YAZAR HAKKINDA

Bir Fulbright akademisyeni olan Robert McKee, hikâye sanatı konusunda dünya çapında en çok rağbet gören eğitmendir. Otuz yılı aşkın bir süredir senarist, romancı, oyun yazarı, şair, belgesel yapımcısı, yapımcı ve yönetmenlere akıl hocalığı yapmaktadır. Öğrencileri arasında, 60'tan fazla Oscar, 200'den fazla Emmy, 100'den fazla WGA (Amerikan Yazarlar Birliği) ve 50'den fazla DGA (Amerikan Yönetmenler Birliği) ödülü sahibi; 200'den fazla Oscar, 1000'den fazla da Emmy ödülü adayı yer almaktadır.

ÇEVİRMEN HAKKINDA

Orhan Düz 2000 yılında Boğaziçi Üniversitesi Moleküler Biyoloji ve Genetik Bölümü'nden mezun oldu. "Yarın Çok Güzel Olacak mı?" ve "Unutulmayan Film Replikleri" gibi kendi derlediği kitapların yanı sıra çok sayıda çevirisi de vardır. Halen İstanbul'da yaşıyor ve kitap çevirmenliğine devam ediyor.

HİKÂYE

Senaryo Yazımının Özü, Yapısı, Yöntemi ve İlkeleri

ROBERT McKEE

Çeviren: Orhan Düz

HİKÂYE
Robert McKee

İMTİYAZ SAHİBİ
Ogün Şanlıer

YAYINA HAZIRLAYAN
Emrah Kılıç

KİTABIN ÖZGÜN ADI
Story

İNGİLİZCEDEN ÇEVİREN
Orhan Düz

EDİTÖR
Fırat Çakkalkurt

KAPAK TASARIMI
Qbiq

DİZGİ
Ömer Faruk Özdemir

BASIM ve DAĞITIM SORUMLUSU
Ebubekir Elkatmış

GÖZDEN GEÇİREN
Kürşat Saygılı

BASKI
Pasifik Ofset
Cihangir Mah. Güvercin Cad. No:3/1
Baha İş Merkezi A Blok Kat:2 34310
Haramidere / İstanbul / TÜRKİYE
Tel: +90 212 412 17 77
Sertifika No: 12027

İkinci Basım Kasım 2018, İstanbul

ISBN 978-605-82056-0-4

Sertifika No: 36176

© İSTANBUL MEDYA AKADEMİSİ YAYINLARI

Merkez Mahallesi Sanayi Caddesi No:17 Kat:2 Yenibosna - Bahçelievler / İSTANBUL 34197
Tel: +90 212 452 66 66 - Faks: +90 212 452 66 79

Bu kitabın tüm yayın hakları saklıdır. Kaynak göstermek şartıyla yapılacak kısa alıntılar dışında gerek metin, gerek görsel malzeme yayınevinden izin alınmadan hiçbir yolla çoğaltılamaz, yayımlanamaz ve dağıtılamaz.

Bu kitabı çok farklı yollarla bana hikâye sevgisini aşılayan anne babamın güzel hatırasına adıyorum.

Okumayı daha yeni söktüğüm ama yaramazlık yapmaktan da geri durmadığım o günlerde, babam beni Ezop masallarıyla tanıştırdı, çok eski zamanlardan günümüze kalan bu eğitici masalların gelişimime katkı sağlamasını umarak. Her akşam "Tilki ile Üzüm" gibi bir masalı okuduktan sonra başını kaldırıp sorardı: "Bu hikâye sana ne anlatıyor, Robert?" Kitabın şık renkli resimlerle dolu sayfalarına gözümü dikip yorumda bulunmaya çalışırken, hikâyelerin sözcükler ve güzel resimlerden çok daha fazla anlam taşıdığını yavaş yavaş kavradım.

Sonraları üniversiteye girmeden önce, muhtemel en iyi hayatın olabildiğince çok golf oyunu içeren hayat olduğu sonucuna vardım ve bu nedenle dişçi olmaya karar verdim. "Dişçi mi?" diye güldü annem. "Ciddi olamazsın. Bütün diş hastalıklarını tedavi ettiklerin ne olacak peki? O zaman dişçiye gerek kalır mı? Hayır, ama insanlar her zaman eğlenceye ihtiyaç duyarlar. Senin geleceğine baktığımda, gösteri dünyasına girdiğini görüyorum."

İÇİNDEKİLER

Teşekkürler / 9
Metne Dair Notlar / 10

KISIM 1: YAZAR VE HİKÂYE SANATI / 11

Giriş / 12
Hikâye Meselesi / 20

KISIM 2: HİKÂYENİN ÖGELERİ / 41

2. Yapı Yelpazesi / 42
3. Yapı ve Ortam / 78
4. Yapı ve Tür / 90
5. Yapı ve Karakter / 111
6. Yapı ve Anlam / 121

KISIM 3: HİKÂYE TASARIMININ İLKELERİ / 143

7. Hikâyenin Özü / 144
8. Tetikleyici Olay / 187
9. Bölüm Tasarımı / 213
10. Sahne Tasarımı / 237
11. Sahne Analizi / 255
12. Düzenleme / 290
13. Kriz, Zirve, Çözüm / 304

KISIM 4: YAZAR İŞ BAŞINDA / 316

14. Karşıtlık İlkesi / 317
15. Serim / 333
16. Sorunlar ve Çözümler / 344
17. Karakter / 371
18. Metin / 385
19. Yazarın Yöntemi / 405

Sahne Kararıyor / 413
Önerilen Okumalar / 415
Dizin / 417

TEŞEKKÜRLER

Gerçeğe olan duyarlılığı, keskin editoryal gözü, gereksiz sözcükleri eleme konusundaki güçlü iradesi, şaşmaz mantığı, iyimserliği, ilham vericiliği ve sevgisi için karım Suzanne Childs'a teşekkür ediyorum.

Kaba taslakların ceremesini çeken, eksiği gediği kapatan, pürüzlü yerleri düzelten ve yazarın kastettiği anlamı vermeyen yerleri ferasetle gösteren keskin zekalı çalışma arkadaşlarım Jess Money, Gail McNamara ve editörüm Andrew Albanese'e şükranlarımı sunuyor, onların arasında olduğum için kendimi şanslı sayıyorum.

Eğer ajansımın isabetli zamanlaması olmasaydı bu kitabın çıkması gelecek yüzyılı bulurdu. Bu bağlamda Debra Rodman'a minnettarım.

Kitabımın zamanında çıkmasında yayıncımın ısrarının da payı büyüktür. Bu minvalde Judith Regan'a teşekkürlerimi sunuyorum.

Eğer Evans Scholars Foundation kumrunun desteği ve Michigan Üniversitesi'nde tanıştığım akıllı insanlar olmasaydı, hayatım eksik kalırdı. Bunun için Kenneth Rowe, John Arthos, Hugh Norton, Claribel Baird, Donald Hall ve isimlerini hatırlamasam da bana öğrettikleri değerli şeylerle günlerimi renklendiren diğer bütün öğretim görevlilerine teşekkür ediyorum.

Son olarak, en önemlisi, öğrencilerime minnettarım. Aradan geçen yıllar zarfında, bana sorduğunuz hem derinlikli hem de pratik sorular sayesinde hikâye sanatını kavrayışım günden güne gelişti. Cevapları bulma arayışı içinde mesafe kat edip derinleştim. Siz olmasaydınız, bu kitap da olmazdı.

METNE DAİR NOTLAR

Bu kitaptaki yüzlerce örnek, dünyada senaryo ve yönetmenliğin bir asırlık tarihinden alınmıştır. Mümkün olduğunca, en yeni ve yaygın filmler arasından birden çok örneğe yer vermeye çalıştım. Herkesin seyrettiği ve ayrıntılarıyla hatırladığı filmleri seçmek imkansız olduğu için videosuna erişilebilen filmleri tercih ettim. Fakat en önemlisi, her filmin seçiliş nedeni metin içinde üzerinde durduğum noktayı açıkça izah etmesidir.

KISIM 1

YAZAR ve HİKÂYE SANATI

Hikâyeler yaşamın teçhizatıdır.
- KENNETH BURKE

GİRİŞ

Hikâye **kurallarla değil, ilkelerle ilgilidir.**

Kural "Bunu *şu şekilde yapmalısın*," der. İlke ise "Bu *işe yarıyor* ve her zaman anımsanmıştır," der. Aradaki fark çok önemlidir. Eserinizin "iyi yazılmış" bir oyunu model almasına gerek yoktur; bunun yerine sanatımızı şekillendiren ilkeler doğrultusunda *iyi yazılmış* olması gerekir. Endişeli ve deneyimsiz yazarlar kurallara boyun eğer. Alaylı, aykırı yazarlar ise kuralları yıkar. Sanatçı biçimin efendisidir.

Hikâye **formüllerle değil, ölümsüz evrensel biçimlerle ilgilidir.**

Ticari başarı uğruna geliştirilen bütün paradigmalar ve dört dörtlük hikâye modelleri saçmalıktan öteye geçmez. Eğilimlere, yeniden çevrimlere ve devam filmlerine rağmen Hollywood filmlerine bir bütün olarak baktığımızda, şaşırtıcı ölçüde çeşitlilik arz eden hikâye tasarımları görürüz; fakat hiçbir prototipe rastlamayız. Sözgelimi; ZOR ÖLÜM (DIE HARD, 1988) filmi, ÇILGIN AİLE (PARENTHOOD, 1989), YAŞAMIN KIYISINDAN KARTPOSTALLAR (POSTCARDS FROM THE EDGE, 1990), ASLAN KRAL (THE LION KING, 1994), KARŞINIZDA SPINAL TAP (THIS IS SPINAL TAP, 1984), TALİHİN DÖNÜŞÜ (REVERSAL OF FORTUNE, 1990), TEHLİKELİ İLİŞKİLER (DANGEROUS LIAISONS, 1988), BUGÜN ASLINDA DÜNDÜ (GROUNDHOG DAY, 1993) veya ELVEDA LAS VEGAS (LEAVING LAS VEGAS, 1995) filmlerinden ya da kaba komediden trajediye kadar uzanan düzinelerce tür ve alt türdeki binlerce mükemmel filmden

daha tipik bir Hollywood filmi değildir.

Hikâye altı kıtada seyirciyi heyecanlandıracak ve on yıllarca canlılığını koruyacak sanat yapıtlarının yaratılmasını teşvik eder. Günümüzde hiç kimse Hollywood'dan artakalanları yeniden ısıtıp önümüze sürecek bir tarif kitabına ihtiyaç duymuyor. Bizim ihtiyacımız olan şey; sanatımızın temel esaslarını, yeteneği serbest bırakacak rehber ilkeleri yeniden keşfetmektir. Film nerede yapılırsa yapılsın - ister Hollywood ister Paris, isterse de Hong Kong fark etmez - arketipsel nitelikteyse, kendisini bir sinemadan başka bir sinemaya, bir nesilden başka bir nesle taşıyacak ve küresel düzeyde sürüp gidecek bir zincirleme zevk tepkimesini tetikler.

Hikâye **stereotiplerle değil, arketiplerle ilgilidir.**

Arketip hikâye evrensel bir insanlık deneyimini ortaya çıkarır, sonra da kültüre özgü eşsiz bir ifadeye bürünür. Stereotipik hikâye bu modeli tersine çevirir; hem biçim hem de içerik yoksunluğunun cezasını çeker. Kendini kültüre özgü dar bir deneyimle sınırlar ve özgül olmayan eskimiş genellemeler kisvesine bürünür.

Sözgelimi, eskiden bir İspanyol geleneği kız çocuklarının en yaşlısından en gencine uzanan sıraya göre evlenmelerini dayatırdı. İspanyol kültürü içinde yaşayan katı aile reisi bir baba, güçsüz bir anne, evlenemeyecek kadar yaşlı bir kız evlat ve uzun zamandır durumdan muzdarip olan başka bir genç kız evlattan oluşan bir 19. yüzyıl ailesi hakkında çekilmiş bir film, bu geleneği hatırlayanları etkileyebilir; ama İspanyol kültürünün dışında kalan seyircilerin bu gelenekle empati kurması pek mümkün değildir. Hikâyesinin sınırlı ölçüde beğeni toplamasından kaygı duyan yazar, geçmişte seyircileri memnun etmiş bilindik ortamlara, karakterlere ve aksiyonlara başvurur. Peki ya sonuç? Dünya bu klişelere artık eskisi kadar ilgi duymuyor.

Diğer yandan şayet sanatçı kollarını sıvayıp bir arketip arayışına girseydi, bu baskıcı gelenek dünya çapında başarı kazandıracak bir malzeme haline gelebilirdi. Arketip hikâye insanoğlunu bir kültürden diğerine yolculuğa çıkaracak kadar gerçek çelişkileri gösterirken, her ayrıntıda gözlerimizi şenlendirecek kadar ender bulunan ortamlar ve karakterler yaratır.

Laura Esquivel'in ACI ÇİKOLATA (COMO AGUA PARA CHO-

COLATE, 1992) filminde anne ve kızı, bağımlılığa karşı bağımsızlık, tutuculuğa karşı değişim, başkalarına karşı kişinin kendisi gibi her ailenin aşina olduğu çatışmalar üzerinde fikir ayrılığına düşerler. Ancak Esquivel'in ev ve toplum, ilişkiler ve davranışlar hakkındaki gözlemleri daha önce hiç görülmemiş ayrıntılarıyla öylesine zengindir ki karakterlerin karşı koyulmaz cazibesine kapılırız ve daha önce hiç bilmediğimiz, hayal dahi edemediğimiz bir dünya karşısında büyüleniriz.

Stereotip hikâyeler evde kalırken, arketip hikâyeler yolculuğa çıkar. Charlie Chaplin'den Ingmar Bergman'a, Satyajit Ray'dan Woody Allen'a kadar sinemanın usta hikâye anlatıcıları bize özlemini çektiğimiz iki taraflı bir karşılaşmayı sunarlar. İlki, bilmediğimiz bir dünyanın keşfidir. İster kişisel ister destansı, ister çağdaş ister tarihsel, ister somut isterse de fantezi olsun, yetkin bir sanatçının dünyası her zaman biraz egzotik veya tuhafmış gibi bizi çarpar. Ormandaki yaprakları sınıflandıran bir kaşif gibi, el değmemiş bir topluma, sıradan olanın sıra dışı hale geldiği, klişenin olmadığı bir bölgeye gözümüzü dört açarak adım atarız.

İkincisi, daha önce bize yabancı olan bu dünyanın içinde buluruz kendimizi. Bu karakterler ve onların çatışmalarındaki derinlikte kendi insanlığımızı keşfederiz. Büyüleyici yeni bir dünyaya girmek, ilk bakışta bize hiç benzemeyen, ama gerçekte bizim gibi *olan* bir insanın yerine kendimizi koymak ve gündelik hayatımızı gösteren kurmaca bir gerçekliği görmek için sinemaya gideriz. Yaşamdan kaçmayı değil, yaşamı bulmayı, aklımızı deneysel yeni yollarla kullanmayı, duygularımızı özgür bırakmayı, keyif almayı, yeni şeyler öğrenmeyi ve günlük hayatımıza derinlik katmayı arzularız. İşte *hikâye* dünyaya bu ikili hazzı kazandıracak arketipsel güç ve güzelliğin filmlerini beslemek için yazılır.

Hikâye **kesmelerle değil, bütünlükle ilgilidir.**

Esinlenmeden son taslağa kadar bir senaryo yazmak için, bir roman yazımına gereken kadar zamana ihtiyaç duyabilirsiniz. Senaryo ve roman yazarları dünyayı, karakteri ve hikâyeyi aynı yoğunlukta yaratırlar, ama senaryo sayfalarındaki büyük boşluklar yüzünden, bizler genellikle senaryonun romandan daha çabuk ve daha kolay yazıldığı yönünde yanlış bir kanıya kapılırız. Ancak yazı düşkünleri sayfaları ellerinden geldiğince hızlı doldururken, senaryo yazarları mümkün

olan en az sözcükle en fazla şeyi ifade etmeyi istedikleri için metinlerini acımasızca kesip dururlar. Pascal bir seferinde arkadaşına uzun bir mektup yazdı, daha sonra da kısa yazmaya vaktinin olmadığını belirten bir not düşerek özür diledi. Pascal gibi senaristler de iktisatlı davranmanın kilit önem taşıdığını, az ve öz yazmanın zaman aldığını ve mükemmelliğin sebat anlamına geldiğini bilirler.

Hikâye **yazının gizemleriyle değil, gerçekliklerle ilgilidir.**

Sanatımıza dair gerçekleri gizli tutmaya yönelik bir gizli ittifak hiç söz konusu olmamıştır. Aristo'nun *Poetika*'sını yazmasından bu yana geçen yirmi üç yüzyıl zarfında hikâyenin "sırları" caddenin aşağısındaki kütüphane kadar açık ve ortadadır. Hikâye anlatma becerisinde hiçbir şey anlaşılmaz değildir. Aslında ilk bakışta film için hikâye yazmak yanıltıcı şekilde kolay görünür. Fakat merkeze doğru yaklaştıkça, hikâyeyi sahne sahne örmeye çalıştıkça, bu iş giderek zorlaşır; çünkü sinema perdesinde saklanılacak bir yer olmadığını fark ederiz.

Eğer senaryo yazarı dramatik bir sahnenin duruluğuyla bizi etkilemeyi başaramazsa, bir roman yazarının kendi kendine konuşmasında veya bir oyun yazarının monoloğunda olduğu gibi sözcüklerinin arkasına saklanamaz. Mantık hatalarını, yanlış motivasyonları ve renksiz duyguları açıklayıcı bir sahne veya duygulandırıcı bir dille düzeltip basitçe bize ne düşünmemiz veya nasıl hissetmemiz gerektiğini *söyleyemez.*

Kamera yanlış olan her şeyi ortaya çıkaran korkutucu bir X-ışını cihazıdır. Yaşamı olduğundan fazla büyütür, daha sonra da hikâyenin her zayıf veya yapmacık dönüm noktasını bütün çıplaklığıyla gözler önüne serer, ta ki bizler kafa karışıklığı ve hayal kırıklığı içinde sinemayı terk etmeye karar verene kadar. Yine de kararlılık ve çalışmayla yapboz ortaya çıkar. Senaryo yazarlığı mucizelerle doludur, ama çözümsüz gizemleri yoktur.

Hikâye **pazarı tahmin etmekle değil, sanata hakim olmakla ilgilidir.**

Hiç kimse neyin satılacağını, neyin de satılmayacağını, neyin rekor kıracağını, neyin de fiyaskoyla sonuçlanacağını öğretemez; çünkü *hiç kimse bunu bilemez.* Hollywood fiyaskoları, hit filmlerle aynı ticari hesaba göre yapılırken, parasal aklın asla yapmamanız gerektiğini söylediği şeylerin kontrol listesi gibi görünen iç karartıcı dramalar - SIRADAN İNSANLAR (ORDINARY PEOPLE, 1980), ZORAKİ TURİST (THE ACCIDENTAL TOURIST, 1988), TRAINSPOTTING (1996) - sessiz sakin bir halde ulusal ve uluslararası çapta gişeleri fetheder. Bizim sanatımızda hiçbir şey garanti değildir. Bu yüzden, çoğu insan "araya girmek," "başarmak" veya "yaratıcı girişim" üzerine kafa patlatır.

Bütün bu kaygıların dürüst yoldan apaçık çaresi şudur: O güne kadar görülmemiş, üstün nitelikte bir senaryo yazdığınızda bir menajer bulup eserinizi satmanız ve aslına uygun şekilde çekildiğini ekranda görmeniz. Eğer geçen yaz hit olan bir filmin senaryosunun ucuz bir kopyasını yazarsanız, her yıl klişelerle dolu binlerce filmin akın ettiği Hollywood'un düşük yeteneklileri arasına katılırsınız. İhtimaller üzerine kafa patlatmaktansa enerjinizi mükemmelliğe ulaşmaya harcayın. Şayet menajerlere parlak, özgün bir senaryo sunarsanız, sizi temsil etme hakkını elde etmek için birbirleriyle yarışacaklardır. Anlaştığınız menajer iyi hikâyeye susamış yapımcılar arasında bir teklif savaşını başlatacak ve kazanan yapımcı size mahcup olacağınız kadar büyük miktarda para ödeyecektir.

Dahası yapım esnasında, *bitmiş* senaryonuz şaşırtıcı ölçüde ufak müdahalelerle karşılaşacaktır. Hiç kimse kişiliklerin talihsizce karşılaşmasının iyi bir işe zarar vermeyeceğine dair söz veremez, ama şundan emin olabilirsiniz: Hollywood'un en iyi oyuncuları ve en yetenekli yönetmenleri kariyerlerinin nitelikli senaryoya bağlı olduğunun gayet bilincindedirler. Öte yandan Hollywood'un hikâyeye olan doymak bilmez iştahından ötürü, metinler genellikle olgunlaşmadan önce toplanır ve sette zoraki değişiklikten geçirilir. Kendinden emin yazarlar ilk taslaklarını satmazlar; yönetmen ve oyuncu olabildiğince hazır hale gelene kadar sabırla metni yeniden yazarlar. Parlak, olgun bir eser bütünlük kazanırken, tamamlanmamış bir çalışma yazar tarafından onaylanmamış değişikliklere davetiye çıkarır.

Hikâye **izleyicinin nazarında küçümsemeyle değil, saygıyla ilgilidir.**

Yetenekli insanlar genellikle iki nedenden dolayı kötü bir metin

yazarlar: Ya kendilerini kanıtlamak zorunda hissettikleri bir fikir yüzünden körleşmişlerdir ya da ifade etmeleri gereken bir duygunun peşinden sürüklenmişlerdir. Yetenekli insanların iyi bir senaryo yazmalarının sebebi ise genelde şudur: Seyirciye dokunmak arzusuyla harekete geçmişlerdir.

Oyunculuk ve yönetmenlik yıllarım boyunca her gece seyircinin tepki verme kapasitesinin önünde saygıyla eğildim. Sanki sihirli bir şekilde maskeler düşer, yüzler savunmasız ve dış dünyaya açık hale gelir. Seyirciler duygularını gizlemezler, sevgililerinin bile asla bilmediği bir biçimde hikâye anlatıcısına kendilerini açarlar; gülüşü, gözyaşını, dehşeti, öfkeyi, şefkati, tutkuyu, aşkı, nefreti hoşgörüyle karşılarlar. Bu ritüel genellikle onların pestilini çıkarır.

Seyirci yalnızca şaşırtıcı ölçüde duyarlı olmakla kalmaz; aynı zamanda karanlık bir salonda, sanki ortak zeka düzeyi ansızın yirmi beş puan yükselmiş gibi oturur. Sinemaya gittiğinizde, genellikle seyrettiğiniz filmden daha zeki olduğunuzu hissetmez misiniz? Karakterlerin ne yapacağını daha onlar yapmadan kestirmez misiniz? Filmin sonunu çok önceden görmez misiniz? Seyirci zekidir, hatta çoğu filmden daha zekidir ve bu gerçek, ekranın öbür tarafına geçtiğinizde de değişmez. Bir yazarın bütün yapabileceği, hâkim olduğu sanatın her bir parçasını kullanarak, filme odaklanmış seyircinin keskin algısının ilerisinde olmaktır.

Seyircinin beklentilerini ve tepkilerini anlamadan film yapılamaz. Hikâyenizi hem kendi bakış açınızı ifade edecek hem de seyircinin arzularını tatmin edecek şekilde biçimlendirmelisiniz. Nitekim seyirci hikâyenin biçimlendirilmesinde diğer unsurlar kadar belirleyici bir güçtür. O olmazsa yaratıcı eylem bir anlam ifade etmez.

Hikâye **kopyalamakla değil, özgünlükle ilgilidir.**

Özgünlük; biçim ve içeriğin birleşmesi, özel konu tercihlerine ilaveten eşsiz bir anlatım şeklidir. İçerik (ortam, karakterler, düşünceler) ve biçim (olayların seçilmesi ve sıraya sokulması) karşılıklı olarak birbirlerine gereksinim duyar, ilham verir ve birbirlerini etkilerler. Yazar bir yandan içeriğe, diğer yandan biçime hakim olmak suretiyle hikâyesini kurar. Siz bir hikâyenin özü üzerinde yeniden çalışırken, anlatım da yeniden şekillenir. Siz bir hikâyenin şekliyle oynadığınızda, onun

düşünsel ve duygusal ruhu da gelişir.

Hikâye sadece söylemediğiniz şey değil, aynı zamanda onu nasıl söylediğinizdir. Eğer içerik klişe olursa, kaçınılmaz olarak anlatım da klişe olacaktır. Fakat bakış açınız derin ve özgünse, o zaman hikâye taslağınız da biricik olacaktır. Bunun tersine, eğer anlatı alışılageldik ve öngörülebilir ise eskimiş davranışları canlandırmak için basmakalıp rollere gerek duyacaktır. Fakat hikâye tasarımı yenilikçiyse, onu tamamlamak için ortamlar, karakterler ve fikirler de aynı ölçüde yeni olmalıdır. Anlatımı içeriğe uygun olacak şekilde biçimlendiririz, tasarımı desteklemesi için de öz üzerinde yeniden çalışırız.

Öte yandan özgünlük asla tuhaflıkla karıştırılmamalıdır. Sırf farklılık olsun diye farklılığa yer vermek ticari gerekliliklerin peşinden kölece koşmak gibi boş ve anlamsızdır. Aylarca, hatta belki yıllarca hikâye malzemesinin hazinesinde olgular, anılar ve hayal gücü biriktirdikten sonra, hiçbir ciddi yazar bakış açısını bir formülün içine hapsetmeyeceği gibi, avangard parçalanmalar içinde onu önemsizleştirmez. "İyi hazırlanmış" bir formül, hikâyenin sesini kısabilir; ama "sanat filmi" garipliği onu konuşma bozukluğuna duçar eder. Tıpkı çocukların sırf eğlenmek için öte beriyi kırmaları veya dikkat çekmek için öfke krizi geçirip tepinmeleri gibi, çoğu yönetmen de ekranda "Bak, ben neler yapabiliyorum," dercesine çocukça numaralara başvurur. Olgun bir sanatçı asla dikkati kendi üzerine çekmez. Keza akıllı bir sanatçı da salt geleneği yıkmak için bir şey yapmaz.

Horton Foote, Robert Altman, John Cassavetes, Preston Sturges, François Trauffaut ve Ingmar Bergman gibi ustaların filmleri öylesine kendine özgüdür ki üç sayfalık bir sinopsis bile sanatçıyı kendi DNA'sı gibi apaçık belli eder. Büyük senaryo yazarları kişisel bir öykü anlatım üslubuyla ayırt edilirler; ki bu üslup onların bakış açısından koparılamadığı gibi, esaslı bir şekilde vizyonlarını da oluşturur. Biçimle ilgili seçimler - başrol sayısı, olay seyrinin ritmi, çatışma düzeyi, zamansal düzenlemeler, vs. - içerikle ilgili esaslı seçimlerle - ortam, karakter, fikir - karşılıklı etkileşime geçer, ta ki tüm ögeler birbirine karışıp eşsiz bir senaryo ortaya çıkarana değin.

Öte yandan zikrettiğimiz ustaların filmlerinin içeriğini bir kenara bırakıp, sadece seçtikleri olayların izleğine baksaydık, güftesi olmayan bir melodi, kalıbı olmayan bir siluet gibi hikâye tasarımlarının güçlü anlamlarla yüklü olduğunu görürdük. Hikâye anlatıcısının olayları seçip düzenleyişi, tüm gerçeklik düzeylerinin - kişisel, siyasi, çevresel, ruhsal - karşılıklı olarak birbirine bağlı oluşu için baş metafordur. Nite-

liğinin ve konumunun yüzeyinden sıyrılmış bir hikâye yapısı yazarın kişisel evrenini, bu dünyadaki şeylerin nasıl ve neden böyle olduğuna dair en derin modellere ve saiklere ilişkin görüşünü, yani onun gizli yaşam haritasını açığa vurur.

Kahramanınız kim olursa olsun - Woody Allen, David Mamet, Quentin Tarantino, Ruth Prawer Jhabvala, Oliver Stone, William Goldman, Zhang Yimou, Nora Ephron, Spike Lee, Stanley Kubrick - ona biricik olduğu için hayranlık duyarsınız. Her biri sürüden farklıdır, çünkü her biri bir benzeri olmayan içerik seçimine ve eşsiz bir biçim tasarımına sahiptir ve bu ikisini su götürmez derecede kendine has bir üslupla birleştirmiştir. Sizin de aynı şeyi yapmanızı isterim.

Ancak benim sizden beklentim beceri ve ustalığın ötesine uzanıyor. Büyük filmlere hasretim. Geçen yirmi yıl zarfında çokça iyi film ve birkaç tane de çok iyi film izledim, ama sersemletici etkiye ve güzelliğe sahip bir filme nadiren denk geldim. Belki bana öyle geliyordur, yahut yorulmuş olabilirim. Ama böyle olduğunu sanmıyorum. Henüz değil. Hala sanatın hayatı dönüştürdüğüne inanıyorum. Öte yandan eğer hikâyenin orkestrasındaki tüm çalgıları çalamazsanız, hayal ettiğiniz müzik ne olursa olsun, aynı eski şarkıyı mırıldanmaya mahkûm olursunuz. Sanatınıza olan hakimiyetinizi güçlendirmek, özgün bir hayat görüşünü ifade edebilmeniz için gereken özgürlüğe sizi kavuşturmak ve alışılmışın ötesine geçerek kendine has içerik, yapı ve üsluba sahip filmler yaratmanız için bu *Hikâye* kitabını kaleme aldım.

1

HİKÂYE MESELESİ

HİKÂYENİN DÜŞÜŞÜ

Günümüzde küresel ölçekte okunan roman sayfalarını, sahnelenen oyunları, gösterilen filmleri, bitmek bilmeyen televizyon komedilerini ve dramalarını, yirmi dört saat yazılı ve görsel basında yayınlanan haberleri, uyku vaktinde çocuklara anlatılan masalları, dolup taşan barları, sonu gelmeyen internet dedikodularını, insanoğlunun hikâyelere olan doymak bilmez iştahını bir düşünün. Hikâye sadece bizim en verimli sanat türümüz değil, aynı zamanda uyanık olduğumuz saatlerde yaptığımız çalışma, oyun oynama, yemek yeme, spor yapma vb. gibi tüm etkinliklere de rakiptir. Uyuduğumuz süre kadar hikâye anlatır ve dinleriz; hatta uyuduktan sonra rüyamızda bile buna devam ederiz. Peki neden? Neden hayatımızın bu kadar büyük bir kısmını hikâyelerin içinde geçiriyoruz. Çünkü eleştirmen Kenneth Burke'ün bize söylediği gibi, hikâyeler yaşamın teçhizatıdır.

Aristo'nun *Etik* kitabında sorduğu eskimeyen o soruya bir cevap arıyoruz hep: İnsan hayatını nasıl sürdürmelidir? Ne var ki biz araçlarımızı hayallerimize uydurmak, düşünceyi tutkuyla harmanlamak, arzuyu gerçekliğe dönüştürmek için mücadele verirken, sorunun cevabı su gibi akan zamanın bulanıklılığının arkasına saklanıp bizden kaçar. Akan zaman içinde rizikolu bir arabada oraya buraya sürüklenip gidiyoruz. Eğer modeli ve anlamı kavramak için geri çekilirsek, hayat bir Gestalt gibi uçlar arasında salınıp durur: Önce ciddi, sonra komik, statik, çılgın, anlamlı, anlamsız. Elimizi direksiyonda tutmak için sarf ettiğimiz bütün çabaya rağmen daha çok kişisel olaylar bizi kontrol

ederken, muazzam dünyevi olaylar bizim kontrolümüzün ötesinde yer alır.

Öteden beri insanlık Aristo'nun sorusuna dört açıdan - felsefe, bilim, din, sanat - cevap bulmaya çalışmış, yaşanabilir bir anlama ulaşmak için her bir alandan içgörü devşirmiştir. Gelgelelim bugün Kant ve Hegel okumadan hangimiz bu sınavı geçebiliriz? Eskiden büyük bir açıklama kaynağı olan bilim, olanca karmaşıklığı ve kafa bulandırıcılığıyla hayatı bozdu. Hangimiz ekonomistleri, sosyologları veya politikacıları kinikliğe kapılmadan dinleyebiliyoruz? Çoğu kimsenin gözünde din ikiyüzlülüğü maskeleyen boş bir ritüel haline gelmiş durumda. Geleneksel ideolojilere olan inancımız azalırken, hala inanmakta olduğumuz kaynağa, hikâye sanatına yüzümüzü döneriz.

Günümüz dünyası filmleri, romanları, oyunları ve televizyon programlarını doymak bilmez bir açlıkla öylesine fazla miktarda tüketiyor ki hikâye sanatları kaosu düzene kavuşturma ve yaşamı anlama arayışındaki insanlığın birincil ilham kaynağı haline geldi. Hikâyeye duyduğumuz açlık, sadece zihinse bir egzersiz olarak değil, ayrıca gayet kişisel ve duygusal bir deneyim içinde yaşam biçimlerini anlamaya yönelik derin insani ihtiyacın da yansımasıdır. Oyun yazarı Jean Anouilh'in deyişiyle "Kurmaca, hayata biçimini verir."

Bazı kimseler hikâyeye duyulan bu özlemi basit bir eğlence, yaşamı keşfetmekten çok ondan bir kaçış olarak değerlendirirler. Peki, sonuçta eğlence dediğimiz şey nedir? Eğlenmek, düşünsel ve duygusal açıdan tatmin bulmak için hikâyenin şenliğine katılmak demektir. Film seyircisinin gözünde eğlence, hikâyenin anlamını kavramak için karanlıkta oturup ekrana odaklanma ritüelidir ve bu bakışla ortaya çıkan güçlü ve bazen acı verici duygular anlam derinleştikçe nihai bir tatmine ulaşır.

İster HAYALET AVCILARI (GHOSTBUSTERS, 1984) filminde kötü ruhların karşısındaki çılgın girişimcilerin zaferi ister SHINE'da (1996) insanın içindeki kötü ruhların karmaşık çözümü, ister KIZIL ÇÖL'de (THE RED DESERT, 1964) karakterin bütünlüğünü koruması isterse de KONUŞMA'da (THE CONVERSATION, 1974) karakterin bütünlüğünü yitirmesi olsun,

bütün iyi filmler, romanlar ve oyunlar komedi ve trajedinin her tonuyla, seyirciye etkin bir anlamla güçlendirilmiş yeni bir yaşam modeli sunduğu zaman eğlendirir. Seyircinin sadece kendi sorunlarını kapıda bırakmak ve gerçeklikten kaçmak istediği yönündeki anlayışın arkasına saklanmak, sanatçının sorumluluğundan korkakça kaçmak demektir. Hikâye gerçeklikten bir kaçış değildir; aksine gerçeklik arayışımızda bize yardım eden bir araç, varoluşun keşmekeşinden anlam çıkarmaya yönelik en yetkin çabamızdır.

Medyanın erişim alanının sürekli genişlemesi günümüzde bize hikâyeleri sınırların ve dillerin ötesine taşıyarak yüz milyonlara ulaştırma olanağını sunarken, hikâye anlatımının niteliğini baştan sona aşındırıyor. Zaman zaman mükemmel eserler izleriz veya okuruz, ama çoğu zaman nitelikli bir şeyler bulmak umuduyla gazete ilanlarına, video dükkanlarına ve televizyon kanallarının yayın programlarına bakmaktan yoruluruz, romanları yarısında bırakır, ara verildiğinde oyundan sıvışır, "Görüntüler güzeldi ama," diyerek hayal kırıklığımızı bastıra bastıra sinema salonundan çıkarız. Hikâye sanatı çöküş evresindedir ve Aristo'nun yirmi üç asır önce gözlemlediği gibi, hikâye anlatımı kötüleştiğinde sonuç çürüme olur.

Eksik ve hatalı hikâye anlatımı içeriğin yerine gösteriyi, gerçeğin yerine kandırmacayı koymaya zorlanır. Seyircinin dikkatini çekemeyen zayıf hikâyeler yozlaşarak multi milyon dolarlık cümbüşlü seyirliklere dönüşür. Hollywood'da tahayyül giderek daha fazla abartılı, Avrupa'daysa daha dekoratif hale gelir. Oyuncuların davranışları giderek daha yapmacık, daha açık saçık, daha şiddet yüklü bir hal alır. Müzik ve ses efektleri giderek daha gürültülü hale gelir. Genel etki grotesk bir havaya bürünür. Bir kültür, içtenlikli ve güçlü bir hikâye anlatımı olmadan gelişemez. Toplum gösterişli ama içi boş ve sahte hikâyelerle tekrar tekrar karşılaştığında yozlaşmaya başlar. Bizim insan ruhunun ve toplumun karanlık köşelerine berrak bir ışık tutacak hakiki taşlamalara ve trajedilere, drama ve komedilere ihtiyacımız var. Aksi takdirde, Yeats'in de ikaz ettiği gibi, "... merkez ayakta kalamaz."

Hollywood her yıl neredeyse gün başına bir film düşecek oranda, 400 ile 500 arasında film üretir ve/veya dağıtır. Bu filmlerin çok azı mükemmeldir, çoğunluğu vasat ya da daha kötüsüdür. Bundan söz konusu yapımları onaylayan kültürsüz insanlardaki alabildiğine banalliği sorumlu tutma eğilimi vardır. Fakat OYUNCU (THE PLAYER, 1992) filmindeki bir sahneyi hatırlayın: Tim Robbins'in canlandırdığı Hollywood'un genç film yapımcısı pek çok düşmanı olduğunu, çünkü her yıl stüdyosuna yirmi binden fazla hikâye teslim edildiğini ama bunların sadece yirmisinin filme çekildiğini açıklar. Bu, gerçeği yansıtan bir diyalogdur. Büyük stüdyoların hikâye bölümleri şahane bir hikâye bulmak için binlerce senaryoyu, tretmanı, romanı ve oyunu elden geçirirler; yahut, daha büyük ihtimalle, gelecek vaat eden bir hikâyeyi geliştirip ortalamanın üstüne çıkarırlar.

1990'lara gelindiğinde Hollywood'da senaryo geliştirmeye ayrılan bütçe yılda 500 milyon doların üstündeydi. Bu miktarın dörtte üçü asla çekilmeyecek filmlerin senaryolarının düzeltilmesi ve yeniden yazımı için yazarlara ödenir. Personel geliştirmeye yönelik hummalı çabalar ve yarım milyar dolara rağmen Hollywood ürettiklerinden daha iyi bir malzeme bulamaz. Her yıl ekranda gördüklerimizin son birkaç yılın en iyi metinlerinin makul bir yansıması olduğu gerçeğine inanmak zordur.

Öte yandan çoğu senaryo yazarı bu temel gerçekle yüzleşemez ve Hollywood'un yeteneklerini körleştirdiğine inanarak bir yanılsamanın kıyısında yaşar. Çok az istinasıyla birlikte, keşfedilmemiş deha bir söylenceden ibarettir. Birinci sınıf senaryolar filme çekilmeseler bile en azından seçilirler. Nitelikli öyküler anlatabilen yazarlar için burası bir satıcı pazarıdır, her zaman böyle olmuştur ve daima böyle kalacaktır. Hollywood her yıl yüzlerce film için güvenceli bir uluslararası piyasadır ve bu filmler çekilmeye devam edecektir. Çoğu film gösterime girer, birkaç hafta gösterilir, sonra gösterimden kalkar ve insaflıca unutulup gider.

Buna rağmen Hollywood ayakta kalmakla yetinmez, gerçekten rakibi olmadığı için gelişip büyür. Durum eskiden böyle değildi. Yeni Gerçekçilik akımının ortaya çıkışından Yeni Dalga'ya kadar, Kuzey Amerika sinemaları Hollywood'un hakimiyetine

meydan okuyan parlak Avrupalı yönetmenlerin filmleriyle doldu taştı. Ne var ki bu ustaların ölmesi veya emekli olmasıyla birlikte son yirmi beş yılda Avrupa filmlerinin kalitesinde yavaş yavaş bir düşüş görülmeye başladı.

Günümüzde Avrupalı yönetmenler seyirci çekmedeki başarısızlıklarından dağıtımcıların tezgahını sorumlu tutuyorlar. Ancak onlardan öncekilerin - Renoir, Bergman, Fellini, Buñuel, Wajda, Clouzot, Antonioni, Resnais - filmleri dünyanın her yerinde gösteriliyordu. Sistem değişmedi. Hollywood dışında yapılan filmlerin seyircisi hala çoktur ve sadıktır. Dağıtımcılar gerek geçmişte gerekse şimdi aynı motivasyona sahipler: Para. Değişen şey, çağdaş "auteurlerin" önceki kuşak kadar güçlü hikâye anlatamamalarıdır. Kendini beğenmiş iç mimarlar gibi filmleri gözümüze çarpmak için yapıyorlar; hepsi bu. Sonuçta Avrupa dehası fırtınası, Hollywood'a doldurması için bir boşluk bırakan sıkıcı filmler bataklığı haline geldi.

Diğer yandan Asya filmleri Kuzey Amerika'yı ve dünyayı geziyor, milyonlarca insanı etkileyip keyiflendiriyor ve tek bir sebepten ötürü uluslararası ilgiyi üzerine çekiyor: Asyalı yönetmenler mükemmel hikâyeler anlatıyorlar. Hollywood dışındaki yönetmenler günah keçisi olarak dağıtımcıları suçlamak yerine, Doğu'ya bakabilirlerdi; zira orada sanatçılar hikâye anlatma tutkusuna ve hikâyeyi güzel anlatma yeteneğine sahipler.

YETENEK YOKSUNLUĞU

Hikâye sanatı dünyadaki egemen kültürel güçtür ve sinema sanatı bu muazzam girişimin başat ortamıdır. Dünya seyircisi sadıktır ve hikâyeye susamış haldedir. Neden? Çaba eksikliğinden değil. Amerikan Yazarlar Birliği senaryo tescil hizmetleri yılda otuz beş binin üzerinde senaryo ismi kaydeder. Bunlar sadece kaydedilmiş olanlar. Amerika genelinde her yıl yüz binlerce senaryo yazılır, ama bunlardan sadece bir avuç dolusu *nitelikli* senaryo çıkar. Bu durumun birçok nedeni vardır, ama en başta geleni şudur: Günümüzün sözde yazarları, öncesinde yeteneklerini öğrenmeden daktiloya koşuyorlar.

Şayet bir müzik eseri bestelemeyi hayal etmişseniz, kendinize şöyle der miydiniz?: "Bir sürü senfoni dinledim... Piyano da çalabilirim... Sanırım bu hafta sonu bir beste yapacağım." Hayır. Gel gör ki senaryo yazarları işe tam da böyle başlıyor: "Yığınla film izledim, bazıları iyi, bazılarıysa kötüydü... İngilizceden 'A' aldım... tatil vakti yaklaşıyor..."

Eğer beste yapmayı umuyorsanız, senfoninin türüne odaklanarak hem teoriyi hem de pratiği öğrenmek için bir müzik okuluna giderdiniz. Orada özenle ve sebat ederek yıllarca çalıştıktan sonra bilginizi yaratıcılığınızla harmanlar, cesaretinizi toplar ve beste yapmaya koyulurdunuz. Kendini geliştirmek için çabalayan çok sayıda yazar iyi bir senaryo yazmanın bir senfoni bestelemek kadar zor, hatta bazı bakımlardan daha da zor olduğundan kuşku duymazlar. Besteci notaların matematiksel yalınlığıyla senfoniyi yazarken, bizler insan doğası diye bilinen karmakarışık bir dünyanın içine dalarız.

Acemice ileri atılmalar, sadece deneyime bel bağlamak, yaşadığı hayatı ve izlediği filmleri düşünmek insana söyleyecek bir şey ve *onu nasıl söyleyeceğini* sunar. Fakat deneyim gereğinden fazla önemseniyor. Elbette biz yaşamdan saklanmayan, derinlemesine yaşayan ve yakından gözlem yapan yazarları severiz. Bu çok önemli olsa da yeterli değildir. Çoğu yazar için okuyarak ve çalışarak kazandığı bilgi deneyime eşittir veya ondan daha ağır basar, özellikle de söz konusu deneyim incelenmemişse. Kişinin özfarkındalığı anahtar niteliktedir: Yaşam, *artı*, ona gösterdiğimiz tepkiler üzerine derinlemesine düşünmek.

Teknik meselesine gelince, aceminin ustalıkla karıştırdığı şey, basitçe bugüne kadar karşılaştığı her roman, film ve oyundan hikâye ögelerini alıp bilinçsizce içselleştirmektir. Yazarken deneme yanılma yoluyla yaptığı çalışmayı okuma ve gözlem birikiminden oluşan bir modelle karşılaştırır. Alaylı bir yazar bunu "içgüdü" diye adlandırır, ama aslında bu salt bir alışkanlıktır ve katı şekilde sınırlandırıcıdır. Acemi yazarımız ya kendi zihinsel prototipini taklit eder ya da kendini avangard üslubun içinde hayal edip ona karşı çıkar. Ne var ki bilinçsizce yerleşmiş tekrarlar toplamını el yordamıyla gelişigüzel aramak veya buna karşı

çıkmak zaten teknik değildir ve senaryoların ya ticari ya da sanat filmi klişeleriyle dolmasına yol açar.

Bu rastgele çaba her zaman böyle değildi. Geçtiğimiz on yıllarda senaryo yazarları sanatlarını ya üniversite tahsili alarak, ya bir kütüphanede kendi başına okuyarak, ya tiyatroda veya roman yazmada deneyim kazanarak, ya bir Hollywood stüdyosunda çıraklık yaparak ya da bütün bu yolların bazılarını birleştirerek öğrendiler.

20. yüzyılın başlarında bir dizi Amerikan üniversitesi, müzisyenler ve ressamlar gibi yazarların da sanatlarının ilkelerini öğrenmek için müzik veya resim okuluna eşdeğer okullara ihtiyaçları olduğuna inanmaya başladılar. Bu amaca binaen William Archer, Kenneth Rowe ve John Howard Lawson gibi yazarlar dramaturji ve düzyazı sanatı üzerine harika kitaplar yazdılar. Onların yöntemi içseldi, gücünü arzunun büyük kas hareketlerinden, çatışmadan, dönüm noktalarından, omurgadan, ilerlemeden, kriz ve nihayet doruk noktasından alıyordu: İçeriden görülen hikâye. Üretken yazarlar resmi eğitim alsınlar veya almasınlar bu metinleri kendi sanatlarını geliştirmek için kullanarak Kükreyen Yirmilerden[1] yüzyılın ortasına, oradan protestocu altmışlara ve nihayet Amerikan hikâyesinin sinemada, düzyazıda ve tiyatrodaki altın çağına aktardılar.

Öte yandan, son çeyrek asırda Amerikan üniversitelerindeki yaratıcı yazarlık öğretim metodu içselden dışsala kaydı. Edebiyat kuramındaki eğilimler, üniversite hocalarını hikâyenin derin kaynaklarından uzaklaştırarak dil, kodlar ve metne yöneltti: *Dışarıdan görülen hikâye*. Neticede göze çarpan birkaç istisna dışında, şimdiki yazar kuşağı hikâyenin temel ilkeleri konusunda yeterli eğitime sahip değildir.

ABD dışındaki senaryo yazarları ise sanatlarını tahsil etmek için çok daha az olanağa sahiptiler. Avrupalı akademisyenler genelde yazmanın katiyen öğretilemeyeceğine inanırlar ve bunun sonucunda da yaratıcı yazarlık dersleri Avrupa üniversitelerinin müfredatına hiçbir zaman giremedi. Hiç kuşkusuz Avrupa dün-

yanın en parlak sanat ve müzik akademilerinin çoğunun serpildiği kıtadır. Bir sanatın öğretilebilir, başka bir sanatın öğretilemez olduğu yönündeki düşüncenin dayanağını söylemek imkansızdır. Daha kötüsü, son zamanlara kadar, Moskova ve Varşova hariç Avrupa'nın bütün sinema okullarında senaryo yazımının dışlanmış olması senaryo yazarını küçük düşürür niteliktedir.

Eski Hollywood stüdyo sistemine karşı çok şey söylenebilir, ama deneyimli hikâye editörleri tarafından denetlenen bir çıraklık sisteminin olması ona itibar kazandırıyordu. Bugün durum değişmiştir. Zaman zaman bir stüdyo çıraklığı yeniden keşfeder, ama geçmişin altın çağını geri getirme çabası içinde çırağın ustaya ihtiyacı olduğunu unutur. Bugünün yöneticileri yeteneğin farkına varabilir, ama çok azı yeteneği sanata dönüştürecek beceri ve sabra sahiptir.

Hikâyenin gerileyişinin son nedeni ise çok derinlerde bulunur. Değerler, hayatın getirdiği olumlu ve olumsuz yükler, sanatımızın ruhunda yatar. Yazar hikâyeyi ne için yaşamaya değer, ne için ölmeye değer ve neyin peşinden koşmanın aptallık olduğuna dair bir anlayış, adaletin anlamı ve hakikat gibi temel değerlerin etrafında şekillendirir. Geçmiş yıllarda yazar ve toplum bu meseleler üzerinde az çok fikir birliği içindeydi, ama bizim dönemimiz giderek büyük bir değerler karmaşası içinde ahlaki ve etik siniklik, görecelik ve öznellik dönemi haline geldi. Aile parçalanıp cinsel çatışmalar artarken, sözgelimi kim aşkın doğasını kavradığını hissedebilir? Hem bunu kavradığınızı hissetseniz bile giderek daha şüpheci olan seyirciye bunu nasıl ifade edersiniz?

Değerler erozyonu beraberinde hikâye erozyonunu getirdi. Geçmişteki yazarlardan farklı olarak bizler hiçbir şeyi varsayamayız. İlk başta yeni anlayışları, yeni değer ve anlam katmanlarını ortaya çıkarmak için hayatın derinliklerine dalmamız, daha sonra yorumlarımızı giderek bilinemezci (agnostik) olan bir dünyaya anlatacak hikâye aracını yaratmalıyız. Bu hiç de kolay bir iş değil.

HİKÂYENİN ŞARTI

Los Angeles'a taşındığımda, birçoklarının yaptığı gibi ben de yemeğe ve yazmaya devam ettim, bir de okudum. United Artists ve NBC'de çalışarak, senaryo ve televizyon oyunu önerilerini tahlil ettim. İlk iki yüz tahlilden sonra ileride çok yönlü bir Hollywood öykü tahlilcisi kitabı yazabileceğimi sezdim ve film ve yazar adlarım kaydettim. Tekrar tekrar yazdığım rapor şöyleydi:

Güzel bir tasvir, sahneye konulabilir bir diyalog. Bazı eğlendirici anlar, bazı duygusal anlar. Sonuçta iyi seçilmiş sözcüklerle yazılmış bir senaryo. Fakat hikâye berbat. İlk otuz sayfa boyunca emekleyen bir anlatım, geri kalanında ise hiç ayağa kalkamıyor. Ana olay örgüsü kolay tesadüfler ve zayıf bir motivasyonla delik deşik edilmiş. Ayırt edilebilir bir ana karakter yok. Yan olay örgülerini şekillendirebilecek bağlantısız gerilimler yok. Karakterler asla göründüklerinden daha fazla açığa vurulmuyor. Bu insanların veya içinde yaşadıkları toplumun içsel yaşamına dair anlık bir bakış dahi yok. Bu senaryo uçsuz bucaksız bir sisin içinde dolaşan, öngörülebilir, kötü anlatılmış ve klişe epizotların cansız bir yığınıdır. GEÇ BUNU.

Ancak şu raporu hiç yazmadım:

Harika bir hikâye. Daha ilk sayfada beni yakaladı ve avucunun içine aldı. İlk bölümde gelinen ani zirve noktasından sonra ana olay örgüsüyle yan olay örgüleri birbirlerine harikulade sarmalanıyor. Derinlikli karakter görkemli bir şekilde sunuluyor. Topluma şaşırtıcı bir bakış. Beni hem güldürdü hem ağlattı. İkinci bölümün doruk noktasına öyle etkileyici bir geçiş yapıldı ki hikâyenin bittiğini sandım. Fakat yazar ikinci bölümün küllerinden aynı etkileyicilikte, aynı güzellikte ve aynı ihtişamda üçüncü bir bölüm yaratmış ki bu raporu hayretler içinde yazıyorum. Gelgelelim bu senaryo her beşinci sözcüğün yanlış yazıldığı tam 270 sayfalık bir dilbilgisi kabusu. Diyaloglar öylesine karışık ki Olivier bunlardan hiçbir şey anlayamadı. Betimlemeler kamera talimatları, alt metin açıklamaları ve felsefi yorumlarla şişirilmiş. Hatta uygun bir formatta bile yazılmamış. Açıkçası usta bir yazar değil bu. GEÇ BUNU.

Eğer şu raporu yazmış olsaydım işimi kaybederdim:

Kapının üzerindeki tabelada "Diyalog Bölümü" veya "Betimleme Bölümü" diye yazmıyor, "Hikâye Bölümü" diye yazı-

yor. İyi bir hikâye iyi bir filmi mümkün kılarken, kötü bir hikâye felaketi neredeyse garanti eder. Bu temel gerçeği kavrayamayan bir senaryo tahlilcisi işten atılmayı hak eder. Aslına bakarsanız, kötü bir diyalog veya cansız bir anlatımla güzelce örülmüş bir hikâyeye rastlamak şaşırtıcı ölçüde ender rastlanan bir durumdur. Genellikle hikâye anlatımı iyileştikçe daha canlı görüntüler ve daha çarpıcı diyaloglar ortaya çıkar. Ancak ilerleme yoksunluğu, yanlış motivasyon, gereksiz karakterler, boş alt metin, boşluklar ve buna benzer başka hikâye sorunları, metnin yavan ve sıkıcı olmasının başlıca nedenleridir.

Edebiyat yeteneği yeterli değildir. Eğer bir hikâyeyi anlatamıyorsanız, mükemmelleştirmek için aylarınızı harcadığınız bütün o güzel görüntüler ve incelikli diyaloglar üzerinize yazdığınız kağıtlarla birlikte çöpe gider. Dünya için yarattığımız, bizden talep edilen şey hikâyedir. Şimdi ve her zaman. Sayısız yazar gösterişli diyaloglar ve yavan mavallar üzerine süslü betimlemelerle senaryosunu heba eder ve sonra da senaryosunun neden filme çekilmediğine şaşırır; oysa mütevazı bir edebiyat yeteneğine ama güçlü bir hikâye anlatma becerisine sahip başkaları düşlerinin ekranın ışığında yaşadığını görmekten derin bir haz duyarlar.

Bitmiş bir çalışmada temsil edilen tüm yaratıcı çabanın yüzde 75'i veya daha fazlası, yazarın hikâyeyi tasarlamasına harcanır. Karakterler kimlerdir? Ne yapmak isterler? Onu neden yapmak isterler? Onu yapmaya nereden başlarlar? Onları ne durdurur? Bunun sonuçları ne olur? Bu esaslı sorulara cevaplar bulmak ve onları hikâyenin içinde şekillendirmek bizim en önemli yaratıcı görevimizdir.

Hikâyeyi tasarlamak yazarın olgunluğunu ve içgörüsünü, toplum, doğa ve insan kalbi hakkındaki bilgisini test eder. Hikâye hem canlı bir hayal gücünü hem de güçlü bir analitik düşünceyi gerektirir. Kendini ifade etmek asla işin püf noktası değildir, çünkü bilinçli veya bilinçsiz, dürüst veya yapmacık, akıllıca veya aptalca bütün hikâyeler yazarını, onun insanlığını veya insanlıktan yoksun oluşunu aynen yansıtır. Bu dehşetengiz işle kıyaslandığında diyalog yazmak tatlı bir eğlence sayılır.

Bu nedenle *Hikâye Anlat* ilkesini benimseyen yazar daha sonra donakalır. Zira nedir hikâye? Hikâye kavramı müzik kavramına benzer. Hepimiz hayatımız boyunca ezgiler duyarız. Şarkı söyleyip onun eşliğinde dans edebiliriz. Müziği anladığımızı sanırız, ta ki beste yapmayı deneyene ve piyanodan çıkan ses kedimizi korkutana değin.

Şayet SEVECENLİK (TENDER MERCIES, 1983) ve KUTSAL HAZİNE AVCILARI (RAIDERS OF THE LOST ARK, 1981) ekranda güzelce anlatılmış mükemmel hikâyelerse - ki öyledirler -, hangi ortak özelliklere sahipler? HANNAH VE KIZKARDEŞLERİ (HANNAH AND HER SISTERS, 1986) ve MONTY PYTHON VE KUTSAL KASE (MONTY PYTHON AND THE HOLY GRAIL, 1975) keyifli bir tarzda anlatılan şahane komik hikâyelerse, bu filmler neremize dokunmuşlardır? AĞLATAN OYUN'u (THE CRYING GAME, 1992) ÇILGIN AİLE ile, TERMINATOR'ı (1984) TAİLİHİN DÖNÜŞÜ ile, AFFEDİLMEYEN'i (UNFORGIVEN, 1992) TATLI TUZLU (YIN SHI NAN NU, 1994) ile karşılaştırın. Yahut WANDA ADINDA BİR BALIK (A FISH CALLED WANDA, 1988) ile KÖPEĞİ ISIRAN ADAM'ı (C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ VOUS, 1992), MASUM SANIK ROGER RABBIT (WHO FRAMED ROGER RABBIT, 1988) ile REZERVUAR KÖPEKLERİ'ni (RESERVOIR DOGS, 1992) karşılaştırın. On yıllarca geriye gidip, ÖLÜM KORKUSU (VERTIGO, 1958), 8 ½ (1963), PERSONA (1966), RASHÔMON (1950), KAZABLANKA (CASABLANCA, 1942), HIRS (GREED, 1924), ASRİ ZAMANLAR (MODERN TIMES, 1936) ve POTEMKİN ZIRHLISI (BRONENOSETS POTEMKIN, 1925) filmlerini kıyaslayın. Hepsi birbirinden çok farklı olan tüm bu şahane filmlerin hikâyeleri aynı sonucu doğurur: Sinema salonundan ayrılan seyirci "Ne harika bir hikâye!" diye haykırır.

Türler ve üsluplar deryasına dalan yazar, şayet tüm bu filmler hikâye anlatıyorsa, o zaman her şey bir hikâyeye dönüşebilir kanısına kapılabilir. Ama yüzeyin altına inip derinlere bakacak olursak, özünde hepsinin aynı şey olduğunu görürüz. Her biri hikâyenin evrensel biçiminin somut ifadesidir. Her biri bu biçimi eşsiz bir yolla ekrana taşır, ama her birinde temel biçim aynıdır ve işte seyirci de "Ne harika bir hikâye!" derken aslında bu derin

biçime tepkisini göstermektedir.

Her sanat dalı kendi temel biçimiyle tanımlanır. Senfoniden hip-hop'a varıncaya kadar müziğin temelinde yatan biçim, bir parçayı gürültü değil de müzik parçası yapar. İster temsili isterse de soyut olsun, görsel sanatların başlıca ilkeleri tuvaldekini öylesine bir karalama değil; bir resim yapar. Aynı şekilde Homeros'tan Ingmar Bergman'a, hikâyenin evrensel biçimi bir eseri portre veya kolaj değil; hikâye olarak biçimlendirir. Bütün kültürlerde ve bütün çağlarda bu içkin biçim değişmeden sonsuz çeşitlilik göstermiştir.

Öte yandan biçim (form) "formül" anlamına gelmez. Kekin kabaracağını garantiye alacak bir senaryo yazımı reçetesi yoktur. Hikâye bütün o gizemi, karmaşıklığı ve esnekliğiyle öylesine zengindir ki onu tek bir formüle indirgemek imkansızdır. Olsa olsa bir aptal bunu yapmayı denerdi. Doğrusu, bir yazar hikâye *biçimini* kavramalıdır. Bundan kaçış yoktur.

GÜZEL ANLATILAN İYİ HİKÂYE

"İyi hikâye" dünyamn dinlemek isteyeceği, anlatmaya değer bir şeydir. Bu hikâyeyi bulmak sizin biricik vazifenizdir. Bu da elbette yetenekle başlar. Bir şeyleri o güne kadar kimsenin hayal etmediği şekilde bir araya getirecek yaratıcı bir güçle doğmuş olmalısınız. Sonra hikâyeye insan doğası ve topluma dair yeni görüşlerden güç alan bir bakış açısı katmalısınız ve buna da karakterlerinize ve dünyanıza dair derinlikli bilgiler eşlik etmeli. Bütün bunlar Hallie ve Whit Burnett'ın o kısa ama sevgi dolu şahane kitabında *gözler önüne serilmiştir.*

Hikâye aşkı; bakış açınızı yalnızca hikâye yoluyla ifade edebileceğinize, karakterlerin insanlardan daha "gerçek" olabileceğine, kurmaca dünyanın somut dünyadan daha esaslı olduğuna duyulan inançtır. Dramatik olana duyulan aşk; yaşamda ani ve köklü değişimler getiren apansız sürprizler ve ifşaatlardan büyülenmektir. Hakikate duyulan aşk; yalanların sanatçıyı felce uğrattığına, insanın kendi gizli dürtülerine varıncaya kadar ya-

şamdaki her gerçeğin sorgulanması gerektiğine duyulan inançtır. İnsanlık aşkı; acı çeken ruhların halinden anlama isteği, onların derilerinin altından yavaş yavaş ilerleyerek dünyalarına yine onların gözünden bakma isteğidir. Duygu aşkı; sadece fiziksel olana değil, içsel duygulara da nüfuz etme isteğidir. Hayal kurma aşkı; sırf sizi nereye götüreceğini görmek için imgeleminizle serbestçe gezinmekten keyif almaktır. Mizah aşkı; yaşamın dengesini yeniden kuran kurtarıcı zarafetin verdiği neşedir. Dil aşkı; ses ve anlamdan, sözdizimi ve anlambilimden keyif almaktır. İkilik aşkı; yaşamın gizli çelişkilerine dair bir sezgi, şeylerin göründükleri gibi olmadığına dair sağlıklı bir kuşkudur. Mükemmellik aşkı; mükemmel bir anın izinde yazma ve yeniden yazma tutkusudur. Biriciklik aşkı; gülünç olanla karşılaştığında soğuk sakinliğin ve cesaretin verdiği heyecandır. Güzellik aşkı; iyi yazılmış bir metni değerli bulan, kötü yazılmış olandan da nefret eden ve aradaki farkı bilen, doğuştan gelen bir duygudur. Kendine duyulan aşk; sürekli güven tazelemesi gerekmeyen, gerçek bir yazar olduğundan asla kuşku duymayan bir güçtür. Yazmaya aşık olmalı ve yalnızlığa katlanmalısınız.

İyi bir hikâyeye, müthiş karakterlere ve tutkunuzdan, cesaretinizden ve yaratıcı becerilerinizden güç alan bir dünyaya olan aşkınız yine de yeterli olmaz. Yegane amacınız *güzel anlatılmış* iyi bir hikâye olmalıdır.

Nasıl ki bir bestecinin müzikal kompozisyon ilkelerine hakim olması gerekiyorsa, sizin de hikâye kompozisyonu ilkelerinde usta olmanız gerekir. Bu yetenek ne mekaniktir ne de hileye dayanır; aracılığıyla kendimiz ve seyirci arasında gizli bir ilgi birliği yarattığımız bir teknikler bütünüdür. Yetenek seyirciyi derin bir bağlamın içine çekmek, bu bağlılığı korumak ve sonunda bunu etkileyici ve anlamlı bir deneyimle taçlandırmak için kullanılan araçların tamamıdır.

Yeteneği olmayan bir yazarın yapabileceği en iyi şey aklına ilk gelen fikri yakalamak, sonra çalışmasının önünde çaresizce oturmak ve şu çetin sorulara cevap verememektir: *İyi mi? Yoksa çöp mü? Eğer çöpse ne yapabilirim?* Bilinçli akıl bu ürkütücü sorulara takılıp bilinçaltını bloke eder. Fakat bilinçli akıl fiilen yete-

neği kullanma işine koyulunca kendiliğinden olan yüzeye çıkar. Yetenekteki ustalık bilinçaltını serbest bırakır.

Yazarın bir gününün seyri nasıldır? Önce hayalinizdeki dünyanın içine girin. Karakterleriniz konuşup hareket ederken siz de yazın. Bundan sonra yapacağınız şey nedir? Hayal dünyanızdan dışarı çıkıp yazdıklarınızı okuyun. Okurken ne yapacaksınız? Tahlilde bulunun. "İyi mi? İşe yarar mı? Neden yaramaz? Kesmeli miyim? Ekleme mi yapmalıyım? Yoksa yeniden mi düzenlemeliyim?" Yazın, okuyun, yaratın, eleştirin; dürtü, mantık; sağ beyin, sol beyin; yeniden tahayyül etmek, yeniden yazmak. Yeniden yazdığınızın yetkinliği ve mükemmellik ihtimali eksiklerinizi gidermeniz konusunda size yol gösteren beceriye hakim olmamıza bağlıdır. Bir sanatçı hiçbir zaman dürtünün heveslerinin insafına kendini bırakmaz; içgüdü ile düşüncenin uyumunu yaratmak için bile isteye yeteneğini hayata geçirir.

HİKÂYE VE YAŞAM

Başarısız olmuş tipik ve ısrarcı iki senaryo türüyle yıllardır karşılaşıyorum. Birincisi "kişisel hikâye" anlatan kötü senaryodur:

Bir ofis ortamında sorunlu bir ana karakterle (protagonist) karşılaşırız. Kadın bir terfiyi hak etse de patronu tarafından görmezden gelinmiştir. Kızgındır, anne babasının evine gittiğinde, babasının bunamaya başladığını, annesinin de bununla başa çıkamadığını görür. Kendi evine gelir ve birlikte kaldığı kaba ve içten pazarlıklı ev arkadaşıyla kavga eder. Dışarı çıkıp bir buluşmaya gider ve burada bir iletişim fiyaskosuna toslar: Duyarsız sevgilisi onu diyet yaptığını tamamen unutarak pahalı bir Fransız lokantasına götürür. Ofise döndüğünde şaşırtıcı bir şekilde terfisini alır... ama yeni dertler ortaya çıkar. Anne babasının evine döndüğünde tam babasının sorununu çözerken annesi keçileri kaçırır. Evine döndüğünde ev arkadaşının televizyonunu çaldığını ve kirayı ödemeden sıvıştığını fark eder. Sevgilisinden ayrılır, buzdolabına koşar ve beş pound bulur. Başını dik tutar ve terfisini bir zafere dönüştürür. Akrabalarıyla yediği nostaljik samimi bir akşam yemeğinde annesinin acılarını dindirir. Yeni ev arkadaşı, kirayı haftalar öncesinden banka çekiyle ödeyen titiz biri

olmanın yanı sıra onu yeni biriyle de tanıştırır. Şu anda doksan beşinci sayfadayız. Diyetine sadık kalır ve son yirmi beş sayfada harika görünür. Bu durum yeni biriyle aşkı filizlenirken papatyalar arasında yavaş çekimle koşmasının edebi karşılığıdır. Sonunda kendi kritik kararıyla yüz yüze gelir: Bağlanmalı mı, yoksa bağlanmamalı mıdır? Senaryo onun kendi mekanına ihtiyacı olduğuna karar verdiği acıklı bir zirveyle sona erer.

İkincisi "ticari başarısı garanti olan" kötü senaryodur:

Havaalanında bagajların karışması yüzünden, bir yazılım programı satıcısı bugün-bildiğimiz-uygarlığı-sona-erdirecek-şeye sahip olur. Bugün-bildiğimiz-uygarlığı-sona-erdirecek-şey çok küçüktür. Aslında bu şey talihsiz ana karakterin haberi olmadan cebindeki tükenmez kalemin içine saklanmıştır. Böylece ana karakterimiz üç düzine karakterin hedefi haline gelir. Bu karakterlerin hepsinin iki ya da üç kimliği vardır; yine hepsi Demir Perde'nin her iki yakasında çalışmaktadır. Soğuk Savaş'tan beri birbirlerini tanımaktadırlar ve hepsi de ana karakterimizi öldürmeye çalışmaktadır. Bu senaryo araba takipleriyle, silahlı çatışmalarla, tüyler ürpertici kaçışlarla ve patlamalarla doludur. Ortada patlama veya vurulan insan olmadığında, yoğun diyalog sahneleri araya girer. Bu arada kahramanımız bu ikiyüzlü insanları ayıklamaya ve kime güvenebileceğini kestirmeye çalışır. Sonunda film, kahramanımızın bugün-bildiğimiz-uygarlığı-sona-erdirecek-şeyi yok etmeyi ve böylece insanlığı kurtarmayı başardığı multi milyon dolarlık efektlerle parlatılmış bir şiddet kakofonisiyle son bulur.

"Kişisel hikâye" gerçeğin yerine benzerini koyan eksik bir yaşam dilimi tablosudur. Bu yazar günlük gerçekleri ne kadar keskin gözlemlerse, gerçekte olup bitenler silsilesini o kadar doğru anlatacağına inanmaktadır. Ne var ki gözlemleri ne kadar dikkatli olursa olsun, gerçek küçük "g" ile yazılır. Büyük "g" ile yazılan "Gerçek", şeylerin yüzeyinin altında, arkasında, ötesinde, içindedir; gerçekliği bir arada tutar veya parçalarına ayırır ve doğrudan gözlemlenemez. Bu yazar sadece görülebilir ve olgusal olanı gördüğü için yaşamın hakikatine karşı kördür.

Öte taraftan, "ticari başarısı garanti olan senaryo" yaşamla hiçbir ilişkisi olmayan fiziksel duyulara yönelik aşırı şişirilmiş, aşırı karmaşık ve aşırı kalabalık bir saldırıdır. Bu yazar eğlenceyle hareketi birbirine karıştırmaktadır. Eğer hikâyeyi umursama-

dan çok hızlı aksiyonlar ve sersemletici görsel efektler kullanırsa, seyircinin heyecanlanacağına inanır. Çok sayıda yazar filminin itici gücü olan Bilgisayarla Yaratılan Görüntü olgusu hesaba katıldığında, bu yazarın tamamen yanıldığı anlaşılır.

Bu türden seyirlikler imgelemin yerine yapmacık gerçekliği koyar. Bunlar bizi bir kasırgaya, bir dinozorun dişleri arasına veya gelecekteki facialarn içine çeken daha önce görülmemiş efektler için hikâyeyi bahane olarak kullanır. Şüphesiz bu cümbüşlü seyirlikler heyecanlı bir sirk sunabilirler. Lakin parkta eğlenceli bir gezi yapmak gibi bunların hazları da kısa sürelidir. Zira sinema tarihinin de bize defalarca gösterdiği gibi, yeni hareketli macera filmleri ne kadar çabuk popüler olursa, o kadar erken "biz bu filmi daha önce görmüştük" diye dile getirilen ilgisizliğin kurbanı olup unutulurlar.

Yaklaşık her on yılda bir, teknik yenilik sırf seyirliği sömürmek amacıyla kötü anlatılmış bir sürü filmi piyasaya yayar. Gerçekliğin şaşırtıcı bir simülasyonu olarak filmin icadı, yavan hikâyelerle geçen onca yılın ardından halk arasında büyük bir heyecan yaratmıştı. Fakat zamanla sessiz film muhteşem bir sanat formuna evrildikten sonra sesin icadıyla gerilemiş olsa da gerçekliğin daha gerçekçi bir simülasyonu oldu. Seyirciler aktörlerin konuşmalarını duyma keyfi için yavan hikâyelere gönüllü olarak katlanırken, 1930'ların başlarında yapılan filmler geriye doğru atılan adımlar halini aldı. Sonradan etkisi ve güzelliği artan sesli film, bu kez de renk, 3-boyut, geniş ekran ve son olarak Bilgisayarla Yaratılan Görüntü'nün (BYG) icadıyla birlikte devre dışı kalmış oldu.

BYG ne bir felaket ne de her derde deva bir ilaçtır; sadece hikâye paletine yeni tonlar ekler. BYG sayesinde hayal edebileceğimiz her şeyi yapabiliriz, üstelik hoş bir tatminle. Eğer BYG'ler FORREST GUMP (1994) veya SİYAH GİYEN ADAMLAR (MEN IN BLACK, 1997) gibi güçlü bir hikâyeden güç alıyorsa, efekt anlatılan hikâyenin arkasında kaybolarak dikkati kendi üzerine çekmeden anlatıyı zenginleştirir. Ne var ki "ticari" yazar genellikle seyirliğin göz alıcılığından büyülenir ve kalıcı eğlencenin sadece görüntünün altındaki heyecan dolu insani gerçeklerde

yattığını göremez.

Betimleme ve seyirlik yazarlarının - aslında bütün yazarların - hikâyenin yaşamla ilişkisini anlamaları icap eder. *Hikâye yaşamın metafordur.*

Hikâye anlatıcısı yaşamın şairidir. Günlük hayatı, içsel ve dışsal hayatı, düş ve gerçekliği şiire dönüştüren bir sanatçıdır o; bu şiirin kafiye düzeni sözcükler değil, olaylardır. İki saatlik bu metafor şunu söyler: Hayat *böyledir* işte! Bu nedenle bir hikâye yaşamın özündekileri keşfetmek için onu soyutlamalı, ama yaşandığı haliyle hayatın tüm anlamını yitiren bir soyutlamaya dönüşmemelidir. Hikâye yaşama *benzemelidir,* ama sokaktaki herkes için aşikar olanın ötesinde bir anlamı veya derinliği olmayacak ölçüde birebir benzer olmamalıdır.

Betimleme yazarları gerçeklerin nötr (tarafsız) olduğunu anlamalıdır. Bir hikâyeye bir şeyi dahil etmenin olası en zayıf bahanesi şudur: "Ama bu gerçekten olmuştu." Her şey olur, hayal edilebilen her şey olur. Aslında hayal edilemeyen de olur. Fakat hikâye fiiliyattaki hayat değildir. Salt olanlar bizi hakikatin yanına taşımaz. Olanlar olgudur, ama hakikat değildir. Hakikat, bizim olan bitenler *hakkındaki düşündüklerimizdir.*

"Jeanne D'Arc'ın Hayatı" diye bilinen bir dizi gerçeği düşünelim. Yüzyıllardır ünlü yazarlar bu kadını sahneye, sayfalara, sinemaya taşımışlardır; ama her bir Jeanne eşsizdir: Anouilh'in ruhani Jeanne'ı, Shaw'ın esprili Jeanne'ı, Brecht'in politik Jeanne'ı, Dreyer'in acı çeken Jeanne'ı, Hollywood'un romantik savaşçı Jeanne'ı. Shakespeare'in kaleminde ise belirgin biçimde İngiliz bakış açısından deli bir Jeanne haline bürünmüştür aynı kişi. Her bir Jeanne ilahi bir esin almıştır, bir orduyu ayağa kaldırır, İngilizleri bozguna uğratır, kazığa bağlanarak yakılır. Jeanne'ın gerçekleri hep aynıdır; ama hayatının "gerçeği", onun anlamını bulacak yazarı beklerken farklı farklı tasvirleri ortaya çıkar.

Aynı şekilde seyirlik yazarları soyutlamaların nötr olduğunu anlamalıdır. Soyutlama derken, grafik tasarım stratejilerini, görsel efektleri, renk doygunluğunu, ses perspektifini, ritim düzenlemeyi ve benzeri şeyleri kastediyorum. Bunların kendi içlerinde

ve kendi başlarına bir anlamı yoktur. Altı farklı sahneye uygulanan aynı kurgu modeli birbirinden tamamen farklı altı yorumla sonuçlanabilir. Filmin estetik unsurları hikâyenin canlı içeriğini ifade etmeye yarayan araçlardır, ama asla kendi başına bir amaca dönüşmemelidirler.

GÜÇLER VE YETENEKLER

Her ne kadar betimleme ve seyirlik yazarları hikâye yazımında zayıf olsalar da iki temel güçten biriyle kutsanmış olabilirler. Gözlemlemeye yaslanan yazarlar genellikle duyuların gücüne, okuyucuya maddi duyuları aktarma gücüne sahiptirler. Öylesine keskin ve hassas bir şekilde görüp duyarlar ki imgelerinin berrak güzelliğiyle çarpılan okurun kalbi yerinden oynar. Diğer taraftan, aksiyon fantezisi yazarları genellikle seyirciyi olanın ötesine götürüp olabilecek olanla buluşturan hayal gücüne sahiptirler. İmkansız kabul edilen şeyleri alıp şoke edici kesinliklere dönüştürebilirler. Bunlar da yürekleri hoplatabilirler. Hem duyusal algı hem de canlı bir hayal gücü imrenilecek yeteneklerdir, ama iyi bir evlilikte olduğu gibi biri diğerini tamamlar. Tek başlarına güçsüzdürler.

Gerçekliğin bir ucunda saf olgu, diğer ucunda saf tahayyül vardır. Bu iki kutbun arasındaki yelpazede sonsuz çeşitlilikte kurmaca ortaya çıkar. Güçlü hikâye anlatımı bu yelpaze boyunca bir denge oluşturur. Eğer yazdıklarınız iki kutuptan birine eğilim gösteriyorsa, insanlığınızın tüm yanlarını uyumlu hale getirmeyi öğrenmeniz gerekir. Kendinizi yaratıcı yelpazeye yerleştirmelisiniz; görüntüye, sese ve duyguya duyarlı olmalı ve bunları hayal gücüyle dengede tutmalısınız. İnsanların yaptıkları şeyleri neden ve nasıl yaptıklarına dair görüşünüzü ifade etmek için sizi harekete geçiren içgüdülerinizi ve içgörünüzü kullanarak iki koldan çalışın.

Son husus olarak şunu belirtelim: Yaratmak için gerekli olan yetiler sadece duyusal ve imgelemsel yetilerden ibaret değildir; yazmak benzersiz iki temel yeteneği de gerektirir. Öte yandan bu yetenekler arasında zorunlu bir bağlantı yoktur. Birinden çok ol-

ması diğerinden de mutlaka bir parça olacağı anlamına gelmez.

Birincisi, sıradan dili yaratıcı bir biçimde daha yüksek, daha anlamlı bir hale dönüştüren edebi yetenektir. Bu yeni dil dünyayı capcanlı anlatıp insan seslerini yakalar. Bununla beraber edebi yetenek yaygındır. Dünyadaki her okuryazar toplumda binlerce olmasa da yüzlerce insan şu ya da bu düzeyde kendi kültürünün sıradan diliyle işe başlayıp sıra dışı bir şeye ulaşabilir. Bu kişiler edebi anlamda güzel yazarlar, çok azı ise büyüleyicidir.

İkinci yetenek ise yaratıcı bir biçimde hayatı daha güçlü, daha açık, daha anlamlı bir yaşantıya dönüştüren öyküleme yeteneğidir. Gündelik hayatımızın içine girmeye çalışır ve onu yeniden şekillendirerek hayatı zenginleştiren bir anlatıya dönüştürür. Katıksız öyküleme yeteneği nadirdir. Yazar, ustalıklı anlatıma sahip hikâyeleri yıllar boyunca yalnızca içgüdü düzeyinde yaratır ve nasıl yazdığını veya daha iyisini nasıl yapabileceğini bir an bile düşünmez. İçgüdüsel deha hemen nitelikli bir eser üretebilir, ama mükemmellik ve üretkenlik, spontane ve eğitilmemiş şeyden çıkmaz.

Edebi yetenek ve öyküleme yeteneği birbirinden belirgin biçimde farklı olmanın yanı sıra aralarında bir ilişki de yoktur, çünkü öykülerin anlatılmaları için yazılmaları şart değildir. Öyküler insanın iletişim kurabildiği herhangi bir yolla anlatılabilir. Tiyatro, düzyazı, film, opera, pantomim, şiir ve dans, bunların hepsi kendine has tadıyla öykü ritüelinin olağanüstü biçimleridir. Öte yandan, tarihin farklı zamanlarında bunlardan biri öne çıkar. Sözgelimi 16. yüzyılda tiyatro, 19. yüzyılda roman, 20. yüzyılda ise bütün sanatların görkemli bir bileşimi olan sinema. Ekrandaki en tesirli, en dokunaklı anları yaratmak için sözel anlatıma, onları canlandırmak için diyaloğa gerek yoktur. Onlar saf ve sessiz görüntülerdir. Edebi yeteneğin malzemesi sözcüklerdir; öyküleme yeteneğinin malzemesi ise hayatın *ta kendisidir*.

BECERİ, YETENEĞİ EN ÜST DÜZEYE ÇIKARIR

Öyküleme yeteneğine nadir rastlanırken, buna doğası gere-

gi sahipmiş gibi görünen insanlarla sıkça karşılaşırız. Her köşe başında karşımıza çıkan bu insanlar için hikâye anlatmak bir gülümseme kadar kolaydır. Sözgelimi, iş arkadaşları kahve makinesinin başında toplaştığında öykü anlatımı başlar. İnsani temasın getirdiği bir olgudur bu. Ne zaman beş-altı kişi bu sabah ritüeli için toplansa, bu yeteneğe sahip en az bir kişi mutlaka çıkacaktır.

Diyelim ki bizim hikâye anlatıcımız arkadaşlarına "Çocuklarımı Okul Servisine Nasıl Bindirdim" başlıklı hikâyeyi anlatacak. Coleridge'in İhtiyar Denizci'si gibi bu anlatıcı herkesin dikkatini üzerine çeker. Onları büyüler, ellerinde kahve fincanları, ağızları bir karış açık halde bırakır onları. Hikâyesini ballandırır, dinleyenleri göklere çıkarır, rahatlatır, belki ağlatır; ama her halükarda büyük bir merak içinde bırakır, ta ki çarpıcı son sahneyle işlerini bitirene değin: "İşte ufak veletleri bu sabah otobüse böyle bindirdim." İş arkadaşları memnuniyetle arkalarına yaslanıp "Tanrım! Evet, Helen; benim çocuklarım da böyle," diye mırıldanırlar.

Şimdi de hikâye anlatma sırası Helen'in yanındaki adama geçsin. O da hafta sonu annesinin nasıl öldüğünün yürek parçalayan hikâyesini anlatarak herkesin sıkıntıdan patlamasına sebep olur. Onunki eften püften ayrıntılar ve klişelerle dolu, konudan konuya atlayan yüzeysel bir hikâyedir: "Tabutun içinde öyle güzel görünüyordu ki." Anlatısının ortalarına doğru dinleyiciler bu acıklı hikâyeyi daha fazla dinlememek için bir fincan daha kahve almak üzere kahve makinesine dönerler.

Eften püften bir malzemeyi güzelce anlatmak ile esaslı bir malzemeyi kötü anlatmak arasında seçim yapması gerektiğinde, dinleyici her zaman güzelce anlatılan eften püften hikâyeyi tercih eder. Usta hikâye anlatıcıları en önemsiz şeylerden nasıl hayat devşireceklerini bilirlerken, kötü hikâye anlatıcıları en derin olanı bile banal hale getirirler. Bir Buda içgörüsüne sahip olabilirsiniz, ama eğer hikâye anlatamıyorsanız fikirleriniz kireç gibi kurur.

Öyküleme yeteneği birinci sırada gelirken, edebi yetenek ikinci sırada gelir; ama olmazsa olmazdır. Bu ilke sinema ve televizyonda vazgeçilmez ilkedir ve edebiyat ve tiyatroda pek çok romancı ve oyun yazarının sandığından daha fazla geçer-

lidir. Öyküleme yeteneği nadirdir, ama demek ki sizde de biraz var; yoksa yazmayı bu denli istemezdiniz. Sizin göreviniz olası bütün yaratıcılığı ortaya çıkarmaktır. Yalnızca hikâye anlatımı becerisiyle ilgili bildiğiniz her şeyi kullanarak yeteneğinizi geliştirebilirsiniz. Çünkü beceri olmadan yetenek, motorsuz yakıta benzer. Harlı yanar, ama hiçbir netice elde etmeden söner.

KISIM 2

HİKÂYENİN ÖGELERİ

Güzel anlatılmış bir hikâye; içinde yapı, ortam, karakter, tür ve fikrin pürüzsüzce harmanlandığı senfonik bir bütünlüktür. Bunların uyumunu yakalamak için yazar, sanki bir orkestranın çalgılarıymış gibi öykünün ögelerini incelemelidir - ilkin tek tek, sonra uyum içinde bir bütün olarak.

2

YAPI YELPAZESİ

HİKÂYE TASARIMININ TERMİNOLOJİSİ

Bir karakter sizin hayal dünyanıza adım attığında yanında bol miktarda hikâye olanağı getirir. İsterseniz karakter daha doğmadan anlatıma başlayabilirsiniz. Daha sonra günden güne, yıldan yıla ölüp gidene kadar onu takip edebilirsiniz. Bir karakterin yaşamı hem karmaşık hem de çok katmanlı yüz binlerce saati kapsar.

Bir andan sonsuzluğa, kafatasının içinden gökadalara her bir karakterin hayat hikâyesi ansiklopedileri dolduracak olanaklar sunar. Bir ustanın alametifarikası hepi topu birkaç anı seçerek bize bir ömrü anlatmasıdır.

En derin seviyeden başladığınızda hikâyeyi, ana karakterin iç dünyasında kurabilir ve onun uyanık veya rüya halindeki düşünce ve duygularıyla bütün hikâyeyi anlatabilirsiniz. Yahut hikâyeyi ana karakter ile ailesi, arkadaşları veya sevgilileri arasında cereyan eden bir kişisel çatışma seviyesine kaydırabilirsiniz. Ya da sosyal kurumlara uzanıp okul, iş hayatı, kilise veya adalet sistemiyle arası bozuk olan bir karakter oluşturabilirsiniz. Veya daha da genişletip tehlikeli kent sokakları, ölümcül hastalıklar, çalıştırılamayan araba ve tükenen süre gibi unsurlar barındıran bir çevreyle mücadele içine sokabilirsiniz karakterinizi. Ya da tüm bu düzeylerin herhangi bir birleşimi olabilir.

Ne olursa olsun *hayat hikâyesinin* bu karmaşık açılımı *anlatılan hikâyeye* dönüşmelidir. Uzun metrajlı bir film tasarlamak için *hayat hikâyesindeki* hayhuy ve koşuşturmacayı hepi topu yaklaşık iki saate indirip bu süre zarfında dışarıda bıraktığınız her şeyi bir şekilde ifade etmelisiniz. Bir hikâye güzel anlatıldığında bu etkiyi yaratmaz mı? Bir filmden çıkan arkadaşlarınıza filmin ne hakkında olduğunu sorduğu-

nuzda, genellikle *anlatılan hikâyeyi hayat hikâyesi* içine yerleştirdiklerine hiç dikkat ettiniz mi?

"Harikaydı! Çiftlikte büyümüş bir adam hakkında. Çocukken ailesiyle birlikte kızgın güneşin altında yorulma nedir bilmeden çalıştı. Okula gitti, ama pek başarılı olamadı; çünkü zararlı otları temizlemek ve çapa yapmak için şafakta kalkmak zorundaydı. Günlerden bir gün birisi ona bir gitar verdi. O da gitar çalmayı ve kendi şarkılarını bestelemeyi öğrendi... Sonunda bu yorucu yaşamdan bıktı usandı, kaçtı, ucuz barlarda müzik yaparak geçinmeye başladı. Derken şahane sesi olan güzel bir kızla tanıştı. Birbirlerine aşık oldular, birlikte çalışıp bir grup kurdular ve mesleklerinde hızla yükseldiler. Gelgelelim spot ışıklarının her zaman kadının üzerinde olması sorun teşkil ediyordu. Adam şarkıları yazıyor, besteliyor, kadına destek çıkıyor; ama insanlar sadece kadını görmeye geliyorlardı. Kadının gölgesinde kalan adam içkiye başladı. Sonunda kadın onu başından atınca adam tüm umutlarını kaybetmiş halde tekrar yollara düştü. Tozlu bir Midwest kasabasında ucuz bir motelde uyandı. Tam anlamıyla dibe vurmuştu; ne arkadaşı ne de parası olan umutsuz bir keşti artık. Telefon etmek için üç kuruş parası dahi yoktu. Hoş, olsaydı kimi arayacaktı ki!"

Başka bir deyişle, SEVECENLİK filmini başından itibaren anlatıyordu. Oysa yukarıda anlatılanların hiçbiri filmin içinde yoktu. SEVECENLİK filmi Rubert Duvall'ın canlandırdığı Mac Sledge karakterinin dibe vurmuş halde uyanmasıyla başlar. Sonraki iki saat Sledge'in yaşamındaki ertesi yılı kapsar. Yine de geleceğine ilişkin bize bir fikir veren son sahneye kadar, sahnelerin içinde ve aralarda onun geçmişine dair her şeyi, o yıl başına gelen önemli şeyleri öğreniriz. Bir adamın neredeyse doğumundan ölümüne kadarki yaşamı, Horton Foote'un Oscar ödüllü senaryosundaki AÇILMALAR (FADE IN) ile KARARMALAR (FADE OUT) arasında yakalanmıştır.

Yapı

Yazar *hayat hikâyesinin* engin akışı içinden seçimler yapmalıdır. Kurmaca dünyalar gündüz düşleri değildir; bir film yapmak için hummalı bir halde malzeme aradığımız çalışma yerleridir. Ne var ki "Neyi seçiyorsunuz?" diye sorulduğunda, aynı fikirde olan iki yazar çıkmaz. Kimileri karakter, kimileri aksiyon veya çatışma, belki de ruhsal atmosfer, görüntüler veya diyalog arar. Ama hiçbir öge kendi içinde ve kendi başına bir hikâye oluşturmaz. Bir film sadece çatışma veya ak-

siyon, kişilik veya duygusallık, esprili konuşmalar veya sembollerden ibaret değildir. Yazarın aradığı şey olaylardır, çünkü olaylar bu anlattıklarımızı ve daha fazlasını içerir.

YAPI belli duygular uyandırmak ve belli bir yaşam görüşünü ifade etmek için stratejik bir sıra içinde düzenlenen, karakterlerin hayat hikâyelerinden derlenen bir olaylar seçkisidir.

Olaya insanlar neden olur ve olay insanları etkiler, böylece karakterleri şekillendirir; olay bir ortamda geçer, görüntüyü, aksiyonu ve diyaloğu üretir. Enerjisini gerek karakterlerde gerekse seyircide duygu uyandıran çatışmadan alır. Fakat olay seçimleri rastgele veya vasat bir şekilde gösterilemez; düzenlenmiş olmalıdır ve hikâyede "düzenleme yapmak" müzikte düzenleme yapmakla aynı anlama gelir. Ne dahil edilecek? Ne atılacak? Ne neyin önüne, ne neyin arkasına konacak?"

Bu soruları cevaplamak için amacınızın ne olduğunu bilmeniz gerekir. Olaylar ne yapmak için düzenlenir? Bir amacınız duygularınızı ifade etmek olabilir; ama bu, seyircide herhangi bir duygu uyandırmazsa, kendin çalıp kendin oynamak olur. İkinci amacınız ise düşüncelerinizi ifade etmek olabilir; ama eğer bunu seyirci takip edemezse, bu da bencilik olur. Bu nedenle olayların tasarımı için ikili bir strateji gerekir.

Olay

"Olay" *değişim* demektir. Eğer pencerenizin dışındaki sokak kuruysa ve kısa bir şekerlemeden sonra sokağın ıslanmış olduğunu görürseniz, yağmur denilen bir olayın gerçekleştiğini varsayarsınız. Dünya kuruluktan ıslaklığa geçmiştir. Fakat filmi sadece havadaki değişimlerden oluşturamazsınız; her ne kadar bazıları bunu denemişse de. *Hikâye Olayları* önemsiz değil, anlamlıdır. Değişimi anlamlı hale getirmek için öncelikle bunun bir karakterin başına gelmesi gerekir. Eğer birisini sağanak yağmur altında sırılsıklam gösterirseniz, bu, ıslak bir sokaktan daha anlamlı olur.

HİKÂYE OLAYI bir karakterin yaşamında bir DEĞER açısından yaşanan ve ifade edilen anlamlı bir değişiklik yaratır.

Değişimi anlamlı kılmak için onu ifade etmelisiniz ve seyirci de ona bir değer açısından tepki göstermelidir. Değer derken erdemleri

veya sözcüğün dar, ahlaki anlamıyla "aile değerleri" gibi şeyleri kastetmiyorum. Doğrusu, *Hikâye Değerleri* bu kavramın en geniş anlamına atıfta bulunuyor. Değerler hikâye anlatımının ruhudur. Neticede bizimkisi bir değerler algısını dünyaya anlatma sanatıdır.

HİKÂYE DEĞERLERİ olumludan olumsuza veya olumsuzdan olumluya, bir andan bir diğerine değişebilen insan deneyiminin evrensel özellikleridir.

Sözgelimi, canlı/ölü (olumlu/olumsuz) bir hikâye değeridir, tıpkı sevgi/nefret, özgürlük/esaret, gerçek/yalan, cesaret/korkaklık, sadakat/ihanet, akıllılık/aptallık, heyecan/sıkıntı, vs. gibi. Herhangi bir anda deneyimin, mahiyetini tersine çevirebilecek bunlara benzer ikili özelliklerine Hikâye Değerleri diyoruz. Bunlar ahlaki olarak iyi/kötü, etik olarak doğru/yanlış veya sadece değer yüklü olabilir. Umut/umutsuzluk ne ahlaki ne de etiktir, ama biz ne zaman deyimin bu ucunda veya diğer ucunda olduğumuzu kesinlikle biliriz.

Pencerenizin dışında, bir kuraklık bölgesi olan 1980'lerin Doğu Afrika'sı olduğunu hayal edin. Şimdi elimizde bir değerimiz var: Hayatta kalma, yaşam/ölüm. Olumsuzdan başlayalım. Feci bir kıtlık binlerce can alıyor. Sonrasında yağmur yağsaydı, bir muson yağmuru toprağı yeşillendirseydi, hayvanların otlamasını ve insanların hayatta kalmasını sağlasaydı, bu yağmur, değeri olumsuzdan olumluya, ölümden yaşama çevirdiği için derinlikli bir anlama sahip olurdu.

Öte yandan bu olay ne kadar etkili olursa olsun, henüz bir Hikâye Olayı olarak nitelendirilemez; çünkü rastlantı eseri ortaya çıkmıştır. Nihayet Doğu Afrika'ya yağmur yağdı. Her ne kadar hikâye anlatımında rastlantıya yer olsa da bir hikâye, ne denli değer yüklü olursa olsun, sadece tesadüfi olaylardan inşa edilemez.

Hikâye Olayı bir karakterin yaşamında bir değer açısından yaşanan ve ifade edilen ve ÇATIŞMA YOLUYLA MEYDANA GETİRİLEN anlamlı değişimi yaratır.

Tekrar kurak dünyamıza dönelim. Bu dünyaya kendini "yağmur yağdırıcı" olarak hayal eden bir adam girer. Bu karakterin yağmur yağdırabileceğine dair tutkulu inancı ile aptal veya deli olduğuna dair dehşetli korkusu arasında gelip giden derin bir içsel çatışması vardır. Bir kadınla tanışır, ona aşık olur, sonra kadın onanmaya çalışsa da zamanla onun bir şarlatan veya daha kötüsü olduğuna kanaat getirdiği için adam acı çeker. Adam toplumla büyük bir çatışma içindedir. Kimileri sanki bir mesihmiş gibi onun peşinden giderken, kimileri de

onu taşlayarak şehrin dışına sürmek ister. Nihayetinde sıcak rüzgarlar, bulutsuz gökyüzü ve kavrulmuş toprağın olduğu fiziksel dünyayla amansız bir çatışmaya girer. Eğer bu adam bütün o içsel ve kişisel çatışmalarıyla mücadele edebilse, sosyal ve çevresel güçlere karşı koyabilse ve sonunda bulutsuz bir gökyüzünden yağmur yağdırabilse, bu fırtına görkemli ve son derece anlamlı olurdu, çünkü burada *çatışmayla tetiklenen bir değişim* söz konusudur.

Burada anlattığım hikâye Richard Nash'in kendi oyunundan sinemaya uyarladığı YAĞMURCU (THE RAINMAKER, 1956) filmidir.

Sahne

Tipik bir film için yazar kırk ile altmış arası Hikâye Olayı veya yaygın bilinen adıyla sahne seçecektir. Bir romancı altmıştan daha fazla sahne isteyebilirken, oyun yazarı nadiren kırk sahneye çıkar.

SAHNE az çok süreğen bir zaman ve mekanda çatışma yoluyla gerçekleşen aksiyondur. Bu aksiyon, karakterin yaşamındaki değer yüklü durumu en azından algılanabilir bir anlam düzeyine sahip bir değere döndürür. Her sahnenin bir Hikâye Olayı olması en idealidir.

Yazdığınız her sahneye yakından bakın ve kendinize şu soruları sorun: Şu anda karakterimin yaşamında hangi değer var? Aşk mı? Gerçeklik mi? Ne peki? Bu değerin niteliği sahnenin zirvesinde ne olacak? Olumlu mu? Olumsuz mu? Yoksa her ikisi de mi? Not alın. Sonra sahnenin kapanışına dönüp şu soruları sorun: O değer şimdi nerede? Olumlu mu? Olumsuz mu? Yoksa her ikisi de mi? Not alıp karşılaştırın. Eğer sahnenin sonunda yazdığınız cevap ile başta aldığınız not aynı ise o zaman başka bir önemli soruyu sormanız gerekir: Bu sahne neden senaryomda yer alıyor?

Eğer karakterin yaşamındaki değer yüklü durum bir sahnenin sonundan diğerine geçilirken değişmeden kalıyorsa, o zaman anlamlı hiçbir şey olmamış demektir. Sahnede hareket vardır, falanca şey hakkında konuşulur, filanca şey yapılır; ama değer açısından değişen bir şey yoktur. O zaman olay da yoktur.

Öyleyse hikâyede bu sahne niye var? Bunun cevabı gayet bellidir: "Açıklama." Bu sahnede karakterler, dünya veya tarih hakkındaki bilgi kulak misafiri olan seyirciye aktarılır. Eğer açıklama bir sahnenin

tek gerekçesiyse, disiplinli bir yazar onu atacak ve söz konusu bilgiyi filmin başka bir yerine yedirecektir.

Yön değiştirmeyen sahne olmaz. Bizim idealimiz budur. Biz bir karakterin yaşamındaki bir değeri olumludan olumsuza veya olumsuzdan olumluya çevirerek her sahnenin yönünü başından sonuna doğru değiştiririz. Bu ilkeye bağlı kalmak zor olabilir, ama kesinlikle imkansız değildir.

ZOR ÖLÜM, KAÇAK (THE FUGITIVE, 1993) ve KÖPEKLER (STRAW DOGS, 1971) bu testten bariz geçmiştir; öte yandan GÜNDEN KALANLAR (THE REMAINS OF THE DAY, 1993) ve ZORAKİ TURİST filmlerinde de ideal aynı özenle ama daha gizlice korunur. Aradaki fark; aksiyon türleri özgürlük/esaret veya adalet/adaletsizlik gibi umuma ait değerlere yönelirken, eğitim türünün kendinin farkında olma/kendini kandırma gibi içsel değerlere veya anlamlı/anlamsız gibi yaşam değerlerine yönelmesidir. Tür ne olursa olsun, şu ilke evrenseldir: Bir sahne gerçek bir olay değilse, onu at.

Örneğin:

Chris ile Andy birbirlerine aşıklar ve birlikte yaşıyorlar. Bir sabah uyanırlar ve kavga etmeye başlarlar. Ağız dalaşı, kahvaltı telaşında oldukları mutfakta devam eder. Birlikte işe gitmek için garajda arabaya bindikleri sırada kavga daha da çirkinleşir. Sonunda otobanda sözcükler şiddete evrilir. Andy arabayı kenara çekip iner ve ilişkilerini bitirir. Bu aksiyonlar ve yerler silsilesi bir sahne yaratır: Çifti olumludan (aşk ve birliktelik) olumsuza (nefret ve ayrılık) taşır.

Mekandaki dört değişim - yatak odası, mutfak, garaj ve otoyol – kamera için yeni çekim alanlarıdır, ama gerçek sahneler değildir. Bunlar davranışı güçlendirerek kritik anı inandırıcı kılsa da söz konusu değerleri değiştirmez. Tüm sabah devam eden tartışma esnasında çift hala birliktedir ve muhtemelen birbirlerine aşıktırlar. Fakat aksiyon Dönem Noktasına vardığında - arabanın kapısının kapatılması ve Andy'nin "Artık bitti!" demesi - sevgililer için hayat altüst olur, etkinlik aksiyona dönüşür ve taslak tam bir sahne, bir Hikâye Olayı haline gelir.

Genelde bir dizi etkinliğin gerçek bir sahne oluşturmasının kıstası şudur: Tüm bu sahneler zaman ve mekan bütünlüğü içinde "tek sahnede" yazılabilir miydi? Bizim örneğimizde cevap evettir. Tartışmaları yatak odasında başlayabilir, yatak odasında gelişebilir ve ilişkilerini yatak odasında bitirebilirlerdi. Nitekim sayısız ilişki yatak odasında

sona ermiştir. Ya da mutfakta veya garajda. Yahut otobanda değil de işyerinin asansöründe. Oyun yazarı bunu "tek sahnede" yazabilir, çünkü tiyatronun sahneleme sınırlamaları bizi zaman ve mekan bütünlüğüne zorlar; buna karşın romancı veya senaryo yazarı, sonraki mekanları kurmak amacıyla veya Chris'in mobilya zevki, Andy'nin araba sürme alışkanlığı ya da başka sebeplerle sahneyi zaman ve mekan içinde gezdirebilir. Bu sahne belki de başka bir çiftin bulunduğu başka bir sahneyle birlikte paralel kurguyla düzenlenebilirdi. Çeşitlemeler sonsuzdur, ama her halükarda bu tek bir Hikâye Olayı, "aşıkların ayrılma" sahnesidir.

Vuruş

Sahnenin içinde yapının en küçük unsuru *Vuruş*'tur. (Bunun diyalog sütununda "kısa ara" anlamına gelen kısa boşlukla karıştırılmaması gerekir.)

VURUŞ aksiyon/reaksiyonda davranışın değişmesidir. Vuruştan vuruşa değişen bu davranışlar bir sahnenin dönümünü şekillendirir.

Şimdi "aşıkların ayrılması" sahnesine daha yakından bakalım. Alarm çalarken Chris, Andy'e sataşır ve Andy de aynı şekilde karşılık verir. Giyinirlerken sataşma iğnelemeye dönüşür ve birbirlerine hakaret etmeye başlarlar. Mutfakta Chris, Andy'i tehdit eder: "Şayet seni terk etseydim bebeğim, öyle sefil olurdun ki..." Fakat adam onun blöfüne "Benim sevdiğim bir sefalet olurdu bu," diye karşılık verir. Garajda Chris onu kaybetme korkusuyla Andy'den kalmasını rica eder, ama adam güler ve kadının ricasıyla alay eder. Sonunda hızlanan araba içinde Chris yumruklarını sıkar ve Andy'i yumruklar. Kavga acı bir fren sesiyle biter. Andy kanayan burnuyla arabadan iner, kapıyı çarpar ve "Artık bitti!" diye bağırarak kadını şok içinde bırakır.

Bu sahne altı vuruş, tamamen farklı altı davranış/aksiyon-reaksiyonda altı apaçık değişim etrafında inşa edildi: Birbirlerine sataşmaları, bunu takip eden karşılıklı hakaretler, daha sonra tehdit ve birbirlerine meydan okumaları, akabinde yalvarma ve alay etme ve nihayet karşılıklı şiddet gösterileriyle varılan son darbe ve dönüm noktası: Andy'nin kararı ve ilişkiyi sona erdirme hareketi ile Chris'i şaşkına çeviren sürpriz.

Sekans

Vuruşlar sahneleri oluşturur. Sonra sahneler de hikâye tasarımının sonraki en büyük birimi olan *Sekansı* oluşturur. Her gerçek sahne karakterin yaşamının değer yüklü durumunu değiştirir, ama olaydan olaya değişimin derecesi büyük farklılık gösterebilir. Sahneler nispeten küçük ama önemli değişimler doğurur. Ancak bir sekansın kapanış sahnesi daha güçlü ve belirleyici bir değişim yaratır.

SEKANS önceki sahnelerden daha büyük bir etkiyle sonuçlanan genellikle iki ile beş arası sahneden oluşan bir dizidir.

Örneğin şu üç sahneli bir sekanstır:

Hazırlık: Midwest'te hatırı sayılır bir kariyeri olan genç bir işkadını yetenek avcıları tarafından aranır ve New York'taki bir şirket için iş görüşmesine çağrılır. Şayet bu işi alırsa kariyerinde dev bir adım atmış olacaktır. Bu işi çok ister, ama henüz alamamıştır (olumsuz). İşe aday altı finalistten biridir. Şirket yöneticileri bu mevkinin çok önemli bir kamusal boyutunun olduğunu bildiklerinden nihai kararlarını vermeden önce adayları resmi olmayan bir ortamda gözlemlemek isterler. Bu amaçla altı adayı Manhattan'ın Doğu Yakası'nda düzenlenecek bir partiye davet ederler.

Sahne 1: Batı Yakası'nda Bir Otelde ana karakterimiz akşam için hazırlık yapar. Söz konusu olan değer kendine güven/kendinden kuşku duymadır. Kadının bu akşamı başarıyla atlatabilmesi için kendine olan tüm güvenini toplaması gerekecektir, ama içi kuşkularla doludur (olumsuz). Odanın içinde dolaşırken korkudan midesi kasılır ve kendi kendine Doğu'ya gelmekle ne büyük bir aptallık ettiğini, bu New Yorkluların onu canlı canlı yiyeceklerini söyler. Valizindeki giysileri teker teker deneyerek fırlatıp atar, çünkü her biri bir öncekinden daha kötü görünür. Saçları taranamayacak kadar arapsaçına dönmüştür. Giysileri ve saçlarıyla boğuşurken toplanmaya ve kendini bu rezaletten kurtarmaya karar verir.

Tam o esnada telefon çalar. Arayan annesidir; yalnızlık ve terk edilme korkusu nedeniyle ana karakterimizi azarlayıp suçluluk duygusu hissetmesine yol açar ve ardından iyi şanlar diler. Barbara, Manhattan'daki piranaların evdeki büyük beyaz köpekbalığıyla aşık atamayacağını fark edip telefonu kapatır. *Bu*

işe ihtiyacı vardır! Derken daha önce hiç denemediği bir giysi ve aksesuar kombinasyonu içinde kendine hayran kalır. Saçları büyüleyici bir şekilde omuzlarına dökülür. Işıl ışıl parlayan gözleri ve tazelenen güveniyle (olumlu) aynanın karşında kendine bakar.

Sahne 2: Otelin Giriş Kapısı. Gök gürültüsü, şimşek ve sağanak yağmur. Barbara, Terre Haute şehrinden olduğu için kayıt yaptırdığı zaman kapıcıya beş dolar bahşiş bırakması gerektiğini bilmez, bu yüzden kapıcı ona taksi bulmak için bu fırtınada dışarı çıkmayacaktır. Hem yağmur yağdığı zaman New York'ta taksi bulmak neredeyse imkansızdır. Hal böyle olunca, kadın ne yapacağını düşünüp taşınırken ziyaretçi haritasına bakar. Eğer West Eighties'den giderek Central Park West'in içinden geçmeyi, oradan CPW ve 59. Cadde'ye inmeyi, Central Park'ın güneyi boyunca ilerleyip Park Avenue'ya ve sonunda da East Eighties'e varmayı denerse partiye asla zamanında yetişemeyecektir. Bu durumda ona asla ama asla tavsiye edilmeyeni yapacaktır: Geceleyin Central Park'ın içinden geçmek. Bu sahne yeni bir değer taşır: Yaşam/ölüm.

Saçlarını bir gazeteyle örter ve ölümü (olumsuz) göze alarak karanlığın içine dalar. Şimşek çakar ve ister yağmur ister güneş olsun her zaman orada takılan ve gece parkın içinden geçen aptalları bekleyen çete ana karakterimizin etrafını sarar. Ne var ki kadın boşu boşuna karate kursu almamıştır. Yoluna çıkan çeteyi tekme atarak, çenelerini kırarak, dişlerini dökerek bir güzel patakladıktan sonra parkın dışına sağ salim (olumlu) çıkar.

Sahne 3: Park Avenue Binası – Aynalı Lobi. Şimdi söz konusu değer sosyal başarı/sosyal fiyasko olmuştur. Ana karakterimiz hayatta kalmayı başarmıştır. Fakat sonra aynaya baktığında kendini sudan çıkmış bir sıçan gibi görür: Saçlarını örten gazete paramparça olmuş, üstü başı kan içinde, çetenin kanı ama yine de kan işte! Kendine güveni tekrar dibe vurur, eski kuşku ve korkuları nükseder, ta ki sosyal felaketin (olumsuz) baskısı altında kişisel yenilgisini (olumsuz) kabullenene değin.

Taksiler diğer adaylar tarafından durdurulur. Hepsi de taksi bulur, hepsi New York şıklığı içinde arzı endam etmiştir. Midwest'ten gelen bu zavallı kaybedene acırlar ve asansöre ka-

dar ona eşlik ederler.

Teras katında saçlarını kuruturlar ve giymesi için ona birbirine uyumsuz giysiler bulurlar. Ve bu kılıkta göründüğü için bütün gece spot ışıkları onun üzerindedir. Ne yaparsa yapsın daha baştan kaybettiğini bildiği için doğal haline döner ve rahatlar. Ve sahip olduğunu daha önce hiç bilmediği bir cesaret içinin derinliklerinden yükselir. Onlara parktaki kavgasını anlatmakla yetinmez, bununla ilgili espriler de yapar. Bu manzara karşısında ağızlar saygıyla gevşer ve kahkahalarla açılır. Gecenin sonunda bütün yöneticiler bu iş için biçilmiş kaftanın kim olduğuna karar vermişlerdir artık. Parktaki o dehşeti atlatmış ve bu denli soğukkanlı davranabilmiş bir kadın tam da onların aradığı kişidir. İşi kapan kadının kişisel ve sosyal zaferleriyle gece sona erer (çifte olumlu).

Her sahne kendi değerini veya değerlerini dönüştürür. Sahne 1'de kendinden kuşku duyma kendine güvene; Sahne 2'de ölüm yaşama, kendine güven yenilgiye; Sahne 3'te sosyal yenilgi sosyal zafere dönüşür. Ancak bu üç sahne, tümüne galebe çalan ve onları kendine tabi kılan daha büyük başka bir değerin sekansını oluşturur ve bu sekans İŞ'tir. Sekansın başında kahramanımızın İŞİ YOKTUR. Üçüncü sahne Sekansın Zirvesi haline gelir, çünkü bu sahnede kahramanımızın sosyal başarısı ona İŞ kazandırır. Onun bakış açısından İŞ, uğruna hayatını riske atabileceği kadar mühim bir değerdir.

Her sekansı adlandırmak onun neden bu filmin içinde olduğunu anlamak bakımından faydalıdır. Bu "işi kapma" sekansındaki hikâyenin amacı, kadını İŞSİZLİKTEN çıkarıp İŞE kavuşturmaktır. Bu amaç, bir personel görevlisiyle tek bir sahnede gerçekleştirilebilirdi. Fakat "o vasıflı biridir," demekten daha fazlasını söylemek için yalnızca işi almasını değil, ayrıca karakterini ve annesiyle ilişkisini New York City ve şirkete dair görüşleriyle birlikte dramatize eden tam bir sekans yaratmak gerekliydi.

Bölüm

Sahneler *küçük* ama anlamlı birimlerdir; bir dizi sahne, *orta ölçekli* ama daha etkili bir sekansı oluşturur. Bir dizi sekans ise sonraki en büyük yapı olan *Bölümü* oluşturur. Bölüm, karakterin yaşamındaki değer yüklü durumda meydana gelen *büyük* bir tersine dönüşü gösterir.

Temel sahneyle, yani bir sekansın zirvesini oluşturan sahne ile bir bölümün zirvesini oluşturan sahne arasındaki fark, değişimin derecesidir; daha doğrusu, değişimin karakter -karakterin içsel yaşamı, kişisel ilişkileri, dünyadaki yazgısı veya bunların bir birleşimi - üzerindeki iyi ya da kötü etkisinin derecesidir.

BÖLÜM, değerlerde büyük bir tersine dönüşe yol açan bir sahneyle zirveye çıkan ve önceki sekans veya sahnelerden daha güçlü etkiye sahip bir sekans dizisidir.

Hikâye

Bölümler dizisi en büyük yapı olan *Hikâyeyi* meydana getirir. Hikâye basitçe en büyük ana olaydır. Hikâyenin başında karakterin yaşamındaki değer yüklü duruma bakıp onu, hikâyenin sonundaki değer değişimiyle karşılaştırdığımız zaman *film eğrisini*, yani yaşamı baştaki bir durumdan alıp sondaki değişen duruma götüren büyük değişim kavisini görürsünüz. Bu son durum, bu son değişim *kesin* ve *geriye dönüşsüz* olmalıdır.

Bir sahnenin yol açtığı değişim tersine çevrilebilir: Önceki hikâyede yer alan sevgililer yeniden birlikte olabilirlerdi. Nitekim insanlar her gün kavga eder ve tekrar birbirlerini sevebilirler. Bir sekans tersine çevrilebilir. Sözgelimi, Midwestli kadın işe girdiğinde görevinin nefret ettiği bir patrona rapor yazmak olduğunu öğrenip Tere Haute şehrine geri dönmek isteyebilir. Keza bir bölümün zirvesi de tersine çevrilebilir. *E. T.*'nin (1982) ikinci bölümünde olduğu gibi bir karakter ölebilir ve tekrar yaşama dönebilir. Neden olmasın? Modern hastanelerde ölen birinin yeniden hayata döndürülmesi yaygın bir olaydır. Dolayısıyla sahneden sekansa, sekanstan bölüme yazar küçük, orta ve büyük çaplı değişimler yaratır; ama bu değişimlerin her biri pekala tersine çevrilebilir. Ne var ki son bölümün zirvesi için aynı şey geçerli değildir.

HİKÂYENİN ZİRVESİ: Bir hikâye, kesin ve tersine çevrilemez değişimi ortaya çıkaran bir son bölüm veya hikâye zirvesine doğru ilerleyen bölümler dizisidir.

En küçük ögenin kendi işlevini yerine getirmesini sağlarsanız, onu hikâye anlatımının derin amacına hizmet ettirmiş olursunuz. Diyaloğun her cümlesi, betimlemenin her satırı ya davranışı ve hareketi dönüştürmeli ya da değişim için gereken şartları

hazırlamalıdır. Vuruşların sahneleri, sahnelerin sekansları, sekansların bölümleri, bölümlerin de nihayetinde zirve noktasına ulaşan hikâyeyi kurmasını sağlamalısınız.

Terre Haute şehrinden ana karakterin hayatını, kendinden kuşku duymasından kendine güvene, tehlikeden hayatta kalmaya, sosyal yenilgiden başarıya dönüştüren sahneler birleşerek onu İŞSİZLİKTEN kurtarıp İŞE kavuşturan bir sekans oluşturur. Anlatımın Hikâyenin Zirvesine doğru kavis çizmesi için belki de bu açılış sekansı ana karakteri İŞSİZLİKTEN Birinci Bölümün zirvesinde ŞİRKETİN YÖNETİCİSİ olmaya götüren bir dizi sekansı başlatır. Birinci Bölümün zirvesi de mahvedici şirket savaşlarının, kadının dostlarının ve iş arkadaşlarının ihanetine uğramasına sebep olduğu İkinci Bölümü başlatır. İkinci Bölümün zirvesinde yönetim kurulu tarafından kadının işine son verilir ve kadın kendini *sokakta* bulur. Bu büyük tersine dönüş onun rakip şirkete girmesine yol açar. Yöneticisi olduğu önceki şirkette edindiği iş sırlarıyla donanmış halde olan kadın yeni şirketinde hemen zirveye tırmanır, böylece önceki patronlarını mahvedebilmenin keyfini çıkarabilir. Bu bölümler onu filmin başındaki çok çalışkan, iyimser, dürüst ve genç bir profesyonelden filmin sonunda şirket savaşlarının *acımasız, kinik ve yoz* bir emektarına dönüştürür: Kesin, tersine çevrilemez değişim.

HİKÂYE ÜÇGENİ

Bazı edebiyat çevrelerinde "olay örgüsü" para karşılığı yazma imasının gölgelediği kirli bir tabir haline gelmiştir. Bunda kaybeden biziz, çünkü olay örgüsü bir hikâyeyi tasarlamak ve şekillendirmek için zaman içinde gelişen, içsel tutarlılığa sahip ve birbiriyle ilişkili olaylar anlamına gelen doğru bir terimdir. Şimdiye değin hiçbir film, talihli ilham parıltıları olmaksızın yazılmadıysa da senaryo tesadüf eseri ortaya çıkamaz. İster istemez aniden ortaya çıkan malzeme o durumda kalamaz. Yazar bu ilhamı tekrar tekrar tasarlar, filmi yaratanın sanki içgüdüsel bir kendiliğindenlikmiş gibi görünmesini sağlar; yine de yazdıklarının böyle doğal ve zahmetsiz görünmesi için ne kadar çok çaba

ve yapaylığın devreye girdiğini de bilir.

OLAY ÖRGÜSÜ hikâyenin tehlikeli bölgesinde yolculuk etmek ve çatallanan bir düzine olasılıkla karşı karşıya gelindiğinde doğru yolu seçmek demektir. Olay örgüsü yazarın olayları seçmesi ve onları zaman içinde düzenlemesidir.

Bu noktada da şunu sormalıyız: Neleri dahil edeceğiz? Neleri dışarıda bırakacağız? Önce ne gelecek, sonra ne? Olaylar seçilmiş olmalıdır; yazar iyi veya kötü seçim yapar; sonuç olay örgüsüdür.

SEVECENLİK filmi ilk gösterildiğinde bazı eleştirmenler onu "olay örgüsünden yoksun" diye nitelendirdiler, sonra da bu niteliğinden dolayı övdüler. Bu film olay örgüsüne sahip olmanın ötesinde, en zor yerlerinde bu örgüyü zarifçe örmüştür; filmin kavisli seyri ana karakterin zihninde gerçekleşmektedir. Burada ana karakter hayata ve/veya kendine yönelik tutumunda derin ve geriye dönüşsüz bir devrim yaşar.

Roman yazarları için böyle öyküler doğal ve kolaydır. Yazar; birinci tekil şahıs veya üçüncü tekil şahsın ağzından, hikâyeyi bütünüyle ana karakterin iç dünyasının manzarası üzerinden dramatize etmek için doğrudan duyguları ve düşünceleri işleyebilir. Senaryo yazarları için böyle öyküler çok hassas ve zordur. Kamerayı oyuncunun alnına dayayıp düşüncelerini çekemeyiz, her ne kadar bunu deneyenler olsa da. Bunun yerine seyirciyi, filmin ses kuşağına açıklayıcı bir anlatım yüklemeden ve karakterlerin ağzına kendi kendilerini açıklayan diyaloglar tıkmadan, onların dışa dönük davranışlarına bakarak iç dünyalarını yorumlamaya yöneltmeliyiz. John Carpenter'ın dediği gibi, "Filmler, zihinsel şeyleri fiziksel kılmayla ilgilidir."

Ana karakterin iç dünyasında büyük bir değişimi başlatmak için Horton Foote SEVECENLİK filmini yaşamın anlamsızlığında boğulan Sledge ile başlatır. Sledge içki içerek yavaş yavaş intihar etmektedir, çünkü artık hiçbir şeye inanmamaktadır: Ne aile, ne iş, ne bu dünya, ne de gelecek. Foote filmi ilerlettikçe anlamı çok güçlü bir aşk deneyiminde, parlak bir başarıda veya dini esinde bulma klişesinden uzak durur. Bunun yerine sevgi, müzik ve ruhun zarif ipliklerinden basit ama anlamlı bir yaşam ören bir adamı bize gösterir. Sonunda Sledge sakin bir dönüşüm geçirir ve yaşamaya değer bir hayat bulur.

Biz sadece Horton Foote'un nazik filmin olay örgüsünü oluştururken çok zahmet ve zorluk çektiğini tahayyül edebiliriz. Tek bir yanlış adım - atlanmış bir sahne, gereksiz bir sahne, biraz yanlış kurulmuş bir

olay - Mac Sledge'in sürükleyici içsel yolculuğunu, kartlardan yapılmış kale gibi bir portre ressamlığına indirgeyebilirdi. Bu nedenle olay örgüsü beceriksiz kıvrılma ve dönüşler, zoraki gerilimler ve afallatıcı sürprizler anlamına gelmez. Doğrusu, olaylar seçilmiş olmalı ve bunların örülüşü zaman içinde gösterilmeli. Bütün hikâyeler düzenleme veya tasarım anlamında örülür.

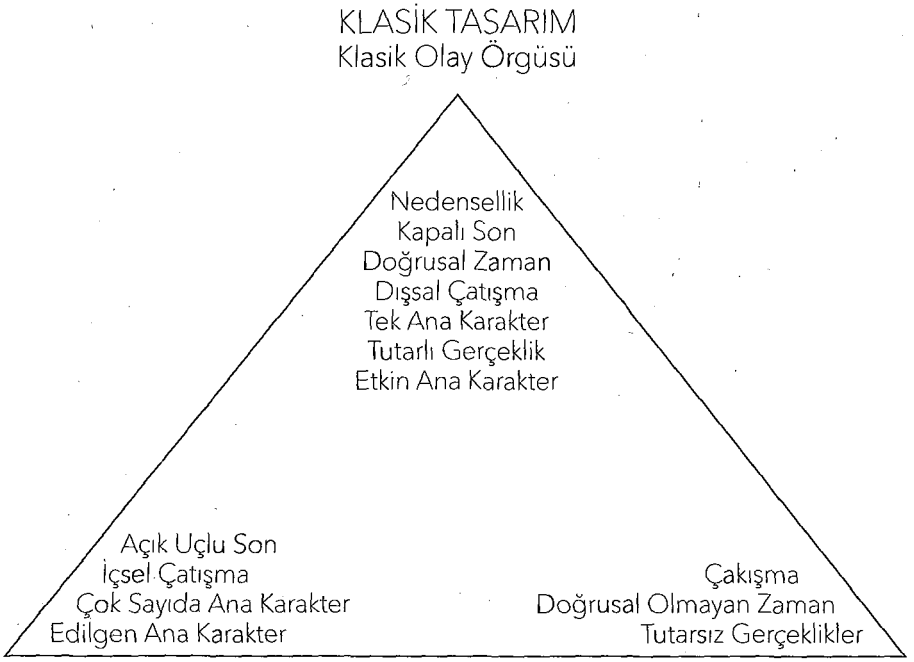
Klasik Olay Örgüsü, Mini Olay Örgüsü, Anti-Olay Örgüsü

Her ne kadar olay tasarımında çeşitleme çok ise de sınırsız sayıda değildir. Bu sanatın en uzak köşeleri hikâyelerin evrenini haritalandıran bir biçimsel olasılıklar üçgeni yaratır. Bu üçgen içinde yazarların kozmolojilerinin toplamı, gerçekliğe ve onun içinde hayatın nasıl yaşandığına dair bütün görüşleri yer alır. Bu evrendeki yerinizi öğrenmek için bu haritanın koordinatlarını inceleyin, onları üzerinde çalıştığınız eserle karşılaştırın ve benzer anlayıştaki başka yazarlarla paylaşarak onların size yol göstermesine izin verin.

Hikâye üçgeninin tepesinde *Klasik Tasarımı* oluşturan ilkeler bulunur. Bu ilkeler, sözcüğün en doğru anlamıyla "klasik"tir: Zamansız ve kültürler ötesi, dünyadaki bütün toplumlar için temel teşkil eden, uygar ve ilkel, tarihin karanlık zamanlarından sözlü hikâye anlatmanın binlerce yıllık geleneği içinde günümüze gelen. 4000 yıl önce *Gılgamış Destanı* çiviyazısıyla on iki tabletin üzerine oyulup da hikâye ilk kez yazılı forma büründüğü zaman Klasik Tasarım ilkeleri zaten tastamam ve güzelce yerini bulmuştu.

KLASİK TASARIM süreğen bir zamanda ve nedensel açıdan bağlantılı ve tutarlı bir kurmaca gerçekliğin içinde, kendi arzusunu yerine getirmek için öncelikle karşıt dış güçlere karşı mücadele veren etkin bir ana karakterin mutlak ve geri dönülemez bir değişimle biten hikâyesi demektir.

Bu zamansız ilkeler toplamına ben şu ismi veriyorum: Klasik Olay Örgüsü, yani Archplot. Sözlükte "arch" aynı tür içinde diğerlerinden üstün anlamına gelir, *archangel* (başmelek) sözcüğündeki "arch" (baş) gibi.



Öte yandan klasik olay örgüsü, hikâye anlatım biçimlerinin sınırı değildir. Sol köşeye minimalizmin bütün örneklerini koydum. Sözcüğün ifade ettiği gibi minimalizm, yazarın klasik tasarım ögeleriyle işe başlaması ama sonradan onları azaltmasıdır: Klasik olay örgüsünün öne çıkan ögelerini küçültmesi, sıkıştırması, kırpması veya kesmesidir. Ben bu minimalist çeşitleme kümesine *Mini Olay Örgüsü* adını veriyorum. Mini olay örgüsü, olay örgüsünün yok olduğu anlamına gelmez, çünkü onun hikâyesi de bir klasik olay örgüsü kadar güzel işlenmiş olmalıdır. Doğrusu, minimalizm sadelik ve tutumluluk peşinde olsa da seyircinin sinemadan çıktıktan sonra "Ne şahane bir hikâye!" demesini sağlayacak kadar klasikliği muhafaza eder.

Sağ köşedeki Anti-Olay Örgüsü, anti-roman veya Yeni Roman ya da Absürt Tiyatro'nun sinemadaki karşılığıdır. Bu anti-yapı çeşitlemesi kümesi, Klasiği indirgemez; onu tersine çevirir, biçimsel ilkeler fikrini kendi çıkarı için kullanmak, belki de

onunla dalga geçmek için geleneksel biçimlerle çatışır. Anti-olay örgüsünü kuran kişi, olduğundan az gösterme veya sakin bir kanaatkarlıkla pek ilgilenmez; bunun yerine, "devrimci" tutkularını apaçık gözler önüne sermek için filmlerinde abartıya ve bilinçli bir aşırılığa yönelir.

Klasik olay örgüsü dünya sinemasının eti, patatesi, makarnası, pirinci ve kuskusudur. Geçtiğimiz yüzyıl boyunca uluslararası alanda gösterime giren filmlerin büyük çoğunluğu bu türdendir. Şayet bu on yıllara göz atacak olursak: BÜYÜK TREN SOYGUNU (THE GREAT TRAIN ROBBERY, 1904), POMPEİ'NİN SON GÜNLERİ (GLI ULTIMI GIORNI DI POMPEI, 1913), DR. CALIGARI'NİN MUAYENEHANESİ (DAS CABINET DES DR. CALIGARI, 1920), HIRS, POTEMKIN ZIRHLISI, M (1931), TOP HAT (1935), HARP ESİRLERİ (LA GRANDE ILLUSION, 1937), TEHLİKELİ BEBEK (BRINGING UP BABY, 1938), YURTTAŞ KANE (CITIZEN KANE, 1941), KISA TESADÜFLER (BRIEF ENCOUNTER, 1945), YEDİ SAMURAY (SHICHININ NO SAMURAI, 1954), MARTY (1955), YEDİNCİ MÜHÜR (DET SJUNDE INSEGLET, 1957), BİLARDOCU (THE HUSTLER, 1961), 2001: UZAY MACERASI (2001: A SPACE ODYSSEY, 1968), BABA II (GODFATHER II, 1974), DONA FLOR E SEUS DOIS MARIDOS (1978), WANDA ADINDA BİR BALIK, BÜYÜK (BIG, 1988), JU DOU (1990), THELMA VE LOUISE (THELMA & LOUISE, 1991), DÖRT NİKAH BİR CENAZE (FOUR WEDDINGS AND A FUNERAL, 1994), SHINE - klasik olay örgüsü içinde şekillenen hikâyelerin çeşitliliğine hayret ederiz.

Mini olay örgüsü bu kadar çeşitli olmasa da aynı ölçüde bir uluslararası izleyici kitlesine de sahiptir: KUZEYLİ NANOOK (NANOOK OF THE NORTH, 1922), JEANNE D'ARC'IN TUTKUSU (LA PASSION DE JEANNE D'ARC, 1928), HAL VE GİDİŞ SIFIR (ZÉRO DE CONDUITE: JEUNES DIABLES AU COLLÈGE, 1933), HEMŞEHRİ (PAISÀ, 1946), YABAN ÇİLEKLERİ (SMULTRONSTÄLLET, 1957), MÜZİK ODASI (JALSAGHAR, 1958), KIZIL ÇÖL (IL DESERTO ROSSO, 1964), BEŞ KOLAY PARÇA (FIVE EASY PIECES, 1970), CLAIRE'İN DİZİ (LE GENOU DE CLAIRE, 1970), TUTKU İMPARATORLUĞU (AI NO KORÎDA, 1976), SEVECENLİK, PARIS, TEXAS (1984), KURBAN (OFFRET,

1986), FATİH PELLE (PELLE EROBRERENN, 1987), IL LADRO DI BAMBINI (1992), BİZİ AYIRAN NEHİR (A RIVER RUNS THROUGH IT, 1993), YAŞAMAK (HUO ZHE, 1994) ve AŞKA DAVET (SHALL WE DANSU?, I997). Mini olay örgüsü aynı zamanda WELFARE (1975) gibi anlatılı belgeselleri de içerir.

Anti-olay örgüsü örneklerine daha az rastlarız, çoğunlukla Avrupa'da II. Dünya Savaşı sonrası yapılmış filmlerdir bunlar: BİR ENDÜLÜS KÖPEĞİ (UN CHIEN ANDALOU, 1928), BİR ŞAİRİN KANI (LE SANG D'UN POÈTE, 1932), MESHES OF THE AFTERNOON (1943), THE RUNNING, JUMPING & STANDING STILL FILM (1959), GEÇEN YIL MARIENBAD (L'ANNÉE DERNIÈRE À MARIENBAD, 196o), 8½, PERSONA, HAFTA SONU (WEEK END, 1967), KÔSHIKEI (1968), CLOWNS (1970), MONTY PYTHON VE KUTSAL KASE, ARZUNUN O BELİRSİZ NESNESİ (CET OBSCUR OBJET DU DÉSIR, 1977), KÖTÜ ZAMANLAMA (BAD TIMING, 1980), CENNETTEN DE GARİP (STRANGER THAN PARADISE, 1984), GEÇ SAATLER (AFTER HOURS, 1985), A ZED & TWO NOUGHTS (1985), WAYNE'İN DÜNYASI (WAYNE'S WORLD, 1993), HONG KONG EKSPRESİ (CHUNG HING SAM LAM, 1994), KAYIP OTOBAN (LOST HIGHWAY, 1997). Anti-olay örgüsü aynı zamanda Alain Resnais'nin GECE VE SİS (NUIT ET BROUILLARD, 1955) ve KOYAANISQATSI (1983) gibi kolaj kullanılan belgeselleri de içerir.

HİKÂYE ÜÇGENİNDE BİÇİMSEL FARKLILIKLAR

Açık Uçlu Sona Karşı Kapalı Son

Klasik olay örgüsü, filmi kapalı bir sonla bitirir - hikâyenin ortaya attığı tüm sorular cevaplanmış, uyandırılan bütün duygular tatmin edilmiştir. Seyirci tamamlanmış, ucu kapanmış bir deneyimle sinemadan ayrılır - hiçbir kuşkusu, doyurulmamış hiçbir şeyi kalmamıştır.

Öte yandan mini olay örgüsü genellikle biraz açık uçlu sonla biter. Anlatının ortaya attığı soruların çoğu yanıtlanır, ama yanıtlanmamış bir-iki soru kalabilir; seyircinin kendisi bu soruları filmden sonra yamtlayarak yapbozu tamamlar. Filmin uyandırdığı duyguların çoğu tatmin edilir, ama tatmin edilmesi seyirciye bırakılmış bir duygusal unsur kalabilir. Her ne kadar mini olay örgüsü düşünce ve duygularda bir soru işareti bıraksa da "açık uçlu son" filmin her şeyi askıda bırakarak yarım yamalak bitmesi anlamına gelmez. Sorduğu soru cevaplanabilir, uyandırdığı duygu çözülebilir olmalıdır. Önceden olan biten her şey bir ölçüde kapanışı mümkün kılan açık ve sınırlı alternatiflere varmalıdır.

Anlatının ortaya attığı bütün soruları cevaplayan kesin ve geri dönüşsüz değişimin Hikâye Zirvesi, bir KAPALI SON'dur.

Bir-iki soruyu cevaplamadan ve bir miktar duyguyu da tatmin etmeden bırakan Hikâye Zirvesi ise bir AÇIK UÇLU SON'dur.

PARIS, TEKSAS filminin zirvesinde baba ve oğul barışırlar, gelecekleri belli olur ve onların mutlu olmasına dair umudumuz tatmin edilir. Fakat karı/koca ve anne/oğul ilişkileri çözülmeden kalır. "Bu ailenin ortak bir geleceği olacak mı? Olacaksa bu nasıl bir gelecek olacak?" gibi sorular ortada kalır. Cevapları filmden sonraki şahsi düşüncelerde verilecektir. Şayet bu ailenin bir arada olmasını istiyorsanız ama kalbiniz buna elvermiyorsa, o zaman mutsuz sonla biter. Eğer bundan sonra mutlu yaşayacaklarına kendinizi inandırabiliyorsanız, o zaman filmden memnun çıkarsınız. Minimalist hikâye anlatıcısı filmin bu son kritik parçasını kasten seyirciye bırakır.

İçsel Çatışmaya Karşı Dışsal Çatışma

Klasik olay örgüsü dışsal çatışmaya vurgu yapar. Gerçi karakterlerin güçlü içsel çatışmaları olsa da vurgu, onların kişisel özellikleriyle, sosyal kurumlarla veya maddi dünyadaki güçlerle giriştikleri mücadeleler üzerindedir. Buna karşın mini olay örgüsünde ana karakter ailesiyle, toplumla ve çevreyle güçlü dışsal çatışmalar yaşar, ama burada vurgu bilinçli veya bilinçsiz kendi düşünceleri ve duygularıyla giriştı-

ği kavga üzerindedir.

ÇILGIN MAX 2: SAVAŞÇI (MAD MAX 2: THE ROAD WARRIOR, 1981) ve ZORAKİ TURİST filmlerindeki ana karakterlerin yolculuklarını karşılaştırın. İlkinde Mel Gibson'ın canlandırdığı Çılgın Max karakteri kendi kendine yeten yalnız adamdan kendini feda eden kahramana doğru içsel bir dönüşüm yaşasa da hikâyenin vurgusu klanın hayatta kalması üzerinedir. İkinci filmdeyse, William Hurt'ün canlandırdığı seyahat yazarının hayatı yeniden evlenip yalnız bir oğlan için elzem babaya dönüşmesiyle birlikte değişirken, filmin vurgusu bu adamın ruhunun yeniden canlanışı üzerindedir. Onun duyguları felç olmuş bir adamdan aşkı ve duygularını özgürce yaşayan bir adama dönüşmesi filmin başat değişim eğrisidir.

Çok Ana Karaktere Karşı Tek Ana Karakter

Klasik hikâye anlatısının merkezinde genellikle tek bir ana karakter - bir adam, bir kadın veya bir çocuk - yer alır. Büyük bir hikâye, seyrin tümüne ağırlığını koyar ve ana karakteri yıldız rolündedir. Öte yandan, eğer yazar filmi her birinin ayrı bir ana karakteri olan nispeten küçük, yan hikâyelere bölerse, sonuçta klasik olay örgüsünün hızlı dinamizmini azaltmış olur ve 1980'lerden bu yana popülerliği artan mini olay örgüsünün Çoklu Olay Örgüsü çeşitlemesini yaratır.

KAÇAK filminin oldukça yüklü klasik olay örgüsünde kamera asla Harrison Ford'un canlandırdığı ana karakteri gözden kaybetmez, başka yanlara kaymaz, hatta bir yan olay örgüsüne dair ipucu bile vermez. Öte yandan ÇILGIN AİLE filmi tam altı karakterin altı hikâyesini kıvamında işler. Klasik olay örgüsünde olduğu gibi bu karakterlerin çatışmaları çoğunlukla dışsaldır; hiçbiri ZORAKİ TURİST filminde olduğu gibi içsel dönüşüm ve yoğun acı yaşamaz. Ancak bu ailenin mücadeleleri duygularımızı farklı yönlere çektiği ve her bir hikâye on beş, yirmi dakika kısaca işlendiği için çoklu hikâye tasarımı anlatıyı yumuşatır.

Çoklu hikâye örgüsünün kullanıldığı filmler arasında şunlar yer alır: HOŞGÖRÜSÜZLÜK (INTOLERANCE, 1916), GRAND HOTEL (1932), AYNANIN İÇİNDEN (SÅSOM I EN SPEGEL, 1961), APTALLAR GEMİSİ (SHIP OF FOOLS, 1965) ve günümüzde SOSYETEDEN İNSAN MANZARALARI (SHORT CUTS, 1993), UCUZ ROMAN

(PULP FICTION, 1994), DOĞRUYU SEÇ (DO THE RIGHT THING, 1989) ve TATLI TUZLU.

Pasif Ana Karaktere Karşı Aktif Ana Karakter

Klasik olay örgüsünün tek ana karakteri aktif ve dinamik olma eğilimindedir, giderek kızışan çatışmanın içinden geçerken arzusunun bile isteye peşinden gider. Mini olay örgüsü tasarımının ana karakteri atıl olmasa da nispeten pasif ve tepkiseldir. Genellikle bu edilgenlik ya ZORAKİ TURİST filminde olduğu gibi ana karaktere güçlü bir içsel mücadele kazandırma ya da FATİH PELLE filminin çoklu olay tasarımında olduğu gibi ana karakterin dramatik olaylarla kuşatılmasıyla giderilir.

Arzusunun peşinden giden AKTİF ANA KARAKTER çevresindeki dünya ve insanlarla doğrudan bir çatışmanın içine girer.

PASİF ANA KARAKTER kendi doğasının bazı yanlarıyla çatışma içinde arzusunun peşinden içsel olarak giderken, dışa karşı pasiftir.

FATİH PELLE filminin ana karakteri yetişkinler dünyasının kontrolündeki bir ergendir ve bundan dolayı tepkisel olmanın dışında pek seçeneği yoktur. Öte yandan yazar Bille August, gencimizi çevresindeki olayların pasif gözlemcisi yapmak için Pelle'nin yabancılaşmasının avantajını kullanır. Kanun kaçağı sevgililer bir çocuğu öldürür, bir kadın zina yaptığı için kocasını öldürür, işçi ayaklanmasının lideri sopayla dövülerek aptala çevrilir. August, çocuğun bakış açısından anlatıyı kontrol ettiği için bu şiddet olayları ekranın dışında veya uzağında tutulur; bu nedenle nedeni pek görmeyiz, kötü sonucu görürüz sadece. Bu tasarım melodramatik, hatta tatsız durumları yumuşatır veya asgariye indirir.

Doğrusal Olmayan Zamana Karşı Doğrusal Zaman

Klasik olay örgüsü zaman içinde belli bir noktada başlar, az çok

süreğen zamanda eliptik olarak ilerler ve daha sonraki bir tarihte sona erer. Eğer geriye dönüşler (flashback) kullanılırsa, bunun amacı seyircinin hikâyedeki olayları zamansal ardışıklık içine yerleştirmesinin sağlanmasıdır. Diğer yandan, anti-olay örgüsü genellikle olayları doğrusal bir ardışıklık içinde sıralamayı imkansız kılmasa da zamanı bölerek, karıştırarak veya parçalayarak zorlaştırır. Godard vaktiyle kendi estetiğine uygun bir filmin başının, ortasının ve sonunun olması gerektiğini ama bunların illa sırayla olması gerekmediğini vurgulamıştı.

Olayların seyircinin takip edebileceği bir zamansal düzen içinde anlatıldığı, geriye dönüşlü veya dönüşsüz bir hikâye DOĞRUSAL ZAMAN içinde anlatılmıştır.

Zamanda atlamalar yapan veya zamansal devamlılığı seyircinin önce neyin, sonra neyin olduğunu çözemeyeceği kadar bulanıklaştıran bir hikâye DOĞRUSAL OLMAYAN ZAMAN içinde anlatılmıştır.

Bir anti-olay örgüsü olan KÖTÜ ZAMANLAMA filminde bir psikanalist (Art Garfunkel) Avusturya'da tatil yaparken bir kadınla (Theresa Russell) tanışır. Filmin ilk üçte birlik kısmı bir ilişkinin başlangıcına ait görünen sahneleri içerir, ama bu sahnelerin arasındaki ileri atlamalar (flash-forward) bu ilişkinin ortasındaki ve son evrelerindeki sahneleri içerir. Filmin ikinci üçte birlik kısmına onların orta dönemde olduğunu kestirdiğimiz sahneler serpiştirilmiştir, ama bunların aralarına ilişkinin başlangıcına geri dönüşler ve sonuna ileri atlamalar yerleştirilmiştir. Filmin son üçte birlik kısmına ise bu çiftin son günleri gibi görünen sahneler egemendir, ama ilişkinin başına ve ortasına geri dönüşler eklenmiştir. Film bir nekrofili hareketiyle sona erer.

KÖTÜ ZAMANLAMA "alınyazısı olarak karakter" diye anılan eski bir düşüncenin günümüzde yeniden işlenişidir. Bu düşünceye göre alınyazınız eşittir sizsiniz, yaşamınızın nihai sonuçları başka bir şey tarafından değil de - ne aile, ne toplu, ne çevre, ne de şans - sizin benzersiz karakter yapınız tarafından belirlenir. KÖTÜ ZAMANLAMA filminde anti-yapı tasarımı, zamanı bir salata gibi karıştırarak karakterlerin çevrelerindeki dünyayla bağlarını koparır. Bir hafta sonu Salzburg'a, sonraki hafta sonu da Viyana'ya gitmek arasında ne fark kalmıştır? Burada öğle yemeği yemekle orada akşam yemeği yemek arasında ne fark vardır? Önemli olan onların kişiliklerinin zehirli simyasıdır. Bu çift karşılaştıkları andan itibaren grotesk akıbetlerine doğru hızla giden bir trene atlamışlardır.

Rastlantıya Karşı Nedensellik

Klasik olay örgüsü dünyada işlerin nasıl olup bittiğini, bir nedenin bir sonucu nasıl yarattığını, bu sonucun da nasıl bir neden haline gelip başka bir sonucu tetiklediğini vurgular. Klasik hikâye düzenlemesi apaçıklıktan anlaşılmazlığa, kişisel olandan epik olana, bireyin kimliğinden uluslararası bilgi dünyasına kadar hayatın engin ağının taslağını çıkarır. Anlaşıldığında hayata anlam kazandıran ve bir zincirin halkaları gibi birbirine bağlı nedensellikler ağını gözler önüne serer. Öte yandan, anti-olay örgüsü genellikle nedenselliğin yerine rastlantıyı koyar, evrendeki nedensellik zincirini kıran şeylerin rastgele çakışmalarına vurgu yapar ve bizi parçalanmaya, anlamsızlığa ve absürtlüğe götürür.

NEDENSELLİK; nedenleri olan eylemlerin sonuçlar doğurduğu, daha sonra o sonuçların da başka sonuçların nedenleri haline geldiği, böylece Hikâyenin Zirvesine doğru ilerleyen epizotların zincirleme etkileşimi içinde çatışmanın çeşitli seviyelerini birbirine bağlayarak gerçekliğin bağlaşıklığını ifade eden bir hikâyeyi sürükler.

RASTLANTI; nedensiz eylemlerin başka sonuçlar doğurmayan olayları tetiklediği, böylece hikâyeyi değişik epizotlara ve açık uçlu bir sona bölerek varoluşun bağlantısızlığını ifade eden kurmaca bir dünyayı döndürür.

GEÇ SAATLER filminde bilgi işlemci genç bir adam (Griffin Dunne) tesadüf eseri Manhattan'da bir kafede tanıştığı bir kadınla randevulaşır. Kadının Soho'daki dairesine giderken son yirmi doları taksinin camından dışarı uçar. Daha sonra bu parayı kadının evinde yapımı süren tuhaf bir heykele iliştirilmiş halde bulur. Randevulaştığı kadın gayet iyi planlanmış bir şekilde aniden intihar eder. Metroya bile parası yetmez halde Soho'da kapana kısılan adam yanlışlıkla bir soyguncuyla karıştırılır ve kendi kanunlarını uygulayan bir çete tarafından kovalanır. Aklını oynatmış karakterler ve taşan bir klozet kaçmasına engel olur. Derken gerçek soyguncular tarafından çalınan bir heykelin içine saklanır ve sonunda soyguncuların çalıntı kamyonetinden fırlayıp çalıştığı binanın merdivenlerine düşer. Tam mesai saati geldiğinde bilgi işlemci olarak güne başlar. O, Tanrı'nın masasında bir bilardo topudur, deliğe girene kadar rastgele oraya buraya çarpar.

Tutarsız Gerçeklere Karşı Tutarlı Gerçekler

Hikâye hayatın bir metaforudur. Bizi olgusal olanın ötesine geçirerek öze götürür. Bu nedenle gerçeklikten kaynaklanan bir standardı hikâyeye birebir uygulamak hatadır. Yarattığımız dünyalar kendi içsel nedensellik kurallarına uyar. Bir klasik olay örgüsü tutarlı bir gerçeklik içinde açılır... ama bu örnekte gerçeklik aktüalite anlamına gelmez. En doğal "yaşanmış hayatın" mini olay örgüsü bile soyutlanmış ve seyreltilmiş bir yaşantıdır. Her kurmaca gerçeklik kendi içinde işlerin nasıl olup bittiğini benzersiz bir biçimde tesis eder. Bir klasik olay örgüsünde bu kurallar tuhaf olsalar bile ihlal edilemez.

TUTARLI GERÇEKLİKLER karakterler ile onların dünyası arasında, anlam yaratmak için anlatı boyunca tutarlı bir biçimde devam eden etkileşim türlerini kuran kurgusal ortamlardır.

Sözgelimi *Fantezi* türündeki hemen hemen tüm çalışmalar, "gerçekliğin" tuhaf kurallarına kesinlikle uyulduğu klasik olay örgüleridir. MASUM SANIK ROGER RABBIT filminde bir insan karakteri bir çizgi roman karakteri olan Roger'ı kilitli bir kapıya doğru kovalar. Roger bir anda iki boyutlu hale gelir ve eşiğin altından kayarak kaçar. İnsan karakter ise kapıya çarpıp kalır. Güzel. Ama bu artık bir hikâye kuralı haline gelmiştir. Bundan böyle hiç kimse Roger'ı yakalayamaz, çünkü iki boyutlu hale geçerek kaçabilir. Yazar Roger'ın ilerideki bir sahnede yakalanmasını isteseydi, insan olmayan bir karakter yaratması veya önceki takip sahnesini yeniden yazmak için geriye dönmesi gerekirdi. Hikâyenin nedensellik kurallarını oluşturan bir klasik olay örgüsü yazarı, kendi yarattığı disiplin içinde çalışmalıdır. Dolayısıyla Tutarlı Gerçeklik kendiyle çelişmeyen, içsel tutarlılığa sahip bir dünya demektir.

TUTARSIZ GERÇEKLİKLER absürdlük duygusu yaratmak için hikâyenin epizotlarının tutarsız bir biçimde bir "gerçeklikten" bir başkasına atlamasını sağlamak için etkileşim tarzlarını harmanlayan ortamlardır.

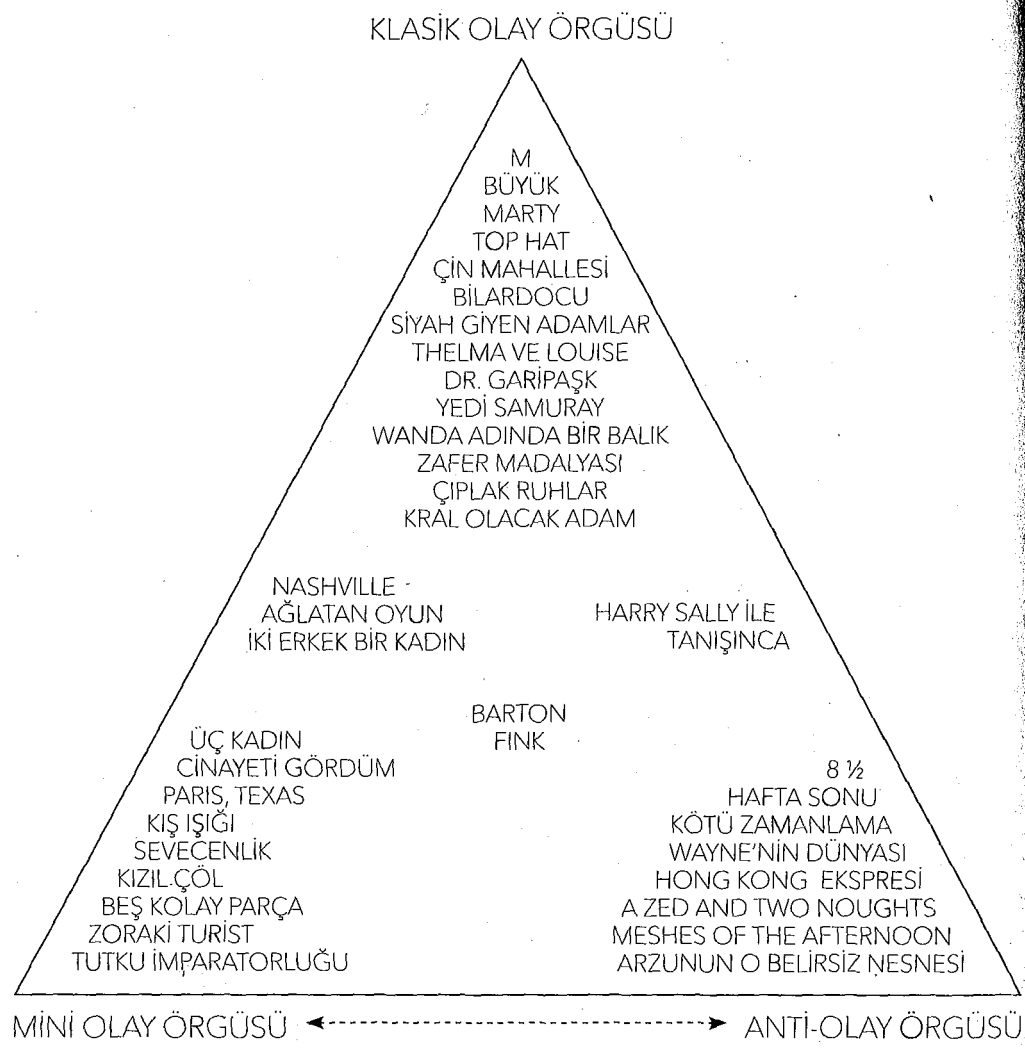
Öte yandan, anti-olay örgüsünde tek kural kuralları yıkmaktır. Jean-Luc Godard'm HAFTA SONU filminde Parisli bir karı koca, sigortadan alacağı parasına konmak için yaşlı bir teyzeyi öldürmeye karar verir. Teyzenin taşradaki evine giderlerken, gerçekten çok hayali çağrıştıran bir kazada çiftin kırmızı spor arabası mahvolur. Daha sonra çift, hoş gölgeli bir patikada güçlükle yürürken ansızın 19. yüzyıl

İngiltere'sinden kopup gelen ve *Uğultulu Tepeler* romanını okur halde 20. yüzyıl Fransa'sına düşen Emily Brontë belirir. Parisli çift Emily'i görmekten hiç hoşlanmazlar, Zippo çakmaklarını çıkarıp onun kabarık eteğini tutuşturururlar ve onu yakıp kül ettikten sonra yürümeye devam ederler.

Bu klasik edebiyata atılmış bir tokat mıdır? Belki de; ama bir daha aynısı olmayacaktır. Bu bir zamanda yolculuk filmi değildir. Başka hiç kimse geçmişten veya gelecekten çıkıp gelmez, sadece bir kereliğine Emily dışında. Kurallar yıkılmak için vardır.

Klasik olay örgüsünü baş aşağı çevirme isteği bu yüzyılın başında ortaya çıktı. August Strindberg, Ernst Toller, Virginia Woolf, James Joyce, Samuel Beckett ve William S. Burroughs gibi yazarlar sanatçı ile dış gerçeklik ve bununla birlikte sanatçı ile seyircinin büyük bir bölümü arasındaki bağları koparma ihtiyacı hissettiler. Dışavurumculuk, Dadaizm, Gerçeküstücülük, Serbest Bilinç Akışı, Absürt Tiyatro, anti-roman ve sinemasal anti-yapı teknik açıdan farklılık arz etse de aynı sonucu paylaşırlar: Sanatçının, arzusuna bağlı olarak seyirciyi davet ettiği özel dünyasına çekilmek. Bunlar zamandışı, rastlantısal, parçalanmış ve kaotik olayların geçtiği ve karakterlerin bilindik bir psikolojiyle hareket etmediği dünyalardır. Ne akıllı ne de deli olan karakterler ya kasten tutarsızdırlar ya da aşırı sembolik.

Bu tarz filmler "yaşanılan hayatın" değil de "düşünülen hayatın" metaforlarıdır. Gerçekliği değil, yönetmenin tekbenciliğini yansıtırlar ve bunu yaparken hikâye tasarımının sınırlarını didaktik ve düşünsel yapılara doğru esnetirler. Diğer yandan HAFTA SONU filmi gibi bir anti-olay örgüsünün tutarsız gerçekliği bir çeşit bütünlüğe sahiptir. İyi çekildiği zaman yönetmenin öznel zihinsel durumunun bir ifadesi olduğu izlenimini uyandırır. Bu tekil algı duygusu ne kadar tutarsız olursa olsun, onun çarpıklıklarının içine girmeye hevesli seyirciyi için filmi bir arada tutar.



Şimdiye kadar sıraladığımız yedi biçimsel çelişki ve karşıtlık değişmez değildir. Açıklık/kapalılık, pasiflik/aktiflik, tutarlı gerçeklik/tutarsız gerçeklik ve benzeri sayısız tonu ve derecesi vardır. Hikâye anlatımının bütün olasılıkları hikâye tasarımı üçgeninin içinde yer alır, ama çok az sayıda film üçgenin uç köşelerinde yerini alan katışıksız biçimlere sahiptir. Üçgenin her bir yanı bir yapısal tercihler yelpazesidir ve yazarlar hikâyelerini bu hatlar boyunca örüp bazen bunları harmanlayarak, bazen de her uçtan bir şeyler alarak yazarlar.

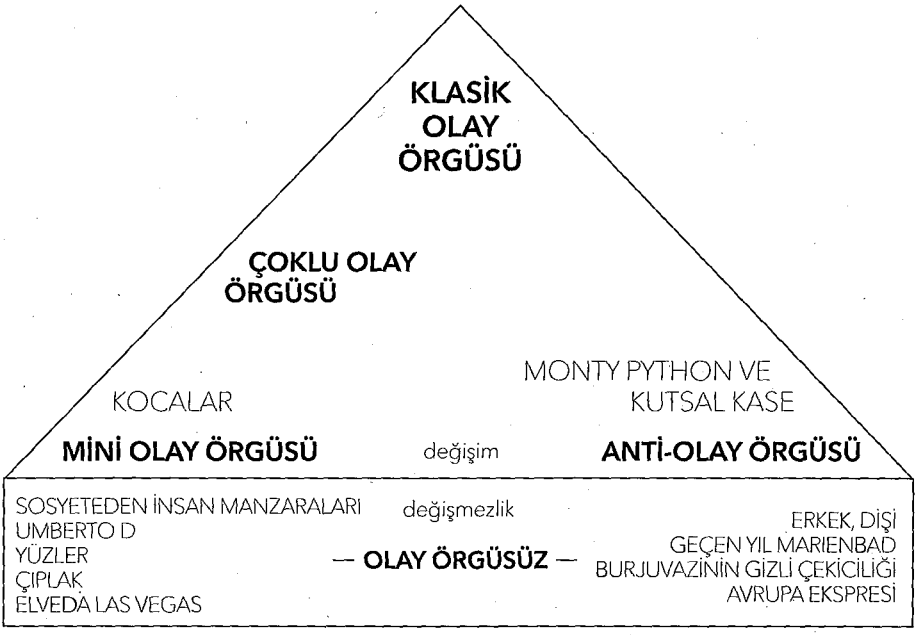
İKİ ERKEK BİR KADIN (THE FABULOUS BAKER BOYS, 1989) ve

AĞLATAN OYUN klasik olay örgüsü ile mini olay örgüsü arasında bir yere denk düşer. İkisi de gayet izole olmuş birinin hikâyesini anlatır, yine ikisi de yan olay örgüsünün aşk hikâyesinin akıbetini cevapsız bırakarak açık uçlu sonla biter. İkisi de ne ÇİN MAHALLESİ (CHINATOWN, 1974) veya YEDİ SAMURAY kadar klasik ne de BEŞ KOLAY PARÇA veya YEŞİL PAPAYA'NIN KOKUSU (MÙI DU DU XANH, 1993) kadar minimalisttir.

Çoklu olay örgüsüne sahip filmler klasikten daha az, minimallerden daha fazladır. Bu tarzın ustalarından biri olan Robert Altman'ın filmleri bir ihtimaller yelpazesi oluşturur. Çoklu olay örgüsüne sahip bir film, bireysel hikâyelerin genellikle güçlü dışsal neticelerle yön değiştirmesiyle birlikte klasik olay örgüsüne doğru kayarak "sertleşebileceği" gibi (NASHVILLE, 1975), olay örgüsünün temposunun yavaşlaması ve eylemin içselleştirilmesiyle birlikte "yumuşayabilir" (ÜÇ KADIN [3 WOMEN, 1977]) de.

Bir film yarı anti-olay örgüsüne sahip olabilir. Örneğin Nora Ephron ve Rob Reiner *sahte belgesel* (mockumentary) sahnelerini HARRY SALLY İLE TANIŞINCA (WHEN HARRY MET SALLY, 1989) filmine soktuğunda filmin baştan sona "gerçekliği" tartışılır hale gelmiştir. Geçmişe dönüp nasıl tanıştıklarını göstererek yaşlı çiftlerle belgesel tarzında yapılan röportajlar aslında oyuncuların belgesel tarzda oynadıkları keyifli şekilde yazılmış sahnelerdir. Başka türlü alışıldık bir aşk hikâyesinin içine sokuşturulmuş bu yalancı gerçekler, filmi anti-yapının tutarsız gerçekliğine ve kendine yönelik bir hicve doğru sürüklemiştir.

BARTON FINK (1991) gibi bir film her üç köşenin özelliklerini de taşıyarak merkeze yerleşir. Bu film Hollywood'da isim yapmaya çalışan New Yorklu genç bir oyun yazarının (tek ana karakter) hikâyesi (dış güçlerle aktif çatışma) olarak başlar: *Klasik olay örgüsü*. Fakat Fink (John Turturro) giderek daha münzevileşir ve yazarlıkta ciddi bir tıkanma yaşar (içsel çatışma): *Mini olay örgüsü*. Bu süreç halüsinasyona evrildiğinde neyin gerçek, neyin hayal olduğunu kestirmekte zorlanırız (tutarsız gerçeklikler); ta ki her şey güvenirliğini yitirene kadar (parçalı, zamansal ve nedensel düzen): *Anti-olay örgüsü*. Filmin sonu Fink'in dalgın bir halde denize bakması nedeniyle oldukça açık uçlu bırakılmıştır, ama onun bu şehirde bir daha asla yazamayacağı gayet kesindir.



Değişmezliğe Karşı Değişim

Yukarıda mini olay örgüsü ile anti-olay örgüsü arasına çekilen çizginin üstünde hayatın apaçık değiştiği hikâyeler yer alır. Öte yandan mini olay örgüsünün sınırlarında değişim neredeyse görünmez olabilir, çünkü KOCALAR (HUSBANDS, 1970) filminde olduğu gibi, değişim içsel çatışmanın en derin seviyesinde gerçekleşir. Anti-olay örgüsünün sınırlarında değişim aniden kozmik bir şakaya dönüşebilir, MONTY PYTHON VE KUTSAL KASE filminde olduğu gibi. Ancak her iki durumda da hikâye eğrisi ve yaşam iyi ya da kötü yönde değişebilir.

Söz konusu çizginin altındaki hikâyeler değişmeden kalırlar ve kavis çizmezler. Karakterin hayatındaki değer yüklü durum filmin başında neyse sonunda da hemen hemen odur. Hikâye tasvir içinde çözülür, ya gerçeğin benzerinin bir tasviri ya da absürtlüğün bir tasviri içinde. Ben bu filmleri *Olay Örgüsüz* (Nonplot) filmler diye adlandırıyorum. Her ne kadar bu filmler bize bilgi verse, bizi etkilese ve kendi retoriğine veya biçimsel yapısına sahip olsa da hikâye anlatmazlar. Bu nedenle hikâye üçgeninin dışına düşerler ve gevşek bir tabirle "anlatı" denebilecek her şeyi içeren bir alanın içinde yer alırlar.

UMBERTO D. (1952), YÜZLER (FACES, 1968) ve ÇIPLAK (NAKED, 1993) gibi yaşam dilimi filmlerinde ana karakterlerin yalnız ve sıkıntılı bir yaşantıları olduğunu görürüz. Daha fazla acıyla sınanırlar, ama filmin sonuna gelindiğinde hayatın acısını kabullenmiş, hatta daha fazlasına hazır gibi görünürler. SOSYETEDEN İNSAN MANZARALARI filminde bireysel hayatlar birçok hikâye izleğinde değişir, ama ruhsuz bir sıkıntı filmin sonunda kendini gösterir ve her şeye sirayet eder, ta ki cinayet ve intihar bu manzaranın doğal bir parçasıymış gibi görünene kadar. Her ne kadar olay örgüsüz bir filmin evreni içinde hiçbir şey değişmese de ağırbaşlı bir anlayış edinir ve içimizde bir şeylerin değişmesini umarız.

Anti-yapılı olay örgüsüz filmler de dairesel bir izleği takip eder, ama onu aşırı yapay bir üslupla yapılan absürtlük ve hicivle dönüştürür. ERKEK, DİŞİ (MASCULIN FÉMININ, 1966), BURJUVAZİNİN GİZLİ ÇEKİCİLİĞİ (LE CHARME DISCRET DE LA BOURGEOISIE, 1972) ve ÖZGÜRLÜK HAYALETİ (LE FANTÔME DE LA LIBERTÉ, 1974) cinsel ve politik burjuva maskaralıklarıyla alay eden sahneler içerir, ama açılış sahnelerindeki kör budalalar filmin kapanış jeneriği akarken de aynı ölçüde kör ve budaladırlar.

HİKÂYE TASARIMI POLİTİKASI

İdeal bir dünyada sanat ve politika asla birbiriyle temas etmezdi. Fakat gerçek dünyamızda bunlar ellerini birbirlerinden çekemiyorlar. Dolayısıyla politika her şeye olduğu gibi hikâye üçgeninin içine de sızıyor: Beğeni politikası, festival ve ödül politikası ve en önemlisi, ticari başarıya karşı sanatsal başarı politikası. Ve politik olan her şeyde olduğu gibi burada da hakikatin çarpıtılması uç noktalara varır. Her birimizin hikâye üçgeni içinde bir yerde doğal bir adresimiz vardır. Buradaki tehlike kişisel nedenlerden ziyade ideolojik nedenlerle evinizden ayrılıp uzak bir köşede çalışmak zorunda bırakıldığınızı ve yürekten inanmadığınız hikâyeler tasarlama tuzağına düştüğünüzü hissetmenizdir. Fakat sinemanın sahte polemiklerine dürüst bir gözle bakarsanız yolunuzu kaybetmezsiniz.

Yıllar boyunca sinemadaki başat politik mesele "sanat" filmine karşı "Hollywood filmi" olmuştur. Her ne kadar bu terimler miadını

doldurmuş görünse de taraftarları günümüzde de mevcuttur ve seslerini yükseltmektedirler. Geleneksel olarak argümanlarının çerçevesini, küçük bütçeli filmlere karşı büyük bütçeli filmler, resimsel kompozisyona karşı özel efektler, takım oyununa karşı star sistemi, devlet desteğine karşı özel yatırım, stüdyoların kiraladığı yönetmenlere karşı auteur yönetmenler oluşturur. Fakat bu tartışmalarda saklı olan nokta birbirine taban tabana zıt olan iki yaşam görüşüdür. Can alıcı sınır hikâye üçgeninin tabanı boyunca uzanır: Değişime karşı durağanlık, yazar için köklü anlamları olan felsefi bir çelişkidir. Gelin, terimleri tanımlayarak işe başlayalım.

"Hollywood filmi" kavramı şu filmleri içermez: TALİHİN DÖNÜŞÜ, Q & A (1990), DRUGSTORE COWBOY (1989), YAŞAMIN KIYISINDAN KARTPOSTALLAR, SALVADOR (1986), BOŞU BOŞUNA (RUNNING ON EMPTY, 1988), MAVİ KADİFE (BLUE VELVET, 1986), BOB ROBERTS (1992), JFK (1991), TEHLİKELİ İLİŞKİLER, BALIKÇI KRAL (THE FISHER KING, 1991), DOĞRUYU SEÇ ve HERKES SENİ SEVİYORUM DER (EVERYBODY SAYS I LOVE YOU, 1996). Bu filmler ve bunlara benzer daha pek çokları Hollywood stüdyolarınca üretilmiş ve uluslararası başarılar kazanmış filmlerdir. Örneğin ZORAKİ TURİST pek çok *Aksiyon* filmini geçerek dünya çapında 250 milyon doları aşkın gişe hasılatı elde etmiş olsa da "Hollywood filmi" tanımlamasının içine girmez. "Hollywood filmi" tanımının politik anlamı, Hollywood'un ürettiğinin yarısından çok daha azını içeren otuz veya kırk özel efektle - vurdulu kırdılı filmlere hakim olan ve Hollywood'un her yıl ürettiği kaba komedi ve aşk filmleriyle eşit sayıda - sınırlı daraltılmış bir kapsama sahiptir.

"Sanat filmi" en geniş anlamıyla Hollywood dışında yapılmış, özellikle yabancı, daha da özellikle Avrupa filmi anlamına gelir. Her yıl Batı Avrupa sineması genelde dört yüzü aşkın film üreterek Hollywood'u geçer. Öte yandan Avrupa'da bol miktarda üretilen kanlı aksiyonlar, hard-core porno ve abartılı hareketlerle oynanan kaba komediler "sanat filmi" tanımının içine girmez. Kafe eleştirisi diliyle "sanat filmi" (ne aptalca bir deyim: "sanat romanı" veya "sanat tiyatrosu" diyor muyuz?) Atlantik'i geçmeyi başarmış BABETTES GÆSTEBUD (1987), POSTACI (IL POSTINO, 1994) ve KÖPEĞİ ISIRAN ADAM gibi eser miktarda şahane filmle sınırlıdır.

Bu terimler kültürel politika savaşlarında ortaya atılmıştır ve çelişik değilse de büyük ölçüde farklı gerçeklik görüşlerini işaret eder. Hollywood yönetmenleri yaşamın özellikle daha iyi yönde değişme kapasitesi konusunda aşırı (bazıları buna safdilce diyor) iyimser olma

eğilimindedirler. Neticede bu görüşü ifade etmek için klasik olay örgüsüne ve aşırı büyük bir yüzdeyle mutlu sonlara bel bağlarlar. Buna karşın Hollywood dışındaki yönetmenler değişim konusunda aşırı (bazıları buna moda gereği diyor) karamsar bir tutum takınıp, yaşamın ne kadar değişirse o kadar aynı kaldığını veya daha kötüye gittiğini, dolayısıyla değişimin acı getirdiğini savunuyorlar. Bunun sonucu olarak değişimin beyhudeliğini, anlamsızlığını veya yıkıcılığını ifade etmek için olay örgüsü olmayan durağan filmler veya mutsuz sonla biten aşırı mini olay örgülü veya anti-olay örgülü filmler yapmayı tercih ediyorlar.

Hiç kuşkusuz bunlar Atlantik'in her iki tarafında da istisnalarının olduğu eğilimlerdir, ama aradaki ikilik (ihtilaf) gerçeği Eski Dünya ile Yeni Dünya'yı birbirinden ayıran okyanustan daha derindir. Amerikalılar değişime hasret durağan kültürün ve katı sınıfsal yapının hapishanelerinden kaçarlar. Bizler sürekli değişiriz ve bu değişim sürecinde işimize yarayan şeyi bulmaya çalışırız. ABD'ye trilyon dolarlık güvenlik ağı ördükten sonra şimdi onu parçalıyoruz. Diğer yandan Eski Dünya asırlar boyunca çetin deneyimler yaşadıktan sonra böyle değişimlerden korkmayı, sosyal dönüşümlerin kaçınılmaz olarak savaşı, kıtlığı ve kargaşayı getirdiğini öğrendi.

Sonuçta hikâyeye yönelik kutuplaşmış bir tutum içindeyiz: Sanat filminin Hollywood'un yaratıcı iyimserliğine (değişim konusunda değil de olumlu değişimindeki ısrarında safdil olan) karşı *sanat filminin* aynı ölçüde yaratıcı kötümserliği (insanın durumu hakkında değil de onun mutlaka durağan veya olumsuz olacağındaki ısrarı bakımından safdil olan). Çoğu zaman Hollywood filmleri samimiyetten ziyade ticari nedenlerle bir şişirmeyi dayatır; yine çoğu zaman Hollywood dışı filmler samimiyetten ziyade modaya uyma adına karanlık tarafa tutunur. Doğrusu ise her zaman olduğu gibi bu iki ucun arasında bir yerdedir.

Sanat filminin içsel çatışma üzerinde odaklanması iyi eğitim almış insanların ilgisini çeker, çünkü iç dünya iyi eğitim almış insanların onun için bolca zaman harcadığı dünyadır. Ne var ki minimalistler genellikle her şeyden çok kendisiyle meşgul zihinlerin içsel çatışmaya düşkünlüklerini abartırlar. Daha kötüsü, görünmeyeni ekranda ifade etme yeteneklerini de gözlerinde büyütürler. Hollywood'un aksiyon filmi yönetmenleri seyircinin karaktere, düşünceye ve duyguya olan ilgisini yeterince önemsemezler ve daha kötüsü, kendilerini *Aksiyon* türünün klişelerinden sakınma konusunda gerçekte olduklarından daha yetenekli sanırlar.

Hollywood filmlerinde hikâye genellikle zorlama ve klişe olduğundan bunu telafi etmek amacıyla yönetmenler seyircinin dikkatini filmin üzerine çekecek dönüşüm efektleri ve uyumsuz cüretkarlığa başvururlar, BEŞİNCİ ELEMENT (LE CINQUIÈME ÉLÉMENT, 1997) filminde olduğu gibi. Aynı şekilde sanat filminde de hikâye zayıf olduğu veya hiç olmadığı için yönetmenler bunu telafi etme yoluna giderler. Bu durumda önlerinde iki olasılık vardır: Bilgi ve duyusal uyarım. Ya tartışmaların ve derin felsefi düşüncelerin girla gittiği ve karakterlerin kendi duygularını bilinçlice dışavurdukları yoğun diyaloglu sahneler ya da İNGİLİZ HASTA (THE ENGLISH PATIENT, 1996) filminde olduğu gibi, seyircinin duyularını okşayan zengin yapım tasarımı, fotoğraflar ve müzikler.

Çağdaş sinemanın politik savaşlarının hazin gerçeği, gerek "sanat filminde" gerekse "Hollywood" filmindeki aşırılıkların aslında birbirlerinin ayna görüntüleri olmasıdır. Her ikisinde de seyircinin dikkatini hikâyenin boşluğundan veya yanlışlığından başka bir tarafa çekmek için anlatı göz kamaştırıcı bir yüzeysel seyirliğe dönüşmeye zorlanır... seyirci bundan hep sıkılır.

Finans, dağıtım ve ödüller hakkındaki politik tartışmanın ardında, klasik olay örgüsünün anti-olay örgüsü ve mini olay örgüsüne zıt dünyasına yansıyan derin bir kültürel bölünme yatar. Yazar hikâyeden hikâyeye, bahsettiğimiz üçgen içindeki herhangi bir yere yönelebilir, ama çoğumuz kendimizi belli bir yerde, burada ya da orada daha rahat hissederiz. Kendi "politik" tercihlerinizi yapmalı ve nerede duracağınıza karar vermelisiniz. Bunu yaparken göz önünde bulundurmanız gereken şu noktalara değinmemde fayda var:

Yazar Geçimini Yazarak Sağlamalıdır

Haftada kırk saat başka bir iş yaparken yazmak mümkündür. Binlerce yazar böyle yapmıştır. Fakat zamanla yorgunluk başlar, konsantrasyon dağılır, yaratıcılık körelir ve işi bırakmaya karar verirsiniz. Bunu yapmadan önce yazarak geçiminizi kazanmanın bir yolunu bulmalısınız. Yetenekli bir yazarın, sinema, televizyon, tiyatro ve yayıncılığın gerçek dünyasında ayakta kalması şu gerçeği kabul etmesiyle başlar: Hikâye tasarımının klasik olay örgüsünden uzaklaşıp üçgenin altındaki uzak köşelere, mini olay örgüsü, anti-olay örgüsü ve olay örgüsüzlüğe uzanması *seyirciyi daraltır*.

Bu körelmenin nitelikle veya niteliksizlikle bir ilgisi yoktur. Hikâye üçgeninin her üç köşesi de bizim kusurlu dünyamız için zengin hazineler, mükemmel parçalar olan şaheserlerle ışıldar. Doğrusunu isterseniz, seyirci şu nedenden ötürü daralır: Çoğu insan yaşamın kesin, geriye dönüşsüz ve kapalı deneyimler sunduğuna; en büyük çatışma kaynaklarının kendilerinin dışında olduğuna; varoluşlarının tek ve aktif ana karakterinin kendileri olduğuna; varoluşlarının nedensel açıdan bağlantılı ve tutarlı gerçeklik içinde süreğen zamanda işlediğine; ve bu gerçeklik içinde gerçekleşen olayların açıklanabilir ve anlamlı sebeplerle gerçekleştiğine inanır. Ateşi bulduktan sonra ona gözünü diken ilk atamızdan beri hep şunu düşünürüz: "Ben." Bu düşünce, insanoğlunun dünyayı ve onun içinde kendisini nasıl gördüğünü yansıtır. Klasik tasarım insan aklının bir aynasıdır.

Klasik tasarım hafızanın ve öngörünün bir modelidir. Geçmişi düşündüğümüzde olayları anti-yapı içinde mi bir araya getiriyoruz? Yoksa minimalist tarzda mı? Hayır. Geçmişi gözümüzde canlandırmak için anıları klasik bir olay örgüsü etrafında toplayıp şekillendiririz. Peki, geleceğe dair hayal kurarken, korkarken veya şükrederken bakış açımız *minimalist midir? Yoksa anti-yapıda* mıdır? Hayır. Fantezilerimizi ve umutlarımızı bir klasik olay örgüsü içinde kalıba dökeriz. Klasik tasarım onun dışına çıktığı zaman aklın isyan ettiği insan algısının zamansal, uzamsal ve nedensel kalıplarını gösterir.

Klasik tasarım Batılı bir hayat tarzı değildir. Binlerce yıldır Doğu Akdeniz'den Java'ya ve Japonya'ya Asyalı hikâye anlatıcıları büyük maceraların ve derin tutkuların hikâyelerini klasik olay örgüsü içinde şekillendirdiler. Asya sinemasının yükselişe geçmesinden de anlayacağımız üzere, Doğulu senaryo yazarları Batı'da kullanılan klasik tasarım ilkelerine dayanarak anlatılarını nükte ve ironiyle zenginleştirdiler. Klasik olay örgüsü ne eskidir ne de modern, ne Batılıdır ne de Doğulu; insana aittir o.

Seyirci; bir hikâyenin, can sıkıcı veya anlamsız bulduğu kurmaca gerçekliklere çok yaklaştığını sezinlediğinde kendini yabancılaşmış hisseder ve yüzünü ondan çevirir. Bu hangi gelir düzeyinden ve geçmişten gelirse gelsin, bütün akıllı ve duyarlı insanlar için geçerlidir. İnsanların büyük çoğunluğu anti-olay örgüsünün tutarsız gerçekliklerini, mini olay örgüsünün içselleştirilmiş edilgenliğini ve olay örgüsüzlüğün durağan daireselliğini yaşadıkları hayatın metaforları olarak değerlendirmez. Hikâye üçgeninin tabanına doğru inildikçe seyirci sayısı azalır ve geriye gerçekliklerinin bazen eğilip bükülmesinden hoşlanan sinema düşkünü entelektüeller kalır. Bunlar hevesli ve iddialı

seyircilerdir, ama sayıları çok azdır.

Seyirci sayısı azaldığında bütçenin de daraltılması gerekir. Kural budur. 1961'de Alain Robbe-Grillet GEÇEN YIL MARIENBAD filminin senaryosunu yazdı. Yetmişli ve seksenli yıllarda da yaşama ediminden ziyade yazma edimine dair, anti-olay örgüsü içinde bulmaca parçaları gibi parlak senaryolar yazdı. Bir keresinde filmlerinin ticari kaygı gütmemesine rağmen bu işi nasıl başardığını kendisine sorduğumda, film yapmak için hiçbir zaman 750 bin dolardan daha fazla harcamadığını ve asla da harcamayacağını söyledi. Yatırımcıları aşırı düşük bir bütçeyle kazandıkları parayı ikiye katladılar ve onu yönetmen koltuğunda tuttular. Fakat 2 milyon dolarla tüm paralarını ve Robbe-Grillet de koltuğunu kaybedebilirdi. Kendisi hem vizyon sahibi hem de pragmatistti.

Şayet Robbe-Grillet gibi mini olay örgüsü veya anti-olay örgüsü yazmak isterseniz ve küçük bir bütçeyle çalışacak Hollywood dışından bir yapımcı bulabilirseniz ve "Payıma düşecek nispeten az bir parayla da mutla olabilirim," diyorsanız ne ala. O halde bunu yapın. Fakat Hollywood için senaryo yazıyorsanız, düşük bütçeli bir senaryo değerli bulunmayacaktır. Sizin minimalist veya anti-yapı metninizi okuyan kıdemli profesyoneller imgeleri işleyiş tarzınızı alkışlasalar da projeye girmeye yanaşmayacaklardır, çünkü yaşadıkları deneyimler onlara, eğer hikâye incir çekirdeğini doldurmuyorsa seyircinin de ona dudak bükeceğini öğretmiştir.

En mütevazı Hollywood bütçeleri bile on milyonlarca doları buluyor ve her film aynı paranın güvenli bir yatırımla kazandıracağından daha büyük bir karla maliyetini çıkaracak kadar çok seyirci bulmalıdır. Neden yatırımcılar milyonlarca doları iki festivalde gösterilecek, sonra da serin bir mahzende rafa kaldırılıp unutulmaya bırakılacak bir ürüne değil de gayrimenkule veya en azından hazır bir binaya yatırmasınlar ki? Niye böylesine büyük bir riski alsınlar ki? Eğer bir Hollywood stüdyosu bu amansız yarışa sizinle girecekse, en azından bu devasa riski atlatma şansı olan bir senaryo yazmalısınız; başka bir deyişle, klasik olay örgüsüne yönelen bir senaryo.

Yazar Klasik Biçimin Ustası Olmalıdır

İyi yazarlar minimalizm ve anti-yapının bağımsız biçimler olmayıp klasik olay örgüsüne birer tepki olduğunu içgüdüyle bilirler veya

okuyarak öğrenirler. Mini olay örgüsü ve anti-olay örgüsü klasik olay örgüsünden doğdu; biri onu daraltırken diğeri ona karşı çıkar. Avangard popüler ve ticari olana karşı çıkar, ta ki kendisi popüler ve ticari hale gelinceye kadar; daha sonra kendine saldırmaya başlar. Eğer olay örgüsü olmayan "sanat filmleri" rağbet görüp para kazandırırsa, avangard buna isyan eder, Hollywood'u kendini görüntüye satmakla suçlar ve kendisi klasiği ele geçirir.

Biçimsellik ile özgürlük, simetri ile asimetri arasındaki bu döngüler Atina tiyatrosu kadar eskidir. Sanat tarihi dirilişler tarihidir: Yerleşik ikonlar avangard tarafından paramparça edilir ve zaman içinde bu avangard yeni yerleşik ikon olur, ta ki atalarının silahlarını kullanacak yeni bir avangard tarafından yıkılana değin. Zenci argosunda seks için kullanılan tabirden ismini alan Rock 'n' Roll II. Dünya Savaşı sonrasında beyaz orta sınıfın müziğine karşı avangard bir hareket olarak ortaya çıktı. Şimdiyse müzik aristokrasisinin tanımı haline gelmiş durumdadır, hatta kilise müziği olarak da kullanılmaktadır.

Anti-olay örgüsü araçlarının ciddi kullanımı miadını doldurmakla kalmamış, bir şakaya dönüşmüştür. BİR ENDÜLÜS KÖPEĞİ'nden HAFTA SONU'na varıncaya kadar anti-yapıya dayalı çalışmalarda her zaman bir kara mizah damarı vardır, ama artık doğrudan kameraya konuşmak, tutarsız gerçeklikler ve alternatif sonlar kaba komedinin ögeleridir. Bob Hope ve Bing Crosby'nin FAS YOLU (ROAD TO MOROCCO, 1942) filmiyle başlayan anti-olay örgüsü gagları[2] GÜMÜŞ EYERLER (BLAZING SADDLES, 1974), PYTHON filmleri ve WAYNE'İN DÜNYASI gibi filmlerde de kullanılmıştır. Eskiden tehlikeli ve devrimci olmasıyla bizi etkileyen hikâye teknikleri, şimdi eski gücünü yitirmiş olsa da yine albenilidir.

Bu döngülere saygı duyan usta hikâye anlatıcıları, hangi geçmişten ve eğitim düzeyinden gelirse gelsin, herkesin klasik beklentili hikâye ritüeline bilinçli veya içgüdüsel olarak katılacağını her zaman bilirler. Bu nedenle mini olay örgüsü veya anti-olay örgüsü çalışması yapmak için yazar bu beklentiye göre veya bu beklentiye karşı hareket etmelidir. Ancak klasik biçimi dikkat ve yaratıcılıkla parçalayarak veya eğip bükerek sanatçı, seyircinin bir mini olay örgüsünde saklı iç dünyayı algılamasını veya bir anti-olay örgüsünün soğuk absürtlüğünü benimsemesini sağlayabilir. Öte yandan bir yazar anlamadığı şeyi nasıl yaratıcı bir biçimde tersine çevirebilir veya başka bir şeye indirgeyebilir ki?

Başarıyı hikâye üçgeninin dip köşelerinde bulan yazarlar, anlamaya başlama noktasının tepede olduğunu biliyorlardı ve mesleklerine

klasik olanla başladılar. Nitekim Bergman SESSİZLİK'in (TYSTNADEN, 1963) minimalizmine ve PERSONA'nın anti-yapısına atılmadan önce yirmi yıl boyunca aşk hikâyeleri, toplumsal ve tarihsel dramalar yazıp yönetti. Keza Fellini AMARCORD'un (1973) mini olay örgüsüne ve 8 ½'un anti-olay örgüsüne başlamadan önce AYLAKLAR (I VITELIONI, 1953) ve SONSUZ SOKAKLAR'ı (LA STRADA, 1954) çekti. Godard HAFTA SONU'ndan önce SERSERİ AŞIKLAR'ı (À BOUT DE SOUFFLE, 1960) çekti. Robert Altman öyküleme yeteneğini *Bonanza* ve *Alfred Hitchcock Presents* adlı televizyon dizileriyle mükemmelleştirdi. Kısacası, ustalar önce klasik olay örgüsünün ustası oldular.

Bir gencin ilk senaryosunun PERSONA gibi değerlendirilmesini istemesine sempatiyle bakarım. Fakat avangarda katılma hayali bir süre beklemeli, sizden önceki sanatçılar gibi siz de klasik biçime hakim olmalısınız. Filmleri seyrettiğiniz için klasik olay örgüsünü anladığınızı sanarak kendinizi kandırmayın. *Onu yapabildiğiniz zaman* anlayacağınızı göreceksiniz. Bilgi beynin sol tarafından sağ tarafa kayıncaya, zihinsel farkındalık canlı bir sanata dönüşene kadar yazar becerilerini geliştirir.

Yazar Yazdıklarına İnanmalıdır

Stanislavski oyuncularına şu soruyu sormuştu: Kendinizdeki sanata mı aşıksınız, yoksa sanattaki kendinize mi? Siz de neden yazdığınız tarzda yazmak istediğiniz sorusuna cevap bulmalısınız. Neden senaryolarınızı üçgenin şu veya bu köşesine yerleştiriyorsunuz? Vizyonunuz nedir?

Tasarladığınız her hikâye okura/seyirciye "Ben hayatın *böyle* olduğuna inanıyorum," der. Her anı sizin tutku dolu inancınızla dolmalı, aksi halde bir sahtelik kokusu alırız. Minimalist tarzda yazarken bu tarzın anlamlarına inanıyor musunuz? Yaşadığınız deneyimler size hayatın çok az değişim getirdiğini veya hiç getirmediğini öğretti mi? Eğer klasisizm karşıtlığına düşkünlüğünüz varsa, hayatın gelişigüzel anlamsızlığına ikna oldunuz mu? Eğer yanıtınız tutkulu bir evetse, o zaman mini olay örgünüzü veya anti-olay örgünüzü yazın ve onu ekranda görmek için elinizden geleni yapın.

Öte yandan büyük çoğunluk için bu soruların dürüst cevabı hayırdır. Yine de anti-yapı ve özellikle de minimalizm hala genç yazarları Fareli Köyün Kavalcısı gibi cezbediyor. Peki, niçin? Çoğunun ilgisini

çeken şeyin bu biçimlerin içsel anlamları olmadığı kanısındayım. Doğrusunu isterseniz, onların ilgisini çeken şey bu biçimlerin dışsal olarak temsil ettiği şeydir; başka bir deyişle, politika. Burada mesele anti-olay örgüsü ve mini olay örgüsünün ne olduğu değil, ne *olmadığıdır*: Onlar Hollywood değil.

Genç yazarlara Hollywood ve sanatın birbirine karşı olduğu öğretilir. Bu yüzden bir sanatçı olarak tanınmak isteyen bu acemiler; olan şeyler için değil, *olmayan* şeyler için senaryo yazma tuzağına düşerler. Ticarilik damgası yememek için kapalı sondan, aktif karakterlerden, kronolojiden ve nedensellikten uzak dururlar. Sonuçta yapmacıklık ve gösterişçilik eserlerini zehirler.

Hikâye, bizim seyirciye aktarmak istediğimiz duygu ve düşüncelerimiz için Edmund Husserl'in deyişiyle "bir nesnel bağlılaşım" içinde düşüncelerimizin ve tutkularımızın somut ifadelerini bulmasıdır. Bir gözünüz kendi metninizde, diğeri Hollywood üzerindeyken, ticari diye damgalanmaktan kaçınmak adına tuhaf seçimler yaptığınızda bir öfke nöbetinin edebiyattaki karşılığını üretirsiniz. Güçlü babasının gölgesinde yaşayan bir çocuk gibi kendinizi özgür hissetmek için Hollywood "kurallarını" yıkarsınız. Ne var ki baba otoritesiyle öfkeli çatışma yaratıcılık değil, dikkat çekmek için yapılan bir kabahattir. Sırf farklı olsun diye yapılan farklılık, ticari tahakküme kölece boyun eğmek gibi abesle iştigaldir. Sadece ve sadece inandığınız şeyi yazın.

3

YAPI VE ORTAM

KLİŞEYLE SAVAŞ

İçinde bulunduğumuz dönem bir yazar olmak için en zorlu dönem olabilir. Günümüzün hikâyeye doymuş seyircilerini geçmiş asırlarınkiyle karşılaştırın. Sözgelimi Viktorya döneminin eğitimli insanları yılda kaç kez tiyatro giderdi? Otomatik bulaşık makinelerinin olmadığı, geniş sülaleler halinde yaşanan bir çağda insanlar kurmacayla ne kadar sık karşılaşırlardı? Bizim büyük büyük ebeveynlerimiz sıradan bir haftada beş ya da altı saat hikâye okumuşlar veya seyretmişlerdi; bugün çoğumuz bunu bir günde yapıyoruz. Günümüzde modern film seyircileri sizin eserinizin karşısına oturduğunda, zaten on binlerce saat boyunca roman okumuş, televizyon, film ve oyun seyretmiş olacaklar. Onların önceden hiç görmediği neyi yaratacaksınız? Hakikaten özgün bir hikâyeyi nerede bulacaksınız? Klişeyle savaşı nasıl kazanacaksınız?

Klişe seyircinin memnuniyetsizliğinin temelinde yer alır ve günümüzde bilgisizlik nedeniyle bütün hikâye ortamına bulaşan bir salgın gibidir. Çoğu zaman sonu daha başından belli olduğu için sıkıldığımız bir romanı kapatır veya oyunu terk ederiz. Canımız sıkılır, çünkü bu klişe sahneleri ve karakterleri daha önce defalarca görmüşüzdür. Dünya çapına yayılmış bu salgının nedeni basit ve açıktır: Bütün klişeler tek ama tek bir kaynağa dayandırılabilir: *Yazar hikâyenin dünyasını bilmiyor.*

Bu tür yazarlar bir ortam seçerler ve gerçekte bilmedikleri bir kurmaca dünyayı bildiklerini zannederek bir senaryoya başlarlar. Malzemeye uzandıklarında elleri boş dönerler. Bu durumda nereye yönelecekler? Benzer ortamların olduğu filmlere, televizyona ve romanlara.

Başka yazarların eserlerinden, daha önce gördüğümüz sahneleri aşırırlar, önceden duyduğumuz diyalogları değiştirerek yazarlar, önceden karşılaştığımız karakterleri yeni kılıflara bürürler ve kendilerine aitmiş gibi gösterirler. Edebiyattan arta kalanları yeniden ısıtıp sıkıntı tabaklarında servis ederler, çünkü ne ölçüde yetenekli olurlarsa olsunlar, kendi hikâye ortamlarına ve o ortamın içindeki her şeye dair derinlikli bilgiden yoksundurlar. Hikâyenizin dünyasına dair bilgi ve içgörü, özgünlüğe ve mükemmelliğe ulaşmada esastır.

ORTAM

Bir hikâyenin ORTAMI dört boyutludur: Dönem, Süre, Yer, Çatışma Düzeyi.

Zamanın ilk boyutu Dönem'dir. Hikâye şu an yaşadığımız zamanda mı geçiyor? Geçmişte mi? Yoksa varsayılan bir gelecekte ki? Yahut HAYVAN ÇİFTLİĞİ (ANIMAL FARM, 1954) ve WATERSHIP TEPESİ (WATERSHIP DOWN, 1978) filmlerinde olduğu gibi zamandaki yerin belirsiz ve alakasız olduğu nadir bir fantezi mi?

DÖNEM bir hikâyenin zaman içindeki yeridir.

Süre zamanın ikinci boyutudur. Hikâye süresi karakterlerinizin yaşamında ne kadar zaman kaplıyor? On yıllar mı? Yıllar mı? Yoksa aylar mı? Yahut günler mi? Ya da iki saatlik bir yemek hakkındaki iki saatlik bir film olan ANDRE İLE AKŞAM YEMEĞİ'nde (MY DINNER WITH ANDRE, 1981) olduğu gibi hikâye süresi film süresine eşit mi?

Az evvel zikrettiğimizden daha nadir bir film olan GEÇEN YIL MARIENBAD'da olduğu gibi zaman zamansızlık içinde eriyip gidiyor mu? Paralel kurgu, bindirme, tekrar ve/veya ağır çekimle filmin zamanının hikâye zamanını geçmesi anlaşılırdır. Her ne kadar buna kalkışan bir uzun metraj film yoksa da birkaç sekans bunu başarmıştır ve bunların en ünlüsü POTEMKİN ZIRHLISI filmindeki "Odesa Merdivenleri" sekansıdır. Odesalı protestoculara Çar'ın ordusu tarafından yapılan saldırı iki-üç dakikadan uzun sürmez, bu da askerlerin merdi-

venlerden aşağı inmesi için gereken süredir. Filmde yaşanan dehşet ise bu sürenin beş katına yayılmıştır.

SÜRE bir hikâyenin zaman içindeki uzunluğudur.

Yer hikâyenin fiziksel boyutudur. Hikâyenin belirli coğrafyası neresidir? Hangi şehirde geçmektedir? Hangi sokaklarda? O sokaklardaki hangi dairelerde? O dairelerdeki hangi odalarda? Hangi dağın zirvesinde? Hangi çölde? Hangi gezegene yolculuk yapılırken?

YER bir hikâyenin uzamdaki konumudur.

Çatışma Düzeyi insani boyuttur. Ortam sadece fiziksel ve zamansal alanı değil, ayrıca sosyal alanı da içerir. Bu boyut şu anlamda dikey hale gelir: Anlatınızı hangi çatışma düzeyinde kuruyorsunuz? İster kurumlarda dışsallaştırın isterse de bireylerde içselleştirin; toplumun politik, ekonomik, ideolojik, biyolojik ve psikolojik güçleri dönemi, yeri ve kostümü şekillendirdiği kadar olayları da şekillendirir. Bu nedenle çeşitli çatışma düzeylerini taşıyan karakterlerin seçimi hikâye ortamının bir parçasıdır.

Hikâyeniz karakterlerinizdeki içsel, hatta bilinçdışı çatışmalara odaklanıyor mu? Yahut bir kademe yukarı çıkarak kişisel çatışmalara mı odaklanıyor? Veya daha genişleyerek toplumdaki kurumlarla mı mücadele ediyor? Daha da açılarak çevresel güçlere karşı mı savaş veriyor? Bilinçaltından yıldızlara kadar hayatın çok katmanlı deneyimleriyle hikâyeniz bu düzeylerin birinde veya birkaçının birleşiminde geçebilir.

ÇATIŞMA DÜZEYİ hikâyenin insani mücadeleler hiyerarşisindeki konumudur.

Yapı İle Ortam Arasındaki İlişki

Hikâyenin ortamı hikâyenin olasılıklarını kesinkes tanımlar ve sınırlandırır.

Her ne kadar sizin ortamınız kurmaca olsa da aklınıza gelen her şeyin orada gerçekleşmesine izin veremezsiniz. Ne kadar hayali olursa olsun, herhangi bir dünya içinde sadece belli olaylar muhtemel veya olanaklıdır.

Eğer hikâyeniz Los Angeles'ın batısındaki malikaneler arasında geçiyorsa, malikane sahiplerini üç şeritli caddelere çıkarak sosyal adaletsizliği protesto ederken göremeyeceğizdir; ama mesela, yardım toplayanlara bin dolarlık bir tabağı fırlatabilirler. Oluşturduğunuz ortam Los Angeles'ın doğusundaki gettoların konut edindirme projeleriyse, bu vatandaşlar bin dolarlık tabaklarda yemek yiyemeyeceklerdir; ama değişim talebiyle sokaklara dökülebilirler.

HİKÂYE kendi içsel olasılık kurallarına uymalıdır. Bu nedenle yazarın olay seçimi yarattığı dünyanın olasılıkları ve olanaklarıyla sınırlıdır.

Her kurmaca dünya eşi benzeri olmayan bir kozmoloji yaratır ve onun içinde şeylerin nasıl ve neden gerçekleştiğine dair kendi "kurallarını" koyar. Ortam ne kadar gerçekçi veya tuhaf olursa olsun, nedensel ilkeler bir kez yerleştiğinde artık değişemezler. Aslında bütün film türleri içinde *Fantezi* en katı olan ve yapısal açıdan en yerleşik türdür. Fantezi yazarına gerçeklikten büyük bir sıçrama yapma fırsatını veririz, daha sonra da ondan tesadüfü değil de birbirine sımsıkı bağlı olasılıkları talep ederiz; örneğin, OZ BÜYÜCÜSÜ'nün (THE WIZARD OF OZ, 1939) sıkı dokunmuş klasik olay örgüsünü. Öte yandan cesur bir gerçekçilik mantıklı sıçramalara izin verir. Sözgelimi OLAĞAN ŞÜPHELİLER (THE USUAL SUSPECTS, 1995) filminde, senaryo yazarı Christopher McQuarrie epey ihtimal dışı şeyleri serbest çağrışım "yasasına" tabi kılmıştır.

Hikâyeler boşluktan tecessüm etmez; zaten tarihte ve insan deneyiminde bulunan malzemeden ortaya çıkar. Seyirci daha ilk görüntüyü gördükten sonra sizin kurmaca evreninizi irdeler, muhtemel olanı olmayandan, mümkün olanı imkansızdan ayıklar. Bilinçli ya da bilinçsizce, "kurallarınızı" bilmek, sizin özgül dünyanızda şeylerin nasıl ve neden gerçekleştiğini öğrenmek ister. Bu olasılıkları ve sınırlamaları kişisel ortam seçiminizle ve o ortamda çalışma tarzınızla yaratırsınız. Bu kısıtlamaları bir kez icat ettikten sonra artık bir anlaşmaya bağlı kalmak zorundasınızdır. Zira seyirci sizin gerçeklik kurallarınızı bir kez kavradıktan sonra, eğer onları ihlal ederseniz kendine saygısızlık yapıldığını hisseder ve eserinizi mantıksız ve inandırıcılıktan uzak addedip elinin tersiyle iter.

Bu açıdan bakıldığında ortam hayal dünyasına giydirilmiş bir deli gömleği gibi görünür. Ben geliştirmeye çalıştığım senaryolarda çoğu zaman yazarların özgül olmayı reddederek bunun sınırlamalarından nasıl kurtulmaya çalıştıklarını görüp şaşırıyorum. Yazara "Hikâye ortamın nedir?" diye sorarım. O da neşeyle "Amerika" diye cevap verir. "Fazla büyük. Aklında belli bir çevre var mı?" "Bunun önemi yok. Bu tam bir Amerikan hikâyesi. Boşanma hakkında. Bundan daha Amerikanvari bir şey olabilir mi? Hikâyeyi ister Louisiana, ister New York, isterse de Idaho'da geçirebiliriz. Sorun değil?" Oysa bu gerçekten sorundur. Bayou'daki boşanma ile milyon dolarlık Park Avenue davası arasında pek benzerlik yoktur ve ikisi de bir patates çiftliğindeki aldatmaya benzemez. Portatif hikâye diye bir şey yoktur. Hakiki bir hikâye bir, tek bir zaman ve mekanda geçer.

YARATICI SINIRLANDIRMA İLKESİ

Sınırlandırma hayati öneme sahiptir. İyi anlatılmış bir hikâyenin ilk adımı küçük ve *bilinebilir* bir dünya yaratmaktır. Sanatçılar doğaları gereği özgürlüğe özlem duyarlar; bu nedenle yapı/ortam ilişkisinin yaratıcı tercihleri sınırlandırdığı ilkesi içinizde isyan duygusu uyandırabilir. Ancak meseleye yakından baktığınızda bu ilişkinin daha olumlu olamayacağını görürsünüz. Ortamın hikâyeye dayattığı sınırlama yaratıcılığı kösteklemez, aksine ona ilham verir.

Bütün iyi hikâyeler sınırlı ve bilinebilir bir dünyada geçer. Kurmaca bir dünya ne kadar büyük görünürse görünsün, yakından baktığınızda onun hatırı sayılır derecede küçük olduğunu görürsünüz. SUÇ VE CEZA (CRIME AND PUNISHMENT, 1935) çok küçük ölçekte geçer. SAVAŞ VE BARIŞ (WAR AND PEACE, 1956) her ne kadar çalkantı içindeki koca bir Rus coğrafyasında geçse de bir avuç karaktere ve onların ailevi ilişkilerine odaklanır. DR. GARİPAŞK (DR. STRANGELOVE, 1964) General Jack D. Ripper'in ofisinde, Rusya'ya doğru giden Uçan Kale'de (B-52 bombardıman uçağı) ve Pentagon'daki Savaş Dairesi'nde geçer. Dünyanın nükleer silahlarla yok edilmesiyle zirve noktasına çıkar, ama anlatı üç ortam ve sekiz ana karakterle sınırlıdır.

Hikâyenin dünyası, Tanrı yarattığı evreni ne denli derinlemesine ve ayrıntılı biliyorsa, sanatçının zihninin de yarattığı ve bildiği kurmaca evreni kuşatabileceği kadar küçük olmalıdır. Annemin hep söylediği gibi, "Tanrı'nın haberi olmadan bir serçe bile ölmez." Yazarın da dünyasında onun haberi olmadan bir serçe bile ölmemelidir. Son

taslağınızı bitirdiğinizde, ortamınıza dair öylesine derinlikli ve ayrıntılı, yani yetkin bir bilgiye sahip olmalısınız ki kimse size dünyanıza ilişkin - karakterlerinizin yeme içme alışkanlıklarından tutun da eylül ayındaki hava durumuna kadar - anında cevaplandıramayacağınız bir soru soramasın.

Öte yandan "küçük" bir dünya önemsiz bir dünya demek değildir. Sanat küçücük bir şeyi evrenin geri kalanından ayırmaktan ve onu o andaki en önemli, en büyüleyici şey olarak görünecek şekilde göstermekten ibarettir. Bu durumda "küçük", bilinebilir anlamına gelir.

"Yetkin bilgi" varoluşun her yarığına sızabilen geniş kapsamlı bir farkındalık demek değildir; konuyla ilgili her şeyin bilgisi demektir. Bu olanaksız bir ideal gibi görünebilir, ama iyi yazarlar bu ideale her gün ulaşırlar. ÇIĞLIKLAR VE FISILTILAR (VISKNINGAR OCH ROP, 1972) filminin zamanı, mekanı ve karakterine dair hangi soru Ingmar Bergman'ın dimağından kaçabilirdi? Aynı soru David Mamet'nin AMERİKALILAR (GLENGARRY GLEN ROSS, 1992) veya John Cleese'in WANDA ADINDA BİR BALIK filmleri için de sorulabilir. İyi sanatçılar hikâyelerinin anlattığı hayatın her yanına dair bilinçli ve ayrıntılı bir düşünce sunmazlar, ama bir düzeyde o düşünceyi içselleştirirler. Büyük yazarlar *bilirler*. Bu nedenle bilinebilir olanın sınırları içinde çalışırlar. Fazlasıyla geniş ve kalabalık bir dünya aklı öylesine gerip inceliktir ki bilgi yüzeysel olmak zorunda kalır. Sınırlı bir dünya ve oyuncu kadrosu hem geniş hem de derin bilgi olanağı sunar.

Hikâyeye karşı ortamın ironisi şudur: Dünya genişledikçe yazarın bilgisi seyrelir, bu yüzden yaratıcı tercihleri azalır ve hikâyesi klişeleşir. Bu dünya küçüldükçe, yazarın bilgisi tamamlanır, bu sayede yaratıcı tercihleri artar. Sonuç: Tamamen özgün bir hikâye ve klişeyle savaşta zafer.

ARAŞTIRMA

Bu savaşı kazanmanın anahtarı araştırma yapmak, bilgi edinmek için zaman ve çaba harcamaktır. Ben şahsen şu özgül yöntemleri öneriyorum: Hafıza araştırması, hayal gücü araştırması ve olgu araştırması. Genelde bir hikâye bunların üçüne de ihtiyaç duyar.

Hafıza

Şimdi koltuğunuza yaslanıp kendinize şu soruyu sorun: "Kişisel

deneyimlerimle öğrendiklerim arasında neler karakterlerimin hayatlarını etkileyebilir?"

Diyelim ki kariyerini şahlandıracak veya bitirecek bir sunumla karşı karşıya olan orta yaşlı bir yöneticiyi yazıyorsunuz. Kişisel ve mesleki yaşamı hassas bir dengede duruyor. Korkuyor. Korku nasıl hissedilir? Yavaş yavaş hafızanız sizi annenizin asla anlamadığınız nedenlerle sizi küçük bir odaya kapattığı, sonra evden ayrıldığı ve ertesi güne kadar gelmediği güne götürecek; karanlığın sizi boğduğu korku dolu o uzun saatleri geri getirecek. Peki sizin karakteriniz de bunun aynısını hissetti mi? Eğer hissettiyse, o küçük odada geçen gününüzü ve gecenizi canlı bir şekilde anlatın. Bildiğinizi sanabilirsiniz, ama yazabilene kadar ne bildiğinizi bilmezsiniz. Araştırma; düş görmek, hayallere dalmak değildir. Geçmişinizi gözden geçirin, yeniden yaşayın ve sonra kağıda dökün. Kafanızdakiler sadece hatıradır, ama yazıya döktüğünüzde işlerliği olan bilgi haline gelir. Şimdi içinizde hissettiğiniz onca korkuyla içtenlikli ve özgün bir sahne yazın.

Hayal Gücü

Şimdi koltuğunuza yaslanıp kendinize şu soruyu sorun: "Karakterimin hayatını gün be gün, saat be saat yaşamak nasıl olurdu?"

Karakterlerinizin nasıl alışveriş yaptığını, nasıl seviştiğini, nasıl dua ettiğini canlı ayrıntılarla kağıda dökün; bu sahneler hikâyenize girebilir de girmeyebilir de, ama déjà vu hissi uyandırana kadar sizi hayal dünyanızın içine çeker. Hafıza bize yaşamın bütün o iri parçalarını sunarken, hayal gücü ufak parçaları, düş dilimlerini ve alakasız görünen deneyim kırıntılarını sunar, sonra onların gizli bağlantılarını bulup bir bütün içinde onları birleştirir. İşte bu bağlantıları bularak şahneleri gözlerinizin önüne getirin ve onları kağıda dökün. İşleyen bir hayal gücü araştırmadır.

Olgu

Yazar tıkanıklığı yaşadınız mı hiç? Korkunç, değil mi? Günler gelip geçer, ama ortada yazılmış hiçbir şey yoktur. Garajı temizlemek eğlenceli gelir. Masanızı tekrar tekrar düzenlersiniz, ta ki aklınızı oynatacakmış gibi hissedene kadar. Ben bunun bir çaresini biliyorum; ama bu, psikiyatristinize gitmek değil, kütüphaneye gitmektir.

Tıkandınız, çünkü söyleyecek bir şeyiniz yok. Yeteneğiniz sizi terk etmedi. Şayet söyleyecek bir şeyiniz olsaydı kendinizi yazmaktan alıkoyamazdınız. Yeteneğinizi öldüremezsiniz, ama bilgisizliğiniz nedeniyle ona açlık çektirip komaya sokabilirsiniz. Ne kadar yetenekli olursa olsun, cahil insan yazamaz. Yeteneğin olgular ve düşünceler tarafından harekete geçirilmesi gerekir. Araştırma yapın, yeteneğinizi besleyin. Araştırma klişeyle savaşı kazanmakla kalmaz, korku ve onun yakını olan depresyona karşı kazanılacak zaferin de anahtarıdır.

Sözgelimi, varsayalım ki *aile içi drama* türünde yazıyorsunuz. Siz de bir aile içinde büyüdünüz, belki de bir aileye bakıyorsunuz, aileler gördünüz, aileleri hayal edebilirsiniz. Ancak eğer kütüphaneye gidip aile hayatının işleyişi hakkında yetkin kitaplar okumuş olsaydınız, çok önemli iki şey gerçekleşecekti:

1. Hayatın size öğrettiği her şey güçlü bir biçimde onaylanacaktı. Sayfalar ilerledikçe kendi ailenizi tanıyacaktınız. Bu kişisel deneyiminizin evrensel olduğunu keşfetmeniz kritik öneme sahiptir. Bu sizin bir seyirci kitlesine sahip olacağınız anlamına gelir. Siz kendinize özgü yazacaksınız, ama bu aile modeli yaygın olduğu için nerede olursa olsun, seyirciler yazdıklarınızı anlayacak. Kendi aile hayatınızda yaşadıklarınız - rekabetler ve ittifaklar, sadakatler ve ihanetler, acılar ve sevinçler - diğer ailelerinkine benzer. Hissettiğiniz duyguların sadece ve sadece size ait olduğunu ifade ettiğinizde seyirci onları sadece ve sadece kendisine ait addedecektir.

2. Kaç tane ailenin içinde yaşarsanız yaşayın, kaç tane aile gözlemlerseniz gözlemleyin veya hayal gücünüz ne kadar canlı olursa olsun, ailenin doğasına dair bilginiz kendi deneyimlerinizin sınırlı çemberiyle kısıtlıdır. Fakat kütüphanede notlar aldıkça, somut olgulara dayalı araştırmanız bu çemberi genişletip evrensel bir niteliğe büründürecektir. Ani ve etkileyici içgörüler kazanıp başka bir yolla elde edemeyeceğiniz derin bir anlayışa kavuşacaksınız.

Hafıza, hayal gücü ve olgudan yola çıkan araştırmanın ardından, yazarların genellikle mistik bir dille açıklamayı sevdikleri bir olgu karşımıza çıkıyor: Karakterler ansızın hayat buluyorlar, kendi özgür iradeleriyle seçimler yapıp eylemlerde bulunuyorlar; bu eylemler, yazar, akış hızına yetişecek kadar hızlı yazamayana değin kıvrılıp bükülen, yeniden oluşan ve tekrar çark eden Dönüm Noktaları yaratır.

Bu "bakirenin doğum yapması" hadisesi, yazarların sevdikleri cazibeli bir kendini aldatmadır; ama hikâyenin kendini yazdığı yönündeki ani izlenim, basitçe yazarın konuya dair bilgisinin doyum noktasına ulaştığını gösteren anı işaret eder. Yazar kendi küçük evreninin tanrısı haline gelir ve bu kendiliğinden oluyormuş gibi görünen yaratım karşısında büyülenir; ama aslında bu, çok çalışmasının ödülüdür.

Öte yandan dikkati elden bırakmayın. Araştırma malzeme sağlasa da yaratıcılığın yerini tutmaz. Ortamın ve rollerin biyografik, psikolojik, fiziksel, politik ve tarihsel açılardan araştırılması vazgeçilmez olsa da olayların yaratılmasına yol açmıyorsa bir işe yaramaz. Hikâye anlatı içinde sıralanmış bir bilgi birikimi değil, bizi anlamlı bir zirveye götüren olayların tasarlanmasıdır.

Dahası, araştırma ertelenmemelidir. Kendine güveni olmayan pek çok yetenek yıllarını öğrenmekle geçirir, ama hiçbir zaman oturup bir şeyler yazmaz. Araştırma, hayal gücü ve icat hayvanlarını besleyen gıdadır, asla kendi başına bir amaç değildir. Ne de araştırmanın zorunlu bir sırası vardır. İlkin defterimizi sosyal, biyografik ve tarihsel araştırmalarla doldururuz ve bütün bu çalışmaları bitirdikten sonra bir hikâye yazmaya başlarız. Yaratıcılık nadiren bu kadar rasyoneldir. İcat ve keşif birbirinin ardı sıra ilerler.

Bir *psikolojik gerilim* hikâyesi yazdığınızı hayal edin. Belki de "... olursa, ne olur?" diye başladınız. Sözgelimi, kadın bir psikiyatr meslek etiğini ihlal edip hastasıyla bir ilişkiye girerse ne olur? Buna şaşırıp şunları merak edersiniz: Bu doktor kim? Ya hasta? Belki de top mermisi şoku yaşayan katatonik bir asker. Kadın neden ona aşık oldu? Artan bilginiz uçarı tahminlere yol açıncaya kadar araştırıp analiz edin: Psikiyatrın, tedavisinin bir mucizeyle sonuçlandığını gördüğü anda hastasına aşık olduğunu düşünün: Hipnoz altındayken gözleri fal taşı gibi açık olan felçli hastadan neredeyse melek gibi güzel bir kişilik açığa çıkıyor.

Bu dönüş gerçek olamayacak kadar hoş görünüyor, bu nedenle başka bir yöne kayıp araştırmanızda derinleşin, ta ki *başarılı bir şizofreni* vakasıyla karşılaşana değin: Bazı psikotikler öylesine uç bir zekaya ve irade gücüne sahiptirler ki hastalıklarını çevrelerindeki herkesten, hatta psikiyatrlarından bile rahatlıkla saklayabilirler. Sizin hastanız da bunlardan biri olabilir mi? Doktorunuz tedavi ettiğini düşündüğü deli adama aşık olabilir mi?

Yeni fikirler hikâyenizi besledikçe hikâye ve karakterler gelişip

serpilir; hikâyeniz açıldıkça, aklınıza gelen sorular da artar ve daha çok araştırmaya gerek duyarsınız. Yaratım ve araştırma ileri geri giderek birbirinden talepte bulunur, bu veya şu yöne kayar, ta ki hikâye kendini eksiksiz ve canlı bir biçimde ortaya koyana kadar.

YARATICI SEÇİMLER

İyi yazmak asla ve kat'a bir hikâyeyi doldurmak için gereken sayıda olayları tasarlayıp, daha sonra diyalogları kaleme almak değildir. Yaratıcılık bu işin beşte biri, hatta belki on ya da yirmide biridir. Ustalık muhtemelen kullanabileceğinizden çok daha fazla malzeme bulmanızı, daha sonra da bu nitelikli olaylar arasından karaktere ve dünyaya uygun olan özgün anları akıllıca seçmenizi gerektirir. Oyuncular birbirlerine iltifat ederken çoğu zaman "Tercihlerini beğeniyorum," derler. Şayet bir meslektaşları güzel bir zamanda gelmişse, bunun prova sırasında oyuncunun rolünü yirmi farklı şekilde deneyip sonunda mükemmel anı seçmiş olmasından kaynaklandığını bilirler. Aynı şey bizim için de geçerlidir.

YARATICILIK neyi dahil edip neyi dışarıda bırakacağınız konusunda yaratıcı tercihlerde bulunmak demektir.

Varsayalım ki Manhattan'ın doğu yakasında geçen bir romantik komedi yazıyorsunuz. Müstakbel aşıkların karşılaşacakları mükemmel anı bulma arayışı içinde düşünceleriniz karakterlerinizin ayrı hayatları arasında mekik dokuyor. "Bekarlar barı! İşte bu! Müstakbel sevgililer P. J. Clarke'ın yerinde karşılaşırlar!" Neden olmasın? Hayalinizdeki zengin New Yorkluları göz önüne alırsak, bekarların gittiği bir barda tanışmaları pekala mümkündür. Ama doğru olmaz. Zira bu berbat bir klişedir. İKİ SEVGİLİ (JOHN AND MARY, 1969) filminde Dustin Hoffman, Mia Farrow ile karşılaştığı zaman bu yeni bir fikirdi, ama o zamandan bu yana müstakbel aşık genç yuppiler pek çok film, pembe dizi ve durum komedisinde bekarların gittiği barlarda karşılaştılar.

Eğer yeteneğinizi iyi biliyorsanız, klişeleri nasıl düzelteceğinizi de bilirsiniz: Beş, on, on beş farklı "Doğu Yakası aşıklarının karşılaşması" sahnesi tasarlayın. Neden mi? Çünkü deneyimli yazarlar ilham denilen şeye asla bel bağlamazlar. Genellikle ilham aklınıza gelen ilk

düşüncedir ve kafanızda yer alan gördüğünüz her film, okuduğunuz her roman kapmanız için klişeler sunar. Bu yüzden pazartesi günü bir düşünceye vurulur, onu ertesi güne erteler, sonra tekrar gözden geçirdiğimizde berbat olduğunu idrak ederiz; bu klişeyi bir sürü eserde görmüşüzdür. Hakiki ilham daha derin bir kaynaktan gelir, öyleyse hayal gücünüzü serbest bırakın ve denemeler yapın.

1. *Bekarlar barı.* Klişe ama bir seçenek. Dolayısıyla bir kenara atmayın.

2. *Park Avenue.* BMW marka bir arabanın lastiği patlar. Arabanın sahibi olan adam şık takım elbisesiyle çaresiz bir halde kaldırıma oturur. Kadın motosikletiyle gelir ve adama acıyarak yardım etmek ister. Yedek lastiği çıkarır ve takmak için krikoyu yerleştirir, bijonları söker ve lastiği takar. Kadın bunları yaparken adam da ona gerekli araç gereçleri vererek yardım eder... derken aniden göz göze gelirler ve kıvılcım çakar.

3. *Tuvalet.* Kadın ofisteki yılbaşı partisinde öyle çok içmiştir ki kusmak için yanlışlıkla erkekler tuvaletine dalar. Adam onu yere yığılmış halde bulur. Başkaları girmeden çabucak kapıyı kilitler ve kadına yardım eder. Ortalıkta kimsecikler yokken kadını oradan çıkarır ve bulunduğu zor durumdan kurtarır.

Bu liste uzayıp gider. Bu sahneleri baştan sona yazmamız gerekmez. Fikir arayışı içinde olduğunuz için olan biteni ana hatlarıyla basitçe yazabilirsiniz. Eğer karakterleri ve onların dünyalarını derinlemesine biliyorsanız, bunun gibi bir düzine sahne daha yazmanız zor olmayacaktır. En iyi fikirlerinizi de kullandığınız zaman listenizi gözden geçirerek kendinize şu soruları sorun: Benim karakterlerim için en doğru sahne hangisi? Bu sahne onların dünyalarına uygun mu? *Ve daha önce bu sahne tam da bu şekilde sinemada yer aldı mı?* İşte bu sizin senaryoya geçireceğiniz sahnedir.

Varsayalım ki listenizdeki hoş tanışma sahnelerini sorgularken, derinlere indikçe bütün sahnelerin kendine göre güzelliklerinin olmasına rağmen ilk izleniminizin doğru olduğunu fark ettiniz. Klişe olsun ya da olmasın, bu müstakbel sevgililer bekarların gittiği bir barda tanışacaklar; hiçbir şey kendi doğalarını ve çevrelerini bundan daha iyi ifade edemez. Peki, şimdi ne yapacaksınız? İçinizden gelen sese uyun ve yeni bir liste yapın: Bir bekar barında karşılaşmanın bir sürü farklı yolu var. Bu dünyayı araştırın, orada vakit geçirin, kalabalığı gözlemleyin, onlara katılın. Ta ki sizden önce hiçbir yazarın yazmadığı bir

bekar barı sahnesi yakalayana kadar.

Listenizi tarayarak aynı soruları sorun: Karaktere ve dünyasına hangi varyasyon en uygunu? Hangisi daha önce sinemada hiç gösterilmemiş? Senaryonuz filme çekildiği ve kamera bekar barına çevrildiği zaman seyircinin ilk tepkisi şu olabilir: "N'olur, yine o bekar barı sahnelerinden biri çıkmasın!" Fakat daha sonra onları kapıdan içeri alırsınız ve bu adı kötüye çıkmış yerde gerçekten ne olup bittiğini gösterirsiniz. Eğer işinizi iyi yaptıysanız, çenelerini kapayıp başlarını öne eğeceklerdir: "İşte bu! Şu bayat 'Sizin burcunuz ne?' veya 'Son zamanlarda iyi bir kitap okudunuz mu?' sahnelerinden biri değil bu. İşte burada mahcup olma var, tehlike var. Doğrusu da bu."

Eğer tamamlanmış senaryonuz yazmış olduğunuz her sahneyi içeriyorsa, hiçbir fikri dışarıda bırakmadıysanız, yeniden yazarken sadece diyaloglarla biraz oynadıysanız, çalışmanızın başarısız olacağı neredeyse kesindir. Ne kadar yetenekli olursak olalım, hepimiz yaptıklarımızın yüzde doksanının elimizden gelenin en iyisi olmadığını içten içe biliriz. Öte yandan eğer araştırma onda bir, hatta yirmide bir düzeyde ilham vermişse, eğer daha sonra o yüzde onluk mükemmeli bulmak için parlak seçimler yapıp geri kalanı atmışsanız, her sahne büyüleyici olacak ve dünya sizin dehanıza hayranlık ve saygı gösterecektir.

Budalalığa kibir katıp sergilemediğiniz sürece kimse sizin hatalarınızı görmeyecektir. Deha sadece etkileyici anları ve sahneleri yaratma becerisini değil, ayrıca beğeni, yargı ve iradeden sıradanlığı, kendini beğenmişliği, falsoları ve yalanları ayırıp bu ikinci grubu yok etmeyi de içerir.

4

YAPI VE TÜR

FİLM TÜRLERİ

On binlerce yıllık ateşin başında anlatılan hikâyeler, dört bin yıllık yazılı söz, yirmi beş asırlık tiyatro, bir asırlık sinema ve seksen yıllık televizyonculuk tarihi boyunca kuşaktan kuşağa hikâye anlatıcıları hayret verici çeşitlilikte hikâyeler anlatmışlardır. Bu fevkalade zengin birikimi değerlendirmek için çeşitli sistemler kullanılarak hikâyeler ortak ögelere göre sınıflandırılmış, *türlere* (genre) ayrılmıştır. Ne var ki bu sınıflandırmayı yapmak için hangi hikâye ögelerinin kullanılacağı konusunda hemfikir olan iki sistem bile yoktur; bu yüzden türlerin sayısı ve çeşitleri konusunda da hemfikir olan iki sistem yoktur.

Aristo, hikâye tasarımına karşı hikâyenin sonunun değer yükünü kıstas alarak dramaları tasnif etmek suretiyle bize ilk türleri sunmuştur. Ona göre bir hikâye ya olumlu ya da olumsuz şekilde sona erebilirdi. Sonra bu iki türün her biri ya Basit tasarım (dönüm noktası ve sürprizi olmayan düz bir son) ya da Karmaşık tasarım (ana karakterin hayatında önemli bir dönüşüm çevresinde zirveye ulaşan son) olabilirdi. Sonuç olarak Aristo dört temel tür ortaya koymuştur: Basit Trajik, Basit Mutlu, Karmaşık Trajik, Karmaşık Mutlu.

Ne var ki aradan geçen asırlarda Aristo'nun berraklığı tür sistemlerinin giderek bulanıklaşıp şişmesiyle kayboldu. Goethe, konularına göre - aşk, intikam, vs. - yedi türden oluşan bir liste çıkardı. Schiller bundan çok daha fazla türün olması gerektiğini savunduysa da onları isimlendirmedi. Polti tamı tamına üç düzine farklı duygu kümesinden "Otuz Altı Dramatik Durum" çıkardı, ama "Aşk Uğruna İstenmeden İşlenen Suç" veya "Bir İdeal Uğruna Kendini Feda Etme" gibi kategorileri kullanılamayacak kadar muğlaktı. Göstergebilimci Metz bütün film kurgularını "dizim" (syntagma) diye adlandırdığı sekiz olasılığa indirgedi, sonra da bütün sinemayı "Büyük Dizim" içinde şemalandır-

mayı denedi; ama sanatı bilime dönüştürme çabası Babil Kulesi gibi çöküp un ufak oldu.

Diğer yandan yeni-Aristocu eleştirmen Norman Friedman bir kez daha türleri yapılarına ve değerlerine göre tanımlayan bir sistem geliştirdi. Nitekim *Eğitim Olay Örgüsü, Kurtarma Olay Örgüsü* ve *Hayal Kırıklığı Olay Örgüsü* gibi ince biçimli ayrımları Friedman'a borçluyuz; içsel çatışma düzeyinde hikâye eğrileri ana karakterin zihninde veya ahlaki yapısında derin değişimlere yol açar.

Araştırmacılar tanımları ve sistemleri tartışadursun, seyirci zaten tür uzmanıdır. Hayatı boyunca sinemaya giderek öğrendiği bir dizi karmaşık beklentiyle donanmış halde girer her filme. Seyircinin tür konusundaki geniş bilgisi yazara eleştirel bir meydan okuma niteliğindedir: Yazar seyircinin beklentilerini karşılamakla veya onda kafa karışıklığı ve hayal kırıklığı yaratma riskini almakla yetinmemeli, onun beklentilerini beklenmedik yeni anlarda gidermeli veya onları sıkma riskini almalıdır. Bu iki yanlı ustalık, seyircininkinden üstün bir tür bilgisi olmadan imkansızdır.

Aşağıda senaryo yazarları tarafından kullanılan tür ve alt tür sistemi yer almaktadır. Teoriden değil, pratikten gelişmiş bu sistem konu, ortam, rol, olay ve değerlerdeki farklılıklara dayanır.

1. **AŞK HİKÂYESİ.** Bunun alttürü olan Arkadaş Kurtarma, romantik aşkın yerine arkadaşlığı koyar: ARKA SOKAKLAR (MEAN STREETS, 1973), PASSION FISH (1992), TATLI YALANLAR (ROMY AND MICHELE'S HIGH SCHOOL REUNION, 1997).

2. **KORKU FİLMİ.** Bu tür üç alt türe ayrılır: Korku kaynağının hayret verici olmakla birlikte dış uzaydan varlıklar, bilim ürünü canavarlar veya bir manyak gibi "rasyonel" açıklamaya dayandırıldığı Gizem; korkunun kaynağının ruhsal alandan "akıldışı" bir olgu olduğu Doğaüstü; ve seyircinin diğer iki olasılık arasında tahminde bulunmaya sevk edildiği Süper Gizem. – KİRACI (LE LOCATAIRE, 1975), KURDUN SAATİ (VARGTIMMEN, 1968), CİNNET (THE SHINING, 1980).

3. **MODERN EPİK** (Devlete karşı birey): SPARTACUS (1960), MR. SMITH WASHINTON'A GİDİYOR (MR. SMITH GOES TO WASHINGTON, 1939), YAŞASIN ZAPATA! (VIVA ZAPATA!, 1952), 1984 (1984), SKANDALIN ADI LARRY FLYNT (THE PEOPLE VS. LARRY FLYNT, 1996).

4. **WESTERN.** Alt türleriyle birlikte bu türün gelişimini Will Wright, *Six Guns and Society* adlı kitabında ustaca anlatmıştır.

5. **SAVAŞ TÜRÜ.** Her ne kadar savaş genellikle Aşk Hikâyesi gibi başka bir tür için ortam işlevi görse de SAVAŞ TÜRÜ özellikle savaş hakkındadır. Savaş Yanlısı'na karşı Savaş Taraftarı bu türün başlıca alt türüdür. Günümüzdeki savaş filmleri genellikle savaşa karşıdır, ama on yıllardan beri çoğunluğu en tüyler ürpertici biçimde savaşı üstü kapalı olarak yüceltmiştir.

6. **OLGUNLAŞMA** veya erişkin olma hikâyesi: BENİMLE KAL (STAND BY ME, 1986), CUMARTESİ GECESİ ATEŞİ (SATURDAY NIGHT FEVER 1977), RİSKLİ İŞ (RISKY BUSINESS, 1983), BÜYÜK, BAMBI (1942), EVLİLİK RÜYASI (MURIEL'S WEDDING, 1994).

7. **KURTULUŞ.** Bu filmlerde ana karakter kötüden iyiye doğru bir ahlaki değişim yaşar: BİLARDOCU, LORD JIM (1965), DRUGSTORE COWBOY, SCHINDLER'İN LİSTESİ (SCHINDLER'S LIST, 1993), SÖZ (LA PROMESSE, 1996).

8. **CEZALANDIRMA.** Bu filmlerde iyi adam kötü adama dönüşür ve cezalandırılır: HIRS, SIERRA MADRE HAZİNELERİ (THE TREASURES OF SIERRA MADRE, 1948), MEPHISTO (1981), BORSA (WALL STREET, 1987), SONUN BAŞLANGICI (FALLING DOWN, 1993).

9. **SINANMA.** Pes etmeye yönelik ayartılmaya karşı iradenin gücü hikâyeleri. İHTİYAR ADAM VE DENİZ (THE OLD MAN AND THE SEA, 1958), PARMAKLIKLAR ARDINDA (COOL HAND LUKE, 1967), FITZCARRALDO (1982), FORREST GUMP.

10. **EĞİTİM.** Bu tür filmlerde ana karakterin hayata, insanlara veya kendine bakışında olumsuzdan (saf, güvensiz, kaderci, kendinden nefret eden) olumluya (akıllı, güvenli, iyimser, kendine hakim) doğru derinlikli bir değişim gerçekleşir: HAROLD VE MAUDE (HAROLD AND MAUDE, 1971), SEVECENLİK, KIŞ IŞIĞI (NATTVARDSGÄSTERNA, 1963), POSTACI, ROMANTİK KATİL (GROSSE POINTE BLANK, 1997), EN İYİ ARKADAŞIM EVLENİYOR (MY BEST FRIEND'S WEDDING, 1997), AŞKA DAVET.

11. **HAYAL KIRIKLIĞI.** Dünya görüşünde olumludan olumsuza doğru derin bir değişim: BAYAN PARKER VE KISIR DÖNGÜ (MRS. PARKER AND THE VICIOUS CIRCLE, 1994), BATAN GÜNEŞ (L'ECLISSE, 1962), ATEŞLE OYUN (LE FEU FOLLET, 1963), MUHTEŞEM GATSBY (THE GREAT GATSBY, 1974), MACBETH (1948).

Bazı türler sayısız alt tür çeşitlemeleriyle dolu son derece geniş ve karmaşık mega-türlerdir:

12. **KOMEDİ.** Alt türleri Parodi'den Taşlama'ya, Durum Komedisi'nden Romantik, Saçma, Kaba Komedi ve Kara Komedi'ye kadar uzanır. Hepsi komik duruma odaklanma (bürokratik ahmaklık, üst sınıf davranış biçimleri, gençlerin kur yapması vs.) ve gülünçlüğün derecelerine (kibar, iğneleyici, ölümcül) göre birbirlerinden ayrılırlar.

13. **SUÇ.** Alt türleri esasen şu sorunun cevabına göre çeşitlenir: Kimin bakış açısından suçu bakıyoruz? Cinayetin Gizemi (uzman dedektifin bakış açısından); Hırsızlık (usta hırsızın bakış açısından); Dedektiflik (polisin bakış açısından); Gangster (gangsterin bakış açısından); Gerilim veya İntikam Hikâyesi (kurbanın bakış açısından); Mahkeme Salonu (avukatın bakış açısından); Gazete (muhabirin bakış açısından); Casusluk (casusun bakış açısından); Cezaevi Draması (mahkumun bakış açısından); Kara Film (kısmen suçlu, kısmen dedektif, kısmen baştan çıkarıcı bir kadının kurbanı olabilen bir ana karakterin bakış açısından).

14. **SOSYAL DRAMA.** Bu tür, toplumdaki sorunları - yoksulluk, eğitim sistemi, bulaşıcı hastalıklar, dezavantajlılar, antisosyal isyanlar vb. - teşhis eder ve bir çözüm önererek hikâyeyi yapılandırır. Belirgin bir odak noktası olan çok sayıda alt türü vardır: Aile İçi Drama (aile içindeki sorunlar), Kadın Filmi (aileye karşı kariyer, çocuklara karşı aşk gibi ikilemler), Politik Drama (politikadaki yozlaşma), Eko-drama (çevreyi koruma mücadeleleri), Sağlık Draması (bedensel bir hastalıkla mücadele), Psiko-Drama (akıl hastalıklarıyla mücadele).

15. **AKSİYON/MACERA.** Bu tür genellikle tehlikeli aksiyonlar ve cesur maceralar için motivasyon kaynağı olarak Savaş veya Politik Drama gibi başka türlerden beslenir. Eğer AKSİYON/MACERA kader, kendini beğenmişlik veya ruhsallık

gibi kavramları içine alırsa Heyecanlı Macera alt türü haline gelir: KRAL OLACAK ADAM. (THE MAN WHO WOULD BE KING, 1975) Eğer karşıtlığın (antagonizm) kaynağı Tabiat Ana ise o zaman Felaket/Hayatta Kalma filmi haline gelir: YAŞAMAK İÇİN (ALIVE, 1993), POSEIDON MACERASI (THE POSEIDON ADVENTURE, 1972).

Daha geniş bir perspektiften bakıldığında, üst türler bir dizi bağımsız türü içeren film yapım teknikleri, ortam ve oyunculuk tarzlarından yaratılır. Bunlar temel türlerin, alt türlerin veya bunların herhangi bir kombinasyonunun kendine bir oda bulabildiği çok odalı evlere benzer.

16. **TARİHSEL DRAMA.** Tarih tüketilmez bir hikâye malzemesi kaynağıdır ve akla hayale gelebilecek her hikâye türünü kucaklar. Bununla beraber tarihin hazine sandığı şu uyarıyla damgalanmıştır: Geçmişte olan şu anda olmalıdır. Senaryo yazarı öldükten sonra keşfedilmeyi uman bir şair değildir. O bugün seyircisini bulmalıdır. Bu nedenle tarihi en iyi şekilde kullanmanın ve bütçeye milyonlarca dolar ekleyerek bir filmi geçmişte çekmenin tek geçerli mazereti anakronizmdir: Şimdiyi bize gösteren bir ayna olarak geçmişi kullanmak.

Çoğu çağdaş antagonizmler öylesine sıkıntılı veya tartışmalıdır ki seyirciyi yabancılaştırmadan bugünün ortamında onları dramatize etmek zordur. Böyle ikilemler genellikle zamanla güvenli bir uzaklıktan en iyi şekilde görülebilir. TARİHSEL DRAMA geçmişi bugünün aynasından yansıtır, ZAFER (GLORY, 1989) filminde acı verici ırkçılık sorunlarını, MICHAEL COLLINS'te (1996) dinsel çekişmeyi veya AFFEDİLMEYEN'de her türden şiddeti, özellikle kadınlara yönelik olanı apaçık ve dayanılır hale getirerek sunar.

Christopher Hampton'un TEHLİKELİ İLİŞKİLER filmindeki dantelli kollukların ve etkileyici hazırcevaplığın Fransa'sında geçen ve mutsuz sonla biten aşk/nefret hikâyesi ticari fiyaskoya davetiye çıkarmaya benziyordu. Fakat film doğrudan anlatılamayacak kadar siyasi hassasiyet taşıyan bir tür modern düşmanlığa - bir savaşma biçimi olarak kur yapma - ışık tutarak geniş bir seyirci kitlesini kendine çekti. Hampton iki yüzyıl öncesine giderek, yüksek duygunun sevgi değil de karşı cinsten korkma ve şüphelenme olduğu, cinsel politikanın bir cinsel üstünlük savaşına dönüştüğü bir dönemi perdeye yansıttı. Filmin tarihsel bir ortamda geçmesine rağmen

seyirci yozlaşmış aristokratların bulunduğu eve kendini yakın hissetti: Aslında onlar bizlerdik.

17. **BİYOGRAFİ.** Tarihsel Drama'ya yakın olan bu tür bir dönem yerine bir kişiye odaklanır. Öte yandan BİYOGRAFİ asla basit bir kronik (günlük) haline gelmemelidir. Birinin yaşaması, ölmesi ve bu arada ilginç şeyler yapmış olması ilmi bir ilginin konusu olabilir, hepsi o kadar. Biyografi yazarı gerçekleri, sanki onlar birer kurmacaymış gibi yorumlamalı, biyografisini yazdığı kişinin yaşamının anlamını bulmalı ve sonra onu kendi yaşamının ana karakteri olarak tasarlamalıdır. YOUNG MR. LINCOLN (1939) Mahkeme Salonu Draması'nda masumları savunur; GANDHI (1982) bir Modern Epik'in kahramanı haline gelir; ISADORA (1968) bir Hayal Kırıklığı olay örgüsüne yenik düşer; NIXON (1995) bir Cezalandırma olay örgüsü içinde acı çeker.

Bu uyarılar biyografinin alt türü olan Otobiyografi için de aynı ölçüde geçerlidir. Otobiyografi, tanıdıkları bir kişi hakkında bir film senaryosu yazabileceklerini düşünen yönetmenlerce popüler olmuştur. Ve iyi de ettiler. Ancak otobiyografik filmler genellikle tam da vaat ettikleri şeyden yoksun kalırlar: Kendini tanıma. Zira sorgulanmamış hayat yaşamaya değmez görüşü ne kadar doğruysa, yaşanmamış bir hayatın sorgulanmaya değmez olduğu görüşü de aynı ölçüde doğrudur. Örnek: BÜYÜK ÇARŞAMBA (BIG WEDNESDAY, 1978).

18. **YARI BELGESEL DRAMA.** Tarihsel Drama'nın ikinci bir akrabası olan YARI BELGESEL DRAMA geçmişte olan olaylardan ziyade yakın zamanda gerçekleşmiş olayları mercek altına alır. Eskiden gerçek sinema (cinema verité) - CEZAYİR BAĞIMSIZLIK SAVAŞI (LA BATTAGLIA DI ALGERI, 1966)- tarafından canlandırılan bu tür, popüler bir televizyon türü haline geldi; bazen tesirli, ama çoğu zaman belgesel değeri düşük olan.

19. **SAHTE BELGESEL.** Bu tür, gerçekliğe veya anılara dayanıyormuş gibi davranır, belgesel veya otobiyografi havası estirir, ama aslında tamamen kurmacadır. İkiyüzlü kurumları taşlamak için gerçeğe dayalı film yapımını yıkar: KARŞINIZDA SPINAL TAP filminde rock 'n' roll'un sahne arkası dünyası, ROMA'da (1972) Katolik Kilisesi, ZELIG'de (1983) orta

sınıf adetleri, KÖPEĞİ ISIRAN ADAM'da televizyon haberciliği, BOB ROBERTS'ta politika, SONSUZ İHTİRAS'ta (TO DIE FOR, 1995) incelikten yoksun Amerikan değerleri eleştiri oklarının hedefi olur.

20. **MÜZİKAL.** Operadan gelen bu tür, karakterlerin kendi hikâyelerini dans ve şarkıyla anlattığı bir "gerçekliği" sunar. Hikâye genellikle bir Aşk Hikâyesi'dir, ama bir Kara Film, örneğin SUNSET BULVARI'nın (SUNSET BOULEVARD, 1950), sahne uyarlaması; bir Sosyal Drama, örneğin BATI YAKASININ HİKÂYESİ (WEST SIDE STORY, 1961); bir Cezalandırma, örneğin ALL THAT JAZZ (1979); veya Biyografi de olabilir, örneğin EVITA (1996). Aslında her tür müzikal formda düzenlenebilir ve hepsi Müzikal Komedi içinde hicve dönüştürülebilir.

21. **BİLİMKURGU.** Genellikle despotluğun ve kaosun hüküm sürdüğü teknolojik distopyalar olan varsayımsal gelecekler-de, BİLİMKURGU yazarı çoğu zaman devlete karşı insanın işlendiği Modern Epik ile Aksiyon/Macera türlerini birleştirir: YILDIZ SAVAŞLARI (STAR WARS) üçlemesi ve GERÇEĞE ÇAĞRI (TOTAL RECALL, 1990) bunun örneklerindendir. Ancak tarih gibi gelecek de her türün içine yerleştirilebileceği bir ortamdır. Mesela SOLARIS (1972) filminde Andrey Tarkovski bir Hayal Kırıklığı olay örgüsünün içsel çatışmalarını göstermek için bilimkurguyu kullanmıştır.

22. **SPOR TÜRÜ.** Spor karakterin değişebileceği bir potadır. Bu tür, birçok olay örgüsü için doğal bir ortamdır; Olgunlaşma olay örgüsü: SON OYUN (NORTH DALLAS FORTY, 1979); Kurtuluş olay örgüsü: YUKARIDA BİRİ (SOMEBODY UP THERE LIKES ME, 1956); Eğitim olay örgüsü: BOĞA TAKIMI (BULL DURHAM, 1988); Cezalandırma olay örgüsü: KIZGIN BOĞA (RAGING BULL, 1980); Sınanma olay örgüsü: ATEŞ ARABALARI (CHARIOTS OF FIRE, 1981); Hayal Kırıklığı olay örgüsü: UZUN MESAFE KOŞUCUSUNUN YALNIZLIĞI (THE LONELINESS OF THE LONG DISTANCE RUNNER, 1962); Arkadaş Kurtarma: BEYAZLAR BECEREMEZ (WHITE MEN CAN'T JUMP, 1992); Sosyal Drama: KIZLAR SAHADA (A LEAGUE OF THEIR OWN, 1992)

23. **FANTASTİK.** Bu türde yazanlar doğa ve doğaüstünün kurallarını eğip büküp harmanlayarak zaman, mekan ve fizik-

sel olanla oynar. FANTASTİK türün fazladan gerçeklikleri Aksiyon türlerini kendine çektiği gibi başka türlere de kucak açar: Aşk Hikâyesi, örneğin ZAMANIN BİR YERİNDE (SOMEWHERE IN TIME, 1980); Politik Drama, örneğin HAYVAN ÇİFTLİĞİ; Sosyal Drama, örneğin EĞER... (IF..., 1968); Olgunlaşma, örneğin ALICE HARİKALAR DİYARINDA (ALICE IN WONDERLAND, 1951)

24. **ANİMASYON.** Bu türe evrensel başkalaşım yasası hakimdir: Her şey başka bir şey olabilir. Fantastik ve Bilimkurgu gibi ANİMASYON da çizgi film komedilerinin Aksiyon türlerine - BUGS BUNNY gibi - veya Heyecanlı Macera'ya – TAŞA SAPLANAN KILIÇ (THE SWORD IN THE STONE, 1963) ve YELLOW SUBMARINE (1968) gibi - yönelir. Genç seyirciler bu türün doğal alıcıları olduğu gibi Olgunlaşma olay örgüsü de bir hayli rağbet görür: ASLAN KRAL ve KÜÇÜK DENİZKIZI (THE LITTLE MERMAID, 1989) gibi. Öte yandan Doğu Avrupalı ve Japon animasyoncuların gösterdiği gibi aslında bu türün sınırları yoktur.

Son olarak, türlerin ve onların yerleşik kalıplarının sadece "ticari" yazarların ilgi alanına girdiğine ve gerçek sanatın türsel olmadığına inananlar için listeye son bir madde eklemek istiyorum:

25. **SANAT FİLMİ.** Türlerin dışında yazma yönündeki avangard anlayış safdildir. Hiç kimse soyutlanmış bir boşlukta yazmaz. Binlerce yıllık hikâye anlatımından sonra daha önce yazılmış hikâyelerle hiç benzerlik taşımayacak kadar farklı bir hikâye yoktur. SANAT FİLMİ iki alt türe ayrılan geleneksel bir tür haline gelmiştir: Minimalizm ve Anti-yapı; bu alt türlerin her biri kendi yapı ve kozmolojisinin biçimsel kalıplarına sahiptir. Tarihsel Drama gibi SANAT FİLMİ de Aşk Hikâyesi, Politik Drama ve benzeri temel türleri kucaklayan bir üst türdür.

Her ne kadar bu liste makul derecede kuşatıcı olsa da hiçbir liste nihai veya eksiksiz olamaz, çünkü türler birbirlerini etkileyip iç içe geçtikçe aralarındaki sınırlar da genellikle çakışır. Türler durağan veya katı değil, aksine gelişen esnek yapılar olsa da teşhis edilebilecek ve üzerinde çalışılabilecek kadar sağlam ve istikrarlıdır, tıpkı bir bestecinin müzikal türlerin yumuşak hareketleriyle oynaması gibi.

Her yazarın ödevi öncelikle türü belirlemek, sonra da o türe ait yetkin uygulamaları araştırmaktır. Bu ödevden kaçış söz konusu ola-

maz. Zira hepimiz tür yazarlarıyız.

YAPI İLE TÜR ARASINDAKİ İLİŞKİ

Her tür, hikâye tasarımına kendi geleneklerini dayatır: *Hayal Kırıklığı* olay örgüsünün mutsuz sonla bitmesi gibi zirve noktasındaki geleneksel değer-yükleri; *Western* türünde olduğu gibi geleneksel ortamlar; *Aşk Hikâyesi*'nde erkekle kadının tanışması gibi geleneksel olaylar; *Suç Hikâyesi*'nde suçlu gibi geleneksel roller... Seyirci bu gelenekleri bilir ve onların yerine getirildiğini görmeyi bekler. Sonuçta tür seçimi bir hikâye içinde neyin mümkün olduğunu kesinkes belirler ve sınırlar, çünkü türün tasarımı seyircinin bilgi ve beklentisini göz önünde utmak zorundadır.

TÜR GELENEKLERİ münferit türleri ve onların alt türlerini tanımlayan spesifik ortamlar, roller, olaylar ve değerlerdir.

Her türün kendine özgü gelenekleri vardır, ama bazılarında bu gelenekler nispeten basit ve esnektir. *Hayal Kırıklığı* olay örgüsünün birinci sıradaki geleneği hikâyeyi iyimserlikle başlatan, yüksek ideallere veya inançlara sahip ve yaşama bakışı olumlu olan bir ana karakterdir. İkinci geleneği ise önce ana karakterin umutlarını artıran, ama sonunda düşlerini ve değerlerini zehirleyerek onu derin bir karamsarlık ve hayal kırıklığı içinde bırakan hikâyenin olumsuz dönüm noktalarıdır. Sözgelimi, KONUŞMA filminin ana karakteri başta gayet düzenli ve güvenceli bir hayat sürerken sonunda paranoyak bir kabusa varır. Bu basit gelenekler kümesi sayısız olanaklar sunar, çünkü yaşamda umutsuzluğa giden yüzlerce yol vardır. Bu türdeki çok sayıda unutulmaz film arasından UYGUNSUZLAR (THE MISFITS, 1961), TATLI HAYAT (LA DOLCE VITA, 1960) ve LENNY (1974) örneklerini verebiliriz.

Diğer türler nispeten daha az esnektir ve katı bir gelenekler kümesiyle doludur. Sözgelimi, *Suç Türü*'nde adı üstünde mutlaka bir suç olmalıdır; bu suçun anlatının başlarında işlenmesi gerekir. İpuçlarını ve zanlıları bulacak amatör veya profesyonel bir dedektif karakteri şarttır. *Gerilim* türünde suçlu "suçu şahsileştirmelidir." Her ne kadar hikâye maaş çekiyle çalışan bir polisle başlayabilse de hikâyenin derinleşmesi için bir noktada suçlu çizgiyi aşmalıdır. Bu gelenek etrafında klişeler mantar gibi biter; suçlu, polisin ailesini tehdit eder veya polisi bir zan-

lıya yönlendirir; yahut kökleri MALTA ŞAHİNİ'ne (THE MALTESE FALCON, 1941) dayanan klişeler klişesi gereğince suçlu, dedektifin ortağını öldürür. Sonunda polis suçluyu teşhis etmeli, yakalamalı ve cezalandırmalıdır.

Komedi türü her birinin kendine ait gelenekleri olan çok sayıda alt türü içerse de baskın bir gelenek bu mega-türe damgasını vurur ve onu dramadan ayırır: *Hiç kimse incinmez.* Seyirci, *Komedi*'de karakterler duvara nasıl toslarsa toslasın, yaşamın kırbaçları altında nasıl çığlık çığlığa inlerse inlesin, gerçekte incinmediklerini hissetmelidir. Laurel ve Hardy'nin üzerine bina yıkılabilir, yine de onlar moloz yığınlarının arasından silkinerek kalkarlar ve "Ne güzel enkaz..." diye mırıldanarak yollarına devam ederler.

WANDA ADINDA BİR BALIK filminde Ken (Michael Palin) hayvanları takıntılı derecede seven bir karakterdir; yaşlı bir kadını öldürmek isterken kazara onun teriyer cinsi köpeklerini öldürür. Sonuncu köpek büyük bir inşaat bloğunun altında ölür, küçük patisi dışarıda kalarak. Yönetmen Charles Crichton bu sahnenin iki versiyonunu çekti; birincisinde yalnızca köpeğin patisi görünüyordu; ikincisindeyse kasaptan bir çanta dolusu sakatat aldı ve bunlarla sahneye ezilmiş teriyerden yayılan kurumuş kan izleri ekledi. Bu kanlı görüntü ön gösterimde aniden seyircilerin gözü önüne gelince salon ölüm sessizliğine büründü. Kan ve bağırsaklar "Köpek incindi," diyordu. Bunun üzerine genel gösterim için Crichton sterilize edilmiş sahneyi seçti ve seyircisini güldürdü. Tür geleneği içinde komedi yazarı alevlerinin gerçekte yakmadığına seyirciyi adamakıllı ikna ettiği cehennem işkencelerinden geçirir karakterlerini.

Bu çizginin karşı tarafında *Kara Komedi* diye adlandırılan alt tür bulunur. Burada yazar komedi geleneğinden biraz sapar ve seyircinin keskin ama dayanılmaz olmayan bir acı hissetmesine olanak tanır. THE LOVED ONE (1965), GÜLLERİN SAVAŞI (THE WAR OF THE ROSES, 1989) ve PRIZZI'LERİN ONURU (PRIZZI'S HONOR, 1985) gibi filmlerde kahkahalar genellikle boğazımızda düğümlenir.

Sanat Filmleri; star oyuncuların (veya onlara ödenen ücretlerin) yokluğu, Hollywood sistemi dışında yapım, genellikle İngilizceden başka bir dilde çekilmesi gibi bir dizi harici uygulamayla gelenekselleşir. Bu uygulamaların hepsi pazarlama ekibinin eleştirmenleri gişe yapma şansı az diye filmi desteklemeye teşvik etmesiyle satış tüyolarına dönüşür. Bu türün başlıca içsel geleneği entelektüelliğin övülmesidir. *Sanat Filmi* güçlü duyguyu ruh halinin örtüsüyle boğarak aklı

desteklerken, muamma, sembolizm veya çözülmemiş gerilimler aracılığıyla yorum ve tahlile davetiye çıkarır; ki bu yorum ve tahliller film sonrasında kafe ortamında yapılan sohbet ritüelinin ayrılmaz unsurlarıdır. Bu türün ikinci temel geleneği *Sanat Filmi*'nin hikâye tasarımının büyük bir geleneğe bağlı olmasıdır: Geleneksel olmama. *Minimalist* ve/veya *Anti-yapı* aykırılığı *Sanat Filmi*'nin ayırt edici geleneğidir.

Sanat Filmi türünde başarı genellikle bir sanatçı olarak geçici de olsa bir anda tanınmayla elde edilir. Diğer yandan kalıcılığı yakalayan Alfred Hitchcock sadece klasik olay örgüsü ve tür geleneği içinde çalıştı, her zaman kitlesel bir seyirci hedefledi ve alışıldığı üzere bu kitleyi de buldu. Bugün hala yönetmenler panteonunun tepesinde oturmakta, yüzyılın büyük sanatçılarından biri olarak dünya genelinde saygı görmektedir. Cinselliğin, dindarlığın ve incelikli bakış açısının üstün imgelerini yansıtan eserler vermiş bir sinema şairi sayılmaktadır. Hitchcock *sanat ve popüler arasında zorunlu bir karşıtlık olmadığı gibi, sanat ile Sanat Filmi arasında da zorunlu bir bağlantı bulunmadığını* biliyordu.

TÜRE HAKİM OLMAK

Hepimiz büyük hikâye geleneklerine çok şey borçluyuz. Türünüze ve onun geleneklerine saygı duymakla yetinmeyip hakim de olmalısınız. Bir türde filmler izlediğiniz için o türü bildiğinizi asla zannetmeyin. Bu, Beethoven'ın dokuz senfonisinin hepsini dinlediğiniz için bir senfoni besteleyebileceğinizi sanmanıza benzer. Biçimi incelemelisiniz. Tür eleştirisi hakkındaki kitaplardan yararlanabilirsiniz, ama halihazırda bu kitapların sayısı az, üstelik hiçbiri tam değil. Yine de her şeyi okuyun; çünkü nereden edineceksek edinelim, her çeşit yardıma ihtiyacımız var. Bununla birlikte en değerli fikirler kendimizi keşfetmekten doğar; hiçbir şey, hayal gücünü, gömülü bir hazineyi ortaya çıkarmak kadar güçlü tutuşturmaz.

Tür üzerine çalışma en iyi şu şekilde yapılır: İlkin, sizinkine benzediğini düşündüğünüz, başarılı olsun ya da olmasın, bütün filmlerin listesini çıkarın. (Başarısız olan filmleri incelemek aydınlatıcıdır ve insanın kibrini kırar.) Akabinde bu filmlerin videosunu kiralayın ve eğer mümkünse senaryolarını satın alın. Daha sonra durdurup ilerleterek, senaryonun sayfalarını çevirerek, her filmi ortam, rol, olay ve değer ögelerine göre tahlil edin. Son olarak bu tahlilleri deyim yerindeyse üst üste yığın ve onlara bakarak şu soruyu sorun: Benim seçtiğim türdeki hikâyelerde hep ne oluyor? Bu türün zaman, mekan, karakter ve ak-

siyon gelenekleri nelerdir? Siz bu soruların cevaplarını bulana değin, seyirci her zaman sizden önde olacaktır.

Seyircinin beklentilerini öngörebilmek için film türünüze ve onun geleneklerine hakim olmalısınız.

Eğer bir film yerli yerince tanıtıldıysa, seyirci beklentiyle dolu olarak sinemaya gelir. Pazarlama ustalarının jargonuyla seyirci "yönlendirilmiştir." "Seyirciyi yönlendirmek" şu demektir: Biz filme ne istediğini bilmeyen, filmin ilk yirmi dakikasında hikâyeyi anlaması için bizden ipuçları bekleyen, kafası boş ve donuk seyircinin gelmesini istemiyoruz. Biz seyircinin doyurmaya niyetlendiğimiz iştahıyla koltuğuna yerleşip sıcakkanlı bir halde ekrana odaklanmasını isteriz.

Seyircinin yönlendirilmesi yeni bir şey değildir. Shakespeare oyunun adını *Hamlet* diye koymadı, *Danimarka Prensi Hamlet'in Trajedisi* diye koydu. Komedilerine *Yok Yere Yaygara* ve *Yeter Ki Sonu İyi Bitsin* gibi isimler verdi; bu nedenle onun Elizabeth dönemindeki seyircileri her öğleden sonra Globe Tiyatrosu'nda ağlamaya veya gülmeye psikolojik olarak hazırdılar.

Becerikli pazarlama tür beklentisi yaratır. Filmin adından, afiş, gazete ve televizyon reklamlarına varıncaya kadar tanıtım bu hikâye türünü seyircinin zihnine kazımaya çalışır. Seyircinin gözde bir tür beklediğimi söyledikten sonra, filmi vaat edildiği gibi sunmalıyız. Şayet gelenekleri bir kenara atarak veya yanlış kullanarak türü berbat edersek seyirci bunu hemen anlar ve filmimizi yerden yere vurur.

Sözgelimi, maalesef MIKE'S MURDER (1984) ismi konulmuş filmin pazarlaması seyircide bir *Polisiye Gizem* beklentisi yarattı. Oysa bu filmin türü başkaydı ve seyirci bir saati aşkın bir süre boyunca oturup "Bu filmde hangi Allah'ın cezası ölecek?" diye merak edip durdu. Filmin senaryosu, banka veznedarı Debra Winger'ın bağımlılık ve toyluktan kendine hakim olma ve olgunluğa evrilişine *Olgunlaşma* olay örgüsü içinde canlı bir giriş yapar. Fakat yanlış yönlendirilen ve kafası karışan seyircinin sivri dilli fısıltı gazetesi başka türlü iyi olabilecek filmin önünü kesmiştir.

YARATICI SINIRLAMALAR

Robert Frost serbest vezinde şiir yazmanın, ağları indirilmiş kortta tenis oynamaya benzediğini söylemiştir; çünkü yazıda hayal gücünü

tetikleyen şey, şiirsel geleneklerin kendini dayatan, hatta yapay talepleridir. Diyelim ki bir şair kendine şu sınırlamayı keyfi olarak dayatıyor: Birbiriyle kafiyeli 6 dizeli kıtalar halinde bir şiir yazacağım. İkinci dizeyle dördüncü dizeyi kafiyelendirdikten sonra bir kıtanın sonuna geliyor. Geriye döndüğünde altıncı dizeyle dördüncü ve ikinci dizeleri kafiyelendirme çabası ona şiiriyle hiç ilgisi olmayan bir sözcüğü ilham edebilir, sadece kafiye olsun diye. Fakat daha sonra bu rastgele sözcük aniden akla bir deyimi getirir ve o deyim de zihinde bir imge uyandırır; sonuçta bu imge de ilk beş dizeyle uyum içinde olan tamamen yeni bir his ve düşünceyi tetikleyerek şiiri daha zengin bir anlam ve duygu katmanına çıkarır. Şairin kafiye düzenine getirdiği bu Yaratıcı Sınırlama ve istediği herhangi bir sözcüğü seçme özgürlüğü sayesinde şiir mahrum olduğu yoğunluğu kazanmış olur.

Yaratıcı Sınırlama ilkesi bir engeller dairesi içinde özgürlüğe davetiye çıkarır. Yetenek kasa benzer, onu çalıştıracak bir şeyler yapılmazsa zayıflar. Bundan dolayı yolumuzun üzerine taşları, ilham verici engelleri bilerek koymalıyız. Bunu yapmanın sınırsız yolu olduğu halde ne yapacağımız konusunda kendimizi disiplin altına sokmalıyız. Bu nedenle atacağımız ilk adım çalışmamıza yön verecek türü veya türlerin bir bileşimini tespit etmektir, zira en verimli fikirleri filizlendiren taşlı zemin, tür geleneğidir.

Tür gelenekleri bir hikâye anlatıcısının "şiirinin" kafiye düzenidir. Bunlar yaratıcılığı kısıtlamaz, aksine ona ilham verir. Zorlu olan iş; geleneği korumak, ama klişeden uzak durmaktır. Bir *Aşk Hikâyesi*'nde erkeğin kadınla karşılaşması bir klişe olmayıp biçimin gerekli bir unsuru, yani bir gelenektir. Klişe olansa müstakbel sevgilileri *Aşk Hikâyesi* sevgililerinin her zaman buluştukları gibi buluşturmaktır: İki dinamik birey mecburen bir macerayı paylaşacaktır ve görünüşte birbirlerinden nefret etmektedirler; yahut başka birilerini karşılıksız seven iki utangaç ruh, çevrede konuşacak başka kimsenin olmadığı bir partide karşılaşırlar, vs.

Tür geleneği, yazarı hayal gücünü göstermeye sevk eden bir *Yaratıcı Sınırlama*'dır. İyi bir yazar; geleneği reddetmek veya hikâyeyi sığlaştırmaktan ziyade eski dostlarına başvurur gibi geleneklere başvurur, onları benzersiz bir biçimde kullanma çabası içinde hikâyeyi vasatlığın üstüne çıkaracak sahne için aradığı ilhamı bulabileceğini bilir. Türe hakim olmak, gelenek üzerinde yapılan zengin ve yaratıcı çeşitlemeler sayesinde beklentileri yeniden şekillendirip yükselterek seyirciye yol gösterir ve ona sadece umduğunu değil, eğer işimizde ustaysak, hayal ettiğinden daha fazlasını verir.

Örneğin, *Aksiyon/Macera* türünü düşünün. Genellikle değersiz görülüp es geçilen bu tür aslında günümüzde yazılabilecek yegane en zor türdür; bunun tek nedeni de kabak tadı vermesidir. Bir *Aksiyon* türü yazarının daha önce binlerce kez izlediği bir türde seyirci için yeni ne yapabilir? Sözgelimi, pek çok çeşidinin içinde şu sahne başta gelir: *Kahraman kötü karakterin insafına kalmıştır.* Kahraman bulunduğu çaresizlik durumundan kurtulup işleri kötü karakterin aleyhine çevirmelidir. Vazgeçilmez olan bu sahne ana karakterin maharetini, irade gücünü ve baskı altında metanetini tam anlamıyla sınar ve dışavurur. Bu olmazsa hem ana karakter hem de onun hikâyesi zayıflar, seyirci de salondan tatminsiz ayrılır. Klişeler ekmeğin üzerindeki küf gibi bu gelenek üzerinde gelişir, ama çıkış yolu yeni olduğu zaman anlatı epey zenginleşir.

KUTSAL HAZİNE AVCILARI (RAIDERS OF THE LOST ARK, 1981) filminde Indiana Jones kocaman bir palayı elinde sallayan dev bir Mısırlıyla karşı karşıya gelir. Dehşet içinde ona bakar, omuz silker ve silah taşıdığını hatırlayarak hemen silahını çeker. Filme ilgili söylentilerden öğrendiğimiz kadarıyla, Harrison Ford, Lawrence Kasdan'ın yazdığı senaryodaki akrobatik kavgaya dizanteri olduğu için katılamayınca, bu sevimli çözümü önermiş.

ZOR ÖLÜM bu geleneğin güzel bir biçimde uygulanmasıyla zirvedeki yerini alır. John McClane (Bruce Willis) beline kadar çıplak, silahsız ve elleri havadayken, sadist ve gayet silahlı Hans Gruber (Alan Rickman) ile karşı karşıya gelir. Fakat kamera yavaş yavaş McClane'in etrafında dönerken, adamın vücuduna arkadan bantlanmış silahı görürüz. Bir espriyle Grubber'ın ilgisini başka yana çekerek arkasındaki silahı alır ve onu öldürür.

Bütün o kötü-adamın-insafına-kalmış-kahraman klişeleri arasında "Dikkat et! Arkanda biri var!" klişesi en eski olanıdır. Fakat GECE-YARISI AVI (MIDNIGHT RUN, 1988) filminde senarist George Gallo sahne sahne çılgın varyasyonlar ekleyerek bu klişeye yeni bir hayat ve tat vermiş.

TÜRLERİ HARMANLAMAK

Türler genellikle anlamı derinleştirmek, karakteri zenginleştirmek ve çeşitli ruh halleri ve duygular yaratmak için harmanlanır. Sözgelimi *Aşk Hikâyesi* türündeki bir yan olay örgüsü neredeyse her *Suç Hikâye-*

si'nde bulunur. BALIKÇI KRAL beş türü - *Kurtuluş, Psiko-Drama, Aşk Hikâyesi, Sosyal Drama* ve *Komedi* - harmanlayan mükemmel bir filmdir. *Müzikal Korku Filmi* hoş bir buluştur. İki düzineyi aşkın ana tür olunca, yaratıcı melezleme olanakları da sonsuz oluyor. Bu şekilde türüne hakim olan yazar dünyanın daha önce hiç görmediği bir film yaratabilir.

TÜRLERİ YENİDEN İCAT ETMEK

Aynı şekilde türe hakim olmak yazarı çağdaş düzeyde tutar. Zira tür gelenekleri taşlara oyulmuş değildir; toplumdaki değişimlerle birlikte evrilirler, gelişirler, uyum sağlarlar, değişirler ve yıkılırlar. Toplum yavaş değişir, ama değişir ve toplum yeni bir evreye geçerken türler de onunla birlikte dönüşür. Zira türler basitçe gerçekliğe açılan pencereler, yazarın yaşama bakışının farklı yollarıdır. Pencerenin dışındaki gerçeklik değişim geçirdiğinde, türler de onunla birlikte değişir; eğer bir tür esnekliğini yitirir de değişen dünyayla birlikte değişmezse, o zaman taşlaşır. Aşağıda tür gelişimine dair üç örnek yer almaktadır:

Western

Western kötüye karşı iyinin alegorisinde mitik bir altın çağ olan "Eski Batı"da geçen ahlak oyunları olarak ortaya çıktı. Fakat 1970'lerin kinik atmosferinde bu tür gözden düşüp demode oldu. Mel Brooks GÜMÜŞ EYERLER filminde *Western*'in faşist özünü ifşa edince bu tür yirmi yıllık bir kış uykusuna yattıktan sonra, ancak geleneklerini değiştirerek geri dönebildi. 1980'lerde *Western, yarı-Sosyal Drama* içinde yumuşatılarak ırkçılık ve şiddet ögeleri düzeltildi; KURTLARLA DANS (DANCES WITH WOLVES, 1990), AFFEDİLMEYEN ve POSSE (1993) filmleri bu çabanın ürünlerindendir.

Psiko-Drama

Klinik akıl hastalığı ilkin bir UFA sessiz filmi olan DR. CALIGARI'NİN MUAYENEHANESİ'nde dramatize edildi. Psikanaliz tanınmaya başlanınca, *Psiko-Drama* bir çeşit Freudyen dedektiflik hikâyesi olarak gelişti. İlk evresinde psikiyatrist gizli bir "suçu", hastasının geçmişte yaşadığı ama bastırıp derinlere attığı bir travmayı araştırmak için "dedektif" rolünü oynadı. Psikiyatrist bir kez bu "suçu" açığa çı-

kardığında, hasta ya akıl sağlığına kavuştu ya da bu yönde büyük bir adım attı. Bu türe örnek olarak şu filmleri gösterebiliriz: SYBIL (1976), TALİHSİZLER YUVASI (THE SNAKE PIT, 1948), ÜÇ RUHLU KADIN (THE THREE FACES OF EVE, 1957), SANA GÜL BAHÇESİ VADETMEDİM (I NEVER PROMISED YOU A ROSE GARDEN, 1977), DAVID VE LISA (DAVID AND LISA, 1962), KÖR ATLAR (EQUUS, 1977).

Öte yandan seri katillerin toplumun kabusu haline gelmesiyle birlikte, türün evrimi *Psiko-Drama*'yı ikinci evresine taşıyarak *Dedektiflik Türü* ile birleştirdi ve ortaya *Psikolojik Gerilim* diye bilinen alt tür çıktı. Burada polisler psikopatların peşine düşen alaylı psikiyatristler haline geldi ve tutuklama dedektifin kaçığı psikolojik açıdan tahlil etmesine bağlı oldu. Bakınız: THE FIRST DEADLY SIN (1980), İNSAN AVCISI (MANHUNTER, 1986), POLİS (COP, 1988) ve yakın zamanlarda YEDİ (SEVEN, 1995).

1980'lerde *Psikolojik-Gerilim* üçüncü kez evrim geçirdi. İP CAMBAZI (TIGHTROPE, 1984), CEHENNEM SİLAHI (LETHAL WEAPON, 1987), ŞEYTAN ÇIKMAZI (ANGEL HEART, 1987) ve ERTESİ SABAH (THE MORNING AFTER, 1986) gibi filmlerde bizzat dedektifin kendisi cinsel takıntı, intihar eğilimi, travmatik bunama ve alkol bağımlılığı gibi çok çeşitli modern marazlardan mustarip bir psikopat haline geldi. Bu filmlerde adaletin anahtarı polisin kendi kendini psikanalizden geçirmesiydi. Dedektif bir kez kendi içindeki şeytanı kabullenince suçlunun yakalanması artık an meselesiydi.

1990'a gelindiğinde psikopatın bir kez daha yer değiştirmesiyle bu tür dördüncü evresine ulaştı. Bu kez onun yerini eşiniz, psikiyatristiniz, cerrahınız, çocuğunuz, ev arkadaşınız veya komşu polis aldı. Hayatımızda bize en yakın, en çok güvenmemiz gereken ve bizi korumasını beklediğimiz kişilerin manyak olduğunu öğrendiğimizde, bu filmler toplumsal paranoyayı körükledi: BEŞİKTEKİ EL... DÜNYAYI SARSAR (THE HAND THAT ROCKS THE CRADLE, 1992), YATAĞIMDAKİ DÜŞMAN (SLEEPING WITH THE ENEMY, 1991), FORCED ENTRY (1975), WHISPERS IN THE DARK (1992), GENÇ BEKAR BAYAN ARANIYOR (SINGLE WHITE FEMALE, 1992), İYİ EVLAT (THE GOOD SON, 1993). Belki de bu filmlerin en etkileyicisi ÖLÜ İKİZLER'dir (DEAD RINGERS, 1988); nihai korku, bize en yakın kişiden, yani kendimizden korkmaya dair bir filmdir bu. Akıl sağlığınızı çalmak için bilinçdışınızdan hangi dehşet su yüzüne çıkacak?

Aşk Hikâyesi

Bir *Aşk Hikâyesi* yazarken sorduğumuz en önemli soru şudur: Onları ne durduracak? Bir *Aşk Hikâyesi*'ndeki hikâye nerededir? İki insan tanışır, birbirine aşık olur, evlenir, bir aile kurar ve ölene dek birbirlerine destek çıkarlar; bundan daha sıkıcı ne olabilir? Yaklaşık iki bin yıl önce yaşamış Yunan oyun yazarı Menander'den beri yazarlar bu sorunu "kızın ailesi" ile çözmeye çalıştılar. Kızın ailesi genç adamı uygun damat adayı saymaz ve böylece Engelleyici Karakterler veya "aşka karşı güçler" diye bilinen gelenek haline gelir. Shakespeare bunu *Romeo ve Juliet* oyununda iki aileyi işin içine katarak genişletmişti. M.Ö. 2300'den beri bu köklü gelenek değişmeden kaldı... ta ki 20. yüzyılda romantik devrim başlayana kadar.

20. yüzyıl eşi benzeri olmayan bir Romantik Aşk Çağı olmuştur. Romantik aşk anlayışı (onun gizli ortağı olan cinsellikle birlikte) popüler müziğe, reklama ve genel olarak Batı kültürüne egemen olmuştur. On yıllar boyunca otomobil, telefon ve diğer bir sürü özgürleştirici faktör genç aşıkların anne baba kontrolünden giderek daha fazla azade olmasına hizmet etti. Bu arada zina, boşanma ve yeniden evlilik oranlarındaki sınır tanımayan yükseliş sayesinde ebeveynler, romantik aşkı, kısa süreli bir gençlik ilişkisinden çıkarıp yaşam boyu peşinden koşulan bir uğraş düzeyine çıkarmışlardır. Gençlerin anne babalarını dinlememeleri her zaman yaşanmış bir vakıadır, ama eğer günümüzde bir filmde anne baba karşı çıkar, genç aşıklar da gerçekten onlara boyun eğerse, seyirci bu filmi yuhalar. Dolayısıyla, kızın ailesi geleneği anlaşmalı evliliklerle beraber zayıflayınca, becerikli yazarlar aşka karşı çıkan yeni ve şaşırtıcı güçler keşfettiler.

MEZUN (THE GRADUATE, 1967) filminde Engelleyici Karakterler kızın geleneksel anne babasıdır, ama hiç de alışılmadık bir sebeple. Keza TANIK (WITNESS, 1985) filminde aşka karşı duran güç kızın kendi kültürüdür: Kız Amish'dir, yani tamamen farklı bir dünyadandır. MRS. SOFFEL (1984) filminde Mel Gibson idama mahkum edilmiş, hapisteki bir katili oynarken, Diane Keaton ise cezaevi müdürünün karısıdır. Peki, onları ne durduracaktır? "Düzgün düşünen" toplum fertleri. HARRY SALLY İLE TANIŞINCA filminde aşıklar arkadaşlıkla aşkın bağdaşmadığı yönündeki saçma anlayışın gadrine uğrarlar. Engelleyici güç YALNIZ KOVBOY'da (LONE STAR, 1996) ırkçılık, AĞLATAN OYUN'da cinsel kimlik ve HAYALET'te (GHOST, 1990) ölümdür.

20. yüzyıl başındaki o romantik aşk hevesi aynı yüzyılın sonunda aşka yönelik karanlık, kuşkucu bir tutumu beraberinde getiren derin bir maraza dönüştü. Buna paralel olarak mutsuz sonların şaşırtıcı ölçüde rağbet görmeye başladığını gözlemledik: TEHLİKELİ İLİŞKİLER, YASAK İLİŞKİ (THE BRIDGES OF MADISON COUNTY, 1995), GÜNDEN KALANLAR, KOCALAR VE KARILAR (HUSBANDS AND WIVES, 1992). ELVEDA LAS VEGAS filminde Ben intihara eğilimli bir alkolik, Sera ise mazoşist bir fahişedir ve aralarındaki ilişki "mutsuzluğa mahkumdur." Bu filmler uzun ömürlü bir aşkın imkansız olmasa da umutsuzluğuna dair yükselen bir hissiyata hitap ederler.

Son zamanlarda filmler mutlu sonla bağlanmak için bu türü Özlem Hikâyesi içinde yeniden işlemiştir. Her zaman anlatının başında karşımıza çıkan vazgeçilmez gelenek olan erkeğin kızla tanışmasını, bu sefer dertler, kederler ve aşkın zaferi izler. Fakat SEVGİNİN BAĞLADIKLARI (SLEEPLESS IN SEATTLE, 1993) ve KIRMIZI (ROUGE, 1994) filmleri erkek ile kızın bir araya gelmesiyle sona erer. Seyirci sevgililerin "akıbetlerinin" talihin elinde nasıl şekilleneceğini görmeyi bekler. Sevgililerin karşılaşmalarını zekice zirve noktasına erteleyen bu filmler aşkın zorluğunun yerine karşılaşmanın zorluğunu koyarak modern aşkın çapraşık meselelerinden uzak dururlar. Bunlar aşk hikâyeleri değil, özlem hikâyeleridir; bu filmlerde aşka dair konuşmalar ve aşk özlemi sahneleri doldururken gerçek aşk edimleri ve onların çoğu zaman sorun doğuran sonuçları ekranda görünmeyen bir geleceğe bırakılır. Belki de 20. yüzyıl Romantik Aşk Çağı'nı doğurmuş, daha sonra da onu gömmüştür.

Bundan çıkan ders şudur: Sosyal tutumlar değişir. Yazarın kültürel duyargaları da bu hareketlere veya eskimiş bir şey yazma riskine karşı tetikte olmalıdır. Sözgelimi GEÇ KALAN SEVGİ (FALLING IN LOVE, 1984) filminde aşka karşı duran güç, aşıkların her ikisinin de başka biriyle evli olmasıdır. Seyirci esnemekten bitap düşmüştü. İnsan neredeyse onların çığlıklarını duyar gibi oluyordu: "Sizin derdiniz ne yahu? Baş belalarıyla mı evlendiniz, kurtulun onlardan. 'Boşanma' kelimesi size hiçbir şey ifade etmiyor mu?"

Öte yandan 1950'lerde evlilik sırasında başka biriyle yaşanan aşk ilişkisi acı verici bir ihanet olarak görüldü. GİZLİ MÜNAASEBETLER (STRANGERS WHEN WE MEET, 1960) ve KISA TESADÜFLER gibi çok sayıda dokunaklı film, enerjisini toplumun zinaya olan düşmanlığından aldı. Fakat 1980'lere gelindiğinde tutumlar değişti; romantik aşk çok değerli ve hayat öyle kısaydı ki şayet iki evli insan bir aşk ilişkisi yaşamak istiyorsa, bırakalım yaşasınlar anlayışı revaç buldu.

Doğru ya da yanlış; bu, o dönemin ruhuydu. Öyle ki miadını doldurmuş 1950'lerin değerleriyle yapılmış bir film 1980'lerin seyircisini fena halde sıkıyordu. Günümüzde seyirci bıçak sırtında yaşarken canlı kalmanın ne menem bir şey olduğunu öğrenmek istiyor. Bugün bir insanın varoluşu ne anlama geliyor?

Yenilikçi yazarlar çağdaş olmakla kalmazlar, aynı zamanda vizyon sahibidirler. Kulaklarını tarihin duvarına dayarlar ve gidişat değiştikçe toplumun geleceğe doğru nasıl bir istikamet tutturacağını sezebilirler. Daha sonra geleneği yıkan çalışmalar yapar ve türleri gelecek kuşağa taşırlar.

Sözgelimi, bu ÇİN MAHALLESİ filminin pek çok güzel yanından biridir. Daha önceki bütün o *Cinayet Gizemi* hikâyelerinin zirve noktasında dedektif suçluyu yakalayıp cezalandırır. Fakat bu filmde zengin ve siyasi açıdan güçlü olan katil kaçarak saygın bir geleneği yıkar. Ancak bu film, insan hakları hareketi, Watergate ve Vietnam Savaşı gibi gelişmelerin Amerika'ya çürümenin derinliğini ve gerçekte zenginlerin cinayetten paçayı kurtardığını fark ettirdiği 1970'lere kadar yapılamazdı. ÇİN MAHALLESİ türü yenileyerek mutsuz sonla biten şunlar gibi suç hikâyelerine kapı araladı: VÜCUT ISISI (BODY HEAT, 1981), SUÇLAR VE KABAHATLER (CRIMES AND MISDEMEANORS, 1989), Q & A, TEMEL İÇGÜDÜ (BASIC INSTINCT, 1992), SON TAHRİK (THE LAST SEDUCTION, 1994) ve YEDİ.

En iyi yazarlar vizyon sahibi olmakla yetinmeyip klasikleri yaratırlar. Her tür kendi içinde hayati önemde insani değer içerir: Sevgi/nefret, barış/savaş, adalet/haksızlık, başarı/fiyasko, iyi/kötü, vs. Bu değerlerin her biri hikâyenin ortaya çıkışından bu yana harika eserlere ilham kaynağı olmuş birer temadır. Yıllar geçtikçe bu değerlerin çağdaş seyirci/okur nezdinde canlı ve anlamlı kalması için yeniden işlenmesi gerekir. Diğer yandan en iyi hikâyeler her zaman çağdaştır. Onlar klasiklerdir. Klasik keyifle yeniden deneyimlenir, çünkü o, yıllar boyunca yeniden yorumlanabilir, çünkü onun içinde hakikat ve insanlık öylesine gürdür ki her yeni kuşak onda kendi yansımasını görür. İşte ÇİN MAHALLESİ de böyle bir yapıttır. Türe tam anlamıyla hakim olan Towne ve Polanski yeteneklerini ondan önce ve sonra çok az insanın ulaştığı bir seviyeye çıkardılar.

DAYANMA YETENEĞİ

Türe hakim olmak birçok nedenle elzemdir: Senaryo yazımı kısa mesafe değil, uzun mesafe koşucularına göre bir iştir. Bir hafta sonu havuz başında karalanan senaryolar hakkında ne duymuş olursanız olun, ilk ilhamdan cilalanmış son taslağa kadar nitelikli bir senaryoyu yazmak altı ay, dokuz ay, bir yıl, hatta bazen daha fazla zaman alır. Bir filmin senaryosunun yazımı dünya, karakter ve hikâye yaratmak açısından dört yüz sayfalık bir roman için harcanan yaratıcı emeğe denk düşer. Aradaki tek önemli fark anlatıda kullanılan sözcük sayısıdır. Roman yazarken sayfaları doldurma özgürlüğü genellikle işi kolaylaştırıp hızlandırırken, senaryonun dili kullanmadaki özenli tutumluluğu daha fazla alın teri ve zaman gerektirir. Tüm yazım türleri disiplin ister, ama senaryo yazımı tam bir eğitim çavuşudur. O halde kendinize şu soruyu sormalısınız: O kadar ay boyunca yazma arzunuzu canlı tutacak olan nedir?

Genelde büyük yazarlar eklektik değildir. Her yazar yapıtını bir fikre, tutkusunu ateşleyecek tek bir konuya, çalışma boyunca güzel çeşitlemelerle peşinden koştuğu bir konuya odaklar. Sözgelimi, Hemingway ölümle nasıl yüzleşilir sorusu karşısında büyülenmiştir. Babasının intiharına tanık olmasından sonra yalnız yazılarında değil, yaşamında da bu onun merkezi teması haline geldi. Savaşta, sporda ve safaride ölümü aradı, ta ki sonunda av tüfeğini ağzına yerleştirerek onu bulana değin. Babası borç yüzünden hapsedilen Charles Dickens, *David Copperfield*, *Oliver Twist* ve *Büyük Umutlar* adlı romanlarında kayıp babasını arayan yalnız çocuğu defalarca işledi. Molière 17. yüzyıl Fransa'sının budalalığına ve ahlaki çürümüşlüğüne eleştirel bir gözle bakıp insani kötülüklerin bir listesini andıran isimlerde oyunlar yazarak adından söz ettirdi: *Cimri*, *İnsandan Kaçan* ve *Hastalık Hastası* gibi. Bu yazarların her biri kendi konusunu buldu ve uzun yazarlık serüveni boyunca o konuyu işlemeyi sürdürdü.

Peki, sizin konunuz nedir? Siz de Hemingway ve Dickens gibi doğrudan yaşadığınız hayatı mı işliyorsunuz? Yoksa Molière gibi toplum ve insan doğası hakkındaki fikirlerinizi mi yazıyorsunuz? İlham kaynağınız ne olursa olsun, şunun bilincinde olun: Çalışmanızı bitirmeden çok önce kendinize olan sevginiz çürüyüp ölecek, fikirlerinize olan sevginiz aşınıp kaybolacak. Kendiniz veya kendi fikirleriniz hakkında yazmaktan öylesine yorulup usanacaksınız ki belki de yarışı bitiremeyeceksiniz.

Velhasıl, kendinize şu soruyu sorun: Ben hangi türü tercih ediyorum? Sonra da sevdiğiniz tür hangisiyse o türde yazın. Zira her ne kadar bir fikir veya deneyim konusundaki tutkunuz sönebilse de sinema sevgisi hiç bitmez. Tür daima yeniden ilham alabileceğiniz değişmez bir kaynak olarak kalmalıdır. Senaryonuzu yeniden okuduğunuz her defada sizi heyecanlandırmalıdır, çünkü bu hikâye türü sizin kendi türünüzdür, seyretmek için yağmurda kuyruğa gireceğiniz kendi film türünüzdür. Entelektüel dostlarınız onun toplumsal açıdan önemli olduğunu düşündüğü için bir şey yazmayın. Keza *Film Quarterly* dergisinde eleştirel övgüler alacağınızı düşündüğünüz için de bir şeyler yazmayın. Tür seçiminizde dürüst olun, çünkü yazmayı isteme nedenleriniz arasında zaman içinde sizi besleyecek tek neden eserinize duyduğunuz sevgidir.

5

YAPI VE KARAKTER

Olay örgüsü mü, karakter mi? Hangisi daha önemli? Bu tartışma sanat kadar eskidir. Aristo iki kefeyi de tarttı ve hikâyenin birinci sırada, karakterin de ikinci sırada geldiği sonucuna vardı. Onun bu görüşü, romanın ortaya çıkışıyla birlikte düşünce sarkacı diğer tarafa salınana kadar ağırlığını korudu. 19. yüzyıla gelindiğinde çoğu kimse yapının salt kişiliği sergilemek için bir araç olduğu ve okuyucunun büyüleyici karmaşık karakterler istediği konusunda hemfikirdi. Günümüzde her iki taraf tartışmayı sürdürse de jüri bir karar vermiş değildir. Jürinin karar verememesinin nedeni açıktır: Bu tartışma yanıltıcıdır.

Yapı mı, yoksa karakter mi; hangisi daha önemli diye bir soru soramayız, çünkü yapı karakterdir, karakter de yapıdır. Bunlar aynı şeydir, dolayısıyla biri diğerinden daha önemli olamaz. Buna rağmen söz konusu tartışma hala devam ediyor, çünkü kurmaca rolün şu iki önemli yanı hakkında yaygın bir kafa karışıklığı var: *Karakter* ve *Karakterizasyon*.

KARAKTERİZASYONA KARŞI KARAKTER

Karakterizasyon bir insanın gözlemlenebilir bütün özelliklerinin, dikkatli bir incelemeyle bilinebilir her şeyinin toplamıdır: Yaş ve zeka seviyesi; cinsiyet ve cinsel yönelim; konuşma tarzı ve mimikler; ev, araba ve kıyafet tercihleri, eğitim ve meslek; kişilik ve asabiyet; değerler ve tutumlar; birisi hakkında gün be gün not tutarak öğrenebileceğimiz bütün insani yanlar. Bu özelliklerin toplamı kişiyi biricik kılar, çünkü her birimiz genetik mirasımızın ve biriktirdiğimiz deneyimlerin kendine has kombinasyonuyuz. İşte özelliklerin bu eşsiz birleşimi *karakterizasyondur*... *karakter* değil.

KARAKTER insanın baskı altındayken yaptığı seçimlerde ortaya çıkar; baskı ne kadar büyük olursa karakter de o kadar derinlemesine açığa çıkar ve seçimi karakterin doğasına o kadar uygun düşer.

Görünüşü nasıl olursa olsun, karakterizasyon yüzeyinin altındaki bu kişi kimdir? Onun insanlığının merkezinde ne bulacağız? Sevgi dolu mu, yoksa acımasız mı? Cömert mi, bencil mi? Güçlü mü, zayıf mı? Doğru sözlü mü, yalancı mı? Cesur mu, korkak mı? Gerçeği bilmenin tek yolu kişinin arzusunun peşinde bu ya da şu eylemde bulunmaya yönelik baskı altında seçim yapmasına tanıklık etmektir. Kişi tercih yaptıkça kendisi olur.

Baskı birinci derecede önemlidir. Hiçbir şey risk altında değilken yapılan tercihlerin pek fazla anlamı yoktur. Eğer bir karakter yalan söylemenin kendine hiçbir şey kazandırmayacağı bir durumda doğru söylemeyi tercih ederse bu tercihin önemi yoktur; bu tercih anı da bir şey ifade etmez. Fakat aynı karakter yalan söylemesi halinde hayatının kurtulacağını bile bile doğruda ısrar ediyorsa, o zaman dürüstlüğün onun doğasının özü olduğunu sezeriz.

Şu sahneyi ele alalım: İki araba otoyolda gidiyor. Bir tanesi arkasında kova, bez ve süpürgelerin bulunduğu külüstür bir steyşın araba olsun. Bu arabayı süren kişi kaçak bir yabancı olsun: Ailesini geçindirmek için çalışma izni olmadan hizmetçilik yapan sessiz ve utangaç bir kadın. Yanında da zengin ve parlak zekalı bir beyin cerrahının kullandığı pırıl pırıl yeni bir Porsche gidiyor. Bu iki karakter tamamen farklı geçmişlere, inançlara, kişiliklere ve dillere sahiptir; akla gelebilecek her bakımdan onların *karakterizasyonları* birbirine zıttır.

Önlerindeki, çocuklarla dolu okul otobüsünün şoförü aniden direksiyon hakimiyetini kaybedip alt geçide çarpar, alevler yükselmeye başlar, çocuklar içeride kapana sıkışmıştır. Şimdi bu korkunç baskı altında bu iki kişinin aslında nasıl insanlar olduklarını göreceğiz.

Kim durmayı tercih edecek? Kim yola devam edecek? Her ikisinin de yola devam etmek için akla yatkın gerekçeleri var. Hizmetçi kadın eğer paçasını kaptırırsa, polisin onu sorguya çekmesinden, kaçak olduğunu ortaya çıkarmasından, ardından sınır dışı etmesinden ve bunun sonucunda ailesinin aç kalmasından endişelenir. Cerrah ise yaralanmaktan, ellerinin yanmasından kaygılanır. Ne de olsa mucizevi mikro cerrahi operasyonlar için gerekli olan ellerini kaybederse, gelecekte binlerce hastası da yaşamını kaybedecektir. Fakat diyelim ki ikisi

de frene basıp durdu.

Bu tercih bize karakter hakkında bir ipucu verir, ama hangisi yardım etmek için durmuştur ve hangisi yoluna devam edemeyecek kadar histerik bir hale bürünecektir? İkisinin de yardım etmeyi seçtiğini varsayalım. Bu bize daha çok şey söyler. Ancak hangisi bir ambulans çağırıp gelmesini bekleyerek yardım edecektir? Hangisi yanan otobüsün içine dalarak yardım etmeyi seçecektir? Her ikisinin de otobüse doğru koştuğunu varsayalım; bu, karakteri daha da derinlemesine açığa vuran bir tercihtir.

Cerrah ve hizmetçi camları kırıp alev alev yanan otobüsün içine girerler, çığlıklar atan çocukları tutup otobüsün dışındaki güvenli bir yere taşırlar. Fakat tercihleri henüz bitmiş değildir. Çok geçmeden alevler ortalığı cehenneme çevirir, yüzlerindeki deriler soyulur. Nefes alamazlar. Bu dehşetin ortasında ikisi de otobüsün içinde hala kurtarılmayı bekleyen iki çocuğun kaldığını fark eder. Bu durumda cerrah ne tepki verecektir? Ani bir refleksle beyaz çocuğa mı yoksa kendine daha yakın olan siyah çocuğa mı yönelecektir? Hizmetçi kadının içgüdüleri onu neye sevk edecektir? Ufak oğlanı mı kurtaracak? Yoksa ayaklarının dibine çökmüş küçük kızı mı? "Sophie'nin seçimini"[3] nasıl yapacak?

Bu büsbütün farklı karakterizasyonların derinlerinde özdeş bir insanlığın yattığını keşfedebiliriz: Her ikisi de bir an bile düşünmeden başkaları için canını vermeye hazırdır. Yahut bizim kahramanca davranacağını sandığımız kişinin bir korkak olduğu ortaya çıkabilir. Veya bunun tam tersi, bizim korkakça davranacağını sandığımız kişinin kahraman olduğu ortaya çıkabilir. Ya da en dipte, özgeci bir kahramanlığın her ikisinde de hakiki karakterin sınırı olmadığını keşfedebiliriz. Zira onların kültürel gelişiminin görünmeyen gücü, her ikisini de bir aziz gibi cesaret sergilediklerinde bile cinsiyet veya etnik kökenle ilgili bilinçdışı önyargıları açığa vuran ani bir tercihe zorlayabilir. Sahne ne şekilde yazılmış olursa olsun, baskı altında yapılan tercih karakterizasyonun maskesini düşürür, onların iç dünyalarını görür, gerçek karakterlerini bir anda kavrayıveririz.

KARAKTERİN AÇIĞA VURULMASI

Gerçek karakterin karakterizasyonla tezat veya çelişki içinde açığa

vurulması tüm iyi hikâye anlatımlarında esastır. Yaşam bize şu önemli ilkeyi öğretir: Hiçbir şey *göründüğü* gibi değildir. Keza insanlar da göründükleri gibi değillerdir. Gizli bir doğa, özelliklerin cephesinin ardında saklı halde bekler. Ne söylerlerse söylesinler, nasıl davranırlarsa davransınlar, karakterleri derinlemesine tanımamızın tek aracı, baskı altında yaptıkları tercihlerdir.

Eğer "seven koca" tipinde bir karakter sunmuşsak ve hikâyenin sonunda bu karakter hala ilk başta göründüğü gibi sırları, gerçekleşmemiş düşleri, gizli tutkuları olmayan bir seven kocaysa büyük hayal kırıklığına uğrarız. Karakterizasyon ile gerçek karakter uyuştuğunda, içsel yaşam ile dışsal görünüş bir çimento bloğu gibi yekpare olduğunda rol, tekrarlanan, tahmin edilebilir davranışlar listesi haline gelir. Mesele böyle bir karakterin inandırıcı olup olmadığı değildir. Tek boyutlu sığ insanlar elbette hayatta vardır... ama can sıkıcıdırlar.

Sözgelimi, Rambo'nun yanlış tarafı neydi? İLK KAN (FIRST BLOOD, 1982) filminde o ilgi uyandıran bir karakterdi: Vietnam gazisi, dağlarda tek başına dolaşan, yalnızlığın peşinde biri (karakterizasyon). Daha sonra o polis şefi Rambo, sırf fena halde yüksek testosteron seviyesinden dolayı tahrike kapılır, amansız ve durdurulamaz bir katile dönüşür (gerçek karakter). Ancak Rambo bir kez ortaya çıktığında, artık geri dönemez. Devam filmleri çekildikçe, yağlı iri kasları boyunca mermi dolu palaskaları kuşandı, saçlarını kırmızı bir bandanayla bağladı ve böylece süper kahraman karakterizasyonuyla gerçek karakter birleşip cumartesi sabahı gösterilen çizgi film karakterinden daha sığ bir figüre dönüştü.

Bu düz modeli James Bond ile karşılaştırın. Rambo serisi üç filmle sınırlı kaldı, ama yirmi civarında Bond filmi var. Bond daha da devam eder, çünkü dünya karakterizasyonla çelişen derin bir karakterin tekrar tekrar açığa vurulmasından hoşlanıyor. Bond bir salon züppesi rolünü oynamaktan keyif alıyor; smokin içinde lüks partilere katılıyor, güzel kadınlara kur yaparken elindeki kokteyl kadehini yudumluyor. Fakat daha sonra hikâye baskısı oluşuyor ve Bond'un tercihleri o salon züppesi görünümü altında düşünen bir Rambo'nun yattığını açığa vuruyor. Bu nükteci süper kahramanın playboy karakterizasyonuyla tezat içinde sunulması görünürde bitmeyen bir keyif haline gelmiştir.

Başta dile getirdiğimiz ilkeyi bir adım ileri taşıyalım: Derin karakterin karakterizasyonla tezat veya çelişki içinde açığa vurulması ana karakterlerde esastır. Yan roller gizli boyutlara gereksinim duyabilir de duymayabilir de; ama baş roller derinlikli yazılmalıdır. Onlar yüzeysel

görünerek merkezde yer alamazlar.

KARAKTER EĞRİSİ

İlkemizi bir adım daha ileri götürürsek: En iyi yazım sadece gerçek karakteri değil, ayrıca anlatının seyri içinde içsel doğayı iyiye veya kötüye götüren eğrileri veya değişimleri de ortaya koyar.

KARAR (THE VERDICT, 1982) filminde ana karakterimiz Frank Galvin ilk başta üç parçalı takım elbise içinde Paul Newman gibi görünen bir Bostonlu avukat olarak karşımıza çıkar... haddinden fazla yakışıklıdır. David Mamet'nin senaryosu daha sonra bu karakterizasyon kılıfını kaldırarak yıllardır tek bir dava bile kazanamamış, yozlaşmış, batmış, kendini mahveden, iflah olmaz bir alkoliği açığa vurur. Boşanma ve gözden düşme ruhunu yaralamıştır. Onu otomobil veya endüstriyel kazalarda ölen insanların ölüm ilanlarına bakarken görürüz, daha sonra bazı sigorta davalarını alma umuduyla bu talihsiz insanların cenaze törenlerine katılarak kederli akrabalara kartvizitini dağıtır. Bu sekans sarhoş bir halde kendinden nefret ettiği bir öfke nöbetinde zirve noktasına varır. Ofisini yıkıp döker, diplomalarını duvardan söküp paramparça ettikten sonra döküntülerin içine düşüp bayılır. Fakat daha sonra bir davayı alır.

Komada olan bir kadını savunacağı tıbbi bir suistimal davasıdır bu. Hızlı bir hesap yaparak yetmiş dolar kazanabileceğini kestirir. Fakat müvekkilinin çaresiz haline baktığında, bu davanın öyle kolay ve yağlı bir kazanç sunmadığını sezer; yine de bu onun son kurtuluş şansıdır. Katolik Kilisesi ve politik yapıyla kapışmayı seçer; bu savaşı yalnız müvekkili için değil, aynı zamanda kendi ruhu için de vermektedir. Zaferle birlikte canlanış da gelir. Daha önce yaşama isteğini kaybetmiş bir insanken hukuk mücadelesi onu vakur, ahlaklı ve şahane bir avukata dönüştürür.

Karakter ile yapı arasında oynanan bu oyun kurmaca tarihi boyunca karşımıza çıkar. İlk aşamada hikâye ana karakteri karakterize eder, özelliklerini ortaya koyar: Babasının cenaze töreni için üniversiteden evine dönen Hamlet melankolik ve kafası karışıktır, ölmüş olmayı diler: "Ah, şu çok çok diri beden eriyip gidecek..."

İkinci aşamada çok geçmeden karakterin iç dünyasına gireriz. Onun gerçek mizacı bir eylemi diğerine yeğlemesiyle açığa vurulur. Hamlet'in babasının hayaleti, şimdi kral olacak amcası Cladius tarafın-

dan öldürüldüğünü iddia eder. Hamlet'in tercihleri gözü kara ve tutkulu toyluğunu dizginlemek için mücadele eden çok zeki ve ihtiyatlı mizacını gözler önüne serer. İntikam almaya karar verir, ama Kral'ın suçunu kanıtlayana değin harekete geçmez. "Hançerlerden bahsedeceğim... ama hiçbirini kullanmayacağım."

Üçüncü aşamada bu derin mizaç karakterin dış görünüşüyle uyumlu değildir, onunla çelişir. Onun göründüğü gibi biri olmadığını fark ederiz. Yalnızca kederli, hassas ve ihtiyatlı değildir. Kişiliğinin ardında başka özellikler de saklıdır. Hamlet: "Ben deliyim, ama yalnız rüzgar kuzeybatıdan estiği zaman; güneyden esti mi rüzgâr, şahini atmacadan ayırt etmesini bilirim."

Dördüncü aşamada, karakterin iç dünyası sergilendikten sonra, hikâye giderek zorlaşan tercihler yapması için onun üzerinde daha büyük baskılarda bulunur. Hamlet babasının katilinin peşine düşer ve onu diz çökmüş bir halde dua ederken bulur. Kral Claudius'u kolayca öldürebilirdi, ama onu dua ederken öldürürse ruhunun cennete gidebileceğini düşünür. Bu nedenle ister istemez beklemek zorunda kalır ve Kral'ın ruhu "cehenneme gidecek kadar lanetli ve kirli olduğu" zaman onu öldürür.

Beşinci aşamada hikâyenin zirvesine gelindiğinde, bu tercihler karakterin insanlığını köklü biçimde değiştirmiştir: Hamlet'in bilinen bilinmeyen bütün savaşları sona erer. Bilgelik içinde kemale eren işlek zekası sayesinde huzurlu bir olgunluğa kavuşur: "Gerisi sessizliktir."

YAPI VE KARAKTERİN İŞLEVLERİ

YAPININ işlevi giderek büyüyen baskılar oluşturmaktır. Bu baskılar altında karakterler giderek zorlaşan ikilemlerle karşılaşırlar, böylece giderek zorlaşan riskli tercihlerde ve eylemde bulunmak zorunda kalırlar ve bunlar yavaş yavaş onların gerçek doğalarını, ta bilinçdışı benliğe kadar açığa vurur.

KARAKTERİN işlevi tercihlerin inandırıcı şekilde yapılması için gereken karakterizasyon özelliklerini hikâyeye kazandırmaktır. Basit bir dille ifade edecek olursak, karakter inandırıcı olmalıdır; yeterince genç veya yeterince yaşlı, güçlü veya zayıf, maddeci veya naif, eğitimli veya cahil, cömert veya bencil, akıllı veya aptal, doğru ölçülerde olmalı-

dır. Bunların her biri seyircinin karakterin yaptıklarına ve yapabildiklerine inanmasını sağlayan bir özellikler kombinasyonunu hikâyeye kazandırmalıdır.

Yapı ile karakter iç içe geçmiştir. Bir hikâyenin olay yapısı, karakterlerin baskı altında yaptıkları tercihlerden ve seçtikleri eylemlerden neşet ederken, karakterler de baskı altında nasıl davranacaklarına yönelik seçimleriyle meydana çıkar ve değişirler. Birini değiştirdiğinizde diğeri de değişir. Olay tasarımını değiştirdiğinizde karakteri de değiştirmiş olursunuz; eğer karakteri derinlemesine değiştirmek istiyorsanız, o zaman onun bu değişmiş doğasını ifade etmek için yapıyı da yeniden kurmanız gerekir.

Diyelim ki bir hikâye, ana karakterin gerçeği söylemeyi seçerek ciddi bir risk aldığı kilit bir olayı içeriyor. Fakat yazar ilk taslağın işe yaramadığını düşünüyor. Yeniden yazdığı bu sahne üzerinde çalışırken, karakterin yalan söylemesine karar verir ve söz konusu eylemi tersine çevirerek hikâyenin tasarımını değiştirir. Bir taslaktan diğerine ana karakterin karakterizasyonu bozulmadan kalır: Yine aynı kıyafetleri giyer, aynı işi yapar, aynı şakalara güler. Ancak ilk taslakta dürüst bir adamdır. İkincisinde ise bir yalancı. Böylece yazar bir olayı tersine çevirerek tamamen yeni bir karakter yaratmış olur.

Öte yandan varsayalım ki bu süreç şu yönde ilerledi: Yazar ana karakterin doğasına dair ani bir içgörüyle ona kökten yeni bir psikolojik çehre vererek, dürüst bir adamı bir yalancıya dönüştürüyor. Tamamen değişmiş bu doğayı ifade etmek için de karakterin özellikleri üzerinde yeniden çalışmaktan çok daha fazlasını yapmak zorunda kalacaktır. Bir kara mizah duygusu yapıya eklenebilirdi, ama asla yeterli olmazdı. Eğer hikâye aynı kalırsa karakter de aynı kalır. Eğer yazar karakteri yeniden oluşturuyorsa hikâyeyi de yeniden kurmalıdır. Değişmiş bir karakter yeni tercihlerde bulunmalı, farklı eylemler gerçekleştirmeli ve başka bir hikâyeyi, yani kendi hikâyesini yaşamalıdır. İçgüdülerimiz ister karakter isterse de yapı aracılığıyla işlesin, sonunda aynı yerde buluşur.

Bundan dolayı "karakterin sürüklediği hikâye" deyimi gereksizdir. Zaten bütün hikâyeleri karakter sürükler. Olay tasarımı ve karakter tasarımı birbirini yansıtır. Karakter ancak hikâye tasarımı aracılığıyla derinlemesine ifade edilebilir.

Burada anahtar sözcük, *uygunluktur*.

Karakterin görece karmaşıklığı türe göre ayarlanmalıdır. *Aksiyon/*

Macera ve *Kaba Komedi* türleri karakterin yalınlığını gerektirir, çünkü karmaşıklık bizi cesaretten uzaklaştırır veya bu türler için vazgeçilmez olandan yoksun bırakır. *Eğitim* ve *Kurtuluş* temalı olay örgülerinde olduğu gibi, kişisel hikâyeler ve içsel çatışma karakterin karmaşıklığını gerektirir, çünkü yalınlık bu türlerde vazgeçilmez olan insan doğasına dair içgörüden bizi mahrum bırakır. Sağduyu bunu gerektirir. Öyleyse "karakterin sürüklediği" derken, gerçekte ne demek istiyoruz? Çoğu yazara göre bu, "karakterizasyonun sürüklediği" demektir; yani maskenin pekala indirilebildiği ama derinde yatan karakterin gelişmeden ve kendini ifade etmeden kaldığı yüzeysel bir portre çalışması.

ZİRVE VE KARAKTER

Yapı ve karakterin iç içe geçmesi güzel bir simetri oluşturur, ta ki hikâyenin sonu meselesine gelene kadar. El üstünde tutulan bir Hollywood sözü şöyle der: "Filmler son yirmi dakikalarında belli olur." Başka bir deyişle, bir filmin dünya üzerinde şansının olabilmesi için son bölümü ve zirvesinin en tatmin edici deneyimi sunması gerekir. Zira ilk doksan dakikada ne başarılmış olursa olsun, eğer final sahnesi başarısızsa film gösterime girdiği hafta hüsrana uğrayacaktır.

Şimdi iki filmi karşılaştıralım: BLIND DATE (1987) filminin ilk seksen dakikasında Kim Basinger ve Bruce Willis bu kaba komedi boyunca peş peşe kahkahalar patlatıp yalpalaya yalpalaya ilerlerler. Fakat ikinci bölümün zirvesinde kahkaha kesilir, üçüncü bölüm yavanlaşır ve aslında gayet başarılı olacak bir film dibe vurur. Buna karşın, ÖRÜMCEK KADININ ÖPÜCÜĞÜ (KISS OF THE SPIDER WOMAN, 1985) sıkıcı bir otuz ya da kırk dakikayla başlar, ama yavaş yavaş film bizi derinlemesine kavrayıp içine çeker ve çok az dramanın başarabildiği Hikâye Zirvesi'ne doğru adım adım götürür. Saat sekizde sıkılan seyirciler saat onda memnun ve mutludur. Seyircinin fısıltı gazetesi filmi kulaktan kulağa yaydı; Akademi William Hurt'ü Oscar ile ödüllendirdi.

Hikâye hayatın metaforudur ve hayat da zaman içinde yaşanandır. Bu nedenle film plastik bir sanat değil, zamansal bir sanattır. Bizim türdeşlerimiz resim, heykel, mimari ve fotoğraf gibi uzamsal formlar değil, müzik, dans, şiir ve şarkı gibi zamansal formlardır. Ve tüm zamansal sanatların ilk emri şudur: En iyiyi sona saklayacaksın. Bir baletin son hareketi, bir senfoninin bitiş bölümü, bir sonenin son beyiti, bir filmin son bölümü ve Hikâye Zirvesi, bu son anlar en tatmin edici, en

anlamlı deneyimler olmalıdır.

Tamamlanmış bir senaryo elbette yazarın yaratıcı emeğinin yüzde yüzünü temsil eder. Bu çalışmanın gövdesi, yani çabamızın %75'lik veya daha fazla bölümü derin karakterle olayların üretilmesi ve düzenlenmesinin bir bütün halinde tasarlanmasına harcanır. Geriye diyalog yazmak ve betimleme kalır. Ve hikâyeyi tasarlamaya harcanan en büyük çabanın %75'i son bölümün zirvesini yaratmaya odaklıdır. Hikâyenin son olayı yazarın son görevidir.

Bir keresinde Gene Fowler iğneleyici bir üslupla yazmanın boş bir sayfaya alnınızdan kan damlayıncaya kadar bakmaktan ibaret kolay bir iş olduğunu söylemişti. Eğer bir şey alnınızdan kan damlatacaksa, o şey son bölümün zirvesini yaratmaktır: Bütün anlamların ve duyguların doruğu ve yoğunluğu, diğer her şeyin ona hazırlık olduğu tatmin, seyircinin tatmininin belirleyici merkezi. Şayet bu sahne başarısız olursa hikâye de başarısız olur. Bu sahneyi yaratıncaya kadar bir hikâyeye sahip değilsinizdir. Şayet parlak bir zirve noktasına şiirsel bir sıçrayış yapmakta başarısız olursanız önceki bütün sahneler, karakterler, diyalog ve tasvirler özenli bir yazım alıştırmasından öteye geçemez.

Diyelim ki bir sabah şu Hikâye Zirvesini yazmanızı sağlayacak bir ilhamla uyandınız: "Kahraman ve kötü adam, Mojave Çölü'nde üç gün üç gecedir yaya olarak birbirlerinin izini sürmektedir. Susuzluk, bitkinlik ve çıldırmanın eşiğinde, en yakın su kaynağına yüz mil uzaklıkta birbirleriyle dövüşürler ve biri diğerini öldürür." Gayet heyecan verici, ta ki geriye dönüp ana karakterinize baktığınızda onun yetmiş beş yaşında, emekli, koltuk değneğiyle aksak aksak yürüyen ve toza alerjisi olan bir muhasebeci olduğunu hatırlayana değin. Bu sizin trajik zirvenizi bir şakaya dönüştürür. Daha kötüsü, menajerinizin size filmin sonuna karar verir vermez Walter Matthau'nun bu rolü oynamak istediğini söylemesidir. Bu durumda ne yaparsınız?

Ana karakterin ortaya çıktığı sayfayı bulun, orada Jake'in (75) tasvir edildiği satıra gelin, 7'yi silip, yerine 3 yazın. Başka bir deyişle, karakterizasyonu yeniden kurun. Bu durumda derin karakter değişmeden kalmıştır, çünkü Jake ister otuz beşinde isterse de yetmiş beşinde olsun, Mojave Çölü'nde sınırlarını zorlama isteğine ve azmine sahiptir. Fakat siz onu inanılır kılmalısınız.

1924'te Erich von Stroheim, HIRS filmini yaptı. Bu filmin zirvesi üç gün üç gece boyunca kahraman ve kötü adamın Mojave Çölü'nü geçmesiyle biter. Von Stroheim bu sekansı Movaje'de, sıcaklığın ta 50

dereceye kadar çıktığı, yazın en hararetli zamanında çekti. Az kalsın oyuncularını ve ekibini öldürüyordu, ama istediğini elde etti: Ufka doğru uzanan tuz atıklarının oluşturduğu bembeyaz engin bir manzara. Kavurucu güneşin altında çöl zemini gibi kurumuş ve çatlamış derileriyle kahraman ve kötü adam boğuşurlar. Boğulma esnasında kötü adam bir taşı kavradığı gibi kahramanın kafasına indirir. Fakat kahraman can çekişirken şuurunun açık olduğu son anında katilini yakalamayı başarır ve onu kendine kelepçeler. Son görüntüde kötü adam yeni öldürdüğü cesede zincirlenmiş halde yere yıkılır.

Bu filmin parlak sonu karakterlerini esaslı şekilde tarif eden nihai tercihlerinden doğmuştur. Karakterizasyonun böyle bir aksiyonun inandırıcılığına halel getiren herhangi bir yanı feda edilmelidir. Aristo'nun belirttiği gibi olay örgüsü karakterizasyondan daha önemlidir, ama hikâye yapısı ve gerçek karakter iki bakış açısından görülen tek olgudur. Karakterlerin taktıkları maskelerin ardından yaptıkları tercihler eşzamanlı olarak onların iç dünyalarını şekillendirir ve hikâyeyi ileriye sürükler. Kral Oedipus'tan Falstaff'a, Anna Karenina'dan Lord Jim'e, Zorba'dan Thelma ve Louise'e; bu, eksiksiz hikâye anlatımının karakter/yapı dinamiğidir.

6

YAPI VE ANLAM

ESTETİK DUYGU

Aristo hikâye ve anlam meselesine şu soruyla yaklaşmıştı: Neden sokakta bir ölü beden gördüğümüzde bir tür tepki veririz de Homeros'ta ölümü okuduğumuzda veya tiyatroda onu izlediğimizde başka türde bir tepki veririz? Çünkü hayatta düşünce ve duygu ayrı şeylerdir. Akıl ve tutkular insanlığımızın farklı alanlarında işlerler, nadiren uyumlu hareket ederler ve genellikle anlaşmazlık içindedirler.

Gerçek hayatta sokakta ölü bir beden görseniz heyecan ve telaş içinde afallarsınız: "Aman Tanrım, ölmüş!" Belki de korkuya kapılarak oradan uzaklaşırsınız. Aradan zaman geçip sakinleştiğinizde, bu yabancının ölümünün anlamı, kendi faniliğiniz ve ölümün gölgesindeki yaşam üzerine düşünebilirsiniz. Bu derin tefekkür sizi öylesine değiştirebilir ki gelecek sefer ölümle karşılaştığınızda yeni ve belki de daha merhametli bir tepki verirsiniz. Yahut modelimizi tersine çevirecek olursak; gençliğinizde aşk hakkında derinlikli ama bilgece olmayan fikirler yürütebilir, sizi dokunaklı olduğu kadar fazlasıyla acı verici bir aşk yolculuğuna çıkaran idealist görüşü benimseyebilirsiniz. Bu deneyim kalbinizi katılaştırarak sizi gençken hoş sandığı şeyi yıllar sonra acı verici bulan bir kuşkucuya dönüştürebilir.

Düşünsel hayat sizi duygusal deneyimlere hazırlar; bu deneyimler de daha sonra yeni karşılaşmaların kimyasını ayarlayacak taze algılamalara sizi yöneltecektir. İki alan birbirini etkiler, ama önce biri gelir, sonra diğeri. Aslında hayatta duygu ve düşüncenin birbiri içinde eridiği anlar öylesine nadirdir ki bu gerçekleştiğinde dini bir deneyim yaşadığınızı zannedersiniz. Hayat anlamı duygudan ayırırken, sanat onları birleştirir. Hikâye, onunla istediğiniz zaman aydınlanma anlarını, *estetik duygu* diye bilinen olguyu yarattığı bir araçtır.

Bütün sanatların kaynağı, insan ruhunun stres ve uyumsuzluğu güzellik ve ahenkle çözmeye, rutinle öldürülmüş bir hayatı canlandırmak için yaratıcılığı kullanmaya, hakikate yönelik içgüdüsel, duyusal sezgimiz aracılığıyla gerçeklikle bağlantı kurmaya yönelik dil öncesi asli ihtiyacıdır. Müzik ve dans, resim ve heykel, şiir ve şarkı gibi hikâye de başında ve sonunda her zaman estetik duygu deneyimidir: Düşünce ve duyguyla aynı anda karşılaşmak.

Bir düşünce kendini duygusal bir yükle sarmalarsa, en güçlü, en etkili, en unutulmaz düşünce haline gelir. Sokakta ölü bedeni gördüğünüz günü unutabilirsiniz, ama Hamlet'in ölümü aklınızdan hiç çıkmayacaktır. Sanat onu şekillendirmediği takdirde, kendi başına hayat sizi karmaşa ve kaosun içine bırakır, ama estetik duygu bildiğiniz şeyle hissettiğiniz şey arasında uyum sağlayarak gerçeklik içindeki yerinize dair size yüksek bir farkındalık ve kesinlik kazandırır. Kısaca söylemek gerekirse, güzel anlatılmış bir hikâye size yaşamdan alamayacağınız o şeyi, anlamlı duygusal deneyimi verir. Yaşamda deneyimler *zaman içindeki yansımasıyla* anlamlı hale gelirken, sanatta onlar şimdi, tam da gerçekleştikleri anda anlamlıdır.

Bu bakımdan hikâye özünde düşünsel değildir. Hikâye bir makalenin kuru, düşünsel savları içinde fikir beyan etmez. Ancak bu, hikâyenin düşünsel olana karşı olduğu anlamına gelmez. Yazarın anlam ve içgörü kavramlarına sahip olmasını isteriz. Doğrusu, sanatçı ile seyirci arasındaki alışveriş düşünceyi doğrudan duyular ve algılar, sezgiler ve duygular aracılığıyla ifade eder; o, alışverişi mantığa bürüyecek, hissedilen ve kelimelere dökülemeyen şeyi açıklama ve soyutlamayla ikame edecek eleştirmene ve aracıya ihtiyaç duymaz. İlmi kavrayış beğeni ve yargıyı keskinleştirir, ama eleştiriyi sanatla asla karıştırmamalıyız. Entelektüel analiz ne kadar iddialı olursa olsun ruhu beslemez.

İyi anlatılmış bir hikâye ne bir tezin saat gibi işleyen akıl yürütmelerini ne de kabaran nevzuhur duyguları ifade eder. O, rasyonel olanla rasyonel olmayanın birlikteliğinde zaferini ilan eder. Zira ya özünde salt duygusal ya da özünde salt düşünsel olan bir eser, bizim sempati, empati, önsezi, idrak ve hakikate doğuştan duyarlılığımız gibi incelikli yetilerimize hitap eden bütüncül bir geçerliliğe sahip olamaz.

ÖNCÜL

İki mefhum yaratıcı süreci birleştirir: Öncül, yazarın bir hikâye

kurma arzusuna ilham veren mefhum; ve *Hakim Fikir*, hikâyenin son bölümünün zirvesindeki aksiyon ve estetik duygu aracılığıyla ifade edilen nihai anlam. Öte yandan Öncül, Hakim Fikir'den farklı olarak nadiren kapalı bir ifadedir. Daha ziyade o, açık uçlu bir sorudur: Eğer... olsaydı ne olurdu? Eğer bir köpekbalığı bir plaja yaklaşıp tatil yapanlara saldırsaydı ne olurdu? JAWS (1975). Bir kadın kocasını ve çocuklarını terk etseydi ne olurdu? KRAMER KRAMER'E KARŞI (KRAMER VS. KRAMER, 1979). Stanislavski bunu "Büyülü eğer" diye adlandırırdı: Zihnin içinde yüzüp her şeyin mümkün göründüğü hayal dünyasına kapı açan düşsel varsayım.

Öte yandan "Eğer... olsaydı ne olurdu?" kalıbı sadece Öncül'ün bir çeşididir. Yazarlar yöneldikleri her yerde ilham bulurlar; bir arkadaşın karanlık bir arzu konusundaki açık yürekli itirafında, bacaksız bir dilencinin alaycılığında, bir kabus veya düşte, bir gazete haberinde veya bir çocuğun hayalinde. Hatta ve hatta yeteneğin kendisi bile ilham verebilir. Bir sahneden diğerine yumuşak bir geçişle başlamak veya tekrara düşmekten sakınarak diyalog yazmak gibi salt teknik egzersizler hayal gücünün şahlanmasını tetikleyebilir. Herhangi bir şey, örneğin bir pencereden dışarı bakmak bile yazmanın öncülü olabilir.

1965'te Ingmar Bergman sürekli, hatta uykudayken bile kişiye baş dönmesi (vertigo) yaşatan, iç kulaktaki viral bir enfeksiyon hastalığına yakalandı. Bergman başı sargılı halde haftalarca yatağa bağlı yaşadı ve doktorunun tavana boyadığı bir noktaya bakarak baş dönmesini yenmeye çalıştı, ama her bakışından sonra oda fırıldak gibi dönüyordu. Söz konusu noktaya odaklanarak iki yüzün iç içe geçtiğini hayal etmeye başladı. Aradan günler geçip iyileştikten sonra pencereden dışarıya bakınca bankta oturup ellerini karşılaştıran bir hemşire ve hasta gördü. Bu görüntüler, hemşire-hasta ilişkisi ve birbirine karışan yüzler Bergman'ın şaheseri olan PERSONA filmine ilham kaynağı oldu.

Gayet rastgele ve kendiliğinden görünen ilham veya sezgi şimşekleri aslında şans eseri keşfedilen şeylerdir. Zira bir yazara ilham veren şey, başka bir yazar tarafından göz ardı edilebilir. Öncül, yazarın içinde gün yüzüne çıkmayı bekleyen görüleri veya kanaatleri uyandırır. O ana kadar yaşadığı deneyimlerin toplamı onu bu ana hazırlamıştır ve yazar bu ana verebileceği tek tepkiyi verir. Artık iş başlamıştır. Çalışma boyunca yorumda bulunur, tercih yapar ve kanaat oluşturur. Eğer bazılarına göre yazarın yaşamla ilgili son beyanatı dogmatik ve dik kafalı görünüyorsa, varsın öyle görünsün. Yavan ve uyuşturucu yazarlar can sıkıcıdırlar. Biz bir görüş açısı edinme cesaretine sahip özgür ruhları, görüşleriyle bizi şaşırtıp heyecanlandıran sanatçıları severiz.

Son husus olarak şunu belirtmekte fayda var: Yazıya ilham veren her neyse onun yazıda kalmaması gerektiğini anlamak önemlidir. Öncül üzerine titrenilecek bir şey değildir. Hikâyenin gelişimine katkıda bulunduğu sürece onu muhafaza edin, ama eğer anlatı başka bir yöne saparsa baştaki esinden vazgeçin ve gelişen hikâyeyi takip edin. Mesele yazmaya başlamak değil, yazmayı sürdürmek ve ilhamı yenilemektir. Bizler nereye doğru gittiğimizi nadiren biliriz; hem zaten yazmak da keşfetmektir.

RETORİK OLARAK YAPI

Hiç kuşkusuz bir hikâyenin ilham kaynağı bir rüya ve nihai etkisi de estetik duygu olabilirken, bir eser ancak yazar ciddi bir fikre sahip olduğu zaman açık bir öncülden yola çıkarak tatmin edici bir zirveye ulaşabilir. Zira sanatçı sadece ifade edilecek düşüncelere değil, ayrıca *kanıtlanacak* düşüncelere de sahip olmalıdır. Bir düşünceyi ortaya sermek anlamında ifade etmek asla yeterli değildir. Seyirci sadece anlamakla yetinmemeli, inanmalı da. Dünyanın sizin hikâyenizin yaşamın gerçek bir metaforu olduğuna ikna olmuş halde salondan ayrılmasını istersiniz. Ve seyirciye bakış açınızı sunmak için kullandığınız araç tam da anlatımınıza verdiğiniz biçemde yer alır. Hikâyenizi oluştururken kanıtınızı da yaratırsınız; düşünce ve yapı retorik bir ilişki içinde birbirine kenetlenir.

HİKÂYE ANLATIMI gerçeğin yaratıcı bir şekilde gösterilmesidir. Bir hikâye bir düşüncenin canlı kanıtı, düşüncenin eyleme çevrilmesidir. Hikâyenin olay yapısı onunla ilkin düşüncenizi ifade edip sonra da açıklama yapmadan kanıtladığınız araçtır.

Usta hikâyeciler asla açıklama yapmaz. Onlar zor ve acı verecek şekilde yaratıcı bir şey yaparlar: Dramatize ederler. Seyirciler fikir tartışmasını dinlemeye zorlandığında nadiren ilgi gösterirler ve kesinlikle hiçbir zaman ikna olmazlar. Arzunun peşindeki karakterlerin doğal konuşması olan diyalog, yönetmenin felsefesini sunacağı bir platform değildir. İster diyalog isterse de anlatı içinde olsun, yönetmenin düşüncelerini açıklaması filmin kalitesini ciddi ölçüde azaltır. İyi bir hikâye, fikirlerini sadece olayların dinamiği içinde kanıtlar; insanın tercihinin ve eyleminin saf ve dürüst sonuçları aracılığıyla bir hayat görüşünü ifade etmedeki başarısızlık, zekice bir dilin kotaramayacağı yaratıcı bir yenilgidir.

Bunu aydınlatmak için verimli bir tür olan *Suç*'u ele alalım. Neredeyse tüm dedektiflik kurgularında ifade edilen düşünce nedir? "Suç karşılıksız kalmaz." Bunu nasıl anlatacağız? Bir karakterin diğerine şunu söylemesiyle değil elbette: "Hey, sen! Bak, sana ne söylüyorum! Suç karşılıksız kalmaz. Hayır, belki ilk başta paçayı kurtaracaklarmış gibi görünür, ama önünde sonunda adaletin amansız çarklarına kuyruğu kaptırırlar..." Böyle olmaz, biz düşüncenin gözlerimizin önünde canlandırıldığını görürüz: Suç işlenir, suçlu bir süreliğine elini kolunu sallaya sallaya dolaşır, ama sonunda yakalanıp cezalandırılır. Cezalandırma ediminde - ömür boyu hapse mahkum etme veya sokak ortasında kurşunlayarak öldürme - duygu yüklü bir düşünce seyirciye sirayet eder. Ve eğer bu fikri kelimelere dökecek olsaydık, "Suç karşılıksız kalmaz," ifadesi kadar kibar olmazdı. Daha ziyade, "Alçak herifi enselediler!" olurdu. Adalet ve sosyal intikamın heyecan verici zaferi.

Estetik duygunun türü ve niteliği görecelidir. *Psikolojik-Gerilim* çok güçlü etkiler bırakmaya çalışır; *Hayal Kırıklığı* veya *Aşk Hikâyesi* türleri örneğin hüzün ve acıma gibi daha yumuşak duyguların peşindedir. Ancak tür ne olursa olsun, şu ilke evrenseldir: İster komik ister trajik olsun, hikâyenin anlamı, açıklayıcı diyalog desteği almadan, duygusal açıdan etkileyici bir Hikâye Zirvesi içinde dramatize edilmelidir.

HAKİM FİKİR

Tema, yazarın kelime dağarcığında çok muğlak bir terim haline gelmiştir. Sözgelimi, "yoksulluk", "savaş" ve "aşk" tema değildir; bunlar ortamla veya türle ilintilidir. Hakiki tema bir sözcük değil, bir cümledir: Hikâyenin indirgenemez anlamını ifade eden, açık ve tutarlı bir cümle. Ben bunun için *Hakim Fikir* tabirini tercih ediyorum, çünkü tema gibi bu tabir de hikâyenin asıl ya da merkezi fikrini isimlendirmekle birlikte kurguyu da ima ediyor. Hakim Fikir yazarın stratejik seçimlerini şekillendirir. Bununla birlikte o, hikâyenizde neyin uygun, neyin de uygunsuz olduğuna, Hakim Fikrinizi neyin ifade ettiğine ve onun karşısında alakasız ve kesilmesi gerekenlere dair estetik tercihlerinize yön verecek başka bir *Yaratıcı Disiplin*'dir.

Tamamlanmış bir hikâyenin Hakim Fikri tek bir cümleyle ifade edilebilmelidir. Öncül ilk tahayyül edildikten ve hikâye gelişmeye başladıktan sonra aklınıza gelen her şeyi araştırın. Öte yandan nihayetinde film tek bir fikir etrafında şekillenmelidir. Bu demek değil ki hikâye tek bir başlığa indirgenebilir. Bundan çok daha fazlası sözcüklerle an-

latılabilen bir hikâye ağının içinde tutulur: İnce ayrıntılar, alt metinler, kavramlar, ikili anlamlar, her nevi zenginlik. Hikâye; seyircinin bilinçli bir düşünce olmaksızın, ansızın bir bütün olarak kavradığı bir tür canlı felsefeye, kendi yaşam deneyimleriyle birleşen bir algıya dönüşür. Ancak buradaki ironi şudur:

Eserinizi apaçık bir fikir etrafında ne kadar güzel şekillendirirseniz, seyirci filminizde o kadar çok anlam keşfedecek ve fikrinizi benimseyerek bu fikrin kendi hayatının her alanındaki sonuçlarını takip edecektir. Buna karşın, bir hikâyenin içine ne kadar çok fikir sokmaya çalışırsanız, bu fikirler içeriye o kadar çöker, ta ki sonunda film hiçbir şey söylemeyen bir yüzeysel mefhumlar yığını haline gelinceye kadar.

HAKİM FİKİR baştaki bir varoluş durumundan sondaki bir varoluş durumuna kadar hayatın nasıl ve neden değiştiğini anlatan tek bir cümleyle ifade edilebilir.

Hakim Fikir iki bileşene sahiptir: Değer artı Neden. Hakim Fikir hikâyenin son bölümünün zirvesinde yer alan kritik değerin olumlu veya olumsuz yükünü ve bu değerin son haline evrilişinin başlıca nedenini tanımlar. Bu iki ögeden, Değer artı Neden'den oluşan cümle hikâyenin temel anlamını ifade eder.

Değer hikâyenin son aksiyonunun bir sonucu olarak karakterinizin dünyasına veya yaşamına giren olumlu ya da olumsuz yüküyle birincil değer anlamına gelir. Sözgelimi, mutlu sonla biten bir *Suç Hikâyesi* (GECENİN SICAĞINDA [IN THE HEAT OF THE NIGHT, 1967]) adaletsiz bir dünyayı (olumsuz) adaletliye (olumlu) çevirerek, "Adalet yerini bulur..." cümlesiyle ifade edebileceğimiz bir hissiyat yaratır. Mutsuz sonla biten bir *Politik Gerilim*'de (KAYIP [MISSING, 1982]) askeri diktatörlük hikâyenin dünyasına zirve noktasında egemen olarak "Zorbalık kazanır..." cümlesiyle ifade edebileceğimiz bir olumsuz hissiyat verir. Mutlu sonla biten bir *Eğitim Olay Örgüsü* (BUGÜN ASLINDA DÜNDÜ) ana karakteri kendini düşünen sinik bir adamdan hakikaten fedakar ve sevgi dolu bir adama dönüştürerek "Mutluluk hayatımıza doyum katar..." mesajını verir. Mutsuz sonla biten bir *Aşk Hikâyesi* (TEHLİKELİ İLİŞKİLER) tutkuyu kendinden nefret etmeye dönüştürerek "Nefret mahveder..." hissiyatını uyandırır.

Neden, ana karakterin hayatının veya dünyasının olumlu ya da olumsuz değere dönüşmesinin esas sebebine işaret eder. Biz sondan başa doğru giderek, bu değere varlık kazandıran karakterin, toplumun ya da çevrenin derinlerinde yatan ana sebebin izini süreriz. Karmaşık

bir hikâye değişim adına birçok faktörü içerebilir, ama genellikle bir neden diğerlerine baskın çıkar. Bundan dolayı bir *Dedektiflik Hikâyesi*'nde ne "Suç karşılıksız kalmaz..." (adalet kazanır) ne de "Suç karşılıksız kalır..." (adaletsizlik kazanır) tam anlamıyla Hakim Fikir olarak kalabilir, çünkü bunların her biri bize ancak yarım anlam sunar: Bitiş değeri. Özlü bir hikâye aynı zamanda ana karakterin veya onun dünyasının *neden* kendi spesifik değeriyle sona erdiğini ifade eder.

Sözgelimi, Clint Eastwood'un Kirli Harry filmini siz yazıyor olsaydınız, Değer artı Neden'e dair tam Hakim Fikriniz şu olurdu: "Adalet kazanır, çünkü ana karakter suçlulardan daha dişlidir." Kirli Harry orada burada bazı küçük dedektiflik işleri yapar, ama onun uyguladığı şiddet değişim için baskın nedendir. Ondan sonra bu görüş neyin uygun, neyin de uygunsuz olduğu konusunda size yol gösterir. Söz konusu görüş, Kirli Harry'nin cinayet kurbanının bulunduğu yere gelip katilin arkasında bir kayak başlığı bıraktığını görmesi ve bir büyüteç alıp onu inceledikten sonra "Hmm, bu adam yakışıklı, otuz beş yaşlarında, kızıl saçlı ve kömür tozlarına bakılırsa Pennsylvania'nın kömür madenleri bölgesinden geliyor," dediği bir sahne yazmanın uygunsuz olacağını size söyler. Çünkü bu Kirli Harry'nin değil; Sherlock Holmes'ün tarzıdır.

Öte yandan, Peter Falk'un canlandırdığı Columbo'yu yazacak olsaydınız, Hakim Fikriniz şu olurdu: "Adalet yerini buldu, çünkü ana karakter suçludan daha akıllı." Kayak başlığı Columbo için uygun olabilirdi, çünkü *Columbo* dizisinde değişimin baskın nedeni Sherlock Holmesvari bir çıkarımdır (tümdengelim). Diğer yandan buruşuk pardösünün altından 44'lük bir Magnum çıkarıp insanlara ateş etmesi Columbo için uygunsuz olurdu.

Önceki örnekleri tamamlayacak olursak: GECENİN SICAĞINDA filminde adalet yerini bulur, çünkü dışarıdan gelen akıllı bir zenci beyaz sapkınlığı gerçeğini görür. BUGÜN ASLINDA DÜNDÜ: Koşulsuz sevmeyi öğrendiğimiz zaman mutluluk hayatımıza doyum katar. KAYIP: Zorbalık kazanır, çünkü yozlaşmış bir CIA ajanı tarafından desteklenmektedir. TEHLİKELİ İLİŞKİLER: karşı cinsten korktuğumuz zaman nefret bizi mahveder. Hakim Fikir bir hikâyenin anlamının en saf biçimi, değişimin nasıl ve neden olduğudur, seyircinin hayatına taşıdığı yaşam vizyonudur.

Anlam ve Yaratıcı Süreç

Hikâyenizin Hakim Fikrini nasıl bulursunuz? Yaratıcı süreç herhangi bir yerde başlayabilir. Bir Öncül ile, "Eğer... olsaydı ne olurdu?" ile, küçük bir karakterle veya bir imgeyle yola çıkabilirsiniz. Ortadan, baştan veya sona yakın bir yerden başlayabilirsiniz. Kurmaca dünyanız ve karakterleriniz geliştikçe olaylar birbirine bağlanır ve hikâye örülür. Daha sonra bir sıçrama yapıp Hikâye Zirvesi yarattığınızda o hayati an gelir. Son bölümün zirvesi, sizi heyecanlandırıp etkileyen, eksiksiz ve tatmin edici olduğu izlenimi uyandıran bir final aksiyonudur. Hakim Fikir artık elinizdedir.

Filminizin sonuna bakarak şunu sorun: Bu zirve aksiyonunun bir sonucu olarak, ister olumlu isterse olumsuz yüklü olsun, hangi değer ana karakterimin dünyasına sokulmaktadır? Daha sonra bu zirveden geriye doğru giderek temele inin ve şu soruyu sorun: Bu değerin onun dünyasına sokulmasının ana nedeni, gücü veya aracı nedir? İşte bu iki sorunun cevaplarından oluşan cümle sizin Hakim Fikriniz olacaktır.

Başka bir deyişle, hikâye size kendi anlamını söyler; anlamı hikâyeye dayatmazsınız. Fikirden eylem değil de eylemden fikir çıkarırsınız. İlhamınız ne olursa olsun, nihayetinde hikâye Hakim Fikrini final zirvesine yerleştirir ve bu olay kendi anlamını dile getirdiğinde, yazım hayatındaki en etkili anlardan birini yaşarsınız: *Kendini-tanıma*. Hikâye Zirvesi içinizdeki benliği yansıtır ve eğer hikâyeniz içinizdeki en iyi kaynaklardan geliyorsa, genellikle onda yansıyan şeyi gördüğünüzde hayretler içinde kalırsınız.

Kendinizi karanlık ve kinik sonları olan hikâyeler yazarken bulana kadar sevgi dolu ve sıcakkanlı biri olduğunuzu sanabilirsiniz. Yahut kendinizi sıcacık, sevecen sonları olan hikâyeler yazarken bulana kadar sokaklarda sürten bir ukala olduğunuzu sanabilirsiniz. Kim olduğunuzu bildiğinizi sanırsınız, ama çoğu zaman kendini ifade etme ihtiyacıyla içinizde pusuya yatmış şeyi fark edince şaşırıp kalırsınız. Başka bir deyişle, eğer bir olay örgüsü tamı tamına ilk planladığınız gibi işliyorsa, hayal gücünüze ve içgüdülerinize yer açacak kadar esnek çalışmalısınız. Hikâyeniz sizi tekrar tekrar şaşırtmalıdır. Güzel hikâye tasarımı; bulunan konunun, işleyen hayal gücünün ve yeteneğini esnek ama akıllıca kullanan zihnin bir birleşimidir.

Karşı-Fikre Karşı Fikir

Bir keresinde Paddy Chayefsky sonunda hikâyesinin anlamını bulduğunda, onu bir kağıt parçasının üzerine yazdığını, daha sonra da daktiloya geçtiğini söylemişti bana. Bu sayede daktiloda yazacağı hiçbir şeyin ana temayı şu veya bu şekilde ifade etmeyeceğini umuyordu. Değer artı Neden'a dair net beyanatı gözünün önünde durunca, Chayefsky heyecan verici yersizliklere direnebilir ve anlatımı hikâyenin esas anlamının etrafında birleştirmeye odaklanabilirdi. "Şu veya bu şekilde" derken, hikâyeyi dramatik olarak kurmayı, hikâyeye birincil değerlerin zıt güçleri arasında mekik dokutmayı kastediyordu. Doğaçlamaları öylesine şekillendirecekti ki peş peşe sekanslar Hakim Fikrinin sırayla önce olumlu, sonra olumsuz boyutunu ifade edecekti. Başka bir deyişle, *Karşı-Fikre* karşı *Fikir* yoluyla hikâyelerine şekil vermiştir.

İLERLEME hikâyedeki söz konusu değerlerin olumlu ve olumsuz yükleri arasında dinamik hareketlilikle sağlanır.

İlham anından itibaren bir tasarım arayışı içinde kurmaca dünyanıza ulaşırsınız. Hikâyenin başı ile sonu arasında bir köprü kurmak, Öncül'den Hakim Fikre uzanan bir olaylar zinciri oluşturmak zorundasınız. Bu olaylar bir temanın çelişen seslerini yankılatır. Sekans sekans, çoğu zaman sahne sahne olumlu Fikir ve onun olumsuzu Karşı-Fikir, deyim yerindeyse, ileri geri tartışarak dramatize edilmiş bir diyalektik tartışma yaratır. Zirvede bu iki sesten biri kazanır ve hikâyenin Hakim Fikri olur.

Bunu *Suç Hikâyesi*'nin bilindik temposuyla açıklayalım: Tipik bir açılış sekansı olumsuz *Karşı-Fikri* ifade eder: "Suç cezasız kalır, çünkü suçlular zekidir ve/veya acımasızdır," diye dramatize edilirken bir suç öyle esrarengiz (ÖLÜM KORKUSU) veya öyle şeytanca işlenmiştir ki (ZOR ÖLÜM) seyircileri hayretler içinde bırakır. "Vay be, paçayı kurtaracaklar!" Fakat deneyimli bir dedektif kaçan katilin bıraktığı ipucunu bulurken (BİRLEŞEN KALPLER [THE BIG SLEEP, 1946]), sonraki sekans bu endişeyi olumlu fikirle giderir: "Suç cezasız kalmaz, çünkü ana karakter çok daha zeki ve/veya acımasızdır." Daha sonra belki polis hedefi şaşırarak yanlış insandan kuşkulanır (ELVEDA SEVGİLİM [FAREWELL, MY LOVELY, 1975]): "Suç cezasız kalır." Ancak çok geçmeden ana karakter gerçek suçlunun kimliğini ortaya çıkarır (KAÇAK): "Suç cezasız kalmaz." Derken suçlu ana karakteri yakalar, hatta bazen öldürdüğü bile olur (ROBOCOP [1987]): "Suç cezasız kalır." Ancak sonunda polis yeniden dirilir (ANİ VURUŞ [SUDDEN IM-

PACT, 1983]) ve avının peşine düşer: "Suç cezasız kalmaz."

Aynı mefhum üzerinde olumlu ve olumsuz iddialar film boyunca ileri geri çekişerek bir yoğunluk oluşturur, ta ki *Kriz*'de son bir açmazda burun buruna gelene kadar. Bu mücadeleden iki fikirden birinin galebe çaldığı Hikâyenin Zirvesi çıkar. Kazanan, olumlu Fikir olabilir: "Adalet kazanır, çünkü ana karakter ezici derecede acımasız ve güçlüdür." (ZAFER MADALYASI [BAD DAY AT BLACK ROCK, 1955], HIZ [SPEED, 1994] KUZULARIN SESSİZLİĞİ [THE SILENCE OF THE LAMBS, 1991]). Veya kazanan, olumsuz Karşı-Fikir olabilir. "Adaletsizlik üstün çıkar, çünkü kötü karakter karşı konulmaz derecede acımasız ve güçlüdür." (YEDİ, Q & A, ÇİN MAHALLESİ). Bu iki fikirden hangisi finaldeki zirve aksiyonunda dramatize edilirse o, Değer artı Neden'in Hakim Fikri, hikâyenin nihai ve kesin anlamının en saf beyanı olur.

Bu Karşı-Fikre karşı Fikir ritmi bizim sanatımızda temel ve olmazsa olmazdır. Aksiyon nasıl içselleştirilirse içselleştirilsin bütün güzel hikâyelerin merkezinde bu ritim yatar. Dahası, bu basit dinamik çok karmaşık, incelikli ve ironik bir hal alabilir.

AŞK DENİZİ (SEA OF LOVE, 1989) filminde dedektif Keller (Al Pacino) baş şüpheliye (Ellen Barkin) aşık olur. Bunun sonucunda kadının suçunu işaret eden her sahne ironiyle yoğrulur: Adalet değeri bakımından olumlu, aşk değeri bakımından olumsuz. Olgunlaşma olay örgüsüne sahip SHINE'da David'in (Noah Taylor) müzikal başarıları (olumlu), babasının (Armin Mueller-Stahl) kıskançlık ve gaddarca baskısını tetikleyerek piyanisti patolojik bir toyluğa sürükler (çifte olumsuz); bu da onun son başarısını hem ruhsal dünyasında hem de sanatındaki olgunluğunun zaferi kılar.

DİDAKTİKLİK

Bir uyarı notu: Hikâyenizin "savının" boyutlarını yaratırken her iki tarafın gücünü inşa etmeye çok dikkat edin. Finaldeki beyanınızla çelişen sahneleri ve sekansları yazarken, o beyanınızı pekiştirecek şekilde doğru ve enerjik yazın. Eğer filminiz "Suç karşılıksız kalır, çünkü..." gibi bir Karşı-Fikir ile bitiyorsa, o zaman seyirciyi adaletin kazanacağına inanmaya iten sekansları güçlendirin. Eğer filminiz "Adalet üstün gelir, çünkü..." fikriyle bitiyorsa, "Suç cezasız kalmaz ve bedeli ağır olur," savını ifade eden sekansları güçlendirin. Başka bir deyişle,

"savınızı" çarpıtmayın.

Ahlaki bir hikâyede kötü karakteri az çok kendine zarar veren cahil bir budala olarak yazarsanız, bizi iyilerin üstün geleceğine inandırabilir misiniz? Fakat eğer, eski zamanlardaki mit uyduran kişi gibi, kötü karakteri başarının eşiğine gelmiş son derece güçlü biri olarak yazarsanız, o zaman ondan daha güçlü ve daha akıllı olduğunu gösterecek bir iyi karakter yazmak mecburiyetinde kalırsınız. Bu dengeli anlatımda iyinin kötü üzerindeki zaferinin bir inandırıcılığı vardır artık.

Şu tehlikelidir: Öncülünüz dünyaya kanıtlamak zorunda hissettiğiniz bir düşünce olduğunda ve hikâyenizi bu düşüncenin yadsınamaz delili olarak tasarladığınızda, kendinizi didaktiklik yoluna sokmuş olursunuz. İkna etme çabası doğrultusunda diğer tarafın sesini bastırırsınız. Sanatı vaaz verme amacıyla yanlış ve kötüye kullanırsanız, senaryonuz tek bir darbeyle dünyayı değiştirmeye çalıştığınız bir tez filmi, ince bir kılıfa bürünmüş sıkıcı bir nutka dönüşür. Didaktizm, kurmacanın toplumun kanserli hücrelerine vurulacak bir neşter gibi kullanılabileceği yönündeki safdil bir hevesten kaynaklanır.

Genellikle bu tür hikâyeler, belirleyici iki geleneği olan *Sosyal Drama* türünde olur: Bir toplumsal sorunu saptamak ve onun çaresini dramatize etmek. Sözgelimi; yazar, savaşın insanlığın baş belası olduğuna ve çaresinin barışseverlikte yattığına karar verebilir. Bizi ikna etme çabası doğrultusunda tüm iyi insanları çok ama çok iyi, tüm kötü insanları da çok ama çok kötü gösterir. Bütün diyaloglar savaşın yararsızlığı ve aptallığı hakkında "on ikiden" vuran feryatlardan, savaşın sebebinin "egemen güçler" olduğuna dair samimi beyanatlardan oluşur. Taslaktan son müsveddeye kadar filmi mide bulandıran görüntülerle doldurur; öyle ki adeta her sahne gür ve net bir sesle şöyle demektedir: "Savaş felakettir, ama barışseverlikle önlenebilir... savaş barışseverlikle önlenebilen bir felakettir... savaş barışseverlikle önlenebilen bir felakettir..." Bunun üzerine bir silah kapmayı istersiniz.

Öte yandan savaş karşıtı filmlerin barışçıl talepleri (AH! NE TATLI SAVAŞ [OH! WHAT A LOVELY WAR, 1969], KIYAMET [APOCALYPSE NOW, 1979], GELİBOLU [GALLIPOLI, 1981], HAMBURGER TEPESİ [HAMBURGER HILL, 1987]) bizi savaşa karşı nadiren duyarlı hale getirir. İkna olmayız, çünkü cevabın elinde olduğunu kanıtlama telaşı içinde yazar bizim çok iyi bildiğimiz şu gerçeğe gözlerini kapar: İnsanlar savaşı sever.

Bu demek değil ki bir fikirle işe başlamak illa didaktik bir çalışma

ortaya çıkaracak... ama böyle bir risk vardır. Hikâye gelişirken size zıt hatta itici gelen fikirlere de gönül rahatlığıyla yer vermelisiniz. En iyi yazarlar bakış açısını kolayca değiştirebilen, esnek ve diyalektik bir zihne sahip yazarlardır. Onlar olumluyu, olumsuzu ve ironinin bütün tonlarını görerek, bu görüşlerin hakikatini inandırıcılık ve içtenlikle ararlar. Bu olabildiğince çok şeyi bilme durumu onları daha yaratıcı, hayal gücü daha kuvvetli ve daha anlayışlı olmaya iter. Nihayetinde derinden inandıkları şeyi ifade ederler; ama bunu, her güncel meseleyi ve deneyimi bütün olasılıklarıyla tartmadan önce yapmazlar.

Hiç kuşkusuz sağlam fikirleri olan bir düşünür kumaşına sahip olmadan yazar olarak mükemmelliğe ulaşmak mümkün değildir. İşin püf noktası düşüncelerinize köle olmanız değil, hayatın içine atılmaktır. Zira vizyonunuzun kanıtı Hakim Fikrinizi ne denli iyi ifade ettiğiniz değil, o fikrin karşısına koyduğunuz fevkalade güçlü kuvvetler üzerindeki zaferidir.

Stanley Kubrick'in yönettiği savaş karşıtı üç filmin mükemmel dengesini düşünelim. Kubrick ve onun senaryo yazarları insan ruhunun derinliklerine bakmak için Karşı-Fikri incelediler. Onların hikâyeleri savaşmayı ve öldürmeyi seven insan doğasının içsel boyutunun mantıksal bir uzantısı olarak savaşı ortaya koyar ve insanlığın savaşmayı sevdiği ve hep seveceği - geçmişte olduğu gibi, şimdi ve gelecekte de - gerçeğiyle bizleri ürpertir.

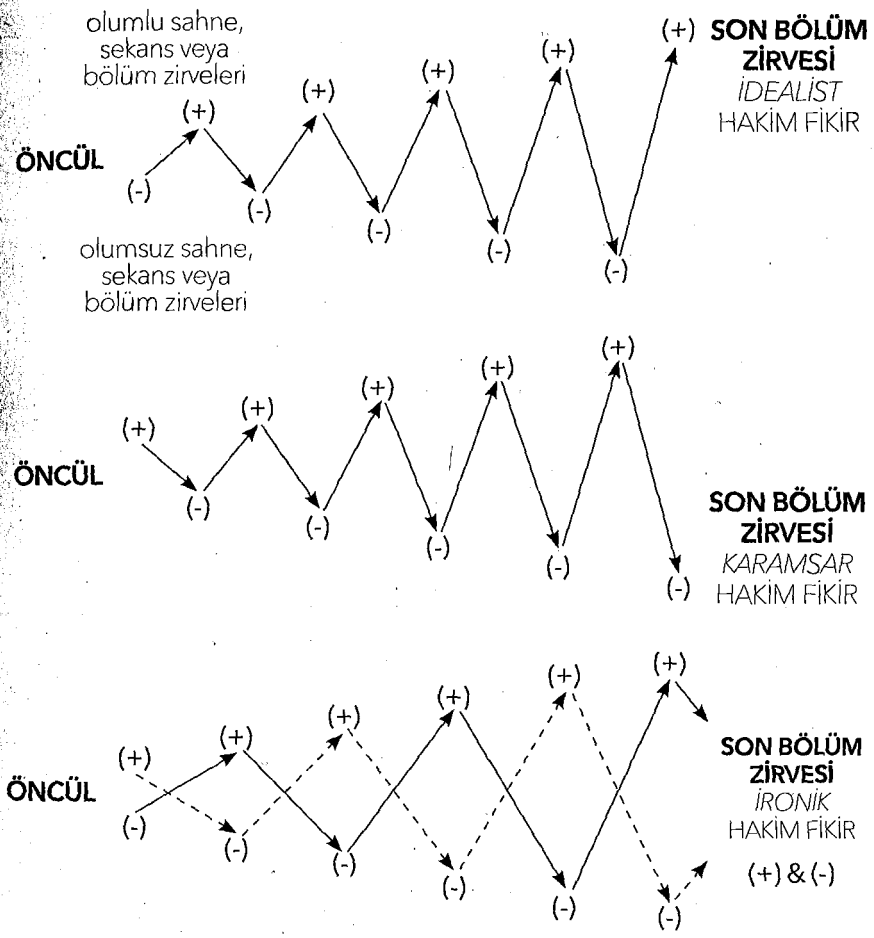
Kubrick'in ZAFER YOLLARI (PATHS OF GLORY, 1957) filminde Fransa'nın kaderi her ne pahasına olursa olsun Almanlara karşı savaşı kazanmasına bağlıydı. Bu nedenle Fransa ordusu geri çekildiğinde, öfkeli bir general yaratıcı bir motivasyon stratejisi kullanır: Topçusuna kendi askerlerini bombalamasını emreder. DR. GARİPAŞK filminde ABD ve Rusya nükleer savaşta kaybetmemenin kazanmaktan daha önemli olduğunu idrak ederler, böylece ikisi de kaybetmemenin yeryüzündeki bütün hayatı yakıp kül etmekle sonuçlanmayacağı bir plan geliştirir. FULL METAL JACKET (1987) filminde Deniz Kuvvetleri zor bir görevle karşı karşıya kalır: İnsanlar kendi türünden olanları öldürmeye karşı genetik yasağı göz ardı etmeye nasıl ikna edilecekti. Tek çare acemi erlerin beynini yıkayıp onları düşmanın insan olmadığına inandırmaktı. O zaman birini öldürmek kolaylaşır, hatta o kişi sizin eğitim çavuşunuz olsa bile. Kubrick insanoğluna yeteri kadar silah verdiğinde onun kendini öldüreceğini biliyordu.

Büyük bir eser "İşte hayat *böyledir!*" diyen canlı bir metafordur. Çağlar boyunca klasikler bize çözümleri değil, açık seçikliği; cevapları

değil, şiirsel içtenliği vermiştir. Onlar bütün kuşakların çözmesi gereken sorunun insan olmak olduğunu apaçık ortaya koyarlar.

İDEALİST, KARAMSAR, İRONİK

Yazarlar ve anlattıkları hikâyeler Hakim Fikrin duygusal yüküne göre üç ana kategoriye ayrılabilirler.



İdealist Hakim Fikirler

"Mutlu sonla biten" hikâyeler insanlığın iyimserliğini, umutlarını

ve düşlerini ifade ederek insan ruhunun pozitif yüklü vizyonunu ortaya koyarlar: Bizim olmasını arzu ettiğimiz haliyle hayat. Örnekler:

"Zihinsel yanılsamaları alt ettiğimiz ve içgüdülerimizin peşinden gittiğimiz zaman hayatımız aşkla dolar.": HANNAH VE KIZKARDEŞLERİ. Çoklu olay örgüsüne sahip bu hikâyede New Yorklu bir grup insan aşkı arar; ama bulmayı beceremez, çünkü cinsel politikalar, meslek hayatı, ahlak veya ahlaksızlık gibi meselelerin anlamını düşünmeye, tahlil etmeye ve çözmeye çalışıp dururlar. Bu arada zihinsel yanılsamalarından teker teker kurtulurlar ve kalplerinin sesini dinlerler. Bunu yaptıkları anda hepsi aşkı bulur. Woody Allen'ın yaptığı en iyimser filmlerden biri budur.

"Kötülüğü yendiğimiz zaman iyilik zafer kazanır.": KASABANIN CADILARI (THE WITCHES OF EASTWICK, 1987). Cadılar şeytanın oynadığı kirli oyunları maharetle onun aleyhine çevirirler ve tombul yanaklı üç bebek suretinde iyiliği ve mutluluğu bulurlar.

"İnsanlığın cesaret ve zekası doğanın düşmanlığına üstün gelecektir." *Aksiyon/Macera* türünün bir alt türü olan *Hayatta Kalma Filmleri* çevresel güçlere karşı verilen ölüm kalım mücadelesinin "mutlu sona" bağlandığı hikâyelerdir. Yok olmanın eşiğine gelmiş ana karakterler azmin ve becerinin gücü sayesinde Tabiat Ana'nın genellikle acımasız güçlerine karşı savaşırlar ve zorluklara göğüs gererler: POSEIDON MACERASI, JAWS, ATEŞ SAVAŞI (LA GUERRE DU FEU, 1981), ÖRÜMCEK KORKUSU (ARACHNOPHOBIA, 1990), FITZCARRALDO, SONSUZ UÇUŞ (THE FLIGHT OF THE PHOENIX, 1965), YAŞAMAK İÇİN.

Karamsar Hakim Fikirler

"Mutsuz sonla biten" hikâyeler bizim kinikliğimizi, kaybetme ve talihsizlik duygumuzu, uygarlığın çöküşüne ve insanlığın karanlık boyutlarına dair negatif yüklü görüşü anlatırlar; öyle olmasından korktuğumuz ama çoğu zaman öyle olduğunu bildiğimiz haliyle hayatı gözler önüne sererler. Örnekler:

"İnsanları haz nesneleri olarak kullandığımızda tutku şiddete döner ve yaşamlarımızı tahrip eder.": DANCE WITH A STRANGER (BİR YABANCIYLA DANS, 1985). Bu İngiliz yapımı filmde sevgililer sorunlarının sınıf farklılığı olduğunu düşünür, ama sınıf farklılığı sayısız çift tarafından aşılmıştır. Aslında derindeki çatışma, birbirlerine nevrotik

tatmin nesnesi olarak sahip olma arzularıyla ilişkilerinin zehirlenmesidir, ta ki sonunda erkeğin nihai sahiplenmeyi başarana, sevgilisinin hayatına sahip olana değin.

"Kötülük zafer kazanır, çünkü o, insan doğasının bir parçasıdır.": ÇİN MAHALLESİ. Bu film yüzeysel bir düzeyde cinayetin zenginlerin yanına kar kaldığını ileri sürer. Gerçekten de öyledir. Ama daha derinlerde aynı film kötülüğün her zaman her yerde olduğunu dile getirmektedir. Gerçekte iyilik ve kötülük insan doğasının iki eşit parçası olduğu için iyilik kötülüğü ne sıklıkla alt ederse kötülük de iyiliğe o sıklıkla galebe çalar. Bizler hem melek hem de şeytanız. Eğer doğamız birazcık birine veya öbürüne meyletmiş olsaydı, bütün sosyal ikilemler asırlar önce çözülmüş olurdu. Ancak bizler öylesine bölünmüş durumdayız ki günden güne hangi tarafta olacağımızı asla bilemeyiz. Bir gün Notre Dame Katedrali'ni inşa ederiz, ertesi gün Auschwitz'i.

"Doğanın gücü insanoğlunun beyhude çabaları üzerinde son sözü söyleyecektir." Hayatta kalma filmlerinin Karşı-Fikri, Hakim Fikir haline geldiğinde insanların yine bir doğa olayıyla mücadele ettiği ama bu sefer doğanın galip geldiği şu az rastlanan "mutsuz sonlu" bir filmle karşı karşıyayız demektir: SCOTT OF THE ANTARCTIC (1948), FİL ADAM (THE ELEPHANT MAN, 1980), DEPREM (EARTHQUAKE, 1974) ve KUŞLAR (THE BIRDS, 1963). Doğanın bize uyarıda bulunduğu bu filmlere ender rastlarız, çünkü karamsar bakış açısı bazı insanların uzak durduğu çetin bir gerçektir.

İronik Hakim Fikirler

"Mutlu/mutsuz sonla biten" hikâyeler varoluşun karmaşık, ikili doğasına dair hissiyatımızı ifade eder; aynı anda hem pozitif hem de negatif yüklü bakış açısından bakarak en eksiksiz ve en gerçekçi haliyle hayatı gözlerimizin önüne serer.

Bu noktada iyimserlik/idealizm ile kötümserlik/kiniklik birbirine karışır. Hikâye bu ya da şu ucu dillendirmek yerine her ikisini de dile getirir. KRAMER KRAMER'E KARŞI filmindeki "Başkaları için ihtiyaçlarımızdan fedakarlık ettiğimiz zaman sevgi kazanır," diyen İdealist yaklaşım ile, GÜLLERİN SAVAŞI filmindeki "Bencillik egemen olduğunda sevgi zarar görür," diyen *Karamsar* yaklaşım birleşir ve sonuçta ironik bir Hakim Fikir ortaya çıkar: "Sevgi hem acı hem tatlıdır; hayat onsuz anlamsız olduğu için peşine düştüğümüz şiddetli bir acı,

müşfik bir kıyıcılıktır.": ANNIE HALL (1977), MANHATTAN (1979), AŞK TUTKUNU (ADDICTED TO LOVE, 1997).

Aşağıda çağdaş Amerikan toplumunun tutumlarını ve ahlak anlayışını tanımaya yardım eden iki Hakim Fikir örneği yer almaktadır. Birincisi, olumlu ironidir:

Çağdaş değerlerin - başarı, servet, şöhret, seks, güç - zoraki peşinden koşmak sizi yıkıma sürükleyecektir, ama eğer bu gerçeği vaktinde fark eder de takıntınızdan vazgeçerseniz kendinizi kurtarabilirsiniz.

1970'lere kadar "mutlu sonla biten hikâye, "Ana karakterin istediği şeyi elde ettiği" hikâye diye gevşek bir tanıma sahipti. Zirve noktasında ana karakterin arzu nesnesi söz konusu değere bağlı olarak bir çeşit ödül haline gelir: Kişinin düşlerindeki sevgili (aşk), kötü adamın ölü bedeni (adalet), başarı işareti (servet, zafer), herkes tarafından tanınma (güç, şöhret); ve ana karakter bu ödülü kazanır.

Öte yandan 1970'lerde Hollywood başarı hikâyesinin bir hayli ironik bir versiyonunu geliştirdi: *Kurtuluş Olay Örgüsü*. Burada ana karakterler bir zamanlar saygı duydukları değerlerin - para, ün, kariyer, aşk, kazanma, başarı - peşine düşerler, ama mecburiyetler ve körlük onları kendini mahvetmenin eşiğine getirir. Hayatlarını değilse bile insanlıklarını kaybetmelerine ramak kalır. Neyse ki tam yıkımın eşiğine gelmeden önce durup takıntılarının yıkıcı doğasını bir anda idrak etmeyi becerirler ve daha sonra da bir zamanlar el üstünde tuttukları şeyi ellerinin tersiyle iterler. Bu izlek zengin ironi içeren bir sonla biter. Zirve noktasında ana karakter düşünden vazgeçer (olumlu), çünkü o düş, ruhunu çürüten bir saplantıya dönüşmüş bir değere karşılık gelir (olumsuz) ve sonunda içtenlikli, akıllı ve dengeli bir hayata kavuşur (olumlu).

THE PAPER CHASE (1973), AVCI (THE DEER HUNTER, 1978), KRAMER KRAMER'E KARŞI, YALNIZ BİR KADIN (AN UNMARRIED WOMAN, 1978), 10 (1979), HERKES İÇİN ADALET (...AND JUSTICE FOR ALL, 1979), SEVGİ SÖZCÜKLERİ (TERMS OF ENDEARMENT, 1983), ELEKTRİKLİ BİNİCİ (THE ELECTRIC HORSEMAN, 1979), SON MACERA (GOING IN STYLE, 1979), ŞİKE (QUIZ SHOW, 1994), BROADWAY ÜZERİNDE KURŞUNLAR (BULLETS OVER BROADWAY, 1994), BALIKÇI KRAL, ŞEHRİN KALBİ (GRAND CANYON, 1991), YAĞMUR ADAM (RAIN MAN, 1988), HANNAH VE KIZKARDEŞLERİ, SUBAY VE CENTİLMEN (AN OFFICER AND

A GENTLEMAN, 1982), TOOTSIE (1982), KENDİNİ ARAYAN ADAM (REGARDING HENRY, 1991), SIRADAN İNSANLAR, YENİ BİR HAYAT (CLEAN AND SOBER, 1987), NORTH DALLAS FORTY, BENİM AFRİKAM (OUT OF AFRICA, 1985), BABY BOOM (1987), DOKTOR (THE DOCTOR, 1991), SCHINDLER'İN LİSTESİ ve JERRY MAGUIRE (1996). Bütün bu filmlerde izlek her birinin kendine özgü ve etkileyici şekilde ifade ettiği bu ironi etrafında şekillenir. Yukarıdaki film listesinin gösterdiği gibi bu fikir Oscar ödülleri için cazip hale gelmiştir.

Bu filmlerde zirve noktasına özgü aksiyonunun gerçekleştirilmesi teknik açıdan büyüleyicidir. Tarihsel açıdan mutlu son, ana karakterin istediğini elde etmesini sağlayan eylemi gerçekleştirdiği sahnedir. Ne var ki az evvel sıraladığımız bütün filmlerde ana karakter ya takıntısı yüzünden eyleme geçmeye yanaşmaz ya da bir zamanlar arzuladığı şeyden vazgeçer. Kadın veya erkek "kaybederek" kazanır. Tek elle alkış tutmaya dair Zen bulmacasını çözmek gibi her defasında yazarın sorunu, eylemsizliği veya olumsuz bir eylemi nasıl olumlu hissettireceğidir.

NORTH DALLAS FORTY filminin zirvesinde beysbol oyuncusu Phillip Elliot (Nick Nolte) kollarını açarak topun göğsünden sekmesine izin verir, böylece bu çocuksu oyunu artık oynamayacağının işaretini verir.

ELEKTRİKLİ BİNİCİ filminde eski rodeo yıldızı Sonny Steele (Robert Redford) şimdi kahvaltılık tahıl ürünleri ticaretiyle uğraşmaktadır ve sponsorunun ödüllü atını doğaya bırakarak ünlü olma ihtiyacından kurtulduğunu sembolik olarak gösterir.

BENİM AFRİKAM 1980'lerin "Neye sahipsem ben oyum," ahlakını yaşayan bir kadının hikâyesidir. Karen'ın (Meryl Streep) ilk sözü şudur: "Afrika'da bir çiftliğim vardı." Bir ev ve çiftlik inşa etmek için eşyalarını Danimarka'dan Kenya'ya getirir. Mülkiyet duygusunun öylesine etkisi altında kalmıştır ki çalışanları için "benim insanlarım" der, ta ki sevgilisi ona bu insanların gerçek sahibi olmadığını gösterene değin. Kocası frengiye yakalandığı zaman ondan boşanmaz, çünkü bir kocaya sahip olmakla tanımlanan "eş" kimliğini taşır. Fakat zamanla sahip olduklarının kendisi olmadığını, kendisinin aslında değerleri, yetenekleri, yapabildikleri olduğunu idrak eder. Sevgilisi öldüğünde üzülür, ama kendini kaybetmez, çünkü ölen kendisi değildir. Bir omuz silkmesiyle kocasını, evini, çevresini saran her şeyi bırakır; ama kendini kazanır.

SEVGİ SÖZCÜKLERİ epey farklı bir takıntıyı anlatır. Aurora (Shirley MacLaine) mutluluğun asla acı çekmek anlamına gelmediği ve yaşamın sırrının bütün olumsuz duygulardan sakınmak olduğunu savunan Epikür felsefesine göre yaşamaktadır. Mutsuzluğun iki bilindik kaynağı olan kariyere ve sevgiliye yüz çevirir. Günden güne yaşlanıyor olmaktan öyle korkar ki kendinden yirmi yaş gençlerin giysilerini giyer. Evi bir oyuncak bebeğin yaşanmamışlık görünümü veren evine benzer. Tek yaşam belirtisi kızıyla telefonda konuşmaktır. Fakat elli ikinci doğum gününde, yaşadığı sevincin derinliğinin katlanmak isteyeceği acıyla doğru orantılı olduğunu anlamaya başlar. Son bölümde çocukları, aşkı, ihtiyarlığı ve bunların getirdiği tüm sevinç ve kederleri kucaklamak için acıdan azade hayatın boşluğunu terk eder.

İkincisi olumsuz ironidir:

Takıntınıza sarılırsanız, amansız çabalamanızla arzunuzu gerçekleştirir, ama sonra mahvolursunuz.

BORSA, CASINO (1995), GÜLLERİN SAVAŞI, STAR '80 (1983), NASHVILLE, ŞEBEKE (NETWORK, 1976) ve ATLARI DA VURURLAR (THEY SHOOT HORSES, DON'T THEY?, 1969): Bu filmlerdeki *Cezalandırma Olay Örgüsü, Kurtuluş Olay Örgüsü*'nün tam tersidir. Bu filmlerde ana karakterin ısrarla ün ya da başarı kazanma gereksinimiyle hareket edip bundan vazgeçmeyi asla düşünmemesiyle birlikte "mutsuz sonlu" Karşı-Fikir, Hakim Fikir haline gelir. Hikâyenin Zirvesinde arzusunu elde eder (olumlu), ancak onun tarafından mahvedilme pahasına (olumsuz). NIXON filminde başkanın (Anthony Hopkins) siyasi iktidarına olan kör ve yoz inancı onu ve onunla birlikte hükümete olan inancı yıkar. GÜL (THE ROSE, 1979) filminde Rose (Bette Midler) uyuşturucu, seks ve rock 'n' roll düşkünlüğü yüzünden mahvolur. ALL THAT JAZZ filminde Joe Gideon (Roy Scheider) uyuşturucu, seks ve müzikal komediye olan nevrotik düşkünlüğü sebebiyle çöküntü yaşar.

İroni Üzerine

İroninin seyirci üzerindeki etkisi şu harika tepkidir: "Aha, yaşam tam da bu işte." İdealizmin ve karamsarlığın yaşantının aşırı uçları olduğunu kabul ederiz; hayat ne hepten güneşli ve güzel ne de hepten karanlık ve kötüdür; aslında *her ikisidir*. En kötü deneyimlerden bile olumlu dersler çıkarılabilir; ne de olsa en zengin deneyimlere en bü-

yük bedeller ödenir. Biz ne kadar düz bir rota üzerinde ilerlemeye çalışırsak çalışalım, ironinin dalgaları üzerinde yol alırız. Gerçeklik acımasızca ironiktir ve işte bu yüzden ironiyle biten hikâyeler zaman içinde kalıcılıklarını muhafaza eder, dünyanın en uzak köşelerine gider ve seyirciden en büyük sevgi ve saygıyı görür.

Yine bu yüzden zirvedeki üç olası duygusal yükten yazması uzak arayla en zor olanı ironidir. Üç sebepten dolayı ironi en derin bilgeliği ve en yüksek yeteneği gerektirir.

Birincisi, parlak ve idealist bir son veya tatmin edici ve inandırıcı olan ağırbaşlı ve karamsar bir zirve bulmak yeterince zordur. Fakat ironik bir zirve hem olumlu hem de olumsuz beyanatta bulunan tek bir aksiyondur. Peki, bu ikisini birden nasıl yapacağız?

Her ikisini de apaçık nasıl söyleyeceğiz? İroni belirsizlik demek değildir. Belirsizlik bulanıklıktır; bir şeyi diğerinden ayırt edemezsiniz. Oysa ironide belirsiz olan hiçbir şey yoktur; o, neyin kazanılıp neyin de kaybedildiğinin yan yana apaçık ifade edilmesidir: Çifte ifade. İroni çakışma demek de değildir. Hakiki bir ironi dürüst bir saikle hareket eder. Çifte yüklü olup olmaması fark etmeksizin, rastlantısal şansla biten hikâyeler ironik değil; anlamsızdır.

Üçüncüsü, eğer zirve noktasında ana karakterin yaşam durumu hem olumlu hem de olumsuzsa, bunu nasıl ifade edeceğiz ki iki yük seyircinin deneyiminde ayrı kalsın ve sonunda söylenecek bir şey bırakmayacak şekilde birbirlerini silmesin?

ANLAM VE TOPLUM

Hakim Fikrinizi bir kez bulduğunuzda ona saygı duyun. "Bu sadece bir eğlence" yollu düşünme lüksüne asla kapılmayın. Hem "eğlence" nedir? Eğlence, seyircinin tatmin edici ve anlamlı bir duygusal deneyim yaşama umudunu taşıyarak muazzam bir odaklanma ve enerjiyle karanlıkta oturup ekrana bakma ritüelidir. Seyirciyi yakalayan, elinde tutan ve hikâye ritüelinin hakkını veren her film eğlencedir. OZ BÜYÜCÜSÜ, 400 DARBE (LES QUATRE CENTS COUPS, 1959), TATLI HAYAT veya SNOW WHITE AND THE THREE STOOGES (1961) olsun fark etmez, hiçbir hikâye masum değildir. Bütün tutarlı hikâyeler duygusal bir kabuğun içinde örtülü olan bir düşünceyi ifade eder.

M.Ö. 388'de Platon Atina şehrinin yöneticilerine bütün şairleri ve hikâye anlatıcılarını sürgün etmeyi ısrarla tavsiye etti. Onların toplum için bir tehdit olduğunu savunuyordu. Yazarlar düşüncelerle ilgilenirler, ama filozofların açık ve akılcı tavrıyla değil. Onun yerine düşüncelerini sanatın baştan çıkarıcı duyguları içinde gizlerler. Yine de Platon'un işaret ettiği gibi hissedilen düşüncedir. Her etkili hikâye bize yüklü bir düşünce aktarır, aslında bizi ona ikna etmeye çalışır, sonuçta ona inanmak zorunda kalırız. Doğrusu bir hikâyenin ikna etme gücü öylesine büyüktür ki onun anlamını ahlaken itici bulsak bile inanabiliriz. Platon ısrarla hikâye anlatıcılarının tehlikeli insanlar olduğunu ısrarla vurguluyordu. Nitekim haklıydı da.

YARA (DEATH WISH, 1974) filmini düşünelim. Bu filmin Hakim Fikri şudur: "Vatandaşlar hukuku kendi ellerine alıp öldürülmesi gereken insanları öldürdüğü zaman adalet yerini bulur." İnsanlık tarihi boyunca bütün iğrenç fikirler içinde en iğrenci budur. Bu fikirle hareket eden Naziler Avrupa'yı yakıp yıktılar. Hitler ölmesi gereken insanlar listesini yapıp listedekileri öldürdüğünde Avrupa'nın bir cennete dönüşeceğine inanıyordu.

Söz konusu film gösterime girdiğinde ülkenin her yanından gazete eleştirmenleri Manhattan'da avına sinsice yaklaşan, eğer karşısındaki soyguncu gibi görünüyorsa onu anında mıhlayan Charles Bronson görüntüsüne ahlaki açıdan öfkelendiler. Onlar "Hollywood bunun adalet olduğunu düşünüyor," diye atıp tuttular. Fakat okuduğum neredeyse her eleştiride eleştirmen yazısına şöyle bir not düşmüştü: "... yine de seyirciler filmden hoşlanmış görünüyorlardı." Dilinin altındaki baklayı çıkaralım: "... ve eleştirmenler de." Eleştirmenler seyircinin hoşnutluğunu, onu paylaşmadıkça asla belirtmezler. Skandal çıkaran duyarlılıklarına rağmen onlar da filmden keyif almışlardı.

Diğer yandan YARA filminin yapılamadığı bir ülkede yaşamak istemezdim. Zira ben her türlü sansüre karşıyım. Gerçeği bulma çabası içinde en çirkin yalanlara bile gönüllü olarak katlanmamız gerekiyor. Hakim Holmes'ün de vurguladığı gibi, fikirlerin piyasasına güvenmeliyiz. Akla ters düşecek kadar radikal veya aşırı derecede gerici olsa bile düşünceyi ifade etme fırsatı verildiğinde, insanlar bütün olasılıkları ölçüp biçip sonunda doğru olanı seçecektir. Platon'un uygarlığı da dahil olmak üzere şimdiye kadar hiçbir uygarlık, vatandaşları çok fazla gerçeği öğrendi diye yıkılmamıştır.

Platon gibi otoriter kişilikler düşüncelerden değil de duygulardan gelecek tehlikelerden korkarlar. İktidarı ellerinde tutanlar hissetmemi-

zi asla istemezler. Zira düşünce kontrol edilebilir ve yönlendirilebilir, ama duygu direngendir ve öngörülemez. Sanatçılar yalanların ipliğini pazara çıkararak ve değişim tutkusunu aşılayarak otoriteyi tehdit ederler. İşte bu nedenle zorbalar iktidarı ele geçirdiğinde onların idam mangaları yazarın kalbini nişan alır.

Son husus olarak, hikâyenin etkileme gücünü göz önüne alarak sanatçının sosyal sorumluluklarına göz atmamız gerekiyor. Sosyal hastalıkları tedavi etmek, insanlığa olan inancı tazelemek, toplumun moralini yükseltmek, hatta kendi içsel varoluşumuzu ifade etmek gibi sorumluluklarımızın olduğuna ben şahsen inanmıyorum. Bizim tek bir sorumluluğumuz var: *Hakikati söylemek.* Bu nedenle Hikâye Zirveniz üzerinde çalışın ve ondan Hakim Fikrinizi çekip çıkarın. Fakat bir sonraki adımı atmadan önce kendinize şu soruyu sorun: Bu doğru mu? Hikâyemin anlamına inanıyor muyum? Eğer cevabınız hayır ise onu bir kenara atıp yeniden yazmaya başlayın. Eğer cevabınız evetse, o zaman çalışmanızı dünyaya sunmak için elinizden geleni yapın. Zira her ne kadar sanatçı özel yaşamında başkalarına, hatta kendisine bile yalan söyleyebilse de yarattığı sırada gerçeği söyler; ve yalanların ve yalancıların dünyasında dürüst bir sanat yapıtı her zaman için bir sosyal sorumluluk eylemidir.

KISIM 3

ÖYKÜ TASARIMININ İLKELERİ

Hayal gücü sınırları belli bir yapı içinde çalışmaya zorlandığında elinden geleni yapar ve en zengin fikirlerini üretir, ama ona tam bir özgürlük verildiğinde eser muhtemelen gelişigüzelce dağılıp kalır.

- T. S. ELIOT

7

HİKÂYENİN ÖZÜ

Hangi malzemeyi kullanarak bir gün bir filmde karşımıza çıkacak sahneleri yaratırız? Yoğuracağımız ve şekil vereceğimiz, tutacağımız veya atacağımız hamur nedir?

Diğer tüm sanatlarda cevap apaçık ortadadır. Bestecinin enstrümanı ve sesleri veren notaları vardır. Dansçı bedenini enstrüman olarak kullanır. Heykeltıraşlar taşı yontar, ressamlar resim yapar. Tüm sanatçılar sanatlarının ham malzemesine el atabilirler, yazar hariç. Zira bir hikâyenin çekirdeğini oluşturan "öz", bir atomun içinde dönüp duran, asla *doğrudan görülmeyen*, duyulmayan ve dokunulmayan ama bilinen ve hissedilen enerji gibidir. Hikâyenin malzemesi canlıdır, ama elle tutulmaz.

"Elle tutulmaz mı?" dediğinizi duyar gibiyim. "Ama benim *sözcüklerim* var. Diyalog, betimleme. Ellerimi yazdığım sayfaların üzerine koyabilirim." "Yazarın ham malzemesi dilidir," dediğinizi duyar gibiyim. Aslına öyle değildir; nitekim çoğu yetenekli yazar, özellikle iyi bir edebiyat eğitiminden sonra senaryo yazmaya başlamış olanlar bu ilkeyi fevkalade yanlış anladığı için bata çıka ilerler. Camın ışık için, havanın ses için bir ortam olması gibi dil de hikâye anlatımının aslında birçok ortamından sadece biridir. Bir hikâyenin kalbinde salt sözcüklerden daha esaslı bir şey yatar.

Ayrıca hikâyenin karşı ucunda aynı ölçüde esaslı başka bir olgu vardır: Bu öze seyircinin/okurun tepkisi. Bunun üzerine düşündüğünüz zaman sinemaya gitmek tuhaf gelir. Karanlık bir salonda birbirini tanımayan yüzlerce yabancı dirsek dirseğe iki saat veya daha uzun süre oturur. Tuvalete veya sigara içmeye gitmezler. Bunun yerine gerçek hayatta ellerinden geldiğince kaçındıkları duyguları yaşamak için para ödeyip, işleri için sarf etmedikleri kesintisiz konsantrasyonu sarf ederek fal taşı gibi açılmış gözlerini ekrana dikerler. Bu açıdan bakıl-

dığında ikinci bir soru önümüze geliyor: Hikâye enerjisinin kaynağı nedir? O, seyirciyi bu kadar yoğun bir zihinsel ve duygusal dikkat sarf etmeye nasıl zorlayabiliyor? Hikâyeler nasıl işliyor?

Sanatçı yaratıcı süreci öznel olarak incelediğinde, bu soruların cevapları bulunur. Hikâyenizin özünü ve nasıl işlediğini anlamak için çalışmanıza *içten dışa doğru*, karakterinizin merkezinden onun gözünden dışarıya bakmanız, sanki bizzat siz kendiniz canlı karaktermiş gibi hikâyeyi yaşamanız gerekir. Bu öznel ve oldukça yaratıcı bakış açısını içselleştirmek için yaşamaya niyetlendiğiniz bu yaratığa, yani *karaktere* veya daha belirgin bir biçimde *ana karaktere* yakından bakmanız gerekir. Her ne kadar ana karakter diğerleri gibi bir karakterse de merkezi ve esas rolü oynayarak karakterin tüm yanlarını kesinkes bünyesinde taşır.

ANA KARAKTER

Genellikle ana karakter tek bir karakterdir. Öte yandan bir hikâye THELMA VE LOUISE'de olduğu gibi iki, KASABANIN CADILARI'nda olduğu gibi üç, YEDİ SAMURAY veya 12 KAHRAMAN HAYDUT'ta (THE DIRTY DOZEN, 1967) olduğu gibi daha fazla ana karakterle anlatılabilir. POTEMKİN ZIRHLISI'nda bütün bir işçi sınıfı kalabalık bir Çoğul *Ana Karakter* oluşturmuştur.

İki ya da daha fazla karakterle Çoğul Ana Karakter oluşturmak için iki koşulun yerine getirilmesi gerekir: Birincisi, gruptaki bütün bireyler aynı arzuyu paylaşmalıdır. İkincisi de bu arzuyu gerçekleştirme mücadelesi içinde hepsinin çile çekip sonunda da fayda görmesi gerekir. Birisi bir başarı kazandığında, bunun hepsinin yararına olması lazımdır. Buna karşılık birisi bir yenilgiye uğrarsa, yine bundan hepsi zarar görmelidir. Çoğul Ana Karakterli hikâyelerde motivasyon, aksiyon ve sonuç ortaktır.

Diğer yandan bir hikâye Çok *Sayıda Ana Karakter*'e sahip olabilir. Burada Çoğul Ana Karakterden farklı olarak karakterler kendi bireysel arzularının peşinden koşarlar, diğerlerinden bağımsız halde kendi başlarına acı çekerler ve fayda görürler: UCUZ ROMAN, HANNAH VE KIZKARDEŞLERİ, ÇILGIN AİLE, DINER (1982), DOĞRUYU SEÇ, KAHVALTI KULÜBÜ (THE BREAKFAST CLUB, 1985), TATLI TUZLU, FATİH PELLE, UMUT VE ZAFER (HOPE AND GLORY, 1987), BÜYÜK UMUTLAR (HIGH HOPES, 1988). Robert Altman bu tarzın

ustasıdır: BİR DÜĞÜN (A WEDDING, 1978), NASHVILLE, SOSYETEDEN İNSAN MANZARALARI.

Sinemada çok sayıda ana karakterin geçtiği hikâye GRAND HOTEL kadar eskidir; romanda daha da eski: *Savaş ve Barış*; tiyatroda ondan bile eskidir: *Bir Yaz Gecesi Rüyası*. Çok sayıda ana karaktere sahip hikâyeler çok sayıda olay örgüsüne sahip hikâyeler haline gelir. Anlatıyı tek veya çoğul bir ana karakterin arzusuna odaklanarak ilerletmek yerine, bu çalışmalar daha küçük çaplı bir dizi hikâyeyi dokur; bu hikâyelerin her biri kendi ana karakteriyle özgül bir toplumun dinamik bir portresini çizer.

Ana karakterin insan olması şart değildir. BEBE'de (BABE, 1995) olduğu gibi bir hayvan, BUGS BUNNY'de olduğu gibi bir çizgi film karakteri, hatta bir çocuk hikâyesi olan THE LITTLE ENGINE THAT COULD'daki (1991) gibi cansız bir nesne bile olabilir. Özgür iradeye ve arzulama kapasitesine sahip, eylemde bulunabilen ve bunun sonuçlarına katlanabilen herhangi bir şey ana karakter olabilir.

Hatta ender rastlanan durumlarda hikâyenin ortasında ana karakteri değiştirmek bile mümkündür. SAPIK (PSYCHO, 1960) filmi bunu yaparak duştaki cinayet sahnesini hem duygusal hem de biçimsel bir sarsıntıya dönüştürür. Ana karakterin ölümüyle birlikte seyircinin kafası bir an için karışır; bu film kimin hakkındadır? Cevap: Kurbanın kız kardeşi, erkek kardeşi ve bir özel dedektiften oluşan ve hikâyeyi devralan Çoğul Ana Karakter'dir. Hikâyenin ana karakteri ister tek, ister çoğul, isterse de çok sayıda olsun ve nasıl karakterize edilirse edilsin, tüm ana karakterler belli ayırt edici özelliklere sahiptir ve bu özelliklerin başında irade gücü gelir.

ANA KARAKTER irade sahibi bir karakterdir.

Diğer karakterler inatçı, hatta kalıplaşmış olabilir; ama bilhassa ana karakter irade sahibi biridir. Öte yandan bu iradenin tam miktarı ölçülemeyebilir. İyi bir hikâye mutlaka dev bir iradeyle kaçınılmazlığın mutlak güçleri arasında geçen bir mücadele olmak zorunda değildir. İradenin niteliği niceliği kadar önemlidir. Ana karakterin iradesi İncil'deki Eyüp peygamberinki kadar güçlü olmayabilir, ama mücadele boyunca arzusunu sürdürecek kadar güçlü olmalı ve sonunda geriye dönüşü olmayan anlamlı bir değişimi yaratacak eylemi gerçekleştirmelidir.

Dahası, ana karakterin iradesinin gerçek gücü edilgen bir karakterizasyonun arkasında gizlenebilir. Örneğin ARZU TRAMVAYI'nın (A

STREETCAR NAMED DESIRE, 1951) ana karakteri Blanche DuBois'i düşünün. İlk bakışta güçsüz, rüzgarın önünde sürüklenen *iradesiz* bir kadın gibi görünür ve kendi deyişiyle sadece gerçekliğin içinde yaşamak ister. Ne var ki kırılgan karakterizasyonunun altında Blanche'ın derin karakteri bilinçdışı arzusunu tetikleyen güçlü bir iradeye sahiptir: Aslında onun istediği şey *gerçeklikten kaçmaktır*. Böylece Blanche kendini yutmaya çalışan bu çirkin dünyaya karşı kendini korumak için elinden geleni yapar. Eskimiş mobilyaların üstüne dantel örtüler, çıplak lambaların üstüne de abajurlar koyan hanımefendiyi oynar, bir mankafadan Büyüleyici Bir Prens yaratmaya çalışır. Bunların hiçbirini başaramadığında gerçeklikten son kez kaçar; delirmeye başlar.

Öte yandan Blanche sadece görünüşte edilgenken, gerçek edilgen ana karakter maalesef yaygın bir hatadır. Hiçbir şey istemeyen, bir karar alamayan, eylemleriyle herhangi bir düzeyde bir değişim yaratmayan bir ana karaktere dair bir hikâye anlatılamaz.

ANA KARAKTER bilinçli bir arzuya sahiptir.

Daha doğrusu, ana karakterin iradesi bilindik bir arzuyu hayata geçirir. Ana karakterin bir ihtiyacı, bir hedefi, *bir arzu nesnesi* vardır ve onun ne olduğunu bilir. Ana karakterinizi bir kenara çekip kulağına "Ne istiyorsun?" diye fısıldasaydınız, size şu cevabı verirdi: "Bugün X'i, gelecek hafta Y'yi, ama en sonunda Z'yi istiyorum." Ana karakterin arzu nesnesi JAWS filminde köpekbalığının yok edilmesi gibi dışsal veya BÜYÜK filmindeki olgunlaşma gibi içsel olabilir. Her halükarda ana karakter ne istediğini bilir ve birçok karakter için basit, açık ve bilinçli bir arzu yeterlidir.

ANA KARAKTER kendisiyle çelişen bilinçdışı bir arzuya da sahip olabilir.

Öte yandan bizi büyüleyen en unutulmaz karakterler sadece bilinçli bir arzuya değil, aynı zamanda bilinçdışı bir arzuya da sahip olma eğilimindedirler. Her ne kadar bu karmaşık ana karakterler bilinçaltlarındaki ihtiyacın farkında olmasalar da seyirci onu sezer ve onları içsel bir çatışma içinde algılar. Çok yönlü bir ana karakterin bilinçli ve bilinçdışı arzuları birbiriyle çatışır. Arzuladığına inandığı şey aslında farkında olmadan istediği şeyin antitezi, karşıtıdır. Bu apaçık ortadadır. Yoksa karaktere bilerek peşinde koşacağı bilinçdışı bir arzu yüklemenin ne anlamı olurdu ki?

ANA KARAKTER arzu nesnesinin peşinden inandırıcı şekilde gitme kapasitesine sahiptir.

Ana karakter yerli yerince karakterize edilmelidir. Arzularının peşinden gidebilmesi için uygun dengede inandırıcı bir nitelikler manzumesine ihtiyacı vardır. Bu istediği her şeyi elde edeceği anlamına gelmez. Başarısızlığa uğrayabilir. Gelgelelim seyircinin, karakterin yapmakta olduğu şeyi yapabileceğine ve bunu yapma şansına sahip olduğuna inanabilmesi için karakterin arzularının, iradesi ve kapasitesiyle orantılı şekilde gerçeğe uygun olması gerekir.

ANA KARAKTERİN arzusuna ulaşabilmesi için en az bir şansının olması gerekir.

Seyirci, ana karakterin arzusunu gerçekleştirme yolundaki tüm olanaklarını yitirmesine tahammül göstermez. Bunun nedeni de basittir: Hiç kimse kendi hayatında arzularını gerçekleştirmek adına en küçük bir fırsattan bile yoksun olduğuna inanmaz. Fakat kamerayı geçmişe çevirebilseydik, büyük tablo bizi şu sonuca vardırabilirdi: Henry David Thoreau'nun deyişiyle, "İnsan yığınları sessiz bir çaresizlik içinde hayatını sürdürür." Çoğu insan değerli zamanını boşa harcar ve düşlerini gerçekleştirecek zamanı bulamadığı hissiyle ölüp gider. Bu acı verici düşünce ne kadar doğru olursa olsun, ona inanmak istemeyiz. Bunun yerine sonuna kadar umudumuzu koruruz.

Umut; ne de olsa akla ters değildir. Sadece varsayımsaldır. "Eğer şöyle olursa... eğer böyle olursa... eğer şunu fazla öğrenirsem... eğer filancayı fazla seversem... eğer kendimi disiplin altına sokarsam... eğer piyangoyu kazanırsam... eğer gidişat değişirse, o zaman hayattan istediğim şeyi elde etme şansım olur." Şansımız ne kadar ters giderse gitsin hepimiz umudu yüreğimizde taşırız. Bu nedenle arzusunu gerçekleştirmek için asgari kapasiteye bile sahip olmayan, kelimenin tam anlamıyla umutsuz bir ana karakter bizim ilgimizi çekemez.

ANA KARAKTER ortam ve türün ortaya koyduğu sınırlar çerçevesinde bilinçli ve/veya bilinçsiz bir arzu nesnesinin veya nesnelerinin peşinden gitme iradesine ve kapasitesine sahiptir.

Hikâye sanatı orta yolcu değildir; o bize sınırlar arasında salınan bir varoluş sarkacını, en uç haller içinde yaşanan bir hayatı anlatır. Biz ancak yolun sonuna kadar giden evreler olarak aradaki durakları inceleriz. Seyirci yolun sonundaki menzili sezer ve ona ulaşıldığını görmek ister. Ortam ne kadar kişisel veya destansı olursa olsun seyirci, içgüdüsel olarak karakterler ve onların dünyaları etrafında bir daire çizer; bu daire kurmaca gerçekliğin doğası tarafından belirlenen ve tanımlanan

bir deneyimler dairesidir. Bu hat içe yönelip ruha, dışa yönelip evrene veya aym anda her iki yöne uzanabilir. Bundan dolayı seyirci, hikâye anlatıcısından, hikâyesini o uzak derinliklere ve menzillere taşıyabilecek vizyona sahip bir sanatçı olmasını bekler.

HİKÂYE, seyircinin başka türlüsünü hayal edemeyeceği son bir aksiyona varmalıdır.

Başka bir ifadeyle, film kendini yeniden yazması için seyircisini sokağa yollayamaz: "Mutlu son... ama kızın babasıyla sorunlarını çözmüş olması gerekmez miydi? Mac ile birlikte yaşamadan önce Ed'den ayrılması gerekmez miydi? Falanca şeyi yapması gerekmez miydi?" Yahut "Mutsuz son... adam öldü, iyi ama neden polisleri çağırmadı? Ayrıca saldırı esnasında neden silah çekmedi ve falanca şeyi yapamaz mıydı?" Eğer insanlar kendilerine sunulan finalden önce veya sonra görmüş olmaları gerektiğine inandıkları sahneleri hayal ederek filmden çıkarlarsa, pek de mutlu seyirciler olmayacaklardır. Bizlerin onlardan daha iyi yazarlar olmamız beklenir. Seyirci tüm soruların cevaplandırıldığı, tüm duyguların tatmin edildiği son noktaya kadar götürülmek ister: yolun sonuna.

Ana karakter bizi bu sınıra götürür. Ana karakter derinliği veya genişliği ya da her ikisiyle insan deneyiminin sınırlarına dayanma arzusunu içinde taşıyıp fiiliyata dökmeli ve geri dönüşsüz nihai değişime ulaşmalıdır. Yeri gelmişken söyleyelim; bu, filminizin bir devamı olamayacağı anlamına gelmez. Ana karakterinizin anlatacak daha çok hikâyesi olabilir. Bizim demek istediğimiz, her hikâyenin kendi içinde sona ermesi gerektiğidir.

ANA KARAKTER sempatik olabilir de olmayabilir de; ama mutlaka empatik olması gerekir.

Sempatik, hoşa giden demektir. Sözgelimi tipik rolleriyle Tom Hanks ve Meg Ryan veya Spencer Tracy ve Katharine Hepburn sempatiktir. Ekrana adım attıkları anda onlardan hoşlanırız. Onların arkadaşımız, aile ferdimiz veya sevgilimiz olmasını isteriz. Onlar doğuştan gelen bir sevimliliğe sahiptir ve sempati uyandırırlar. Öte yandan empati daha derin bir tepkidir.

Empatik "benim gibi olan" demektir. Seyirci ana karakterin derinliklerinde ortak bir insani özelliğin farkına varır. Karakter ve seyirci elbette her bakımdan farklıdır; sadece bir özelliği paylaşabilirler. Ancak karakterin bam telini titreten bir yanı vardır. O fark ediş anında seyirci ansızın ve içgüdüsel olarak ana karakterin istediği şeyi başarmasını

ister.

Seyircinin bilinçdışı mantığı şöyle işler: "Bu karakter benim gibi. Bu nedenle onun istediği her neyse onu elde etmesini diliyorum; çünkü ben de onun bulunduğu koşullarda olsaydım, kendim için aynı şeyi isterdim." Hollywood'un bu bağlantı için kullandığı eşanlamlı birçok ifadesi vardır: "Desteklenecek kişi" ve "arka çıkılacak kişi" gibi. Bu deyimlerin hepsi seyirci ile ana karakter arasında kurulan empatik bağlantıyı ifade eder. Seyirci, eğer çok etkilenirse, filmdeki her bir karakterle empati kurabilir; ama ana karakterle empati kurması şarttır. Eğer kurmazsa hikâye ile seyirci arasındaki bağ kopar.

SEYİRCİNİN BAĞI

Seyircinin duygusal bağlanışı empati tutkalıyla sağlanır. Eğer yazar seyirci ile ana karakter arasında bir bağ kurmayı başaramamışsa, seyirci hiçbir şey hissetmeden ekranın karşısında öylece oturur. Bağlanmanın özgecilik veya sevecenlik duygularını uyandırmakla bir ilgisi yoktur. Benmerkezi değil de çok kişisel nedenlerle empati kurarız. Ana karakterle ve onun yaşamdaki arzularıyla özdeşleştiğimiz zaman aslında hayattaki kendi arzularımızı desteklemiş oluruz. Empati aracılığıyla kurmaca bir insanla, sanki o bizim temsilcimizmiş gibi bağ kurduğumuzda kendi insanlığımızı sınar ve pekiştiririz. Hikâyenin marifeti kendi hayatımızın dışındaki hayatları yaşama, sayısız dünyalar ve zamanlarda varoluşumuzun bütün o birbirinden farklı derinliklerinde heveslerimizin peşinde koşup mücadele etme imkanını bize sunmasıdır.

Bu nedenle sempati tercihe bağlıyken, empati zorunludur. Hepimiz kendilerine karşı sevecenlik beslemediğimiz ama hoş insanlarla karşılaşmışızdır. Empati ile sempati arasındaki farkın bilincinde olmayan bazı yazarlar, eğer star oyuncunun rolü güzel olmazsa seyircinin ilişki kurmayacağından kaygılanarak otomatikman hoş görünümlü kahramanları tercih ederler. Oysa sayısız örneği olan ticari fiyaskolarda çekici ana karakterler başrolde oynamıştır. Hoşa gitme seyircinin bağlanmasının garantisi değildir; o sadece karakterizasyonun bir veçhesidir. Seyirci, derin karakterle, baskı altında yapılan tercihle açığa çıkan fıtri özelliklerle özdeşlik kurar.

İlk bakışta empati yaratmak zor görünmez. Ana karakter bir insandır; keza seyirci de bir insandır. Seyirci filme baktığında karakterin

insanlığını tanır, o insanlığı paylaştığını hisseder, ana karakterle özdeşleşir ve hikâyenin içine dalar. Aslına bakarsanız usta yazarların ellerinde en antipatik karakter bile empatik hale gelebilir.

Sözgelimi tarafsız bir gözle bakıldığında Macbeth korkunç derecede kötü görünür. Ona bırakın zarar vermeyi, kraliyet içinde terfi etmesini sağlamış iyi niyetli yaşlı kralı uyurken öldürür. Bununla da kalmaz, daha sonra suçu üzerlerine atmak için kralın iki hizmetçisini de öldürür. Dahası, en iyi arkadaşını da öldürür. Sonunda düşmanının karısına ve çocuklarına suikast yapılmasını emreder. Gerçekte o acımasız bir karakterdir, ama Shakespeare'in kaleminde trajik ve empatik bir kahramana dönüşür.

Şair bunu Macbeth'e bir vicdan vererek başarmıştır. Amaçsızca gezinirken merak içinde kendi kendine şu acı soruları sorar: "Bunu neden yapıyorum? Ben nasıl bir insanım?" Seyirci bu soruları duyar ve düşünür: "Sahi nasıl bir insan? Nasıl olacak, suçlu işte... tıpkı benim gibi. Kötü şeyler yapmayı düşündüğüm zaman kendimi kötü hissederim. Onları yaparken kendimi berbat hissederim ve sonra utancımdan ölürüm. Macbeth hepi topu bir insan, benim gibi onun da bir vicdanı var." Aslında Macbeth'in sancıdan kıvranan ruhu bizi kendine öylesine çeker ki Macduff'un onun kellesini uçurduğu zirve sahnesinde trajik bir kayıp duygusu yaşarız. *Macbeth* diğer türlü aşağılık bir karakterde empatik bir merkez bulan yazarın neredeyse tanrısal gücünün nefes kesen bir gösterisidir.

Öte yandan son yıllarda yapılan pek çok film görkemli özelliklerine rağmen seyirciyle bağ kuramadığı için kayaya toslamıştır. Bunun pek çok örneğinden sadece birini anacak olursak: VAMPİRLE GÖRÜŞME (INTERVIEW WITH THE VAMPIRE, 1994). Seyircinin Brad Pitt'in canlandırdığı Lous'e tepkisi şöyledir: "Eğer ölüm sonrasındaki cehennemde kapana sıkışmış Louis'in yerinde olsaydım, buna anında son verirdim. Onun kötü şansı işte: Vampir olmuş. Bunun hiç kimsenin başına gelmesini istemem. Fakat eğer masum kurbanların kanını emmeyi iğrenç buluyorsa, bir çocuğu iblise çevirdiğinde kendinden nefret ediyorsa, fare kanından bıkıp usandıysa, bunun çaresi kolay: Güneşin doğuşunu bekle ve pufff, bitti gitti." Her ne kadar Anne Rice'ın romanı Louis'in düşünce ve duyguları aracılığıyla bizi yönlendirip sonunda onunla empati kurmamızı sağlasa da kameranın tarafsız gözü onu olduğu haliyle, sızlanan bir sahtekar olarak görür. Seyirci her zaman kendini ikiyüzlülerden ayrıştırır.

İLK ADIM

Yazmak üzere masaya oturduğunuz zaman düşüncelere dalarsınız: "Nasıl başlamalıyım? Karakterim ne yapacak?"

Bir arzunun peşindeki karakteriniz, aslında bütün karakterler hikâyenin herhangi bir anında *kendi bakış açısından* daima asgari, ölçülü bir eylemde bulunacaktır. Bütün insanlar böyle yaparlar. İnsanlar özünde ölçülüdür, aslında doğa da böyledir. Hiçbir organizma gerekenden fazla enerji harcamaz, mecbur kalmadıkça risk almaz ve gerekmedikçe herhangi bir eylemde bulunmaz. Hem neden bulunsun ki? Eğer bir iş zarar görme veya acı çekme riskine girmeden veya enerji harcamadan kolay yoldan yapılabiliyorsa, insan neden daha zor, daha tehlikeli veya daha meşakkatli bir işe kalkışsın ki? Kalkışmaz. Doğa buna izin vermez; zaten insan doğası da evrensel doğanın bir parçasıdır.

Hayatta aptalca olmasa bile gereksiz görünen uç davranışlar sergileyen insanlara, hatta hayvanlara sık sık rastlarız. Fakat bu, onların durumuna dair bizim nesnel görüşümüzdür. Canlının deneyiminin içinden, öznel bakıldığında, aşırı görünen bu eylem asgari, ölçülü ve gerekli görünür. Sonuçta "ölçülü" olduğu düşünülen şey her zaman bir bakış açısına göre ölçülüdür.

Sözgelimi, eğer normal bir insan bir eve girerse, asgari ve ölçülü bir eylemde bulunur. "Eğer kapıyı çalarsam açılır. İçeri davet edilirim ve bu benim isteğim doğrultusunda müspet bir adım olur," diye düşünerek kapıyı çalar. Öte yandan dövüş sanatlarında usta bir kahraman asgari ve ölçülü bulduğu bir ilk adım olarak kapıyı bir karate darbesiyle kırıp içeri girebilir.

Gerekli ama asgari ve ölçülü olan, her karakterin o andaki bakış açısına göre değişir. Sözgelimi, yaşamda kendi kendime şunu söylerim: "Şimdi caddeden karşıya geçecek olursam, şu arabanın şoförü beni zamanında görecek kadar uzakta olduğundan gerekirse yavaşlar ve ben de karşıya geçerim." Yahut: "Dolores'in telefon numarasını bulamıyorum. Fakat arkadaşım Jack'in telefon defterinde olduğunu biliyorum. Eğer iş gününün ortasında onu ararsam, arkadaşım olduğu için işini bırakıp bana numarayı verir."

Başka bir deyişle, hayatta bilinçli ya da bilinçsiz eylemde bulunur (ve hayat ağzımızı açtığımız veya bir adım attığımız anda çoğu zaman kendiliğindendir), şu mealde düşünür veya hissederiz: "Bu koşullarda asgari ve ölçülü bir eylemde bulunursam, dünya bana öyle bir tepki

verecek ki o tepki istediğimi elde etme yolunda olumlu bir adım olacak." Hayatta zamanın %99'unda doğru davranırız. Şoför sizi zamanında görür, yavaşça frene basar ve caddenin karşı tarafına sağ salim geçersiniz. Jack'i arar ve işine engel olduğunuz için özür dilersiniz. O da size "Sorun değil," deyip numarayı verir. Bu, hayatta saat be saat yaşadığımız onca deneyimin birikimidir. AMA ASLA VE ASLA BİR HİKÂYEDE DEĞİL.

Hikâye ile yaşam arasındaki büyük fark şudur: İnsanların dünyadan fırsat verici bir tepki bekleyerek eylemde bulunduğu ve umduğunu az çok elde ettiği günlük hayatın önemsiz ayrıntılarını hikâyeye sokmayız.

Hikâyede karakterin dünyadan olumlu bir tepki bekleyerek bir eylemde bulunduğu o ana, sadece o ana odaklanırız; eyleminin sonucu karşıt güçleri harekete geçirir. Böylece karakterin dünyası beklenenden farklı, beklenenden daha güçlü veya her iki nitelikte tepki verir.

Telefonu kaldırıp Jack'i ararım ve "Seni rahatsız ettiğim için özür dilerim. Dolores'in telefon numarasını bulamıyorum. Sende vardı diye hatırlıyorum." O da "Dolores mi? Demek Dolores! Ne cesaretle benden onun numarasını isteyebiliyorsun?" diye bağırır ve telefonu yüzünüze kapatır. İşte o anda hayat birdenbire ilginç bir hal alır.

KARAKTERİN DÜNYASI

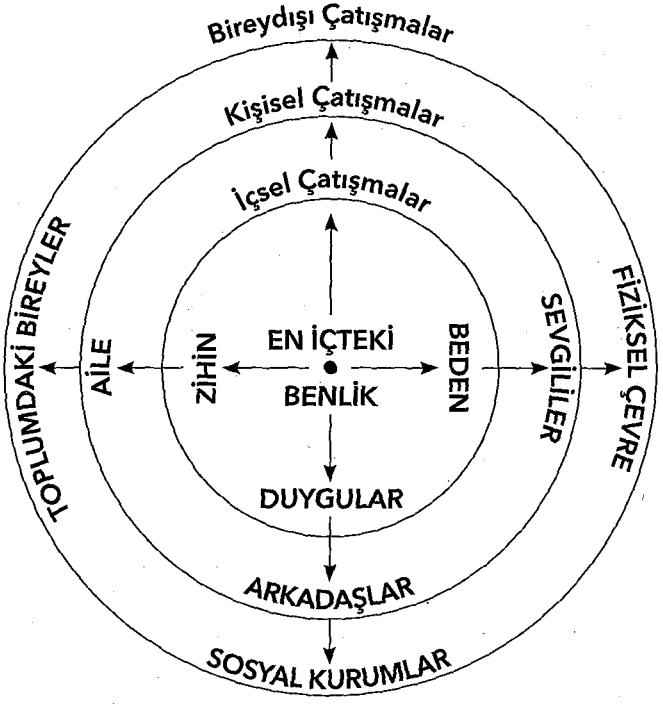
Bu bölüm, hayalinde kendini, yarattığı karakterin tam merkezine koyan bir yazarın bakış açısından görüldüğü haliyle hikâyenin özünü irdelemektedir. Bir insanın merkezi, yani en içteki benliğinin indirgenemez özelliği, günün her saatinde içinizde taşıdığınız bilinçtir; bu bilinç yaptığınız her şeyi gözler, yanlış şeyler yaptığınızda sizi azarlar, doğru şeyler yaptığınız o nadir anlarda da sizi över. Hayatınızın en acı verici deneyimini yaşarken, yere çöküp yürek parçalarcasına ağlarken, içinizden "Rimelin akıyor," diye fısıldayan işte bu derin gözlemcidir. Bu iç göz sizsiniz: Kimliğiniz, egonuz, varlığınızın bilinçli odağıdır. Bu öznel çekirdeğin dışındaki her şey karakterin nesnel dünyasıdır.

Karakterin dünyası, ham kimlik veya bilinç merkezini çevreleyen ve yaşamındaki çatışma seviyelerini işaret eden bir dizi ortak merkezli çember olarak hayal edilebilir. İçteki çember veya düzey onun benliği ve doğanın ögelerinden - akıl, beden ve duygu - kaynaklanan çatışma-

lardır.

Sözgelimi, karakter bir eylemde bulunduğu zaman zihni onun beklediği tarzda tepki vermeyebilir. Düşünceleri beklediği kadar hızlı, derin veya zekice olmayabilir. Bedeni hayal ettiği gibi tepki vermeyebilir. Özel bir görev için yeteri kadar güçlü veya marifetli olmayabilir. Hepimiz duyguların nasıl bizi ele verdiğini biliyoruz. Dolayısıyla karakterin dünyasındaki en yakın çatışma çemberi onun kendi varlığıdır. Düşünceleri ve duyguları, zihni ve bedenidir. Bunların hepsi veya herhangi biri an be an karakterin beklediği tepkiyi verebilir de vermeyebilir de. Genellikle en kötü düşmanımız yine kendimizdir.

ÇATIŞMANIN ÜÇ DÜZEYİ



İkinci çember kişisel ilişkileri, toplumsal rolden daha derin samimi birliktelikleri içerir. Toplumsal gelenek ve görenekler oynadığımız dışsal rolleri belirler. Örneğin, şu anda öğretmen/öğrenci rolü oynuyoruz. Ancak bir gün yollarımız kesişebilir ve mesleki ilişkimizi dostluğa çevirmeye karar verebiliriz. Aynı minvalde ebeveyn/çocuk ilişkisi toplumsal roller olarak başlar, ama derinleşebilir de derinleşmeyebilir

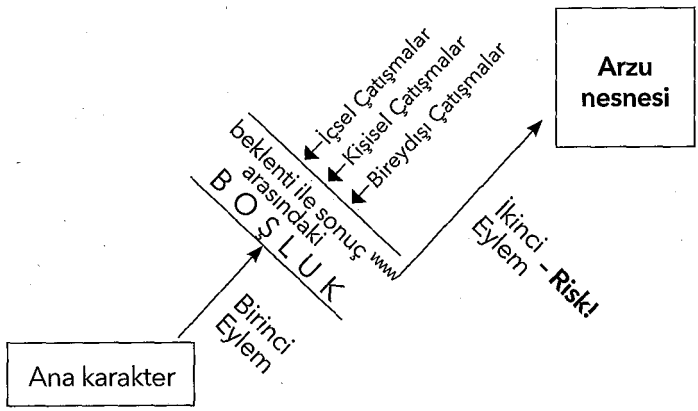
de. Çoğumuz otorite ve isyanın toplumsal tanımlarının ötesine geçmeyen ebeveyn/çocuk ilişkisi içinde hayatı yaşarız. Alışıldık rolü bir kenara koyana kadar ailenin, dostluğun ve sevgililiğin hakiki içtenliğini bulamayız; bulamayınca da aile fertlerimiz, dostlarımız ve sevgilimiz beklediğimiz tarzda tepki vermezler ve zamanla kişisel çatışmanın ikinci düzeyini oluştururlar.

Üçüncü çember bireydışı çatışmaları, kişisel olanın dışındaki bütün o çatışma kaynaklarını içerir: Toplumsal kurumlarla çatışma - devlet/vatandaş, kilise/inanan, şirket/müşteri -; bireylerle çatışma - polis/suçlu/kurban, patron/işçi, müşteri/garson, doktor/hasta -; ve hem insan ürünü hem de doğal çevreyle çatışma - zaman, mekan ve içindeki her nesne.

BOŞLUK

HİKÂYE nesnel ve öznel alanların birbirine temas ettiği yerde doğar.

Ana karakter elinin uzanacağı yerin ötesinde bir arzu nesnesi arar. Bilinçli ya da bilinçsiz olarak belli bir eylemde bulunmayı seçer; bunu yaparken hareket noktası olan düşünce veya hissiyatı şudur: Söz konusu eylem, dünyanın onun arzusuna ulaşma yolunda olumlu bir adım olacak tepkisine yol açacaktır. Kendi öznel bakış açısından gerçekleştirmeyi tercih ettiği bu eylem, istediği tepkiyi doğurmaya yeten asgari ve ölçülü bir eylem olarak görülür. Ancak bu eylemde bulunduğu anda, iç dünyasının nesnel alanı, kişisel ilişkiler, bireydışı dünya veya bunların bir birleşimi beklediğinden daha güçlü veya daha farklı bir tepki verir.



Kendi dünyasından gelen bu tepki onun arzusunu engeller, yolu-na taş koyar ve onu, arzusundan eylemi yapmadan öncekinden daha çok uzaklaştırır. Bu eylem kendi dünyasından işbirliğine kaynaklık et-mek yerine, karşıt güçleri harekete geçirir; bu da öznel beklenti ile nes-nel sonuç arasında, eylemi gerçekleştirdiğinde olmasını umduğu şey ile gerçekte olan arasında, olabilirlik hissi ile fiili zorunluluk arasında bir *boşluk* yaratır.

Her insan bir andan diğerine, bilerek veya bilmeyerek, olabilirlik hissiyle, her halükarda olmasını beklediği şeye dayanarak eylemde bulunur. Hepimiz kendimizi, dostlarımızı, toplumu ve dünyayı an-ladığımızı düşünerek, en azından bunu umarak yaşarız. Kendimizin, etrafımızdaki insanların ve çevrenin hakikati olduğuna inandığımız şeye göre davranışta bulunuruz. Ne var ki bu mutlak surette bileme-yeceğimiz bir hakikattir. Biz onun doğru olduğuna *inanırız* sadece.

Ayrıca herhangi bir eylemde bulunmak için herhangi bir karar al-makta özgür olduğumuza da inanırız. Fakat kendiliğinden veya bi-linçli olarak yaptığımız her tercihin ve gerçekleştirdiğimiz her eylemin kökleri deneyimlerimizin toplamında, fiilen başımıza gelen şeylerde, o ana kadarki hayal ve düşlerde yatar. Daha sonra hayatın bu birikimi-nin bize haber verdiği, dünyamızdan gelecek muhtemel tepkiye göre eylemde bulunmayı seçeriz. Ancak o zaman, eylemde bulunduğumuz zaman zorunluluğu keşfederiz.

Zorunluluk mutlak hakikattir. Zorunluluk aslında biz eylemde bulunduğumuzda olan bitendir. Bu hakikat dünyamızın derinliği ve genişliği içinde eylemde bulunduğumuzda ve onun tepkisine göğüs gerdiğimizde bilinir ve sadece bu yolla bilinebilir. Bu tepki o andaki varoluşumuzun gerçekliğidir, bir önceki an neye inanırsak inanalım. Zorunluluk, olmasını umduğumuz veya beklediğimiz ihtimale karşı olması gereken ve fiilen de olan şeydir.

Yaşamda olduğu gibi kurmacada da bu böyledir. Nesnel zorunlu-luk bir karakterin olabilirlik duygusuyla çeliştiği zaman kurmaca ger-çeklikte aniden bir boşluk oluşur. Bu boşluk öznel ve nesnel dünyala-rın çarpıştığı nokta, beklentiyle sonuç arasındaki, karakterin eylemde bulunmadan önce algıladığı dünya ile eylem sırasında keşfettiği ger-çek arasındaki farktır.

Bir kez gerçeklikte bu boşluk oluştuktan sonra irade ve kapasite sahibi karakter istediği şeyi asgari ve ölçülü yolla elde edemeyeceğini anlar veya sezer. İkinci bir eylemde bulunması için kendini toplayıp bu

boşluktan geçme mücadelesi vermelidir. Sonraki bu eylem karakterin ilk durumda yapmak isteyeceği bir şey değildir, çünkü bu sadece daha güçlü bir iradeyi ve onun insan kapasitesinin derinliklerine dalmasını gerektirmekle kalmaz, aynı zamanda en önemlisi, *ikinci eylem karakteri riske sokar*. Şimdi o kazanmak için kaybetmeye hazırdır.

RİSK ÜZERİNE

Hepimiz hem pastam dursun hem de karnım doysun isteriz. Öte yandan bir tehlike durumunda istediğimiz başka bir şeyi elde etmek için veya sahip olduğumuz bir şeyi korumak için istediğimiz veya sahip olduğumuz şeyi riske atmak zorunda kalırız. Bu uzak durmaya çalıştığımız bir ikilemdir.

Şimdi herhangi bir hikâyeyi basit bir testten geçirelim. Sorun: Risk nedir? Eğer ana karakter istediğini elde etmezse neyi kaybetme olasılığı yüksektir? Daha belirgin konuşacak olursak, ana karakterin arzusuna ulaşamaması halinde başına gelecek en kötü şey nedir?

Eğer bu soru ikna edici bir biçimde cevaplandırılamıyorsa, hikâye özünde yanlış anlaşılmış demektir. Örneğin, eğer cevap "Ana karakter başarısız olsa da hayat normale döner," olursa, o zaman bu hikâye anlatmaya değmez. Zira bu durumda ana karakterin isteğinin gerçek bir değeri yoktur ve birisinin değeri olmayan veya az olan bir şeyin peşinde gittiği bir hikâye sıkıcıdır.

Hayat insanın herhangi bir arzusunu değer ölçüsünün onun peşinden giderken aldığı riskle doğru orantılı olduğunu öğretir. Değer yükseldikçe risk de artar. En büyük riskleri almayı gerektirenlere, en yüksek değeri veririz: Özgürlük, hayatımız, ruhumuz. Öte yandan bu risk şartı estetik bir ilkeden çok uzaktır, o bizim sanatımızın en derin kaynağında kök salmıştır. Zira biz sadece hayatın metaforlarını yaratmakla yetinmeyiz, onları anlamlı bir dünyanın metaforları olarak yaratırız ve anlamlı bir hayat sürmek de sürekli risk altında olmak demektir.

Kendi arzularınızı gözden geçirin. Sizin için geçerli olan yazdığınız her karakter için de geçerli olacaktır. Günümüz dünyasında yaratıcı ifadenin en çok öne çıkan aracı olan sinema için yazmak istiyorsunuz, gerçeklik algımızı şekillendirmemize yardım edecek anlam ve güzellikte eserler vermek istiyorsunuz; bunun karşılığında da tanınmak, takdir edilmek istiyorsunuz. Soylu bir istek ve kaydedilecek büyük bir

başarı. Ve siz ciddi bir sanatçı olduğunuz için bu düşü yaşamak amacıyla yaşamınızın hayati yanlarını riske atmaya isteklisiniz.

Sözgelimi, zamanı riske atmaya isteklisiniz. En yetenekli yazarların - Oliver Stone, Lawrence Kasdan, Ruth Prawer Jhabvala - bile otuzlu kırklı yaşlarına gelmeden başarıyı yakalayamadıklarını ve nasıl ki iyi bir doktor veya öğretmen olmak on yıl veya daha fazla zaman alıyorsa, aynı şekilde on milyonlarca insanın duymak istediği bir şey bulmak da yetişkinlik hayatınızdan on yıl veya daha fazla zaman alır, yazılan pek çok senaryonun satılamadığı bu zorlu sanatta yetkinliğe kavuşmak genellikle on yıl ya da daha fazlasını alır.

Keza parayı riske atmaya isteklisiniz. On yılınıza mal olan satılmamış senaryolara verdiğiniz emeği ve yaratıcılığı normal bir mesleğe vermiş olsaydınız, daha ilk senaryonuzun filme çekildiğini görmeden önce emekliliğe ayrılabileceğinizi de biliyorsunuz.

İnsanları riske atmaya isteklisiniz. Her sabah masanızın başına oturup karakterlerinizin hayali dünyasına adım atıyorsunuz. Düş görüyor, hayal kuruyor ve güneş batıncaya ve başınız zonklayana değin yazıyorsunuz. Sonunda kafanızdaki kelime işlemcisini sevdiğiniz kişiyle beraber olmak için kapatıyorsunuz. Ancak kafanızdaki işlemciyi kapatabilseniz de hayal dünyanızı kapatamazsınız. Yemeğe oturduğunuzda karakterleriniz hala kafanızın içinde dolaşıyordur ve "Keşke tabağımın yanında bir not defteri olsaydı," dersiniz. Er ya da geç sevdiğiniz kişi size şunu söyleyecektir: "Biliyor musun... sen aslında burada değilsin." Ki bu doğrudur. Zamanın yarısında başka bir yerdesinizdir ve hiç kimse gerçekte yanında olmayan biriyle yaşamak istemez.

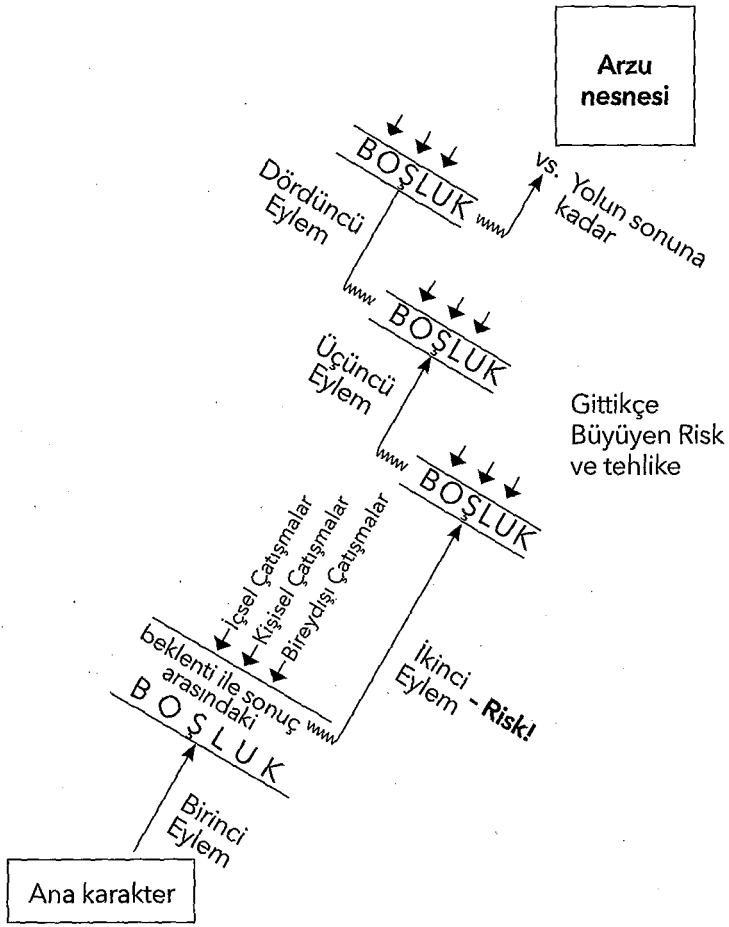
Yazar zamanı, parayı ve insanları riske atar, çünkü tutkusu yaşamı tanımlayacak güce sahiptir. Yazar için geçerli olan şey yarattığı her karakter için de geçerlidir.

Karakterin arzusunun değer ölçüsü onu elde etmek için üstlenmeye razı olduğu riskle doğru orantılıdır. Değer arttıkça risk de artar.

İLERLEMEDE BOŞLUK

Ana karakterin ilk eylemi, onun arzusunu engelleyen, beklenti ile sonuç arasında bir boşluk yaratan, onun gerçekliğe dair görüşlerini onaylamayan, onu daha büyük bir risk altında bırakarak dünyasıy-

la daha büyük bir çatışma içine iten karşıt güçleri harekete geçirmiştir. Fakat güçlükleri yenme yeteneği olan dirençli insan zihni hemen gerçekliği yeniden ele alıp bu beklenmedik tepkiyi, bu onaylanmama halini içine alacak daha büyük bir model oluşturur. Şimdi ana karakter daha zor ve daha riskli ikinci bir eylemde bulunacaktır; bu eylem, gerçekliğe dair gözden geçirdiği anlayışıyla tutarlı olan ve dünyadan yeni beklentilerine dayanan bir eylem olacaktır. Fakat gerçekleştirdiği eylem yine karşıt güçleri harekete geçirerek kendi gerçekliğinde yeni bir boşluk açar.



Böylece bu beklenmedik duruma uyum sağlar, bir kez daha poker oyuncusu gibi ortaya koyduğu parayı artırır ve gidişata dair gözden geçirdiği hissiyatıyla tutarlı olduğunu düşündüğü bir eylemde bulunmaya karar verir. Ana karakter kapasitesinin ve iradesinin daha derin-

lerine ulaşır, kendini daha büyük bir riske atar ve üçüncü bir eylemde bulunur.

Belki de bu eylem olumlu bir sonuca yol açar ve bir an için arzusuna doğru bir adım atmış olur, ama sonraki eylemiyle tekrar bir boşluk daha açılacaktır. Şimdi daha güçlü irade, daha fazla kapasite ve daha büyük risk gerektiren çok daha zor bir eylemde bulunacaktır. İşbirliği değil de ilerleme sürecinde onun eylemleri tekrar tekrar karşıt güçleri harekete geçirerek kendi gerçekliğinde boşluk yaratır. Bu model yolun sonuna kadar, seyircinin başka türlüsünü hayal edemeyeceği final aksiyonuna kadar farklı düzeylerde tekrar eder.

An be an gerçeklikteki bu çatlaklar dramatik olan ile tekdüze olan, aksiyon ile hareket arasındaki farkı işaret eder. Hakiki aksiyon beklentide boşluklar oluşturan ve önemli bir değişiklik yaratan bedensel, işitsel veya zihinsel harekettir. Salt hareket ise hiçbir değişiklik yaratmayan, yaratsa bile önemsiz bir değişim yaratan ve onda beklenenin gerçekleştiği davranıştır.

Öte yandan beklenti ile sonuç arasındaki boşluk, sebep-sonuç meselesinden çok daha ötededir. En derin anlamda, görünür haliyle sebep ve ortaya çıkan haliyle sonuç arasındaki kopukluk insan ruhu ile dünyanın buluştuğu noktayı işaret eder. Bir yanda bizim inandığımız haliyle dünya, diğer yanda fiilen olduğu haliyle gerçeklik. Bu boşlukta hikâyenin bağlantı noktası, anlatılarımızı pişiren kazan yer alır. Burada yazar yaşama yön veren en etkili anları bulur. Bu kritik önemdeki kavşağa ulaşabilmenin tek yolu içten dışa doğru çalışmaktır.

İÇTEN DIŞA DOĞRU YAZMAK

Bunu neden yapmalıyız? Neden bir sahneyi tasarlarken her bir karakterin merkezine ulaşıp onun bakış açısıyla o merkezi tecrübe etmeliyiz? Bunu yaptığımız zaman ne kazanırız? Yapamazsak neyi kaybederiz?

Sözgelimi antropologlar gibi, dikkatli gözlemlerle toplumsal ve çevresel gerçekleri keşfedebilirdik. Keza not alan psikologlar gibi davranışsal gerçekleri bulabilirdik. Dıştan içe doğru çalışarak karakterin sahici, hatta büyüleyici dış görünüşünü gözler önüne serebilirdik. Fakat bu durumda yaratamayacağımız yegane çok önemli boyut *duygusal gerçekliktir*.

Duygusal gerçekliğin tek güvenilir kaynağı kendinizsiniz. Şayet karakterlerinizin dışında kalırsanız, kaçınılmaz olarak duygusal klişeler yazarsınız. Belli bir durumu açığa vuran insani tepkiler yaratmak için sadece karakterinizin iç dünyasına değil, kendi iç dünyanıza da girmelisiniz. Peki, bunu nasıl yapacaksınız? Masanızın başına oturup karakterinizin zihninin içine doğru yavaş yavaş ilerleyerek, kalbinizin küt küt attığını, ellerinizin terlediğini, midenizin düğümlendiğini, gözlerinizin yaşardığını, içinizden kahkahalar yükseldiğini, cinsel uyarılış, kızgınlık, öfke, şefkat, üzüntü, sevinç veya insani duygular yelpazesindeki sayısız tepkiden birini hissederek mi?

Hikâyenizde belli bir olayın vuku bulması, mevcut durumun aşama kaydedip yön değiştirmesi gerektiğine karar verdiniz. Derinlikli duygular içeren bir sahneyi nasıl yazarsınız? Şunu sorabilirdiniz: Benim karakterimin bu eylemde bulunması neden *gereklidir*? Fakat bu sizi klişelere ve ahlak dersi vermeye götürür. Yahut şunu sorabilirdiniz: Karakterim bunu nasıl *yapabilir*? Bu da sizi "sevimli" - zekice ama yapmacık - yazmaya iter. Veya şunu sorabilirdiniz: "Eğer benim karakterim bu koşullarda bulunsaydı ne yapardı?" Fakat bu da sizi karakterinizden uzaklaştırır, karakterinizi kendi hayat sahnesinde dolandırıp duygularını tahmin etmeye çalıştığınız izlenimi yaratır ve tahminler de her zaman klişedir. Yahut şöyle sorabilirsiniz: "Bu koşullarda ben olsaydım ne yapardım?" Bu soru tahayyülünüzü meşgul ederken kalbiniz çarpmaya başlayabilir, ama hiç kuşkusuz siz film karakteri değilsiniz. Her ne kadar o sizin için içten bir duygu olsa da karakteriniz tersini yapabilir. Öyleyse ne yapacaksınız?

Şunu sorarsanız: "Bu koşullarda bu karakterin yerinde ben olsaydım ne yapardım?" Stanislavski'nin "Büyülü eğer" deyimini kullanarak rolü oynarsınız. Euripides'ten Shakespeare'e ve Pinter'e kadar birçok usta oyun yazarının, D. W. Griffith'den Ruth Gordon'a ve John Sayles'e kadar pek çok senaryo yazarının aynı zamanda oyuncu olması tesadüf değildir. Yazarlar kelime işlemcilerinin başına oturarak odalarında volta atıp tüm karakterlerini - erkek, kadın, çocuk veya canavar - canlandıran doğaçlamacılardır. Karaktere özgü içten duygular kanımızdan akana değin hayal dünyamızda oyunculuk yaparız. Bir sahne bize duygusal açıdan anlamlı geldiğinde seyirciye de anlamlı geleceğini biliriz. Bizi etkileyen eseri yaratarak onları etkileriz.

ÇİN MAHALLESİ

İçten dışa doğru yazmayı açıklamak için senaryosunu Robert Towne'ın yazdığı ÇİN MAHALLESİ filminin ikinci bölümünün zirve sahnesine başvuracağım; bu sahne sinemadaki en ünlü ve en zekice yazılmış sahnelerden biridir. Filmde canlandırıldığı haliyle bu sahneyi ele alacağım, ama Towne'ın senaryosunun 9 Ekim 1973 tarihli üçüncü taslağında da bulunabilir.

Sinopsis

Özel dedektif J. J. Gittes, Los Angeles Su ve Elektrik İdaresi Müdürü Hollis Mulwray'ın ölümü üzerine soruşturma başlatır. Mulwray görünürde bir havuzda boğulmuştur ve işlenen bu suç Gittes'in rakibi komiser Escobar'ın kafasını karıştırır. İkinci bölümün sonlarına doğru Gittes şüpheleri ve saikleri ikiye indirir: Ya acımasız Noah Cross'un başını çektiği bir milyonerler kumpası politik güç ve servet için Mulwray'ı öldürmüştür ya da Evelyn Mulwray başka bir kadınla yakalanan kocasını bir kıskançlık krizi sırasında öldürmüştür.

Gittes, Evelyn'i Santa Monica'da bir eve kadar takip eder. Pencereden içeriyi gözetlerken, görünüşe göre uyuşturulmuş halde esir tutulan "öteki kadın"ı görür. Evelyn evden çıkıp arabasına yürüdüğünde Gittes onu konuşmaya zorlar. Bunun üzerine Evelyn öteki kadının kız kardeşi olduğunu öne sürer. Ne var ki Gittes onun bir kız kardeşi olmadığını bilir, ama o an için bir şey söylemez.

Gittes ertesi sabah L.A. tepelerinde Mulwray'ın evindeki tuzlu su havuzunda ölünün gözlüğünü bulur. Artık onun nasıl ve nerede öldürüldüğünü biliyordur. Elindeki bu delille Evelyn ile görüşmek için Santa Monica'ya döner. Gittes özel soruşturma ehliyetini elinden almakla onu tehdit eden komiser Escobar'a Evelyn'i teslim edecektir.

KARAKTERLER

J. J. GITTES bölge savcısı olarak çalışırken, Çin Mahallesi'nde bir kadına aşık olur ve ona yardım etmeye çalışırken her nasılsa ölümüne sebep olur. İşinden istifa eder ve yozlaşmış politikadan ve trajik geçmi-

şinden uzaklaşma umuduyla özel dedektif olur. Ne var ki bunu yapmakla aslında her ikisine de geri dönmüş olur. Daha kötüsü, kendini müşkül bir durumda bulur, çünkü cinayetten günler önce üçkağıda getirilip Mulwray'ı zina suçundan soruşturması sağlanmıştır. Millete madara edilmiştir; o ise son derece gururlu bir adamdır. Onun serinkanlı hal ve hareketlerinin ardında fazla düşünmeden risk alan biri vardır; alaycı kinikliği bir idealistin adalete susamışlığını maskeler. Arapsaçına dönmüş olaylara ilaveten bir de Evelyn Mulwray'a aşık olur. Bütün bunlar olurken *Gittes'nin amacı gerçeği bulmaktır.*

EVELYN MULWRAY kurbanın karısı ve Noah Cross'un kızıdır. Kocası hakkında soru sorulduğu zaman sinirlenir ve onu koruyucu bir tavır takınır; babasından bahsedildiği zaman ise kekeler. Kadının bir şeyler sakladığını sezeriz. Kocasının ölümünü araştırması, belki de kendi suçunu gizlemesi için Gittes'i tutar. Lakin soruşturma sırasında adamdan etkilenmiş görünür. Birkaç gangsterden zor bela kurtulduktan sonra sevişirler. Evelyn'in amacı *sırrını saklamak ve Katherine'le kaçmaktır.*

KHAN Evelyn'in uşağıdır. Evelyn dul kaldığından beri de kendini onun koruması olarak görür. Ağırbaşlılığı ve çetin koşullarla başa çıkabilme becerisiyle gurur duyar. Khan'ın amacı *Evelyn'i korumaktır.*

KATHERINE çok korunaklı bir hayat süren çekingen ve masum biridir. Katherine'in amacı *Evelyn'e itaat etmektir.*

SAHNE

İÇ/DIŞ. SANTA MONICA-BUICK-HAREKET HALİNDE-GÜNDÜZ

Gittes arabasıyla Los Angeles'ta yol almaktadır.

İçten dışa çalışmak için Evelyn'in kır evine Gittes'in zihnine girin. Kendinizi Gittes'in yerinde hayal edin ve onun gözünden bakın. Yolda arabayla ilerlerken şunu sorun:

"Şu an Gittes'in yerinde olsaydım ne yapardım?"

Hayal dünyanızı yokladığınızda şu cevap gelir:

"Prova yap. Ben hayatımın büyük yüzleşmelerine girmeden önce hep kafamda prova yaparım."

Şimdi Gittes'in duygularının ve ruhunun daha derinlerine inin:

Beyaz eklemli elleri direksiyonu tutarken kafasına düşünceler akın ediyor: "Kadın onu öldürdü, sonra beni kullandı. Bana yalan söyledi, bana kur yaptı. Ona aşık oldum. Ne kadar endişeli olsam da soğukkanlılığımı koruyacağım. Kapısına dayanıp içeri gireceğim ve onu suçlayacağım. O yalan söyler. Ben de polis çağırırım. O masum rolü oynar, birkaç damla gözyaşı döker. Fakat ben buz gibi kalırım, ona Mulwray'ın gözlüğünü gösteririm, sonra da sanki oradaymışım gibi yaptıklarını adım adım ortaya dökerim. Suçunu itiraf eder. Onu Escobar'a teslim ederim; benim için sorun biter."

DIŞ. KIR EVİ-SANTA MONICA

Gittes'in arabası otoyolda hızla gitmektedir.

Siz içten çalışmaya, Gittes'in bakış açısından düşünmeye devam edin:

"Sakin olacağım, soğukkanlı davranacağım..." Kadının evi göründüğünde hayalinizde aniden Evelyn'in bir görüntüsü belirir. Öfke nöbeti. Soğukkanlı davranma niyetiniz ile öfkeniz arasında bir çatlak oluşur.

Buick marka araba ACI BİR FREN YAPARAK durur. Gittes arabadan iner.

"Canın cehenneme!"

Gittes arabanın kapısını ÇARPAR ve merdivenlere fırlar.

"Kaçmadan onu yakala."

Kapı kolunu çevirir, kilitlidir, sonra kapıya ŞİDDETLE VURUR.

"Kahretsin!"

İÇ. KIR EVİ

Evelyn'in Çinli uşağı KHAN kapının yumruklandığını duyar ve kapıya yönelir.

Karakterler hayal dünyanıza girip çıktıkça, ileri geri değiştikçe birinin bakış açısından diğerine geçin. Khan'ın bakış açısına geçerek kendinize şunu sorun:

"Şu anda Khan'ın yerinde olsaydım, ne düşünür, ne hisseder, ne yapardım?"

Bu karakterin ruhuna nüfuz ettikçe düşünceleriniz akıp durur:

"Bu lanet olasıca da kim?" Uşağın gülümsemesini taklit edin. "Bahse girerim, yine o ağzı kalabalık dedektif geldi. Ben onu idare ederim."

Khan kapıyı açınca Gittes'i merdivende bulur.

KHAN

Bekleyin.

Gittes'in zihninin içine dönün:

"Yine bu aşağılık uşak."

GITTES

Sen bekle. Chow hoy kye dye!
(tercümesi: Çekil başımdan bok herif!)

Gittes, Khan'ı iter ve evin içine sokar.

Khan'a döndüğünüzde beklenti ile sonuç arasındaki ani boşluk gülümsemeyi tersine çevirir:

Şaşkınlık, öfke. "Herifçioğlu sadece paldır küldür eve dalmıyor, bir de bana Çince hakaret ediyor! Onu defet!"

Gittes başını kaldırdığında Khan'ın arkasında merdivenlerde beliren Evelyn'i görür. Kadın merdivenlerden inerken gergin bir halde kolyesiyle oynamaktadır.

Khan:

"Bu Bayan Mulwray. Onu koruyorum!"

Evelyn kendisine yardım edeceğini umarak bütün bir sabah Gittes'i telefonla aramıştır. Saatlerce hazırlıktan sonra Meksika'ya giden 5:30 trenine yetişme telaşı içindedir. Şimdi onun bakış açısına geçin:

"Bu durumda Evelyn'in yerinde olsaydım ne yapardım?"

Şimdi bu çok karmaşık kadının kalbine giden yolu bulun:

"Bu Jake. Tanrı'ya şükür. Beni umursadığını biliyorum. Yardım edecek bana. Nasıl görünüyorum?" Elleri içgüdüsel olarak saçlarına ve yüzüne gider. "Khan endişeli görünüyorsun."

Evelyn rahatlatıcı bir biçimde Khan'a gülümser ve oradan ayrılması için bir işaret yapar.

EVELYN

Her şey yolunda Khan.

Evelyn, Gittes'e dönerek:

Kendinden daha emin bir halde. "Artık yalnız değilim."

EVELYN

Nasılsın? Seni aradım durdum.

İÇ. OTURMA ODASI-AYNI

Gittes dönüp oturma odasına adım atar.

Gittes:

"Kadın öyle güzel ki. Ona bakma. Sıkı dur. Hazır ol. Yalan üstüne yalan söyleyecek."

GITTES

... Evet?

Evelyn onun yüzüne bakarak arkasından gider.

Evelyn:

"Dikkatini çekemem. Onu rahatsız eden bir şeyler var. Bitkin görünüyor..."

EVELYN

Uyuyabildin mi bari?

GITTES

Tabii.

"... ve aç, zavallı adam."

EVELYN

Yemek yedin mi?
Khan bize bir şeyler hazırlayabilir.

Gittes:

"Bu lanet olası yemek de nereden çıktı? Bitir şu işi hemen."

GITTES

Kız nerede?

Evelyn'in düşüncelerine döndüğünde bir şokla beraber beklentide bir boşluk oluşur:

"Neden bunu soruyor? Ters giden şey ne? Sakin ol. Masum numarası yap."

EVELYN

Yukarıda. Neden?

Gittes:

"Yumuşak bir sesle masum bir 'neden?'. Serinkanlılığı bırakma."

GITTES

Onu görmek istiyorum.

Evelyn:

"Katherine'den ne istiyor? Olmaz. Şimdi onu görmesine izin veremem. Yalan söyle. Meselenin içyüzünü öğren önce."

EVELYN

... Şu anda banyoda.

Onu neden görmek istiyorsun?

Gittes:

Yalanlarından iğreniyorum. "Sana yalan söylemesine izin verme."

Gittes odaya bakınır ve yarı yarıya dolu valizleri görür.

"Gitmeye hazırlanıyor. Burada işe yarar bir şey bulabilirim. Gözünü dört aç. Yine yalan söyleyecek."

GITTES

Bir yere mi gidiyordun?

Evelyn:

"Ona anlatmalıydım, ama zaman yoktu. Bunu saklayamam. Doğruyu söyle. Anlayacaktır."

EVELYN

Evet, 17:30'daki trene yetişmem lazım.

Gittes'te küçük bir boşluk oluşur:

"Ne biliyorsun? Dürüst ol. Sorun değil. Onun bu saçmalığına bir son ver. Ciddi olduğunu göster. Telefon nerede? Orada."

Gittes telefonu kaldırır.

Evelyn:

Şaşkınlık, boğucu korku. "Kimi arıyor acaba?"

EVELYN

Jake...?

"Arıyor. Tanrım, bana yardım et..."

Gittes'in kulağı telefonda:

"Cevap ver, Allah'ın cezası." Uşağın masayı topladığını duyar.

GITTES

Ben dedektif Gittes, komiser Escobar lütfen?

Evelyn:

"Polis!" Adrenalin akını. Panik. "Hayır, hayır. Sakin ol. Sakin ol. Sorun Hollis'le ilgili olmalı. Ama bekleyemem. Şimdi gitmemiz gerek."

EVELYN

Bir sorun mu var? Neler oluyor?
Saat 17:30'da trenim var demiştim sana.

Gittes:

"Yeter! Sustur şunu."

GITTES

Trene yetişemeyeceksin.
(telefonda)
Lou, 1972 Canyon Yolu'nda buluşalım.
Acele et... evet, olabildiğince çabuk gel.

Evelyn:

Öfkelenir. "Seni aptal..." Bir umut ışığı. "Belki de bana yardım etmesi için polisi arıyordur."

EVELYN

Bunu neden yaptın?

Gittes:

Kendinden hoşnut. "Güçlü durmaya çalışıyor, ama onu yakaladım. Kendimi iyi hissediyorum. Evimdeymişim gibi rahatım."

GITTES

(Şapkasını masaya atarak)
Tanıdığın iyi bir ceza avukatı var mı?

Evelyn giderek genişleyen boşluğu kapatmaya çalışır:

"Avukat mı? Lanet olasıca, ne demek istiyor? Feci bir şey olacağına dair ürpertici bir korku.

EVELYN

Hayır, yok.

Gittes:

"Şuna bak, kendine hakim ve serinkanlı. Sonuna kadar masum rolü oynuyor."

GITTES

(Gümüş tabakadan bir sigara çıkarır)
Merak etme, sana birkaç isim öneririm.
Biraz tuzludur, ama sen ödeyebilirsin.

Gittes sakin bir halde cebinden bir çakmak çıkarır, oturur ve bir sigara yakar.

Evelyn:

"Tanrım, beni tehdit ediyor. Onunla yattım. Şu havasına bak. Kendini ne sanıyor?" Öfke içinde nefesi daralır. "Panik yapma. Kontrolü bırakma. Bu hadisenin bir nedeni olmalı."

EVELYN

Bu ne demek oluyor? Bana anlatır mısın lütfen?

Gittes:

"Tepesi attı mı? Güzel. Seyret bakalım."

Gittes çakmağı tekrar cebine koyar ve aynı hareketle cebinden bir şeye sarılmış bir mendil çıkarır, masaya koyar ve gözlüğü göstermek için mendilin dört köşesini dikkatle açar.

GITTES

Bunu arka bahçenizdeki havuzda buldum.
Kocana ait galiba, değil mi?

Evelyn:

Boşluk kapanacak gibi değildir. Sersemlemiş. Hiçbir şeyin anlamı yok. Büyüyen bir korku. "Gözlük mü? Hollis'in balık havuzu? Neyin peşinde bu adam?"

EVELYN

Şey, bilmiyorum. Evet, olabilir.

Gittes:

"İşte başlıyoruz. Konuştur onu. İtiraf ettir."

GITTES

(Ayağa kalkar)
Evet, öyle. Orası boğulduğu yer.

Evelyn:

Sersemlemiş. "Evde mi?!"

EVELYN

Nasıl?!

Gittes:

Kızgın. "Konuştur onu. Hemen şimdi!"

GITTES

Şu anda şok geçirmenin sırası değil.
Otopsi raporu ciğerlerinin
tuzlu suyla dolu olduğunu kanıtlıyor.
Sözüme inan, tamam mı? Nasıl
olduğunu bilmek istiyorum. Nedenini bilmek
istiyorum. Ve Escobar gelmeden bilmek
istiyorum, çünkü lisansımı kaybetmek
istemiyorum.

Evelyn:

Küçümseyici sinirli yüzü içinize işliyor. Karmaşa, felç eden bir korku, kontrolü ele almak.

EVELYN

Neden söz ettiğinizi anlamıyorum.

Bu duyduğum en aptalca, en delice şey.

GITTES

Kes şunu!

Gittes:

Kontrolü kaybediyor. Ellerini çıkardı, yakala onu, parmakları oynuyor, ürküt onu. Ama sonra gözlerinden okunan şok ve acı merhamet uyandırıyor. Bir boşluk açılır. Kadının öfkeye karşı mücadelesini hissediyorsun. Elleri düşüyor. "Canı yanıyor, hadi adamım, o bunu soğukkanlılıkla yapmadı. Herkesin başına gelebilir bu. Ona bir şans ver. Her şeyi tek tek açıkla ama gerçeği ondan öğren!"

GITTES

İşini kolaylaştırayım.
Kıskandın ve kavga ettiniz,
Düşüp başını çarptı...
bir kazaydı ve sevgilisi olaya şahit oldu.
Kızın çenesini kapatman lazımdı. Ona zarar
verecek cesaretin yoktu, ama çenesini
kapayacak paran vardı.
Doğru mu yanlış mı?

Evelyn:

Boşluk korkunç bir anlamla kapanır: "Aman Tanrım, benim yaptığımı düşünüyor!"

EVELYN

Yanlış!

Gittes onun empatik cevabını duyuyor:

"Güzel. Sonunda gerçeğe yaklaşıyoruz." Sakinleş. "Fakat burada ne haltlar dönüyor?"

GITTES

Kız kim? Kız kardeşim masalını anlatma, çünkü kız kardeşin yok senin.

Evelyn:

Sizi ikiye bölen şokların içinde en büyüğü: "Onun kim olduğunu bilmek istiyor... Tanrım bana yardım et." Yıllardır sakladığı sır açığa çıkacak. Duvara döner. "Eğer ona anlatmazsan polisi arayacak, ama anlatırsam da..." Dönecek yer yok... Gittes hariç.

EVELYN

Tamam, anlatacağım... sana gerçeği anlatacağım.

Gittes:

Kendinden emin. Odaklanmış. "Nihayet."

GITTES

Güzel. Adı ne?

Evelyn:

"Adı... Yüce Tanrım, adı..."

EVELYN

... Katherine.

GITTES

Hangi Katherine?

Evelyn:

En kötüsüne hazır. "Her şeyi anlat. Bakalım, dayanabilecek

mi... eğer ben dayanabilirsem..."

EVELYN

O benim kızım.

Merakla beklediği itirafın gelmesi üzerine köpüren Gittes'in bakış açısına dönersek:

"Başka bir lanet olası yalan!"

Gittes ani ve sert bir tepki göstererek kadının suratına bir tokat atar.

Evelyn:

Yakıcı bir acı. Uyuşma. Yaşam boyu suçluluk duygusundan kaynaklanan bir felç.

GITTES

Gerçeği bilmek istiyorum.

Evelyn tekrar tokat yemeye hazırmış gibi edilgen halde öylece durur.

EVELYN

O benim kardeşim.

Gittes:

Tekrar tokat atar...

EVELYN

O benim kızım.

Evelyn:

Kendini bırakmaktan başka hiçbir şey hissetmez.

Gittes:

... Bir kez daha tokatlar, kadının gözyaşlarını görerek.

EVELYN

Kardeşim.

... Daha şiddetli tokatlar...

EVELYN

-Kızım, kardeşim-

... Elinin tersiyle vurur, avucunu açıp kadını yakalar ve kanepeye fırlatır.

GITTES

Sana gerçeği bilmek istiyorum dedim.

Evelyn:

İlk bakışta aklınız başka bir yerdeymiş gibi görünür, ama kanepeye çarpınca şimdiye döner ve kimseye söyleyemediğiniz şeyleri haykırırsınız.

EVELYN

O benim kardeşim ve kızım.

Gittes:

Kör edici bir boşluk! Hayret içinde. Boşluk yavaş yavaş kapanırken öfkesi azalır. Sözcüklerin ardındaki korkunç imaları anlarsınız.

Aniden Khan merdivenlerden iner.

Khan:

Onu korumak için dövüşmeye hazırdır.

Evelyn ansızın hatırlar:

"Katherine! Yüce Tanrım, beni duydu mu o?"

EVELYN

(hemen Khan'a yönelip)

Khan, lütfen geri dön.
Tanrı aşkına onu yukarıda tut. Geri dön.

Khan, Gittes'e sert bir bakış fırlatır, ardından yukarı çıkar.

Evelyn dönüp baktığında Gittes'in yüzündeki donmuş ifadeyi görür:

Onun için tuhaf bir acıma hissi duyar. "Zavallı adam... hala anlamadı."

EVELYN

... Babam ve ben... anladın mı?

Yoksa bu senin için çok mu zor?

Evelyn başını dizlerine koyup hıçkırmaya başlar.

Gittes:

Bir şefkat dalgası. "Cross... seni hasta ruhlu alçak..."

GITTES

(sakince)
Sana tecavüz mü etti?

Evelyn:

Kendinizin ve babanızın uzun yıllar önceki suretleri. Ezici suçluluk duygusu. Ama başka yalan yok.

Evelyn başını sallar: "Hayır."

Burası yeniden yazmakta kritik bir nokta. Üçüncü taslakta Evelyn annesi öldüğünde on beş yaşında olduğunu uzun uzadıya açıklar. Babası öyle çok üzülmüş ki "ruhsal çöküntü" geçirmiş ve kendi kendine yemek yiyemeyen ve giyinemeyen "küçük bir oğlan" haline gelmiş. Bu onları ensest ilişkiye sürüklemiş. Yaptığıyla yüzleşemeyen babası ona sırtını dönmüş. Bu açıklama sahnenin temposunu yavaşlatmakla kalmaz, bundan daha önemlisi, karşıt karaktere (antagonist) sempatik bir incinebilirlik vererek onu ciddi ölçüde zayıflatır. Burası kesildi ve onun yerin Gittes'in "Sana tecavüz mü etti?" sorusu ve Evelyn'in inkarı aldı. Cross'un zalimliğini ortaya koyan ve Gittes'in Evelyn'e olan aşkını ciddi ölçüde sınayan zekice bir hamle.

Bu durumda Evelyn'in tecavüze uğradığını neden inkar ettiğinin en az iki muhtemel açıklaması söz konusu olur: Çocuklar anne babalarını korumak için çoğu zaman kendilerine zarar vermeyi yeğlerler. Pekala tecavüze uğramış olabilir, ama böyle olsa bile babasını suçlamayı kendine yediremez. İkinci açıklama ise onun suç ortağı olduğudur. Annesinin ölümü onu "evin kadını" yapar. Bu koşullarda baba ile kızı arasındaki ensest ilişki görülmedik bir durum değildir. Ancak bu Cross'u mazur kılmaz. Her halükarda sorumluluk ondadır, ama Evelyn suçluluk duygusuyla kendini cezalandırmıştır. Onun inkarı, Gittes'i karakteri belirleyen tercihlerle yüzleşmeye zorlar: Bu kadını sevmeye devam edecek mi, yoksa etmeyecek mi? Onu cinayet suçundan polise teslim edecek mi, yoksa etmeyecek mi? Kadının inkarı adamın beklentisiyle çelişir ve bir boşluk yaratır:

Gittes:

"Ya tecavüze uğramadıysa...?" Kafa karışıklığı. "Daha fazlası olmalı."

GITTES

Sonra ne oldu?

Evelyn:

Hamile olduğunu öğrendiğinde yaşadığı şoku hatırlar. Babanızın alaycı yüzü, Meksika'ya kaçmak, doğum sancısı, yabancı bir hastane, yalnızlık...

EVELYN

Kaçtım...

GITTES

...Meksika'ya.

Evelyn:

Hollis'in sizi Meksika'da bulduğunu, gururla ona Katherine'i gösterdiğinizi hatırlıyorsunuz. Çocuğunuz sizden alınırken yaşadığınız keder, rahibelerin yüzleri, Katherine'in ağlama sesi...

EVELYN

(başını sallayarak "evet" der)
Hollis geldi ve benimle ilgilendi.
Onu göremedim...
On beş yaşındaydım. İstedim
ama göremedim. Sonra...

Katherine'i sizinle birlikte olması için Los Angeles'a getirmenin ve onu babanızdan uzakta güvende tutmanın sevincinin görüntüleri. Derken ani bir korku bastırır: "Onu katiyen bulmamalı. Adam hasta. Ne istediğini biliyorum. Eğer çocuğumu eline geçirirse aynı şeyi ona da yapar."

EVELYN

(Gittes'e yalvaran bir bakışla)
Şimdi onunla olmak istiyorum.
Onunla ilgilenmek istiyorum.

Gittes:

"Nihayet gerçeği öğrendim." Boşluğun kapandığını ve bununla birlikte ona olan sevgisinin büyüdüğünü hisseder. Çektiği tüm acılardan dolayı ona acır, cesaretine ve çocuğa bağlılığına saygı duyar. "Bırak gitsin. Hayır, en iyisi onu bu

şehirden kendin götür. Bunu kendi başına asla yapamayacak. Adamım, onun için bunu yapmalısın."

GITTES

Şimdi onu nereye götüreceksin?

Evelyn:

Umudun parladığı an. "Ne demek istiyor? Yardım mı edecek?"

EVELYN

Tekrar Meksika'ya.

Gittes:

Çarklar dönüyor. "Onun geçmişini Escobar'a nasıl anlatacaksın?"

GITTES

Ama trene binemezsiniz.
Escobar her yerde seni arar.

Evelyn:

Kuşkulu. Sevinçli. "Bana yardım edecek!"

EVELYN

Peki ya uçak?

GITTES

Hayır, bu daha kötü.
En iyisi, buradan hemen gidin
ve bunları bırakın.

(vuruş)
Khan nerede oturuyor?
Tam adresini al.

EVELYN

Pekala...

Işık masadaki gözlükten Evelyn'in gözlerine yansır.

Evelyn:

"Şu gözlük..." Hollis'in gözlüksüz kitap okurkenki görüntüsü.

EVELYN

Bu gözlük Hollis'e ait değil.

GITTES

Nereden biliyorsun?

EVELYN

Çünkü o çift odaklı gözlük takmaz.

Gittes dikkatle gözlüğe bakarken kadın merdivenlere yönelir.

Gittes:

"Mulwray'ın gözlüğü değilse...?" Bir boşluk oluşur. Gerçeğin son parçası henüz bulunmadı. Hafızası geriye sarıp geçmişe gider... Noah Cross ile öğle yemeği, çift odaklı gözlüğünün üzerinden ızgara balığın kafasına bakıyor. Boşluk aniden kapanır. "Cross, Mulwray'ı öldürdü; çünkü damadı ona kızının kızı tarafından nereye saklandığını söylemeyecekti. Cross çocuğu istiyor. Ama onu alamayacak, çünkü cebimde onu ele verecek bir delil var."

Gittes dikkatle gözlüğü yeleğinin cebine koyar ve sonra kolunda utangaç bir genç kızla dönen Evelyn'e bakar.

"Sevimli. Annesine benziyor. Biraz korkmuş. Bizi duymuş olmalı."

EVELYN

Katherine Bay Gittes'e merhaba de.

Katherine'in bakış açısına girin:

Şu anda Katherine'in yerinde olsaydım ne hissederdim?

Katherine:

Tedirgin, telaşlı. "Anne ağlıyordu. Onu bu adam mı incitti? Ama anne ona gülümsüyordu. Sanırım sorun yok."

KATHERINE

Merhaba.

GITTES

Merhaba.

Evelyn kızına güven verici şekilde bakar ve onu merdivenlere geri gönderir.

EVELYN

(Gittes'e)

1712 Alameda'da oturuyor.
Neresi olduğunu biliyor musun?

GITTES

Evet.

Gittes:

Son boşluk açılır. Bir zamanlar sevdiği kadının Çin Mahallesi'nde şiddetli ölümünün görüntüleri zihnine akar. Dehşet duygusu, dönüp dolaşıp aynı noktaya gelme hissi. Boşluk yavaş yavaş şu düşünceyle kapanır: "Bu sefer işi doğru yapacağım."

• • •

BOŞLUĞUN İÇİNDE YARATMAK

Oyuncuların "iç monolog" dediği konuşmaları yazarken, bu tempolu sahneyi çok yavaş çekimin içine yerleştirdim ve duygu uçuşlarını veya düşünce kıvılcımlarını dillendirdim. Yine de bu onun masadaki halidir. Filmde dakikalar, belki de saniyeler sürecek bir şeyi yazmak günler, hatta haftalar alabilir. Karakterlerimizin anlarını baştan sona dokuyup söylenmemiş düşüncelerin, imgelerin, duyumların ve hislerin labirentini oluştururken, her anı tekrar tekrar düşünmenin ve tekrar tekrar yaratmanın merceği altına alırız.

Öte yandan içten dışa doğru yazmak, bir sahneyi başından sonuna kadar tek bir karakterin bakış açısına hapsederek hayal ettiğimiz anlamına gelmez. Doğrusu, az evvel verdiğimiz örnekte olduğu gibi, yazar bakış açılarını değiştirir. Bir karakterin bilinç merkezine yerleşir ve şu soruyu kendine sorar: "Bu koşullarda bu karakterin yerinde ben olsaydım ne yapardım?" Kendi duyguları içinde belli bir insan tepkisini hisseder ve karakterin sonraki eylemini hayal eder.

Şimdi, yazarın sorunu şudur: Sahne nasıl ilerleyecek? Hikâyenin seyrini belirlemek için yazar karakterin öznel bakış açısından hareket etmeli ve henüz yarattığı aksiyona nesnel açıdan bakmalıdır. Bu aksiyonla karakterin dünyasında belli bir tepkinin gelmesini öngörür. Fakat bu gerçekleşmemelidir. Bunun yerine, yazar boşluk açmalıdır. Bunu yapmak için de yazarların öteden beri kendilerine sordukları şu soruyu sorar: *"Bunun tersi nedir?"*

Yazarlar içgüdüsel olarak diyalektik düşünürler. Jean Cocteau'nun da belirttiği gibi: "Yaratmanın ruhu karşıtlığın ruhudur; tezahürlerin bilinmeyen bir gerçekliğe doğru atılımıdır." Tezahürlerden kuşku duymalı ve aşikar olanın tersini araştırmalısınız. Şeyleri yüzeysel olarak değerlendirip yüzeyde dolaşmayın. Bunun yerine saklı, beklenmedik, aykırı görüneni, başka bir deyişle gerçeği bulmak için yaşamın derisini soyun. Bu boşlukta kendi gerçeğinizi bulacaksınız.

Kendi evreninizin tanrısı olduğunuzu hatırlayın. Karakterlerinizi, onların bedenlerini, duygularını, ilişkilerini, dünyalarını biliyorsunuz. Bir bakış açısından içtenlikli bir anı bir kez olsun yarattığınızda, başka bir bakış açısı bulmak için kendi evreninizde dolaşır, cansızları bile yoklarsınız. Böylece bu evreni kolaçan edebilir, beklenmedik bir tepki yaratabilir ve beklenti ile sonuç arasında bir yarık açmak için uğraşabilirsiniz.

Bunu yaptıktan sonra ilk karakterinizin zihnine geri döner, şu soruyu tekrar sorarak yeni bir duygusal gerçeğe giden yolu bulursunuz: "Bu *yeni* koşullar altında bu karakterin yerinde olsaydım ne yapardım?" Bu tepkiye ve aksiyona giden yolu bulduğunuzda, tekrar "*Bunun* tersi nedir?" diye sorarak doğru bir adım atmış olursunuz.

İyi bir metin TEPKİLERİ vurgular.

Herhangi bir hikâyedeki aksiyonların çoğu az çok öngörülür. Türün geleneği gereği bir *Aşk Hikâyesi*'nde müstakbel sevgililer karşılaşacak, *Polisiye*'de dedektif bir suçu ortaya çıkaracak, *Eğitim*'de ana karakterin hayatı dibe vuracaktır. Bunlar ve benzeri diğer yaygın aksiyonlar her yerde bilinir ve seyirci tarafından da öngörülür. Hal böyle olunca iyi bir metinde *ne* olduğundan ziyade, olanların *kime, neden* ve *nasıl* olduğu önem kazanır. Aslında en zengin ve en doyurucu hazlar olayların yol açtığı *tepkilere* ve kazanılan *içgörüye* odaklanan hikâyelerde bulunur.

ÇİN MAHALLESİ filmindeki sahneye geri dönelim: Gittes içeri girmeyi umarak kapıyı çalar. Ne tepki alır? Khan, Gittes'i bekletmeyi umarak yolunu keser. Bunun üzerine Gittes'in tepkisi ne olur? Ona Çince hakaret edip paldır küldür içeri dalarak onu şaşkına çevirir. Evelyn, Gittes'ten yardım göreceğini umarak aşağıya iner. Peki, buna nasıl bir tepki alır? Gittes onun mecburen cinayet işlediğini itiraf edeceğini ve "öteki kadın"la ilgili gerçeği anlatacağını umarak polisi arar. Buna verilen tepki nedir? Kadın cinayetten babasını sorumlu tutarak öteki kadının ensest ilişkiden doğan kızı olduğunu açıklar. Peş peşe vurucu anlar, üstelik en sessiz ve en içselleştirilmiş sahnelerde, bir dizi dinamik aksiyon/*tepki*/boşluk, yenilenmiş aksiyon/şaşırtıcı *tepki*/boşluk, sahneler bizi şaşırtıp büyülerken sahneyi Dönüm Noktası etrafında kurar.

İçinde bir karakterin kapıya yöneldiği, kapıyı çaldığı ve beklediği kritik bir sahneyi yazıyorsanız ve karaktere verilen tepki, kapıyı açıp kibarca onu içeri davet etmek oluyorsa; yani, yönetmen böyle bir sah-

neyi çekecek kadar aptalsa, büyük ihtimalle bu sahne perde yüzü görmeyecektir. Çünkü unvanını hak eden bir kurgucu, yönetmene şunları söyleyerek sahneyi anında filmden çıkaracaktır: "Jack bu sekiz saniye ölü. Kapıyı çalar ve gerçekten ona açılır mı? Hayır, kesip kanepeye geçeceğiz. Bu ilk gerçek vuruş. Üzgünüm, ama yıldız oyuncunu kapıya doğru yöneltirken elli bin dolarını çöpe atıyorsun, çünkü tempoyu düşüren anlamsız bir sahne bu." "Tempoyu düşüren anlamsız sahne" beklentiyi sonuçla zoraki eşitlemeye çalışan ve tepkilerin içgörü ve hayal gücünden yoksun olduğu herhangi bir sahnedir.

Sahneyi vurucu andan vurucu ana, boşluktan boşluğa hayal ederek yazarsınız. Yazdığınız şey olan bitenin, ona verilen tepkinin, görülen, söylenen ve yapılan şeylerin canlı bir betimlemesidir. Başka biri sizin yazdıklarınızı okuduğunda, masanızın başında yaşadığınız hayatı vuruştan vuruşa, boşluktan boşluğa olanca hızıyla yaşayacak şekilde yazmalısınız. Sayfada yer alan sözcükler; okuyucunun, sizin ne düşlediğinizi görerek, ne hissettiğinizi hissederek, ne anladığınızı öğrenerek her boşluğa sızmasını sağlamalıdır, ta ki tıpkı sizin gibi kalbi güm güm atana, duyguları sel olup akana ve kafasında anlam oluşana değin.

HİKÂYENİN ÖZÜ VE ENERJİSİ

Bu bölümün başındaki sorulara verilen cevaplar artık netleşmiş olsa gerek. Hikâyenin malzemesi sözcükler değildir. Metniniz hayal gücünüzün ve duygularınızın masa başındaki yaşamını ifade etmek için anlaşılır olmalıdır. Ne var ki sözcükler bir amaç değil, araçtır. Hikâyenin özü insanın bir eylemde bulunduğunda olmasını beklediği şey ile gerçekte olan şey arasında açılan boşluktur; beklenti ile sonuç, ihtimal ile zorunluluk arasındaki yarıktır. Bir sahneyi kurmak için sürekli gerçeklikte bu tür oyuklar açarız.

Hikâyedeki enerjinin kaynağına gelince cevap yine aynıdır: Boşluk. Seyirci dolaylı yoldan arzusunun peşine düşerek karakterle empati kurar. Dünyadan az çok karakterin beklediği tarzda tepki bekler. Boşluk karakter için açıldığı zaman, seyirci için de açılmış olur. İşte bu "Aman Tanrım!" anıdır, iyi anlatılmış hikâyelerde tekrar tekrar yaşadığınız "Ah, olamaz!" veya "Oh, evet!" anlarıdır.

Gelecek sefer sinemaya gittiğiniz zaman en arka sıraya oturun, böylece filmi izleyen seyirciyi görebilirsiniz. Son derece öğretici bir deneyimdir bu: Kaşlar kalkar, ağızlar açılır, bedenler geri çekilir ve

sallanır, kahkahalar patlar, gözlerden yaşlar süzülür. Karakter için ne zaman boşluk açılırsa seyirci için de açılır. Hikâyenin her dönüm noktasında karakter bir sonraki aksiyonu için daha fazla enerji ve çaba harcamalıdır. Karakterle empati kuran seyirci, film boyunca her vuruşta inşa edilen enerji dalgalarını birebir hisseder.

Elektrik yükünün mıknatısın bir kutbundan diğerine atlaması gibi, hayatın kıvılcımı da benlik ile gerçeklik arasındaki boşlukta çakar. Bu enerji patlamasıyla hikâyenin gücünü ateşleriz ve seyircinin yüreğine dokunuruz.

8

TETİKLEYİCİ OLAY

Bir hikâye beş bölümde tasarlanır: Anlatının ilk ana olayı olan *Tetikleyici Olay*, arkasından gelecek her şeyin başlıca nedenidir ve diğer dört unsuru harekete geçirir: *Giderek Büyüyen Zorluklar*, *Kriz*, *Zirve*, Çözüm. Tetikleyici Olay'ın nasıl devreye girdiğini ve çalışmada nasıl işlev gördüğünü anlamak için geri dönüp söz konusu olayın gerçekleştiği *ortama*, maddi ve sosyal dünyaya göz atalım.

HİKÂYENİN DÜNYASI

Ortamı dönem, süre, yer ve çatışma düzeyi açısından tanımlamıştık. Bu dört boyut hikâyenin dünyasını çerçeveler, ama yaratıcı tercihler bütününe esin vermek için klişesiz, özgün bir hikâye anlatmamız ve bu çerçeveyi de ayrıntı genişliği ve derinliğiyle doldurmamız gerekir. Aşağıda bütün hikâyeler için sorduğumuz genel soruların listesi bulunmaktadır. Bunların ötesinde, her çalışma yazarın fikir açlığından güç alan kendine has bir listeye ilham kaynağı olur.

Karakterlerim geçimini nasıl kazanıyor? Hayatımızın üçte birini veya daha fazlasını işte geçiririz, yine de filmlerde insanları işlerini yaparken nadiren görürüz. Bunun nedeni basittir: Çoğu iş sıkıcıdır. Herhalde işi yapan insanı değil de yapılan işi seyretmek sıkıcıdır. Herhangi bir avukat, polis veya doktorun bildiği gibi, onların zamanlarının büyük bir kısmı rutin işler, raporlar ve bir şeyi değiştirmeyen veya çok az değiştiren toplantılarla geçer: Sonuca ulaşan beklenti örneği. İşte bu nedenle meslek türlerinde - *Mahkeme*, *Suç*, *Tıp* - biz sadece işin sorun çözmekten çok sorun yarattığı anlara odaklanırız. Bununla birlikte bir karakterin içine girmek için onun yirmi dört saatini bütün yanlarıyla sorgularız. Sadece nasıl çalıştığını değil, ayrıca nasıl eğlendiğini, nasıl dua ettiğini, nasıl seviştiğini de.

Dünyamın politikası nedir? Bunun illa sağ kanat/sol kanat, cumhuriyetçi/demokrat anlamında bir politika olması gerekmez; bizim kastettiğimiz, kelimenin gerçek anlamıyla politikadır: Güç. Politika herhangi bir toplumda gücün organize edilmesine verdiğimiz isimdir. Ne zaman insanlar bir şeyler yapmak için bir araya gelse, orada her zaman gücün eşitsiz bir dağılımı söz konusu olur. Şirketlerde, hastanelerde, dinlerde, devlet birimlerinde, vs. tepedeki şahıs en büyük gücü elinde tutarken, alttakiler ya güçsüzdür ya da az bir güce sahiptir. Bir işçi gücü nasıl elde eder veya kaybeder? Eşitsizliği gidermek ve her türlü eşitlik kuramını hayata geçirmek için ne kadar çalışırsak çalışalım, bütün toplumlar gücün düzenlenişi bakımından inatla ve doğal bir şekilde piramit şeklinde yapılanırlar. Başka bir deyişle politik bir yapı oluştururlar.

Aile hakkında bir şeyler yazarken bile mesele politiktir, çünkü diğer bütün toplumsal yapılar gibi aile de politiktir. Babanın otorite olduğu bir aile ataerkil midir, baba o evden ayrıldığı zaman otorite anneye mi geçer, sonra o da gittiğinde en büyük çocuğa mı? Yoksa işlediğiniz aile annenin işleri çekip çevirdiği anaerkil bir aile mi? Yahut çocuğun anne babası üzerinde tahakküm kurduğu çağdaş bir aile mi?

Sevgi ilişkileri politiktir. Eski bir Çingene atasözüne göre, "ilk itiraf eden kaybeder." "Seni seviyorum," cümlesini ilk kuran kaybeder, çünkü karşısındaki kişi kendisinin sevilen taraf olduğunu, dolayısıyla ilişkinin dizginlerini eline geçirdiğini anlayarak kurnazca gülümser. Eğer şanslıysanız, bu iki ufak sözcük mum ışığı altında beraber söylenir. Eğer çok daha şanslıysanız, bu sözcükler söylenmeyecek... *yaşanacaktır.*

Dünyamın ritüelleri nelerdir? Dünyanın her köşesinde yaşam ritüellere bağlıdır. Şu anda yaptığımız şey bir ritüel, değil mi? Ben bir kitap yazdım, siz de onu okuyorsunuz. Başka bir zaman ve mekanda bir ağaç altında oturmuş veya yürüyor olabilirdik, Sokrates ve öğrencileri gibi. Sadece halk törenleri için değil, çok özel olanlar da dahil olmak üzere her türlü etkinlik için ritüel yaratabiliriz. Banyo lavabosunun etrafındaki temizlik ve bakım eşyalarımı yeniden düzenlemeye çalışana Allah yardım etsin.

Karakterleriniz nasıl yemek yer? Yemek yemek dünyanın her yerinde farklı bir ritüeldir. Sözgelimi son yapılan bir araştırmaya göre, Amerikalılar yemeklerinin %75'ini restoranda yiyor. Eğer karakterleriniz evde yiyorsa, ailesi yemeği belli saatlerde yiyen ve yemek için özenle giyinen eski moda bir aile midir, yoksa canı istedikçe buzdolabı

açıp atıştıran çağdaş bir aile midir?

Dünyamdaki değerler nelerdir? Karakterlerimin iyilik anlayışı nedir? Ya da kötülük anlayışı? Neyi doğru, neyi yanlış bulurlar? Benim yarattığım toplumun kuralları nelerdir? İyi/kötü, doğru/yanlış, yasal/yasadışının illa birbiriyle ilintili olması gerekmez. Karakterlerim neyi yaşamaya değer buluyorlar? Neyin peşinden gitmeyi aptalca diye telakki ediyorlar? Ne için yaşamlarını feda ederlerdi?

Tür veya türlerin kombinasyonu nedir? Hangi geleneklerle? Ortam gibi, türler de korunması veya akıllıca dönüştürülmesi gereken yaratıcı sınırlamalarla yazarı kuşatır.

Karakterlerimin biyografileri nelerdir? Doğdukları günden filmin açılış sahnesine kadar yaşam onları nasıl şekillendirmiştir?

Hikâye geçmişi nedir? Bu genellikle yanlış anlaşılan bir terimdir. Hayat hikâyesi ya da biyografi anlamına gelmez. *Hikâye geçmişi* karakterlerin geçmişinde meydana gelmiş önemli olaylar dizisidir ve yazar bunları kendi hikâyesinin seyrini oluşturmak için kullanır. Hikâye geçmişini tam olarak nasıl kullandığımızı ileride ele alacağım, ama şimdilik karakterlerimizi bir boşluktan yaratmadığımızı belirtelim. Karakteri biyografiyle eker, olaylarla yetiştiririz; öyle ki o tekrar tekrar ürün alacağımız bir bahçeye dönüşür.

Rol dağılımı nasıl yapılır? Sanat eserinde hiçbir şey rastlantısal değildir. Düşünceler kendiliğinden ansızın gelebilir, ama onları bir bütün içinde bilinçli ve yaratıcı şekilde dokumalıyız. Aklımıza gelen herhangi bir karakterin yanlışlıkla hikâyeye girip rol almasına izin veremeyiz. Her rol bir amaca hizmet etmelidir ve rol dağılımının ilk ilkesi kutuplaşmadır. Çeşitli roller arasında çatışan ya da çelişen davranışlardan örülü bir ağı kullanırız.

İdeal karakterler yemeğe oturup ister dökülen şarap kadar eften püften bir konu isterse de boşanma beyanı gibi önemli bir konu hakkında konuşurlarsa, her bir karakter ayrı ve kendine özgü bir tepki verecektir. Aynı tepkiyi veren iki karakter olmaz, çünkü herhangi bir şeye karşı aynı tutumu paylaşan iki karakter yoktur. Her biri kendi karakterine özgü bir dünya görüşüne sahip bir bireydir ve diğer hepsininkiyle tezat oluşturan ayrı bir tepki verir.

Eğer rol dağılımınız içinde iki karakter aynı tutumu paylaşıyor ve ne olursa olsun aynı tepkiyi veriyorsa, onları bir kişiye indirmeli veya birini hikâyeden çıkarmalısınız. Karakterler aynı tepkiyi verdikleri za-

man çatışma olanaklarını azaltmış olursunuz. Oysa yazarın stratejisi bu olanakları artırmak olmalıdır.

Şu rol dağılımını düşünün: Baba, anne, kız çocuk ve Jeffrey adın da erkek çocuk. Bu aile Iowa'da yaşıyor olsun. Yemeğe oturdukların da Jeffrey onlara dönüp şöyle der: "Babacığım, anneciğim, kardeşin önemli bir karar verdim. Uçak biletimi aldım ve yarın filmlerde sana yönetmeni olarak çalışmak üzere Hollywood'a gidiyorum." Üçünün cevabı da şu olsun: "Ne harika bir fikir! Öyle değil mi? Jeff Hollywood'a gidecek." Süt bardakları Jeff'in şerefine kalkar.

KES: Jeff'in odası. Duvardaki resimlerine hayranlıkla bakarak, sanat okulundaki günlerini yad ederek, onun yeteneğini övüp bu işi başaracağına inanarak odasını toplamasına yardım ederler.

KES: Havaalanı. Gözyaşları içinde onu kucaklayıp "İşe başlayınca bize yaz Jeff," diyerek onu uçağa bindirirler.

Şimdi bunun yerine şu sahneyi hayal edin: Jeffrey yemeğe oturur, kararını bildirir ve aniden babası masaya YUMRUĞUNU İNDİRİR. "Sen neden bahsediyorsun Jeff? Sanat yönetmeni olmak için Hollywood'a[4] gitmeyeceksin... sanat yönetmenliği de her neymişse. Hayır, burada Davenport'ta kalmaya devam edeceksin. Çünkü Jeff, senin de bildiğin gibi ben hiçbir şeyi kendim için yapmadım. Hayatım boyunca. Hepsi senin içindi Jeff, senin için. Diyelim ki Iowa'daki su tesisatçıları nın kralı benim... ama bir gün sen, evlat, bütün Midwest'te su tesisatçılarının imparatoru olacaksın. Bir daha bu saçmalık hakkında tek laf duymak istemiyorum. Bu konu kapanmıştır."

KES: Jeff odasında somurtarak oturur. Annesi kulağına yavaşça şunu fısıldar: "Onu dinleme oğlum. Sanat yönetmeni ya da her ne olmak içinse git Hollywood'a. Oscarları bunun için kazanıyorlar, değil mi Jeff? "Evet anne," der Jeff. "Güzel. Hollywood'a git ve benim için bir Oscar kazan. Şu aşağılık herifin yanıldığını kanıtla. Bunu yapabilirsin Jeff. Çünkü sen yeteneklisin. Yetenekli olduğunu biliyorum. Sen bu yeteneği benim ailemden aldın. Ben de yetenekliydim, ama babanla evlenince her şeyi bıraktım. Bunu yaptığıma o gün bugündür pişmamm. Tanrı aşkına Jeff, burada Davenport'ta kalma. Lanet olası bir yer burası. İsmi bile dandik bir kanepe markası. Hayır, Hollywood'a git ve beni gururlandır."

KES: Jeff eşyalarını toplar. Kız kardeşi şaşkın bir halde içeri gi-

rer: "Jeff, ne yapıyorsun? Toplanıyor musun? Beni bu ikisiyle yalnız mı bırakacaksın? Nasıl olduklarını biliyorsun. Beni çiğ çiğ yerler. Hollywood'a gidersen su tesisatı işini bırakırım!" Valizden Jeff'in eşyalarını çekerek konuşmaya devam eder: "Şayet sanatçı olmak istiyorsan her yerde olabilirsin. Günbatımı her yerde aynı günbatımıdır. Manzara aynı manzara. Lanet olası yeri farklı kılan ne? Bir gün başarılı olacaksın. Başaracağını biliyorum. Seninkilere benzeyen resimler görmüştüm... Sears'ta. Gitme Jeff, ben ölürüm yoksa!"

Jeff Hollywood'a gitsin ya da gitmesin, kutuplaşmış rol dağılımı yazara, onun için elzem olan şeyi verir: Sahneler.

YAZARLIK

Ortam araştırması doyma noktasına ulaştığında, mucizevi bir şey gerçekleşir. Tarih boyunca kaç milyon hikâye anlatılmış olursa olsun, hikâyeniz kendine özgü bir atmosfere, şimdiye kadar anlatılmış bütün hikâyelerden onu ayıran bir kişiliğe kavuşur; işte bu muhteşem bir olaydır. İnsanoğlu mağaralarda ateşin etrafında oturmaya başladığından beri birbirlerine hikâyeler anlatmıştır. Hikâye anlatıcılarının sanatlarını kusursuz icra ettikleri her seferinde, hikâye tıpkı usta bir ressamın portresi gibi eşi benzeri olmayan bir sanat eserine dönüşür.

Anlatmaya çalıştığınız hikâyeler gibi benzersiz, tanınmış ve saygı duyulan özgün biri olmak istersiniz. Araştırma sürecinizde şu üç sözcüğü aklınızda bulundurun: "Yazar", "yetkinlik" ve "özgünlük".

Birincisi "yazar". "Yazar" romancı ve oyun yazarlarına kolayca, senaryo yazarlarına ise nadiren verdiğimiz bir isimdir. Ancak "yaratıcı" olarak düşünülen senaryo yazarı; ortam, karakterler ve hikâyenin yaratıcısı olması bakımından kesinlikle bir *yazardır*. Zira yazarlığını sınamanın yolu bilgidir. Hakiki bir yazar, kullandığı araç ne olursa olsun, konusu hakkında adeta tanrı gibi bilgisi olan bir sanatçıdır. Yazarlığının kanıtı da sayfalarının *yetkinlik* hissi uyandırmasıdır. Bir senaryoyu açıp hemen ona kendini teslim etmek, duygulara ve odaklanmaya kendini adamak ender rastlanan bir hazdır; çünkü *"Bu yazar işini biliyor.* Ben yetkin birinin elindeyim," yollu cümlelerin altında ve arasında tarif edilemez bir şey vardır. Ve yetkinlik taşıyan bir yazının sonucu özgünlük olur.

Seyircinin duygusal bağını iki ilke kontrol altında tutar. Birincisi empatidir: Bizi hikâyenin içine çekerek hayattaki arzularımıza bi-

zim yerimize arka çıkan ana karakterle özdeşleşme. İnanmalıyız veya Samuel Taylor Coleridge'in dile getirdiği gibi inançsızlığımızı isteyerek askıya almalıyız. Bir kez eserin içine girdiğimizde, yazar bizi SON NUNA KADAR ilgili tutmak zorundadır. Bunu yapmak için de bizi hikâyesinin dünyasının özgün olduğuna inandırması gerekir. Hikâye anlatımının hayatın bir metaforunu çevreleyen bir ritüel olduğunu biliyoruz. Karanlıktaki bu seremoniden keyif almak için hikâyelere sanki onlar gerçekmiş gibi tepki gösteririz. Sinikliğimizi askıya alır ve onu özgün bulduğumuz sürece hikâyeye inanırız. Hikâye inandırıcılığını kaybettiği anda empati kaybolur ve hiçbir şey hissetmeyiz.

Öte yandan özgünlük güncellik anlamına gelmez. Bir hikâyeye çağdaş bir hava vermek özgünlüğünü garanti etmez; özgünlük alanı, derinliği ve ayrıntılarıyla kendine sadık ve içsel tutarlılığa sahip bir dünya demektir. Aristo'nun da söylediği gibi: "Hikâyenin amaçları gereğince, inandırıcı bir olanaksızlık inandırıcı olmayan bir olanağa tercih edilir." Bizi serzenişe sürükleyen bütün filmleri sıralayabiliriz: "Bu bana hitap etmiyor. İnsanlar böyle değil. Anlamsız. İşler böyle yürümüyor."

Özgünlüğün sözde gerçeklikle hiçbir ilgisi yoktur. Asla var olmayacak bir dünyada geçen bir hikâye tamamen otantik olabilir. Hikâye sanatı gerçeklik ile hayal, düş ve ideal gibi çeşitli gerçekdışılıklar arasında ayrım yapmaz. Yazarın yaratıcı zekası tüm bunları eşi benzeri olmayan ama inandırıcı bir kurgusal gerçeklik içinde birleştirir.

YARATIK (ALIEN, 1979): Açılış sekansında yıldızlararası yük gemisinin tayfası dondurulup uyutuldukları cihazdan uyanırlar ve yemek masasının etrafında toplanırlar. İş kıyafetleri içinde kahve ve sigara içerler. Masada oyuncak bir kuş bir bardağın içinde aşağı yukarı salınır. Başka bir yerde hayatın küçük yadigarları yaşama alanına dağılmıştır. Plastik böcekler tavandan sarkar, çıplak kadınlar ve aile fotoğrafları duvara yapıştırılmıştır. Tayfa sohbet eder, iş veya eve gitme hakkında değil de para hakkında. Bu onların sözleşmelerinde programdışı bir durak mıdır? Şirket bu ekstra görev için para ödeyecek midir?

Hiç on sekiz tekerlekli bir araca bindiniz mi? Onlar nasıl donatılır? Yaşamın küçük yadigarları: Gösterge panosunda plastik bir aziz heykeli, yerel bir fuardan alınmış mavi rozetler, aile fotoğrafları, dergi kupürleri. Kamyon şoförleri evde geçirdikleri zamandan daha fazlasını kamyonlarında geçirirler. Bu yüzden kamyonlarına evlerinden yadigarlar alırlar. Ve mola verdiklerinde konuştukları ilk mesele nedir? Para - değerli zaman, fazla mesai, sözleşmemizde bu var mı? Bu ruh

halini anlayan senaryo yazarı Dan O'Bannon bu sahneyi ince ayrıntılarla öylesine ustaca yeniden yarattı ki sahne gösterildiğinde seyirciler şöyle düşünerek kendilerini filme kaptırdılar: "Harika! Bunlar Buck Rogers veya Flash Gordon gibi uzay adamları değil. Bunlar kamyon şoförleri."

Bir sonraki sekansta Kane (John Hurt) bir yaratık gelişimini incelerken, yaratık birden ortaya atılıp uzay kıyafetinin kaskını kırar. Dev bir yengeç gibi yaratık Kane'in yüzünü kaplar, bacaklarını onun kafasının etrafında kilitler. Daha kötüsü, boğazından karnına doğru inen tüp basınç yaparak onu komaya sokar. Ekibin başındaki Ash (Ian Holm), yaratığı Kane'in yüzünden yarmadan sökemeyeceğini anlar, dolayısıyla yaratığın bacaklarını bir seferde keserek serbest bırakmaya karar verir.

Fakat Ash'ın bir lazer testeresiyle ilk bacağı kesmesiyle birlikte yaratık bölünür ve yapışkan bir madde tükürür; kabaran "asit kanı" çeliği şeker gibi eritir ve yerde büyük bir karpuz gibi gedik açar. Mürettebat alt güverteye koşup tavandan akan aside bakar; asit zemini eriterek öncekiyle aynı büyüklükte bir delik açar. Bu sefer mürettebat başka bir güverteye koşar. Asit üç güverte boyunca tavan ve zemini eritip sonunda durur. Bu noktada seyirci şunu düşünür: "Bu insanların başı büyük belada."

Başka bir deyişle O'Bannon yaratığını iyice araştırdı. Kendine şu soruları sordu: "Canavarımın biyolojik yapısı nasıl? Nasıl gelişiyor? Beslenerek mi? Büyüyerek mi? Çoğalarak mı? Herhangi bir zayıflığı var mı? Güçlü yanları neler? O'Bannon'un "asit kanı" bulmadan önce tertip ettiği özellikler listesini bir hayal edin. Araştırmış olabileceği onca kaynağı düşünün. Belki de toprakta yaşayan asalak böcekler üzerinde yoğun bir çalışma yaptı veya su canavarı Grendel'in kanının kahramanın kalkanını erittiği sekizinci yüzyıl Anglo-Sakson destanı *Beowulf*'u hatırladı, yahut bunu bir kabusunda gördü. İster araştırma, ister zihninde canlandırma isterse de hatırlama aracılığıyla olsun, O'Bannon'un yaratığı baş döndürücü bir yaratıktır.

YARATIK filmini ortaya çıkaran bütün sanatçılar - yazar, yönetmen, tasarımcılar ve oyuncular - özgün bir dünya yaratmak için yeteneklerini sonuna kadar kullandılar. İnandırıcılığın, dehşetin anahtarı olduğunu biliyorlardı. Aslına bakarsanız, eğer seyirci *herhangi bir* duyguyu hissedecekse, önce ona inanmalıdır. Bir filmin duygusal yükü fazlasıyla üzücü, fazlasıyla korkutucu, hatta fazlasıyla eğlenceli hale geldiğinde kaçamak tepkimiz ne olur? Kendi kendimize "Bu sadece

bir film," deriz. Onun özgünlüğünü inkar ederiz. Ama eğer film nitelikliyse, ikinci kez ekrana göz attığımızda boğazımızdan yakalanır ve zikrettiğimiz duyguların içine çekiliriz. Film bizi bırakana kadar kaçamayız; ne de olsa onu seyretmek için para ödemişizdir.

Özgünlük "ayrıntıyı anlatmaya" bağlıdır. Seçilmiş birkaç ayrıntı kullandığımız zaman seyircinin hayal gücü geri kalanını temin ederek inandırıcı bir bütünü tamamlar. Öte yandan, eğer yazar ve yönetmen özellikle cinsellik ve şiddet konusunda "gerçekçi" olmak için fazlaca uğraşırsa, seyirci şu tepkileri verebilir: "Bu aslında gerçek değil," veya "Tanrım, öyle gerçek ki," veya "Gerçekten sevişmiyorlar,". Her halükarda seyirci yönetmenin tekniğini fark etmek için hikâyenin dışına atıldığında inandırıcılık parçalanır. Seyirci kendisine kuşku duyması için bir neden sunulmadığı sürece inanır.

Fiziksel ve sosyal ayrıntılardan ayrı olarak duygusal özgünlüğü de yaratmalıyız. Yazarın araştırması inandırıcı karakter davranışını tayin etmelidir. Davranışsal inandırıcılığın ötesinde, hikâyenin kendisi inandırıcı olmalıdır. Olaylar arasındaki sebep ve sonuç ilişkisi ikna edici ve mantıklı olmalıdır. Hikâye tasarımı sanatı hem sıradan hem de sıra dışı şeylerin evrensel ve arketipsel şeylere güzelce uydurulmasında yatar. Konuya dair bilgisiyle tam olarak neyi vurgulaması gerektiğini, neyi açımlayıp neyi bırakacağını öğrenmiş olan yazar hep aynı notayı çalan diğer binlercesinin arasından ustaca, sessiz sedasız öne çıkar.

Özgünlük, eksantriklik için değil; kendine özgülük için verilen mücadelede yatar. Başka bir deyişle, kişisel üslup kendi kendine başarılamaz. Doğrusu, yazar olarak ortam ve karaktere dair bilginiz kişiliğinizle örtüştüğü zaman yaptığınız seçimler ve bu malzeme yığınından yarattığınız düzenlemeler size özgü olur. Eseriniz siz neyseniz, o olur: Özgün.

Bir Waldo Salt hikâyesi (GECEYARISI KOVBOYU [MIDNIGHT COWBOY, 1969], SERPICO [1973]) ile bir Alvin Sargent hikâyesini (SIRADAN İNSANLAR) karşılaştırın: Birisi sert diğeri yumuşak, biri eliptik diğeri doğrusal, biri ironik diğeri sevecen. Her birinin özgün hikâye üslubu doğaldır ve yazarın klişelere karşı hiç bitmeyen savaşında konusuna hakim olmasının kendiliğinden etkisine sahiptir.

TETİKLEYİCİ OLAY

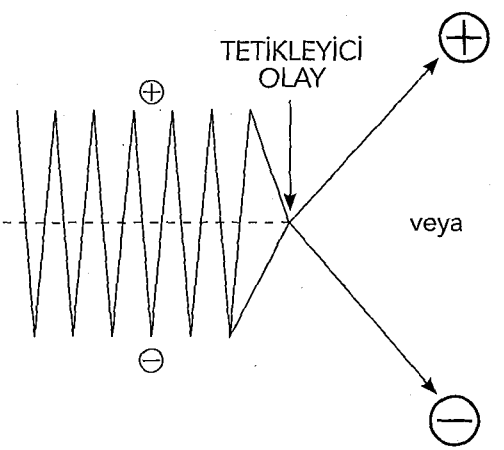
Hikâyenin kronolojisi içinde herhangi bir noktada herhangi bir

Öncül'den başlayan araştırmamız, onların icat edilmesini besler ve bu olaylar da araştırmayı yeniden yönlendirir. Başka bir deyişle, hikâyeyi illa ilk ana olaydan başlayarak tasarlamamız gerekmez. Fakat bir noktada kendi evreninizi yaratırken şu sorularla karşılaşacaksınız: Hikâyemi aksiyon içinde nasıl kuracağım? Bu önemli olayı nereye yerleştireceğim?

Tetikleyici Olay gerçekleştiğinde bu, statik veya belirsiz bir olay değil de tam olarak gelişmiş dinamik bir olay olmalıdır. Sözgelimi, şu bir Tetikleyici Olay değildir: Bir kız öğrenci New York Üniversitesi kampüsünün yakınında yaşıyor. Bir sabah uyanır ve "Bu hayattan sıkıldım. Los Angeles'a taşınmayı düşünüyorum," diyerek okulu bırakır. Eşyalarını toplayıp motosikletle batıya gider, ama adresini değiştirmesi hayatında hiçbir değişikliğe yol açmaz. New York'tan California'ya sadece vurdumduymazlığını taşır.

Diğer yandan, eğer aynı öğrencinin mutfakta yüzlerce park cezası makbuzundan yaratıcı bir duvar kağıdı yaptığını gösterseydik, sonra da kapısında aniden beliren bir polis ödenmemiş cezalara karşılık on bin dolarlık ağır para ceza bildirisini elinde sallıyor olsaydı ve bizim öğrenci de yangın çıkışından sıvışıp Batıya doğru kaçsaydı, bu bir Tetikleyici Olay olabilirdi; çünkü bu haliyle Tetikleyici Olayın yapması gereken şeyi yapmış olurdu.

TETİKLEYİCİ OLAY ana karakterin yaşamındaki güç dengesini kökten altüst eder.



Hikâye başlarken ana karakter az çok dengeli bir hayat yaşamaktadır. Başarıları ve başarısızlıkları, iniş ve çıkışları vardır. Kimin yoktur ki? Fakat hayatı nispeten kontrol altındadır. Derken, ansızın ama her halükarda belirleyici bir olay gerçekleşerek bu dengeyi kökten altüst eder ve ana karakterin gerçekliğinde olumlu ya da olumsuz yönde bir değer değişimine yol açar.

Olumsuz: Okulu bırakan öğrenci Los Angeles'a gelir, ama normal bir iş başvurusunda sosyal güvenlik numarası sorulunca tırsar. Bilgisayar tabanlı bir dünyada Manhattan polisinin Vergi Dairesi aracılığıyla kendisini takibe alacağından korkan bu öğrenci ne yapacaktır? Yeraltı dünyasına kayıp uyuşturucu mu satacaktır? Yoksa fahişelik mi yapacaktır?

Olumlu: Belki de kapıyı çalan bilinmeyen bir akrabadan kalan bir milyon dolarlık miras haberiyle gelen bir varis avcısıdır. Aniden zengin olan kız korkunç bir baskı altına girer. Artık başarısız olması için bir mazereti kalmayan kız bu rüyanın gerçekleşmesinin engellenmesinden korkmakta, bu yüzden kalbi güm güm atmaktadır.

Çoğu zaman Tetikleyici Olay ya doğrudan ana karakterin başına gelen ya da ana karakterin sebep olduğu tek bir olaydır. Neticede ana karakter, hayatının dengesinin iyi veya kötü yönde bozulduğunu hemen fark eder. Müstakbel sevgililer ilk kez karşılaştıkları zaman bu yüz yüze karşılaşma olayı yaşamı bir an için olumlu yönde değiştirir. Jeffrey Hollywood uğruna Davenportlu ailesinin güvenli evini terk ettiği zaman kendini riske attığının bilincindedir.

Bazen Tetikleyici Olayın yanı sıra iki olaya ihtiyaç duyulur: Hazırlama ve sonuç alma. JAWS filminde hazırlama: Bir köpekbalığı yüzmekte olan bir insana saldırır ve ölen kadının cesedi dalgalarla kıyıya vurur. Sonuç alma: Polis şefi (Roy Scheider) cesedi bulur. Eğer Tetikleyici Olayın mantığı bir hazırlığı gerektiriyorsa, yazar sonucu en azından çok uzun süre geciktiremez ve ana karakteri hayatının dengesinin bozulduğu gerçeğinden habersiz tutamaz. JAWS'ı şu kurguyla düşünün: Köpekbalığı kıza saldırıyor, ardından polis şefi bowling oynamaya gidiyor, park cezalarını dağıtıyor, karısıyla sevişiyor, veli toplantısına gidiyor, hasta annesini ziyaret ediyor... bu arada kıyıdaki ceset çürüyor. Hikâye, Tetikleyici Olayın arasına epizodik yaşam dilimlerinin yerleştirildiği bir sandviç değildir.

NEHİR (THE RIVER, 1984) filminin talihsiz tasarımını ele alalım. Bu film Tetikleyici Olayın birinci yarısıyla başlar: İşadamı Joe Wade

(Scott Glenn) bittiğinde beş çiftliği sular altında bırakacağını bile bile bir nehrin üstüne baraj yapmaya karar verir. Söz konusu çiftliklerden biri Tom ve Mae Garvey (Mel Gibson ve Sissy Spacek) çiftine aittir. Fakat kimse bu gerçeği ne Tom'a ne de Mae'ye bildirmez. Sonraki yüz dakika şöyle geçer: Tom beysbol oynar, Tom ile Mae çiftliği karlı hale getirmek için mücadele ederler. Tom çalışmak için bir fabrikaya gittiğinde işçiler arasındaki bir tartışmanın içinde bulur kendini. Mae bir traktör kazasında kolunu kırar. Joe, Mae'ye romantik kurlar yapar. Mae şimdi fabrikada grev kırıcı işçi pozisyonunda olan kocasını ziyarete gider. Gergin olan Tom ereksiyon olamayınca Mae onun kulağına tatlı sözler söyler. Bunun üzerine ereksiyon olur ve film devam edip gider.

Bitmesinden on dakika önce, film Tetikleyici Olayın ikinci yarısını verir: Tom, Joe'nun ofisine gelir, barajın maketini görünce ona şunu söyler: "Eğer bu barajı yaparsan Joe, çiftliğim sular altında kalır." Joe omuz silker. Sonra deus ex machina[5], yağmur yağmaya başlar ve nehir yükselir. Tom ve arkadaşları su bendini desteklemek için buldozerlerini alırlar. Joe da kendi buldozerine biner ve bendi yıkmak için harekete geçer. Tom ve Joe Meksika açmazı denilen bir durumda buldozerleriyle karşı karşıya gelirler. Bu noktada Joe geri adım atar ve zaten barajı yapmak istemediğini duyurur. SON.

Ana karakter tetikleyici olaya tepki vermelidir.

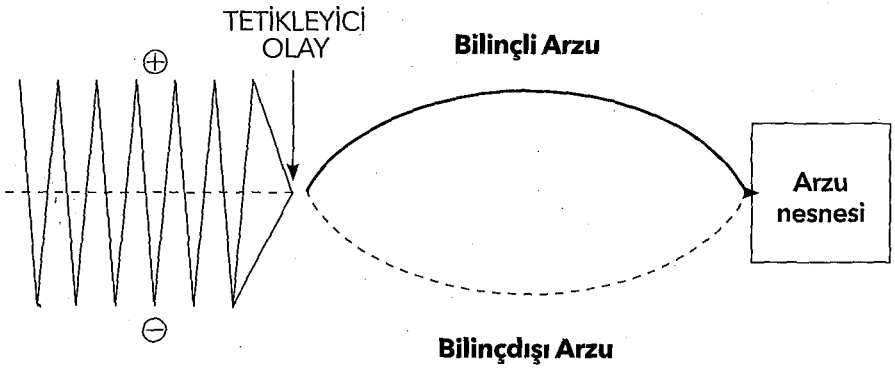
Öte yandan ana karakterlerin son derece değişken doğaları göz önüne alındığında, her nevi tepki mümkündür. Sözgelimi, kaç tane Western filmi şöyle başlamıştır: Kötü adamlar kasabaya silahlı baskın yapar ve ihtiyar şerifi öldürürler. Kasabalılar toplanır ve bir daha asla adam öldürmeyeceğine yemin etmiş emektar silahşor Matt'in ahırına giderler. Belediye başkanı "Matta sana ihtiyacımız var, bize yardım etmelisin. Bunu yapabilecek tek kişi sensin," diye ricada bulunur. Matt şu cevabı verir: "Hayır, olmaz, uzun zaman önce silahı bıraktım." Bunun üzerine kadın öğretmen: "Ama Matt anneni öldürdüler," diye yalvarır. Matt çirkinleşip şöyle der: "Hmm... zaten yaşlıydı ve sanırım zamanı gelmişti." Harekete geçmeyi reddeder, ama bu da bir tepkidir sonuçta.

Ana karakter, yaşamın dengesindeki olumlu ya da olumsuz ani değişime, karaktere ve dünyaya uygun herhangi bir biçimde tepki verir. Öte yandan harekete geçmeyi reddetme çok uzun süremez, mini-

malist olay örgüsüzlüğünün en edilgen ana karakterlerinde bile. Zira hepimiz kendi hayatımız üzerinde makul bir hakimiyetimiz olmasını dileriz ve şayet bir olay denge ve kontrol hissimizi kökten altüst ederse ne yapmak isteriz? Ana karakterimiz de dahil, herhangi birimiz bu durumda ne yapmak ister? Dengeyi yeniden kurmak.

Dolayısıyla Tetikleyici Olay ilkin ana karakterin hayatındaki dengeyi bozar, sonra da onda dengeyi yeniden kurma arzusunu uyandırır. Ardından bu ihtiyaçtan yola çıkan ana karakter, çoğu zaman çabucak, bazen de düşünüp taşınarak bir Arzu Nesnesi tasarlar; bu nesne kaybettiğini hissettiği veya hayatını dengeye sokmak için ihtiyaç duyduğu fiziksel, durumsal veya davranışsal bir şeydir. Son olarak, Tetikleyici Olay ana karakteri bu nesne veya hedefin aktif biçimde peşinden gitmeye sevk eder. Birçok hikâye ve tür için şu yeterlidir: Bir olay ana karakterin hayatının ayarını bozar ve onda işleri yoluna koyacağını sezdiği bir şeye yönelik bilinçli bir arzu uyandırır. Böylece ana karakter o şeyin peşine düşer.

Fakat en çok takdirimizi kazanan ana karakterler için Tetikleyici Olay sadece bilinçli bir arzuyu değil, bilinçdışı bir arzuyu da uyandırır. Bu karmaşık karakterler yoğun iç çatışmalar yaşarlar, çünkü bu iki arzu birbiriyle doğrudan çatışma içindedir. Karakter ne istediğini ne kadar bilinçli düşünürse düşünsün, seyirci onun bilinçdışının derinliklerinde tam tersini istediğini sezer veya fark eder.



İLK DEFA (CARNAL KNOWLEDGE, 1971): Ana karakter olan Jonathan'ı (Jack Nicholson) bir kenara çekip ona "Ne istiyorsun?" diye sorsaydık, bilinçli cevabı şu olurdu: "Ben iyi bir insanım. Yeminli mali müşavir olarak hayatımın eğlenceli yanları olsa da genel olarak berbat bir hayatım var. Eğer hayatı paylaşacağım mükemmel bir kadın bulabilseydim, hayatım cennet olurdu." Film Jonathan'ı kolej yıllarından

alıp epeydir düşlerindeki kadını aradığı orta yaşlara götürür. Güzel ve akıllı kadınlarla defalarca tanışır, ama çok geçmeden mum ışığı romantizminden karanlık duygulara, fiziksel şiddet eylemlerine döner, sonra da ayrılırlar. Tekrar tekrar büyük romantik rolünü oynar, ta ki bir kadın ona sırılsıklam aşık olana değin. Sonra aniden kadına saldırır, onu aşağılar ve hayatından kovar.

Zirve noktasında okul arkadaşı Sandy'yi (Art Garfunkel) yemeğe davet eder. Eğlenmek için hayatına girmiş tüm kadınların 35 mm slaytlarını gösterir; bu gösteriye "Cennetteki Zor Kadınlar" adını vermiştir. Kadınlar tek tek göründükçe Sandy'e "Onunla yolunda gitmeyen şuydu," diyerek kenara iter. Çözüm sahnesinde ise penisini övmek için yazdığı şiiri ona okuması gereken bir fahişeyle (Rita Moreno) birliktedir ve bu sayede penisini kaldırabilecektir. O mükemmel kadının peşinde olduğunu düşünür, ama bilinçdışmda kadınları aşağılamak ve mahvetmek istediğini biz biliriz, çünkü hayatı boyunca hep bunu yapmıştır. Jules Feiffer'in senaryosu pek çok kadının gayet iyi tanıdığı bir adamın ürpertici portresidir.

MRS. SOFFEL: 1901 yılında cinayet işleyen bir hırsız (Mel Gibson) idamını beklemektedir. Hapishane müdürünün karısı (Diane Keaton) Tanrı adına onun ruhunu kurtarmaya karar verir. İdam edildiği zaman cehenneme değil de cennete gideceği umuduyla ona İncil'den pasajlar okur. Aralarında bir çekim oluşur. Onun hapishaneden kaçışını planlar, sonra da ona eşlik eder. Kaçarken sevişirler, ama sadece bir kere. Görevliler onları kuşatırken, kadın onun ölmek üzere olduğunu fark eder ve onunla birlikte ölmeye karar verir. "Vur beni, sensiz bir gün bile yaşamak istemiyorum," diye yalvarır ona. Adam tetiği çeker, ama kadını sadece yaralar. Çözüm sahnesinde kadın ömür boyu hapse mahkum edilir, ama hücresine gururla giderken gardiyanın yüzüne tükürür.

Bayan Soffel bir tercihten diğerine hızla geçmiş görünmektedir, ama biz onun zihniyet değişikliğinin altında aşkın, mutlak ve romantik bir deneyim yaşama yönelik güçlü bir bilinçdışı arzu yattığını sezeriz; öylesine yoğun bir arzudur ki bu, bir daha aynı deneyimi yaşamasa bile önemli değildir; çünkü o olağanüstü anı bir kez olsun yaşaması ona yetecektir.

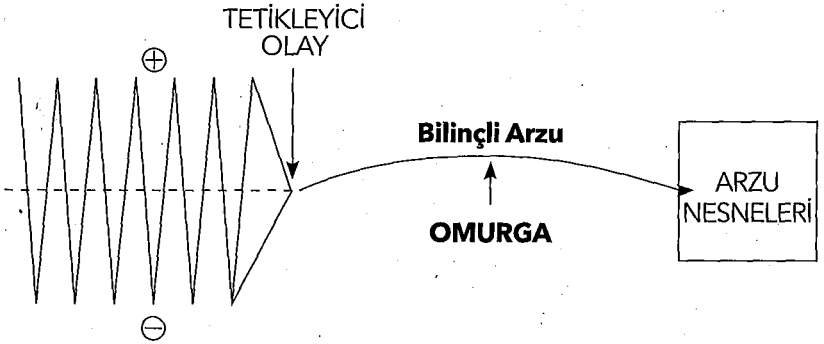
AĞLATAN OYUN: İrlanda Cumhuriyet Ordusu'nun bir üyesi olan Fergus (Stephen Rea), bağlı olduğu IRA birimi tarafından esir tutulan İngiliz onbaşıya (Forest Whitaker) eşlik etmekle görevlendirilir. Fergus, adamın kötü haline anlayışla yaklaşıp duygudaşlık kurar.

Onbaşı öldürüldüğünde, Fergus hem Britanya ordusundan hem de IRA'dan saklanmak için kaçarak Londra'ya yerleşir. Onbaşının sevgilisi Dil'i (Jaye Davidson) arayıp bulur. Dil'e aşık olur ve sonunda onun bir travesti olduğunu anlar. IRA Fergus'u bulur. Fergus onun bir kolej kardeşliği topluluğu olmadığını bile bile IRA için gönüllü çalışır. Bir İngiliz yargıca suikast yapması emredildiğinde kendi politikasıyla hesaplaşmak zorunda kalır. İrlandalı bir yurtsever midir, değil midir?

Seyirci Fergus'un bilinçli politik mücadelesinin altında esirle birlikte geçirdiği ilk günlerden Dil'le paylaştığı dokunaklı sahnelere kadar bu filmin davaya bağlılıkla ilgili olmadığını sezer. Fergus'un zikzaklı politik tutumlarının arkasında en insani ihtiyaç gizlidir: Sevmek ve sevilmek.

HİKÂYENİN OMURGASI

Ana karakterin arzusunun enerjisi hikâyenin *Omurgası* (diğer adıyla İzlek) diye bilinen önemli tasarım ögesini biçimlendirir. Omurga, derindeki arzu ve ana karakterin yaşamını yeniden dengeye kavuşturma çabasıdır. Bu, hikâyenin diğer tüm unsurlarını bir arada tutan başlıca birleştirici güçtür. Hikâyenin yüzeyinde ne gerçekleşirse gerçekleşsin, her sahne, görüntü ve sözcük nihayetinde Omurganın bir veçhesi olarak arzu ve eylemin çekirdeğiyle nedensel veya tematik açıdan ilintilidir.

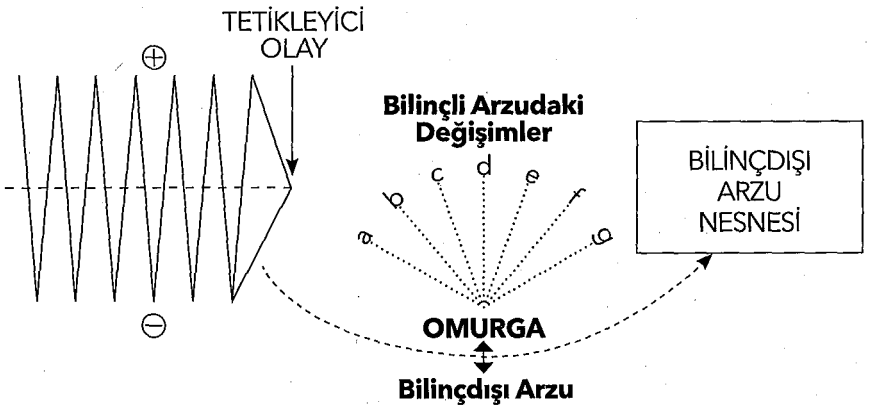


Ana karakterin bilinçdışı arzusu yoksa, bilinçli hedefi Omurga haline gelir. Örneğin, herhangi bir Bond filminin Omurgası şöyle özetlenebilir: *Baş düşmanı yenmek.* Bond'un bilinçdışı arzuları yoktur; o sadece ve sadece dünyayı korumayı ister. Hikâyenin birleştirici gücü olarak Bond'un bilinçli hedefine ulaşma çabası değişemez. Eğer Bond "Canın

cehenneme Dr. No. Bu casusluk işinden sıkıldım. Arkama yaslanıp daha rahat çalışmak için güneye gideceğim," deseydi, film çökerdi.

Öte yandan ana karakterin bilinçdışı bir arzusu varsa, o da hikâyenin omurgası haline gelir. Ana karakterin en derin benliğine uzanan köklere sahip bilinçdışı bir arzu, her zaman daha güçlü ve daha uzun ömürlü olur. Bilinçdışı bir arzu hikâyeyi sürüklediğinde, bu, yazara bilinçli arzusu tekrar tekrar değişebilen çok daha karmaşık bir karakter yaratma olanağı sunar.

MOBY DICK (1956): Eğer Melville, Ahab'ı tek ana karakter yapsaydı, romanı beyaz balinayı öldürme saplantısı olan kaptanın sürüklediği, *Heyecanlı Macera* türünün basit ama heyecan verici bir örneği olurdu. Ancak ikinci ana karakter olarak Ishmael'i ekleyerek Melville hikâyesini *Eğitim Olay Örgüsünün* klasik karmaşası içinde zenginleştirdi. Aslında bu anlatıyı sürükleyen güç, Ishmael'in Ahab'da gördüğü yıkıcı takıntıların kendisinde de olup olmadığını yoklayarak içindeki iblislerle mücadele etmeye yönelik bilinçdışı arzusudur. Bu arzusu sadece Ahab'ın çılgın yolculuğundan sağ salim çıkmaya yönelik bilinçli umuduyla çelişmekle kalmaz, aynı zamanda Ahab'a yaptığı gibi kendisini de mahvedebilir.



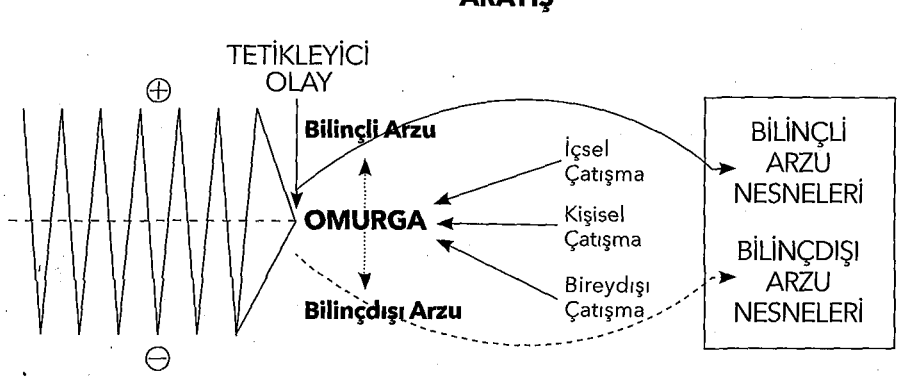
AĞLATAN OYUN'da anlatıyı Fergus'un bilinçdışı *sevme ve sevilme* ihtiyacı sürüklerken, Fergus politika yüzünden acı çeker. Jonathan İLK DEFA filminde bir ilişkiden diğerine koşarak "mükemmel kadını" ararken, bilinçdışındaki *kadınları küçümseme ve mahvetme* arzusu hiç değişmez. Bayan Soffel bilinçdışında *yüce romantizmi yaşamayı* isterken, zihnindeki arzu sıçrayışları - kurtuluştan lanetlenmeye - muazzamdır.

Seyirci karmaşık ana karakterin değişken dürtülerinin, aslında hiç değişmeyen tek bir şeyin, bilinçdışı arzunun yansımaları olduğunu sezer.

ARAYIŞ

Klasik olay örgüsünden anti-olay örgüsüne kadar türlere ve alt türlere dair tüm söylediklerimize rağmen Tetikleyici Olayın "omurgasından" son bölümün zirvesine kadar yazar aslında kendi bakış açısında tek bir hikâyeyi anlatır. Doğrusunu isterseniz, insanlığın şafağından beri aynı hikâyeyi şu veya bu biçimde birbirimize anlatmışızdır ve bu hikâyeye elverişli şekilde *Arayış* diyebiliriz. Bütün hikâyeler bir Arayış biçimini alır.

İyi ya da kötü yönde olsun, bir olay karakterin hayatının dengesini bozar, onda dengeyi yeniden tesis etmeye yönelik bilinçli ve/veya bilinçdışı arzuyu uyandırır, onu karşıt güçlere (içsel, kişisel, bireydışı) karşı kendi Arzu Nesnesini arayışa sevk eder. Karakter o nesneyi elde edebilir de elde edemeyebilir de. Kısaca hikâye budur.



Hikâyenin temel biçimi basittir. Fakat bu müziğin temel biçiminin basit olduğunu söylemeye benzer. Nitekim öyledir. On iki notadır o. Ancak bu on iki nota müzik diye adlandırdığımız her şeye nüfuz eder. Arayışın temel ögeleri; müziğimizin on iki notası, hayatımız boyunca dinlediğimiz melodidir. Ne var ki bir bestecinin piyanonun başına oturması gibi bir yazar da basit görünen hikâye biçiminin başına oturduğunda, onun ne denli karmaşık olduğunu, yapılması ne kadar zor bir iş olduğunu görür.

Hikâyenizin Arayış biçimini anlamanız için sadece ana karakterinizin Arzu Nesnesini teşhis etmeniz yeterlidir. Ana karakterin psikolojisine nüfuz edin ve şu soruya dürüst bir yanıt bulun: "O ne istiyor?" Kollarına alabileceği bir şeyi arzuluyor olabilir: AY ÇARPMASI (MOONSTRUCK, 1987) filminde olduğu gibi *aşık olacağı birini* istiyor olabilir. O nesne, içsel bir gelişim ihtiyacı olabilir: BÜYÜK filmindeki *olgunluk* gibi. Ancak ister gerçek dünyadaki köklü bir değişim - JAWS'taki *saldıran köpekbalığından korunma* - isterse de ruhsal dünyada köklü bir değişim olsun - SEVECENLİK'teki *anlamlı bir yaşam* – ana karakterin kalbinin içine bakıp onun arzusunu keşfederek hikâyenizin izleğini, Tetikleyici Olayın onu sevk ettiği Arayışı görebilirsiniz.

TETİKLEYİCİ OLAYIN TASARIMI

Tetikleyici Olay şu iki şekilden biriyle olur: Tesadüfi veya nedensel; ya rastlantıyla ya da kararla. Eğer kararla olursa, bu olay ana karakter tarafından gerçekleştirilebilir - ELVEDA LAS VEGAS'taki Ben'in ölümüne içmeye karar vermesi - veya ana karakterin yaşamını altüst eden güçlü biri tarafından gerçekleştirilebilir - KRAMER KRAMER'E KARŞI'da Bayan Kramer'in Bay Kramer ve çocuğunu terk etme kararı. Eğer Tetikleyici Olay rastlantısal olursa trajik nitelikte olabilir - ALICE ARTIK BURADA OTURMUYOR'da (ALICE DOESN'T LIVE HERE ANYMORE, 1974) Alice'in kocasının ölümüne sebep olan kaza - veya talihli olabilir - PAT & MIKE'ta (1952) bir spor menajeri güzel ve yetenekli bir atletle tanışır. Ya tercihle ya da kazaen olacak: Bunun başka bir yolu yoktur.

Ana Olay Örgüsünün Tetikleyici Olayı ne hikâye geçmişi ne de ekran dışındaki sahnelerin arasında değil, ekranda meydana gelmelidir. Her yan olay örgüsünün ekranda görünen veya görünmeyen kendi Tetikleyici Olayı vardır, ama Ana Olay Örgüsünün Tetikleyici Olayında seyircinin varlığı hikâye tasarımı açısından iki nedenle çok önemlidir.

Birincisi, seyirci Tetikleyici Olayı gördüğü zaman filmin Başlıca Dramatik Sorusu olan "Bundan sonra ne olacak?" sorusu aklına gelir. JAWS: Polis şefi mi köpekbalığını öldürecek, yoksa köpekbalığı mı polis amirini? GECE (LA NOTTE, 1961): Lidia (Jeanne Moreau) kocasına (Marcello Mastroianni), onun kendinden nefret ettiğini ve ayrılmak istediğini söyledikten sonra gidecek mi, kalacak mı? MÜZİK ODASI: Müzik aşkıyla yanıp tutuşan bir aristokrat olan Biswas (Huzur Roy) güzellik tutkusunu tatmin etmek için önce karısının mücevherlerini,

sonra da sarayını satmaya karar verir. Aşırıya kaçması bu tutkulu insanı mahvedecek mi, yoksa kurtaracak mı?

Ana Olay Örgüsünün Tetikleyici Olayı Hollywood dilinde "büyük kanca"dır. Ekranda meydana gelmelidir, çünkü seyircinin merakını uyandırıp yakalayan olay bu olaydır. Başlıca Dramatik Soruya verilecek cevap açlığı seyircinin ilgisini kavrayarak onu son bölümün zirvesine kadar canlı tutar.

İkinci nedene gelince, Tetikleyici Olaya tanıklık etmek Zorunlu Sahnenin bir görüntüsünü seyircinin hayal dünyasına yansıtır. Zorunlu Sahne (diğer adıyla Kriz) seyircinin hikâye sona ermeden görmesi gerektiğini bildiği olaydır. Bu sahne ana karakteri arayışı sırasında en kuvvetli karşıt güçlerle karşı karşıya getirecektir. Tetikleyici Olayla harekete geçen bu güçler hikâyenin seyri boyunca bir odak etrafında güç kazanacaktır. Bu sahneye "zorunlu" denmesinin sebebi, yazarın seyirciyi bu anın geleceğine dair bir beklentiye sokmasından dolayı sözünü tutup onu göstermeye mecbur kalmasıdır.

JAWS: Köpekbalığı bir tatilciye saldırdığında ve polis şefi ceset parçalarını bulduğunda akla canlı bir görüntü gelir: Köpekbalığı ile polis şefi yüz yüze dalaşacak. O noktaya nasıl geleceğimizi veya oradan nasıl bir sonuç ortaya çıkacağını bilemeyiz. Fakat köpekbalığının polis şefini neredeyse dişlerinin arasına alana kadar filmin bitemeyeceğini öngörürüz. Senaryo yazarı Peter Benchley bu kritik olayı dürbünle denize bakıp "Şuradaki şef mi? Oradaki köpekbalığı mı?" diye merak eden kasabalıların bakış açısından canlandıramazdı. BUM! Sonunda polis şefi ve deniz biyoloğu (Richard Dreyfus) kıyıya yüzerler ve "Ne mücadeleydi ama! Neler olduğunu size anlatalım" diye bağırırlar. Benchley aklımıza bu görüntüyü düşürdükten sonra, bizi polis şefinin yaşadıklarına tanık ettirmek zorundadır.

Zorunlu Sahneyi canlı bir biçimde hemen akla getiren aksiyon türlerinden farklı olarak, daha kapalı türler Tetikleyici Olaydaki ipucunu sezdirir, daha sonra da asit solüsyonu içindeki bir fotoğraf negatifi gibi yavaş yavaş göstermeye başlar. SEVECENLİK'te Mac Sledge tamamen anlamsız bir hayatın içinde kendini içkiye vermekten boğulur. Bu dibe vurmuşluktan kurtulması, bir babaya ihtiyacı olan oğluyla yaşayan yalnız bir kadınla tanışmasıyla başlar. Bu ona yeni şarkılar besteleme konusunda ilham verir, sonra vaftiz törenini kabul eder ve kendisinden uzaklaşmış kızıyla barışmaya çalışır. Yavaş yavaş anlamlı bir hayatın parçalarını bir araya getirir.

Öte yandan seyirci, anlamsızlık canavarı Sledge'i dibe vurdurduğu için onun çirkin yüzünü bir kez daha göstermesi gerektiğini, hayatın acımasız saçmalığının bu sefer olanca can sıkıcı gücüyle yüzüne tokat gibi inmeden hikâyenin bitemeyeceğini sezer. Zorunlu Sahne tek çocuğunun öldüğü korkunç bir kaza suretinde ortaya çıkar. Şayet bir sarhoşun bir şişe daha içmek için bir bahaneye ihtiyacı vardıysa bu bahane sağlanmıştı. Nitekim kızının ölümü eski karısını uyuşturucu batağına saplar, ama Sledge hayata devam etmesi için gereken gücü kendinde bulur.

Sledge'in kızının ölümü bu bakımdan "zorunludur." Varsayalım ki Horton Foote şu senaryoyu yazdı: Hiç dostu olmayan alkolik Sledge bir sabah uyandığında yaşamak için bir nedeni yoktur. Bir kadınla tanışır, ona aşık olur, onun çocuğunu sever ve büyütmek ister, dindar olur ve yeni bir beste yazar. SON. Bu hikâye değil, düştür. Eğer anlam arayışı Sledge'in iç dünyasında esaslı bir değişimi ortaya çıkarmışsa, Foote bunu nasıl ifade edecektir? Yüreğindeki bir değişimi ilan ederek değil. Kendi kendini açıklayan bir diyalog kimsede inandırıcılık yaratmaz. Onun nihai bir olayla, baskı altındaki karakterin seçimi ve eylemiyle sınanması gerekir: Zorunlu Sahne (Kriz) ve son bölümün zirvesi.

Seyirci Zorunlu Sahnenin beklemede kaldığını "bilir" dediğimde, onun nesnel bir kontrolcü anlamında bildiğini kastetmiyorum. Eğer bu olay kötü işlenmişse, seyirci "Berbat bir film. Zorunlu Sahne yok," diye düşünerek sinemadan çıkmayacaktır. Daha ziyade seyirci bir şeylerin eksik olduğunu sezer. Yaşam boyu süren bir hikâye ritüeli, Tetikleyici Olayda harekete geçen karşıt güçlerin insan deneyiminin sınırlarını zorlayacağını ve bu güçlerin en kuvvetli olduğu zamanda ana karakterin onlarla bir biçimde karşı karşıya gelmeden anlatının sona eremeyeceğini seyirciye öğretmiştir. Bir hikâyenin Tetikleyici Olayını o hikâyenin Krizine bağlamak sonraki olayları hazırlamak için önceki olayları düzenlemenin, Önceden İma Etmenin bir yanıdır. Aslında yaptığımız her seçim - tür, ortam, karakter, atmosfer - önceden ima etmedir. Her diyalog satırı veya aksiyon görüntüsüyle seyircinin belli ihtimalleri beklemesine rehberlik edersiniz, böylece o olaylar başladığında yarattığınız beklentileri öyle ya da böyle karşılar. Öte yandan, önceden ima etmenin asıl bileşeni, Zorunlu Sahnenin (Kriz) Tetikleyici Olay aracılığıyla seyircinin tahayyülüne yansıtılmasıdır.

TETİKLEYİCİ OLAYIN YERİNİN BELİRLENMESİ

Tetikleyici Olayı hikâyenin bütünü içinde nereye yerleştireceğiz? Temel kural olarak Ana Olay Örgüsünün ilk büyük olayı anlatının ilk çeyreğinde meydana gelir. Kullanılan araç ne olursa olsun bu işe yarar bir rehberdir. Bir tiyatro seyircisini, oyunun hikâyesini merak uyandırıcı kılmadan karanlıkta ne kadar süre oturtabilirsiniz? Bir okuyucu, dört yüz sayfalık romanın ilk yüz sayfasında Ana Olay Örgüsünü bulmadan kitabı okumaya devam eder mi? Telafi edilemez sıkıntı çökmeden ne kadar dayanabilir? İki saatlik bir uzun metraj film için standart kural, Ana Olay Örgüsünün Tetikleyici Olayını ilk yarım saat içinde bir yere yerleştirmektir.

Bu daha başta meydana gelen ilk olay da olabilir. AŞK YILDIZI'nın (SULLIVAN'S TRAVELS, 1941) ilk otuz saniyesinde tatsız ama karlı filmlerin yönetmeni Sullivan (Joel McCrea) stüdyo patronlarına meydan okur ve toplumsal önemi olan bir film yapmaya soyunur. RIHTIMLAR ÜZERİNDE'nin (ON THE WATERFRONT, 1954) ilk iki dakikasında Terry (Marlon Brando) gangsterlerin bir arkadaşını öldürmesine farkında olmadan yardım eder.

Yahut o, filmin çok daha ilerisinde gerçekleşen bir olay olabilir. TAKSİ ŞOFÖRÜ'nün (TAXI DRIVER, 1976) ilk yirmi dakikasında genç bir fahişe olan Iris (Jodie Foster) Travis Bickle'ın (Robert De Niro) taksisine atlar. Onun küfürbaz pezevengi Matthew (Harvey Keitel) kızı caddeye doğru geri çeker ve bu da Travis'in onu bu hayattan kurtarma isteğini tetikler. ROCKY'nin (1976) ilk yarım saatinde pek tanınmayan boksör Rocky Balboa (Sylvester Stallone) ağır sıklet dünya şampiyonluğu için Apollo Creed (Carl Weathers) ile dövüşmeyi kabul eder. KAZABLANKA'nın otuz ikinci dakikasında Sam "As Times Goes By" şarkısını çaldığı zaman Ilsa bir anda Rick'in yaşamında yeniden ortaya çıkar ve bu da sinemanın en büyük aşk hikâyelerinden birini başlatır.

Ya da bu ikisinin arasında bir yerde olabilir. Fakat eğer Ana Olay Örgüsünün Tetikleyici Olayı filmde on beş dakikadan çok sonra meydana gelirse seyircinin sıkılma riski söz konusu olur. Bu nedenle seyirci ana olay örgüsünü beklerken, onun ilgisini çekmek için bir yan olay örgüsü gerekebilir.

TAKSİ ŞOFÖRÜ'nde Travis'in çılgınca politik suikast girişimini işleyen yan olay örgüsü bizi yakalar. ROCKY'de fena halde utangaç Adrian (Talia Shire) ile onunla aynı derecede sorunlu Rocky'nin gettoda yaşadığı aşktan etkileniriz. ÇİN MAHALLESİ'nde Gittes'in dalavereyi

le Hollis Mulwray'ı zinadan soruşturması sağlanır. O kendini bu dalavereden kurtarma mücadelesine girişirken bu yan olay örgüsü bizi büyüler. KAZABLANKA'nın Birinci Bölümünde, yerli yerince yerleştirilmiş tam beş yan olay örgüsünün Tetikleyici Olayları bizi yakalar.

Fakat seyirci ana olay örgüsü başlayana kadar yarım saat bekleyerek bir yan olay örgüsüyle neden oyalansın ki? Örneğin ROCKY *Spor Türü*'ne giren bir filmdir. Neden iki hızlı sahneyle başlamaz: Ağır sıklet boks şampiyonu tanınmamış bir boksöre meydan okur (hazırlama) ve bunu da Rocky'nin dövüşmeyi kabul etmesi izler (sonuç alma). Film neden Ana Olay Örgüsüyle başlamaz?

Çünkü eğer ROCKY'nin Tetikleyici Olayı gördüğümüz ilk olay olsaydı, tepkimiz omuz silkmek ve "E ne olmuş yani?" demek olabilirdi. *Bu nedenle Stallone ilk yarım saat Rocky'nin dünyasını* ve karakterini mesleki ve ekonomik açıdan tasvir eder. Böylece Rocky dövüşmeye karar verdiği zaman seyircinin tepkisi sert ve tam olur: "O mu? Hani şu zavallı mı?" Seyirci kan revan içinde, kemikleri kırılmış halde yerde yatanı seyrederken hayret ve ürperti duyar.

Ana Olay Örgüsünün Tetikleyici Olayı olabildiğince erken meydana gelmelidir... ama zamanı gelmeden değil.

Tetikleyici Olay seyirciyi "yakalamalıdır", onda derin ve eksiksiz bir tepki uyandırmalıdır. Seyircinin tepkisi sadece duygusal değil, aynı zamanda mantıklı da olmalıdır. Bu olay yalnızca seyircinin duygularına hitap etmemeli, ayrıca onun Başlıca Dramatik Soruyu sormasını ve Zorunlu Sahneyi hayal etmesini sağlamalıdır. Bu nedenle Ana Olay Örgüsünün Tetikleyici Olayının yeri şu soruya verilecek cevapla bulunur: Seyirci tam bir tepkide bulunmak için ana karakteri ve onun dünyasını tanımaya ne kadar gereksinim duyar?

Bazı hikâyelerde hiç gereksinim duymaz. Eğer Tetikleyici Olay arketipsel yapıya sahipse bir neden gerektirmez ve hemen meydana gelmesi gerekir. Kafka'nın *Dönüşüm* adlı hikâyesinin ilk cümlesi şöyledir: "Bir sabah tedirgin düşlerinden uyanan Gregor Samsa kendini devcileyin bir böceğe dönüşmüş olarak buldu." KRAMER KRAMER'E KARŞI: Filmin daha ilk iki dakikasında bir kadın kocasını ve çocuklarını terk eder. Hazırlığa gerek yoktur, çünkü bu korkunç akıbetin herhangi bir insanın hayatında olabileceğini hemen anlarız. JAWS: Köpekbalığı yüzmekte olan kıza saldırır, polis şefi onun cesedini bulur. Bu iki sahnenin dehşeti daha ilk saniyelerde bizi ansızın çarpar.

Varsayalım ki Peter Benchley, JAWS'ın açılışını New York'ta çalı-

şan polis şefinin işi bıraktığı ve polis memuru olarak huzurlu bir hayat sürme umuduyla Amity Adası'na taşındığı sahnelerle yaptı. Ailesiyle tanışıyoruz. Belediye başkanı ve belediye meclis üyeleriyle tanışıyoruz. Yazın ilk günleriyle birlikte turistler gelmeye başlar. Mutlu zamanlar. Sonra bir köpekbalığı birini yer. Ve varsayalım ki Spielberg tüm bu sahneleri çekecek kadar aptal. O zaman bu filmi izler miydik? Hayır. Kurgucu Verna Field filmi kurgu odasının zeminine serer ve seyircinin polis şefi, onun ailesi, belediye başkanı, belediye meclisi ve turistler hakkında bütün bilmesi gerekenlerin kasabanın saldırıya verdiği *tepkide* güzelce dramatize edileceğini açıklardı... ama JAWS köpekbalığıyla başlar.

Mümkün olduğu kadar erken ama zamanı geldiğinde... Her hikâyenin dünyası ve rol dağılımı farklıdır, bu nedenle her Tetikleyici Olay farklı bir noktada konumlanan farklı bir olaydır. Çok erken gelirse seyircinin kafası karışabilir. Gecikirse de seyirci sıkılabilir. Seyirci karakteri ve onun dünyasını tam bir tepki verecek kadar anladığı zaman Tetikleyici Olayı sunun. Ne bir sahne önce ne de bir sahne sonra. Doğru anı bulmak, duyguyla olduğu kadar analizle de başarılır.

Eğer biz yazarların Tetikleyici Olayın tasarımında ve yerleştirilmesinde ortak bir hatamız varsa, bu da açılış sekanslarını açıklamayla doldurarak Ana Olay Örgüsünü geciktirme alışkanlığımızdır. Seyircinin bilgisini ve yaşam deneyimini hep küçümser, karakterlerimizi ve kurmaca dünyamızı, seyircinin zaten sağduyuyla doldurduğu sıkıcı ayrıntılarla oluştururuz.

Ingmar Bergman sinemanın en iyi yönetmenlerinden biridir, çünkü bana göre sinemanın en iyi senaryo yazarıdır. Bergman'ın yazarlığının diğerlerininkinden üstün olmasının nedenlerinden biri, herhangi bir konuda anlatacağını olabildiğince kısa anlatmasıdır. Sözgelimi AYNANIN İÇİNDEN filminin dört karakteri hakkında hemen öğrendiklerimiz şunlardır: Dul kalmış baba romanları çok satan bir yazardır; damadı doktor, oğlu öğrenci ve kızı annesinin de ölmesine yol açan hastalıktan muzdarip bir şizofrendir. Kız deniz kenarında birkaç günlüğüne ailesiyle birlikte olmak için akıl hastanesinden çıkarılır. Tek başına bu bölüm hepsinin yaşamındaki güç dengesini altüst ederek ilk anlardan itibaren güçlü bir dram ortaya koyar.

Babanın eleştirel açıdan önemli olmayan ticari başarısını anlamamızda bize yardım edecek kitap imzalama sahneleri yoktur. Doktorun uzmanlığını kanıtlamak adına muayene odasında geçen sahneler yoktur. Erkek çocuğun babasına ne denli ihtiyacı olduğunu açıklaya-

cak yatılı okul sahneleri yoktur. Keza kızın çektiği acıyı göstermek için elektrikli şok tedavisi seanslarına da yer verilmemiştir. Bergman görgülü seyircinin çok satan, doktor, yatılı okul ve akıl hastanesi ardındaki imaları çabucak kavrayacağını zaten bilir... ve az olan daima çoktur.

TETİKLEYİCİ OLAYIN NİTELİĞİ

Film dağıtımcıları arasında gözde bir espri konusu şudur: Tipik bir Avrupa filmi altın renginde güneşli bulutlarla başlar. Hatta bu görkemli görünen kabarık bulutlara kesme yapılır. Daha da muhteşem görünen kızıl bulutlara bir kez daha kesme yapılır. Bir Hollywood filmi ise altın renginde dalgalı bulutlarla başlar. İkinci çekimde bulutların içinden 747 jumbo jet çıkar. Üçüncüde uçak infilak eder.

Tetikleyici Olay ne tür bir olay niteliğine gerek duyar?

SIRADAN İNSANLAR filminde bir Ana Olay Örgüsü, bir de yan olay örgüsü vardır ve bunlar alışılmadık planlamaları nedeniyle sık sık birbirine karıştırılır. Conrad (Timothy Hutton) ağabeyinin denizde kopan bir fırtına yüzünden hayatını yitirdiği bir Tetikleyici Olaya sahip yan olay örgüsünün ana karakteridir. Conrad hayatta kalır, ama suçluluk duyduğu için intihar etmek ister. Kardeşinin ölümü hikâye geçmişi içinde geçer ve Conrad'ın tekne kazasını yeniden yaşadığı ve hayatta kalmayı seçtiği yan olay örgüsünün Kriz/Zirvesinde geriye dönüşlerle (flashback) dramatize edilir.

Ana Olay Örgüsü, Conrad'ın babası Calvin (Donald Sutherland) tarafından ilerletilir. Her ne kadar o edilgen görünse de tanım gereği ana karakterdir: Arzuya ve arzusunun peşinden sonuna kadar gitme kapasitesine sahip empatik karakter. Film boyunca Calvin ailesine musallat olan ve oğlu ile karısının barışmasını imkansızlaştıran acımasız sırrı araştırır. Acı dolu bir mücadeleden sonra söz konusu sırrı öğrenir: Karısı yalnızca büyük oğlunun ölümünden itibaren değil, daha doğduğu andan itibaren Conrad'dan nefret etmektedir.

Kriz sırasında Calvin karısı Beth'i (Mary Tyler) gerçekle yüzleştirir. O tek bir çocuk istemiş, takıntı derecesinde düzenli bir kadındır. Yalnızca ilk oğlunu sevebileceğinden, ikinci oğlu doğduğunda ondan sevgisini esirger. Conrad'dan her zaman nefret etmiştir ve Conrad da bunu her zaman hissetmiştir. Kardeşinin ölümünden sonra intihara kalkışmasının nedeni de budur. Calvin daha sonra Zirveyi dayatır:

Beth ya Conrad'ı sevmeli ya da onu terk etmelidir. Beth küçük odaya gider, valizini toplar ve yola koyulur. Oğlunu sevemeyişi gerçeğiyle yüzleşemez.

Bu zirve Başlıca Dramatik Soru olan şu soruya cevap verir: Aile sorunlarını kendi içinde çözebilecek mi, yoksa parçalanacak mı? Bu noktadan geriye doğru giderek, Calvin'in yaşam dengesini bozan ve onu meşum sırrı araştırmaya yönelten Tetikleyici Olayı bulmaya çalışırız.

Film Conrad'ın muhtemelen onu intihara eğilimli kılan nevrozu nedeniyle tedavi gördüğü bir psikiyatri hastanesinden eve dönmesiyle başlar. Calvin ailenin kaybı atlattığını ve dengenin yeniden tesis edildiğini hisseder. Ertesi sabah Conrad kötü bir ruh haliyle kahvaltı masasında babasının karşısına oturur. Beth oğlunun önüne içinde Fransız tostu olan bir tabak koyar. Conrad onu yemeyi reddeder. Bunun üzerine kadın tabağı kaptığı gibi lavaboya götürür ve "Fransız tostunu hak etmiyorsun," diye mırıldanarak kahvaltısını çöpe döker.

Yönetmen Robert Redford'un kamerası babanın yaşamının parçalandığı anda kesmeyle ona geçer. Calvin nefretin intikam duygusuyla geri döndüğünü hemen sezer. Bunun ardında korkunç bir şey vardır. Bu ürpertici olayın dehşetle etkilediği seyirci tepki verirken şöyle düşünür: "Şu kadının çocuğa yaptığına bak! Çocuk hastaneden eve daha yeni gelmiş, kadın ona bunu yapıyor."

Romancı Judith Guest ve senaryo yazarı Alvin Sargent, Calvin'i sakin bir karaktere büründürmüştür: Masadan fırlayıp karısı ile oğlunu uzlaştırmaya çalışmayacak bir adam. İlk düşüncesi aile fotoğrafı sahnesinde olduğu gibi onlara zaman tanıma ve sevme cesareti aşılamadır. Conrad'ın okulda çektiği sıkıntıları öğrendiği zaman ona bir psikiyatrist bulur. Karısının da durumu anlayacağını umarak onunla nazikçe konuşur.

Calvin'in tereddütlü ve merhametli bir insan olması nedeniyle Sargent filmin ilerleme dinamiğini yan olay örgüsü etrafında kurmak zorundaydı. Conrad'ın intiharla mücadelesi Calvin'in gizli araştırmasından çok daha etkindir. Bu nedenle Sargent genç oğlu yan olay örgüsünde ön plana çıkarıp ona aşırı vurgu yaparken ve sahne zamanı verirken, arka planda Ana Olay Örgüsünün hızını artırdı. Yan olay örgüsü psikiyatristin muayenehanesinde sona erdiği zaman Calvin Ana Olay Örgüsünü yıkıcı sonuna götürmeye hazırdı. Öte yandan can alıcı nokta, SIRADAN İNSANLAR'ın Tetikleyici Olayının bir kadının Fransız tostunu çöpe atmasıyla tetiklenmesidir.

Henry James romanlarının önsözünde hikâye sanatı hakkında ustalıklı yazılar yazmış ve bir keresinde şunu sormuştur: "Öncelikle olay nedir?" Onun anlattıklarına göre olay, bir kadının ellerini masaya koyması ve "belli bir edayla" size bakması kadar küçük çaplı da olabilir. Doğru bağlam içinde bir jest ve bir bakış bile yaşamı yıkıcı veya yapıcı bir anlam ifade edebilir: "Seni bir daha asla görmeyeceğim," veya "Seni her zaman seveceğim."

Tetikleyici Olayın (bu bağlamda herhangi bir olayın) niteliği dünya, karakterler ve onu saran türle ilgili olması gerekliliğidir. Yazar onu bir kez tasarladıktan sonra işlevine odaklanmalıdır. Tetikleyici Olay ana karakterin hayatındaki güç dengesini kökten altüst eder mi? Ana karakterde dengeyi yeniden tesis etme isteği uyandırır mı? Bu olay ana karakterde dengeyi yeniden kuracağını hissettiği maddi veya manevi bir nesneye yönelik bilinçli bir arzu ilham eder mi? Karmaşık bir ana karakterde onun bilinçli ihtiyacıyla çelişen bilinçdışı bir arzuya da hayat verir mi? Ana karakteri bir arzu arayışına sürükler mi? Seyircinin kafasında Başlıca Dramatik Soruyu ortaya çıkarır mı? Zorunlu Sahnenin bir görüntüsünü yansıtır mı? Eğer bunların hepsini yaparsa, o zaman Tetikleyici Olay bir kadının ellerini masaya koyup "belli bir edayla" size bakması kadar küçük çaplı olabilir.

TETİKLEYİCİ OLAYIN YARATILMASI

Son bölümün zirvesini yaratmak sahneler içinde en zor olanıdır. Bu sahne hikâyenin ruhudur. Eğer o işe yaramazsa hikâye de işe yaramaz. Bununla birlikte yazması en zor ikinci sahne Ana Olay Örgüsünün Tetikleyici Olayıdır. Diğer sahnelere kıyasla bu sahneyi tekrar tekrar daha çok yazarız. Öyleyse söz konusu sahnenin aklımıza gelmesine yardım edecek bazı soruları sıralamakta fayda var:

Ana karakterin başına gelebilecek en kötü şey nedir? Bu onun başına gelebilecek en güzel şeye nasıl evrilebilir?

KRAMER KRAMER'E KARŞI. En kötü hadise: Karısı onu ve çocuğunu terk ettiği zaman işkolik Kramer (Dustin Hoffman) felaket yaşar. En iyi hadise: Bu onun sevgi dolu bir insan olmaya yönelik bilinçdışı arzusunu hayata geçirmek için ihtiyaç duyduğu sarsıntıya dönüşür.

YALNIZ BİR KADIN (AN UNMARRIED WOMAN, 1978). En kötü hadise: Kocası başka bir kadın için onu terk ettiğini söylediği zaman Erica (Jill Clayburgh) kusacak gibi olur. En iyi hadise: Adamın gidişi

bu erkeğe bağımlı kadının özgürlük ve irade gücüne yönelik bilinçdışı arzusunu hayata geçirmesini sağlayan özgürleştirici bir deneyime dönüşür.

Yahut ana karakterin başına gelebilecek en güzel ihtimal nedir? O nasıl en kötü ihtimale dönüşür?

VENEDİK'TE ÖLÜM (MORTE A VENEZIA, 1971): Von Aschenbach (Dirk Bogarde) karısı ve çocuklarını veba yüzünden kaybetmiştir. Ondan sonra kendini çalışmaya verir, ta ki bedensel ve ruhsal bir çöküş yaşama noktasına gelene kadar. Doktoru yeniden sağlığına kavuşması için onu Venedik'te bir kaplıcaya gönderir. En iyi hadise: Delice ve çaresizce aşık olur... ama bir oğlana. Onun bu fevkalade güzel oğlana duyduğu tutku ve bu aşkın imkansızlığı onu ümitsizliğe sürükler. En kötü hadise: Venedik'te yeni bir veba salgını baş gösterdiği ve oğlanın annesi oğlunu hemen oradan uzaklaştırdığı zaman, Von Aschenbach oradan ayrılmayıp ölümü bekler ve sefaletinden kaçmaz.

BABA II (THE GODFATHER II, 1974): En iyi hadise: Michael (Al Pacino), Corleone ailesinin başına getirildikten sonra aileyi yasal bir dünyaya taşımaya karar verir. En kötü hadise: Mafyanın sadakat kanununu acımasızca uygulaması; en yakınlarının suikasta uğraması, karısına ve çocuklarına yabancılaşması ve kardeşinin öldürülmesiyle sonuçlanır; bu da onu içi boş ve kimsesiz bir adam haline getirir.

Bir hikâye bu model içinde birden çok dönüş yapabilir. En iyi hadise nedir? En kötüsüne nasıl dönüşebilir? Bu bir kez daha tersine dönüp ana karakterin kurtuluşu haline nasıl gelebilir? Yahut en kötü hadise nedir? O en iyisine nasıl dönüşebilir? Bu, ana karakteri nasıl lanetlenmeye götürebilir? "En iyiler" ile "en kötüler" arasında salınırız, çünkü hikâye bir sanat olduğunda vasat insan deneyimiyle ilgilenmez.

Tetikleyici Olayın etkisi yaşamın sınırlarına ulaşma konusunda bize olanak sunar. Bu bir çeşit patlamadır. *Aksiyon* türü içinde bu gerçek bir patlama olabilir, diğer filmlerde bir tebessüm kadar sessizdir. İster dolaylı ister doğrudan olsun, ana karakterin statükosunu altüst etmeli ve onun varolan yaşam modelini sarsmalıdır; böylece bu kaos, karakterin yaşamını işgal eder. Bu altüst oluştan hareketle Zirvede bu evreni yeni bir düzene kavuşturan iyi ya da kötü bir çözüm bulmalısınız.

9

BÖLÜM TASARIMI

GİDEREK BÜYÜYEN ZORLUKLAR

Beş bölümlü tasarımın ikinci ögesi *giderek büyüyen zorluklardır.* Hikâyenin ana gövdesi Tetikleyici Olaydan final bölümündeki Kriz/Zirveye doğru uzanır. Zorlaştırmak, karakterler için hayatı güçleştirmek anlamına gelir. Karakterler giderek daha büyük karşıt güçlerle karşılaşırken gitgide daha fazla çatışma yaratılır ve böylece dönüşü olmayan bir olaylar silsilesi meydana gelir.

Dönüşü Olmayan Noktalar

Tetikleyici Olay; ana karakteri, yaşamın dengesini yeniden kurması için bir Arzu Nesnesi arayışına yöneltir. Bu arzunun peşinden koşmaya başlamak için kendi gerçekliğinden olumlu bir tepki ortaya çıkarmak amacıyla asgari ve ölçülü bir eylemde bulunur. Ancak bu eylemin sonucunda içsel, kişisel veya sosyal/çevresel Çatışma Düzeylerinden karşıt güçler uyandırılır ve bu güçler onun arzusunu engelleyerek beklenti ile sonuç arasında boşluk açar.

Boşluk açıldığı zaman seyirci bunun dönüşü olmayan bir nokta olduğunu sezer. Artık minimal çabalar işe yaramayacaktır. Karakter küçük davranışlarla yaşamın dengesini yeniden kuramaz. Bu noktadan itibaren karakterin ilk çabasına benzeyen küçük çaplı eften püften eylemler hikâyeden çıkarılmalıdır.

Risk altında olduğunu anlayan ana karakter bu boşlukla mücadele etmek için daha büyük bir irade gücüne ve kapasiteye bel bağlar ve bu sefer daha zor olan ikinci bir eylemde bulunur. Fakat bunun sonucunda da bir kez daha karşıt güçler harekete geçirilerek beklenti ile sonuç arasında bir boşluk açılır.

Seyirci şimdi bunun da dönüşü olmayan bir nokta olduğunu sezer. İkinci eylemine benzeyen mutedil eylemler başarılı olamayacaktır. Dolayısıyla bu noktadan itibaren bu çapta ve nitelikteki eylemler hikâyeden çıkarılmalıdır.

Şimdi daha büyük risk altındaki karakter değişen koşullara uyum sağlamalı ve kendi dünyasından faydalı bir tepki bekleyerek veya umarak daha da büyük bir irade gücü ile kişisel kapasite gerektiren bir eylemde bulunmalıdır. Fakat daha da güçlü karşıt güçler onun üçüncü eylemine tepki verirken, bir kez daha boşluk oluşur.

Yine seyirci bunun geri dönüşü olmayan bir diğer nokta olduğunu sezer. Daha uç eylemler karakteri istediğine kavuşturmayacaktır, bu yüzden bunlar hesap dışı tutulmalıdır.

Karakterlerin giderek artan kapasitelerine bel bağlamak, onlardan giderek büyüyen bir irade gücü talep etmek, onları giderek daha büyük bir riske sokmak, eylemin büyüklüğü ve niteliği açısından dönüşü olmayan noktaları geçmek suretiyle ilerleme sağlanır.

Bir hikâye daha küçük çapta veya nitelikte eylemlere geri çekilmemeli, seyircinin başka türlüsünü hayal edemeyeceği bir final aksiyonuna doğru ilerlemelidir.

Bu deneyimi kaç kez yaşadınız? Bir film iyi başlar ve sizi karakterlerin yaşamının içine çeker. Bunu ilk yarım saat boyunca büyük bir dönüm noktasına yönelik güçlü bir merak uyandırarak yapar. Ancak ondan sonra kırk veya elli dakika boyunca film sürüncemede kalır. Gözleriniz ekrandan uzaklaşır, saatinize bakarsınız, keşke daha fazla patlamış mısır alsaydım dersiniz, sizinle birlikte gelen kişinin anatomik yapısına dikkat etmeye başlarsınız. Belki film yeniden tempo kazanır ve iyi biter, ama ortadaki tatsız yirmi veya otuz dakikada ilginizi kaybedersiniz.

Eğer pek çok filmin yumuşak karnına yakından göz atarsanız, burasının yazarın içgörü ve hayal gücünün aksadığı yer olduğunu keşfedersiniz. İlerleme sağlayamadığı için hikâyeyi geriletmiş olur. İkinci Bölümün ortasında karakterlerine Birinci Bölümde zaten yapmış oldukları küçük çaplı eylemler yaptırır; bunlar aynı değil, benzer çapta veya türde eylemlerdir: Minimal, mutedil ve artık önemsiz. Filmi seyrederken içgüdülerimiz bize, bu eylemlerin karaktere birinci bölümde istediğini vermediği için ikinci bölümde de istediğini vermeyeceğini söyler. Yazar hikâyeyi kısır bir döngüye sokar, biz de havanda su döveriz.

Filmin mevcut akıcılığını ve yükselişini korumanın tek yolu araştırmadır: Hayal gücünü, hafızayı ve gerçeği araştırmak. Genel olarak uzun metrajlı bir filmin klasik olay örgüsü 40 ila 60 sahne etrafında tasarlanır. Bu sahneler 12 ila 18 sekans planlanır. Bu sekanslar da hikâyenin sonuna kadar birbirine eklenen üç ya da daha fazla bölümü oluşturur. 40 ile 60 arasında sahneyi yaratmak ve *kendinizi tekrar etmemek* için yüzlerce icat yapmanız gerekir. Bu malzeme yığınını tasarladıktan sonra sekansları ve bölümleri, dönüşü olmayan unutulmaz ve etkileyici noktalarıyla kurmanızı sağlayacak o nadide cevherleri bulun. Eğer 120 sayfalık bir senaryoyu doldurmak için sadece 40 ile 60 arası sahne kullanırsanız, çalışmanızın ilerlemeyeceği ve tekrara düşeceği neredeyse kesindir.

Çatışma Kuralı

Ana karakter Tetikleyici Olaydan çıktığında Çatışma Kuralına göre yönetilen bir dünyaya girer. Yani: *Bir hikâye hiçbir çatışma olmadan ilerlemez.*

Başka bir deyişle; müzikte ses neyse, hikâye anlatımında da çatışma odur. Gerek hikâye gerekse müzik zamansal sanatlardır ve zamansal sanatçının yegane en zor görevi ilgimizi çekmesi, sürekli konsantrasyonumuzu canlı tutması, sonra da *nasıl geçtiğini anlamadan zaman içinde yol almamızı sağlamasıdır.*

Müzikte bu etki ses aracılığıyla sağlanır. Enstrümanlar veya sesler bizi alıp götürürken, zamanın varlığını hissetmeyiz. Bir senfoni dinlerken orkestranın aniden sessizliğe büründüğünü hayal edin. Bunun etkisi ne olurdu? İlk başta neden durduklarını merak eder, şaşkınlığa düşeriz, sonra hemen hayalimizde çalışan bir saatin tiktaklarını duyarız. Zamanın çok yavaş aktığına dikkat kesiliriz. Zaman öylesine özneldir ki orkestra üç dakika sessiz kaldıysa bize bu süre otuz dakika gibi gelir.

Hikâyenin müziği çatışmadır. Çatışma duygu ve düşüncelerimizi etkisi altına aldığı sürece, yolculuk yaptığımızdan habersiz halde saatler boyunca gezeriz. Derken bir anda film biter. Hayret içinde saatimize bakarız. Fakat çatışma yok olduğunda biz de yok oluruz. Göze hoş görünen bir fotoğrafın verdiği görsel zevk veya güzel bir müziğin sunduğu işitsel haz kısa bir süre bizi etkisi altına alır, ama çatışma gereğinden fazla uzarsa gözlerimiz ekrandan uzaklaşır. Ve gözlerimiz

ekrandan ayrıldığı zaman, onlarla birlikte duygu ve düşüncelerimiz de ekrandan uzaklaşır.

Çatışma Kuralı estetik bir ilkeden daha fazlasıdır; hikâyenin ruhudur o. Hikâye yaşamın metaforudur ve canlı olması için sürekli çatışma içinde olması gerekir. Jean-Paul Sartre'ın dile getirdiği gibi, gerçekliğin özü eksikliktir, evrensel ve sonsuz bir eksiklik. Bu dünyada herkese yetecek kadar şey yoktur. Yeterli besin, yeterli aşk, yeterli adalet yoktur ve keza zaman da asla yetmez. Heidegger'in gözlemine göre zaman varoluşun temel kategorisidir. Biz onun sürekli daralan gölgesinde yaşarız ve şu kısa ömrümüzü boşuna harcadığımız duygusuna kapılmadan ölmemizi sağlayan bir şey başaracaksak, arzularımıza karşı çıkan yetersizlik güçleriyle sert bir çatışmaya girmek zorundayız.

Fani hayatımızın gerçeğini kavrayamayan, modern dünyanın sahte konforlarıyla yanlış yönlendirilen, oyunu nasıl oynayacağınızı bir kez çözdüğünüzde yaşamın kolaylaşacağına inanan yazarlar çatışmaya yanlış bir anlam yüklerler. Metinleri iki sebep yüzünden başarısız olur: Ya şiddet yüklü anlamsız ve gereksiz çatışmalarla doludur ya da içtenlikle ifade edilen anlamlı bir çatışmadan yoksundur.

Birinci sebep, çatışma yaratmak için ders kitaplarındaki kaidelere uyan kimselerce yazılmış turbo özel efektlerle yapılan alıştırmalardır, ama bu kimseler sahici yaşam mücadelesine ilgisiz veya duyarsız olduklarından kargaşa çıkarmak için aşırı cafcaflı sahte bahaneler tasarlarlar.

İkincisiyse, bizzat çatışmaya karşı gösterilen tepkiyle yazılmış can sıkıcı portrelerdir. Bu yazarlar Pollyanna'nın perspektifinden bakıp, çatışma olmasaydı yaşam sahiden güzel olabilirdi diye düşünürler. Bu nedenle onların filmleri, iyi iletişim kurmayı biraz daha iyi öğrenmiş olsaydık, biraz daha yardımsever ve çevreye duyarlı olsaydık dünya cennete dönebilirdi düşüncesini öne sürmek için sade tasvirlerden yana çıkıp çatışmadan kaçınırlar. Şayet tarih bize bir şey öğrettiyse, o da bu zehirli kabus nihayete erdiğinde, evsizlere barınak sağlandığında ve insanlık güneş enerjisine yöneldiğinde bile her birimizin hala boğazımıza kadar boka batmış olacağımızdır.

Bu uçlardaki yazarlar, çatışmanın *niteliği* bir seviyeden diğerine değişirken *yaşamdaki çatışmanın niceliğinin değişmediğini* anlayamazlar. Her zaman bir şeyler eksiktir. Bir balonu sıktığımızda balonun hacmi değişmediği gibi çatışmanın hacmi de asla değişmez, başka bir taraftan şişer. Yaşamın bir düzeyinden çatışmayı çıkardığımızda, o başka

bir düzeyde on katı büyür.

Sözgelimi, eğer dışsal arzularımızı doyurup dünyayla uyum sağlamayı becerirsek, dinginlik çok geçmeden sıkıcılığa dönüşür. Sartre'ın "eksiklik" dediği şey çatışmanın yokluğudur. Sıkıntı; arzuyu yitirdiğimiz, eksiklikten yoksun kaldığımız zaman muzdarip olduğumuz içsel çatışmadır. Daha da kötüsü, her gün durağan bir hoşnutluk içinde yaşayan bir karakterin çatışmasız varoluşunu ekrana yansıttığımızda seyircideki sıkıntının acı verici olacağı apaçıktır.

Genel olarak maddi anlamda hayatta kalma mücadelesi, sanayileşmiş ülkelerin eğitimli insanları için ortadan kaldırılmıştır. Dış dünyaya karşı bu güvence, içimizdeki dünya üzerine derinlemesine düşünmek için bize zaman verir. Barındığımız, giyindiğimiz, doyduğumuz ve tıbbi bakım aldığımız zaman rahat bir nefes alır ve insan olarak ne kadar eksik kaldığımızı fark ederiz. O zaman maddi rahatlıktan fazlasını isteriz, her şeyden çok mutluluğu arzularız ve böylece iç dünyamızdaki savaşlar başlar.

Öte yandan bir yazar olarak eğer zihin, beden, duygular ve ruhun çatışmaları sizi ilgilendirmiyorsa, o zaman Üçüncü Dünya'ya bakın ve insanlığın geri kalanının nasıl yaşadığını görün. İnsanların çoğunluğu hastalık ve açlığın kol gezdiği, zorbalık ve kanunsuz şiddetin dehşet saçtığı, çocukları için her şeyin çok daha farklı olacağı umudunun kalmadığı kısa bir hayatın acısını çekiyor.

İç dünyanızdaki ve genel olarak dünyadaki çatışmanın derinliği ve genişliği sizi etkilemiyorsa, şuna ne dersiniz: Ölüm. Ölüm bize doğru yol alan, şimdiyle sonrası arasındaki saatleri saniye saniye tüketen bir yük trenine benzer. Eğer biz herhangi bir tatmin duygusuyla yaşayacaksak, tren gelmeden önce yaşamın karşıt güçleriyle çatışmalıyız.

Kalıcı nitelikte bir eser vermek isteyen bir sanatçı, hayatın şehirleri fidyeye bağlayan nükleer silah hırsızı usta suçluların hiper çatışmalarına ince ayar çekmekle ilgili olmadığını idrak eder. Hayat; aşkı ve kendi değerini bulma, iç kargaşaya dinginlik kazandırma, çevremizdeki her yerde hüküm süren devasa sosyal eşitsizlikler ve akıp giden zaman gibi nihai meselelerle ilgilidir. Yaşam çatışmadır. Onun doğası budur. Yazar bu mücadeleyi nerede ve nasıl düzenleyeceğine karar vermelidir.

Çetrefilliğe Karşı Karmaşıklık

Yazar hikâyeyi karmaşık hale getirmek için çatışmayı sona doğru peyderpey oluşturur. Yeterince zor bir iş. Ancak hikâyeyi karmaşıklıktan tam çetrefil bir hale taşıdığımız zaman işimiz katlanarak artar.

Gördüğümüz gibi, çatışma karşıtlık düzeylerinin birinde, ikisinde veya hepsinde birden cereyan edebilir. Basitçe bir hikâyeyi karmaşık hale getirmek, bütün çatışmaları bu üç düzeyden sadece birine yerleştirmek demektir.

Korku Filminden Aksiyon/Maceraya ve *Komediye* kadar aksiyon kahramanları sadece bireydışı düzeyde çatışmayla karşılaşır. Örneğin, James Bond'un ne iç çatışması vardır ne de onun kadınlarla karşılaşmasını kişisel sayarız: Onlar dinlenme anlarıdır.

KARIŞIKLIK:
SADECE BİR DÜZEYDE ÇATIŞMA

İÇSEL ÇATIŞMA - Bilinç Akışı

KİŞİSEL ÇATIŞMA - Pembe Dizi

BİREYDIŞI ÇATIŞMA - Aksiyon/Macera, Kaba Komedi

Karmaşık filmler iki ayırıcı özelliği paylaşır. Birincisi, geniş oyuncu kadrosuna sahip olmalarıdır. Şayet yazar, ana karakteri sosyal çatışmayla sınırlandırırsa, reklamcıların dediği gibi "binlerce oyuncuya" ihtiyacı olacaktır. Sözgelimi, James Bond yanlarında dalkavuklar, katiller, baştan çıkarıcı kadınlar ve askerlerin olduğu kötü karakterlerle karşı karşıya gelir; bunların haricinde, yardımcı karakterler ve kurtarılmayı bekleyen siviller de vardır. Toplum ile Bond arasında giderek daha zorlu çatışmalar inşa etmek için giderek daha fazla karaktere ihtiyaç duyulur.

İkincisi; karmaşık bir film için çok sayıda set ve mekan gerekir. Eğer yazar fiziksel çatışma aracılığıyla ilerliyorsa, çevreyi değiştirmeyi sürdürmelidir. Bir Bond filmi bir Viyana operasında başlayabilir, sonra Sahra Çölü'nü geçerek kar başlığıyla Himalayalar'a gidebilir, aya çıkabilir ve ardından Broadway'e inebilir. Bunlar serüvenciliğin büyüleyici başarıları için Bond'a giderek daha fazla olanak sunar.

Sadece kişisel çatışma düzeyinde karışık olan hikâyeler *Pembe Dizi* diye bilinir ve *Aile Draması* ile *Aşk Hikâyesinin* açık uçlu bir birleşimidir. Burada hikâyedeki her bir karakterin diğer bütün karakterlerle - kalabalık bir aile, arkadaşlar ve sevgililer - yakın ilişkisi vardır; gereken tek şey onları içine alacak mekanlardır: Oturma odaları, yatak odaları, bürolar, gece kulüpleri, hastaneler. Pembe Dizi karakterlerinin içsel veya bireydışı çatışmaları yoktur. İstediklerini elde edemedikleri zaman acı çekerler, ama ya iyi ya da kötü insan oldukları için iç dünyalarındaki gerçek ikilemlerle nadiren yüzleşirler. Toplum onların klimalı dünyalarına asla müdahale etmez. Sözgelimi, eğer bir cinayet, toplumu temsilen bir dedektifi hikâyeye katmayı gerektiriyorsa, bu dedektifin bir hafta içinde dizideki her karakterle yakın ve kişisel bir ilişki içine gireceğinden emin olabilirsiniz.

Sadece içsel çatışma düzeyinde karışık olan hikâyeler filmlerde, oyunlarda ve geleneksel romanlarda geçmez. Düşünce ve duyguların sözcüklerle serbestçe dile getirildiği *Bilinç Akışı* türündeki düzyazı metinler de bu kategoriye girer. Burada da geniş bir oyuncu kadrosu gerekir. Hikâyeye tek bir karakteri yerleştirsek bile bu karakterin zihni, karşılaştığı veya karşılaşmayı umduğu her insana dair anılar ve hayallerle doludur. Dahası, *Bilinç Akışıyla* yazılmış bir metinde tahayyül öylesine yoğundur ki - MÜTHİŞ YEMEK'te (NAKED LUNCH, 1991) olduğu gibi - tek bir cümlede üç dört kez mekan değişir. Mekan ve yüzler okurun hayal dünyasına akın eder, ama bu eserler ne denli öznel olursa olsun, tek bir düzeyde kalır; bu nedenle salt karmaşıktırlar.

KARMAŞIKLIK:
ÜÇ DÜZEYDE ÇATIŞMA

İÇSEL ÇATIŞMA
KİŞİSEL ÇATIŞMA
BİREYDIŞI ÇATIŞMA

Çetrefilliği başarmak için yazar karakterlerini hayatın üç düzeyinde de çatışmaya sokar, çoğunlukla eşzamanlı olarak. Sözgelimi, son yirmi yılda çekilen filmlerdeki en unutulmaz olaylardan biri aldatıcı şekilde basit görünse de aslında çetrefil yazılmıştır: KRAMER KRAMER'E KARŞI'daki Fransız tostu sahnesi. Bu ünlü sahne üç değerin bir arada olmasıyla karmaşıklaşır: Kendine güven, bir çocuğun babasına olan güven ve saygısı ile ailenin devamı. Sahnenin başında bu üçü de olumlu yüke sahiptir.

Filmin ilk dakikalarında Kramer karısının onu ve oğlunu terk ettiğini anlar. Kadınların yaptığı her şeyin kolay olduğunu ona söyleyen erkek kibri ile kafasındaki korkular ve şüpheler arasında yaşadığı içsel çatışma yüzünden hırpalanır. Öte yandan sahne başladığında kendine güveni vardır.

Kramer kişisel bir çatışma yaşamaktadır. Oğlu, annesi onu doyurmazsa açlıktan öleceğini düşünerek histerikleşir. Kramer ona korkmamasını, annesinin geri döneceğini, bu arada kamp yaparak eğlenebileceklerini anlatarak onu sakinleştirmeye çalışır. Çocuk babasının vaatlerine inanarak gözyaşlarını siler.

Nihayetinde Kramer'in bireydışı çatışması devreye girer. Mutfak aslında ona yabancı bir dünyadır, ama sanki Fransız bir aşçıymış gibi oraya girer.

Oğlunu bir tabureye oturtarak kahvaltıda ne yemek istediğini sorar; çocuk da "Fransız tostu" diye cevap verir. Kramer derin bir nefes alır, kızartma tavasını çıkarır, biraz yağ döker, tavayı ocağın üzerine koyar, ateşi açar ve tavanın içine atacaklarını bulmaya koyulur. Fransız tostunun içinde yumurta olduğunu bildiği için buzdolabını açar ve birkaç yumurta bulur, ama onları nasıl kıracağını bilemez. Dolabın altını üstüne getirir ve üzerinde "Teddy" yazan fincanı çıkarır.

Oğlu duvardaki notu görür ve annesinin tost yaparken fincan kullanmadığı konusunda babasına uyarıda bulunur. Kramer fincanın işe yarayacağında ısrar eder. Yumurtaları kırar. Fakat birkaçı fincana, geri kalanı ise yere dökülür. Bunun üzerine çocuk ağlamaya başlar.

Tavadaki yağ da sıçramaya başlayınca Kramer panikler. Ocağı kapatmak aklına gelmez; onun yerine zamana karşı yarışa girer. Fincanın içine daha çok yumurta kırar, buzdolabına koşar, bir kutu süt kapar, onu döker, ama fincandan taşırır. Yumurta sarılarını çırpmak için bir tereyağı bıçağı bulur ve ortalığı daha berbat hale getirir. Çocuk bu sabah bir şey yiyemeyeceğini anlayınca ağlamaya başlar. Yağ tavada yanar.

Korkularını kontrol etme savaşını kaybetmiş, çaresiz ve kızgın Kramer bir dilim ekmek alır, ona dikkatle bakar ve fincana giremeyeceğini kestirir. Bunun üzerine ekmek dilimini ikiye katlayarak fincana daldırır. Bir avuç dolusu ıslak ekmek, yumurta sarısı ve süt karışımını sıçrata sıçrata tavaya atar. Tavadan sıçrayanlar hem onu hem de oğlunu yakar. Ocağın üzerinden tavayı alırken elini yakar. Oğlunu kapıdan geçirir ve "Restorana gideceğiz," der.

Kramer'in erkeklik kibrine korkuları galebe çalar, kendine güveni olumludan olumsuza döner. Ona olan güven ve saygı duygusu olumludan olumsuza dönmüş çocuğunun önünde küçük duruma düşmüştür. Görünüşe bakılırsa, canlanmış bir mutfak tarafından tam anlamıyla bozguna uğratılmıştır; yumurtalar, yağ, ekmek, süt ve tava ev yaşamını olumludan olumsuza çevirerek onu kapı dışarı etmiştir. Oğlu için kahvaltı hazırlamaya çalışan bir adamın basit bir etkinliği ve çok az diyaloğuyla bu sahne, filmin en unutulmaz sahnelerinden biri haline gelir. Yaşamın zorluklarıyla eşzamanlı çatışması içinde adamın üç dakikalık dramı.

Aksiyon türleri, *Pembe Dizi* veya *Bilinç Akışı* tarzında yazma tutkunuz yoksa, çoğu yazara benim önerim, nispeten yalın ama karmaşık hikâyeler tasarlamaktır. "Nispeten yalın" demek, sıradan demek değil; şu iki ilkeyle sınırlı olan ve güzelce örülmüş ve anlatılmış hikâyeler demektir: Karakterleri artırmamak ve çok sayıda mekan kullanmamak. Zaman, mekan ve insanlarla seksek oynamak yerine zengin bir karmaşıklık yaratmaya odaklanırken disiplinli davranıp makul sayıda bir oyuncu kadrosu ve dünya oluşturmaya çalışın.

Bölüm Tasarımı

Bir senfoninin üç, dört veya daha fazla bölümden oluşması gibi bir hikâye de *bölümler* halinde anlatılır; hikâyenin makro yapısı budur.

Vuruşlar, yani insan davranışının değişen modelleri sahneleri oluşturur. İdealde her sahne, değerlerin olumsuzdan olumluya döndüğü ve karakterlerin yaşamlarında önemli ama *küçük çaplı* değişimler yarattığı bir Dönüm Noktası haline gelir. Sahneler dizisi sekansı oluşturur; sekans da karakterler üzerinde *orta çaplı* etkide bulunarak değerleri iyi ya da kötü yönde ama herhangi bir sahneden daha büyük çapta değiştiren bir sahneyle sonlanır. Sekanslar dizisi ise bölümü oluşturur; bölüm karakterlerin yaşamında herhangi bir sekansın yarattığından daha *büyük çaplı* bir tersine dönüş yaratan bir sahneyle zirve noktasına varır.

Poetika kitabında Aristo, hikâyenin hacmiyle - okuma veya icranın ne kadar süre aldığı - onu anlatmak için gereken büyük Dönüm Noktalarının sayısı arasında bir ilişki olduğu sonucuna varmıştır. Eser uzadıkça büyük dönüşümlerin sayısı da artar. Başka bir deyişle, kibar bir dille Aristo şu uyarıda bulunur: "Lütfen bizi sıkmayın. Gerçekte hiçbir

şey olmadığı halde bizi saatlerce şu sert mermer zeminlerde oturup koro ilahileri ve ağıtlar dinlemek zorunda bırakmayın."

Aristo'nun ilkesine uyarsak, bir hikâye bir bölüm içinde anlatılabilir; hikâyeyi sonlandıracak büyük bir tersine dönüş yaratan birkaç sekansı biçimlendiren bir dizi sahne. Eğer böyle yazılacaksa, o zaman kısa olmalıdır. Bu tarz yazımla kısa bir hikâye, tek perdelik bir oyun, beş ile 20 dakika aralığında bir öğrenci filmi veya deneysel bir film ortaya çıkar.

Bir hikâye iki bölüm içinde anlatılabilir: İki büyük tersine dönüş ve bitti. Ancak yine nispeten kısa olmalıdır; bu tarz yazımla durum komedisi (sitcom), kısa roman veya Anthony Shaffer'in *Black Comedy*'si ya da August Strindberg'in *Miss Julie*'si gibi bir saatlik oyunlar ortaya çıkar.

Ancak bir hikâye belli bir hacme ulaştığı zaman - uzun metrajlı film, bir saatlik televizyon filmi, uzun bir oyun, roman - en az üç bölüme gerek vardır. Yapay bir gelenekten ötürü değil, esaslı bir amaca hizmet etmek için.

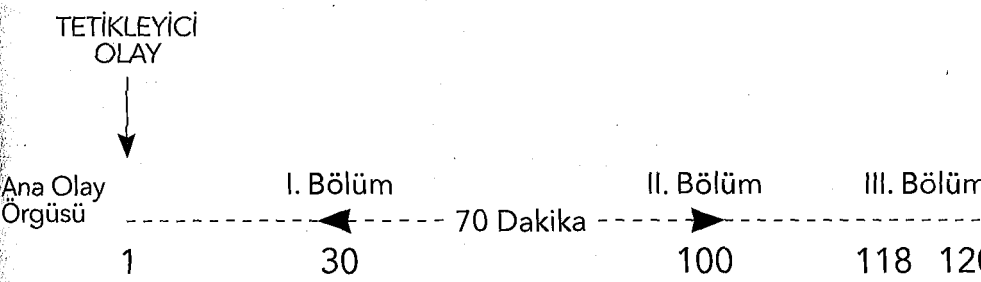
Seyirci olarak biz hikâye sanatçısını bağrımıza basıp şöyle deriz: "Yaşamın sınırlarına dayanan derinlikte ve genişlikte bir şiirsel deneyim yaşamak istiyorum. Fakat ben makul bir insanım. Eğer size eserinizi okumanız veya seyretmeniz için birkaç dakika verseydim, sizden beni sınırlara götürmenizi talep etmekle size haksızlık yapmış olurdum. Bunun yerine bir keyif anı, bir iki fikir isterdim, hepsi bu kadar. Ancak eğer size hayatımın değerli saatlerini verseydim, deneyimin sınırlarına ulaşabilecek yetkinlikte bir sanatçı olmanızı beklerdim.

Seyircinin ihtiyacını karşılama çabası içinde, yaşamın en içindeki ve en dışındaki kaynaklarına temas eden hikâyeler anlatmak için iki büyük tersine dönüş asla yeterli olmaz. Anlatının ortamı ve kapsamı ne olursa olsun, ister uluslararası ve destansı isterse de kişisel ve içsel olsun, tam uzunlukta bir anlatının sonuna kadar ilerlemesi için en az üç büyük tersine dönüş gereklidir.

Şu izlekleri düşünün: Bir şeyler önce kötüye, sonra da iyiye gidiyor ve hikâyenin sonu. Yahut işler iyiye giderken sonradan bozuluyor ve hikâyenin sonu. Ya da işler kötüye gidiyor, sonra daha da kötüye gidiyor ve hikâyenin sonu. Ya da işler iyiye gidiyor, sonra da çok daha iyiye gidiyor ve hikâyenin sonu. Her dört durumda da bir şeylerin eksik olduğunu hissederiz. İster olumlu isterse de olumsuz yüklü olsun, ikinci olayın son veya sınır olmadığını biliriz; hatta ikinci olay tüm

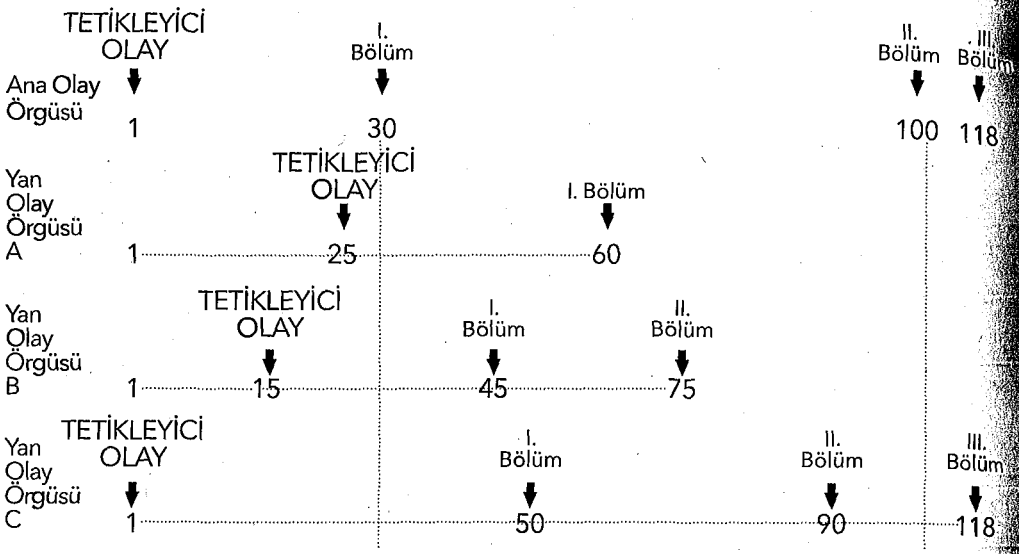
karakterleri öldürse bile. Bir şeyler iyiydi (veya kötüydü), daha sonra herkes öldü: Hikâyenin sonu. Bu yeterli değildir. "Tamam herkes öldü. İyi de şimdi ne olacak?" diye meraka gark oluruz. Burada üçüncü dönüm noktası eksiktir ve biz en azından bir tane daha büyük tersine dönüş olana kadar sınıra ulaşmadığımızı biliriz. Bu nedenle üç bölümlü hikâye ritmi Aristo'nun ona işaret etmesinden önce asırlardır hikâye sanatının temeliydi.

Öte yandan bu sadece bir temeldir, formül değil; dolayısıyla bununla işe başlayacak, daha sonra da bunun sonsuz çeşitlemelerinden bazılarını açıklayacağım. Kullanacağım oranlar uzun metrajlı filmin ritmidir, ama prensipte oyuna ve romana da aynı ölçüde uygulanabilir. Bunların formül değil, yaklaşık gösterimler olduğunu bir kez daha vurgulamak isterim.



Birinci bölümde açılış hareketi genelde anlatının yaklaşık yüzde 25'lik bölümünü içerir ve I. Bölümün Zirvesi 120 dakikalık bir filmde ilk yirmi veya otuz dakika arasında meydana gelir. Son bölüm hepsinden kısa olur. İdeal son bölümde, seyirciye aksiyonu hızla zirveye çıkaran bir hızlanma hissi veririz. Eğer yazar son bölümü uzatmaya çalışırsa, ivmenin temposunun bölümün ortasında yavaşlayacağı kesindir. Bu nedenle son bölümler genellikle yirmi dakika civarında veya daha kısa olur.

Diyelim ki 120 dakikalık bir film Ana Olay Örgüsünün Tetikleyici Olayını ilk dakikaya, I. Bölümün zirvesini otuzuncu dakikaya yerleştirdi ve 18 dakika süren III. Bölüme ve iki dakikalık bir çözümden sonra kapanışa sahip. Bu ritim 70 dakika süren II. Bölümü yaratır. Diğer türlü iyi anlatılacak bir filmin çıkmaza girdiği, yazarın uzun ikinci bölümde bocaladığı nokta burasıdır. Bunun da muhtemel iki çözümü vardır: Ya yan olay örgüleri ya da daha fazla bölüm eklemek.



Yan olay örgülerinin genellikle kısa da olsa kendi bölüm yapıları vardır. Yukarıdaki ana olay örgüsünün üç bölümlük taslağının arasına üç yan olay yerleştirelim: yirmi beşinci dakikada Tetikleyici Olayın olduğu bir bölümlü Yan Olay Örgüsü A'nın filmin içinde zirveye ulaşıp sona ermesi 60 dakika sürer. On beşinci dakikada Tetikleyici Olayın olduğu iki bölümlü Yan Olay Örgüsü B, kırk beşinci dakikada I. Bölümün zirvesine ulaşır ve yetmiş beşinci dakikada II. Bölümün zirvesiyle sona erer. Üç bölümlü Yan Olay Örgüsü C, Ana Olay Örgüsünün Tetikleyici Olayı (örneğin müstakbel sevgililer karşılaşırlar ve polislerin ana olay örgüsünü başlatan suçu tespit ettikleri aynı sahnede bir yan olay örgüsünü başlatırlar) içinde kendi Tetikleyici Olayına sahiptir ve I. Bölüm ellinci dakikada, II. Bölüm doksanıncı dakikada ve III. Bölüm Ana Olay Örgüsünün son zirvesi içinde zirveye varır (suçlunun yakalandığı sahnede sevgililer evlenmeye karar verirler.)

Her ne kadar Ana Olay Örgüsü ve üç yan olay örgüsünün dört farklı ana karakteri olabilse de seyirci onların hepsiyle empati kurabilir ve her yan olay örgüsü kendi Başlıca Dramatik Sorusunu sorar. Böylece seyircinin ilgisi ve duyguları dört hikâyeyle yakalanır, sürdürülür ve artırılır. Dahası, bu üç yan olay örgüsünün beş büyük tersine dönüşü vardır ve onlar Ana Olay Örgüsünün I. Bölüm ve II. Bölümlerinin zirvelerinin arasına denk gelir; bütün filmi ilerletmek, seyircinin katılımını derinleştirmek ve Ana Olay Örgüsünün ikinci bölümünün yumuşak karnını sertleştirmek için bu hikâye anlatımı yeter de artar bile.

Öte yandan KAÇAK filminde olduğu gibi her filmin yan olay örgüsüne ihtiyacı yoktur veya bunu istemez. Bu durumda yazar ikinci bölümün uzun olma sorununu nasıl çözecektir? Daha fazla bölüm yazarak. Üç bölümlü tasarım asgaridir. Eğer yazar ortada büyük bir tersine dönüş kurarsa, hikâyeyi 30 ya da 40 dakikadan fazla sürmeyen dört bölüme böler. Buna mükemmel bir örnek, SHINE'da David'in Rahmaninov'un Üçüncü Piyano Konçertosu'nu çaldıktan sonra yığılıp kalmasıdır. Hollywood'da bu teknik *Bölüm Ortası Zirve* diye bilinir; bu terim cinsel işlev bozukluğunu çağrıştırsa da II. Bölümün ortasında büyük bir tersine dönüş olduğu anlamına gelir. Bu sayede tasarım üç bölümden, Ibsen'in yaptığı gibi dört bölüme çıkarılarak filmin ortasındaki tempo hızlandırılır.

DÖRT NİKAH BİR CENAZE'de olduğu gibi bir film beş bölümlük bir Shakespeare biçemine de sahip olabilir; yahut KUTSAL HAZİNE AVCILARI gibi yedi bölüme veya AŞÇI, HIRSIZ, KARISI VE AŞIĞI (THE COOK, THE THIEF, HIS WIFE AND HER LOVER, 1989) gibi sekiz bölüme de. Bu filmlerde uzun ikinci bölüm sorununu kesin bir çözüme kavuşturmak için her on beş ya da yirmi dakikada bir büyük bir tersine dönüş gerçekleşir. Ancak beş ila sekiz bölümlük tasarımlar istisnadır, çünkü bir sorunun çözümü başka sorunlara yol açar.

SHINE

	TETİKLEYİCİ OLAY	(BÖLÜM ORTASI ZİRVE)		
	↓	↓		
Ana Olay Örgüsü	I. Bölüm	II. Bölüm	III. Bölüm	IV. Bölüm
1	30	60	100	118 120

Yan Olay Örgüsü ➡

DÖRT NİKAH BİR CENAZE

	TETİKLEYİCİ OLAY				
	↓				
Ana Olay Örgüsü	I. Bölüm	II. Bölüm	III. Bölüm	IV. Bölüm	V. Bölüm
1	25	50	75	100	118 120

AŞÇI, HIRSIZ, KARISI VE AŞIĞI

	TETİKLEYİCİ OLAY							
	↓							
Ana Olay Örgüsü	I. Bölüm	II. Bölüm	III. Bölüm	IV. Bölüm	V. Bölüm	VI. Bölüm	VII. Bölüm	VIII. Bölüm
1	15	30	45	60	75	90	105	120

Birincisi, bölüm zirvelerinin çoğaltılması klişelere davetiye çıkarır.

Genelde üç bölümlük bir hikâye unutulmaz dört sahne gerektirir: Anlatıyı başlatan Tetikleyici Olay, I. Bölüm, II. Bölüm ve III. Bölüm Zirveleri. KRAMER KRAMER'E KARŞI'nın Tetikleyici Olayında Bayan Kramer kocasını ve oğlunu bırakıp gider. I. Bölüm Zirvesi: Annesi çocuğun velayetini almak üzere geri döner. II. Bölüm Zirvesi: Mahkeme çocuğun velayetini anneye verir. III. Bölüm Zirvesi: Eski kocası gibi Bayan Kramer de sevdikleri çocuğun yararına olan en iyi şeyin özverili davranmak olduğunu fark edip çocuğu babasına geri götürür. Dört güçlü dönüm noktası mükemmel sahnelere ve sekanslara yayılır.

Yazar bölüm sayısını artırdığı zaman, beş, belki altı, yedi, sekiz, dokuz ya da daha fazla parlak sahne yaratmak zorunda kalır. Bu onun gücünü aşan bir yaratıcı iş haline gelir, bu yüzden pek çok aksiyon filmini istila eden klişelere başvurur.

İkincisi, bölümlerin artırılması zirvelerin etkisini azaltır ve tekrara düşmekle sonuçlanır.

Eğer yazar her on beş dakikada büyük bir tersine dönüş yaratma eğilimindeyse, bölüm zirveleri sıkıcı olur, aynı sahneler yedi veya sekiz defa tekrarlanır: Yaşam ve ölüm, yaşam ve ölüm, yaşam ve ölüm, yaşam ve ölüm, yaşam ve ölüm... Çok geçmeden seyirci esnemeye başlar: "Bu büyük bir dönüm noktası değil. Adamın sıradan bir günü. Her on beş dakikada birileri herifi öldürmeye çalışıyor."

Büyük olan küçük ve orta çaplıya göre büyüktür. Şayet her sahnede çığlıklar atılırsa sağır oluruz. Çok sayıda sahneye yüksek enerjili zirveler konduğu zaman büyük olan küçükleşir, tekrarlı hale gelir ve etkisini yitirir. İşte bu nedenle üç bölümlü bir ana olay örgüsü yan olay örgüleriyle birlikte bir çeşit standart haline gelmiştir. Bu standart çoğu yazarın yaratıcı gücüne uygun düşer, karmaşıklık sağlar ve tekrardan uzak tutar.

Tasarım Çeşitleri

Birincisi, hikâyeler anlatıdaki büyük tersine dönüşlerin sayısına göre değişir: ELVEDA LAS VEGAS'taki bir ya da iki bölümlü Mini Olay Örgüsü tasarımından, KARAR'daki üç ya da dört bölüme ilave olarak Klasik Olay Örgüsünün yan olay örgülerine, HIZ gibi pek çok

aksiyon filminin yedi ya da sekiz bölümüne, BURJUVAZİNİN GİZLİ ÇEKİCİLİĞİ'ndeki Anti-Olay Örgülerinin karmakarışık modellerine ve THE JOY LUCK CLUB (1993) gibi ana olay örgüsünün olmadığı Çoklu Olay Örgüsüne sahip filmlere kadar; ancak hikâyeler kendi izlekleri üzerinde bir düzine ya da daha fazla büyük Dönüm Noktaları içerebilir.

İkincisi, hikâyelerin biçemleri Tetikleyici Olayın yerine göre değişir. Geleneksel olarak Tetikleyici Olay anlatının epey başlarında meydana gelir ve gelişmeler yirmi ya da otuz dakika sonra I. Bölümün zirvesinde büyük bir tersine dönüşe yol açar. Bu modeli kullanan yazar filmin ilk çeyreğine iki büyük sahne yerleştirmelidir. Bununla beraber Tetikleyici Olay anlatıya yirminci, otuzuncu veya sonrakiler gibi daha geç dakikalarda girebilir. Örneğin ROCKY'de Ana Olay Örgüsünün Tetikleyici Olayı çok geç ortaya çıkar. Bunun etkisi Tetikleyici Olayın gerçekte birinci bölümün zirvesi haline gelmesi ve iki amaca hizmet etmesidir.



Öte yandan bu, yazara kolaylık olsun diye yapılmaz. Ana Olay Örgüsünün girişinin geciktirilmesinin tek nedeni, seyircinin Tetikleyici Olaya tam anlamıyla tepki verebilmesi için ana karakteri enikonu tanıma ihtiyacıdır. Şayet bu gerekliyse, o zaman hazırlık babından bir yan olay örgüsü anlatıyı başlatmalıdır. ROCKY'de Adrian/Rocky aşk hikâyesi böyledir; KAZABLANKA münferit ana karakterlerin yanı sıra çoğul ana karakter olarak Laszlo, Ugarte, Yvonne ve Bulgar eşle beş tane yan olay örgüsünü işler. Hikâye geç gelen Ana Olay Örgüsünün olgunlaşmasını beklerken seyirciyi elinde tutacak şekilde anlatılmalıdır.

Bununla beraber varsayalım ki olgunlaşma anına birinci ile otuzuncu dakikalar arasında bir yerde ulaşıldı. O zaman film, başlangıcı ileri taşıyacak hazırlık niteliğinde bir yan olay örgüsüne ihtiyaç duyar

mı? Belki evet, belki hayır. OZ BÜYÜCÜSÜ'nün Tetikleyici Olayı on beşinci dakikada bir kasırga Dorothy'yi (Judy Garland) Munchkinland'a sürüklediği zaman meydana gelir. Bunu hazırlamak için bir yan olay örgüsü kullanılmaz, bunun yerine kadının "gökkuşağının üstünde bir yere" gitme özleminin dramatize edilerek sunulmasıyla filme bağlanırız. ADEM'İN KABURGASI (ADAM'S RIB, 1949) filminde bölge savcısı Adam Bonner (Spencer Tracy) ve onun savunma avukatı karısı Amanda'nın (Katherine Hepburn) kendilerini bir davada karşı karşıya buldukları Tetikleyici Olay on beşinci dakikada meydana gelir. Bu durumda film hazırlayıcı bir yan olay örgüsüyle başlar; burada sanık (Judy Holliday) kocasının kadınların peşinden koştuğunu öğrenince onu vurur. Bu bizi yakalayıp Ana Olay Örgüsünün Tetikleyici Olayına taşır.

On beşinci dakikada meydana gelen bir Tetikleyici Olay ile yazar otuzuncu dakikada büyük bir tersine dönüşe ihtiyaç duyar mı? Belki evet, belki de hayır. OZ BÜYÜCÜSÜ'nde Dorothy Batı'nın Kötücül Cadısı tarafından tehdit edilir ve Tetikleyici Olaydan 15 dakika sonra kendine kırmızı pabuçlar verilerek sarı tuğlalı yolu aramaya gönderilir. ADEM'İN KARBURGASI'nda Ana Olay Örgüsünün bir sonraki büyük tersine dönüşü, Amanda'nın Tetikleyici Olaydan 40 dakika sonra mahkemede eline önemli bir koz geçirmesiyle meydana gelir. Öte yandan ilişkiyi işleyen bir yan olay örgüsü, bir bestecinin (David Wayne) Amanda ile açıkça flört edip Adam'ı öfkelendirmesiyle bu bölümü çetrefil hale getirir.

Bölüm hareketlerinin ritmi, Ana Olay Örgüsünün Tetikleyici Olayının yerleştirilmesiyle oluşturulur. Bu nedenle bölüm yapısı zengin bir çeşitlilik arz eder. Hem ana olay örgüsü hem de yan olay örgüleri için büyük tersine dönüşlerin sayısı ve yerleştirilmesiyle ilgili seçimler, ana karakterlerin niteliği ve sayısı, karşıtlık kaynakları, tür ve nihayetinde yazarın dünya görüşü ve kişiliğine bağlı olarak sanatçı ile malzeme arasındaki yaratıcı oyun içinde yapılır.

Sahte Son

Bazen, özellikle *Aksiyon* türlerinde sondan bir önceki bölümün zirvesinde ya da son bölümün içinde yazar bir *Sahte Son* yaratır; bu sahne öylesine tam görünür ki bir an için hikâyenin bittiğini zannederiz. E. T. ölünce film bitti sanırız. YARATIK'ta (ALIEN, 1979) Ripley'in kendi uzay gemisini havaya uçurup kaçacağını düşünürüz. YARATI-

ĞIN DÖNÜŞÜ'nde (ALIENS, 1986) Ripley'in bütün gezegeni havaya uçurup kaçmasını bekleriz. BRAZIL'de (1985) Jonathan (Sam Lowry) Kim'i (Jill Layton) zorba rejimden kurtarır, sevgililer kucaklaşır ve mutlu son... Yoksa değil mi?

TERMINATOR'da iki tane Sahte Son vardır: Reese (Michael Biehn) ve Sarah (Linda Hamilton) Terminatör'ü (Arnold Schwarzenegger) bir benzin tankıyla havaya uçururlar, *derisi yanıp kül olur.* Sevgililer bayram eder. Fakat daha sonra bu yarı insan yarı robotun kromdan yapılma iç donanımı alevlerin içinden çıkar. Reese bir boru bombayı Terminatör'ün karnına koyup onu havaya uçurmak için hayatını feda eder. Ne var ki yaratığın gövdesi bir kez daha dirilir ve Sarah sonunda onu yok edene kadar yaralı kadına doğru pençe ata ata sürünür.

Sahte sonlar *Sanat Filmlerinde* bile kendilerine yer bulur. MONTREALLİ İSA (JÉSUS DE MONTRÉAL, 1989) zirve noktasına yaklaşırken Hz. İsa'nın çarmıha gerilmesini konu alan hikâyede İsa'yı canlandıran aktör Daniel (Lothaire Bluteau) devrilen çarmıhının altında ezilir. Diğer oyuncular şuurunu yitirmiş Daniel'i acil servise yetiştirme telaşı içindeyken adam uyanır, dirilmiştir; bunun üzerine şükrederiz.

Hitchcock sahte sonları severdi ve şok etkisi yaratmak için onları alışılmadık şekilde filmin başlarına yerleştirirdi. ÖLÜM KORKUSU'nda Madeleine'in (Kim Novak) "intiharı", Judy olarak yeniden ortaya çıkmadan önce bir Bölüm Ortası Zirvesidir. SAPIK'ın Birinci Bölüm Zirvesine damga vuran Marion'un (Janet Leigh) duşta öldürülmesi filmin türünü aniden *Hırsızlıktan* çıkarıp *Psikolojik Gerilime* çevirir ve Marion ana karakterinden kız kardeşi, sevgilisi ve özel dedektiften oluşan çoğul ana karaktere geçiş yaparız.

Öte yandan çoğu film için Hatalı Son uygunsuzdur. Onun yerine sondan bir önceki bölümün zirvesi şu Büyük Dramatik Soruyu pekiştirmelidir: "Şimdi ne olacak?"

Bölüm Ritmi

Tekrarlama ritmin düşmanıdır. Hikâyenin dinamiği onun değer-yüklerinin birbirini izlemesine bağlıdır. Sözgelimi, bir hikâyedeki en güçlü iki sahne son iki bölümün zirveleridir. Ekranda bunlar genellikle çok değil, 10 ya da 15 dakikayla birbirinden ayrılır. Bu yüzden onlar aynı değer-yükünü tekrarlayamaz. Eğer ana karakter arzu nes-

nesine ulaşıp son bölümün zirvesini olumlu kılarsa, sondan bir önceki bölümün zirvesi olumsuz olmalıdır. Zira olumlu bir sonu olumlu bir sonla hazırlayamazsınız: "Her şey mükemmeldi... sonra daha da iyi oldu!" Buna karşın, eğer ana karakter arzu nesnesini elde edemezse, sondan bir önceki bölümün zirvesi olumsuz olamaz. Zira olumsuz bir sonu olumsuz bir sonla hazırlayamazsınız: "Her şey berbattı... sonra daha da beter oldu." Duygusal deneyim tekrar edildiği zaman ikinci olayın etkisi yarıya iner. Ve eğer Hikâye Zirvesinin etkisi yarıya inerse filmin etkisi de yarıya iner.

Öte yandan bir hikâye ironi içinde hem olumlu hem de olumsuz bir sonla zirveye çıkabilir. Bu durumda sondan bir önceki zirvenin duygusal yükü ne olmalıdır? Bunun cevabı Hikâye Zirvesinin yakından incelenişinde yatar, çünkü her ne kadar ironi biraz olumlu, biraz olumsuz olsa da asla dengede olmamalıdır. Aksi halde olumlu ve olumsuz değerler birbirini siler ve hikâye tatsız bir tarafsızlıkla sona erer.

Sözgelimi, Othello sonunda arzusunu gerçekleştirir: Onu seven ve asla başka bir erkekle onu aldatmayacak bir kadın - olumlu. Fakat Othello bunu anladığında artık çok geçtir, çünkü onu öldürmüştür - baştanbaşa olumsuz ironi. Bayan Soffel hayatının geri kalanını geçireceği hapishaneye girer - olumsuz. Ama başı dik halde hapse girer, çünkü arzusuna ulaşmış, aşkın bir romantik deneyim yaşamıştır - baştanbaşa olumlu ironi. Yazar ironisini şu veya bu yönde kesinleştirmek için dikkatli düşünce ve duygularla onu inceler, sonra da onun genel duygusal yüküyle tezat oluşturacak şekilde sondan bir önceki zirveyi tasarlar.

Sondan bir önceki zirveden açılış sahnesine doğru geriye yönelik olarak çalışıldığında, önceki bölüm zirveleri genellikle araya giren duygusal oyun içindeki yan olay örgüsü ve sekans zirveleriyle birbirinden daha da ayrılır, böylece olumlu ve olumsuz dönüşlerin eşsiz ritmi yaratılır. Neticede son ve sondan bir önceki zirvelerin birbirleriyle çelişmeleri gerektiğini bilsek de hikâyeden hikâyeye diğer bölüm zirvelerinin yüklerini önceden kestirmenin yolu yoktur. Her film kendi ritmini bulur ve bütün bölüm çeşitlemeleri mümkündür.

Yan Olay Örgüleri ve Çoklu Olay Örgüleri

Yan olay örgüsü ana olay örgüsünden daha az önem taşır ve filmde daha kısa sürer. Ancak sorunlu bir senaryoyu çekilmeye değer bir film haline getiren şey, genellikle bir yan olay örgüsünün yaratılması-

dır. Sözgelimi, TANIK: Büyük şehir polisiyle Amiş mezhebinden[6] dul kadının *Aşk Hikâyesinden* ibaret yan olay örgüsü olmasaydı, film ikna edici bir *Gerilim* olamazdı. Diğer taraftan çoklu olay örgüsüne sahip filmler asla bir ana olay örgüsü geliştirmezler; bunun yerine yan olay örgüsü büyüklüğünde bir dizi hikâyeyi bir arada dokurlar. Ana olay örgüsüyle onun yan olay örgüleri arasında veya çoklu olay örgülerinin değişik izlekleri arasında dört muhtemel ilişki devreye girer.

Yan olay örgüsü Ana Olay Örgüsünün Hakim Fikriyle tezat oluşturmak ve böylece filmi ironiyle zenginleştirmek için kullanılabilir.

Varsayalım ki mutlu sonla biten bir *Aşk Hikâyesi* yazıyorsunuz ve bu hikâyenin Hakim Fikri de şu: "Sevgililer birbirleri için ihtiyaçlarından fedakarlıkta bulunduğu için aşk kazanır." Karakterlerinize, onların tutku ve fedakarlıklarına inansanız da hikâyenin fazlasıyla şirin, fazlasıyla basmakalıp olmaya başladığını hissedersiniz. Bunun üzerine anlatıyı dengelemek adına, doyumsuzluk yüzünden biri diğerine ihanet ettiği için aşkları trajik bir şekilde sona eren başka iki karakterin yan olay örgüsünü yaratabilirsiniz. Bu mutsuz sonlu yan olay örgüsü mutlu sonlu Ana Olay Örgüsüyle tezat oluşturarak filmin genel anlamını daha karmaşık ve ironik hale getirir. "Aşk bir yanıyla olumlu, bir yanıyla da olumsuzdur: Aşka özgürlük tanıdığımız zaman ona sahip oluruz ama sahip olduğumuzda da onu yok ederiz."

Yan olay örgüleri Ana Olay Örgüsünün Hakim Fikrini yansıtmak ve filmi tema üzerinde çeşitlemelerle zenginleştirmek için kullanılabilir.

Eğer bir yan olay örgüsü aynı Hakim Fikri ana olay örgüsü olarak ama farklı, belki de alışılmadık bir yolla ifade ederse; bu, temayı güçlendirip pekiştiren bir çeşitleme yaratır. Sözgelimi, BİR YAZ GECESİ RÜYASI'nda (A MIDSUMMER NIGHT'S DREAM, 1935) birçok aşk hikâyesi mutlu sonla biter; ama bazıları hoş, bazıları komik, bazıları da asil bir biçimde.

Tematik çelişki ve çeşitleme ilkesi çoklu olay örgüsüne sahip filmlerin başlangıç noktasıdır. Çoklu olay örgüsünün anlatıyı yapısal açıdan birleştiren bir ana olay örgüsü omurgası yoktur; bunun yerine bir dizi olay örgüsü ya SOSYETEDEN İNSAN MANZARALARI'nda olduğu gibi paralel kurguyla ya 20 DOLAR'da (TWENTY BUCKS, 1993) olduğu gibi, hikâyeden hikâyeye geçen 20 dolarlık bir fatura motifiyle

ya da AŞIKLAR'da (THE SWIMMER, 1968) olduğu gibi hikâyeleri birleştiren bir dizi yüzme havuzuyla birbirine bağlanır; bu bir "parçalar" koleksiyonudur, ama hiçbir olay örgüsü tek başına ilk sahneyi son sahneye taşıyabilecek kadar güçlü değildir. O halde filmi bir arada tutan şey nedir? Bir düşünce.

ÇILGIN AİLE ebeveynlik oyununda kazanamazsınız diyen bir düşünce üzerinde çeşitlemeler yapar. Steve Martin soluğu terapide alan çocuğuna karşı sorumluluğunu özenle yerine getiren dünyanın en titiz babasını oynar. Jason Robards çocuğu hayatın ilerleyen döneminde ona muhtaç halde geri dönen, sonra da ona ihanet eden dünyanın en ihmalkar babasını canlandırır. Dianne West çocuğu için güvenli yaşama dair bütün kararları almaya çalışan ama çocuğunun onun yaptıklarından daha iyisini bildiği bir anne portresi çizer. Anne babaların tüm yapabilecekleri çocuklarını sevmeleri, onlara destek çıkmaları, düştüklerinde yerden kaldırmalarıdır. Ne var ki bu oyunu kazanmak diye bir şey söz konusu değildir.

DINER erkeklerin kadınlarla iletişim kuramadığı düşüncesini yansıtır. Fenwick (Kevin Bacon) kendini bir kadınla konuşma pozisyonuna getiremez. Boogie (Mickey Rourke) kadınlarla hiç durmadan konuşur, ama sırf onları yatağa atmak için. Eddie (Steve Guttenberg), nişanlısı önemsiz bir futbol testini geçene kadar onunla evlenemeyecektir. Billy (Timothy Daly) sevdiği kadınla duygusal meseleleri konuşmak için yüz yüze geldiğinde gardını indirir ve onunla dürüstçe konuşur. Bir kez bir kadınla iletişim kurabildiğinde arkadaşlarını terk eder: Bir ironi katmanı eklemek için bulunmuş diğer hepsiyle tezat oluşturan bir çözüm.

Çoklu olay örgüsü belli bir topluluğun manzarasını sunar ama statik olay örgüsüzlüğünden farklı olarak, küçük hikâyeleri bir fikir etrafında örer, böylece bu grup fotoğrafları enerjik bir halde hareket eder. DOĞRUYU SEÇ büyük kent ırkçılığına her yerde rastlandığını dile getirir. SOSYETEDEN İNSAN MANZARALARI Amerikan orta sınıfının ruhsuzluğunu gözler önüne serer. TATLI TUZLU baba/kız ilişkisini üç açıdan resmeder. Çoklu olay örgüsü yazara bir taşla iki kuş vurma olanağı sunar: İlgiyi çekmek için sürükleyici bir anlatımla birlikte bir kültürün veya topluluğun özünü yakalayan bir portre.

Ana Olay Örgüsünün Tetikleyici Olayının geciktirilmesi gerektiği zaman hazırlayıcı bir yan olay örgüsü hikâyeyi başlatmak için gerekli olabilir.

ROCKY, ÇİN MAHALLESİ VE KAZABLANKA'da olduğu gibi, geç gelen bir Ana Olay Örgüsü hikâyeyi ilk otuz dakikada boşlukta bırakır. Bu boşluğun seyircinin ilgisini çekmek ve onu Tetikleyici Olaya tam bir tepki vermesi için ana karakter ve onun dünyasıyla tanıştırmak amacıyla yan olay örgüleriyle doldurulması gerekir. Hazırlayıcı bir yan olay örgüsü Ana Olay Örgüsünün sergilenişini dramatize eder, böylece dolaylı yoldan ve akıcı bir biçimde hikâyeye yedirilmiş olur.

Bir yan olay örgüsü Ana Olay Örgüsünü çetrefilleştirmek için kullanılabilir.

Bu dördüncü ilişki en önemli olanıdır: Karşıtlığın ilave bir kaynağı olarak yan olay örgüsünün kullanılması. Sözgelimi *Aşk Hikâyesi* genellikle *Suç Hikâyelerinin* içinde yer alır. AŞK DENİZİ'nde Frank Keller (Al Pacino) Helen'e (Ellen Burkin) aşık olur. Kadının psikozlu eski kocasının peşine düşerken, sevdiği kadını korumak adına hayatını riske atar. KARA DUL'da (BLACK WIDOW, 1987) federal ajan (Debra Winger) kendini öldürmek isteyen katile (Theresa Russell) tutulur. Bir Mahkeme Draması olan KARAR'da Frank (Paul Newman) karşı taraftaki hukuk şirketi adına casusluk yapan Laura'ya (Charlotte Ramplin) aşık olur. Bu yan olay örgüleri karakterlere boyut katar, Ana Olay Örgüsünün gerilimi veya şiddetinden komik ya da romantik rahatlama anları çıkarır, ama bunların asıl amacı hayatı ana karakter için daha da zorlaştırmaktır.

Ana Olay Örgüsü ile yan olay örgüsü arasındaki vurgu dengesi dikkatle kontrol edilmelidir, yoksa yazar asıl hikâye üzerindeki odağını yitirebilir. Hazırlayıcı bir yan olay örgüsü tür konusunda seyirciyi yanıltabileceği için özellikle risklidir. Örneğin ROCKY'nin *Aşk Hikâyesi* ile başlaması öylesine dikkatli işlenmiştir ki seyirci olarak *Spor Türüne* yönlendirildiğimizi sezeriz.

Bunlara ilaveten, eğer Ana Olay Örgüsü ile yan olay örgüsünün ana karakterleri aynı karakter değilse, yan olay örgüsünün ana karakteriyle gereğinden fazla empati kurulmamasına dikkat edilmelidir. Sözgelimi KAZABLANKA'da Victor Lazslo'nun (Paul Heinreid) akıbetini içeren *Politik Drama* türünde bir yan olay örgüsü ve Ugarte'ye (Peter Lorre) odaklanan *Gerilim* türünde bir yan olay örgüsü vardır, ama her ikisi de Ana Olay Örgüsünde Rick (Humprey Bogart) ile Ilsa'nın (Ingrid Bergman) *Aşk Hikâyesi* üzerindeki duygusal odağı korumak için fazla öne çıkarılmaz. Bir yan olay örgüsünün önemini azaltmak için onun ögelerinden bazıları - Tetikleyici Olay, bölüm zirveleri, Kriz, Zirve ya da Çözüm - ekran dışında tutulabilir.

Öte yandan eğer senaryonuzu geliştirirken yan olay örgünüz daha büyük odak ve empati talep eder görünüyorsa, o zaman taslağınızı baştan sona gözden geçirin ve yan olay örgüsünü Ana Olay Örgüsüne dönüştürün.

Eğer bir yan olay örgüsü ana olay örgüsünün Hakim Fikrine tematik olarak ters düşmüyorsa veya onu yansıtmıyorsa, ana olay örgüsünün Tetikleyici Olayının girişini hazırlamıyor ya da ana olay örgüsünün aksiyonunu çetrefilleştirmiyorsa, yalnızca onun yanı sıra akıyorsa, hikâyeyi ortadan ikiye bölecek ve etkisini yok edecektir. Seyirci estetik bütünlük ilkesini anlar. Seyirci her hikâye ögesinin diğer ögelerle ilişkisi nedeniyle orada olduğunu bilir. İster yapısal isterse de tematik olsun, bu ilişki eseri bir arada tutar. Eğer seyirci estetik bütünlüğü bulamazsa hikâyeye olan ilgisini yitirir ve bilinçli olarak zoraki bir bütünlük kurmaya çalışır. Bunu başaramadığında kafa karışıklığı içinde yerinde oturur.

Psikolojik Gerilim türünün çok satan romanı THE FIRST DEADLY SIN'in film uyarlamasında Ana Olay Örgüsü bir polis teğmenin (Frank Sinatra) bir seri katilin peşine düşmesini işler. Yan olay örgüsünde polisin karısı (Faye Dunaway) yoğun bakımdadır ve ölümüne sadece birkaç hafta kalmıştır. Dedektif katilin peşine düşer, sonra ölmek üzere olan karısının acısını paylaşır, ardından katilin peşine takılır, sonra karısına kitap okur, derken bir kez daha katilin peşinden gider, sonra karısını hastanede ziyaret eder. Çok geçmeden bu dönüşümlü hikâye tasarımı seyircinin merakını ateşler. *Katil* hastaneye ne zaman gelecek? Ama hiç gelmez. Bunun yerine hastanedeki kadın ölür, polis katili yakalar, ana olay örgüsüyle yan olay örgüsü asla birbirine bağlanmaz ve seyirci sıkıcı bir kafa karışıklığı içinde öylece kalır.

Öte yandan Lawrence Sanders'in romanında bu tasarım güçlü bir etki yaratarak başarıya ulaşır, çünkü kağıt üzerinde ana olay örgüsü ile yan olay örgüsü *ana karakterin zihninde* birbirini çetrefilleştirir; bir yandan polisin psikozlu katille yoğun meşguliyeti, karısına ihtiyacı olan rahatlığı sağlamaya yönelik çaresiz arzusuyla çatışır, diğer yandan ise karısını kaybetme korkusu ve sevdiği kadının gözlerinin önünde acı çekmesinin verdiği ıstırap, acımasız ama zeki kaçığın peşinden koşmasında aradığı akla yatkın ve net çıkarım ihtiyacıyla çelişir. Bir romancı karakterin zihnine girebilir ve düzyazıda birinci veya üçüncü tekil şahsın ağzından içsel çatışmayı düpedüz anlatabilir. Ne var ki senaryo yazarı bunu yapamaz.

Senaryo yazımı zihinsel olanı *fiziksel* kılma sanatıdır. İçsel çatış-

mayı ifade etmek için onun görsel karşılıklarını yaratırız; içimizdeki düşünce ve duyguları dolaylı yoldan ve tarifsiz şekilde dile getirmek için diyalog veya anlatıyı değil de karakterin seçiminin ve aksiyonunun görsellerini kullanırız. Bu nedenle bir romanın iç dünyası film için yeniden yaratılmalıdır.

Senaryo yazarı Leonard Schrader, Manuel Puig'in romanı ÖRÜMCEK KADININ ÖPÜCÜĞÜ'nü filme uyarlarken benzer bir yapısal sorunla karşılaştı. Yine burada da ana olay örgüsü ile yan olay örgüsü sadece ana karakterin zihninde birbirlerini çetrefilleştirdiler. Aslında yan olay örgüsü Luis'nin (William Hurt) hayal meyal hatırladığı filmlerden çıkardığı, idolleştirdiği ve epeyce süsleyip güzelleştirdiği bir karakter olan Örümcek Kadın'a (Sonia Braga) ilişkin fantezileridir. Schrader, Luis'nin fantezisini film içinde filme dönüştürerek, onun hayallerini ve arzularını görselleştirir.

Bununla birlikte bu iki olay örgüsü nedensel açıdan birbirini etkileyemez, çünkü onlar gerçekliğin farklı düzlemlerinde cereyan eder. Yine de bunlar, yan olay örgüsünün Ana Olay Örgüsünü yansıtması sağlanarak birbirine bağlanır. Bu, Luis'ye fantezisini hayata geçirme şansını verir. Bu noktada iki olay örgüsü Luis'nin ruhunda çarpışır ve seyirci Luis'nin içinde cereyan eden duygusal mücadeleyi zihninde canlandırır. Örümcek Kadın'ın düşlerinde yaptığını, Luis kendi hayatında yapacak mı? Sevdiği adama ihanet edecek mi? Dahası, bu iki olay örgüsü *Kendini Feda Ederek Sevmenin* Hakim Fikrini ironikleştirir ve filme ilave bir tematik bütünlük kazandırır.

ÖRÜMCEK KADININ ÖPÜCÜĞÜ'nün tasarımında ufuk açıcı bir istisna daha vardır. Prensipte Ana Olay Örgüsünün Tetikleyici Olayı ekranda gözükmelidir. Fakat burada Tetikleyici Olay, Bölüm Ortası Zirvesine kadar gösterilmez. Hikâye geçmişinde, faşist bir diktatörlükte eşcinsel olması nedeniyle hapse girmiş olan Luis hapishane müdürünün ofisine çağrılır ve kendisine şu teklif yapılır: Solcu bir devrimci olan Valentin (Raul Julia) onun hücresine konacaktır. Eğer Luis onun üzerinden casusluk yapıp kayda değer bilgiler verirse, müdür ona özgürlüğünü geri verecektir. Bu anlaşmadan habersiz olan seyirci, filmin ilk saati boyunca bekledikten sonra Luis hastalanan Valentin için ilaç ve papatya çayı istemek üzere müdürü ziyaret ettiğinde Ana Olay Örgüsünü nihayet anlar.

Çoğu insan için bu film öylesine sıkıcı başladı ki az kalsın filmi terk edeceklerdi. Neden film romanda olduğu gibi alışıldığı üzere Tetikleyici Olayla başlayıp seyirciyi sıkıca kavramadı? Eğer Schrader

filmin başına Luis'nin bir özgürlük savaşçısı üzerinden casusluk yapmayı kabul ettiği sahneyi koysaydı, seyirci anında ana karakterden nefret ederdi. Ana karakterle empati kurmaya karşı hızlı bir açılışı tercih eden senaryo yazarı romanın tasarımına ters düştü. Roman yazarı empati kazanmak için iç anlatıyı kullanırken, senaryo yazarı Luis'nin faşistlerle anlaştığını açığa vurmadan önce onun Valentin'i sevdiği konusunda seyirciyi ikna etmesi gerektiğini biliyordu. Bu seçim doğrudur. Empati kurulmasaydı, bu film egzotik görüntülerin olduğu boş bir egzersiz olurdu.

Empatiye karşı tempo gibi uzlaştırılamaz seçeneklerle karşı karşıya kalan akıllı yazar, hayati olanı korumak adına hikâyeyi yeniden tasarlar. Geleneği yıkmakta veya değiştirmekte özgürsünüz, ama tek bir şartla: *Onun yerine daha önemli bir şey koymak.*

10

SAHNE TASARIMI

Bu bölüm sahne tasarımının ögelerini ele alacak: *Dönüm Noktaları, Hazırlama/Sonuç Alma, Duygusal Dinamikler* ve *Tercih*. On Birinci Bölüm'de, değişen karakter davranışları olan Vuruşların bir sahnenin iç dünyasını nasıl şekillendirdiğini göstermek için iki sahne analizi yapılacaktır.

DÖNÜM NOKTALARI

Sahne minyatür bir hikâyedir: Zaman ve mekan bütünlüğü veya devamlılığı içinde çatışma aracılığıyla bir karakterin hayatındaki değer-yüklü durumu değiştiren bir aksiyondur. Teoride bir sahnenin uzunluğu ve mekanlarının sayısı konusunda gerçekte bir sınır yoktur. Bir sahne bölünemeyecek kadar küçük olabilir. Doğru bir bağlamda, oyun kartını açan bir eli gösteren tek bir çekimden ibaret bir sahne büyük bir değişimi ifade edebilir. Buna karşın, savaş meydanında bir düzine alana yayılmış on dakikalık bir aksiyon çekimi bu kadarını başaramayabilir. Uzunluğu ve mekanlarının sayısı ne olursa olsun bir sahne arzu, aksiyon, çatışma ve değişim etrafında birleşir.

Her sahnede bir karakter o anki zaman ve mekanla ilişkili bir arzunun peşinden gider. Ancak bu Sahne-Amacı; Asli-Amacın veya Omurganın, yani Tetikleyici Olaydan Hikâye Zirvesine kadar uzanan ve hikâye boyunca süren arayışın bir veçhesi olmalıdır. Sahnenin içinde karakter baskı altında bir eylemden diğerine geçme tercihinde bulunarak kendi Sahne-Amacını eyleme döker. Fakat çatışmanın herhangi bir düzeyinden veya bütün düzeylerinden, karakterin beklemediği bir tepki gelir. Bunun sonucunda seyircinin risk altında olduğunu anladığı değerler açısından karakterin geleceği, iç dünyası veya her ikisi birden olumludan olumsuza veya olumsuzdan olumluya dönüştürülerek

beklenti ile sonuç arasında bir boşluk açılır.

Sahne küçük ama önemli bir değişime neden olur. *Sekans Zirvesi* orta çaplı tersine dönüşe yol açan bir sahnedir ve bu değişim sahneden daha etkilidir. *Bölüm Zirvesi* büyük çaplı tersine dönüşe yol açan bir sahnedir ve bu değişim Sekans Zirvesinden daha etkilidir. Dolayısıyla biz salt düz ve statik bir ifade sunan bir sahneyi asla yazmayız; bunun yerine şu ideale ulaşmak için çabalarız: Her sahnenin küçük, orta ve büyük bir *Dönüm Noktasının* olduğu bir hikâye tasarlamak.

TAKAS (TRADING PLACES, 1983): Söz konusu olan değer zenginliktir. *Porgy and Bess* operasından esinlenen Billy Ray Valentine (Eddie Murphy) kaykayın üstünde belden aşağısı felçliymiş gibi numara yaparak sokaklarda dilenir. Polis onu tutuklamaya çalıştığında bir boşluk oluşur; daha sonra iki ihtiyar işadamı olan Duke kardeşlerin (Ralph Bellamy ve Don Ameche) birdenbire onu korumak için polise müdahale etmesiyle boşluk büyük ölçüde genişler. Billy'nin dilenciliği, onun dünyasının beklediğinden farklı ve daha güçlü bir tepki vermesine neden olur. Direnç göstermez, boşluğa teslim olmak gibi akıllıca bir tercih yapar. KES: Ceviz kaplamalı ofislerinde Duke kardeşlerin Billy'e üç parçalı takım elbise giydirdikleri ve onu satış komisyoncusu yaptıkları sahne. Billy'nin ticari yaşamı bu kıyak Dönüm Noktasının etrafında dilencilikten borsacılığa terfi edecektir.

BORSA: Söz konusu değerler zenginlik ve dürüstlüktür. Genç bir borsacı olan Bud Fox (Charlie Sheen) milyarder Gordon Gekko (Michael Douglas) ile görüşme fırsatı yakalar. Bud maaş çekleriyle hayatını idame ettirir, ama dürüstlüğünden hiç taviz vermez. Yasal iş fikirleri önerirken yaptığı satış konuşması karşıt güçleri harekete geçirir ve Gekko'dan beklemediği sert bir karşılık alır: "Bana bilmediğim bir şey söyle." O anda Bud, Gekko'nun dürüstçe iş yapmak istemediğini anlar. Bud duraklar, sonra da babasının ona anlattığı bir şirket sırrını ifşa eder. Bud, kanunsuz bir komplo içindeki Gekko'ya katılmayı seçerek bu güçlü ve ironik Dönüm Noktası etrafında kendi içsel doğasını dürüstlükten suçluya, talihini ise yoksulluktan zenginliğe çevirir.

Dönüm Noktasının etkilerinin dört boyutu vardır: *Sürpriz, giderek artan merak, meselenin içyüzünü kavrama* ve *yeni yön.*

Beklenti ile sonuç arasında bir boşluk oluştuğu zaman seyirci şaşkınlık içinde sarsılır. Dünya ne karakterin ne de seyircinin beklemediği bir biçimde tepki vermiştir. Bu şok anı hemen seyircinin merakını kamçılar ve ona "Neden?" sorusunu sordurtur. TAKAS: Bu iki ihti-

yar adam neden dilenciyi polisten kurtarıyor? BORSA: Gekko neden "Bana bilmediğim bir şey söyle," diyor? Merakını giderme çabası içinde seyirci cevapları bulmak için o güne kadar gördüğü hikâyelere geri döner. Güzelce tasarlanmış bir hikâyeye bu cevaplar usulca ve dikkatle yerleştirilmiştir.

TAKAS: Düşüncelerimiz yeniden Duke kardeşlerin olduğu önceki sahnelere gider ve bu iki ihtiyar adamın hayattan çok sıkıldıkları için servetlerini sadist oyunlar oynamaya harcadıklarını anlarız. Dahası, bu dilencide bir zeka parıltısı görmüş olmalılar ki onu yanlarına aldılar.

BORSA: Gekko'nun "Bana bilmediğim bir şey söyle," sözüyle ortaya atılan "Neden?" sorusu şu yaklaşımla hemen cevabını bulur: Hiç kuşkusuz Gekko bir milyarder, bir dolandırıcı. Herhalde dürüstlükle müthiş zengin olmuş birisi yoktur. O aynı zamanda suç unsuru içeren oyunları da seviyor. Bud onunla çalışmaya başladığında, hafızamız bizi bir önceki ofis sahnesine geri götürür ve Bud'un çok hırslı ve açgözlü biri olduğunu anlarız: Düşüşünün başlangıcı.

Seyircinin uyanık ve anlayışlı aklı bu cevapları bir kavrayış parıltısı içinde bulur. "Neden?" sorusu seyirciyi hikâyenin geçmişine götürür ve o ana kadar gördükleri aniden yeni bir düzen içinde yerli yerine oturur; seyirci karakterin ve onun dünyasının içyüzünü görür ve gizli gerçeğin tatmin edici bir katmanını deneyimler.

Meraka meselenin aslını kavrama eklenir. Bu yeni kavrayış beraberinde yeni sorular getirir: "Sonra ne olacak?" ve "Nasıl olacak?" Bütün türler için geçerli olan bu sonuç *Suç Hikâyelerinde* capcanlı ortaya çıkar. Birisi temiz bir gömlek giymek için gömme dolaba doğru yürür, kapısını açar ve birden dolabın içinden ölü bir beden düşer. Bu koca boşluk bir soru yağmurunu başlatır: "Bu cinayeti kim işledi?" "Nasıl işledi?" "Ne zaman işledi?" "Neden işledi?" Katil yakalanacak mı?" Yazar doğurduğu merakı şimdi gidermelidir. Değerin her değişim noktasından hikâyeyi yeni bir yöne sokmalıdır, gelecek *Dönüm Noktalarını* yaratmak için.

KRAMER KRAMER'E KARŞI: Otuz iki yaşındaki bir adamın kahvaltı masasını hazırlayamadığını gördüğümüz an sahne değişir. "Neden?" sorusu bizi filmin boşluktan önceki birkaç dakikasına geri götürür. Sağduyu ve yaşam deneyimimizle donanmış halde cevapları ararız.

Birincisi, Kramer bir işkoliktir; ama çoğu işkolik, henüz kimse ya-

taktan kalkmadan saat beşte mükellef bir kahvaltı sofrası hazırlar. Dahası, Kramer ailesinin geçimine hiç katkıda bulunmamıştır, ama çoğu erkek katkıda bulunur ve böyle bir erkeğin eşi kocasının eve ekmek getirme çabasına saygı duyup ona sadık kalır. Bizim derin anlayışımız şudur: Kramer bir çocuktur, hem de annesinin her zaman ona kahvaltı hazırladığı fazlaca şımartılmış bir velet. Daha sonra annesinin bu rolünü kız arkadaşları ve hizmetçiler devralmıştır. Karısını bir hizmetçi-anneye dönüştürmüştür. Kadınlar hayatı boyunca Kramer'i şımartmışlar ve Kramer ancak buna izin vererek çok mutlu oluyordu. Joanna Kramer fiilen iki çocuk yetiştiriyordu ve olgun bir ilişkinin imkansızlığı altında ezilince evliliğini sona erdirir. Dahası, biz bunu yapmakta haklı olduğunu düşünürüz. Yeni yön: Kramer adam oluyor.

YILDIZ SAVAŞLARI 5: İMPARATOR'un (STAR WARS V: THE EMPIRE STRIKES BACK, 1980) zirvesi bu konuda bildiğim en uzun düşünce akınına yol açar. Darth Vader (David Prowse/James Earl Jones) ile Luke Skywalker (Mark Hamil) ışın kılıçlarıyla ölümüne dövüşürlerken, Vader geri adım atıp "Beni öldüremezsin Luke, ben senin babanım," der. "Baba" sözcüğü sinema tarihindeki en ünlü boşluklardan birini açar ve seyirciyi üç yıl arayla çekilen iki filme doğru gerisin geriye savurur. Ben Obi-Wan Kenobi'nin (Alec Guinness), Darth ile Luke'un karşı karşıya gelmeleri halinde olabilecekler konusunda neden kaygılandığını hemen anlarız. Yoda'nın (Frank Oz'un sesi) Luke'a güce hakim olmayı öğretme konusunda neden bu kadar umutsuz olduğunu biliriz. Luke'un neden hep sorumluluktan kaçtığını anlarız. Babası gizliden gizliye onu korumuştur. Bu ana kadar mükemmel bir duygu yaratan iki film, bundan sonra yeni ve daha derin bir anlam katmanına sahiptir. Yeni yön: YILDIZ SAVAŞLARI 6: JEDI'NİN DÖNÜŞÜ (STAR WARS VI: RETURN OF THE JEDI, 1983).

ÇİN MAHALLESİ: İkinci Bölümün zirvesinden önce Mulwray'in ya ticari kazanç ya da kıskançlık krizi nedeniyle öldürüldüğüne inanırız. Fakat Evelyn "O benim kız kardeşim ve kızım" dediğinde şok yaratan bir boşluk açılır. Onun sözlerini anlamak için hızla filmin gerilerine gideriz ve etkileyici bir düşünce zincirine ulaşırız: Baba ile kızı arasında ensest ilişki, cinayetin gerçek nedeni ve katilim kimliği. Yeni yön: Üçüncü Bölümün sarmal dönüşleri.

Kendini İfade Etme Meselesi

Bir hikâye anlatıcısı "Şimdi size bir şey göstereceğim," diyerek ko-

lunu dostça seyircinin omzuna atar. Bizi ÇİN MAHALLESİ'ndeki gibi bir sahneye götürür ve şunları söyler: "Evelyn'i tutuklamak amacıyla Santa Monica'ya giden Gittes'i seyredin bakalım. Gittes kapıyı çaldığı zaman içeri davet edileceğini düşünüyor musunuz? Seyredin bakalım. Şimdi güzel Evelyn kapıya gelir, Gittes onu gördüğü için mutludur. Gittes'in yumuşayacağını ve Evelyn'i tutuklamaktan vazgeçeceğini düşünüyor musunuz? Seyredin işte. Sonra kadın sırrını saklamak için didinip durur. Bunu başarabilecek mi? Seyredin bakalım. Gittes onun itirafını dinlediğinde ona yardım edecek mi, yoksa onu tutuklayacak mı? Seyredin işte."

Hikâye anlatıcısı bizi beklenti içine sokar, filmi anladığımızı düşünmemizi sağlar, sonra gerçeklikte bir yarık açarak şaşkınlık ve merak yaratır ve bizi hikâyenin içinde tekrar tekrar geriye götürür. Geriye doğru yaptığımız her yolculukta karakterlerin doğaları ve dünyalarına daha derinden nüfuz ederiz. Filmin görüntüleri altında saklı yatan tarifi zor gerçeklerin aniden farkına varırız. Hikâye anlatıcısı daha sonra hikâyesini böyle anlarının giderek yükselen seyri içinde yeni bir yöne sevk eder.

Hikâye anlatmak bir vaatte bulunmaktır: "Eğer bana dikkat kesilirseniz, bir sürprizin ardından olanca acıları ve sevinçleriyle hayatı hiç hayal etmediğiniz seviyelerde ve yönlerde keşfetmenin keyfini yaşatırım size." En önemlisi, bu öylesine rahatlık ve doğallıkla yapılmış olmalı ki, seyirci sanki bu keşifleri kendiliğinden yapıyormuş hissine kapılmalıdır. Güzelce tasarlanmış bir dönüm noktasının etkisi, *seyircinin sanki onu kendi başına yapmış olduğu* hissini yaşamasıdır. Aslında bir anlamda seyirci yapmıştır o keşifleri. Zira hikâyenin içyüzünü kavramak, seyircinin verdiği dikkat karşılığında kazandığı ödüldür ve güzelce tasarlanmış bir hikâye sahne sahne bu keyfi yaşatır.

Yine yazarlara kendilerini nasıl ifade ettiklerini sorsaydık, büyük ihtimalle şu cevabı alırdık: "Sözcüklerimle. Dünya tasvirlerimle ve karakterlerim için yazdığım diyaloglarla. Ben bir yazarım, kendimi dilimle ifade ederim." Fakat dil sadece metnimizdir. Öncelikle ve her zaman kendini ifade etme, bir Dönüm Noktasından çıkan içgörü akışı içinde meydana gelir. Bu noktada yazar kollarını dünyaya açarak şöyle der: "Benim hayata ve dünyada yaşayan insanların doğasına bakışım budur. İşte benim bu koşullardaki insanların başına bu nedenlerle neler geldiğine dair düşüncem budur. Düşüncelerim, duygularım. Bu benim." Kendimizi ifade etmenin en güçlü aracı hikâyeyi değiştirmek, farklı yönlere sokmaktır.

Sonra sözcüklere sıra gelir. Edebi yeteneğimizi canlılık ve beceriyle kağıda dökeriz. Böylece iyi yazılmış bir sahne canlandırıldığı zaman seyirci isteyerek ve keyif alarak Dönüm Noktalarımız boyunca sürüklenip gider. Ancak dil kadar önemli husus, okuyucuyu ancak yüzeyden yakalayıp hikâyenin iç dünyasına çekmektir. Dil kendini ifade etme aracıdır ve asla kendi başına dekoratif bir amaç haline gelmemelidir.

Şimdi bir hikâyeyi tasarlamanın zorluklarını bir düşünün. Otuz, kırk, belki de elli kere sahneler küçük, orta ve büyük ölçeklerde değişir. Her biri bizim vizyonumuzun bir yanını yansıtır. İşte bu yüzden zayıf hikâye anlatımı içgörünün yerine enformasyonu koyma yoluna gider. Çoğu yazarın anlamları karakterlerinin ağzından, daha kötüsü dış sesle açıklamayı seçmesinin nedeni budur. Böyle bir yazım her zaman yetersiz kalacaktır. Zira karakterleri yapmacıklığa zorlar, fiiliyatta insanın kendine dair bilinçli bilgisine nadiren rastlanır. Daha da önemlisi, hatta zarifi, anlayış yüklü bir metin, kendi yaşam deneyimimizi bir sanatçının yerli yerince yaptığı kurguyla karşılaştırdığımızda zihnimize akın eden evrensel içgörünün yerine geçemez.

HAZIRLAMA / SONUÇ ALMA

Vizyonumuzu sahne sahne ifade etmek için kurmaca gerçekliğimizin yüzeyinde bir yarık açar, seyirciyi o yarıktan baktırarak içgörü kazanmasını sağlarız. Dolayısıyla bu içgörülerin *Hazırlama* ve *Sonuç Alma* halinde şekillendirilmesi gerekir. *Hazırlama* bilgiyi yerleştirmek, *sonuç alma* ise seyirciye o bilgiyi vererek boşluğu kapatmak demektir. Beklenti ile sonuç arasındaki boşluk, seyirciyi hikâyede geriye döndürüp cevapları aramasını sağladığında, seyirci onları ancak yazar eserinde bu cevapları hazırladıysa veya yer verdiyse bulabilir.

ÇİN MAHALLESİ: Evelyn Mulwray "O benim kız kardeşim ve kızım," dediğinde, kadının babası ile Gittes arasında geçen bir sahneyi hatırlarız hemen. Bu sahnede dedektif, Noah Cross'a, Mulwray'in öldürülmesinden önceki gün damadıyla hangi konuyu tartıştığını sorar. Cross "Kızımı," diye cevap verir. Bunu ilk duyduğumuzdaki kızım derken Evelyn'i kastettiğini sanırız. Fakat birden kızım derken kızı Katherine'i kastettiğini anlarız. Cross bunu, Gittes'in yanlış çıkarımda bulunacağını ve kendi işlediği cinayetin faili olarak Evelyn'den şüpheleneceğini bilerek söyler.

YILDIZ SAVAŞLARI 5: İMPARATOR: Darth Vader, Luke'un babası olduğunu itiraf ettiğinde, Luke'un güce hükmetmesi konusunda Ben Kenobi ve Yoda'nın büyük kaygı duyduğu sahnelere geri döneriz ve genç adamın güvenliğinden endişeleniriz. Sonra Luke'un akıl hocalarının aslında onun ruhuyla ilgilendiğini anlar, babasının onu ayartarak "karanlık tarafa" geçirmesinden korkarız.

AŞK YILDIZI: John L. Sullivan, *So Long, Sarong* ve *Ants in Your Pants of 1939* gibi çarpıcı filmler çekmiş bir yönetmendir. Dünyanın dehşetengiz vaziyetinden dolayı vicdan azabı çeken Sullivan, sıradaki filminin "toplumsal anlam" taşıyan bir film olması gerektiğine karar verir. Kızgın stüdyo patronları onun Hollywood'dan geldiğine ve dolayısıyla "toplumsal anlam" hakkında hiçbir şey bilmediğine dikkat çekerler.

Bu nedenle Sullivan araştırma yapmaya karar verir. Arkasında klimalı bir karavanla, hizmetçisi, aşçısı, sekreteri, kız arkadaşı ve çılgın yolculuğunu bir reklam kampanyasına dönüştürmek isteyen basın sözcüsüyle birlikte Amerika yollarına düşer. Sonra başka biriyle karıştırılarak Louisiana bataklıklarındaki prangalı mahkumların hapishanesine atılır. Basın sözcüsünü çağırmak için on senti bile olmadan "toplumsal anlamı" aniden kavrayıverir.

Bir akşam Sullivan hapishane içindeki binalardan birinden gürültülü kahkahaların yükseldiğini duyar. Mahkumlar gezici bir film kumpanyasının getirdiği Mickey Mouse çizgi filmini seyretmek üzere salonu doldurmuş, umarsızca kahkaha atmaktadırlar. Bu adamların onun sunacağı "toplumsal anlama" ihtiyaçlarının olmadığını anladığında yüzü düşer. Onlar zaten hayatlarında gereğinden fazla toplumsal anlama sahipler. İhtiyaçları olan şey Sullivan'ın en iyi yaptığı şeydir: Güzel bir hafif eğlence.

Bu parlak tersine dönüşle filmde geriye gidip Sullivan'ın içgörüsüne... ve daha fazlasına döneriz. Hollywood aristokrasisini hicveden sahneleri izlerken, sorunların nasıl çözüleceği konusunda toplumu eğitiyormuş gibi yapan ticari filmlerin kesinkes yalan söylediğini fark ederiz. Birkaçı hariç Sullivan gibi pek çok yönetmen acı çeken yoksullarla pitoresk yoksullarla ilgilendiği kadar ilgilenmez.

Hazırlama özene bezene yapılmalıdır. Öyle bir şekilde kurulmalıdır ki seyirci onu ilk gördüğünde bir anlam çıkarabilsin, ikinci izleyişinde de içyüzünü kavrayarak daha fazla anlam yakalasın. Aslında tek bir hazırlamanın üçüncü veya dördüncü düzeye kadar saklı anlamları

içerebilmesi mümkündür.

ÇİN MAHALLESİ: Noah Cross'u ilk gördüğümüzde o bir cinayet şüphelisi ama aynı zamanda kızıyla ilgili kaygı duyan bir babadır. Evelyn ensest ilişkilerini itiraf ettiğinde, Cross'un asıl merak ettiğinin Katherine olduğunu anlarız. Üçüncü bölümde Cross zenginliğini kullanarak Gittes'e engel olduğunda ve Katherine'i ele geçirdiğinde, Cross'un önceki sahnelerinin altında üçüncü düzeyde saklı olan şu gerçeği fark ederiz: Cinayet işlemesine rağmen adaletten kaçabilen sahiden büyük bir gücün sürüklediği bir delilik. Final sahnesinde Cross, Katherine'i Çin Mahallesi'nin karanlıklarına çektiğinde, bütün bu grotesk çürümenin altındaki cerahatın kendi ensest ilişkisinden doğan çocukla ensest ilişki yaşama tutkusu olduğunu anlarız.

Hazırlama öyle sağlam yerleştirilmeli ki seyirci geriye dönüp baktığında onu hatırlayabilsin. Eğer hazırlama fazlaca gizli olursa seyirci püf noktayı kaçırabilir. Eğer beceriksizce yapılmışsa seyirci bir mil uzaktan gelen Dönüm Noktasını görecektir. Aşikar olana fazlaca hazırlıklı olduğumuz ama alışılmamış olana yeterince hazırlıklı olmadığımızda Dönüm Noktaları başarısız olur.

Bunlarla birlikte hazırlamanın sıkılığı hedef seyirciye göre ayarlanmış olmalıdır. Genç seyirciler için hazırlama daha dikkat çekici şekilde yapılır, çünkü onlar orta yaşlı seyirciler kadar hikâye bilgisine sahip değillerdir. Örneğin, Bergman'ın onlar için zor bir yönetmen olmasının nedeni, açıklandığında fikirlerini anlayamayacak olmaları değil; Bergman'ın hiç açıklama yapmamasıdır. O iyi eğitim almış, toplumsal anlamda deneyim sahibi ve ruhen gelişkin insanlar için tasarladığı hazırlamaları kullanarak fikirlerini zarifçe dramatize eder.

Hazırlama bir kez boşluğu kapattığında, sonuç alma her halükarda sonraki sonuç alma için başka bir hazırlama haline gelecektir.

ÇİN MAHALLESİ: Evelyn çocuğunun ensest ilişkiden olduğunu açıkladığı zaman babasının tehlikeli olduğu, Gittes'in neyle uğraştığını bilmediği konusunda Gittes'i tekrar tekrar uyarır. Daha sonra Cross'un çocuğun velayeti konusundaki bir tartışmada Mulwray'i öldürdüğünü anlarız. Bu İkinci Bölüm sonucu, Gittes'in Cross'u tutuklayamadığı, Evelyn'in öldürüldüğü ve dehşet içindeki Katherine'i babası/büyükbabasının karanlığa sürüklediği Üçüncü Bölüm zirvesini hazırlar.

YILDIZ SAVAŞLARI 5: İMPARATOR: Dart Vader, Luke'a kimliğini itiraf ettiğinde bu sonuç, önceki iki film boyunca yapılan birçok

hazırlamanın sonucudur. Öte yandan bir anda bu, Luke'un sonraki aksiyonunun hazırlığı haline gelir. Genç kahraman ne yapacaktır? Babasını öldürmeye çalışır, ama Darth Vader oğlunun elini keser. Bu, sonraki aksiyonu hazırlayan bir sonuçtur. Yenilgiye uğrayan Luke şimdi ne yapacak? Kendini gökyüzü kentinin dışına atar ve onurlu bir intiharla ölmeye karar verir. Bu, sonraki aksiyonu hazırlayan bir sonuçtur. Ölecek mi peki? Hayır, arkadaşları tarafından havadayken kurtarılır. Kaderin bu cilvesi intihar meselesini kapatır ve baba ile oğlu arasındaki çatışmayı çözerek üçüncü bir film için hazırlık haline gelir.

AŞK YILDIZI: Sullivan ne kadar kendini beğenmiş bir budala olduğunu anladığında bu, önceki bölümlerin temelinde yatan bütün o küstahça budalalığın sonucudur ve Sullivan'ın sonraki aksiyonunu hazırlar. Hapishaneden nasıl kaçacak? Gerçekte kim olduğunu keşfetmesiyle birlikte Hollywood tarzına geri döner. Her Hollywood ustası gibi hapisten, daha doğrusu herhangi bir dertten kurtulmanın yolunun ismini duyurmak olduğunu anlar. Sullivan mahkemeye çıkmak ve basının ilgi odağı olmak için işlemediği bir cinayeti itiraf eder, böylece stüdyo patronları ve onların nüfuzlu avukatları onu kurtarabilecektir. Bu sonuç, Sullivan'm Hollywood'a dönüp her zaman yaptığı - ama şimdi neden yaptığını bildiği - hafif eğlencelik filmler çektiğini gördüğümüz Çözüm sahnesini hazırlar.

Bu hazırlama, sonuç alma, yeniden hazırlama ve yeniden sonuç alma hokkabazlığı çoğu zaman yaratıcılığımızı kamçılar.

Yetim kalmış ve çocukluktan beri acımasız bir kurumda yetişmiş kardeşler olan Mark ve Michael hakkında bir hikâye kurduğunuzu hayal edin. Kardeşler yıllarca hiç ayrılmadan birbirlerini koruyup desteklerler. Daha sonra yetimhaneden kaçarlar, sokaklarda yaşam mücadelesi verirken hep birbirlerine arka çıkarlar. Mark ile Michael birbirlerini severler ve siz de onları seversiniz. Fakat bir sorun var: Ortada hikâye yok. "İki kardeş dünyaya karşı" isimli bir portredir bu. Kardeşçe sadakatin defalarca gösterilmesindeki tek çeşitleme mekandır. Özde bir değişim söz konusu değildir.

Öte yandan epizotlar arasındaki açık uçlu bağlantıya dikkatle bakarsanız, çılgınca bir fikre sahip olursunuz: "Ya Mark, Michael'ı arkadan vursa? Ona kazık atsa, parasını veya kız arkadaşını çalsa?" Şimdi bu düşünce zincirini takip ediyorsun: "Bu saçma olur! Onlar birbirlerini seviyorlar. Birlikte dünyaya karşı savaş veriyorlar. Anlamsız olur bu! Yine de harika olabilirdi. Neyse, unut gitsin. Müthiş bir sahne olabilirdi ama. Neyse, kes çıkar. Mantıklı değil çünkü."

Düşünce akışınız devam etmektedir: "Bunu mantıklı hale getirebilirdim. Her şeyin üstünden geriye gidebilir ve bunu hikâyeye yerleştirebilirdim. İki kardeş dünyaya karşı ha? Habil ile Kabil'e ne dersin? Kardeş rekabeti mi? Ta baştan yeniden yazabilir ve her sahnede Mark'taki kıskançlığın acı tadını ve Michael'daki üstünlük duygusu ve kibri alttan alta sezdirebilirdim. Bütün bunlar tatlı bir sadakatin arkasında sessiz sedasız durur. Bunu layıkıyla yaparsam Mark, Mike'a ihanet ettiğinde seyirci Mark'taki bastırılmış kıskançlığı bir anlığına da olsa görecek ve bu her şeyi anlamlı kılacaktır."

Şimdi, karakterleriniz kendilerini tekrarlamayıp gelişiyorlar. Belki de siz kendi kardeşinize karşı sahiden hissedip ama itiraf edemediklerinizi sonunda ifade ettiğinizi görürsünüz. Ancak henüz bitmedi. Bir anda hop diye ikinci bir düşünce akla gelir: "Eğer Mark, Mike'a ihanet ederse, bu sondan bir önceki zirve olabilirdi. Ve bu zirve Mike'ın intikam alacağı son bölümün zirvesini hazırlayabilirdi." Hikâyenizi buldunuz, çünkü şimdiye kadar düşünülmemiş bir şey düşünmek üzere kendinizi özgür bıraktınız. Hikâye anlatımında mantık geriye doğru işler.

Hayattan farklı olarak hikâyede her zaman geriye gidilebilir ve onu düzen sokabilirsiniz. Saçma gibi görünen bir şeyi değiştirip mantıklı hale getirebilirsiniz. Akıl yürütme yaratıcılıktan sonra ikinci sırada gelir. Diğer her şeyden önce gelen birincil şey hayal gücüdür: Herhangi bir çılgın fikri düşünmeye heves etmek, anlamlı olsun ya da olmasın görüntülerin size yol göstermesine izin vermek. Bunların onda dokuzu işe yaramayacaktır. Ne var ki mantıksız bir düşünce midenize bir kelebek koyabilir ve onun kanat çırpışı, bu çılgınca düşüncede harika bir şeyin saklı olduğunu size söyler. Bir sezgi pırıltısında bağlantıyı görür ve geriye giderek onu anlamlı kılabileceğinizi anlarsınız. Mantık çocuk oyuncağıdır. Hayal gücü sizi ekrana taşır.

DUYGUSAL GEÇİŞLER

Bir karakterin gözlerinden parıltılı gözyaşları akıtarak, bir oyuncu mutluluğunu ifade edebilsin diye abartılı diyaloglar yazarak, erotik bir kucaklamayı betimleyerek veya sert bir müzik koyarak seyircinin duygularını harekete geçiremeyiz. Bunun yerine bir duyguya sebep olması için gerekli bir deneyimi sunar, sonra da bu deneyimle seyirciyi yakalarız. Dönüm Noktaları sadece içgörü aktarmaz, ayrıca duygu dinamiği de yaratır.

Seyircinin duygusal deneyimini nasıl yaratacağımızı çözmemiz sadece şu iki duygunun var olduğunu anlamamızla başlar: Zevk ve acı. İkisinin de kendi çeşitlemeleri vardır: Bir yanda neşe, aşk, mutluluk; diğer yanda ıstırap, korku, endişe, terör, keder, küçük düşme, sıkıntı, sefalet, stres, pişmanlık, vs. Lakin esasında hayat bize sadece birini veya ötekini verir.

Anlatı bizi bir değerler geçişine götürdüğü zaman seyirci olarak biz bir duyguyu yaşarız. İlkin karakterle empati kurmalıyız. İkincisi, karakterin ne istediğini ve neye sahip olmak istediğini bilmeliyiz. Üçüncü olarak, karakterin yaşamında yer edinmiş değerleri anlamalıyız. Bu koşullar altında değerlerdeki bir değişim duygularımızı harekete geçirir.

Varsayalım ki bir komedi zenginlik değeri açısından olumsuz noktada olup yoksulluk yaşayan bir ana karakterle başlıyor. Sonra sahne, sekans ve bölümler ilerledikçe yaşamı olumluya doğru bir değişim gösterir ve yoksulluktan zenginliğe terfi eder. Seyirci bu karakterin arzusuna ulaşma yolculuğunu izlerken azdan çoğa geçiş onu olumlu bir duygusal deneyime yükseltecektir.

Öte yandan bu düzlüğe ulaşılır ulaşılmaz duygu hemen yok olur. Duygu nispeten kısa ömürlüdür, enerjik deneyim yükselir, parlar ve biter. Bu durumda seyirci şöyle düşünür: "Berbat. O artık zengin. Bundan sonra ne olacak?"

Sonrasında hikâye olumludan, önceki parasız halinden daha kötü bir hale geçişi sağlamak için yeni bir yöne sapmalıdır. Belki de ana karakter yoksulluktan daha kötü bir durum olan mafyaya borçlanma yüzünden servetini kaybeder. Çoktan aza doğru bu geçiş yaşanırken, seyirci olumsuz bir duygusal tepkide bulunacaktır. Bununla birlikte ana karakter bir kez her şeyini tefeciye kaptırdığında, seyircinin duygusu şu düşünceyle sönecektir: "Kötü hamle. Parayı çarçur etti ve tefeciye borçlandı. Bundan sonra ne olacak?"

Şimdi hikâye bir kez daha başka bir yöne dönmelidir. Belki Baba rolü oynayıp yönetimin başına geçerek borçlarından kurtulabilir. Anlatı çifte olumsuzdan ironik biçimde olumluya geçiş yaparken seyirci daha da güçlü bir olumlu duyguya sahip olur. Hikâye *Azalan Verimlilik Kanunu* gereğince olumlu ve olumsuz duygular arasında bu dinamik geçişleri yaratmalıdır.

Hikâyede olduğu kadar hayatta da geçerli olan Azalan Verimlilik Kanunu şudur: *Bir şeyi ne kadar sık deneyimlersek etkisi o kadar azalır.* Baş-

ka bir deyişle, duygusal deneyim aynı etkiyi tekrar tekrar vermez. İlk dondurma çok leziz gelir, ikincisi fena değildir, üçüncüsü ise sizi hasta eder. Bir duygu veya duyumu ilk kez hissettiğimizde tam bir etkiye sahiptir. Bu deneyimi hemen tekrarladığımızda o tam etkinin yarısını veya daha da azını alırız. Üçüncü kez aynı duyguya yöneldiğimizde ise artık baştaki etkisini hissetmediğimiz gibi, tersi bir etkiye yol açar.

Varsayalım ki bir hikâye peş peşe üç trajik sahne içeriyor. Bunun etkisi ne olurdu? İlkinde gözyaşı dökeriz, ikincisinde burnumuzu çekeriz, üçüncüde de yüksek sesle kahkaha atarız. Bunun sebebi üçüncü sahnenin acıklı olmaması değil - hatta belki en acıklısı o olabilir - ilk ikisinin bizden üzülme duygusunu almasıdır. Hikâye anlatıcısı bizim bir kez daha ağlamamızı beklerse, onu gülünç olmasa bile duyarsız buluruz. "Ciddi" bir duygunun tekrarı aslında gözde bir komedi numarasıdır.

Her ne kadar komedi tekrar tekrar gülebildiğimiz düşüncesiyle bu ilkeye istisna teşkil ediyor gibi görünse de aslında değildir. Gülme bir duygu değildir. Sevinç bir duygudur. Gülme gülünç veya taşkın bulduğumuz şeylere yönelttiğimiz eleştiridir. Dehşetten sevgiye kadar herhangi bir duygunun içinde gerçekleşebilir. Rahatlama yaşamadan gülemeyiz. Şaka iki bölümden oluşur: Hazırlama ve vurgu. Hazırlama bir anlığına da olsa tehlike, seks ya da müstehcenlikle (tabular) seyircideki gerilimi yükseltir, daha sonra vurgu kahkahaları patlatır. Komik zamanlamanın sırrı budur. Hazırlama espri ya da şakayı patlatmaya ne zaman elverişli olur? Komedyen bunu sezgisel olarak hisseder, ama karşısındakini rahatlatacağını göstermeden etkili olamayacağını nesnel olarak öğrenmiştir.

Fakat bunun bir istisnası var: Hikâye olumludan olumluya veya olumsuzdan olumsuza doğru seyredebilir; bu olaylar arasındaki zıtlık çok büyük olduğunda, geriye dönüp baktığımızda ilkinin karşıtının gölgesinde kaldığını görürüz. Şu iki olayı düşünün: Sevgililer tartışır ve ayrılırlar. Olumsuz. Sonra biri diğerini öldürür. İkinci dönüşüm öylesine güçlü bir biçimde olumsuzdur ki tartışma olumlu görünmeye başlar. Cinayetin ışığında seyirci geriye dönüp ayrılık noktasına bakacak ve şunu düşünecektir: "Hiç değilse o zaman konuşuyorlardı."

Duygusal yükler arasındaki karşıtlık büyükse, olaylar aşırı duygusallık olmaksızın olumludan olumluya veya zorlama bir ciddiyet olmaksızın olumsuzdan olumsuza dönebilir. Öte yandan eğer gidişat normalde olduğu gibi derece derece değişirse, o zaman tekrarlanmış bir duygunun beklenenin yarısı kadar bir etkisi olur ve bir kez daha

tekrarlandığında yük ne yazık ki tersine döner.

Azalan Verimlilik Kanunu tekrar edilse de etkisi azalmayan seks dışında yaşamdaki her şey için geçerlidir.

Bir kez değer geçişi bir duygulanım yarattığı zaman, duygu harekete geçer. Her ne kadar bunlar sıklıkla birbirine karıştırılsa da duygu duygulanım değildir. Duygulanım hızla yükselip daha sonra sönen kısa ömürlü bir deneyimdir. Duygu ise yaygın etkisi hayatımızda günler, haftalar hatta yıllar boyu süren uzun ömürlü bir deneyimdir. Aslında spesifik bir duygu çoğu zaman kişilikte baskın çıkar. Yaşamdaki temel duygulanımların - zevk ve acı - birçok çeşitlemesi vardır. Öyleyse hangi olumlu ya da olumsuz duygulanımı yaşayacağız? Bunun cevabı o duygulanımı saran duyguda yatar. Bir karakalem çizime rengi veya bir melodiye orkestrayı eklemek gibi, duygu duygulanımı belirli hale getirir.

Varsayalım ki bir adam yaşam hakkında iyi şeyler düşünüyor ve ilişkileri ve meslek hayatı da yolunda gidiyor. Daha sonra sevgilisinin öldüğünü bildiren bir mesaj alıyor. Üzülecek ama zamanla kendini toparlayıp hayatına devam edecektir. Diğer taraftan bu kişinin günlerinin karanlık geçtiğini, el attığı her şeyden sıkılıp bunaldığını düşünelim. Sonra aniden sevgilisinin öldüğünü bildiren bir mesaj alır. O halde... ona katılabilir.

Filmde duygu ruh hali olarak bilinir. Ruh hali filmin metninde yaratılır: Işık ve rengin niteliği, aksiyon ve kurgunun temposu, oyunculuk, diyalog tarzı, yapım tasarımı ve müzik. Bütün bu dokusal özelliklerin toplamı belli bir atmosfer yaratır. Genelde atmosfer hazırlamalar gibi bir önceden ima etme biçimi, seyircinin beklentisini hazırlamanın veya şekillendirmenin bir yoludur. Öte yandan anbean sahnenin dinamiği yarattığı duygulanımın olumlu mu, yoksa olumsuz mu olacağını belirlerken, ruh hali bu duygulanımı spesifik kılar.

Sözgelimi, şu taslak olumlu bir duygulanım yaratmak için tasarlandı. Birbirinden uzak yaşayan sevgililer bir yılı aşkın bir süredir birbirleriyle konuşmamışlardır. Kadın olmadan adamın hayatı tehlikeli bir viraja girmiştir. Umutsuz ve beş parasız bir halde adam kanının yanına gelip ondan borç para ister. Bu sahne iki değer bakımından olumsuz başlar: Adamın hayatta kalması ve aşkı.

Adam kadının kapısını çalar. Kadın onu eşikte görür ve içeri girmesine izin vermez. Adam içeri davet etmediği için kadını utandırma umuduyla komşuları rahatsız edecek denli gürültülü konuşur. Kadın

telefona sarılır ve adamı polis çağırmakla tehdit eder. Adam kadının blöfünü görür ve bağırarak kapıya yönelir. Başına çok büyük bir dert aldığını, onun için belki de tek güvenilir yerin hapishane olduğunu bağıra bağıra söyler. Kadın da onun için havanın hoş olduğunu söyleyerek karşılık verir.

Korkan ve öfkelenen adam kapıyı kırar. Fakat kadının yüzündeki ifadeyi görünce, ondan borç istemenin yolunun bu olmadığını anlar. Aklını kaçırmış gibi, tefecilerin onu kollarını ve bacaklarını kırmakla tehdit ettiğini açıklar. Kadın halden anlayacağı yerde güler ve kafasını da kırmalarını umut ettiğini söyler. Adam ağlamaya başlar ve yalvararak kadına doğru yavaşça yaklaşır. Yüzündeki delice ifade kadını ürkütür ve kadın onu korkutmak için çekmeceden silahını çıkarır. Adam o silahı bir yıl önce kadına kendisinin verdiğini ve ateşleme piminin kırık olduğunu söyleyerek güler. Kadın gülerek onu tamir ettirdiğini söyler ve bunu kanıtlamak için adamın yanındaki lambaya ateş eder.

Adam kadının bileğini yakalar ve birlikte yere düşerler ve yuvarlana yuvarlana silahı kapmaya çalışırlar. Derken aniden bir yılı aşkın bir süredir hissetmedikleri bir duyguya kapılırlar. Parçalanmış ampul ve kırık kapının yanında yerde sevişmeye başlarlar. Adamın kafasındaki cılız bir ses "İşe yaradı," der, ama sonra zihniyle bedeni arasında bir boşluk açılır. Kadın gülerek bunun adamın asıl sorunu olduğunu düşünür. Merhamet ve acıma duygularının etkisindeki kadın onu tekrar hayatına katmaya karar verir. Bu sahne olumlu biter: Hayatta kalması için kadın ona yardım etmiş, aşkları da tazelenmiştir.

Eğer seyirci bu karakterlerle empati kurarsa, olumsuzdan olumluya geçiş hareketi olumlu bir duygu yaratacaktır. Ama *hangisi*? O kadar çok var ki.

Varsayalım ki yazar pencere çiçekliklerinde parlak renkli çiçekler, ağaçlarda meyvelerle bir yaz gününü canlandırmak istiyor. Yapımcı Jim Carrey ve Mira Sorvino'ya rol veriyor. Yönetmen onların boydan çekimlerini yapıyor. Birlikte komik bir atmosfer yaratıyorlar. Komedi parlak ışık ve rengi sever. Komedi oyuncularının baştan ayağa tam boy çekilmesi gerekir, çünkü onlar bütün vücutlarıyla oynarlar. Carrey ve Sorvino ümit vaat eden soytarılardır. Carrey hızla kapıya vurduğunda, Sorvino silahı çektiğinde ve bu ikili seviştiği sırada seyirci gülmeyle karışık bir ürperti hisseder. Sonra Sorvino adamı geri çektiğinde bir sevinç patlaması yaşanır.

Bu kez de sahnenin gece karanlığında çekildiğini hayal edin. Evin

üzerine rüzgarda sallanan ağaçların gölgeleri, ay ışığı ve sokak ışıkları vuruyor. Yönetmen eğik açılarla çekim yapar ve laboratuara renkleri yumuşatmasını söyler. Yapımcı Michael Madsen ve Linda Fiorentino'yu oyuncu olarak seçer. Vuruşu değiştirmeden sahne şimdi *Gerilim* atmosferine girmiştir. Bu ikiliden birinin buradan canlı çıkmayacağı korkusuyla yüreğimiz ağzımıza gelir. Madsen'in küplere bindiğini, Fiorentino'nun bir silah kaptığını ve ikilinin boğuşmaya başladığını düşünün. Sonunda birbirlerine sarıldıklarında rahat bir nefes alırız.

Sahne, sekans veya bölüm eğrisi temel duyguyu belirler. Ruh hali onu spesifik bir duyguya dönüştürür, *fakat duygunun yerini almaz.* Farklı ruhsal atmosferler istediğimiz zaman konserlere ve müzelere gideriz. Anlamlı duygusal deneyim istediğimizde hikâye anlatıcısına başvururuz. İçinde hiçbir şeyin değişmediği anlatımla dolu bir sahne yazması, sonra da bu sahneyi, altın rengi bir atmosferin günü kurtaracağını düşünerek gün batımında bahçede kurması kişiyi iyi bir yazar yapmaz. Yazarın bütün yaptığı, yönetmenin ve oyuncuların omuzlarındaki yükü hafifletmektir. Dramatize edilmemiş bir anlatım her halükarda sıkıcıdır. Ne de olsa film dekoratif bir fotoğraf değildir.

SEÇİMİN DOĞASI

Dönüm Noktası bir karakterin arzusunun peşinde giderken baskı altında şu veya bu eylemi yapmaya yönelik seçimini merkeze alır. İnsan doğası her birimizi *"iyi" ya da "doğru" diye algıladığımız* "iyi" ya da "doğru"yu seçmeye zorlar her zaman. Başka türlüsü yapmak imkansızdır. Bu nedenle eğer bir karakter apaçık iyi ile apaçık kötü veya doğru ile yanlış arasında seçim yapması gerektiği bir duruma sokulursa, karakterin bakış açısını anlayan seyirci onun hangi seçimi yapacağını önceden tahmin edecektir.

İyi ile kötü veya doğru ile yanlış arasındaki seçim hiçbir surette bir seçim değildir.

Beşinci yüzyıl Avrupa'sının sınırlarına dayanan Hun İmparatoru Attila'yı düşünün. Ordusunu yokladıktan sonra kendine şu soruyu sorar: "İstila edip, öldürmeli, yağmalayıp yakıp yıkmalı, her yeri harabeye mi çevirmeliyim... yoksa ülkeme mi dönmeliyim?" Attila için bu bir seçim değildir. İstila etmeli, kılıçtan geçirmeli, yağmalamalı ve ortalığı harabeye çevirmelidir. On binlerce savaşçısını iki kıtaya sonunda ganimet kokusunu alıp geri dönmeleri için göndermedi. Öte yandan

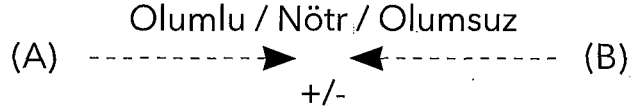
kurbanlarının gözünde onun seçimi kötücül bir seçimdir. Fakat bu onların bakış açısıdır. Attila'nın seçimi sadece doğru olanı yapmak değil, muhtemelen ahlaki olanı da yapmaktır. Hiç kuşkusuz tarihin birçok büyük tiranı gibi o da kutsal bir görev üstlendiğini düşünüyordu.

Yahut günümüze gelelim. Bir hırsız sokakta kurbanını kafasına sert bir cisimle vurarak öldürür, sırf cüzdanındaki beş doları almak için. Bunu yapmanın ahlaksızca olduğunu bilir ama ahlaki/gayrı ahlaki, doğru/yanlış, yasal/yasadışı arasında çoğu zaman ufak bir ayrım vardır. Yaptığına anında pişman olabilir. Fakat cinayet anında *hırsızın bakış açısından*, yaptığının doğru bir seçim olduğuna kanaat getirene kadar kolunu kıpırdatmayacaktır.

İnsan doğasını yeterince anlamazsak pek bir şey anlayamayız; insan ona inanma ya da onu mantığa bürüme noktasına geldiği zaman doğru ya da iyi olan davranışta bulunma istidadına sahiptir. İyi/kötü, doğru/yanlış seçimleri dramatik açıdan apaçık ve önemsizdir.

Gerçek seçim ikilemdir. Bu iki durumda gerçekleşir. Birincisi, *uzlaşmayan iyiler arasındaki seçimdir*. Karakterin bakış açısından iki şey arzulanır, ama şartlar onu sadece birini seçmeye zorlar. İkinci durum ise *iki kötü arasında daha az kötü olanı seçmektir*. Karakterin bakış açısından istenmeyen iki şey vardır; karakter ikisini de istemez, ama şartlar onu birini seçmeye zorlar. Hakiki bir ikilem içinde bir karakterin nasıl seçim yapacağı onun insanlığının ve içinde yaşadığı dünyanın güçlü bir ifadesidir.

Homeros'tan bu yana yazarlar ikilem ilkesini çözmüşler ve iki taraflı bir ilişki hikâyesinin sürdürülemeyeceğini, A Karakteri ile B Karakteri arasındaki basit çatışmanın tatmin edici ölçüde anlatılamayacağını anlamışlardır.

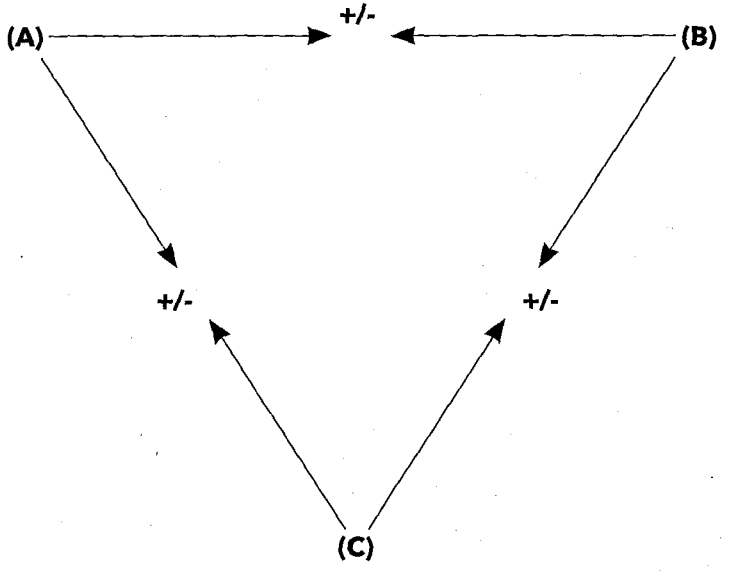


İki taraflı çatışma ikilem değildir, olsa olsa olumlu ile olumsuz arasında salınımdır. Örneğin, "Beni seviyor/sevmiyor, seviyor/sevmiyor" iyi ile kötü arasında ileri geri salınır ve çözümü olmayan hikâye sorunlarına yol açar. Bu sıkıcı bir tekrarın ötesinde sonu olmayan bir şeydir.

Eğer bu modeli "Beni seviyor"a inanan ana karakterle olumlu zirveye taşımaya çalışırsak, seyirci şöyle düşünerek filmi seyretmeyi bırakır: "Bekle. Yarın seni yine sevmeyecek." Ya da olumsuz durumda "Beni sevmiyor," dendiğinde, seyirci şöyle düşünerek filmden çıkar: "Geri gelecek. Zaten hep bunu yapıyor." Aşık olunan kişiyi öldürsek bile bu doğru bir son olmaz, çünkü ana karakter "Beni seviyor muydu? Yoksa sevmiyor muydu?" diye merakta bırakılmış olur ve seyirci filmin hiç olmayan ana fikrini aramayı bırakır.

İşte size iki hikâye: Biri, zevk ve acı gibi içsel haller arasında salınıp duran bir içsel ikilem örneği. BETTY BLUE (37°2 LE MATIN, 1986) ile KIZIL ÇÖL'ü karşılaştırın. İlkinde, Betty (Beatrice Dalle) saplantıdan deliliğe ve katatoniye kayar. Dürtüleri vardır, ama asla doğru karar veremez. İkinci filmde Giuliana (Monica Vitti) esaslı ikilemlerle karşılaşır: Acı bir gerçeklikten anlam çıkarma karşısında avutucu düşlerine geri dönme, acıya karşı delilik. BETTY BLUE'nun "sahte minimalizmi" drama ile acıyı karıştıran, çaresiz bir şizofrenin iki saati aşan bir fotoğrafıdır. KIZIL ÇÖL ise kendi doğası içinde dehşet verici çelişkilerle boğuşan bir kadını anlatan minimalist bir şaheserdir.

Hakiki bir seçim yapmak ve yaratmak için üç tarafla bir durumun şemasını çizelim. Hayatta olduğu gibi anlamlı kararlar üçgen formundadır.



C'yi eklediğimiz an tekrardan sakınmayı sağlayacak kadar bol malzeme üretmiş oluruz. Birincisi, A ile B arasında üç muhtemel ilişki söz konusudur: Olumlu/olumsuz/nötr, aşk/nefret/kayıtsızlık. Sözgelimi aynı üçlüyü A ile C, B ile C arasına ekleriz. Bu bize dokuz olasılık sunar. Sonra C'ye karşı A ve B'yi, B'ye karşı A ve C'yi, A'ya karşı B ve C'yi birleştirebiliriz. Veya hepsini aşk, nefret veya kayıtsızlık kategorisine sokabiliriz. Üçüncü köşe eklendiğindeyse üçgen yirmiden fazla varyasyon üretir; bu da tekrara düşmeden ilerlemek için gereğinden fazla malzeme sağlar. Dördüncü bir öge iç içe geçmiş üçgenler, yani değişen ilişkilerin sonsuz olasılık yelpazesini sunar.

Dahası üçgen şekli beraberinde kapanmayı getirir. Eğer bir anlatı A, B ile B-olmayan arasında salınacak şekilde iki yanlıysa, o zaman sonu açık olur. Fakat eğer seçimimiz A, B ile C arasında salınacak şekilde üç yanlıysa, o zaman A'nın birini veya diğerini seçmesi filmi tatmin edici şekilde bitirir. B ve C iki kötüden veya uzlaşmaz iyiden daha az kötü veya iyi olanı temsil etsin veya etmesin, ana karakter ikisine birden sahip olamaz. Bedel ödenmelidir. Biri riske atılmış veya diğerini elde etmek için kaybedilmiş olmalıdır. Örneğin, A, B'ye sahip olmak için C'yi bırakırsa seyirci hakiki bir seçimin yapıldığını hisseder. C feda edilmiştir ve geriye döndürülemez değişim hikâyeyi sona erdirir.

En zorlu ikilemler genellikle uzlaşmaz iyiler arasında yapılan seçimi iki kötüden daha az kötü olanıyla birleştirir. Sözgelimi *Doğaüstü Romantik Aşk Hikâyesi* türündeki DONA FLOR E SEUS DOIS MARIDOS filminde Dona (Sonia Braga) sıcakkanlı, güvenilir, sadık ama renksiz yeni kocası ile seksi, heyecan verici ve ölü olan ama hala kanlı canlı ve doymak bilmez cinselliğiyle hayaletini gördüğü eski kocası arasında seçim yapmak durumunda kalır. Halüsinasyon görüyor mu, görmüyor mu? Dul bir kadın ne yapar? Kadın tuhaf, belki delice ama duygusal tatminle dolu bir yaşama karşı sıkıcı derecede şirin bir normal yaşam arasında ikilemde kalır. Akıllıca bir karar vererek ikisini de ister.

Özgün bir çalışma eşi benzeri olmayan uzlaşmaz arzular arasında yapılan seçimleri ortaya koyar; bu seçim iki kişi, bir kişi ve bir yaşam tarzı, iki yaşam tarzı, iki ideal, insanın kendi iç dünyasındaki iki durum arasında olabilir. Hasılı yazar gerçek ya da hayali olsun herhangi bir çatışma düzeyindeki çatışan arzular arasında bir seçim planlayabilir. Ne yaparsa yapsın bu konudaki ilke evrenseldir: Seçim şüphe uyandırmayan bir ikilem içermeli ve doğru/yanlış veya iyi/kötü arasında değil; eşit ağırlık ve değerdeki olumlu arzular veya olumsuz arzular arasında yapılmalıdır.

11

SAHNE ANALİZİ

METİN VE ALT METİN

Nasıl ki kişilik yapısı psikanalizle açığa vurulabiliyorsa, bir sahnenin iç dünyasının şekli de benzer bir sorgulamayla açığa çıkarılabilir. Eğer doğru soruları sorarsak, okunurken hızla geçen ve kusurlarını gizleyen bir sahne fren yaparak aşırı yavaş çekime geçer, açılır ve gizlerini gözler önüne serer.

Bir sahnenin aksadığını düşünüyorsanız, işe yarayan şeylere dokunmayın. Ama çoğu zaman ilk taslak beklenen sonucu vermez veya zorlama görünür. Bu durumda konuşmaları açıklamak suretiyle metni hayata döndüreceğimizi umarak diyalogları tekrar tekrar yazmaya eğilim gösteririz. Sorun sahnenin etkinliğinde değil aksiyonundadır; yüzeyde karakterlerin nasıl konuştuklarında veya davrandıklarında değil, maskelerinin arkasında ne yaptıklarındadır. Vuruşlar sahneleri kurar ve kötü tasarlanmış bir sahnenin kusurları bu karşılıklı davranışlarda yatar. Bir sahnenin neden başarısız olduğunu anlamak için bütünü parçalarına bölmek gerekir. Bu nedenle analiz, sahnenin metninin alt metinden ayrılmasıyla başlar.

Metin bir sanat eserinin duyumsal yüzeyi demektir. Filmde bu, ekrandaki görüntüler, diyaloglar, müzik ve ses efektleridir; o, gördüğümüz görüntüler, duyduğumuz seslerdir. İnsanların söylediklerıdir, yaptıklarıdır. Alt metin yüzeyin altındaki hayat, davranışlar tarafından bilerek veya bilmeyerek gizlenen duygu ve düşüncelerdir.

Hiçbir şey göründüğü gibi değildir. Bu ilke senaryo yazarının yaşamın iki çehresinin sürekli farkında olmasını, her şeyin en az iki düzeyde var olduğunu idrak etmesini gerektirir. Dolayısıyla yazar eşzamanlı bir ikiliği yazmalıdır: Birincisi, yaşamın duyumsal yüzeyini, görünüm ve sesi, etkinlik ve konuşmayı sözle anlatmalıdır. İkincisi, bilinçli ve

bilinçdışı arzuların, aksiyon ve reaksiyonun, dürtü ve id'in, genetik ve deneyimsel zorunlulukların iç dünyasını yaratmalıdır. Gerçekte durum neyse kurmacada da odur; yazar gerçeği canlı bir maskeyle örtmelidir, karakterlerin gerçek düşünce ve duygularını sözlerinin ve yaptıklarının arkasında gizlemelidir.

Eski bir Hollywood deyişi şöyledir: "Bir sahne o sahnenin neyle ilgili olduğunu tastamam ortaya vuruyorsa hapı yuttunuz demektir." "Tamı tamına yazmak" bir karakterin en derin duygu ve düşüncelerinin aynı karakterin söyledikleri ve yaptıklarıyla ifade edildiği diyalog ve etkinlik yazmak demektir. Alt metin doğrudan metnin içine yazılır.

Sözgelimi, şunu yazalım: İki çekici insan mum ışığında bir masada karşılıklı oturuyorlar. Işık kristal şarap kadehlerinde ve sevgililerin buğulu gözlerinden yansıyarak parıldıyor. Hafif bir esinti perdeleri dalgalandırıyor. Arka fonda bir Chopin noktürnü çalıyor. Sevgililer masada birbirlerine doğru uzanıp ellerine dokunuyorlar, gözlerinin içine bakıp "Seni seviyorum, seni seviyorum," diyorlar ve sözlerinde sahiden samimiler. Bu sahne oynanamaz ve yeri çöp sepetidir.

Oyuncular *mimikleri taklit eden* ve sözleri ağdalı söyleyen kuklalar değildir. Onlar metinden değil, alt metinden malzeme çıkaran sanatçılardır. Oyuncu söze dökülmemiş, hatta bilinçdışındaki düşünce ve duyguları davranış yüzeyine çekerek bir karaktere içten dışa doğru hayat verir. Oyuncular sahne neyi gerektiriyorsa onu söyleyecek ve yapacaklardır, ama yaratım kaynaklarını iç dünyada bulurlar. Yukarıda anlattığımız sahne iç dünyası, alt metni olmadığı için oynanamaz. Oynanamaz, çünkü oynanacak bir şey barındırmıyor.

Sinemaya neden gittiğimiz üzerinde derinlemesine düşündüğümüzde, tüm hayatımızın alt metni olgusuna tanıklık ettiğimizi kavrarız. Ekran mat değil, şeffaftır. Nitekim ekrana baktığımız zaman zihinleri ve duyguları okuduğumuz izlenimine kapılmaz mıyız? Kendimize hep şunu söyleriz: "Karakterin *sahiden* ne düşündüğünü ve hissettiğini biliyorum. Kadının içinde ne olup bittiğini ondan iyi biliyorum. Bunu konuştuğu adamdan daha iyi biliyorum, çünkü herif kendi işleriyle meşgul."

Hayatta gözlerimiz yüzeyde takılma eğilimindedir. Kendi ihtiyaçlarımız, çatışmalarımız ve düşlerimizle öylesine meşgulüz ki geri adım atıp diğer insanların içinde olup bitenleri soğukkanlılıkla gözlemlemeyi nadiren beceririz. Bazen kafe köşesinde oturan bir çifti bir film karesinin içine yerleştirir ve gülüşlerinin altında yatan sıkıntıyı, göz-

lerindeki acıdan birbirleri için duydukları umudu görürken bir film anı yaratırız. Ancak bunu nadiren ve bir an için yaparız. Öte yandan hikâye ritüeli içinde karakterlerin yüzlerinden ve eylemlerinden derinlerde yatan söylenmeyenleri ve bilinçdışmdakileri okuruz.

Bizim hikâye anlatıcısına gitmemizin nedeni budur. O bir anlığına değil, baştan sona kadar her düzeyde görünenin ötesindeki olana götüren rehberdir. Hikâye anlatıcısı bize hayatın esirgediği zevki, hikâyenin karanlık ritüeli içinde oturarak hayatın çehresinden içeri bakıp söylenenin ve yapılanan ardında yatan düşünce ve duyguları görme hazzını verir.

Öyleyse bir aşk sahnesini nasıl yazabiliriz? İki kişi bir arabanın tekerleğini değiştirsin. Bu sahne tekerleğin nasıl değiştirileceği konusunda adeta bir ders olsun. Bütün diyaloglar ve aksiyonlar kriko, anahtar, jant kapağı ve zor takılan somunlar hakkında olsun. "Şunu uzatır mısın?" "Dikkat et!" "Üstünü kirletme!" "İzin ver... Ay!" Oyuncular sahnenin gerçek aksiyonunu yorumlayacaklar, böylece yaşama tamamen içerden aşk katmak için onlara yeterince alan kalacaktır. Gözleri buluştuğunda ve kalpleri çarpmaya başladığında ne olup bittiğini bileceğiz; çünkü bu, oyuncuların dile getirilmemiş duygu ve düşüncelerinde yatar. Yüzeyden içeri baktığımız zaman bilgiç bir gülümsemeyle arkamıza yaslanıp şöyle deriz: "Ne olduğuna bak. Sadece arabanın tekerleğini değiştirmiyorlar. Oğlan kızın şehvetli olduğunu düşünüyor, kız da bunu biliyor. Kızı tavladı."

Başka bir deyişle bu şeyleri yaşamda olduğu gibi yazın. Eğer iyi oyunculara o mum ışığı sahnesini verirsek, yalanın kokusunu alırlar. Sahne atılmadığı veya oynanabilir bir alt metinle yeniden yazılmadığı sürece bunu oynamayı reddederler ve çekip giderler. Eğer oyuncuların sahnenin yeniden yazılmasını isteyecek kadar nüfuzları yoksa, o zaman şunu yapacaklardır: Sahneye hikâyeyle ilgili olsun ya da olmasın bir alt metin yerleştireceklerdir. Usta oyuncular bir alt metin olmadan kameranın önüne atılmazlar.

Sözgelimi bizim şu mum sahnesini oynamak zorunda kalan bir oyuncu şöyle sorular sorabilir: "Neden bu insanlar bu film sahnesini yaratmak için zahmete girdiler? Mum ışığı, hafif bir müzik ve usulca dalgalanan perdelerle yapılmak istenen nedir? Neden normal insanlar gibi makarnalarını alıp televizyon karşısına yerleşmiyorlar? Bu ilişkide ters giden şey ne? Hayat böyle mi? Mumlar ne zaman gelecek? Her şey yolunda olduğunda mı? Hayır. Her şey yolunda olduğu zaman makarnamızı alıp televizyon karşısına yerleşiriz. Dolayısıyla oyuncu

içgörüsünden hareketle bir alt metin yazacaktır. Şimdi seyrederken şöyle düşünürüz: "Adam kadını sevdiğini düşünüyor, muhtemelen seviyordur da ama bak, aslında onu kaybetmekten korkuyor. Çaresiz durumda." Yahut başka bir alt metinle şöyle düşünürüz: "Adam kadına onu sevdiğini söylüyor ama bak, aslında onu kötü habere hazırlıyor. Adam onu terk etmeye hazırlanıyor."

Sahne neyle ilgili görünüyorsa onunla ilgili değildir, başka bir şeyle ilgilidir. Ve bu başka şey de onun sevgisini yeniden kazanmaya çalışmak veya ayrılma konusunda onu yumuşatmaya çalışmaktır. İşte bu, sahneye işlevini kazandıracaktır. Metinle çelişen veya tezada düşen bir alt metin, bir içsel yaşam her zaman vardır. Bunu göz önüne alan oyuncu çok katmanlı bir eser yaratacaktır. Bu eser bizim metnin içine bakarak gözlerin, sesin ve yaşamdaki jestlerin ardında titreşen gerçeği görmemizi sağlar.

Bu ilke insanların samimi olmadığını göstermez. Bu bizim hepimizin insanların arasında taktığımız maskeyi aklı selimle kabul etmek demektir. Söylememiz ve yapmamız gerektiğini düşündüğümüz şeyi söyleyip yaparken, tamamen farklı bir şeyi düşünüp hissederiz. Çünkü böyle yapmamız gerekir, başka türlüsünü yapamayız. Gerçekte ne düşündüğümüzü ve hissettiğimizi söyleyemediğimizi ve yapamadığımızı içten içe biliriz. Öbür türlü hayat bir akıl hastanesine döner. Zaten bir akıl hastasıyla konuştuğunuzu bu yolla bilirsiniz. Akıl hastası iç dünyasıyla iletişimi kaybetmiş zayıf bir ruhtur, bu nedenle düşünce ve duygularını olduğu gibi söyleyip eyleme dökebilir; tam da bu nedenle delidir o.

Doğrusu, içinde olup bitenleri tastamam ifade etmek deli bile olsa herhangi biri için imkansızdır. En derin hislerimizi ortaya dökmeyi ne denli istersek isteyelim, onları yakalayamayız. Gerçeği hiçbir zaman olduğu gibi ifade etmeyiz, çünkü aslında gerçeği nadiren biliriz. Mecburen en hakiki duygu ve düşüncelerimizi ifade etmemiz gereken durumu düşünün: Psikanaliz. Bir hasta bir kanepeye uzanmış içindekileri döküyor. Anlaşılmayı isteyerek. Hiçbir kısıtlama olmadan. İfşa etmeye engel bir mahremiyet söz konusu değil. Hasta korkunç düşünce ve arzularını açığa vurduğunda analist ne yapar? Sessizce başını sallar ve notlar alır. Bu notlarda neler vardır? Bunlar *söylenmemiş*, hastanın iç burkan itiraflarının ardında yatan bilinçdışı gizli gerçeklerdir. Hiçbir şey göründüğü gibi değildir. Alt metin olmadan metin olmaz.

Bu elbette çaresiz insanların gerçeği anlatmaya çalıştığı etkili bir diyaloğu yazamayacağımız anlamına gelmez. Bu basitçe en tutkulu

anların hep derin bir düzeyde gizlenmesi gerektiği anlamına gelir.

ÇİN MAHALLESİ: Evelyn Mulwray bağırır: "O benim kız kardeşim ve kızım... Babam ve ben..." Burada söylemediği şudur: "Lütfen bana yardım et." Onun acı dolu itirafı aslında bir yardım çağrısıdır. Alt metin: "Kocamı ben öldürmedim; babam öldürdü... çocuğumu almak için. Beni tutuklarsan onu alacak. Lütfen bana yardım et." Sonraki vuruşta Gittes; "Seni bu şehirden çıkarmak zorundayız," der. Bu mantıksız karşılık mükemmel bir anlam yaratır. Alt metin: "Bana söylediğin her şeyi anladım. Artık bu suçu babanın işlediğini biliyorum. Seni seviyorum ve seni ve çocuğunu korumak için hayatımı riske atacağım. Sonra da o alçağın peşine düşeceğim." Bu sahnenin ardındaki zikrettiğimiz alt metinler sahtelik kokan "tam" bir diyalog yazmadan ve dahası seyircinin anlama zevkini elinden almadan bize samimi davranışı sunar.

YILDIZ SAVAŞLARI: Dart Vader "her şeyi düzene sokmak" amacıyla evreni çekip çevirmekte kendine katılması için Luke'a bir şans verir. Luke'un buna cevabı intihara teşebbüs etmek olur. Bu da mantıklı bir tepki değildir, ama hem Luke'un hem de seyircinin Dart Vader'in alt metnini okuması açısından mükemmel bir anlam yaratır: "Her şeyi düzene sokmanın" ardında dile getirilmemiş bir ima var: "... milyonları esir almak." Luke kendini öldürmeye kalkıştığında kahramanca bir alt metin okuruz: "Senin şeytani girişimine katılmaktansa kendimi öldürürüm daha iyi."

Karakterler hayal edebileceğimiz herhangi bir şeyi söyleyebilir ve yapabilirler. Fakat insanoğlunun mutlak gerçeği anlatması veya sahnelemesi imkansızdır, çünkü hiç değilse yazarın alt metne yerleştirmesi gereken bilinçdışı bir boyut vardır. Ve seyirci alt metni sezdiği zaman sahne işlevini görmüş demektir.

Bu ilke aynı zamanda birinci tekil şahsın ağzından anlatılan roman, teatral kendi kendine konuşma, doğrudan kameraya konuşma ve dış sesli anlatım için de geçerlidir. Şayet karakterler özel olarak bize konuşuyorlarsa, bu onların bir an için gerçeği bildikleri veya onu bize anlatabilecekleri anlamına gelmez.

ANNIE HALL: Alvy Singer (Woody Allen) doğrudan seyirciye hitap edip korkularını ve yetersizliklerini "itiraf ettiği" zaman bir yandan da yalan söyler, ikiyüzlülük eder, tatlı sözle kandırmaya çalışır, abartıya başvurur ve mantıksallaştırır; bütün bu kendini kandırma çabası bizim sevgimizi kazanmak ve kalbinin yanılmadığına kendini

ikna etmek içindir.

Bir karakter yalnız başına olduğunda bile alt metin vardır. Bizi seyreden hiç kimse olmasa bile biz varız orada. Kendimizden gerçek kendimizi saklamak için maske takarız.

Maske takmak sadece bireylere özgü değildir, kurumlar da maske takar ve konumunu korumak adına bir halkla ilişkiler uzmanı tutar. Paddy Chayefsky'nin HASTANE (THE HOSPITAL, 1971) adlı taşlaması bu gerçeği anlatır. Hastane personelinin hepsi beyaz giyer ve özenli ve bilimsel uzmanlarmış gibi davranırlar. Fakat bu sağlık kuruluşunda daha önce çalışmış olsaydınız, kibir, ego ve bir miktar deliliğin görünmese bile orada olduğunu bilirdiniz. Ölmek istiyorsanız bir hastaneye gidin.

Yaşamın değişmez ikiliği cansız varlıklar için bile geçerlidir. Robert Rossen'in Melville'den uyarladığı BILLY BUDD (1962) filminde bir savaş gemisi geceleyin tropikal sulara demir atmıştır. Gökyüzündeki sayısız yıldızın parıltısı tüm ihtişamıyla karanlık dingin denizde yansır. Alçalmış dolunayın şavkı ufuk çizgisinden geminin pruvasına doğru vurur. Gevşek yelkenler ılık esintide titreşir. Acımasız gemi polisi Claggart (Robert Ryan) nöbet tutar. Billy (Terence Stamp) uyuyamadığı için güverteye çıkar, Claggart'la birlikte filika küpeştesinde dikilir ve ne güzel bir akşam olduğunu anlatır. Bunun üzerine Claggart şu karşılığı verir: "Evet Billy, haklısın; ama unutma ki bu parıldayan suların altında süzülen canavarların evreni var." Tabiat Ana bile maske takar.

SAHNE ANALİZİ TEKNİĞİ

Bir sahneyi analiz etmek için onu hem metin hem de alt metin düzeyinde davranış biçimlerine ayırmalısınız. Sahne bir kez yerli yerince incelendiğinde kusurları apaçık ortaya çıkar. Aşağıda bir sahnenin gizlerini açığa çıkarmak üzere tasarlanmış beş adımlık bir teknik yer almaktadır.

1. Adım: Çatışmanın Tanımlanması

İlkin sahneyi kimin sürüklediğini, harekete geçirdiğini ve gerçekleşmesini sağladığını sorun. Herhangi bir karakter veya güç, hatta cansız bir nesne veya doğanın bir hareketi bile sahneyi ilerletebilir. Sonra

bu karakter veya gücün metnini ve alt metnini inceleyin ve şu soruyu sorun: O ne istiyor? İstek her zaman anahtardır. Bu isteği mastar fiil (veya oyuncunun deyişiyle sahne amacı) kipinde ifade edin: "Bunu yapmak..." veya "şunu elde etmek..." gibi.

Daha sonra, sahneye karşıdan bakın ve şunu sorun: Bu isteği engelleyecek karşıt güçler nelerdir? Bu güçler herhangi bir düzeyden veya düzeylerden gelebilir. Karşıtlığın kaynağını teşhis ettikten sonra şunu sorun: Bu karşıt güçlerin yapmak istediği şey nedir? Bunun cevabı da en iyi mastar fiil kipinde verilir: "Şunu yaptırmamak" ya da "onun yerine şunu elde etmek". Eğer sahne iyi yazılmışsa, arzuları her cenahtan ifade eden deyimler listesini karşılaştırdığınızda, bunların dolaylı değil doğrudan bir çatışma içinde olduğunu görürsünüz.

2. Adım: Başlangıç Değerinin Kaydedilmesi

Sahnede söz konusu olan değeri tespit edin ve sahnenin başındaki değer-yükünün olumlu mu, yoksa olumsuz mu olduğunu not edin. Örneğin: "Özgürlük. Ana karakter olumsuz noktada, kendi saplantılı tutkusunun esiri." Yahut: "İnanç. Ana karakter olumlu noktada, içinde bulunduğu kötü durumdan onu Tanrı'nın kurtaracağına inanıyor."

3. Adım: Sahnenin Vuruşlara Ayrılması

Vuruş karakterin davranışındaki aksiyon/reaksiyon sürecidir. Sahnenin ilk aksiyonuna iki düzeyde dikkatle bakın: Karakterin görünürde ne yaptığına dışarıdan bakmak ve daha önemlisi, karakterin gerçekte ne yaptığına, yüzeyin altına, görünenin ardına bakmak. "Hırsızlık" gibi bir isim fiille bu *alt metin aksiyonunu* isimlendirin. Sadece aksiyonu gösteren değil, karakterin duygularına da değinen ifadeler bulmaya çalışın. Sözgelimi, "ayaklarına kapanmak" çaresiz bir köleliği çağrıştırırken, "rica etmek" karakterin bir resmiyet duygusuyla oynadığını işaret eder.

Alt metindeki aksiyonu ifade eden bu deyimler karakterin aksiyonunu harfi harfine tarif etmez, karakterin duygusal çağrışımları olan asıl aksiyonunu isimlendirmek için daha derinlere iner.

Şimdi aksiyonun hangi reaksiyonu doğurduğunu görmek için sahneye karşıdan bakın ve reaksiyonu mastar fiil kipiyle adlandırın. Örneğin, "ricaya aldırmamak" gibi.

Bu aksiyon ve reaksiyon süreci, vuruştur. Devam ettiği sürece A karakterinin "ayaklara kapanması" ama B karakterinin "ricaya aldırmaması" bir vuruştur. Bu süreç defalarca tekrarlansa bile hala bir ve aynı vuruştur. Yeni bir vuruş, davranışta apaçık bir değişim olana kadar meydana gelmez.

Sözgelimi, eğer A karakterinin ayaklara kapanma davranışı "onu terk etmekle tehdit etmeye" evrilirse ve buna tepki olarak da B karakteri aldırmamayı bırakıp "bu tehdide gülerse", o zaman sahnenin ikinci vuruşu "Tehdit Etmek/Gülmek" olur, ta ki A ve B'nin davranışları üçüncü kez değişene kadar. Bu analiz sahne boyunca devam ederek onu vuruşlarına ayırır.

4. Adım: Kapanış Değerinin Kaydedilmesi ve Onun Açılış Değeriyle Karşılaştırılması

Sahnenin sonunda karakterin durumunun değer-yükünü inceleyin ve bunu olumlu veya olumsuz diye not edin. Bu notu ikinci adımda kaydettiğiniz notla karşılaştırın. İki not aynıysa onlar arasındaki etkinlik olaysızdır. Hiçbir şey değişmemiş, dolayısıyla hiçbir şey olmamıştır. Seyirciye bilgi aktarımı yapılmış olabilir, ama sahne yavandır. Öte yandan, eğer değer bir değişime uğramış olsaydı, sahne işlevini yerine getirmiş olurdu.

5. Adım: Vuruşların Gözden Geçirilmesi ve Dönüm Noktasının Saptanması

Açılış vuruşundan başlayın ve karakterlerin aksiyonlarını tanımlayan mastar fiilleri gözden geçirin. Aksiyon/reaksiyonu sahnenin sonuna kadar takip ettiğinizde, bir şekil veya model ortaya çıkmalıdır. İyi tasarlanmış bir sahnede, gelişigüzel görünen davranışların bile bir eğrisi ve amacı olacaktır. Aslında böyle sahnelerde vuruşların rastgele olduğu izlenimini veren şey, dikkatle yapılmış tasarımdır. Söz konusu eğri içinde, beklenti ile sonuç arasında büyük bir boşluğun açılarak sahnenin değişen bitiş değerlerine döndüğü anı tespit edin. İşte tam o an Dönüm Noktasıdır.

Aşağıdaki iki sahnenin tasarımı üzerine yapılan analiz bu tekniği açıklamaktadır.

KAZABLANKA

Kazablanka'nın bölüm ortası zirvesi zaman ve mekan birliği içinde sahnelenir ve böylece kişisel çatışma vurgulamp başlıca aksiyon sözlü olarak ifade edilir.

SİNOPSİS

Anti-faşist özgürlük savaşçısı Rick Blaine ve Norveçli mülteci Ilsa Lund 1940 yılında Paris'ta karşılaşırlar. Birbirlerine aşık olurlar ve aralarında bir ilişki başlar. Adam kadından onunla evlenmesini ister, ama kadın cevap vermekten kaçınır. Rick Gestapo'nun tutuklanacaklar listesindedir. Nazi işgalinin arifesinde sevgililer tren istasyonunda buluşup birlikte kaçmaya karar verirler. Ne var ki Ilsa ortalıkta görünmez. Bunun yerine Rick'i sevdiğini ama onu bir daha asla görmeyeceğini bildiren bir not gönderir.

Bir yıl sonra Rick Kazablanka'da bir bar işletmektedir. Ne kişisel ne de siyasi açıdan etliye sütlüye karışmadan kendi halinde yaşamaya kararlıdır. "Kimse için başımı derde sokmam," der. Çok fazla içki içer ve adeta eski Rick'i öldürmek ister gibidir. Daha sonra ünlü direnişçi lider Victor Laszlo'nun kolunda Ilsa kafeden içeri girer. Aşıklar tekrar karşılaşırlar. İçki sohbetinin ardında tutkuları kendini ele verir. Ilsa, Laszlo ile birlikte çıkar, ama Rick gece boyunca karanlık kafede oturup içerek onun dönmesini bekler.

Gece yarısından saatler sonra kadın tekrar ortaya çıkar. O ana kadar Rick şişenin dibini görmüş ve ağlayacak kadar duygusallaşmıştır. Ilsa ona Lazslo'ya hayranlık duyduğunu ama onu sevmediğini ihtiyatlı bir halde anlatır. Daha sonra Rick'e onu sevdiğini söylemesine fırsat kalmadan, Rick sarhoşluğun etkisiyle kadının hikâyesini genelevdeki birinin anlattığı hikâyeyle bir tutarak küçümser. Rick yüzünde çarpık bir gülümsemeyle ona bakar ve incitmenin üstüne bir de hakaret eder: "Söyle bana. Beni kimin için terk ettin? Laszlo için mi? Yoksa arada başkaları da var mı? Yoksa anlatamayacağın şeyler mi var?" Bu aşağılayıcı sözlerle onun bir fahişe olduğunu ima ederek bardan kovar ve sarhoş gözyaşları içinde yere yığılır.

BÖLÜM ORTASI ZİRVESİ

Ertesi gün Ilsa ile Lazslo karaborsada çıkış vizesi aramaya başlarlar. Adam bir barda anlaşma yapmaya çalışırken, kadın sokakta bekler. Kadını yalnız gören Rick yaklaşır.

1. Adım: Çatışmanın Tanımlanması

Sahneyi başlatan ve devam ettiren Rick'tir. Kadın onu Paris'te terk ettiğinden beri çektiği acı yüzünden yaşadığı iç çatışmaya ve onu başka bir adamla gördüğünde bastırdığı öfkeye rağmen, Rick'in arzusu bellidir: "Ilsa'yı yeniden kazanmak." Karşıtlığın kaynağı da aynı ölçüde bellidir: Ilsa. Birbirine karışan suçluluk, pişmanlık ve sorumluluk duygularıyla kadının iç dünyası bulanıktır. Rick'i tutkuyla sevmektedir ve eğer elinden gelseydi ona dönerdi. Fakat sadece kendisinin bildiği nedenler yüzünden bunu yapamaz. Uzlaşmaz ihtiyaçlar arasında sıkışan Ilsa'nın arzusu "geçmişte Rick ile yaşadığı ilişkiyi korumak ve kendi hayatına devam etmek" diye ifade edilebilir. Her ne kadar içsel çatışmalarla sarmalanmış olsa da onların arzuları taba tabana zıttır.

2. Adım: Başlangıç Değerinin Not Edilmesi

Sahneye aşk hakimdir. Son sahnelerinde Rick'in aşağılayıcı davranışı değeri olumsuza çevirse de hala olumluya yönelme eğilimi vardır, çünkü seyirci ve Rick bir ümit ışığı görürler. Önceki sahnelerde Ilsa'ya "Bayan Ilsa Lund" diye hitap edilmiş, yani Lazslo ile yolculuk yapan bekar bir kadın sayılmıştır.

3. Adım: Sahnenin Vuruşlara Bölünmesi

VURUŞ 1

DIŞ. PAZAR YERİ – KETEN KOLTUK

Arap satıcının tezgahının üzerinde KADIN İÇ ÇAMAŞIRI yazar. Adam Ilsa'ya dantelli bir yatak çarşafı gösterir.

Satıcının aksiyonu: SATMAK.

ARAP

Fas'ta bunun gibi bir hazine bulamazsınız, hanımefendi.

Tam o esnada Rick arkadan ona doğru yürür.

Rick'in aksiyonu: ONA YAKLAŞMAK.

Ilsa bakmadan onun varlığını hisseder. Dantelle ilgileniyormuş gibi davranır.

Ilsa'nın reaksiyonu: ONA ALDIRMAMAK.

Satıcı 700 frankı gösteren etiketi havaya kaldırır.

ARAP

Sadece 700 frank.

VURUŞ 2

RICK

Kazıklanıyorsun.

Rick'in aksiyonu: ONU KORUMAK.

Ilsa kendini toparlamak için bir an için duraklar. Rick bir bakış fırlatır, sonra kibar bir resmiyetle satıcıya döner.

ILSA

Önemi yok, teşekkür ederim.

Ilsa'nın reaksiyonu: RICK'İN YAKLAŞIMINI REDDETMEK.

Ilsa'yı Lazslo'dan kurtarmak için Rick'in ilk işi aradaki buzları eritmektir. Son sahnedeki karşılıklı atışma ve öfke duygusu nedeniyle bu pek de kolay bir iş değildir. Uyarısı hiç üstüne alınmayan Arap satıcıyı aşağılamak gibi görünür, ama alt metinde daha fazlası ima edilmektedir: Kadının Lazslo ile ilişkisi.

VURUŞ 3

ARAP

Ah, hanımefendi Rick'in dostu
galiba? Rick'in dostlarına
küçük bir indirim yapıyoruz.
700 frank mı demiştim?
(yeni bir etiket kaldırarak)
200 franka bırakırım, efendim.

RICK

Kusura bakma, dün gece geldi-
ğinde seni ağırlayabilecek halde
değildim.

Rick'in aksiyonu: ÖZÜR DİLEMEK.

ILSA

Önemi yok.

Ilsa'nın reaksiyonu: ONU BİR KEZ DAHA REDDETMEK.

ARAP

Ah! Rick'in özel dostları için özel
bir indirim yapıyoruz.

Üzerinde 100 frank yazan üçüncü etiketi ikincisiyle değiştirir.

Rick'in ilk vuruştaki koruyucu aksiyonu doğal olarak ortaya çıkar; ikinci vuruştaki özrü daha zor ve ender rastlanan cinstendir. Yaptığını hafife almak için aşırı bir ciddiyete bürünerek utancını maskeler. Ilsa bundan etkilenmez.

VURUŞ 4

RICK

Hikâyen biraz kafamı karıştırdı.

Belki de içki yüzünden.

Rick'in aksiyonu: MAZUR GÖRÜNMEYE ÇALIŞMAK.

ARAP

Güzel masa örtülerim, peçetelerim de var...

ILSA

Teşekkür ederim, gerçektenz ilgilenmiyorum.

Ilsa'nın reaksiyonu: RICK'İ DÖRDÜNCÜ KEZ REDDETMEK.

ARAP

(alelacele gider)

Sadece bir dakikacık... lütfen bekleyin...

Arap satıcı çeşitli şekillerde sahneyi zenginleştirir. Karanlık bir sonu dengelemek için sahneyi komik bir sesle açar; evlilik çağrışımı yapan danteller ve cinselliği anımsatan çamaşırlar satar; asıl önemlisi, Rick'i Ilsa'ya satmaya çalışır. Satıcının ilk sözü Rick'in bir hazine olduğunu beyan eder. Rick'in gücünü göstermek için "Rick'in dostları" için fiyatı indirir. Daha sonra dün gece hakkında bir şey duyduğunda satıcı, fiyatı "Rick'in özel dostları" için daha da indirir.

Bunu Rick'in içki içmesine dair ikinci bir gönderme takip eder. Sanki bu aşağılayıcı davranışı için bir suçlu arıyor gibidir. Ilsa bunların hiçbirine kulak asmaz. Öylece durup bekler ve dantel satın almak için beklemediğini varsaymak yerinde olur.

VURUŞ 5

Kadın dantellere bakıyormuş gibi yaparken küçük bir sessizlik oluşur.

RICK

Neden geri döndün? Dün gece
tren istasyonunda neden beni
bıraktığını anlatmak için mi?

Rick'in aksiyonu: KAPIDAN İÇERİ ADIM ATMAK.

ILSA

(usulca)

Evet.

Ilsa'nın reaksiyonu: KAPIYI AÇMAK.

Peş peşe dört kez hayır cevabını alan Rick, onun bir şeye de evet demesini ister. Dolayısıyla bu cevabı alacağı bir soru sorar. Kadının usulca evet demesi kapıyı açar; belki zinciri kapıda tutar, ama konuşma isteğini de açığa vurur.

VURUŞ 6

RICK

Şimdi anlatabilirsin. Şu an gayet ayığım.

Rick'in aksiyonu: DİZLERİNİN ÜZERİNE ÇÖKMEK.

ILSA

Anlatmak istemiyorum, Rick.

Ilsa'nın reaksiyonu: DAHA FAZLA YALVARTMAK.

Ketum Rick içki içtiği için üçüncü kez kendini suçlar. Onun sert erkek tavrına göre bu yalvarmaktır ve işe yarar. Ilsa ılımlı ve kibar bir tavırla ona karşı koyarken dantel alışverişi oyununa devam eder. Alt metnini şöyle ifade edebiliriz: "Bu yalvarış güzel bir değişim göstergesiydi. Lütfen, biraz daha duyabilir miyim?"

VURUŞ 7

RICK

Neden? Elinde biletle öylece kalakalan bendim. Bilmeye hakkım var herhalde.

Rick'in aksiyonu: ONU SUÇLAMAK.

ILSA

Dün gece sana neler olduğunu gördüm. Paris'te tanıdığım Rick'e anlatırdım, o da anlardı. Ama bana böyle nefretle bakan birine...

Ilsa'nın reaksiyonu: ONU DEĞİŞMEKLE SUÇLAMAK.

Bu iki insanın bir ilişkisi var. İkisi de kendini mağdur taraf gibi hissediyor ve karşı tarafın yumuşak karnını bildiği için onu kolaylıkla incitiyor.

VURUŞ 8

ILSA

(Rick'e bakmak için dönerek)

Yakında Kazablanka'dan ayrılacağım. Birbirimizi bir daha asla görmeyeceğiz. Paris'te aşıkken birbirimizi pek tanımıyorduk. Böyle ayrılırsak o günleri hatırlarız; Kazablanka'yı değil, dün geceyi hiç değil.

Ilsa'nın aksiyonu: ELVEDA DEMEK.

Rick onun yüzüne bakar sadece.

Rick'in reaksiyonu: KARŞILIK VERMEYE YANAŞMAMAK.

Alt metinde Ilsa'nın affedici kibar sözleri apaçık bir elvedadır. Ne kadar kibar konuşursa konuşsun, sözleri Rick'e olan aşkını ne kadar ele verirse versin, bu bir sondur: "Arkadaş olalım, iyi anları hatırlayıp kötüleri unutalım."

Rick bunların hiçbirini yapmayacak. Onun tepkisi tepki vermemek; ne de olsa birisinin bir aksiyonunu yok saymak da pekala bir tepkidir. Onun tercihi yeni vuruşu başlatmak.

VURUŞ 9

RICK

(alçak sesle ve gergin)

Hayatının nasıl olacağını bildiğin için mi beni bıraktın? Sürekli polisten saklanmalar, hep kaçmalar?

Rick'in aksiyonu: ONU KORKAK İLAN ETMEK.

ILSA

Nasıl istiyorsan öyle inanabilirsin.

Ilsa'nın reaksiyonu: ONU AKILSIZ BİRİ OLARAK GÖRMEK.

Rick bir yıl boyunca Ilsa'nın neden onu terk ettiğini düşünmüştü ve en güçlü tahmini onun bir korkak olduğu yönündeydi. Ne var ki kadın, Laszlo ile her gün ölüme meydan okuyor. Şimdi de soğuk bir alaycılıkla Rick'i küçümsüyor ve şunu ima ediyor: "Ne düşündüğün umrumda değil; böyle saçmalıklara aptallar inanır, eğer onlara katılmak istiyorsan sen de inan."

VURUŞ 10

RICK

Ben artık hiçbir şeyden kaçmıyorum, Buraya yerleştim. Barın üst

katı ama olsun. Gelmek istersen, seni yukarıda beklerim.

Rick'in aksiyonu: ONA SEVİŞME TEKLİFİNDE BULUNMAK.

Ilsa'nın gözlerinden yaşlar dökülür ve başını Rick'ten öteye çevirir. Yüzü geniş kenarlı şapkasının gölgesinde kalır.

Ilsa'nın reaksiyonu: TEPKİSİNİ SAKLAMAK.

Rick kadının inkar etmesine rağmen hala ona karşı bir şeyler hissettiğini sezer. Paris'teki cinsel yaşamlarını gayet net hatırlar ve Laszlo'nun soğukluğunu ve ilgisizliğini görmüştür. Bu yüzden bir şans yakalar ve sokakta ona teklifte bulunur. İşe yarar bu. Ilsa da olanları hatırlar ve kızaran yüzünü şapkasının altında gizler. Bir an için Rick onu elde edebileceğine inanır, ama pot kırmadan duramaz.

VURUŞ 11

RICK

Nasıl olsa bir gün Laszlo'ya yalan söyleyeceksin. Oraya geleceksin.

Rick'in aksiyonu: ONU FAHİŞE İLAN ETMEK.

ILSA

Hayır Rick, hayır. Victor Laszlo benim kocam ve... (serinkanlılıkla duraklayarak) Paris'te tanıştığımız zaman da kocamdı.

Ilsa'nın reaksiyonu: YENİ HABERLERLE ONU EZMEK.

Ilsa vakar ve özgüvenle yürüyerek oradan uzaklaşır. Onun ardından bakakalan Rick buz kesilmiştir.

Rick, Ilsa'nın onu terk etmesinin verdiği acıya dayanamaz. Önceki sahnenin zirvesinde olduğu gibi cinsel bir iftirada bulunmaya yeltenir, onun Laszlo'yu aldatarak kendi yatağına geleceğini ima eder. İkinci kez fahişelikle itham edilen Ilsa metanetini koruyarak elinden gelen en sert darbeyi Rick'e indirir. Yalnız, dikkat edin, gerçeği yarım

yamalak söyler; kocasını ölü yerine koyduğunu söylemez. Bunun yerine ardında fena bir ima bırakarak gider. Paris'te Rick ile beraberken evli bir kadındı, daha sonra kocası döndüğünde Rick'i terk etmişti. Bu nedenle aşkı hiçbir zaman gerçek değildi. Alt metinden bunun tersinin gerçek olduğunu öğreniyoruz, ama Rick yıkılır.

4. Adım: Kapanış Değerinin Kaydedilmesi ve Açılış Değeriyle Karşılaştırılması

Ana Olay Örgüsü umut verici bir olumluluktan Rick'in hayal edemeyeceği kadar karanlık bir olumsuzluğa keskin bir şekilde evrilir. Zira Ilsa sadece onu artık sevmediğini açıkça belirtmekle yetinmez, hiçbir zaman da sevmediğini ima eder. Onun gizli evliliği Paris'te yaşadıkları aşk macerasını yalana çevirir ve Rick'i aldatılmış bir erkek durumuna düşürür.

5. Adım: Vuruşların Gözden Geçirilmesi ve Dönüm Noktasının Saptanması

1. Kadına Yaklaşmak/Erkeğe Aldırmamak
2. Kadını Korumak/Erkeği (ve Arap'ı) Reddetmek
3. Özür Dilemek/Erkeği Reddetmek
4. Mazeretini Söylemek/Erkeği (ve Arap'ı) Reddetmek
5. Adım Atmak/Kapıyı Açmak
6. Yalvarmak/Daha Fazla Yalvartmak
7. Kadını Suçlamak/Erkeği Suçlamak
8. Veda Etmek/Karşılık Vermeyi Reddetmek
9. Kadını Korkak İlan Etmek/Adamı Aptal İlan Etmek
10. Sevişmeyi Teklif Etmek/Tepkisini Gizlemek
11. Fahişelikle İtham Etmek/Umudunu Yok Etmek

Aksiyon/reaksiyon modeli hızla akan bir vuruş silsilesi yaratır. Her aksiyon/reaksiyon bir önceki vuruşun üstüne çıkarak, aşklarını giderek büyüyen bir riske sokar ve acı verici, hatta amansız eylemlere dayanmak, bazen de serinkanlı kontrolü elden bırakmamak için daha fazla irade gücü ve kapasiteyi gerekli kılar.

On birinci vuruşun ortasında Ilsa'nın Rick ile bir ilişki yaşarken evli olduğunu açıklamasıyla bir boşluk oluşur. Bu ana kadar Rick ona tekrar kavuşmayı ümit etmiştir, ama bu Dönüm Noktasıyla ümidi suya düşer.

AYNANIN İÇİNDEN

Kazablanka'daki durağan diyalogların aksine AYNANIN İÇİNDEN filminde Karin/Tanrı olay örgüsünün Zirvesi, zamanın küçük elipsleriyle bir yerden diğerine değişir, dört karakteri içine alır, iç çatışma düzeyine demir atar ve birincil aksiyonunu fiziksel olarak aktarır.

SİNOPSİS

Bu film için Bergman birbiriyle bağlantılı altı hikâyeden oluşan bir çoklu olay örgüsü tasarladı. Karin ile "Tanrısı" arasındaki çatışma en güçlü çatışmadır. Kadın sanrılı şizofreni hastasıdır. Zihninin berrak olduğu bir dönemde ailesinin Baltık Denizi'ndeki bir adada bulunan yazlık evinde kısa bir tatil yapsın diye hastaneden çıkarılır. Akıl sağlığını korumak için mücadele ederken, ona destek vermek isteyen zayıf ve sorunlu insanlarla çevresi sarılır.

Karin'in babası David görünüşte iyi kalpli biridir, ama duygularını bastırmıştır. Popüler bir romancıdır, ama eleştirel açıdan takdir görmemiş olmanın eksikliğini hisseder. O sanatı için yaşamı yamyamca tüketmek yerine yaşamı güvenli bir mesafeden gözlemlemeyi seçer. Karin babasının mutlu olmasını ister ve sanatsal başarısı için de dua eder.

Karin'in kocası Martin tıp doktorudur. Kadın onun anlayışının ve onayının özlemi içindedir; oysa adam hastalarından biriymiş gibi davranır ona ve seks yapmak için başına tebelleş olur.

Karin'in kardeşi Minus onun tek hakiki dostudur. Karin ona güvenip korkunç sanrılarının sırlarını anlatır, ama delikanlı ergen cinselliği ve babasına yabancılaşması nedeniyle öylesine sıkıntı içindedir ki kardeşini pek teselli edemez. Bunun yerine Karin, Minus'un korkularını hissedip onu rahatlatmaya çalışır.

Çok geçmeden Karin'in keskin duyarlılığı (belki de ruhsal farkındalığı) sanrıya yol açar. Tavan arasındaki duvarın arkasından Tanrı'nın ona görüneceğini söyleyen sesler duyar. Korkan Karin, Martin'den medet umar, ama Martin evliliklerinde cinselliğin eksikliğinden onu sorumlu tutup aşağılar. Babasının yanına gittiğindeyse adam onu bir çocuk gibi nazikçe geri çevirir. Yalnız kalan Karin gizlice babasının günlüğünü karıştırır ve babasının ona olan ilgisinin tek nedeninin yeni yazacağı romanı için karakter incelemesi olduğunu keşfeder. Kardeşine, eli kulağında olan Tanrı'nın mucizevi ziyaretinden söz eder, ama Minus'un kafası öyle karışık ve arzuları yüzünden öyle dertlidir ki onu anlamaz. Bir anda Karin'in deliliği cinsel bir boyut kazanır. Vahşice bir şehvetle kardeşini ensest ilişkiye çeker.

David olan bitenleri fark ettiği zaman, çocukları için kaygılanmaktan ziyade kendine acır. Şaşırtıcı bir biçimde Karin ona sempati duyar ve onun kendisiyle sadece bir öykü malzemesi olduğu için ilgilendiği bilir ve babasına hastalığı hakkında bilgiler verir. Martin araya girer ve karısının tekrar akıl hastanesine yatırılması gerektiğini beyan eder. Ambulans çağırıp valizi toplamaya başlar.

1. Adım: Çatışmanın Tanımlanması

Sahneyi Karin sürükler. Duyduğu seslere inanır ve sadece kendi için değil, çevresindeki erkekler için de Tanrı'yı görmeyi umar çaresizce. Belki de kabul görmek için ama daha önemlisi, onların sorunlu yaşamlarına yardım etmek için Tanrı'nın tecelli ettiğini onlara göstermek ister. Ona karşıt güçler iki tanedir: Birincisi, kocası. Martin onun cinselliğinin cazibesine kapılmıştır ve ona acımaktadır, ama onun hastalığıyla daha fazla başa çıkamaz, bu yüzden onu "Tanrısından" uzaklaştırmak ve güvenli bir şekilde tekrar hastaneye yatırmak istemektedir. İkinci ve daha güçlü düşmanı ise kendisidir. Cenneti bir an için bile olsa görmeyi umarken bilinçaltı ona bir cehennem manzarası sunmak için beklemektedir.

2. Adım: Açılış Değerinin Not Edilmesi

Umut garip bir biçimde sahnenin başını doldurur. Karin filmdeki en empatik (halden anlayan) karakterdir. Onun Tanrı'yı görme arzusunun gerçekleşmesini isteriz. Bu delice bir fantezi olsa bile acı çeken

bir kadına sevinç sunabilir. Üstelik, filmde yer alan daha önceki ruhsal deneyimlerinin çoğu bizi onun sanrı görmüyor olabileceği kuşkusuna sürüklemişti. Doğaüstü bir olaya olan umudumuzu koruruz; Karin'in çevresindeki ben-merkezci erkeklere karşı zafer kazanmasını bekleriz.

3. Adım: Sahnenin Vuruşlara Bölünmesi

VURUŞ 1

İÇ. YAZLIK EVİN YATAK ODASI – GÜNDÜZ

Karin ve Martin ambulans için valizleri toplarlar. Martin bir gömlek ararken dolabın çekmecelerinin altını üstüne getirir. Karin tıka basa dolu bir valizle boğuşurken, düşünceleri çok uzaklara gitmiştir.

KARIN

Gömleklerin yıkandı, ama henüz ütülenmedi.

Karin'in aksiyonu: KAÇIŞINI PLANLAMAK.

MARTIN

O zaman üstümdekiyle giderim. Şehirde de gömlek var nasılsa.

Martin'in reaksiyonu: SUÇUNU ÖRTMEK.

KARIN

Valizi kapatmama yardım eder misin, lütfen?

Martin kapağı çekerken bir çift ayakkabı kilidin kapanmasını engeller. Onları valizden çıkarıp bakar.

MARTIN

Bunlar benim ayakkabılarım. Bunları burada bırakabilirim.

KARIN

Bunları giyip ayağındakileri burada bıraksan ya?

MARTIN

(giydiği ayakkabıları göstererek)
Bunların tamir edilmesi gerekiyor.

Ayakkabıları yere bırakır ve alelacele ceketini giyer. Karin valizin kapağını yavaşça kapatır.

Bu vuruş neredeyse gülünçtür. Karin giyinmiş ve hazırlanmıştır, ama Martin anneye ihtiyaç duyan bir çocuk gibi el yordamıyla bakınmaktadır. Kadın elektro şok tedavisine geri dönen psikiyatrik bir hasta olmasına rağmen iş bitirici ve sakindir; adam ise hangi ayakkabıları giyeceğini şaşıran bir doktordur. Metinde Karin hazırlanıyormuş gibi görünür, ama alt metinde sonraki hamlesini planlamaktadır. Adam suçluluk duygusu çeken vicdanıyla öyle şaşkına dönmüştür ki kadının sakin dış görünüşünün altında tavan arasındaki "mucizenin" peşinden gitme planları yapan bir aklı gizlediğini göremez.

VURUŞ 2

Karin sessiz ve düşünceli bir halde parmaklarıyla valize dokunur. Daha sonra:

KARIN

Hiç ağrı kesicin var mı?

Karin'in aksiyonu: "TANRISINA" KAÇMAK.

MARTIN

(odanın içine bakınarak)
Kahverengi çanta nerede?

Martin'in reaksiyonu: ONA YARDIM ETMEK.

KARIN

Mutfakta.

MARTIN

(hatırlayarak)

Tabii ya, doğru.

Martin mutfağa yönelir.

İÇ. MUTFAK – AYNI

Ve ilaç kutusunu masada bulur. İçinden birkaç hap çıkarır, bardağa su doldurur, sonra

İÇ. KORİDOR –AYNI

Yatak odasına doğru yürür.

İÇ. YATAK ODASI – AYNI

İçeri girer girmez çabucak bir bakış fırlattığı odadan Karin'in gitmiş olduğunu görür. Martin bardağı ve hapları bırakır ve koşar adım geri dönüp

İÇ. KORİDOR – AYNI

onu aramaya başlar.

Karin, Martin'den daha akıllıdır. Adam öylesine kendiyle meşguldür ki bu da kadının kolayca onu atlatmasını sağlamıştır. Adam şizofrenlerin yalnız bırakılmaması gerektiğini bilir, ama onu hastaneye geri götürmekten dolayı çektiği suçluluk duygusu kadını memnun ettirmek için gereken her şeyi yaptırır ona. Umursayıcı tavrı kadının acısıyla değil de kendi acısıyla ilgilidir.

VURUŞ 3

Martin dışarıda bakınır, sonra koşup

İÇ. DAVID'İN YATAK ODASI – AYNI

kapıyı açar. Penceredeki David onu görünce şaşırır.

MARTIN

Karin'i gördün mü?

Martin'in aksiyonu: KARIN'İ ARAMAK.

DAVID

Hayır.

David'in reaksiyonu: ARAMASINA YARDIM ETMEK.

Martin panik içinde oradan ayrılırken David onun peşinden gider ve

İÇ. KORİDOR – AYNI

karşısındaki Martin'le kuşkulu gözlerle bakışırlar.

VURUŞ 4

Sonra aniden üst katta Karin'in FISILTILARINI duyarlar.

Karin'in aksiyonu: DUA ETMEK.

David merdivenlerden çıkarken Martin bir sakinleştirici hazırlar.

David'in reaksiyonu: KARIN'E DOĞRU KOŞMAK.

Martin'in reaksiyonu: KARIN'İ TEKRAR YAKALAMAYA ÇALIŞMAK.

ÜST KORİDOR

Karin daha yüksek sesle FISILDAR.

KARIN

(aynı cümleyi tekrarlayarak)
Evet, anlıyorum, anlıyorum.

Karin'in sanrısı bu iki adama istediklerini verir: Martin'e doktorculuk oynama şansını, David'e ise kızının hastalığını en dramatik halinde gözlemleme şansını.

VURUŞ 5

David sessiz sedasız kullanılmayan odaya yönelir ve

İÇ. TAVAN ARASI – AYNI

İçeriyi görebileceği kadar kapıyı aralar.

DAVID'İN BAKIŞ AÇISI

Kapı yarıya kadar açıldığında Karin'in odanın ortasında dikilip sabit gözlerle kapalı bir dolabın kapısına baktığı görülür. Ciddi bir ses tonuyla neredeyse ilahi söyler gibi dua etmektedir.

KARIN

(duvara konuşuyor)
Evet, anlıyorum.

Karin'in aksiyonu: TANRI'NIN TECELLİSİNE HAZIRLANMAK.

DAVID

Kızına gözlerini dikip bakar, onun yarattığı sahne nedeniyle donakalmıştır.

KARIN (GÖRÜNTÜNÜN DIŞINDA)

Artık uzun sürmeyeceğini biliyorum.

David'in reaksiyonu: KARIN'İN DELİLİĞİNİ GÖZLEMEK.

Martin doktor çantasını alarak kapıda David'e katılır. Hayali dinleyicisiyle konuşan Karin'e ters ters bakar.

KARIN (GÖRÜNTÜNÜN DIŞINDA)

Bunu bilmek bile rahatlatıcı.
Ama bizim bekleyişimiz mutlu bir bekleyişti.

Martin'in reaksiyonu: DUYGULARIYLA SAVAŞMAK.

Karin yırtılmış duvar kağıdının ardındaki seslerin önünde yakarmaktadır, ama babasının dikkatli bakışlarının, kocasının bastırılmış öfkesinin ve onu bulma çabalarının tamamen farkındadır.

VURUŞ 6

Martin alelacele odaya dalıp Karin'i tutar. Karin endişeli bir halde boynundaki kolyenin boncuklarıyla oynamaktadır, duvara ve kapalı kapıya saygıyla gözlerini dikmiştir.

Martin'in aksiyonu: SANRIYA SON VERMEK.

KARIN

(Martin'e)

Sessiz ol! Onun çok yakında burada olacağını söylüyorlar. Hazır olmalıymışız.

Karin'in reaksiyonu: HAYALİNİ KORUMAK.

VURUŞ 7

MARTIN

Karin, hani şehre gidecektik, unuttun mu?

Martin'in aksiyonu: KARIN'İ ÇEKİP ALMAK.

KARIN

Şimdi bir yere gidemem.

Karin'in reaksiyonu: YERİNDE DURMAK.

VURUŞ 8

MARTIN

Yanılıyorsun Karin.
(kapalı kapıya bakarak)
Orada bir şey olduğu yok.
(onu omuzlarından tutarak)
O kapıdan Tanrı filan gelmeyecek.

Martin'in aksiyonu: KARIN'İN TANRISININ VARLIĞINI İNKAR ETMEK.

KARIN

Her an gelebileceğini söylüyorlar.
O geldiğinde burada olmalıyım.

Karin'in reaksiyonu: İNANCINI SAVUNMAK.

MARTIN

Karin, böyle bir şey yok.

VURUŞ 9

KARIN

Bağırmak zorunda mısın?
Susamıyorsan gitmeni istiyorum.

Karin'in aksiyonu: MARTIN'İ UZAKLAŞTIRMAK.

MARTIN

Karin, canım, benimle gel.

KARIN

Neden beni rahatsız ediyorsun?
Git buradan, beni yalnız bırak.

David kapıdan olanları seyrederken Karin, Martin'den uzaklaşır. Martin bir sandalye çekip oturur ve gözlüğünün camını siler.

Martin'in reaksiyonu: GERİ ÇEKİLMEK.

Karin, Martin'den güçlüdür. Onun güçlü iradesiyle başa çıkmayan Martin pes edip geri çekilir.

VURUŞ 10

Karin yüzünü duvara çevirerek diz çöker ve dua etmek üzere ellerini kavuşturur.

KARIN

Martin, sevgilim, biraz önce sana ters davrandığım için beni affet. Ama sen de yanıma diz çöküp ellerini kavuşturamaz mısın?
Orada sandalyede oturman gösteri gibi algılanabilir. Biliyorum, inanmıyorsun, ama benim hatırım için yap.

Karin'in aksiyonu: MARTIN'İ KENDİ RİTÜELİNE ÇEKMEK.

Çaresiz bir kederle gözlerinden yaşlar dökülen Martin onun yanına gelip dizlerinin üzerine çöker.

Martin'in reaksiyonu: KARIN'E TESLİM OLMAK.

Bu arada David olan bitenleri kapıdan seyretmektedir.

Karin Tanrısının gelişi için her şeyin mükemmel olmasını ister, bu nedenle inanmayan Martin'i kendi garip ritüeline katar.

VURUŞ 11

Martin, Karin'i omuzlarından tutar ve yaşlı yüzünü onun tenine sürüp başını onun boynunun kıvrımına yaslar.

MARTIN
Karin, sevgilim, sevgilim, sevgilim.

Martin'in aksiyonu: ONU OKŞAMAK.

Karin ondan sıyrılır, elini iterek aniden çekilir.

Karin'in reaksiyonu: ONU GERİ PÜSKÜRTMEK.

Karısının deliliği karşısında çaresiz kalan Martin içgüdüsel olarak onu ayartıp deliliğinden kurtarmaya çalışır, ama okşamaları ne yazık ki fayda etmez.

VURUŞ 12

Karin ellerini dua etmek için kavuşturur.

Karin'in aksiyonu: BÜTÜN GÜCÜYLE DUA ETMEK.

Aniden kopan sağır edici bir GÜRÜLTÜ odayı doldurur. Karin'in gözleri duvardan dolaba doğru kayar.

"Tanrı'nın"reaksiyonu: "TANRI'NIN" GELDİĞİNİ BİLDİRMEK.

VURUŞ 13

Dolabın kapısı kendiliğinden açılır.

"Tanrı'nın" aksiyonu: KARIN'E GÖRÜNMEK.

Karin saygılı bir tavırla ayakta dikilir ve boş dolaptan dışarı çıkıyor görünen bir şeye gülümser.

Krin'in reaksiyonu: "TANRISINI" KARŞILAMAK.

Pencerenin dışında bir ambulans helikopter gökyüzünden iner.

Arka planda David pürdikkat sahneyi izler.

Kapı kendi kendine nasıl ve neden açılır? Belki helikopterin neden olduğu sarsıntıdan ama bu tatmin edici bir açılama değil. Tamamen tesadüf eseri, tıpkı Karin'in bir mucize için dua etmesi gibi kapı ve helikopter güçlerini birleştirip bu mucizeyi Karin'e sunarlar. Öte yandan, şaşırtıcı bir biçimde bu aksiyon yapmacık görünmez. Zira Bergman, Jung'un terimiyle bir Eşzamanlılık olayını yaratmıştır: Muazzam bir duygunun merkezi etrafında gerçekleşen anlamlı bir tesadüf. Karin'in seslerini duymamız sağlanarak, onun doğaya yönelik yoğun duygusallığı bize gösterilerek ve bir mucizeye olan yakıcı ihtiyacı dramatize edilerek doğaüstü bir bekleyişe koyuluruz. Karin'in dini hissiyatı öylesine canlıdır ki bir an için gerçeğin ötesindeki bir şeyi görür gibi olduğumuz izlenimini veren eşzamanlı bir olay yaratır.

VURUŞ 14

Karin gözlerini dolaba diker, şaşırtıcı bir şey gördüğünde yüzü donakalır.

Karin'in "Tanrısının" aksiyonu: KARIN'E SALDIRMAK.

Ansızın dehşet içinde çığlık atar ve sanki takip ediliyormuş gibi odadaki karşı duvara koşar, bir köşeye sıkışır, kolları ve bacaklarıyla kendini korur.

Karin'in reaksiyonu: "TANRISINI" PÜSKÜRTMEK.

VURUŞ 15

Martin onu tutar.

Martin'in aksiyonu: ONU ZAPT ETMEK.

Karin onu itip başka bir köşeye kaçar.

Karin'in reaksiyonu: MARTİN'DEN KAÇMAK.

VURUŞ 16

Sanki vücudunda bir şeyler dolaşıyormuş gibi yumruklarını kasıklarına bastırır, sonra görünmeyen bir mütecavizi çılgınca dövmeye başlar.

"Tanrısının" aksiyonu: KARIN'E TECAVÜZ ETMEYE KALKIŞMAK.

Karin'in reaksiyonu: "TANRISININ" TECAVÜZ GİRİŞİMİNE KARŞI KOYMAK.

Şimdi David de Martin'e katılarak kadını tutmaya çalışır.

David'in reaksiyonu: KARIN'İ TUTMAYA YARDIM ETMEK.

VURUŞ 17

Fakat Karin kaçıp kurtulur ve kapıdan dışarı fırlayarak

İÇ. KORİDORUN MERDİVENLERİ – AYNI

Merdivenlerden inmeye başlar.

Karin'in aksiyonu: KAÇMAK.

İÇ. MERDİVENLER – AYNI

Ansızın aşağıda Minus belirir.

Minus onun yolunu keser. Karin durur ve gözlerini kardeşine diker.

Minus'un reaksiyonu: KARIN'E ENGEL OLMAK.

VURUŞ 18

David onu yakalar ve merdivenlerin üzerine yatırır. Martin elinde bir şırıngayla gelir. Karin kapana kısılmış bir hayvan gibi cebelleşir.

Martin ve David'in aksiyonu: KARIN'İ SAKİNLEŞTİRMEK.

MARTIN

Bacaklarını tut.

Martin ona iğne yapmaya uğraşırken, Karin onların kollarında kıvranır.

Karin'in reaksiyonu: İĞNEYE ÇILGINCA DİRENMEK.

VURUŞ 19

Babasının göğsüne yaslamr ve sabit gözlerle kardeşinin endişeli yüzüne bakar.

İlacın aksiyonu: KARIN'İ SAKİNLEŞTİRMEK.

Karin'in reaksiyonu: İLACA TESLİM OLMAK.

David ve Martin'in reaksiyonu: KENDİLERİNİ SAKİNLEŞTİRMEK.

Minus'un reaksiyonu: ANLAMAYA ÇALIŞMAK.

VURUŞ 20

KARIN

Aniden çok korktum.

Karin'in aksiyonu: MINUS'U UYARMAK.

Üç erkeğin reaksiyonu: SESSİZCE DİNLEMEK.

KARIN

(yavaşça kardeşine açıklama yapar)
Kapı açıldı, ama gelen tanrı bir örümcekti. Bana doğru geldi ve yüzünü gördüm. Çok korkunç, donuk bir yüzdü. Üzerime tırmandı ve zorla içime girmeye çalıştı. Ama ben kendimi savundum. Sürekli gözlerini gördüm. Soğuk ve sakindiler. İçime giremeyince göğsüme, yüzüme ve daha yukarıya doğru tırmandı.
(uzun uzun Minus'un gözlerine bakarak)
Tanrı'yı gördüm.

Her ne kadar örümcek-tanrının tecavüzü onun bilinçaltının kustuğu bir hezeyan ise de Karin gerçekliğe döner dönmez sanrısından ironik bir saygıyla bahseder. Korkunç keşfini üç adama, ama öncelikle ibretlik bir hikâye olarak Minus'a anlatarak kardeşini duaların cevap bulmayacağı konusunda uyarır.

4. Adım: Kapanış Değerinin Kaydedilmesi ve Açılış Değeriyle Karşılaştırılması

Karin'in örümcek-tanrıyla karşı karşıya gelmesi sahneyi umuttan umutsuzluğa çevirir. Bir tecelli için dua eder ve bu "mucizeyi" babasına sunar; zira onun özgün duygular konusundaki yetersizliğinden dolayı romanlarının sayfalarını doldurmak için başkalarının yaşam deneyimlerine aç olduğunu bilir. Kocasına olan inancını ifade eder, ama adamın tepkileri cinsel davranışlar ve tıbbi tavırla sınırlı kalır. Daha sonra "mucizesi" bir kabusa dönüşür ve Tanrı'ya olan inancı paramparça olur.

Son vuruşta, Karin grotesk görüsünü uyarı niyetiyle kardeşine anlatır, ama bu son hareket sahnenin baskın umutsuzluğunun dra-

matizasyonuyla kıyaslandığında önemsiz kalır. Romancı ve doktorun film boyunca yaptığı gibi akıl süzgecinden geçirilen aşkın, doğamızda bulunan anlaşılmaz güçler karşısında acınacak kadar zayıf olduğu düşüncesiyle baş başa kalırız.

5. Adım: Vuruşların Gözden Geçirilmesi ve Dönüm Noktasının Saptanması

1. Kaçışım Planlamak/Suçunu Örtmek
2. "Tanrısına" Kaçmak/Ona Yardım Etmek
3. Karin'i Aramak/Aramasına Yardım Etmek
4. Dua Etmek/Karin'e Doğru Koşmak ve Onu Tekrar Yakalamaya Hazırlanmak
5. Tanrı'nın Tecellisine Hazırlanmak/Karin'in Deliliğini Gözlemek ve Duygularıyla Savaşmak
6. Sanrıya Son Vermek/Hayalini Korumak
7. Karin'i Çekip Almak/Yerinde Durmak
8. Tanrı'nın Varlığını İnkar Etmek/İnancını Savunmak
9. Martin'i Uzaklaştırmak/Geri Çekilmek
10. Martin'i Kendi Ritüeline Çekmek/Karin'e Teslim Olmak
11. Onu Okşamak/Onu Geri Püskürtmek
12. Bütün Gücüyle Dua Etmek/"Tanrı'nın" Geldiğini Bildirmek
13. Karin'e Görünmek/"Tanrısını" Karşılamak
14. Karin'e Saldırmak/"Tanrısını" Püskürtmek
15. Onu Zapt Etmek/Martin'den Kaçmak
16. Karin'e Tecavüz Etmeye Kalkışmak/"Tanrı" ile Savaşmak
17. Kaçmak/Karin'i Yakalamak
18. Karin'i Sakinleştirmek/İğneye Çılgınca Direnmek
19. Karin'i Sakinleştirmek/Kendilerini Sakinleştirmek ve Anlamaya Çalışmak
20. Minus'u Uyarmak/Sessizce Dinlemek

Vuruşlar neşeli, neredeyse gülünç başlar, sonra hızla ilerler. Her aksiyon/reaksiyon çifti bir öncekinin üstüne çıkıp bütün karakterlerden daha fazla talepte bulunur ve özellikle dehşetengiz hayalleriyle başa çıkabilmesi için Karin'den daha çok irade gücü talep eder. Ka-

rin'in Tanrı beklentisinin sanrısal bir örümceğin cinsel saldırısıyla sonuçlandığı on üçüncü ve on dördüncü Vuruşlar arasında bir boşluk oluşur. KAZABLANKA'daki sahneyi dönüştüren açıklamadan farklı olarak bu Zirvenin Dönüm Noktası bir aksiyonun üzerinde döner: Bu durumda kahramanın bilinçaltı tarafından gerçekleştirilen dehşet verici bir gücün aksiyonu.

Analiz tekniğini göstermek için bu olağanüstü sahneler kullanılmıştır. Her ne kadar bunlar çatışma düzeyleri ve aksiyonların niteliği bakımından farklılık sergilese de aynı temel formu paylaşırlar. Onlarda sahiden mükemmel olan, bu kadar değerli olmayan başkalarında kusurlu olacaktır. Kötü yazılmış sahneler arzulara karşı çıkılmadığı için çatışmadan yoksundur; tekrarlı ve dairesel olduğu için ilerlemez; Dönüm Noktaları çok erken veya çok geç geldiği için dengesizdir; diyalog ve aksiyon "alt metne yer vermediği" için inandırıcılıktan yoksundur. Ancak vuruşları sahnenin amaçlarına göre test eden, arzuya uysun diye davranışı, davranışa uysun diye de arzuyu değiştiren sorunlu bir sahnenin analizi, söz konusu sahneye hayat verecek bir yeniden yazıma yol açacaktır.

12

DÜZENLEME

Düzenleme sahnelerin belli bir sıra içinde birbirine bağlanması demektir. Tıpkı bir bestecinin nota ve akort seçimi gibi biz de neyi dahil edeceğimizi, neyi çıkaracağımızı, neyi öne neyi de arkaya alacağımızı seçmek suretiyle senaryo izleğini şekillendiririz. İşimiz biraz can sıkıcı olabilir, çünkü konumuzu öğrendiğimizde her hikâye ihtimali canlı görünür ve farklı bir yöne meyleder. Hepsini bir şekilde dahil etme yönünde feci bir ayartıcılığa kapılabiliriz. Neyse ki sanat bizim çabalarımıza yol göstermek için çeşitli düzenleme esasları geliştirmiştir: Bütünlük ve Çeşitlilik, Ağır Çekim, Ritim ve Tempo, Toplumsal ve Kişisel İlerleme, Sembolik ve İronik Yükseliş ve Geçiş İlkesi.

BÜTÜNLÜK VE ÇEŞİTLİLİK

Bir hikâye arapsaçı bir durumu anlatıyor olsa bile bütünlüğe sahip olmalıdır. Herhangi bir olay örgüsünden kolayca alınabilecek şu cümle mantıklı olmalıdır. "Tetikleyici Olay nedeniyle Zirve *gerçekleşmek zorundadır.*" JAWS: "Köpekbalığı bir yüzücüyü öldürdüğü için polis şefi köpekbalığını mıhlamak zorundaydı." KRAMER KRAMER'E KARŞI: "Kramer'in karısı onu ve çocuğunu terk ettiği için sadece karı ve koca sonunda himaye ve bakım işini karara bağlayabilirdi." Tetikleyici Olay ile Hikâye Zirvesi arasında nedensel bir bağın olduğunu sezmeliyiz. Tetikleyici Olay hikâyenin en esaslı sebebidir ve dolayısıyla nihai sonuç, Hikâye Zirvesi kaçınılmaz görünmelidir. Onları birbirine bağlayan çimento Omurgadır, yani ana karakterin yaşam dengesini yeniden tesis etmeye dönük derin arzusu.

Bütünlük hayati bir öneme sahip olmakla beraber yeterli değildir. Bu bütünlük içinde olabildiğince çeşitlilik üretmeliyiz. Sözgelimi, Kazablanka tüm zamanların en sevilen filmlerinden biri olmakla kalmaz;

en fazla çeşitlilik barındıran filmlerden biridir de. Muhteşem bir *Aşk Hikâyesidir*; bununla beraber, filmin yarıdan fazlası *Politik Dramadır*. Kusursuz aksiyon sahnelerini nazik bir komedi dengeler. Üstüne üstlük bir *Müzikaldir*. Bir düzineden fazla ezgi filmin içine stratejik şekilde yerleştirilmiş olup bir olayı, anlamı veya duyguyu yorumlar veya başlatır.

Çoğumuzun elinden bu denli çeşitlilik gelemeyeceği gibi, hikâyelerimiz de buna elverişli değildir, ama aynı ezgiyi de defalarca çalmak, her sahneyi diğerlerine benzetmek de istemeyiz. Bunun yerine komik olanda trajik olanı, kişisel olanda siyasi olanı, siyasi olanı sürükleyen kişisel olanı, alışılmışın ardındaki sıra dışıyı, yüceltilmiş olandaki sıradanı ararız. Tekrarlayan bir ritmi çeşitlendirmenin anahtarı araştırmadır. Yüzeysel bilgi yavan ve monoton bir anlatıya yol açar. Yetkin bilgiyle bir zevk şenliği hazırlayabiliriz. Yahut en azından mizahı işin içine katabiliriz.

AĞIR ÇEKİM

Eğer gidişatı yavaş yavaş kötüleştirir, gerilimi sahne sahne azar azar artırırsak, filmin sonuna daha çok varken seyirciyi yorup usandırırız. Bu durumda seyirci gevşer ve Hikâye Zirvesinde harcayacak enerjisi kalmaz. Hikâye *hayatın metaforu* olduğu için seyircinin hikâyeyi hayat gibi hissetmesini, hayatın ritmine sahip olmasını bekleriz. Bu ritmin nabzı iki çelişik arzu arasında atar: Bir yanda dinginlik, ahenk, huzur ve rahatlamayı arzularız, ama her geçen gün böyle devam ederse sonunda can sıkıntısından patlar ve terapiye ihtiyaç duyarız. Diğer yandan meydan okumayı, gerilimi, tehlikeyi, hatta kokuyu da arzularız; ama yine her gün böyle devam ederse sonunda kendimizi dış dünyadan izole edilmiş bir hücrenin içinde buluruz. Demek ki hayatın ritmi bu iki kutup arasında salınır.

Sözgelimi, sıradan bir günün ritmi şöyledir: Sabah tüm enerjinizle uyanırsınız, aynaya bakıp şöyle dersiniz: "Bugün bir şey yapacağım. Yani, değişik bir şey. Bugün kesinlikle bunu yapacağım." Sizin bu "bir şey yapacağım" dediğiniz şey kaçırılmış randevular, dönmeyi unuttuğunuz telefonlar, sonu gelmez siparişler, bitmek bilmeyen ağız kavgaları arasında kaybolup gider; bir de bakmışsınız ki arkadaşlarınızla öğle yemeğine çıkmış, sohbet edip şarabınızı yudumluyorsunuz. Derken aklınızı toplar, dinlenir ve tüm enerjinizi toplarsınız, öğleden sonrasının iblisleriyle savaşmaya hazır olma ve sabahleyin yapmadı-

ğınız şeyleri öğleden sonra yapma umuduyla; ne var ki cevap verilmemiş yeni telefonlar, daha eften püften görevlerle vaktiniz gelip geçer ve asla yeterli zamanınız olmaz.

Mesai sonunda evin yolunu tutarsınız; arabalarla dolu bir yol ve her arabanın içinde sadece bir kişi var. Siz arabanıza başka birini alır mısınız peki? Hayır. Yoğun bir iş gününün ardından isteyeceğiniz son şey, iş yerinden üç arkadaşınızla bir arabaya binmek. Arabanıza atlarsınız, radyoyu açarsınız ve müziğe uygun şeride geçersiniz. Klasik müzikse sağ şeritten, popsa orta şeritten, rock müzikse sol şeritten gidersiniz. Trafikten hep yakınırız, ama trafikle ilgili hiçbir şey de yapmayız, çünkü bu izdiham saatlerinden içten içe keyif alırız; direksiyon başında geçirdiğimiz saatler çoğumuzun yalnız kalabildiği tek vakittir. Rahatlarsınız, kurcalamanız gereken şeyleri kurcalarsınız ve ilkel bir çığlıkla müziğe eşlik edersiniz.

Eve varınca hızlı bir duş. Sonra eğlence arayışı içinde geceye dalış. Nedir eğlence? Ödünüzü koparan lunapark yarışları, hayatınızda hiç istemediğiniz duyguları hissettiren bir film, bekarlar barı ve reddedilmenin mahcubiyeti. Yorgun ve bitkin bir halde yatağa yığılır, ertesi gün aynı ritmi tekrar edersiniz.

Gerilim ve dinlenme arasındaki bu nöbet değişimi hayatın nabzı, günlerin, hatta yılların ritmidir. Bu bazı filmlerde belirgin, diğerlerindeyse örtüktür. SEVECENLİK filmi dramatik baskıyı nazikçe bir aşağı bir yukarı çekerek gevşetir, her döngüde genel gerilim yavaşça artarak Zirveye varır; KAÇAK gerilimi keskin uçlara çeker, sonra kısa bir süreliğine dindirir, ama ardından daha da yüksek bir noktaya çıkarır. Her film kendi doğal aksanıyla konuşur, ama asla düz, tekrarlı ve edilgen bir durağanlık içinde veya gevşemeyen, ezip geçici bir aksiyon içinde akıp gitmez. İster Klasik Olay Örgüsü, ister Mini Olay Örgüsü isterse de Anti-Olay Örgüsü olsun, her güzel hikâye hayatın ritmiyle akıp gider.

Bölüm yapımızı kullanarak gerilim temelinden başlarız, sonra sekansa göre sahneleri inşa ederiz, Birinci Bölümün Zirvesine kadar. İkinci Bölüme başladığımızda bu gerilimi azaltan sahneler hazırlar, komediye, aşk macerasına, Birinci Bölümün basıncını düşürecek karşı ruh haline geçiş yaparız ki seyirci rahat bir nefes alabilsin ve enerjisini toparlayabilsin. Seyirciye bir uzun mesafe koşucusu gibi hareket etmesi için rehberlik ederiz; sabit bir tempoda giden bir koşucu değil de hızlanan, yavaşlayan, sonra tekrar hızlanan, böylece gücünün sınırına varmasını sağlayacak döngüler yaratan bir koşucu olması yolun-

da koçluk yaparız. Tempoyu düşürdükten sonra bir sonraki bölümün seyrini inşa eder, önceki Zirveyi yoğunluk ve anlam bakımından aşarız. Bölüm bölüm gerilimi tırmandırır ve azaltırız, ta ki final Zirvesi seyircinin içini boşaltana, onu duygusal açıdan bitkin ama tatmin edilmiş halde bırakana kadar. Sonra kendini toparlaması için kısa bir Çözüm sahnesinin ardından evin yolunu tutar.

Tıpkı seks gibi. Yatak odası sanatının ustaları sevişmenin hızını ayarlarlar. Birbirlerini tatlı bir gerilim haline sürükleyerek işe başlarlar. Sonra bir espri yapıp pozisyon değiştirerek, öncekinden daha büyük bir gerilime birbirlerini sürüklerler; ardından bir sandviç yerler, televizon seyrederler, biraz enerji toplarlar, derken giderek artan gerilim döngüleri içinde sevişerek sonunda eşzamanlı olarak zirveye varırlar - her iki durum için de aynı sözcüğü kullanıyoruz. Altlarındaki dünya kayar ve renkler görmeye başlarlar. Zarif hikâye anlatıcısı da bizimle sevişir. Muazzam bir orgazma ulaşabileceğimizi bilir... tabii tempomuzu ayarlayabilirse.

RİTİM VE TEMPO

Ritmi sahnelerin uzunluğu belirler. Aynı yer ve zamanda ne kadar kalıyoruz? İki saatlik tipik bir film 40 ila 60 sahne içerir. Bu da demek oluyor ki bir sahne ortalama olarak iki buçuk dakika sürer. Fakat her sahne değil. Doğrusu, bir dakikalık sahnelere dört dakikalık sahnelerin eşlik ettiği de olur. Yerli yerince biçimlendirilmiş bir senaryoda bir sayfa bir dakikalık sahne zamanına karşılık gelir. Dolayısıyla, senaryonuzun sayfalarını çevirirken, iki sayfalık bir sahnenin ardından sekiz sayfalık bir sahne, yedi sayfalık bir sahne, üç sayfalık bir sahne, dört sayfalık bir sahne, altı sayfalık bir sahne, beş sayfalık bir sahne, bir sayfalık bir sahne ve dokuz sayfalık bir sahne geldiğini görebilirsiniz; başka bir deyişle, eğer senaryonuzdaki sahnelerin uzunluğu ortalama beş sayfaysa, hikâyeniz güçlü bir sakinleştirici almış bir postacının temposuna sahip olacaktır.

Çoğu yönetmenin kamerası bir yerde görsel anlam içeren herhangi bir şeyi iki-üç dakikada anlatır. Eğer bir sahne uzuyorsa çekimler gereğinden fazla olur. Kurgucu aynı toplu çekime, aynı ikili çekime, aynı yakın plan çekime döner. Çekimler tekrarlandıkça, ifade gücü azalır, film görsel açıdan cansızlaşır, gözler ilgisini yitirir ve ekrandan kayar. Bunu yeterince tekrarladığınızda seyircinizi kaybedeceğinizden emin olabilirsiniz. İki ila üç dakikalık ortalama sahne uzunluğu sinemanın

doğasına uygundur ve seyircinin anlamlı anların akışına duyduğu açlığa bir cevaptır.

Bu prensibin birçok istisnasına göz attığımızda onların da işin püf noktasını doğruladığını görüyoruz. 12 ÖFKELİ ADAM (12 ANGRY MAN, 1957) bir jüri odasında iki günü aşkın bir sürede geçiyor. Özünde tek mekanda geçen 50 dakikalık iki sahne ve gece uykusu için kısa bir moladan ibaret. Fakat bir oyuna dayandığı için yönetmen Sidney Lumet *Fransız Sahnelerinin* avantajını kullanabildi.

Neo-Klasik dönemde (1750-1850) Fransız tiyatrosu *Bütünlük* kuralına harfiyen uydu; bir oyunun performansını tek bir mekan ve tek bir temel aksiyon veya olay örgüsüyle sınırlandıran bir dizi kural söz konusuydu. Fakat Fransızlar zaman ve mekan bütünlüğü içinde, başlıca karakterlerin giriş veya çıkışlarının ilişkilerin dinamiğini kökten değiştirdiğini ve sonuçta yeni bir sahne yarattığını anlamışlardı. Sözgelimi bir bahçe ortamında genç aşıklar birlikte bir sahneyi canlandırıyorlar, sonra anneleri onları görüyor. Annenin girişi karakterler arasındaki ilişkiyi öylesine değiştirir ki sonunda yeni bir sahne ortaya çıkarır. Bu üçlünün bir sahnesi olur, sonra genç adam gider. Onun gidişi anne ile kız arasındaki ilişkiyi öylesine yeniden düzenler ki maskeler düşler ve yeni bir sahne başlar.

Fransız sahnelerinin ilkesini anlayan Lumet jüri odasını set içindeki setlere böldü: Suyundan içilen çeşme, vestiyer, pencere, masanın bir ucuna karşı öteki ucu. Bu alt setlerin içinde yönetmen *Fransız sahnelerini* sergiledi: Önce birinci ve ikinci jüri üyeleri, sonra ikinci çıkarken beşinci ve yedinci girer, sadece altıncıya KES, bütün hepsine KES, bir köşede beşine KES ve böylece devam eder. 12 ÖFKELİ ADAM'daki sekseni aşkın *Fransız sahnesi* heyecan verici bir ritim yaratır.

ANDRE İLE AKŞAM YEMEĞİ daha da fazlasını içerir: İki saatlik film yaklaşık iki saat süren iki karakterli bir yemekten oluşur ve dolayısıyla bahsettiğimiz *Fransız sahnelerinin* hiçbir örneği yoktur. Yine de filmin nabzı *ritmik* atar, çünkü film, edebiyatta olduğu gibi dinleyicinin hayal dünyasına sözcüklerle resmedilmiş resimlerin yarattığı sahnelerle doludur: Polonya ormanındaki serüven, Andre'nin arkadaşları garip bir ritüelle onu diri diri yakıyor, Andre ofisinde eşzamanlı olaylarla karşılaşıyor. Bu bilgece anlatım bir *Eğitim Olay Örgüsünün* etrafına başka bir *Eğitim Olay Örgüsünü* sarıyor. Andre (Andre Gregory), Don Kişotvari macerası ile ruhsal gelişim arasında bir ilişki kurarken, arkadaşının hayata bakışını öyle değiştirir ki sonunda Wally (Wallace Shawn) restorandan değişmiş bir adam olarak ayrılır.

Tempo; diyalog, aksiyon veya ikisinin bir birleşimi aracılığıyla bir sahnedeki etkinlik düzeyidir. Sözgelimi, yastık muhabbeti yapan aşıklar düşük bir tempoya sahipken, mahkeme salonundaki bir tartışmanın temposu yüksektir. Pencereden dışarı bakıp hayati bir karar alan karakterin temposu düşükken, bir başkaldırının temposu yüksektir.

İyi anlatılan bir hikâyede sahnelerin ve sekansların ilerleyişi tempoyu hızlandırır. Sahnenin zirvelerine doğru ilerlerken, sahneleri peyderpey kısaltmak için *ritim* ve *temponun* avantajını kullanırız ve bu sahnelerdeki etkinlik giderek daha hareketlenir. Tıpkı müzik ve dans gibi hikâye de kinetiktir. Seyirciyi sahne zirvelerine taşımak için sinemanın duyumsal gücünü kullanırız, çünkü büyük tersine dönüşlerin meydana geldiği sahneler aslında genellikle uzun, yavaş ve gerilimli olur. "Zirvesel" demek kısa ve patlayıcı demek değil; *köklü değişim* demektir. Böyle sahneler üstünkörü geçilsin diye çekilmez. Bu nedenle onları açıp nefes almasını sağlarız. Seyirci nefesini tutup sırada ne olacağını merak ederken tempoyu düşürürüz.

Yine burada Azalan Verimlilik Kanunu geçerlidir: Ne kadar sık duraklarsak, duraklamanın etkisi o kadar az olur. Eğer büyük bir Zirveden önceki sahneler uzun ve yavaşsa, gerilimi taşımasını istediğimiz büyük sahne çuvallar. Seyircinin enerjisini fazla önemli olmayan ağır sahnelerle tükettiğimiz için büyük önem taşıyan olaylar omuz silkmeyle karşılanır. Onun yerine, tempoyu sarmallaştırırken, ritmi iç içe geçirip kısaltarak "duraklamayı" kazanmalıyız; böylece Zirve geldiğinde frene basıp zamanı uzatabilir ve gerilimi koruruz.

Bu tasarımla ilgili tek sorun hiç kuşkusuz bunun bir klişe olmasıdır. D. W. Griffith bu konuya hakimdir. Sessiz Film Çağı'nın yönetmenleri kötü adamları yakalamak için kovalamaca gibi eften püften bir şeyin, sahneler giderek kısaltılıp, tempo giderek hızlandırılmak suretiyle müthiş bir his yaratabileceğini biliyorlardı. Fakat teknikler öncelikle önemli bir şey barındırmadığı sürece klişe haline gelemez. Bu nedenle cehalet ve kibirle hareket ederek ilkeyi göz ardı edemeyiz. Büyük bir tersine dönüşten önceki sahneleri uzatıp yavaşlatırsak, Zirvemizi sakatlamış oluruz.

Hız senaryoda başlar. Klişe olsun ya da olmasın, *ritim* ve *tempoyu* kontrol etmeliyiz. Etkinlik simetrik şekilde şişirilip sahne uzunlukları kırpılmamalı, ama sahnelerin ilerleyişi şekillendirilmelidir. Zira bunu biz yapmazsak kurgucu yapar. Eğer yarım yamalak çalışmamızı düzeltmek istiyorsa, en gözde anlarımızdan bazılarını keser, biz de kendimizden başka kimseyi suçlayamayız. Biz senaryo yazarıyız, roman-

dan çıkmış sığınmacılar değil. Sinema kendine özgü bir sanat dalıdır. Senaryo yazarı hareketli resimlerin estetiğine hakim olmalı ve kendini takip edecek sanatçılara yol açmalıdır.

İLERLEMEYİ İFADE ETME

Bir hikâye hakikaten ilerlerken insanın kapasitesini giderek zorlar, gitgide daha fazla irade gücü gerektirir, karakterlerin hayatında giderek daha büyük çaplı değişimler yaratır ve onları giderek daha büyük bir tehlikenin içine atar. Peki, bunu nasıl ifade edeceğiz? Seyirci ilerlemeyi nasıl hissedecek? Bunun için dört ana teknik söz konusudur.

TOPLUMSAL İLERLEME

Karakterin eylemlerinin etkisini topluma doğru genişletin.

Hadi hikâyenizi kişisel ölçekte başlatalım, sadece birkaç ana karakter içersin. Fakat anlatı ilerledikçe onların eylemlerinin çevrelerindeki dünyaya doğru uzanmasına, giderek daha çok insanın yaşamına dokunup değiştirmesine izin verin. Hepsi bir anda olmayacak elbette. İşin doğrusu, etkiyi ilerleme boyunca yavaş yavaş yaymaktır.

YALNIZ KOVBOY: Texas'ta ıssız bir atış alanındaki boş kovanları arayan iki adam yıllar önce ortadan kaybolmuş şerifin iskelet kalıntılarını bulur. Sahnedeki delil şimdiki şerifi, kendi babasının bu cinayeti işlemiş olabileceği şüphesine iter. O cinayeti soruştururken, hikâye topluma doğru uzanıp zamanda geriye giderek Texaslıların, Meksikalıların ve Afro-Amerikalıların - aslında Rio şehrindeki her vatandaşın - üç neşil boyunca hayatlarına dokunup değiştiren çürüme ve adaletsizliğin izlerini sürer.

SİYAH GİYEN ADAMLAR: Kıymetli bir taşı arayan kaçak bir yabancıyla bir çiftçiyi karşılaştıran tesadüf yavaş yavaş bütün varlıkları tehlikeye atacak şekilde dışa doğru yayılır.

Kişisel sorunlarla başlayıp dış dünyaya doğru uzanıp güçlü bir ilerleme inşa etme ilkesi ana karakter rollerinde neden belli meslekleri daha fazla temsil edildiğini açıklamaktadır: Doktorlar, avukatlar, askerler, siyasiler, bilim insanları, yani toplumda mesleğiyle yer edinmiş insanlar hakkında hikâyeler anlatmamızın sebebi, bu insanların

özel hayatlarında ters giden bir şey olduğunda, yazarın aksiyonu genişletip topluma mal edebilmesidir.

Şöyle bir hikâyeyi hayal edin: ABD Başkanı bir sabah tıraş olurken aynaya bakıyor ve orada dünyanın çevresinde hayali düşmanlar olduğuna dair halüsinasyon görüyor. Bu durumu kimseye anlatmıyor, ama çok geçmeden karısı onun delirdiğini fark ediyor. Yakın çevresi de vaziyeti anlıyor. Toplanırlar ve zaten görevinin sona ermesine altı aylık bir süre kaldığı için şimdiden işleri berbat etmenin abes kaçacağına karar verirler. Durumu örtbas ederler. Ama bizler onun "parmağının nükleer bombanın düğmesinde olduğunu" ve bu konumdaki bir delinin sorunlarla dolu dünyamızı koca bir cehenneme çevirebileceğini biliriz.

KİŞİSEL İLERLEME

Eylemlerle karakterlerin yakın ilişkileri ve içsel dünyalarına doğru derinlemesine inin.

Eğer ortamınızın mantığı sizin açılmanıza izin vermiyorsa, siz de derine inin. Dengeyi gerektiren ama nispeten çözülebilir görünen kişisel veya içsel bir çatışmayla başlayın. Sonra anlatınız ilerledikçe, hikâyenizi duygusal, psikolojik, fiziksel ve tinsel çekiçlerle dövüp şekillendirin, halkın karşısında takılan bir maskenin ardındaki söylenmemiş hakikatleri, karanlık sırları açığa çıkarın.

SIRADAN İNSANLAR bir aile, bir arkadaş ve bir doktorla sınırlıdır. İletişim ve sevgiyle çözülebilecek gibi görünen, anne ile oğlu arasındaki gerilimle başlayan hikâye kederli bir acıya doğru uzanır. Baba, oğlunun akıl sağlığı ile ailenin birliği arasında bir seçim yapması gerektiğini yavaş yavaş anlarken, hikâye çocuğu intiharın eşiğine sürükler. Anne, öz oğlundan nefret ettiğini itiraf ederken, koca da derinden sevdiği karısını kaybeder.

ÇİN MAHALLESİ her iki tekniği birleştirip aynı anda hem derine inip hem de genişleyen zarif bir tasarımdır. Bir adamın zina vakasını araştırması için bir özel dedektif tutulur. Sonra deniz yüzeyine yayılan petrol tabakası gibi hikâye giderek büyüyen bir daire halinde genişler ve belediyeyi, milyoner komploculari, St. Fernando Vadisi çiftçilerini ve nihayet bütün Los Angeles sakinlerini içine alır. Aynı zamanda insan psikolojisinin derinlerine de iner. Gittes sürekli saldırıya maruz kalmakta, kasıklarına tekme, kafasına yumruk yemekte, burnu ya-

rılmaktadır. Mulwray öldürülür, baba ile kız arasındaki ensest ilişki ifşa edilir ve ana karakterin trajik geçmişi kendini tekrarlayıp Evelyn Mulwray'in ölümüne yol açar ve masum bir çocuğu deli bir babanın/büyükbabanın kollarına atar.

SEMBOLİK YÜKSELİŞ

Hikâyenin imgeleminin sembolik yükünü tikelden evrensele, spesifikten arketipsele doğru kaydırın.

İyi anlatılmış sıkı bir hikâye güzel bir film doğurur. Ama iyi anlatılmış güzel bir hikâyeye *subliminal sembolizmin* gücünü katarsanız, bu anlatıyı dışavurumculuğun veya ifade gücünün bir sonraki seviyesine çıkarır ve ödüllü harika bir film olur. Sembolizm çok dayatmacıdır. Tıpkı rüyalarınızdaki görüntüler gibi onun varlığından haberdar olmadığımız sürece bilinçdışı zihnimizi işgal eder ve bizi derinden etkiler. Eğer görüntüleri "sembolik" diye beceriksizce etiketlersek, etkileri kaybolur. Ama eğer onlar sessiz, yavaştan ve gösterişsizce hikâyenin içine kayarsa, bizi derinden etkilerler.

Sembolik ilerleme şu yolla olur: Sadece kendini temsil eden eylemler, yerler ve rollerle başlayın. Ancak hikâye ilerledikçe gitgide daha çok anlam taşıyan görüntüler seçin, ta ki anlatının sonuna geldiğinizde karakterler, ortamlar ve olaylar evrensel fikirleri desteklesin.

AVCI Pennsylvania'da avlanmaktan hoşlanan, bira içip alem yapan çelik fabrikası işçilerini konu alır. Bu insanlar içinde yaşadıkları şehir kadar sıradan insanlardır. Ancak olaylar gelişirken ortamlar, roller ve eylemler giderek daha sembolikleşir; Vietnam'daki kaplan kafeslerinden tutun da para için Rus ruleti oynanan Saigo Casinosu'na kadar oldukça sembolik sahneler bir dağın zirvesinde Kriz noktasına varır. Ana karakterimiz Michael (Robert De Niro) fabrika işçiliğinden savaşçılığa, öldüren "Avcı" olmaya doğru ilerler.

Filmin Hakim Fikri şudur: *Diğer canlıları öldürmeyi bıraktığımızda insanlığımızı korumuş oluruz.* Eğer avcı yeteri kadar kan dökerse er ya da geç hedefini şaşırır ve silahı kendine doğrultur. Ya basbayağı kendini öldürür - Nick'in (Christopher Walken) yaptığı gibi - ya da daha büyük olasılıkla hiçbir şey hissetmediği bir boşluğun içinde kendini bulur ve içten içe ölür gider. Kriz Michael'ı avcı kılığında silahlı halde bir dağ zirvesine yollar. Orada, uçurumun kenarında av, harika bir Kanada geyiği sisler içinden çıkıp gelir. Arketipsel imge: *Avcı ve av bir*

dağın tepesinde. Neden dağın tepesi? Çünkü dağların tepeleri "müthiş şeylerin gerçekleştiği" yerlerdir. Nitekim Musa'ya On Emir mutfağında değil *bir dağın tepesinde* verilmiştir.

TERMINATOR sembolik ilerlemeyi farklı bir yönde ele alır, bir dağın tepesine doğru değil de bir labirentin içine doğru. Sıradan ortamlardaki sıradan insanların sıradan görüntüleriyle başlayarak Los Angeles'taki bir fast food restoranında çalışan kadın garson Sarah Connor'ın hikâyesini anlatır. Derken ansızın Terminatör ve Reese gelecekten, 2029 yılından şimdiye zıplarlar ve LA caddelerinde Sarah'nın peşine düşerler; biri onu öldürmek, diğeri de onu kurtarmak için.

Gelecekte robotların özbilince sahip olacaklarını ve kendilerini yaratan insanlığı yok etmeye çalışacaklarını öğreniriz. İnsanlıktan kalanlar karizmatik lider John Connor önderliğinde başlatılan bir ayaklanmayla onların karşısına dikilmese robotlar neredeyse muratlarına erecektir. Connor gidişatı robotların aleyhine çevirir ve robotların kökünü kazıyacakken, onlar bir zaman makinesi icat ederek bir suikastçıyı geçmişe yollarlar, Connor'ın annesini Connor daha doğmadan öldürmesi için. Böylece Connor'ın dünyaya gelmesine engel olacaklar ve savaşı kazanacaklardır. Connor zaman makinesini ele geçirir, planı keşfeder ve kendi temsilcisi Reese'i annesini öldürmeden önce Terminatör'ü öldürmesi için geçmişe gönderir.

Los Angeles caddeleri antik labirent arketipini andırır. Otobanlar, dar yollar, çıkmaz sokaklar ve binalar arasındaki koridorlar karakterleri yılankavi şekilde ilerleterek arapsaçının kalbine götürür. Orada tıpkı Minoa labirentinin ortasındaki yarı boğa yarı insan Minotaur ile savaşan Theseus gibi[7], yarı insan yarı robot Terminatör ile karşılaşır Sarah. Eğer şeytanı alt ederse, tıpkı Bakire Meryem gibi insanlığın kurtarıcısı John Connor'ı doğuracak ve gelecekteki insan kıyımını önlemesi için yetiştirecektir onu. Sarah garsonluktan tanrıçalığa evrilir ve filmin sembolik ilerleyişi kendi türü içinde onu neredeyse zirveye taşır.

İRONİK YÜKSELİŞ

İlerlemeyi ironiye bağlayın.

İroni "Ah, evet, hayat tam da böyle işte" diye ifade edilebilecek o leziz duyguyu veren, hikâye keyfinin en incelikli tezahürüdür. Hayatı ikilik içinde görür; paradoksal varoluşumuzla oynar, görünen ile gerçekte olan arasındaki dipsiz uçurumun farkındadır. Sözel ironi sözcükler ile anlamları arasındaki uyuşmazlıkta yatar: Şakaların başlıca kaynağı. Fakat hikâyede ironi eylemler ile sonuçlar arasında devreye girer; hikâye enerjisinin, hakikat ve hissiyatın başlıca kaynağı görünüş ile gerçeklik arasındaki uyuşmazlıkta bulunur.

İronik duyarlılık kıymetli bir servet, gerçeği açığa çıkaran bir usturadır, ama doğrudan kullanılamaz. Hikâyede başıboş dolaşıp "Ne kadar da ironik!" diyen bir karakter hiçbir işimize yaramaz. Sembolizmde olduğu gibi ironiyi işaret etmek onu yıkar. İroni yarattığı etkiden ve seyirciye aşıladığı inançtan görünürde masumca habersizmiş gibi serinkanlı ve gelişigüzel yapılmalıdır. Zira ironi doğası gereği kaygandır, katı ve hızlı bir tanımı reddeder ve en iyi örnekle izah edilir. Aşağıda her biri için bir örnek verilmiş altı ironik hikâye modelini sunuyoruz:

1. Sonunda hep istediği şeyi elde eder... ama artık iş işten geçmiştir.

OTHELLO (1995): Mağripli sonunda hep istediği şeyi elde eder; kendisine sadık bir kadın, başka biriyle onu asla aldatmayacak biri... fakat bunu anladığında artık çok geçtir, çünkü kadını öldürmüştür bile.

2. Amacından giderek uzaklaştırılır... ama aslında ona doğru itildiğini keşfeder.

KARIMI KAÇIRDILAR (RUTHLESS PEOPLE, 1986): Açgözlü işadamı Sam (Danny Devito) Sandy'den (Helen Slater) bir fikir çalar ve fikrin telifi için bir kuruş bile ödemeden bir yığın para kazanır. Sandy'nin kocası Ken (Judge Reinhold) Sam'in karısı Barbara'yı (Bette Midler) kaçırmaya karar verir ve karısına borçlu olduğunu düşündüğü iki milyon doları fidye olarak ister. Fakat Ken, Barbara'yı kaçırırken, şişman şirret karısını öldürmek için Sam'in eve geldiğinden habersizdir tabii. Ken, Sam'i arayıp milyonları ister, ama neşeli Sam onu başından savar. Ken fidyeyi on bin dolara kadar indirir. Sam ise ona şunu söyler: "Hey, neden onu öldürmüyorsun; böylece ikimiz de kurtulmuş oluruz."

Bu arada bodrum katında rehin tutulmakta olan Barbara hapishanesini adeta bir cennete dönüştürmesini bilmiştir. Televizyondaki egzersiz programlarını takip eder, Sandy'nin leziz organik yemekleriyle beslenir ve bunun sonucunda Amerika'nın en iyi egzersiz salonuna giderek verebileceğinden daha fazla kilo verir. Bu sayede kendisini kaçıranları sevmeye başlar. Kocasının fidye ödemeye yanaşmadığı için onu salıvereceklerini söylediklerinde, Barbara onlara dönüp şöyle der: "Sizin için ben alırım parayı." Bu birinci bölümdür.

3. Sonradan mutluluğu için vazgeçilmez olduğunu anlayacağı şeyi elinin tersiyle itmiştir.

KIRMIZI DEĞİRMEN (MOULIN ROUGE, 1952): Sakat ressam Toulouse-Lautrec (Jose Ferrer) güzel Suzanne'a (Myriamme Hayem) aşık olur, ama ona bir türlü açılamaz. Suzanne Paris çevresinde bir arkadaş olarak eşlik eder. Lautrec günden güne Suzanne'ın kendisiyle sırf yakışıklı erkeklerle tanışma fırsatını yakalamak için vakit geçirdiğine inanmaya başlar. Sarhoş ve öfkeli olduğu bir anda kadını kendisini kullanmakla suçlar ve onun hayatından çekip gider.

Bir süre sonra Suzanne'dan bir mektup gelir: "Sevgili Toulouse, bir gün beni seveceğini umut ettim hep. Beni hiçbir zaman sevmeyeceğini şimdi anlıyorum. Bu yüzden başka bir adamın teklifini kabul ettim. Ona aşık değilim, ama iyi biri ve senin de bildiğin gibi çaresiz durumdayım. Elveda." Bunun üzerine Lautrec deliler gibi her yerde onu arar, ama kadıncağız gerçekten de başkasıyla evlenmek zorunda kalmıştır. Bu yüzden Lautrec kendini ölümüne içkiye verir.

4. Bir amaca ulaşmak için farkında olmadan kendini amacından uzaklaştıracak adımlar atmak.

TOOTSIE: işsiz oyuncu Michael (Dustin Hoffman) mükemmeliyetçiliğiyle New York'taki bütün yapımcıları kendinden soğutmuştur. Derken kadın kılığına girerek televizyonda gösterilecek bir melodram dizisinde rol alır. Sette Julie (Jessica Lange) ile karşılaşır ve ona aşık olur. Öylesine usta bir oyunculuk sergiler ki Julie'nin babası (Charles Durning) onunla evlenmek ister; bu arada Julie de onun lezbiyen olabileceğinden

şüphelenmektedir.

5. Bir şeyi yok etmek için yapılan eylemin tam da o şey tarafından yok edilmek için gereken şeye dönüşmesi.

RAIN (1932): Bağnaz dindar Papaz Davidson (Walter Huston) fahişe Saide Thompson'ın (Joan Crawford) ruhunu kurtarma mücadelesi verirken, ona karşı içinde uyanan şehvete teslim olur, önce onun ırzına geçer, sonra da utancından kendini öldürür.

6. Kendini kesinkes sefil duruma düşürecek bir şeye sahip olur ve ondan kurtulmak için elinden gelen her şeyi yapar... ama sonunda o şeyin bir mutluluk hediyesi olduğunu anlar.

TEHLİKELİ BEBEK: Ele avuca sığmaz sosyetik karakter Susan (Katherine Hepburn) yanlışlıkla saf ve ezik paleontolog Dr. David Huxley'in (Cary Grant) arabasını çalar. Gördükleri hoşuna gider ve adama zamk gibi yapışır. Doktor ondan kurtulmak için elinden gelen her yolu dener, ama kadın, doktorun bütün o çılgınca kaçış girişimlerini boşa çıkarır; en önemlisi de doktorun dört yıldır birleştirmek için çalıştığı bir dinozor iskeletinin kaburga köprücüğünü çalar ("Kaburga köprücüğü" diye bir kemik gerçekte var olsaydı, kafası omuzlarının altında olan bir hayvana ait olması gerekecekti.) Susan'ın azmi David'i sabit fikirli bir çocuktan yaşamı kucaklayan bir yetişkine dönüştürür.

İronik ilerlemenin anahtarı kesinlik ve açıklıktır. ÇİN MAHALLESİ, AŞK YILDIZI ve diğer pek çok şahane film ne yapması gerektiğini kesinkes bilen ve onu nasıl yapacağı konusunda dört başı mamur bir planı olan ana karakterlerin hikâyelerini anlatır. Bu ana karakterler yaşamın A, B, C, D, E olduğunu düşünürler. Yaşam seni altüst ettiğinde, cesaretini toplar ve sırıtarak şöyle dersin: "Bugün değil, dostum. Bugün E, D, C, B, A. Kusura bakma."

GEÇİŞ İLKESİ

İlerleme duygusundan yoksun bir hikâye bir sahneden diğerine geçerken sendeler. Devamlılığı sağlayamaz, çünkü olayları birbirine

bağlayan bir izlek yoktur. Biz yükselen aksiyon döngülerini tasarlarken aynı zamanda seyircinin onlar arasında düzgün geçiş yapmasını sağlamalıyız. Bu nedenle iki sahne arasında üçüncü bir ögeye ihtiyacımız vardır: Sahne A'nın kuyruğunu Sahne B'nin başına bağlayacak bir bağlantı. Genellikle bu üçüncü ögeyi iki yerden birinde buluruz: Sahnelerin ortak noktasında veya sahnelerin zıt noktasında.

Üçüncü öge bir geçişin dayanak noktasıdır; iki sahnenin ortak noktası veya karşıt noktası.

Örnekler:

1. *Karakter özelliği.* Ortaklık: Yumurcak bir çocuktan çocuksu bir yetişkine geçiş. Zıtlık: Kaba bir ana karakterden zarif bir karşıt karaktere geçiş.

2. *Eylem.* Ortaklık: Bir ön sevişmeden keyif verici bir gün batımının kızıllığına geçiş. Zıtlık: Gevezelikten soğuk sessizliğe geçiş.

3. *Nesne.* Ortaklık: Bir limonluğun içinden ağaçlık bir araziye geçiş. Zıtlık: Kongo'dan Antartika'ya geçiş.

4. *Sözcük.* Ortaklık: Sahneden sahneye tekrarlanan bir deyim. Zıtlık: İltifattan lanet okumaya geçiş.

5. *Işığın niteliği.* Ortaklık: Şafaktaki bir gölgeden gün batımındaki bir gölgeye. Zıtlık: Maviden kırmızıya.

6. *Ses.* Ortaklık: Dalgaların kıyıya vurup çekildiğinde çıkardığı sesten uyuyan birinin soluk alıp verişine. Zıtlık: İpeğin teni okşayışından dişlinin gıcırtısına.

7. *Fikir.* Ortaklık: Bir çocuğun doğumundan bir giriş müziğine. Zıtlık: Bir ressamın boş tuvalinden yaşlı bir adamın ölümüne.

Yönetmenliğin bir asırlık geçmişinden sonra geçiş klişeleri yeterince arttı. Yine de bu işi küçümseyemeyiz. Herhangi iki sahne üzerinde yapılacak yaratıcı bir çalışma bir bağlantı bulmayı sağlayacaktır.

13

KRİZ, ZİRVE, ÇÖZÜM

KRİZ

Kriz beş parçalı yapının üçüncü parçasıdır. Karar anlamına gelir. Karakterler "bu" veya "şu" demek için ağızlarını her açtığında kendiliğinden karar verirler. Her bir sahnede bir eylemi diğerine tercih ederken karar verirler. Fakat büyük K harfiyle yazılan Kriz nihai karardır. Kriz için kullanılan Çince ideogram[8] iki terimi içerir: Tehlike ve Fırsat. "Tehlike" istediğimiz şeyi ilelebet kaybetmemize sebep olan yanlış karardır. "Fırsat" ise arzumuzu gerçekleştirmemizi sağlayan doğru seçimdir.

Ana karakterin arayışı onu Giderek Büyüyen Zorluklardan geçirir, ta ki arzusuna ulaşmak için yaptığı bütün eylemler tükenene kadar, bir eylem hariç. Şimdi o, yolun sonuna gelmiştir. Sıradaki eylemi son eylemi olacaktır. Ne yarını var, ne de ikinci bir şansı. Bu tehlikeli fırsat anı hikâyedeki gerilimin en yüksek noktaya ulaştığı andır; bu noktada gerek ana karakter gerekse seyirci "Bu nasıl sona erecek?" sorusunun sıradaki eylemle yanıt bulacağını sezer.

Kriz hikâyenin Zorunlu Sahnesidir. Tetikleyici Olaydan itibaren seyirci, ana karakterin yaşamındaki en güçlü ve derli toplu karşıt güçlerle yüz yüze geleceği sahneyi giderek artan bir kesinlikle tahmin eder. Karşıt güç, mesela, Arzu Nesnesini koruyan canavardır; JAWS'daki gerçek canavar veya SEVECENLİK'teki anlamsızlığın mecazi canavarı. Seyirci belirsizlikle karışık beklentiyle dolu bir halde Kriz anına yaklaşır.

Kriz hakiki bir ikilem olmalıdır: Bağdaşmayan iyiler arasında bir seçim, iki kötüden daha az kötü olanı seçmek veya ana karakteri hayatındaki en büyük baskı altına sokan iki şeyden birini seçmesi.

Bu ikilem ana karakteri yaşamındaki en kuvvetli ve derli *toplu güçlerle* karşı karşıya gelmeye iter ve onu Arzu Nesnesini elde etmek için son bir çabayla bu veya şu eylemi yapma kararı almaya mecbur kılar.

Ana karakterin bu noktada nasıl bir seçim yaptığı derinlerde yatan karakterini, insanlığının nihai ifadesini en etkili şekilde gözler önüne serer.

Bu sahne hikâyenin en önemli değerini ortaya koyar. Hangi değerin merkezde olduğu kuşku götürdüğü zaman ana karakter Kriz Kararını verir; böylece birincil değer öne çıkar.

Kriz noktasında ana karakterin irade gücü en zorlu testle sınanır. Hayattan öğrendiğimiz gibi, karar almak eyleme geçmekten çok daha zordur. Bizler sık sık bir şeyleri yapmayı olabildiğince ileri bir tarihe erteleriz; en sonunda bir karar verip eyleme geçtiğimizde, meğerse işin ne kadar kolay olduğunu görüp şaşırırız. Onu yapmaktan neden çekinip durduğumuzu merak ederiz; derken hayattaki birçok şeyin üstesinden gelebileceğimizi ama karar almanın irade gücü gerektirdiğini anlarız.

ZİRVEDEKİ KRİZ

Ana karakterin seçtiği eylem hikâyenin mükemmel olayı haline gelip olumlu, olumsuz veya ironik bir biçimde olumlu/olumsuz bir Hikâye Zirvesine yol açar. Öte yandan eğer ana karakter zirvedeki eylemi gerçekleştirirken, biz kez daha beklenti ile sonuç arasındaki boşluğu kaldırırsak, bir kez daha olasılığı zorunluluktan ayırabilirsek, seyircinin ömrü boyunca aklından çıkmayacağı muhteşem bir son yaratabiliriz. Zira Dönüm Noktası etrafında tesis edilecek bir Zirve en tatmin edici olanıdır.

Ana karakteri hikâye boyunca ilerlettikçe, bir eylemden diğerine geçer, ta ki sınıra varıp sonunda dünyasını anladığını düşünene ve son bir çaba sarf etmesi gerektiğini bilene kadar. İrade gücünden kalanlara bel bağlar, onu arzusuna ulaştıracağını düşündüğü eylemi seçer, ama her zaman olduğu gibi dünyası onunla işbirliği yapmayacaktır. Gerçeklik yarılır ve ana karakter doğaçlama bir eylem gerçekleştirmelidir. İstediği şeyi elde edebilir de etmeyebilir de; ama bunun beklediği gibi olmayacağı kesindir.

YILDIZ SAVAŞLARI ile İMPARATOR'u karşılaştırın: YILDIZ SAVAŞLARI'nın Kriz noktasında Luke Skywalker "Ölüm Yıldızı"na, bir gezegen büyüklüğündeki insan yapımı kaleye saldırır. Fakat kalenin inşası bitmemiştir. Kürenin bir yanında saldırıya açık bir yarık vardır. Luke sadece buraya saldırmakla yetinmemeli, ayrıca onun içindeki hassas bir noktayı vurmalıdır. Uzman bir savaş pilotudur, ama hedef noktayı vurmayı bir türlü başaramaz. Gemisine bilgisayarla manevra yaptırırken Obi-Wan Kenobi'nin sesini duyar: "Güç seninle olsun, Güç seninle olsun."

Bağdaşmaz iyilerin ani ikilemi: Bilgisayara karşı gizemli "Kuvvet." Seçimin acısıyla boğuşurken, bilgisayarı bir kenara bırakır, hedef noktaya doğru içinden geldiği gibi uçar ve bir torpidoyu ateşleyerek hedefi vurur. Ölüm Yıldızı'nın yok edilişi filmin zirvesidir, doğrudan Kriz noktasından doğan bir aksiyondur.

Buna karşın İMPARATOR, Zirvesini sarmallaştırır. Dart Vader ile karşı karşıya gelen Luke bir cesaret Krizine girer: Bağdaşmaz iyiler: Vader'a saldırıp onu öldürebilir veya kaçıp hayatını kurtarabilir. Kötünün iyisi: Vader'a saldırıp ölebilir veya kaçarak adını korkağa çıkarıp arkadaşlarına ihanet edebilir. Luke cesaretini toplayıp dövüşmeyi seçer. Öte yandan Vader ansızın geri adım atıp "Beni öldüremezsin Luke, ben senin babanım," dediğinde, Luke'un gerçekli parçalamır. Bir anda gerçeği idrak eder ve şimdi başka bir Kriz Kararı vermek zorundadır: Babasını öldürecek mi, öldürmeyecek mi?

Luke kararının zorluğuna rağmen dövüşmeyi seçer. Fakat Vader onun elini keser ve Luke güverteye düşer. Yine de dövüş bitmiş değildir. Vader, Luke'tan "evrene bir düzen" getirme girişimine katılmasını istediğini söyler. Luke babasının onun ölümünü istemediğini, ona bir iş teklif ettiğini anladığında ikinci bir boşluk açılır. Bundan böyle üçüncü bir Kriz Kararı vermek zorundadır, başka bir kötünün iyisi ikilemi: "Karanlık tarafa" katılmak veya kendi canından olmak. Kahramanca bir tercih yapar ve bu boşluklar ortadan kalkarken, Zirve iki filmi birleştiren fikri derinlemesine anlamamızı sağlar.

Krizin Yerleştirilmesi

Krizin yeri zirvedeki aksiyonun uzunluğu tarafından belirlenir.

Genelde Kriz ve Zirve filmin son dakikalarında ve aynı sahnede

gerçekleşir.

THELMA VE LOUISE: Kriz noktasında kadınlar kötünün iyisine cesaretle karşı koyarlar: Hapsedilmeye karşı ölüm. Birbirlerine bakıp *Kriz Kararını* verirler: Kendi canlarına kıymak gibi cesur bir karardır bu. Hemen arabalarını Büyük Kanyon'a sürerler: Ağır çekimle ve arabayı uçurumun üzerinde havada donduran karelerle uzatılmış, alışılmadık ölçüde kısa bir Zirve.

Öte yandan diğer hikâyelerde Zirve kendi seyri içinde uzun bir aksiyona dönüşür. Sonuçta Kriz Kararını kullanarak sondan önceki sahne zirvesini değiştirip final bölümünü zirve aksiyonuyla doldurmak mümkündür.

KAZABLANKA: Rick, Ilsa'nın peşine düşmüştür; ikinci bölümün zirvesinde Ilsa onun herkes için bir karar alması gerektiğini söyleyerek Rick'e teslim olur. Sonraki sahnede Laszlo antifaşist davaya katılması için Rick'e ısrarda bulunur. Bu bağdaşmaz iyiler ikilemi, bölümü çark ettirir ve Rick fedakarca bir Kriz Kararı alıp Ilsa'nın Laszlo'ya geri dönmesini ve karı kocanın uçakla Amerika'ya gitmesini sağlar: Ilsa'ya duyduğu bilinçli arzusuna ters düşen, karakter belirleyici bir seçim. KAZABLANKA'nın üçüncü bölümü on beş dakika süren zirve aksiyonunu içerir ve Rick'in çiftin kaçmasına yardım eden sürpriz dolu planını açığa vurur.

Ender örneklerde Kriz Kararı, Tetikleyici Olayın hemen ardından gelir ve bütün bir film zirve aksiyonuna dönüşür.

JAMES BOND: Tetikleyici Olay - Bond'a çok kötü bir adamı yakalama görevi teklif edilir. Kriz Kararı: Bond görevi alır - doğru ile yanlış arasında bir seçim ve gerçek bir ikilem değil, çünkü başka türlüsünü seçmesi hiç söz konusu olmadı. Bu noktadan itibaren, bütün Bond filmleri tek bir aksiyonun detaylı ilerlemesinden ibarettir: Kötü adamı kovalamak. Bond hiçbir zaman öteki kararı vermez; sadece takipte hangi taktikleri kullanacağını seçer.

ELVEDA LAS VEGAS benzeri bir yapıya sahiptir. Tetikleyici Olay: Ana karakter işten atılır ve kendine yüklü bir tazminat çeki verilir. Ana karakterimiz çabucak Kriz Kararı alarak Las Vegas'a gider ve ölümüne içmeye başlar. Bu noktadan itibaren film, arzusunun peşinden giden karakterin ölümüne doğru hüzünlü bir ilerleyişten ibarettir.

TUTKU İMPARATORLUĞU: Tetikleyici Olay - Aşıklar ilk on dakika içinde birbirlerini bulurlar ve cinsel tutkularını yaşamak için nor-

malliği ve toplumu terk etmeye karar verirler. Kalan yüz dakika, sonunda ölüme varan cinsel deneyimlerle doludur.

Krizi, Tetikleyici Olayın hemen sonrasına koyarak büyük risk almak tekrar eder. İster tekrarlayan kovalama/dövüşme, kovalama/dövüşme sahneleriyle dolu yüksek bütçeli bir film, isterse de tekrarlayan içmek/içmek/içmek veya sevişme/sevişme/sevişme sahneleriyle dolu düşük bütçeli bir film olsun, çeşitlilik ve ilerleme sorunları zorludur. Yine de bu işi hakkını vererek yapmak az evvel verdiğimiz örnek filmlerde olduğu gibi harikulade meyveler verir.

Krizi Tasarlamak

Her ne kadar Kriz Kararı ve zirve aksiyonu genellikle anlatının tam sonunda aynı yerde ve süreğen zaman içinde gerçekleşse de Kriz kararının bir yerde, Hikâye Zirvesinin daha sonra başka bir yerde gerçekleşmesi de çok ender görülen bir şey değildir.

KRAMER KRAMER'E KARŞI'da sevginin değeri ikinci bölümün zirvesinde yargıç vesayeti Kramer'in eski karısına verdiğinde olumsuza döner. Üçüncü bölüm Kramer'in avukatının durumu ortaya dökmesiyle başlar. Kramer kaybetmiştir, ama temyizde kazanma ihtimali vardır. Öte yandan bunu yapabilmesi için oğlunu tanık sandalyesine oturtup kiminle yaşamak istediğini seçmesini sağlamalıdır. Oğlan muhtemelen babasını seçecek ve böylece Kramer kazanacaktır. Ne var ki bu kadar hassas bir yaşta çocuğu insanların önüne çıkartıp annesi ile babası arasında bir seçim yapmaya zorlamak onu ömür boyu yaralayacaktır. Çifte ikilem: Kendi ihtiyaçlarına karşı ötekinin ihtiyaçları, kendi acına karşı ötekinin acısı. Kramer başını kaldırıp "Hayır, bunu yapamam," der. Zirveye kesme: Central Park'ta bir yürüyüş ve baba oğluna ayrıldıklarında hayatlarının nasıl olacağını anlatırken gözlerinden yaşlar sel olup akar.

Eğer Kriz bir yere, Zirve başka bir yerde yerleştirilirse, bir kesmeyle onlar birbirine bağlanıp filmin zaman ve mekanı içinde birleştirilmelidir. Eğer bunu yapmazsak, eğer Krizden başka bir malzemeye - örneğin, yan olay örgüsüne - kesme yaparsak, seyircinin bastırdığı enerjisini ani düşüşle ziyan etmiş oluruz.

Kriz kararı kasten statik bir anda verilmelidir.

Bu Zorunlu Sahnedir. *Bu sahneyi ekran dışına koymayın, üstünkörü*

de geçmeyin. Seyirci bu ikilemin acısını ana karakterle birlikte çekmek ister. Bu anı dondururuz, çünkü son hareketin ritmi ona bağlıdır. Duygusal bir ivme bu noktaya kadar inşa edilmiştir, ama Kriz onun akışına set çeker. Ana karakter bu kararı alırken, seyirci "Şimdi ne yapacak? Şimdi ne yapacak?" diye merak içinde bekler. Gerilim tırmanır da tırmanır, sonra ana karakter bir eylemde bulunmayı tercih ettiğinde seyircinin bastırdığı enerjisi Zirvede patlar.

THELMA VE LOUISE: Kadınlar "gitmek" kelimesini ağızlarında geveleyip durdukça filmin Kriz anı ustaca ertelenir. "Hadi gidelim, diyorum." "Gidelim mi? Gitmekten kastın ne?" "Sadece... gitmek işte." "Gitmek mi... yani?" Onlar sürekli tereddüt ederlerken gerilim tırmanır; seyirci onların kendilerini öldürmemeleri için dua eder, ama aynı zamanda cesaretlerinden ötürü heyecana kapılır. Arabanın gazına bastıklarında, yoğunlaşan kaygının dinamiti Zirvede patlar.

AVCI: Michael dağın zirvesine tırmanır, ama avını görünce durakalar. Gerilim tırmanır ve bu sahne uzadıkça, güzelim geyik öldürülecek diye seyircinin ödü kopar. Bu Kriz noktasında ana karakter kendisini kökten değiştirecek bir karar verir. Silahını indirir ve can alan bir adamdan can kurtaran bir adama dönüşür. Bu nefis tersine dönüş sondan bir önceki bölümün zirvesine damgasını vurur. Michael şimdi Vietnam'daki arkadaşının hayatını kurtarmaya koşup son bölümü yükselen zirve aksiyonuyla doldururken, seyircinin bastırdığı merhamet duygusu hikâyenin son hareketinde patlar.

ZİRVE

Hikâye Zirvesi beş parçalı yapının dördüncü parçasıdır. Bu taçlandırıcı Büyük Tersine Dönüş illa gürültü ve şiddetle dolu olmak zorunda değildir. Daha ziyade anlamla dolu olmalıdır. Şayet dünyadaki film yapımcılarına bir telgraf çekebilecek olsaydım, onlara söyleyeceğim söz üç kelimeden ibaret olurdu: *Anlam Duygu Uyandırır*. Para değil, seks değil, özel efektler değil, film yıldızları değil, gözalıcı fotoğraflar değil; anlam.

ANLAM: İroniyle veya ironisiz değerlerdeki olumludan olumsuza veya olumsuzdan olumluya doğru bir değişim. Azami yükle kesin ve geriye dönüşsüz bir değer değişimi. Bu değişimin anlamı seyircinin yüreğini kımıldatır.

Bu değişimi yaratan aksiyon "saf", açık ve hiçbir açıklama gerek-

tirmeyecek kadar bariz olmalıdır. Onu dillendirecek diyalog veya anlatı sıkıcı ve gereksiz olur.

Bu aksiyon hikâyenin gereklerine uygun olmak zorundadır. Felaketvari olabilir. ZAFER filminin zirve noktasına uzanan yüce bir savaş sekansı olabilir; yahut dışarıdan bakıldığında önemsiz görünen bir şey de olabilir: Bir kadın kocasıyla yaptığı sakin bir konuşmanın ardından kalkar, valizini toplar ve evden çekip gider. SIRADAN İNSANLAR filminin bağlamı içinde bu aksiyon ağırlığını hissettirir. Kriz noktasında, koca ailenin acı sırrını çaresizce ifşa ederken aile sevgisi ve birliği değerleri olumluya kayar. Ama Zirve noktasında karısı çıkıp gittiğinde aynı değerler geriye dönüşü olmayan kesin bir olumsuzluğa evrilir. Öte yandan eğer kadın gitmeyip kalsaydı, oğluna duyduğu nefret sonunda oğlanı intihara sürükleyebilirdi. Dolayısıyla kadının gidişi filmi acı verici ve genel itibarıyla olumsuz bir ironiyle bitiren olumlu bir karşıtlıkla renklendirmektedir.

Son bölümün zirvesi sizin hayal gücünüzün sıçrayabileceği en yüksek noktadır. Onsuz hikâye olmaz. Siz ona sahip olana dek, karakterleriniz ilaç için yalvaran hastalar gibi beklerler.

Bir kez Zirveyi elde ettiniz mi, hikâye artık anlamlı bir halde ileriye değil de geriye doğru yeniden yazılır. Hayat akışı sebepten sonuca doğru olur, ama yaratıcılığın akışı çoğu zaman sonuçtan sebebe doğrudur. Zirve için bir fikir öylece desteksizce tahayyülünüze girer. Şimdi onu kurmaca gerçeklik içinde desteklemek için geriye doğru çalışmalı, nedenleri ve nasılları sunmalısınız. Fikir ve Karşı-Fikirle her görüntü, vuruş, aksiyon ve diyaloğun bir şekilde bu büyük sonuçla ilişkili olması veya onu hazırlaması için sondan başa doğru çalışırız. Bütün sahneler Zirvenin ışığında temasal veya yapısal açıdan yerli yerinde olmalıdır. Şayet sahneler anlatının etkisi azaltılmadan kesilebiliyorlarsa kesilmelidirler.

Eğer mantık izin veriyorsa, zirve ana olay örgüsünün zirvesi içinde bir yan olay örgüsü olarak geçebilir. Bu harika bir etki yaratır; ana karakterin yaptığı son bir aksiyon her şeyi yerine oturtur. KAZABLANKA'da Rick, Laszlo ve Ilsa'yı uçağa bindirdiğinde, Aşk Hikâyesini ana olay örgüsü, Politik Dramayı da yan olay örgüsü yapar, Yüzbaşı Renault'u yurtseverliğe yöneltir, Binbaşı Strasser'i öldürür ve şimdi Rick'in savaşa geri dönmesinin II. Dünya Savaşı'nı kazanmanın anahtarı olduğunu hissederiz.

Eğer bu büyüyen etki imkansızsa, en önemsiz yan olay örgüleri en

erken zirveye vardırılır ve onları sonraki en önemliler takip eder, böylece ana olay örgüsünün zirvesine varacak genel yapı inşa edilmiş olur.

William Goldman *tüm hikâye sonlarının anahtarının seyirciye istediğini vermek ama bunu seyircinin beklediği şekilde yapmamak olduğunu* söyler. Gayet kışkırtıcı bir prensip. Öncelikle seyirci ne ister? Birçok yapımcı gözünü kırpmadan seyircinin mutlu son istediğini belirtir. Bunu söylemelerin nedeni, mutlu sonla biten filmlerin mutsuz sonla biten filmlerden daha fazla hasılat yapmasıdır.

Bunun sebebi de seyircilerin düşük bir yüzdesinin nahoş bir deneyim yaşatabilecek herhangi bir filme gitmeyecek oluşudur. Bunun için genelde öne sürdükleri mazeret ise zaten hayatlarında yeteri kadar trajedinin var olduğudur. Fakat meseleye yakından bakacak olursak, onların filmlerdeki olumsuz duygulardan kaçınmakla kalmayıp hayatta da benzer tavır sergilediklerini görürüz. Böyle insanlar mutluluğun hiç acı çekmemek olduğunu düşünürler, bu yüzden de asla hiçbir şeyi derinden hissetmezler. Oysa sevincimizin derinliği, çektiğimiz acıyla doğrudan orantılıdır. Sözgelimi, soykırımdan kurtulanlar karanlık filmlerden uzak durmazlar. O filmlere giderler, çünkü bu tarz filmler onlara geçmişlerini hatırlatır ve derin bir katarsis yaşatır.

Aslına bakarsanız, mutsuz biten filmler çoğu zaman müthiş ticari başarı elde eder. TEHLİKELİ İLİŞKİLER seksen milyon dolar; GÜLLERİN SAVAŞI yüz elli milyon dolar; İNGİLİZ HASTA iki yüz elli milyon dolar. BABA II'nin ne kadar hasılat yaptığını kimse hesaplayamıyor. Seyircilerin ezici çoğunluğu filmin mutlu mu, mutsuz mu bittiğini umursamaz. *Seyircinin istediği şey duygusal tatmindir*: Beklentiyi karşılayan bir *Zirve*. BABA II nasıl bitmeliydi? Michael, Fredo'yu affeder, çeteden çıkar ve sigorta poliçeleri satmak için ailesiyle Boston'a taşınır; böyle mi bitseydi? Bu şahane filmin Zirvesi gerçekçi, güzel ve gayet tatmin edicidir.

Filmin sonunda seyirciyi tatmin edecek duygunun hangisi olduğuna kim karar veriyor? Senaryo yazarı. Daha baştan hikâyeyi anlatma tarzından seyircinin kulağına şunu fısıldar: "Mutlu bir son bekle," veya "Mutsuz bir son bekle," ya da "İroni bekle." Belli bir duyguyu vaat ettikten sonra onu vermemek yıkıcı etki yapar. Bu nedenle seyirciye söz verdiğimiz deneyimi yaşatırız, ama onun beklediği şekilde değil. Sanatçıyı amatörden ayıran husus da işte budur.

Aristo'nun deyişiyle, bir son hem kaçınılmaz hem de beklenmedik olmalıdır. Kaçınılmaz derken şunu kastediyoruz: Tetikleyici Olay

gerçekleşirken her şey mümkünmüş gibi görünür, ama Zirvede seyirci hikâyenin öncesine baktığında, anlatının izlediği yol *tek* yol olarak görünmelidir. Bizim anladığımız kadarıyla karakterler ve dünyaları göz önüne alındığında Zirve kaçınılmaz ve tatmin edici olur. Fakat aynı zamanda beklenmedik olmalıdır, yani seyircinin tahmin edemeyeceği *bir şekilde* gerçekleşmelidir.

Herkes mutlu son sunabilir; bunun için karakterlere istediklerini vermeniz yeterlidir. Mutsuz son sunmak da kolay: Herkesi öldür yeter. Sanatçı bize vaat ettiği duyguyu verir... ama zirvedeki bir dönüm noktasına sakladığı beklenmedik bir içgörüyle. Böylece ana karakter son çabasını sarf ettiğinde, arzusuna kavuşabilir de kavuşmayabilir de; ama boşluktan akan içgörü akışı beklenen duyguyu bizim asla öngöremeyeceğimiz şekilde sunar.

LOVE SERENADE (1996) filminin Zirvesindeki Dönüm Noktası yakın zamanlı mükemmel bir örnektir. Zekice boşluk seyirciyi geriye götürüp her sahnenin altında pusuda bekleyen çılgın gerçeği keyif ve şaşkınlıkla bir an için anlamasını sağlar.

Harika bir film sonunun anahtarı, François Truffaut'nun da belirttiği gibi, "Seyirlik ve Hakikatin" bir birleşimini yaratmaktır. Truffaut "seyirlik" derken patlayıcı efektlerden söz etmiyor; kulak için değil, göz için yazılmış bir Zirveden söz ediyor. Başka bir deyişle, Truffaut bizden filmin *Anahtar İmgesini* yaratmamızı istiyor: Bütün anlamı ve duyguyu bünyesinde toplayan tek bir imge. Bir senfoninin final bölümü gibi, zirve aksiyonundaki Anahtar İmge daha önce olan her şeyi yansıtır ve hatırlatır. Bu imge anlatıya öylesine ayarlıdır ki hatırlandığında bütün film sarsıcı bir şekilde gözümüzün önünde canlanır.

HIRS: McTeague henüz öldürdüğü adamın cesedine zincirle bağlanmış halde çöle yığılıp kalır. SIERRA MADRE HAZİNELERİ: Fred C. Dobbs (Humphrey Bogart) rüzgar altın tozlarını dağlara üfürürken ölür. TATLI HAYAT: Rubini (Marcello Mastroianni) gülümseyerek ideal kadınına veda eder, ideal diye bir şeyin var olmadığını anlar. KONUŞMA: Paranoyak Harry Caul (Gene Hackman) saklanmış bir mikrofonu ararken evinin altını üstüne getirir. YEDİNCİ MÜHÜR: Şövalye (Max von Sydow) ailesini unutulmaya terk eder. YUMURCAK (THE KID, 1921): Küçük Adam (Charlie Chaplin) Yumurcak'ın (Jackie Coogan) elinden tutup onu mutlu bir geleceğe taşır. BIÇAK SIRTI (SLING BLADE, 1996): Karl Childers (Billy Bob Thornton) akıl hastanesinin penceresinden dışarı bakarken kan dondurucu bir sessizlik içindedir. Bu kalitede Anahtar İmgelere nadiren rastlarız.

ÇÖZÜM

Beş parçalı bir yapının beşinci parçası olan Çözüm Zirveden kalan herhangi bir materyaldir ve üç türlü kullanılması mümkündür.

Birincisi, anlatının mantığı ana olay örgüsünün zirvesinde veya öncesinde bir yan olay örgüsünü zirveye çıkarma olanağı sunmayabilir; o zaman finalde kendi başına bir sahneye gerek duyar. Öte yandan bu yersiz olabilir. Hikâyenin duygusal kalbi ana olay örgüsü içindedir. Dahası, seyirci çıkışa yönelecek, ama ikincil ilgi sahnesi boyunca zoraki oturacaktır.

Buna rağmen problem çözülebilir.

ÇILGIN DÜNÜRLER (THE IN-LAWS, 1979): Dr. Sheldon Kompett'in (Alan Ark) kızı, Vince Ricardo'nun (Peter Falk) oğluyla nişanlıdır ve çift evlenecektir. Vince çılgın bir CIA ajanıdır; görevi gereği Sheldon'u dişçilik ofisinden kaçırıp götürür. Görevi de tırlatmış bir diktatörün sahte yirmi dolarlık banknotlarla uluslararası para sistemini yıkmasına engel olmaktır. Ana Olay Örgüsü, Vince ile Sheldon'ın bir atış mangasını savuşturup diktatörü alaşağı etmesi, sonra da beşer milyon doları gizlice bölüşmesiyle zirve noktasına varır.

Fakat evlilik temalı yan olay örgüsü açık bırakılmıştır. Bu nedenle yazar Andrew Bergman atış mangasını kesip düğün töreninin dışında bir Çözüm sahnesine geçer. Düğün töreninde millet beklerken, babalar smokinleri içinde havadan paraşütle süzülür. Her biri kendi oğlu ve kızına birer milyon dolar hediye eder. Ansızın acı bir fren sesiyle bir araba tören yerinin tam önünde durur ve arabadan dışarı kızgın bir CIA ajanı çıkar. Gerilim tırmanır. Sanki ana olay örgüsüne dönülmüş ve babalar on milyon doları çaldıkları için tutuklanacaklarmış gibi bir hava vardır. Sert yüzlü CIA ajanı sinsi sinsi yaklaşır, gerçekten fena halde kızgındır. Peki neden? Düğüne davet edilmemiştir de ondan! Dahası, ofisinden getirdiği elli dolarlık tasarruf bonosunu düğün hediyesi olarak damada ve geline verecektir. Babalar da bu cömert hediyeyi kabul edip törene onu davet ederler. EKRAN KARARIR.

Bergman Çözüm kısmında ana olay örgüsünde ince ayarlama yapmıştır. Hayal edin: Eğer atış mangasının önündeki sahne keislip mutlu ailelerin yeniden bir araya geldiği bahçe düğününe geçilseydi ne olurdu? Sahne uzadıkça uzayacak, seyirci de koltuğunda kıvranıp duracaktı. Bunun yerine senaryo yazarı Ana Olay Örgüsünü bir an için hayata döndürüp onu gülünç bir sahte dönemece soktu, Çözümü fil-

min bünyesine bağlayarak gerilimi sonuna kadar canlı tuttu.

Çözümün ikinci kullanımı zirve etkilerinin yayılışını göstermektir. Eğer bir film topluma doğru açılarak ilerliyorsa, Zirvesi baş karakterlerle sınırlandırılabilir. Diğer yandan seyirci, zirve aksiyonu tarafından hayatları değiştirilecek birçok yan rolü tanımıştır. Bu da o hayatların nasıl değiştiğini göstermek için etrafta dolanan kameranın olduğu bir yerde bütün oyunları toplayarak merakımızı dindiren bir sosyal olayı tetikler: Doğum günü partisi, sahilde bir piknik, ÇELİK MANOLYALAR'daki (STEEL MAGNOLIAS, 1989) gibi bir paskalya yortusu veya ÇILGINLAR OKULU'ndaki (ANIMAL HOUSE, 1978) gibi iğneleyici bir jenerik.

İlk iki kullanım uygulanmasa bile bütün filmler seyirciye nezaket göstermek babından bir Çözüme ihtiyaç duyar. Eğer Zirve seyirciyi etkilerse, ona çaresizce kahkaha attırırsa, dehşetle koltuğuna mıhlarsa, toplumsal bir ayıpla yüzünü kızartırsa, gözlerinden yaşlar akıtırsa, ekranı karartıp jeneriği akıtmak seyirciye kabalık olur. Bu oradan ayrılmanın işaret fişeğini ateşler ve seyirciler bunu gürültü çıkararak, karanlıkta birbirleri üzerine çıkarak, arabalarının anahtarlarını yapış yapış yere düşürerek yapacaklardır. Bir filmin ihtiyacı olan şey, tiyatroda rastladığımız "perdenin yavaş yavaş kapanması" olayıdır. Son sayfanın altındaki bir satırlık cümle kamerayı yavaşça geriye götürür veya görüntülerin üzerinden birkaç saniye geçtirir, bu sayede seyirci rahat bir nefes alarak düşüncelerini toplar ve sinemadan memnuniyetle ayrılır.

KISIM 4

YAZAR İŞ BAŞINDA

Herhangi bir şeyin ilk taslağı boktur.

- ERNEST HEMINGWAY

14

KARŞITLIK İLKESİ

Tecrübelerimden bildiğim kadarıyla, karşıtlık ilkesi hikâye tasarımında en önemli ve en az anlaşılan ilkedir. Bu temel kavramın ihmal edilmesi senaryoların ve filmlerin başarısız olmasındaki başlıca nedendir.

KARŞITLIK İLKESİ: Bir ana karakter ve hikâyesi ancak ve ancak karşıt güçler tarafından oluşturulduğunda düşünsel açıdan büyüleyici ve duygusal açıdan ikna edici olabilir.

İnsan doğası özünde tutucudur. Biz asla yapmak zorunda olduğumuzdan daha fazlasını yapmayız, mecbur kalmadığımız sürece enerji harcamayız, zorunda olmadığımız sürece risk almayız ve yine *zorunda olmadığımız sürece* değişmeyiz. Hem neden yapalım ki? Bir şeyi kolay yoldan elde edebiliyorsak, neden zor yola başvuralım ki? ("Kolay yol" elbette kendine özgü ve özneldir.) Öyleyse bir ana karakteri gerçeği anlamış, çok boyutlu ve derinden empatik bir karakter yapan şey nedir? Ölü bir senaryoya hayat veren şey nedir? Her iki sorunun cevabı da hikâyenin negatif tarafında yatıyor.

Karakterin karşısındaki güçler ne kadar kuvvetli ve karmaşık olursa, karakter ve hikâye de o kadar eksiksiz ve gerçeğe uygun olur. "Karşıt güçler" illa belli bir düşmanı veya karşıt karakteri işaret etmek zorunda değildir. Uygun türlerde Terminatör gibi baş kötüler keyif verir, ama "karşıt güçler" derken bizim kastettiğimiz, karakterin arzu ve iradesinin karşısında yer alan bütün güçlerdir.

Tetikleyici Olay esnasında bir ana karakteri incelediğimizde ve onun düşünsel, duygusal, sosyal ve fiziksel yetileriyle birlikte irade gücünü, onun insanlığından çıkan karşıt güçler, kişisel çatışmalar, düşman kurumlar ve çevreyle tarttığımızda, onun avantajsız zayıf tarafta olduğu açıkça görmeliyiz. İstediği şeye ulaşmak için bir şansı vardır, ama sadece bir şansı. Her ne kadar çatışma hayatının bir veçhesinden

bakıldığında çözülebilir görünse de arayışına başladığında bütün veçheler ağırlığını hissettirmelidir.

Sadece ana karakteri ve diğer karakterleri tamamen ete kemiğe büründürmek - dünyanın en iyi oyuncularına meydan okuyacak ve onları cezbedecek roller - için değil, aynı zamanda hikâyeyi sonuna kadar götürmek, parlak ve tatmin edici bir zirveye ulaştırmak için de hikâyenin negatif tarafına ağırlık veririz.

Bu ilkenin izinde bir süper kahraman yazdığınızı hayal edin. Superman'i avantajsız zayıf bir karaktere nasıl dönüştürürüz? Kriptonit doğru yönde atılmış bir adımdır, ama yeterli değildir. Öyleyse Mario Puzo'nun ilk SUPERMAN (1978) filmi için yarattığı usta işi tasarıma bakalım.

Puzo, Superman'i (Christopher Reeve), Lex Luthor'un (Gene Hackman) karşısına koyar; Lex şeytani bir niyetle iki nükleer roketi aynı anda zıt yönlere; birini New Jersey'e, diğerini de California'ya fırlatmayı planlamıştır. Superman aynı anda iki yerde olamayacağı için kötünün iyisini seçmek zorunda kalacaktır. Hangi yeri kurtaracaktır? New Jersey'i mi, California'yı mı? New Jersey'i seçer.

İkinci roket San Andreas fayını vurur ve California'yı okyanusa gömülme tehlikesiyle baş başa bırakan bir deprem başlatır. Superman faya dalar ve California'yı kendi bedeniyle anakaraya birleştirir. Fakat deprem Lois Lane'i (Margot Kidder) öldürür.

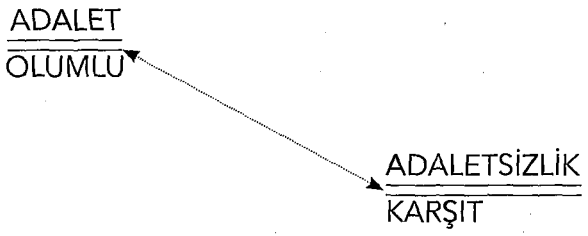
Superman gözyaşları içinde diz çöker. Ansızın Jor-El'in (Marlon Brando) sureti belirir ve şöyle der: "İnsanın yazgısına müdahale etmemelisin." Bağdaşmaz iyilerin ikilemi: Babasının kutsal yasasına karşı sevdiği kadının hayatı. Superman babasının yasasını ihlal eder, dünyanın etrafında uçar, gezegenin eksenini zamanda geriye götürür ve Lois Lane'i diriltir: Sonsuza dek mutlu bir düş, Superman'i müşkül durumdan çıkarıp sanal bir tanrıya çevirir.

HİKÂYEYİ VE KARAKTERİ SONA TAŞIMAK

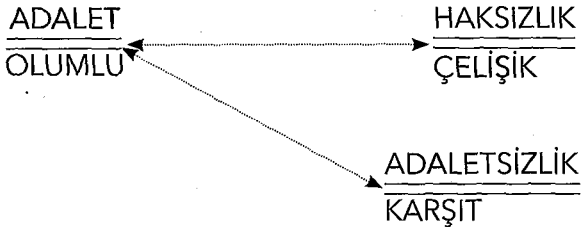
Hikâyeniz iyi tarafın üstün nitelik kazanmasını *gerektirecek* derecede kuvvetli kötü güçler içeriyor mu? Aşağıda anlatacağımız teknik özeleştiri yapmamıza ve bu kritik soruya cevap vermenize rehberlik edecektir.

Hikâyenizde söz konusu olan birincil değeri saptayarak işe başlayın. Mesela adalet. Genelde ana karakter bu değerin olumlu yükünü temsil edecektir; karşıt güçler de olumsuz yükünü. Bununla beraber hayat anlaşılması zor ve karmaşıktır; bir evet/hayır, iyi/kötü, doğru/yanlış durumuna nadiren rastlarız. Olumsuzluğun dereceleri vardır.

Birincisi, *Karşıt* değer, olumlunun taban tabana zıddı. Bizim örneğimizde Adaletsizlik. Yasaların ihlal edilmesi.



Öte yandan Olumlu değer ile onun Karşıtı arasında Çelişik olan vardır: Olumlunun tam karşıtı olmayan ama biraz olumsuz durum. Adaletin Çelişiği haksızlıktır; olumsuz ama illaki yasadışı olması gerekmeyen bir durum: Kayırmacılık, ırkçılık, bürokratik sürünceme, tarafgirlik ve her türden eşitsizlik. Haksızlığı yapanlar yasayı ihlal etmiyor olabilirler, ama ne haklıdırlar ne de adil.



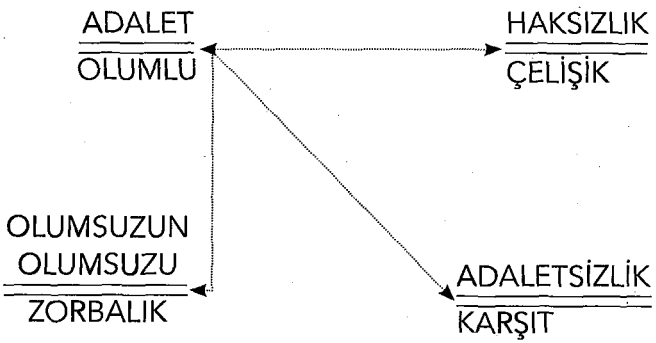
Bununla birlikte Karşıt insan deneyiminin sınırı değildir; yolun sonunda Olumsuzun Olumsuzu, çifte olumsuz bir karşıt güç yer alır.

Bizim konumuz hayat, aritmetik değil. Hayatta iki olumsuz bir olumlu etmez. İngilizcede çifte olumsuz dilbilgisine uymaz, ama İtalyanlar ikili, hatta üçlü olumsuz kullanırlar; böylece ifade anlamı olduğu gibi verir. Bir İtalyan iç geçirerek şöyle diyebilir: *Non ho niente mia!* (Asla hiçbir şeye sahip olmadım!) İki olumsuz ancak matematik ve mantıkta bir olumlu eder. Hayatta ise olaylar kötüden betere doğru ilerler.

Çatışmanın derinliği ve genişliği içinde insan deneyiminin sınırına doğru ilerleyen bir hikâye, Karşıtı, Çelişiği ve Olumsuzun Olumsuzunu içeren bir şablonla ilerlemelidir.

(Bu olumsuz inişin aynadaki olumlu yansıması *iyiden daha iyiye, en iyiden mükemmele* doğru ilerler. Ancak gizemli nedenlerden dolayı bu ilerlemeyle çalışmanın hikâye anlatıcısına bir yararı dokunmaz.)

Olumsuzun olumsuzu bileşik bir olumsuzdur; sadece niceliksel olarak değil, *niteliksel* olarak da kötüleşen bir hayat durumu. Olumsuzun olumsuzu insan doğasının karanlık güçlerinin sınırında yer alır. Adalet açısından bakıldığında bu durum *zorbalıktır*. Yahut hem kişisel politikaya hem de sosyal politikaya uygulanabilecek bir deyim olarak şöyle diyebiliriz: "Kaba kuvvet her şeyi çözer."



Televizyondaki dedektiflik dizilerini düşünün. Sınıra kadar gidiyorlar mı? *Spenser: For Hire, Quincy, Columbo* ve *Murder, She Wrote* dizilerinin ana karakterleri adaleti temsil ederler ve bu ideali korumak için mücadele verirler. Önce haksızlıkla karşılaşırlar: Bürokratlar Quincy'nin otopsi yapmasına izin vermezler, bir siyasetçi Columbo'yu devreden çıkarmak için tanıklarını araya sokar, Spenser'ın müvekkili ona yalan söyler. Polis haksız güçlerin pekiştirdiği beklenti boşluklarını mücadeleyle katederken gerçek adaletsizliği bulur. Bir suç işlenmiştir. Polis haksız güçleri yenilgiye uğratır ve adaleti yeniden tesis eder. Karşıt güçler çoğu suç dramasında Karşıtın ötesine nadiren geçerler.

Bu modeli gerçeklere dayanan bir film olan KAYIP ile karşılaştırın. Filmde Amerikalı Ed Horman (Jack Lemmon) Şili'de bir hükümet darbesi sırasında ortadan kaybolmuş oğlunu aramaktadır. Birinci bölümde haksızlıkla karşılaşır; ABD büyükelçisi (Richard Venture) arayışından vazgeçirmek için onu yarım yamalak doğrularla yemler. Fakat

Horman sonuna kadar direnir. İkinci bölümün zirvesinde çok büyük bir adaletsizliği ortaya çıkarır. Cunta oğlunu katletmiştir... ABD Dışişleri Bakanlığı ve CIA'nin işbirliğiyle. Bunun üzerine Horman bu yanlışı düzeltmeye çalışır, ama üçüncü bölümde *yolun sonuna* varır: Haksız cezalandırma.

Şili tiranlığın pençesindedir. Generaller sizin pazartesi günü yasal olarak yaptığınız bir şeyi salı günü yasadışı ilan edebilir, sizi çarşamba günü tutuklayabilir, perşembe asabilir ve o yaptığınız şeyi cuma sabahı tekrar yasal ilan edebilirler. Burada adalet yoktur, tiran aklına eseni yapabilir. KAYIP adaletsizliğin varacağı son noktayı *yakıcı bir ironiyle* anlatır: Her ne kadar Horman Şili'deki tiranları mahkemeye verememişse de onları dünyanın gözü önüne çıkarıp ifşa eder; bu da adaletin hoş bir tezahürü sayılabilir.

Kara mizah... HERKES İÇİN ADALET bir adım daha ileri gider. Tam bir daire çizip Olumluya dönerek adaleti arar. Birinci bölümde avukat Arthur Kirkland (Al Pacino) haksızlığa karşı mücadele verir; Baltimore Avukatlar Bürosu diğer avukatları ihbar etmesi için ona baskı yaparken, acımasız yargıç (John Forsythe) Kirland'in masum müvekkilinin davasını engellemek için bürokrasiyi kullanır. İkinci bölümde Kirkland adaletsizlikle karşılaşır. Aynı yargıç bir kadını döverek ırzına geçmekle itham edilmektedir.

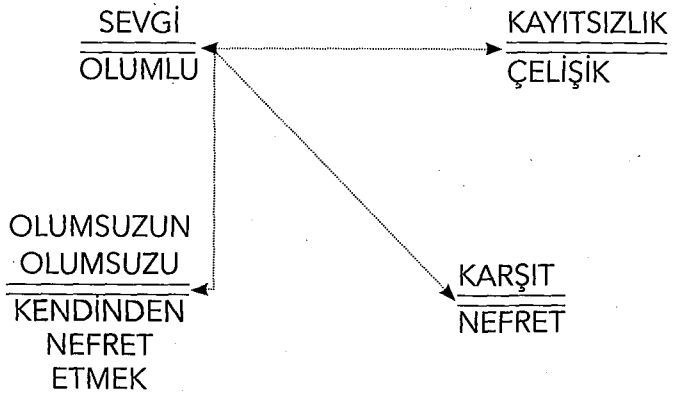
Gelgelelim, yargıcın bir planı vardır. Yargıcın ve avukatın birbirlerinden nefret ettikleri ortadadır. Aslında yakın zamanda avukat, yargıcı ortalık yerde yumruklamıştır. Bunu fırsat bilen yargıç avukatı mahkemede onu savunması için zorlar. Kirkland onu savunmak üzere ortaya çıkınca, basın ve jüri de yargıcı masum olarak algılayacaktır. Ne de olsa hiçbir avukat nefret ettiği bir adamı onun masum olduğuna inanmadığı sürece savunmaz. Avukat bu müşkül durumdan kaçmaya çalışır, ama Olumsuzun Olumsuzuna toslar: Arkadaşlarını savunması için ona şantaj yapan yüksek mahkeme yargıçlarının "yasal" tiranlığı. Avukat eğer bunu yapmazsa, yargıçlar onun geçmişteki bir saygısızlığını ortaya çıkarıp barodan ihraç edeceklerdir.

Öte yandan avukat haksızlıkla, adaletsizlikle ve zorbalıkla yasaları çiğneyerek mücadele eder. Jürinin önüne çıkıp müvekkilinin "suçlu olduğunu" açıklar. Müvekkilinin kendisine bunu söylediği için tecavüzcü olduğunu bildiğini beyan eder. Yargıcı toplum önünde hezimete uğratır ve kurban için adaleti tesis eder. Her ne kadar bu dikkat çekici gösteri avukatlığını bitirse de adalet şimdi bir elmas gibi parlamaktadır, çünkü burada suçluların demir parmaklıklar ardına konulmasıyla

gelen geçici adalet değil, tiranları alaşağı eden yüce adalet tecelli etmiştir.

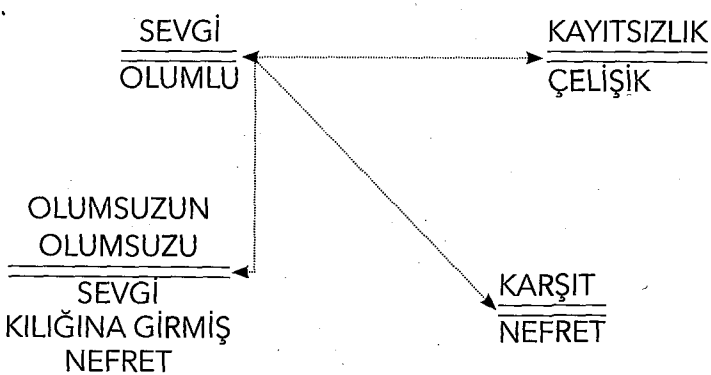
Karşıt ile adaletin olumsuzunun olumsuzu arasındaki fark, yasayı çiğneyenlerin nispeten sınırlı ve geçici gücü ile yasayı yapanların sınırsız ve kalıcı gücü arasındaki farktır. Bu, hukukun var olduğu bir dünya ile kaba kuvvetin her şeyi çözdüğü bir dünya arasındaki farktır. Adaletsizliğin mutlak derinliği suç işlemek değil, devlet tarafından kendi vatandaşlarına karşı işlenen "yasal" suçlardır.

Bu düşüşün diğer hikâye ve türlerde nasıl işlediğini gösteren başka örnekler aşağıda yer almaktadır. Önce sevgi:



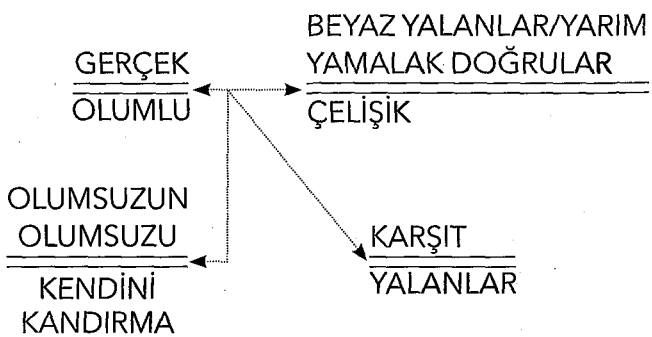
Başka insanlardan nefret etmek yeterince kötüdür; zira insanlardan kaçan biri bile birini sever. Bir karakter kendisine olan sevgisini yitirip varoluşundan nefret etmeye başladığında Olumsuzun Olumsuzuna varır ve varoluşu tam bir cehenneme döner: SUÇ VE CEZA'daki Raskolnikov.

İkinci çeşit:



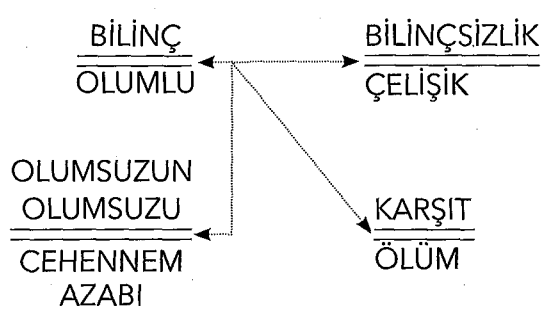
Hangisiyle bir ilişki kurmak isterdiniz? Sizden nefret edip bunu açıksözlülükle itiraf eden biriyle mi, yoksa sizden nefret ettiğini bildiğiniz ama sizi seviyormuş gibi davranan biriyle mi? İşte bu soru SIRADAN İNSANLAR ve SHINE filmlerini *Aile Dramasının* zirvelerine taşır. Birçok ebeveyn çocuğundan nefret eder, çoğu çocuk da ebeveyninden nefret eder, çığlıklar eşliğinde kavga ederler ve bu gerçeği birbirlerinin yüzlerine vururlar. Bu hoş filmlerde bir ebeveyn evladından dolayı fena halde içerlese de ve gizliden gizliye ondan nefret etse de onu seviyormuş gibi davranır. Kötü bir karakter bu yalana ilave edildiğinde hikâye Olumsuzun Olumsuzuna kayar. Bu duruma karşı bir çocuk kendini nasıl savunacaktır?

Birincil değer gerçek olduğunda:



Beyaz yalanlar Çelişiktir, çünkü onlar genellikle iyilik için söylenirler: Yüzleri yastık izlerinden kırışmış halde uyanıp birbirlerine ne güzel olduklarını söyleyen aşıklar gibi. Bariz yalancı gerçeği bilir, ama avantaj kazanmak için onu saklar. Ancak kendimize yalan söyleyip ona inandığımızda gerçek ortadan kaybolur ve Olumsuzun Olumsuzuna varırız: ARZU TRAMVAYI filmindeki Blanche gibi.

Eğer olumlu değer Bilinç, tamamen hayatta ve farkında oluş ise:

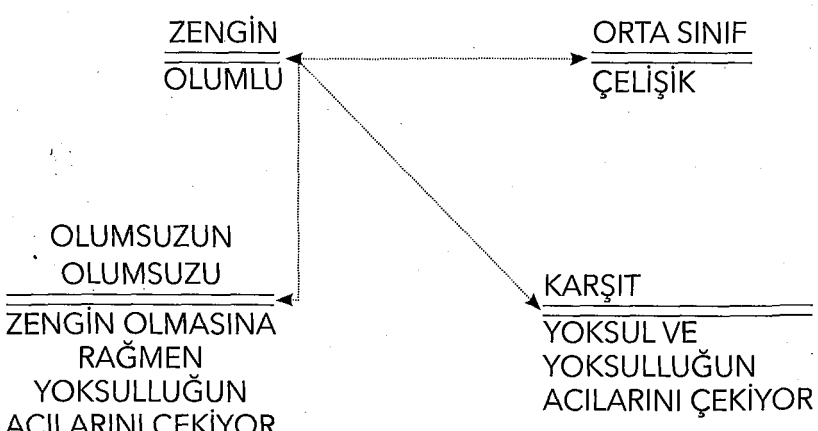


Bu düşüş karşıt karakterin doğaüstü olduğu *Korku* filmlerinin kalıbıdır: DRACULA (1992) ve ROSEMARY'NİN BEBEĞİ (ROSEMARY'S BABY, 1968). *Cehennem azabını* anlamak için dindar olmak zorunda değiliz. Cehennem var olsa da olmasa da bu dünya kendi cehennemini taşıyor; hatta bazen öyle durumlarla karşılaşıyoruz ki ölüm bir lütuf oluyor ve ölmek için yalvarıyoruz.

CASUSLARA KARŞI (THE MANCHURIAN CANDIDATE, 1962) filmini ele alalım. Raymond Shaw (Laurence Harvey) capcanlı ve gayet bilinçli biri gibi görünür. Sonra öğreniriz ki hipnoz sonrası telkinle beyni yıkanmıştır, bilinçsizliğin bir türüdür bu. Bu etki altında kendi karısı da dahil bir dizi insanı öldürür, ama bunu yaparken bir ölçüde masumdur; çünkü şeytani bir komplonun piyonudur. Fakat bilinci yerine gelip de yaptıklarının ve kendisine yapılanların farkına vardığında, cehennemin içine çekilmiş olduğunu anlar.

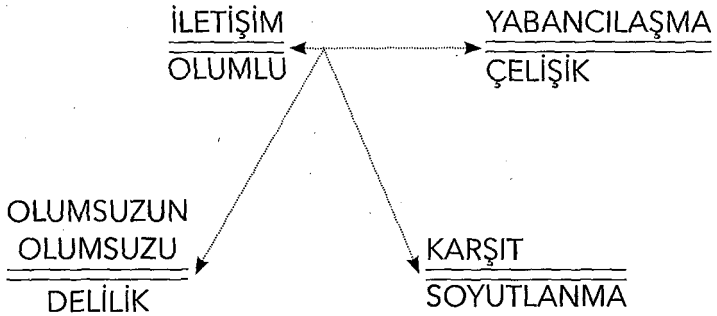
Enseste eğilimli ve güç delisi annesinin emriyle beyninin yıkandığını öğrenir. Annesi onu Beyaz Saray'ın kontrolünü ele geçirme planı doğrultusunda kullanmaktadır. Raymond hain annesini ifşa etmek için hayatını riske atabilir veya onu öldürebilir. Öldürmeyi seçer, ama sadece annesini değil; üvey babasını ve kendisini de. Böylece Olumsuzun Olumsuzunda şok edici bir zirvede üçü birden cehennemi boylar.

Eğer olumlu değer zenginlikse:



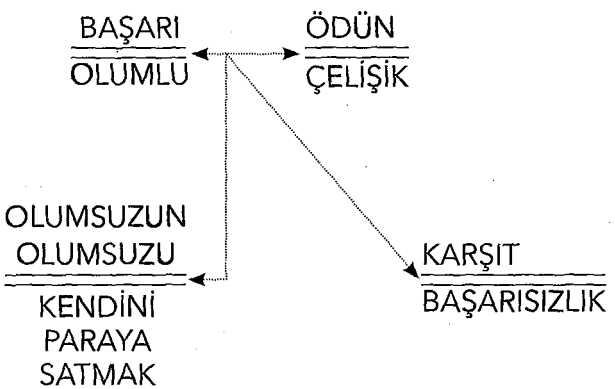
BORSA filminde Gekko yoksuldur, çünkü para hangi miktarda olursa olsun, ona yetmemektedir. Bir milyarder olmasına rağmen aç bir hırsız gibi davranıp yasadışı her yoldan para kazanmaya çalışır.

Eğer olumlu değer insanlar arasındaki iletişim olursa:



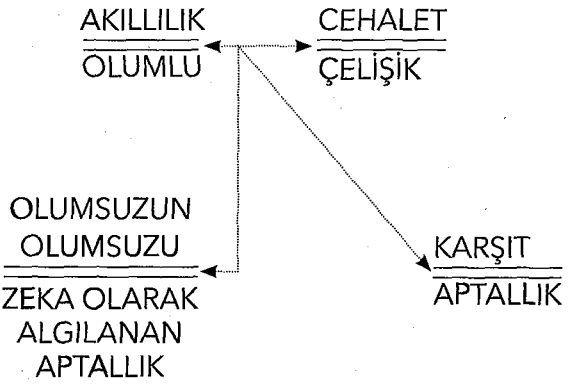
Burada Çelişiğin değişik varyasyonları vardır: Sessizlik, yanlış anlama, duygusal engeller. Hepsini kapsayan kavram olan "yabancılaşma" insanlarla birlikte olmakla beraber kendini onlardan ayrı hissetme ve tam bir iletişim kuramama halidir. Öte yandan soyutlanmada kendimizden başka konuşacak kimsemiz yoktur. Bunu da kaybedip zihninizdeki iletişimi yitirdiğinizde Olumsuzun Olumsuzuna varırsınız, yani deliliğe: KİRACI filmindeki Trelkovsky gibi.

İdeale veya amaca tam anlamıyla ulaşmak:



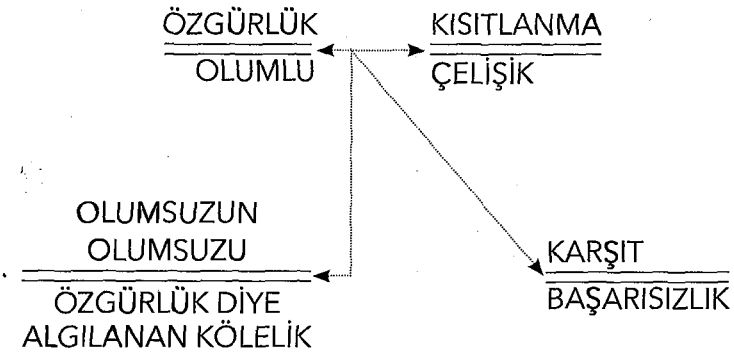
Ödünden kasıt "aza tav olmak", idealinde olanın daha azıyla yetinmek, ama ondan büsbütün vazgeçmemektir. Öte yandan Olumsuzun Olumsuzu gösteri işindeki insanların ona karşı önlem almalarını gerektiren bir durumdur. Mesela şöyle düşünceler: "Yapmak istediğim filmleri yapamıyorum... ama pornografide para var.": BAŞARININ TATLI KOKUSU (SWEET SMELL OF SUCCESS, 1957) ve MEPHISTO.

Zeka:



Cehalet bilgi eksikliğinden kaynaklanan geçici bir ahmaklıktır, ama aptallık ne kadar bilgi olursa olsun kalıcı bir haldir. Olumsuzun Olumsuzu her ikisini kesiştirir: Aptal bir insan içten içe zeki olduğuna inandığında, kendini beğenmiş sayısız komik karakter ortaya çıkar; yahut toplum aptal bir insanın zeki olduğunu düşündüğünde, MERHABA DÜNYA (BEING THERE, 1979) filmindeki gibi karakterler ortaya çıkar.

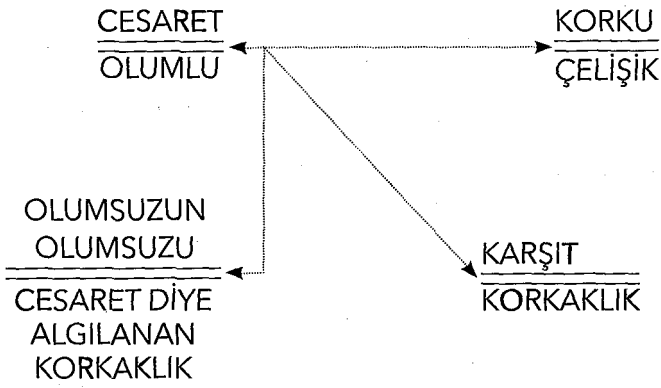
Özgürlük:



Kısıtlamanın çeşitli tonları vardır. Yasalar bizi bağlar, ama uygarlığı da mümkün kılar; her ne kadar hapse atılmak tamamen olumsuzsa da toplum onu faydalı bulur. Bu durumda Olumsuzun Olumsuzu iki türlü işler: İçsel: *Kendini gönüllü köleleştirmek* normal kölelikten niteliksel anlamda daha kötüdür. Bir kölenin özgür iradesi vardır ve kölelikten kurtulmak için elinden geleni yapabilir. Fakat uyuşturucular veya alkolle irade gücünüzü törpülemeniz sizi daha kötü bir köle yapar.

Dışsal: Özgürlük diye algılanan kölelik *1984* romanına ve filmine esin kaynağı olmuştur.

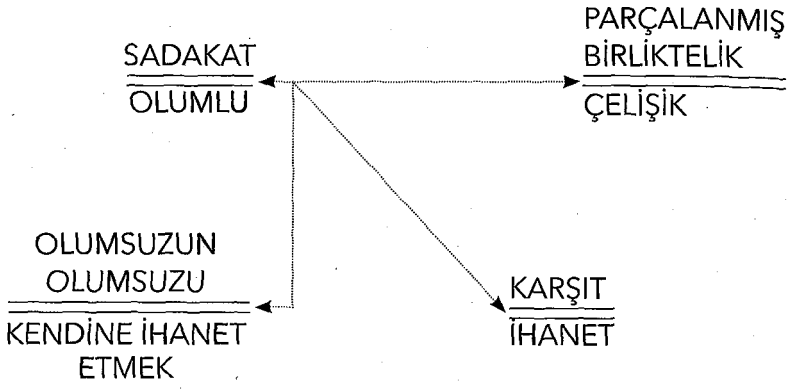
Cesaret:



Korkutucu bir şey olduğunda cesur bir insan geçici olarak duraklayabilir, ama sonunda harekete geçer. Korkak ise harekete geçemez. Öte yandan bir korkak dışarıdan bakıldığında cesurca görünen bir eylemde bulunduğunda *yolun sonuna* varılır: Bir siperin etrafında cereyan eden bir savaş. Siperde yaralı bir subay bir korkağa dönüp şunu söyler: "Jack, arkadaşlarının cephanesi bitiyor. Bu mermi kutularını mayınlı araziye götür, yoksa mahvolurlar." Ve korkak silahını çıkarıp subayı vurur. İlk bakışta subayı öldürmenin cesaret istediğini düşünebilirsiniz, ama çok geçmeden bunun korkaklığın tam sınırındaki bir eylem olduğunu anlarsınız.

EVE DÖNÜŞ (COMING HOME, 1978) filminde Yüzbaşı Roy Hyde (Bruce Dern) Vietnam'dan çıkmak için kendi bacağını vurur. Daha sonra, yan olay örgüsünün Kriz noktasında Hyde kötünün iyisini tercih etmek zorunda kalır: Küçük düşürücü bir yaşam ve acı mı, yoksa bilinmezliğinin dehşetiyle ölüm mü? Kolay olanı seçip kendini boğar. Açlık grevindeki siyasi tutukluların yaptığı gibi bazı intiharlar cesaret isterse de çoğu durumda intihar *yolun sonuna* varır ve cesurca görünmesine rağmen aslında yaşama cesaretinden yoksun bir eyleme dönüşür.

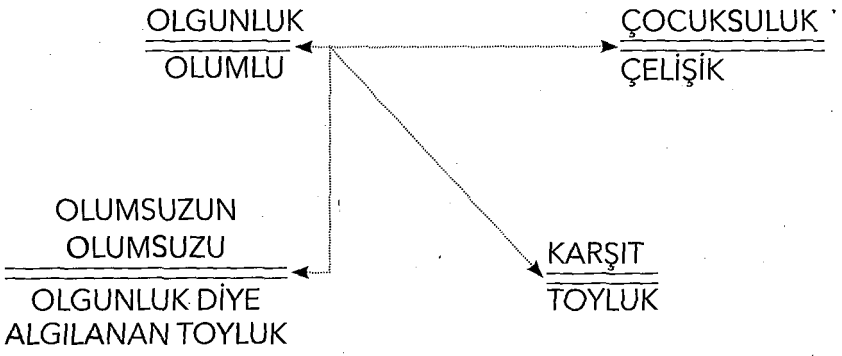
Sadakat:



Çelişik: Evli bir kadın başka bir adama aşık olur, ama bunu eyleme dökmez. İçten içe iki adama da bağlılık duyar. Fakat ne zamanki kocası durumu öğrenir, o zaman birlikteliklerinin parçalanmasını ihanet olarak değerlendirir. Kadın diğer adamla yatmadığını, dolayısıyla asla ihanet etmediğini söyleyerek kendini savunur. Hissiyat ile eylem arasındaki fark çoğu zaman özneldir.

19. yüzyılın ortalarında Osmanlı İmparatorluğu Kıbrıs'taki hakimiyetini yitiriyordu ve ada çok geçmeden İngilizlerin eline geçecekti. PASCALI'NİN ADASI (PASCALI'S ISLAND, 1988) filminde Pascali (Ben Kingsley) Türk devleti adına casusluk yapar, ama kendisi yavan raporları okunmayan korkak bir adamdır. Bir İngiliz çifti (Charles Dance ve Helen Mirren) bu yalnız ruhla arkadaşlık kurup ona İngiltere'de daha mutlu bir hayat teklif ederler. O zaman Pascali kendisini ciddiye alan tek insan onlar olduğundan, onlara karşı bir yakınlık hisseder. Arkeolog olduklarını iddia etmelerine rağmen zamanla onların İngiliz casuslar olabileceğinden şüphelenip (parçalanmış birliktelik) onları ihbar eder. Ancak öldürüldüklerinde meğerse eski bir heykelin peşindeki antika hırsızları olduklarını öğrenir. İhaneti trajik bir şekilde kendi umudunu ve hayallerini suya düşürmüştür.

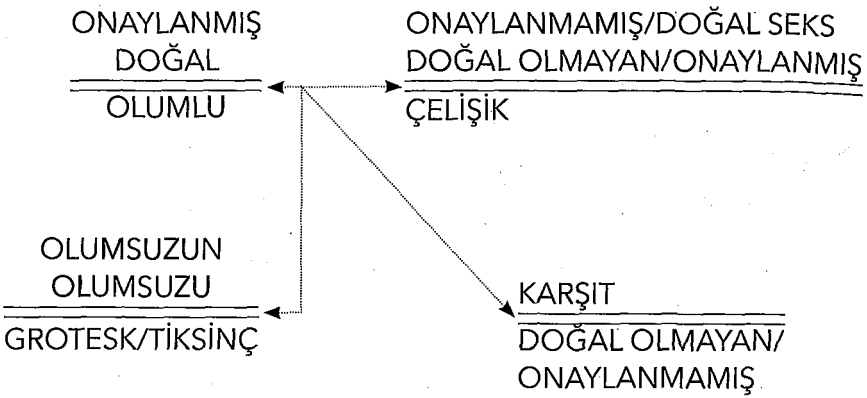
Olgunluk:



BÜYÜK filminin Tetikleyici Olayında yeniyetme Josh Baskin (David Moscov) otuz iki yaşındaki bir adamın (Tom Hanks) kılığına girer. Film bir çırpıda Olumsuzun Olumsuzuna zıplar, sonra olumsuzluğun gri ve kara tonları belirir. Josh ve patronu (Robert Loggia) F.O.A'da oyuncak bir piyanoda step dansı yaparlarken bu çocukça durum olumsuzdan ziyade olumludur. Josh ve çalışma arkadaşı (John Heard) hentbol sahasında "yakalamaca" oynarken, bu tamamen çocukça bir sahnedir. Aslında anlarız ki bütün o yetişkinler dünyası, hep beraber yakalamaca oynayan çocuklarla dolu bir oyun sahasıymış meğer.

Kriz noktasında Josh bağdaşmaz iyilerle karşı karşıya kalır: Sevdiği kadın ve tatmin edici bir kariyerle dolu yetişkin hayatı mı, yoksa yeniyetmeliğe geri dönüş mü? Çocukluğunu isteyerek olgunca bir seçim yapar ve sonunda "büyüdüğünü" tatlı bir ironiyle ifade eder. Zira hem o hem de biz olgunluğun anahtarının dolu dolu bir çocukluk yaşamak olduğunu sezeriz. Fakat çoğumuz hayatı eksik yaşadığımız için olgunluğun Olumsuzunun Olumsuzunu bu veya şu derecede yaşarız. BÜYÜK çok bilgece bir filmdir.

Onaylanmış doğal seks:



Son olarak, olumlu değerinin onaylanmış doğal seks olduğu bir hikâye düşünün. *Onaylanmış* derken toplum tarafından tasvip edilmiş demek istiyorum; *doğal* ise üreme, ona eşlik eden haz ve sevginin ifadesi demek.

Çelişik kategorisinin altında doğal olana ters düşse de evlilik dışı ve evlilik öncesi seks yer alır. Toplum genelde fahişeliği hoş karşılamaz, ama fahişeliğin doğal olduğu pekala ileri sürülebilir. İki eşlilik, çok eşlilik, çok kocalılık, ırklararası evlilik ve resmi nikahsız birliktelik kimi toplumlarda kabul görürken, başkalarında görmez. Bekaretin doğal olmadığı pekala ileri sürülebilir, ama hiç kimse sizi bakir/bakire olmaktan alıkoyamaz. Rahip veya rahibe gibi bekaret yemini etmiş biriyle cinsel ilişkiye girmek, kilisenin kaşlarını çatmasına sebep olur.

Çelişik kategorisinin altında, insanlık icatta sınır tanımaz görünmektedir: Röntgencilik, pornografi, aşırı cinsel dürtüler, nemfomani, fetişizm, teşhircilik, sürtünmeyle cinsel haz alma, karşı cins gibi giyinme, ensest, tecavüz, pedofili ve sadomazoşizm onaylanmayan ve doğal olmayan eğilimlerden sadece birkaçıdır.

Eşcinsellik ve biseksüelliği konumlandırmak zor; bazı toplumlarda doğal karşılanırken, diğerlerinde karşılanmaz. Birçok Batı ülkesinde eşcinsellik kabul görmektedir; buna karşın bazı Üçüncü Dünya ülkelerinde hala idamlık bir suç sayılıyor. Seks toplumsal ve kişisel algılara göre değiştiği için bu saptamaların çoğu keyfi görünmektedir.

Fakat yaygın sapkınlıklar uç noktada değildir. Bunlar münferit olarak işlenegelir, hatta şiddet yüklü olarak ve başka biriyle birlikte. Öte yandan cinsel obje başka bir canlı türünden - hayvan - olduğunda veya ölü olduğunda nekrofili - veyahut sapkınlıklar bir arada yaşandığında zihin isyan bayrağını çeker.

ÇİN MAHALLESİ: Onaylanmış doğal seksin uç noktası ensest değildir. Bu sadece Çelişik kategorisine girer. Bu filmde ise Olumsuzun Olumsuzu kendi ensest ilişkisinden doğan yavruyla ensest ilişki yaşamaktır. İşte bu nedenle Evelyn Mulwray çocuğunu babasından korumak için kendi hayatını tehlikeye atıyor. Onun aklını yitirdiğini ve aynı sapkınlığı tekrar yapabileceğini biliyor. Cinayetin altında yatan sebep budur. Cross'un damadını öldürmesinin sebebi, Mulwray'in ona kızından olan kızının nereye saklandığını söylemeyecek olmasıdır. Filmin Zirvesinden sonra olacak olan budur; Cross dehşet içindeki çocuğun gözlerini kapatır ve onu annesinin tüyler ürpertici cesedinden uzaklaştırır.

Olumsuzun Olumsuzu ilkesi sadece trajik olarak değil, gülünç olarak da işleyebilir. Komik dünya eylemlerin son raddesine kadar gitmesi gerektiği kaotik ve vahşi bir yerdir. Aksi halde kahkahalar güme gider. Fred Astaire/Ginger Rogers filmlerinin sabun köpüğü misali eğlencesi bile sınıra dayanır. Bilindiği gibi Fred Astaire kendini kandıran bir karakteri canlandırıp çok havalı bir kıza aşık olduğunu kendi kendine söyler, ama biz aslında onun kalbinin Ginger'a ait olduğunu biliriz. Bu filmlerde doğrunun değeri işlenmektedir.

İyi yazarlar karşıt değerlerin insan deneyiminin sınırı olmadığını her zaman bilirler. Eğer bir hikâye Karşıt değerde durursa ya da daha kötüsü Çelişik değerde durursa, bizim her yıl yüzlercesini yaşadığımız bayağılıkları yansıtmaktan öteye geçmez. Zira sevgi/nefret, doğru/yalan, özgürlük/kölelik, cesaret/korkaklık ve benzeri konular hakkında yazılmış basit hikâyeler kesinkes önemsizdir. Eğer bir hikâye Olumsuzun Olumsuzuna varmıyorsa, belki seyirciyi tatmin edebilir, ama asla olağanüstü ve muhteşem olamaz.

Yetenek, beceri ve bilgi gibi faktörlerin eşit olduğu varsayıldığında, büyüklük bir yazarın olumsuz tarafı nasıl işlediğinde saklıdır.

Eğer hikâyeniz tatmin edici görünmüyorsa ve bazı açılardan aksıyorsa, hikâyenin karmaşasının içine girmek ve kusurlarını anlamak için bazı araçlara ihtiyaç vardır. Bir hikâye zayıfsa, sebep mutlaka karşıt güçlerin zayıflığıdır. Yaratıcılığınızı ana karakterin ve dünyasının

hoş ve çekici yanlarını bulmaya harcamak yerine, olumlu boyutları doğal ve içtenlikle işe yarar kılacak bir zincirleme tepkime yaratmak için olumsuz tarafı inşa edin.

İlk adım, söz konusu değerleri ve onların ilerleyişini sorgulamaktır. Olumlu değerler nelerdir? Hangisi üstündür ve hikâyeyi Zirveye taşıyabilir? Karşıt güçler olumsuzluğun bütün tonlarını taşıyor mu? Onlar bir noktada Olumsuzun Olumsuzunun gücüne ulaşıyor mu?

Genellikle ilerleme birinci bölümde olumludan çelişiğe, sonraki bölümlerde de karşıta ve nihayet son bölümde olumsuzun olumsuzuna evrilerek ya trajik bir biçimde sona erer ya da köklü bir farklılıkla olumluya geri döner. Öte yandan BÜYÜK filmi hemen olumsuzun olumsuzuna sıçrar, sonra da toyluğun bütün derecelerini gözler önüne serer. KAZABLANKA daha da radikaldir. Faşist bir tiranlıkta kendinden nefret ederek ve kendini kandırarak yaşayan Rick'le açılan film, daha baştan olumsuzun olumsuzu noktasındadır, sonra üç değer açısından da olumlu bir zirveye doğru ilerler. Her şey mümkündür, yeter ki *yolun sonuna varılsın!*

15

SERİM

ANLATMA, GÖSTER!

Serim malumat demektir; seyircinin olayların seyrini takip edip anlayabilmesi için ihtiyacı olan ortam, biyografi ve karakterizasyonla ilgili bilgiler.

Bir okur senaryonun ilk sayfalarında yazarın serimi nasıl yapığına bakarak onun yeteneği konusunda hüküm verebilir. İyi tasarlanmış bir serim harika bir hikâyenin garantisi değildir, ama yazarın işini bildiğini gösterir. Serimde ustalık, serimi *görünmez* kılmakta yatar. Hikâye ilerlerken, seyirci zahmetsizce, hatta farkında olmadan bilmesi gereken her şeyi özümser.

Ünlü motto "Anlatma, göster!" anahtardır. Asla ve asla seyirciye dünya, tarih veya kişi hakkında bir şeyler *anlatan* sözcükleri karakterin ağzına tıkmayın. Bunun yerine, insanların samimi ve doğal olarak konuşup davrandığı ama yeri gelince dolaylı yoldan gerekli bilgilerin de verildiği doğal ve içtenlikli sahneler *gösterin*. Başka bir deyişle *serimi dramatize edin*.

Dramatize edilmiş serim iki amaca hizmet eder: Birinci amacı mevcut çatışmayı ileriye taşımaktır. İkinci amacı bilgi aktarmaktır. Endişeli çömezler bu sırayı tersine çevirirler, serim işini dramatik gerekliliğin önüne geçirirler.

Sözgelimi, Jack konuşuyor: "Harry, ne kadar zamandır birbirimizi tanıyoruz yahu? Ne diyorsun? Yirmi yıl falan mı? Kolejden beridir. Epey uzun bir zaman, değil mi Harry? Neyse. Bu sabah ne yiyelim?" Bu sözlerin, kulak misafiri olmuş seyirciye Jack ile Harry'nin arkadaş olduklarını, yirmi yıl önce aynı okula gittiklerini ve henüz kahvaltı etmediklerini anlatmaktan başka bir amacı yoktur: Doğal olmayan davranışın ölümcül darbesi. Hiç kimse karşısındakine zaten ikisinin de

bildiği bir şeyi mecburi bir ihtiyaç olmadıkça söyleme gereği duymaz. Bu nedenle eğer bu bilgiye gerek varsa, yazar diyalog için malumatı aşan bir saik yaratmalıdır.

Serimi dramatize etmek için şu kılavuz ilkeyi uygulayın: *Serimi cephaneye* çevirin. Sizin karakterleriniz zaten dünyalarını, geçmişlerini, birbirlerini ve kendilerini biliyorlar. Bırakın bildiklerini, istedikleri şeyleri elde etmek için giriştikleri savaşta cephane olarak kullansınlar. Yukarıda zikrettiğimiz bilgileri cephaneye çevirelim: Harry'nin boğuk esnemesine ve kan çanağı gözlerine tepki olarak Jack şunları söylüyor: "Harry, şu haline bak! Aynı hippi saç tarzı, geceden keçeleşip kalmış, yirmi yıl önce okuldan kovulmana yol açan aynı çocuksu şovlar. Neden kalkıp bir kahve kokusu almıyorsun?" Seyircinin gözleri Harry'nin tepkisini görmek için hemen sahneye kilitlenir ve dolaylı yoldan "yirmi yıl" ve "okul" kelimelerini duymuş olur.

Yeri gelmişken "Anlatma, göster!" ilkesi, Harry ile Jack'in üniversite yıllarından acemi birliğine, oradan çifte düğüne ve kuru temizlemeci dükkanı açmaya uzanan bir dizi fotoğrafının sıralandığı şömine rafına kamerayla pan yapmak demek değildir. Bu anlatmak demektir, göstermek değil. Kamerayla bunu yapmak uzun metraj bir filmi amatör bir filme çevirir. "Anlatma, göster!" demek karakterlerin *ve kameranın* doğru hareket etmesi demektir.

Serimin dallı budaklı sorunlarıyla uğraşmak bazı yazarların gözünü korkutur ve bu yazarlar bundan olabildiğince çabuk kurtulmaya çalışırlar ki stüdyodaki senaryo analisti hikâyelerine odaklanabilsin. Serimle dolu birinci bölümden güçlükle geçmeye çalışan okur, çok geçmeden yazarın temel beceriye sahip olmayan bir amatör olduğunu anlar ve hemen son sahnelere sıçrar.

Kendine güvenen yazarlar tüm hikâye boyunca serimi parçalara ayırır ve genellikle son bölümün Zirvesine gelirken açığa vururlar. Şu iki ilkeye uyarlar: Seyircinin, vuku bulduğunu mantık çerçevesinde kolaylıkla tahmin edebileceği bir şeye asla yer verme. Eksik bilgi kafa karışıklığına yol açmayacaksa asla serime geçme. Bilgi vererek değil, *vermeyerek* seyircinin ilgisini çekebilirsiniz, elbette hikâyeyi anlamak için bilginin kesinkes gerekli olduğu durumlar hariç.

Serime tempo katın. Diğer her şey gibi serim de kademe kademe ilerlemelidir: Dolayısıyla en az önemli bilgiler en erken verilirken, daha önemlileri sonradan verilir, en önemlileri ise en sona saklanır. Peki, serimin en önemli parçaları nelerdir? Sırlar. Karakterlerin öğren-

mek istemeyeceği acı verici gerçekler.

Başka bir deyişle, "California sahneleri" yazmayın. "California sahneleri" birbirini pek tanımayan iki insanın karşılıklı oturup kahve içerken aniden hayatlarının derin ve karanlık sırları hakkında sıkı fıkı konuşmaya başladıkları sahnelerdir. "Ah, berbat bir çocukluk geçirdim ben. Annem beni cezalandırmak için kafamı klozete sokardı." "Hah, sen buna kötü çocukluk mu diyorsun? Benim babam beni cezalandırmak için ayakkabımın içine köpek boku koyar ve okula öyle yollardı."

Yeni tanışan insanlar arasındaki ihtiyatsızca samimi ve acı itiraflar zoraki ve yanlıştır. Bu husus dile getirildiğinde, yazarlar bunun gerçek hayatta da olduğunu, insanların çok kişisel konuları bile hiç tanımadıkları kimselere anlattıklarını söyleyerek karşı çıkarlar. Ben de aynı fikirdeyim. Ama sadece California'da. Arizona'da, New York'ta, Londra'da, Paris'te ve dünyanın başka herhangi bir yerinde değil.

West Coaster gemilerinin belli bir modeli birbirlerine kendilerini hakiki Californialı olarak tanıtmak için kokteyl partilerinde itiraf edilecek, önceden hazırlanmış derin ve karanlık sırlar taşır. Böylece karşısındaki kişiye "odaklanıp ruhuna dokunabileceklerdir." Böyle bir partide ayakta dikilmiş kekimi yerken birisi yanıma gelip çocukken ayakkabısına köpek boku konulduğunu söylese, aklımdan şunu geçiririm: "Vaoov! Şayet bu soğanlı baharatlı avakado yerken hazırlanılmış derin ve karanlık bir sırsa, işin aslı nasıldır acaba?" Zira her zaman anlatılamayan bir şeyler vardır. Anlatılan şey anlatılamayanı gizler.

Evelyn Mulwray'in "O benim kız kardeşim ve kızım," diye dillendirdiği itirafı kokteyl partisinde paylaşılacak bir şey değildir. Gittes'e bunu, kızını babasından uzak tutması için söylemiştir. "Beni öldüremezsin Luke, ben senin babanım," itirafı Darth Vader'ın oğluna hiçbir zaman söylemek istemeyeceği bir gerçektir, ama eğer söylemezse oğlunu öldürmek zorunda kalacak veya onun tarafından öldürülecektir.

Hayatın baskısı bu karakterleri kötünün iyisini seçmeye zorladığı için bunlar içten ve dokunaklı anlardır. İyi kotarılmış bir hikâyede en büyük baskı nerededir? *Bitiş çizgisinde.* Bu nedenle işini bilen yazar zamana bağlı sanatın ilk ilkesine uyar: *En iyiyi en sona sakla!* Çünkü eğer vaktinden önce ifşaatta bulunursak, seyirci zirvenin geliyor olduğunu gelmeden çok önce görür.

Sadece seyircinin bilmeye kesinkes ihtiyacı olduğu ve bilmek istediği kadar bilgi verin, fazlasını değil!

Diğer yandan yazar anlatıyı kontrol ettiği için bilme ihtiyacını ve isteğini de kontrol eder. Eğer anlatının belli bir noktasında bir miktar bilginin verilmesi gerekiyorsa, aksi halde seyirci hikâyeyi takip edemeyecekse, merak uyandırarak bilme arzusu yaratın. Seyircinin zihnine "Neden?" sorusunu sokun. "Neden bu karakter böyle davranıyor? Neden bu veya şu olmuyor? Neden?" Bilgi açlığıyla, dramatize edilmiş bilgilerin en karmaşık olanları bile kolayca anlaşılır hale gelir.

Biyografik bilgi aktarımının üstesinden gelmenin bir yolu, anlatıya ana karakterin çocukluğundan başlayıp sonra hayatının bütün onyıllarından geçmektir. Sözgelimi SON İMPARATOR (THE LAST EMPEROR, 1987) filmi Pu Yi'nin (John Lone) yaşamının altmış yılını kapsamaktadır. Hikâye onun Çin imparatoru yapıldığı çocukluk döneminden başlayıp yeniyetmelik yıllarına, gençliğindeki evliliğine, Batı'da eğitim yıllarına, yozlaşma dönemine, Japon işbirlikçiliğine, komünist idarede altındaki yıllarına ve nihayet Pekin'in botanik bahçelerinde çalıştığı son günlerine kadar uzanan sahneleri birbirine bağlar. KÜÇÜK DEV ADAM (LITTLE BIG MAN, 1970) bütün bir yüzyılı perdeye aktarır. İLK DEFA, ELVADA CARİYEM (BA WANG BIE JI, 1993) ve SHINE; hepsi gençlik çağıyla başlar ve ana karakterin hayatındaki kilit olayları işleyip orta yaş dönemine veya daha ilerisine atlar.

Ne var ki bu tasarım bilgi aktarımı açısından yerinde olsa da ana karakterlerin ezici çoğunluğunun hayatı doğumdan ölüme kadar takip edilemez; bunun nedeni hikâyelerinin Omurgasının olmamasıdır. Bir ömrü kapsayan bir hikâye anlatmak için muazzam güçlü ve sağlam bir Omurga yaratmak gerekir. Ancak karakterlerin çoğu için çocukluktaki bir Tetikleyici Olaydan kaynaklanan hangi yegane derin arzu onyıllar boyunca devam edebilir ki? İşte bu nedenle neredeyse bütün hikâyelerin Omurgası ana karakteri aylar, haftalar, hatta saatler boyunca izlemekle yetinir.

Öte yandan, eğer elastik ve dayanıklı bir *Omurga* yaratılabilirse, bir hikâye epizodik olmadan da onyılları kapsayacak şekilde anlatılabilir. Epizodik "uzun zaman dilimlerini kapsamak" demek değildir, daha ziyade "aralıklı, düzensiz fasılalar" demektir. Yirmi dört saati anlatan bir hikâyede eğer o gün olan biten her şey her zaman olanlarla alakasız ise epizodik olabilir. KÜÇÜK DEV ADAM bir adamın Amerikan yerlilerinin beyazlarca soykırıma uğratılmasını önleme çabası etrafında dönmektedir; dolayısıyla hikâyenin anlattığı nesilleri kapsayan bir asırlık bir vahşettir. İLK DEFA bir adamın kadınları aşağılamak ve mahvetmek yönündeki kör arzusunu işler; hiçbir zaman içyüzünü anlamadığı, ruhu zehirleyen bir arzudur bu.

SON İMPARATOR filminde bir adam ömrünü tek bir soruya cevap bulmaya çalışarak harcar: Ben kimim? Pu Yi daha üç yaşındayken imparator yapılmıştır, ama bunun ne anlama geldiği konusunda zerre fikri yoktur. Onun gözünde saray, oyun alanından başka bir şey ifade etmemektedir. Çocukluk kimliğine sımsıkı sarılmıştır, ta ki yeniyetme olduğunda bile emzirilene kadar. İmparatorluk görevlileri onun bir imparator gibi davranmasında diretirler, ama sonra o fark eder ki imparatorluk yoktur. Yanlış bir kimliğe bürünmüş olarak birbiri ardınca farklı kişilikleri benimser, ama hiçbiri ona uymaz: Önce, bir İngiliz bilgini ve beyefendisi, sonra seks sporcusu ve hedonist, ardından sosyete partilerinde Sinatra taklidi yapan uluslararası çapta ehlikeyf biri, derken bir devlet adamı ve Japonların kuklası bir adam. Sonunda komünistler ona son kimliğini verir: Bahçıvan.

ELVEDA CARİYEM, Dieyi'nin (Leslie Cheung) dürüst bir hayat arayışına adadığı elli yılı anlatır. Çocukluğunda Pekin Operası'nın şefleri tarafından acımasızca dövülmüş, beyni yıkanmış ve öyle olmamasına rağmen kendisinde bir kadın doğası olduğunu itiraf etmeye zorlanmıştır. Eğer itiraf ederse işkenceye gerek kalmayacaktır. Feminendir, ama feminen pek çok erkek gibi özünde erkektir. Dolayısıyla bir yalanı yaşamaya zorlandığı için ister şahsi ister siyasi olsun, her nevi yalandan nefret eder. Bu noktadan itibaren hikâyedeki bütün çatışmalar onun hakikati söyleme arzusundan kaynaklanır. Ne var ki Çin'de yalnızca yalancılar hayatta kalmaktadır. Sonunda hakikatin imkansız olduğunu anlayınca kendi canına kıyar.

Ömrü kapsayan Omurgaya seyrek rastlanıldığı için Aristo'nun "hikâye anlatmaya ortasından başlayın" (*in medias res*) yollu önerisine uyarız. Ana karakterin yaşamındaki zirve olayın tarihini saptadıktan sonra, zamanda ona olabildiğince yakın yerden başlarız. Bu plan; anlatımın süresini kısaltırken, Tetikleyici Olay gelmeden karakterin biyografisini uzatır. Sözgelimi eğer Zirve, karakter otuz beş yaşına bastığında gerçekleşiyorsa, filmi onun yeniyetmeliğinden başlatmak yerine doğum gününden bir ay kadar öncesinden başlatırız. Bu, ana karaktere otuz beş yıllık hayatın varoluşuna katabileceği azami değeri de verir. Sonuçta hayatının dengeden çıktığı şimdilerde artık risk altındadır ve hikâye çatışmayla doludur.

Örneğin, evsiz bir alkolik hakkında bir hikâye yazmanın zorlukları üzerinde düşünelim. Kaybedecek nesi var? Hemen hemen hiçbir şey. Sokakların tarifsiz derdine katlanan bir ruh için ölüm bile bir lütuf olabilir ve hava durumundaki bir değişiklik bile ölümü getirebilir. Varoluşunun ötesinde pek değeri olmayan hayatlara tanık olmak acıklı-

dır, ama elinde bu kadar az malzeme olan yazar acı çekmenin durağan resmini yapmaktan öteye geçemez.

Doğrusu biz, kaybedecek daha çok şeyi olan insanlar hakkında hikâyeler anlatırız; ailesi, kariyeri, idealleri, olanakları, ünü, gerçekçi umutları ve düşleri olan insanlara dair hikâyeler. Böyle hayatlar dengesini yitirdiğinde karakterler tehlikeye düşerler. Tekrar hayatlarını dengeye kavuşturmak için mücadele verirken ellerindekini muhtemelen kaybederler. Düşman güçlere karşı zorlukla kazanılmış değerleri riske atan savaşlar çatışma yaratır. Ve bir hikâye çatışmayla tahkim edildiğinde, karakterler elde edebilecekleri tüm cephaneye ihtiyaç duyarlar. Sonuçta, yazar bilgi aktarımını dramatize etmekte pek zorlanmaz ve bilgiler göze görünmeden doğal yoldan eyleme dönüşür. Fakat hikâye çatışmadan yoksunsa yazar "masanın tozunu alıyor" demektir.

Sözgelimi 19. yüzyıl oyun yazarlarının serim meselesini nasıl çözdüğüne bakalım: Perde açılıyor ve sahnede bir oturma odası dekoru var. İki hizmetçi içeri giriyor. Birisi otuz yıldır orada çalışmaktadır, diğeri ise henüz bu sabah tutulmuş genç bir hizmetçidir. İleri yaşta olan yeni gelene dönüp "Dr. Johanson ve ailesi hakkında hiçbir şey bilmiyorsun değil mi?" diye soruyor. "İzin verirsen anlatayım," diye devam ediyor sözüne. Ve mobilyaların tozunu alırken Johnson ailesinin bütün hikâyesini, dünyasını ve fertlerini anlatıyor. İşte yazarın gereksiz izahatla "toz alması" tam da budur.

Bugün bile bunu görebiliyoruz.

TEHDİT (OUTBREAK, 1995): Açılış sekansında Albay Daniels (Dustin Hoffman) Ebola virüsü salgınını önlemek için Batı Afrika'ya uçar. Uçakta genç bir tıp asistanı vardır. Daniels ona dönüp şöyle der: "Ebola hakkında bir bilgin yok, değil mi?" Ve virüsün bütün patolojisini sayıp döker. Eğer genç asistan yeryüzündeki bütün insanlığı tehdit eden bir hastalıkla savaşmak için eğitim almadıysa adamın bu görevde ne işi var? Kendinizi bir kişinin bir başka kişiyle her ikisinin de zaten bildiği veya bilmesi gerektiği bir şeyi söylediği bir diyaloğu yazarken bulursanız, kendinize şu soruyu sorun: Bu dramatize edilmiş midir? Cephane işlevi görecek bir izah mıdır bu? Değilse, atın.

Eğer bilgi aktarımını enikonu dramatize edebiliyorsanız ve onu görünmez kılabiliyorsanız, eğer onun ifşaatını kontrol edebiliyor, sadece seyirci ihtiyaç duyduğunda ve bilmek istediğinde ifşaatı yapıp en iyiyi en sona saklıyorsanız, o zaman işinizi öğreniyorsunuz demektir. Çömez yazarlar için sorun teşkil eden şey işini bilen yazarlar için

paha biçilmez bir hazineye dönüşür. Onlar karakterlerine anonim bir geçmiş vererek izahtan sakınmak yerine, zahmet edip biyografilerini önemli olaylarla süslerler. Hikâye anlatıcılarının anlatımda defalarca kez karşılaştıkları sorun nedir? Sahne nasıl yön değiştirecek ve Dönüm Noktaları nasıl yaratılacak.

HİKÂYE GEÇMİŞİ KULLANIMI

Sahnenin yönünü sadece iki yoldan biriyle değiştirebiliriz: Eylem veya ifşaat. Bunun başka yolu yoktur. Sözgelimi, eğer olumlu bir ilişki içinde birbirlerini seven ve bir arada olan bir çiftimiz varsa ve bu durumu olumsuza, nefret ve ayrılığa çevirmek istiyorsak, bunu eylemle yapabiliriz: Kadın erkeğin yüzüne bir tokat atıp "Artık dayanamıyorum buna. Bitti," der. İfşaatla yapacak olursak: "Kız kardeşinle üç yıldır bir ilişki yaşıyorum. Ne yapmayı düşünüyorsun bu konuda?"

Güçlü ifşaatlar HİKÂYE GEÇMİŞİNDEN, yani yazarın Dönüm Noktalarını yaratmak için kritik anlarda açığa vurabileceği, karakterlerin yaşamlarında önceden olmuş önemli olaylardan gelir.

ÇİN MAHALLESİ: "O benim kız kardeşim ve kızım," bir ifşadır, ikinci bölümün Zirvesinin yönünü değiştirmek ve sarmal bir üçüncü bölüm hazırlamak için saklanılmış enfes bir ifşa. İMPARATOR: "Beni öldüremezsin Luke, ben senin babanım," olası en büyük etkiyi yaratmak, Zirvenin yönünü değiştirmek ve tamamen yeni bir filmi JEDI'NİN DÖNÜŞÜ'nü hazırlamak için saklanılmış, YILDIZ SAVAŞLARI'nın hikâye geçmişinden bir ifşadır.

Robert Towne, ÇİN MAHALLESİ'nde Cross ailesinin ensest ilişkisini daha önce ifşa edebilirdi, Gittes'in bu gerçeği sadakatsiz bir hizmetçiden öğrenmesini sağlayarak. George Lucas, C_3PO'nun R_2D_2'ye "Sakın Luke'a söyleme, çünkü bunu duyduğuna gerçekten üzülür. Darth onun babası," yollu ikazda bulunmasını sağlayarak Luke'un babasını ifşa edebilirdi. Bunun yerine onlar, beklenti ile sonuç arasında boşluk yaratan ve işin içyüzünü anlamayı sağlayan patlayıcı Dönüm Noktaları yaratmak için hikâye geçmişinin ifşaatını kullandılar. Az sayıdaki istisna dışında, sahneler başka bir şeyle değil; aksiyonla, sadece aksiyonla yön değiştirir. Kaçınılmaz olarak aksiyon ve ifşaatın bir birleşimine gereksinim duyarız. Aslına bakarsanız, ifşaat daha etkili olmaya elverişlidir, bu nedenle çoğu zaman onu büyük Dönüm Nok-

talarına, bölüm zirvelerine saklarız.

GERİYE DÖNÜŞ (FLASHBACK)

Geriye dönüş basitçe serimin (bilgi aktarımın) başka bir türüdür. Diğer her şey gibi iyi de yapılabilir, kötü de. Başka bir deyişle, seyirciyi izahatla dolu sebepsiz ve uzun diyaloglarla sıkmak yerine istenilmeyen, donuk ve bilgi dolu geriye dönüşlerle de sıkabiliriz. Ya da bu işi düzgün yaparız. Yerleşik serim ilkelerini takip edersek, geriye dönüşle harikalar yaratabiliriz.

Birincisi, geriye dönüşü dramatize edin.

Geçmişteki yavan sahnelere dönmek yerine, kendi Tetikleyici Olayı, ilerlemesi ve Dönüm Noktasıyla bir mini dramayı hikâyeye katabiliriz. Her ne kadar yapımcılar geriye dönüşlerin filmin hızını düşürdüğünü sık sık iddia etseler de işin aslı böyle değildir, aksine iyi yapılmış bir geriye dönüş filmi hızlandırır.

KAZABLANKA: Paris'e geriye dönüşler ikinci bölümün açılışında gelir. Rick sarhoş ve bunalımlı bir halde gözyaşlarını viskisine dökerken, birinci bölümün zirvesinin gerilimini azaltmak için filmin ritmi kasten yavaşlatılır. Fakat Rick, Isla ile yaşadıklarını hatırladıkça, Nazilerin Paris'i işgali sırasında yaşadıkları aşk macerasına geriye dönüş filme hızlı bir tempo kazandırır ve bu tempo sekansın zirvesinde Ilsa'nın Rick'ten ayrılmasıyla zirve noktasına ulaşır.

REZERVUAR KÖPEKLERİ: Bir cinayet gizeminin tetikleyici olayı iki olayı birleştirir: Bir cinayet işlenmiştir ve ana karakter cinayeti çözer. Öte yandan Agatha Christie hikâyelerini sadece ikinci kısımla açar; bir gömme dolabın kapısı açılır ve bir ceset düşer. Cinayetin tespitiyle hikâyeye başlayarak iki yönde merak uyandırır: Geçmişe yönelik, cinayet nasıl ve neden işlendi? Geleceğe yönelik, bir sürü zanlıdan hangisi yaptı bunu?

Tarantino'nun tasarımı basitçe Agatha Christie'yi yeniden yorumlar. Tarantino karakterlerini tanıttıktan sonra Tetikleyici Olayın ilk yarısını - acemice yapılmış bir silahlı soygun - atlayarak filme başlar ve hemen ikinci yarıya geçer: Kaçış. Kaçan arabanın arka koltuğunda yaralı halde duran soyguncudan biz soygunun kötü gittiğini anlarız ve merakımız hem geçmişe hem de geleceğe kayar. Ters giden neydi? Gelecekte ne olacak? Her iki sorunun da cevabını öğrenme ihtiyacı ve

arzusunu yarattıktan sonra, ne zaman depodaki sahneler nefes kesici tempoya ulaşırsa, Tarantino soygunun çok hızlı aksiyonuna geri dönüşler yapar. Basit bir fikir, ama şimdiye değin hiç kimse bunu böylesine cesur yapmadı ve pekala temposu düşük olabilecek bir filmi gayet enerjik hale getirdi.

İkincisi, seyircide öğrenme ihtiyacı ve arzusu yaratmadan geriye dönüş yapmayın.

KAZABLANKA: Ilsa aniden Rick'in hayatında tekrar belirirken ve Sam'in piyanosu üzerinden birbirlerini süzerken, birinci bölümün zirvesi aynı zamanda ana olay örgüsünün tetikleyici olayı olur. Bunu bir kokteyl sohbeti izler; iki tarafa çekilebilecek sözler ve alt metin geçmişteki bir ilişkinin ve tutkunun hala çok canlı olduğunu ima eder. İkinci bölüm başladığında seyirci meraktan çatlamaktadır: Bu ikili arasında Paris'te neler olmuştur? İşte o zaman, sadece o zaman, yani seyircinin öğrenme ihtiyacı ve arzusu duyduğu zaman yazarlar geriye dönüş yaparlar.

Senaryonun roman olmadığını idrak etmeliyiz. Romancılar doğrudan karakterlerin duygu ve düşüncelerini anlatabilirler. Biz bunu yapamayız. Dahası, romancılar serbest çağrışım rahatlığından faydalanabilirler. Biz bunu yapamayız. Roman yazarı, eğer isterse, karakterini bir dükkanın vitrini boyunca yürütebilir, onu içeri baktırabilir ve ona tüm çocukluğunu anımsatabilir. "O öğleden sonra doğduğu kasabada yürüyordu, berber dükkanına göz atığında babasının onu henüz küçük bir çocukken getirdiği bu dükkanı hatırladı; puro içen ve beysbol hakkında konuşup duran yaşlılar arasında oturduğu o günleri... 'Seks' sözcüğünü duyduğu ilk yer burasıydı ve o zamandan beri en iyi skoru almayı düşünmeden bir kadınla yatmayı beceremiyordu."

Romanda serim nispeten kolaydır, ama kamera yanlış olan her şeyi yakalayan bir X-ışını cihazıdır. Eğer romandaki gibi serbest çağrışım yoluyla veya karakterin düşüncelerini yansıtan yarı subliminal anlık görüntülerle bilgi aktarmaya çalışırsak bu bizi yapmacık kılar.

RÜYA SEKANSLARI

Rüya Sekansı balo giysisi içinde bir bilgi aktarımıdır. Yukarıda söylediğimiz her şey, bilgiyi Freudçu klişeler kisvesinde sunmaya yönelik genelde zayıf düşen bu çabalar için de fazlasıyla geçerlidir. Rüyaların az sayıdaki etkin kullanımlarından birini görmek için Bergman'ın

YABAN ÇİÇEKLERİ filminin açılışına bakabilirsiniz.

MONTAJ

Montaj, Amerikan kullanımında zamanı esaslıca kısaltan veya genişleten ve sık sık silinme, göz bebeği, bölünmüş ekran, birbirine karışan görüntüler ve diğer birçok optik efektin kullanıldığı hızla kesilmiş bir görüntüler dizisidir. Böyle sekansların yüksek enerjisi, onların amacını gizlemek için kullanılır: Bilgi aktarmak gibi gayet sıradan bir amaç. Rüya Sekansı gibi montaj da dramatize edilmemiş bilgi aktarımını seyircinin gözünü oyalayarak daha az sıkıcı hale getirme çabasıdır. Az sayıdaki istisnası hariç montajlar dramatizasyon yerine dekoratif fotoğraf ve kurguyu yerleştirmeye yönelik tembelce bir çabadır ve bu nedenle bundan kaçınılması gerekir.

DIŞ-SESLE ANLATIM

Dış-sesle anlatım da seyirciye bilgi vermenin başka bir yoludur. Tıpkı geriye dönüşte olduğu gibi iyi yapılanı da vardır, kötü yapılanı da. Anlatının testi şudur: Kendinize şunu sorun: "Eğer dış-sesi senaryomdan çıkarıp atarsam hikâye yine güzel anlatılmış olur mu?" Eğer cevabınız evetse, dış-sesi çıkarın. Genel olarak "az çoktur" ilkesi işler. Teknik ne kadar tasarruflu olursa etkisi o kadar fazla olur. Bu nedenle atılabilecek her şey atılmalıdır. Öte yandan bunun istisnaları da yok değildir. Eğer dış-sesle anlatım çıkarıldığında hikâye yine kendi ayakları üzerinde durabiliyorsa, o zaman dış-sesi muhtemelen tek bir geçerli sebeple kullanmışsınızdır: Kontrpuan olarak.

Kontrpuan anlatım (counterpoint narration) Woody Allen'ın bizlere büyük hediyesidir. Eğer HANNAH VE KIZ KARDEŞLERİ veya KOCALAR VE KARILAR filminden dış-sesi çıkarırsak hikâyeler yine duru ve etkin olacaktır. Ama neden çıkaralım ki? Woody Allen'ın anlatımı başka türlü yapılamayacak espriler, ironiler ve kavrayış sunuyor. Anlatımsız kontrpuana dış-sesin eklenmesi keyifli olabilir.

Zaman zaman özellikle açılışta veya bölümler arası geçişlerde, BARRY LYNDON (1975) filminde olduğu gibi, kısa sözlü anlatımlar zararsızdır, *ama film boyunca sözlü anlatımda bulunma eğilimi sanatımızın geleceğini tehdit eder.* Hollywood ve Avrupa'daki en iyi yönetmenlerden bazıları tarafından her geçen gün yenileri çekilen filmler işten kayta-

ran bu uygulamaya teslim oluyor. Sahneleri cafcaflı fotoğraflarla ve savurgan yapım değerleriyle dolduruyorlar, sonra da ses bandında vızıldayan sesle birlikte görüntüler sinemayı bir zamanların *Klasik Çizgi Romanlarına* dönüştürüyor.

Çoğumuz önce bu çizgi romanları, hikâyeyi anlatan başlıkların olduğu resimli romanları okuyarak büyük yazarların kitaplarını tanıdık. Bu, çocuklar için iyidir; ama sinema için değil. Sinema A görüntüsünü kurgu, kamera veya mercek hareketiyle B görüntüsüne bağlar ve *ortaya açıklama olmaksızın ifade edilen* C, D ve E anlamları çıkar. Son zamanlarda art arda çekilen filmlerde sabit kamera odalardan ve koridorlardan geçerken, sokaklarda bir aşağı bir yukarı giderken, setlere ve oyunculara pan yaparken, bir anlatıcı dış-sesle hiç susmadan konuşuyor da konuşuyor, karakterin yetişme tarzını, düşlerini ve korkularını, hatta hikâyenin geçtiği toplumun siyasi durumunu bize anlatıyor; böylece film multi-milyon dolarlık görüntülü ve sesli bir kitaba dönüşüyor.

Filmin ses bandını açıklamayla doldurmak pek yetenek ve çaba gerektirmeyen bir iştir. "Anlatma, göster!" sanatçılığa ve disipline bir davettir, tembelliğe kapılmayıp hayal gücünüzü ve emeğinizi sonuna kadar kullanmayı talep eden yaratıcı sınırlamalara boyun eğmeyi salık verir.

Daha önemlisi, "Anlatma, göster!" seyircimizin zekasına ve duyarlılığına saygı göstermek anlamına gelir. Onları ritüele, seyretmeye, düşünmeye, hissetmeye ve kendi çıkarımlarına varmaya davet edin. Bir çocuğu dizinize oturtup hayatı "açıklar" gibi davranmayın onlara, çünkü açıklamanın fazlaca ve yanlış kullanımı sadece laçkalık değil, aynı zamanda küstahlıktır. Eğer bu yöndeki eğilim devam ederse, sinema yakında üçüncü sınıf romanlar seviyesine düşecek ve sanatımız giderek değerini yitirecektir.

Bilgi aktarımının ustaca yapılışını görmek için JFK filmine yakından bakmanızı öneririm. Oliver Stone'un senaryosunu veya videosunu elde etmeye çalışın ve filmi sahnelerine bölüp - içeriği tartışmalı olsun ya da olmasın - tüm bilgileri listeleyin. Sonra Stone'un bu bilgi dağını nasıl hayati parçalara böldüğüne, her bir parçaya hayat verdiğine ve bilgi aktarımına nasıl tempo kazandırdığına dikkat edin. Sanatkarlığın bir şaheseridir bu.

16

SORUNLAR VE ÇÖZÜMLER

Bu bölüm ilginin nasıl canlı tutulacağı, başka mecralardan nasıl uyarlama yapılacağı ve mantıktaki boşlukların üstesinden nasıl gelineceği gibi hep karşılaşılan sekiz önemli sorunu ele alacaktır. Her bir sorun için sanatımızın sunduğu çözümler söz konusudur.

İLGİ SORUNU

Pazarlama bir seyirciyi salona çekebilir, ama bir kez gösterim başladığında seyircinin orada kalması için ikna edici sebeplerin olması gerekir. Bir hikâye ilgiyi yakalamak, süreç boyunca saptırmadan canlı tutmak, sonrada Zirvede onu ödüllendirmek zorundadır. Tasarımınız insan doğasının iki yanına, akla ve kalbe hitap etmediği sürece bu görevi yerine getiremezsiniz.

Merak sorulara cevap vermek ve açık şablonları kapatmak için düşünsel bir araçtır. Hikâye ise bunun tersini yaparak, sorular ortaya atıp yeni durumlar yaratarak evrensel arzuya hitap eder. Her Dönüm Noktası merak uyandırır. Ana karakter giderek artan bir riskin altına girdikçe, seyirci şunu merak eder: "Şimdi ne olacak? Ya ondan sonra?" Ve hepsinden önce "Sonu nasıl bağlanacak?" Bu sorunun cevabı son bölümün Zirvesine kadar verilmez ve böylece merakı kamçılanan seyirci koltuğuna tutulur. Seyrettiğiniz o berbat filmleri bir düşünün; sırf başınızın etini yiyen o sorunun cevabını almak için yerinizde oturup filme katlanmadınız mı? Seyirciyi güldürebilir veya ağlatabiliriz ama hepsinden öte Charles Reade'nin de işaret ettiği gibi onu bekletiriz.

Öte yandan *ilgi*, hayatın olumlu değerleri için duygusal bir ihtiyaçtır: Adalet, güç, hayatta kalma, sevgi, doğruluk, cesaret gibi değerler. İnsan doğası olumsuz olarak algıladığı şeyden içgüdüsel olarak uzaklaşırken, olumluya yönelik güçlü bir çekim hisseder.

Bir hikâye başladığında seyirci bilinçli veya içgüdüsel olarak dünyanın ve ana karakterlerin değer yüklü manzarasını yoklar, iyiyi kötüden, doğruyu yanlıştan, değerli şeyleri değersiz şeylerden ayırmaya çalışır. İyilik Merkezi arar. Bir kez bu çekirdeği buldu mu, duyguları oraya akar.

İyilik Merkezi aramamızın sebebi her birimizin iyi veya haklı olduğumuza inanmamız ve kendimizi olumlu olanla özdeşleştirme isteğimizdir. İçten içe kusurlu olduğumuzu biliriz, belki gerçekten öylesizdir, hatta suçlu bile olabiliriz; ama buna rağmen kalbimiz doğru tarafta olduğunu bir şekilde hissederiz. En kötü insanlar bile kendilerinin iyi olduğuna inanır. Nitekim Hitler Avrupa'nın kurtarıcısı olduğunu düşünüyordu.

Bir keresinde Manhattan'da bir spor salonuna yazılmıştım, oranın mafyayla irtibatlı olduğunu bilmeden. Orada lakabı Bay Coney Island olan eğlenceli hoş bir adamla tanıştım. Bu lakabı gençliğinde bir vücut geliştirmeciyken kazanmış. Herif şimdi bir "düğme adamı"[9] olmuştu. "Düğmelemek" ise susturmak anlamına geliyordu. Düğme adamı insanları sonsuza dek sustururdu. Bir gün saunadaki terleme odasında otururken bana şöyle dedi: "Hey, Bob, söylesene, sen de şu 'iyi' heriflerden biri misin?" Başka bir deyişle benim de çeteye dahil olup olmadığımı soruyordu.

Mafya mantığı şöyle işler: "İnsanlar fuhuş yapmak, uyuşturucu kullanmak ve yasadışı kumar oynamak ister. Başları belaya girdiğinde de polise ve savcılara rüşvet verirler. Suçun meyvelerini tatmak isterler, ama yalancı ve ikiyüzlüdürler ve bunu kabul etmezler. Biz bu hizmetleri sağlıyoruz, ama ikiyüzlü değiliz. Gerçeklerle bizim işimiz. Bizler 'iyi' insanlarız." Bay Coney vicdansız bir tetikçiydi, ama içten içe kendisini iyi biri olduğuna ikna etmişti.

Seyirci koltuğunda kimin oturduğu hiç fark etmez, hepsi İyilik Merkezi, empati ve duygusal ilgi için olumlu odak arar.

En azından İyilik Merkezi ana karakterin içine yerleştirilmelidir. Başkaları bunu paylaşabilir; çünkü biz birden çok karakterle de empati kurabiliriz, ama ana karakterle mutlaka empati kurmamız gerekir. Öte yandan İyilik Merkezi "hoşluğu" ima etmez. "İyi" olduğu şey kadar olmadığı şeyle de tanımlanır. Seyircinin bakış açısından "iyi"; olumsuzlukla - "iyi olmadığı" düşünülen veya hissedilen bir evrenle - kurulan pozitif veya negatif ilişkiye göre verilen bir hükümdür.

BABA (THE GODFATHER): Yozlaşan sadece Corleone ailesi değildir, diğer mafya aileleri de böyledir, hatta polis ve yargıçlar da. Bu filmdeki herkes suçludur veya bir suçluyla bağlantılıdır. Fakat Corleone ailesi olumlu bir niteliğe sahiptir: Sadakat. Diğer çetelerde gangsterler birbirlerini arkadan bıçaklarlar. Bu onları kötü mü kötü herifler yapar. Baba'nın ailesinin sadakati onları *iyi* kötü adamlar yapar. Biz bu olumlu meziyeti fark ettiğimizde duygularımız ona doğru kayar ve kendimizi gangsterlerle empati halinde buluruz.

İyilik Merkezini nereye kadar götürebiliriz? Bir seyirci ne tür canavarlarla empati kuracak?

CEHENNEM ALEVİ (WHITE HEAT, 1949): Filmin İyilik Merkezi olan Cody Jarrett (James Cagney) psikopat bir katildir. Fakat yazar olumlu/olumsuz enerjilerin ustaca dengesini, Jarrett'e önce çekici özellikler verip sonra da onun çevresinde amansız kaderci bir dünya inşa ederek kurmuştur. Cody zayıf iradeli, şakşakçı bir çete üyesidir, ama liderlik vasıflarına da haizdir. Kendini hayal gücü zengin ve espritüel bir insanken, onun peşindeki FBI ajanları sevimsiz ve ahmak adamlardır. "En iyi dostu" bir FBI muhbiridir, ama Cody'nin dostluğu samimidir. Bu filmde hiç kimse başka birine yakınlık duymaz, Cody hariç. O annesine hayrandır. Bu ahlaki ton seyirciyi empati kurmaya sevk eder. Seyirci "Eğer ben de bir suçlunun hayatını yaşamak zorunda kalsaydım, Cody Jarrett gibi olmak isterdim," diye geçirir içinden.

GECE BEKÇİSİ (THE NIGHT PORTER, 1974): Dramatize edilmiş geriye dönüşlerle dolu bir hikâye geçmişinde ana karakterler ve sevgililer (Dirk Bogarde ve Charlotte Rampling) şu şekilde tanışırlar: Adam bir Nazi ölüm kampının sadist kumandanıdır, genç kız ise mazoşist bir fıtratın mahkumudur. Tutku dolu aşkları ölüm kampında yıllarca devam eder. Savaşın sona ermesiyle birlikte yolları ayrılır. Film 1957 yılında, bu ikilinin bir Viyana otelinin lobisinde bakışmalarıyla yeniden açılır. Adam şimdi bir otel görevlisi olarak çalışmaktadır, kadın ise konserler veren bir piyanist olan kocasıyla seyahat etmektedir. Otel odasında kadın kocasına hastalandığını söyleyip onu konsere yalnız gönderir, sonra da eski aşığıyla aşkına kaldığı yerden devam etmek için otelde kalır. Bu çift İyilik Merkezidir.

Yazar ve yönetmen Liliana Cavani bu başarıyı, aşıkların etrafını gizlenmiş kötü niyetli SS görevlilerinin ahlaksız topluluğuyla sararak elde etmiştir. Sonra bu karanlık ve soğuk dünyanın kalbine küçük bir mum yakar. Aşıkların tanıştıkları koşullara ve tutkularının doğasına rağmen en derin ve en hakiki anlamda aşkları gerçektir. Sonuna kadar

smanmıştır bu aşk, daha ne olsun! SS görevlileri arkadaşlarına kadını öldürmesi gerektiğini, çünkü kendilerini ifşa edebileceğini söylediğinde, adam şu cevabı verir: "Hayır, o benim bebeğim, o benim bebeğim." Sevgilisi için kendi hayatını feda eder, kadın da aynısını yapar. Zirvede birlikte ölmeyi seçtiklerinde acıklı bir kayıp duygusuna kapılırız.

KUZULARIN SESSİZLİĞİ: Roman ve senaryonun yazarları, Clarice'i (Jodie Foster) olumlu odak noktasına koymuşlardır, ama aynı zamanda Hannibal Lecter (Anthony Hopkins) etrafında ikinci bir İyilik Merkezi şekillendirmişler ve empatiyi her ikisine çekmişlerdir. Öncelikle, Dr. Lecter'a istenen ve hayranlık uyandıran vasıflar yüklemişlerdir: Muazzam bir zeka, ince bir espri anlayış ve ironi yeteneği, bir beyefendi çekiciliği ve en önemlisi, sakinlik. Böylesine cehennemvari bir dünyada yaşayan birinin nasıl olup da bu kadar dengeli, özgüvenli ve kibar kalabildiğini merak ederiz.

Sonra yazarlar, bu meziyetleri dengelemek için Lecter'ı hayvani ve kinik bir toplumla kuşatır. Hapishanedeki psikiyatr sadisttir ve isim yapma derdindedir. Gardiyanları budaladır. Şaşırtıcı bir davada Lecter'ın yardımını isteyen FBI bile ona yalan söyler, Carolina adasındaki bir açık cezaevine nakletme vadiyle onu yönlendirmeye çalışır. Çok geçmeden şöyle bir akıl yürütmede bulunuruz: "Bu yüzden insanları yiyor. Daha kötü şeyler dönüyor ortalıkta. Şimdi pat diye söyleyemem ama..." Empati kurarak kendimize şöyle fısıldıyoruz: "Eğer insan yiyen bir psikopat olsaydım, tıpkı Lecter gibi biri olmak isterdim."

Gizem, Geciktirme, Dramatik İroni

Merak ve ilgi seyirciyi hikâyeye bağlamak için üç olası yol yaratır: *Gizem*, *Geciktirme* ve *Dramatik İroni*. Bu terimler film türleriyle karıştırılmamalıdır; bunlar merakı nasıl koruduğumuza göre değişen hikâye-seyirci ilişkilerini adlandırır.

Gizem hikâyelerinde, seyirci karakterlerin bildiğinden daha azını bilir.

Gizem sadece merak yoluyla ilgi toplamak demektir. Biz açıklanmaya muhtaç olayları, özellikle art hikâyedekileri yaratır, ama sonra da gizleriz. Seyircide bu geçmiş olaylar hakkında merak uyandırırız, gerçekle ilgili ipuçları veririz, sonra seyirciyi "tütsülenmiş ringa balıklarıyla"[10] yanıltıp kasten karanlıkta bırakırız, böylece biz asıl gerçekleri

saklarken seyirci yanlış olaylara inanır veya onlar üzerinden tahmin yürütür.

"Tütsülenmiş ringa balığı" eğlendirici bir etimolojiye sahiptir. Ortaçağda köylüler ormanlarda geyikleri ve ormantavuklarını kaçak avladıktan sonra sıvışırlarken, malikane sahibinin kan tazısının kafasını karıştırmak için patika yolunda tütsülenmiş bir ringa balığını sürüklerlerdi.

İlgiyi ve şüpheyi başka yöne çekmek ve merak ve akıl karışıklığı yaratmak için başvurulan bu yöntem tek bir film türünde seyirciyi memnun eder: *Cinayet Gizemi;* bunun da iki alt türü vardır: *Kapalı Gizem* ve *Açık Gizem.*

Kapalı Gizem polisiye yazarı Agatha Christie'nin tarzıdır. Burada işlenen cinayet hikâye geçmişinde görülmez. "Kim yaptı bunu?" şeklindeki esas soru birçok zanlıya şüpheleri çeker. Senaryo yazarı seyirciyi sürekli yanlış kişiden, yani tütsülenmiş ringa balığından şüphelenmeye sevk edecek en az üç muhtemel katil yaratmalıdır; bu arada asıl katilin kimliğini Zirveye kadar gizlemelidir.

Açık Gizem Columbo tarzıdır; seyirci işlenen cinayeti görür ve dolayısıyla onu kimin işlediğini de bilir. Yazar birçok zanlı için birçok ipucu geliştirirken hikâye "Onu nasıl yakalayacak?" sorusu çevresinde döner. Cinayet girift kusursuz bir cinayet olarak görünmelidir: Teknik unsurları ve bir dizi adımı içeren karmaşık bir şema. Fakat seyirci genel kural gereği söz konusu teknik unsurlardan birinin ölümcül bir mantık hatası içerdiğini bilir. Dedektif cinayet mahalline geldiğinde cinayeti kimin işlediğini sezer, gizemi açığa vuracak kusuru ararken bir sürü ipucu elde eder, sonra söz konusu kusuru bulur ve güya kusursuz cinayeti işleyen kibirli katille yüz yüze gelir ve katil kendiliğinden itirafta bulunur.

Gizem formunda katil ve dedektif Zirveden çok önce olayları bilirler, ama kendilerine saklarlar. Seyirci arkadan gelerek anahtar karakterlerin halihazırda ne bildiklerini çözmeye çalışır. Hiç kuşkusuz eğer yarışı kazanabilseydik kendimizi kaybeden gibi hissederdik. Kim veya nasıl sorularının cevabını tahmin etmek için epey uğraşırız, ama vakayı yazarın usta dedektifinin çözmesini isteriz.

Bu iki saf tasarım harmanlanabilir veya hicivle zenginleştirilebilir. ÇİN MAHALLESİ kapalı gizemle başlıyor, sonra ikinci bölümün zirvesinde açık gizeme dönüşüyor. OLAĞAN ŞÜPHELİLER kapalı gizemin parodisini yapıyor. "Kim yaptı bunu?" sorusuyla başlıyor, ama

"Kimse yapmadı bunu," haline geliyorr, "bu"dan kasıt her neyse.

Geciktirmede seyirci ve karakterler aynı bilgiye sahiptir.

Geciktirme merak ve ilgiyi bünyesinde birleştirir. İster komedi ister dram olsun, bütün filmlerin yüzde doksanı bu şekilde ilgi uyandırır. Öte yandan Geciktirme formunda merak olayla ilgili değil, sonuçla ilgilidir. Bir *Cinayet Gizeminin* sonucu her zaman bellidir. Kimin yaptığını ya da nasıl yaptığını bilmesek de dedektif katili yakalayacaktır ve hikâye "mutlu" bitecektir. Ama Geciktirme hikâyesi "mutlu" da bitebilir, "mutsuz" da veya ironik de.

Karakterler ve seyirci anlatı boyunca omuz omuza verip aynı bilgiyi paylaşmalıdır. Karakterler izaha muhtaç olayı çözünce seyirci de çözer. Ama kimsenin bilmediği şey, bunun nasıl bir sonuca varacağıdır. Bu ilişki içinde biz ana karaktere karşı empati besleyip onunla özdeşleşirken, saf Gizem formunda ilişkimiz sempatiyle sınırlıdır. Usta dedektifler çekici ve hoşturlar, ama biz asla onlarla özdeşleşmeyiz, çünkü onlar fazla mükemmeldir ve gerçek tehlikeye asla atılmazlar. *Cinayet Gizemleri* zihin için serinkanlı eğlence sunan masa üstü oyunlarına benzer.

Dramatik İronide seyirci, karakterlerin bildiğinden daha fazlasını bilir.

Dramatik İroni esasen sadece merak aracılığıyla ilgi yaratır ve olay ve netice hakkındaki merakı eler. Bu tür hikâyeler çoğunlukla bitiş sahnesiyle açılıp sonucu kasten açığa vurur. Seyirciye olayları olmadan önce bilmenin tanrısal üstünlüğü bahşedilince, onun duygusal deneyimi değişir. Geciktirme formunda sonuç hakkındaki kaygı ve ana karakterin selametiyle ilgili endişe, Dramatik İroni formunda bizim halihazırda bildiğimiz şeyi karakterin keşfettiği andaki dehşete ve felakete doğru sürüklendiğini gördüğümüz bir adam için duyduğumuz merhamete dönüşür.

SUNSET BULVARI: İlk sekansta Joe Gillis'in (William Holden) cesedi Norma Desmond'un (Gloria Swanson) yüzme havuzunda yüzüstü yüzmektedir. Kamera havuzun dibine iner, aşağıdan cesedi çeker ve dış sesle Gillis muhtemelen bizim merak ettiğimiz şeyi, bir yüzme havuzunda nasıl öldüğünü bize anlatacaktır. Böylece film uzun metrajlı bir geriye dönüş haline gelerek bir senaryo yazarının başarı mücadelesini dramatize eder. Bu zavallı adamın bizim zaten bildiğimiz bir akıbete doğru yuvarlandığını seyrederken dehşet ve merhamet duyarız. Gillis'in zengin bir kokananın cenderesinden kaçma ve dürüst bir

senaryo yazma yönündeki bütün çabalarının hiçbir sonuç vermeyeceğini ve sonunda bir yüzme havuzunda öleceğini daha baştan biliriz.

BETRAYAL (1983): Bir hikâyeyi Anti-Olay Örgüsü içinde tersten, sondan başa doğru anlatma tekniği 1934'te Phillip Kaufman ve Moss Hart tarafından *Merrily We Roll Along* adlı oyunları için icat edilmiştir. Kırk yıl sonra Harold Pinter bu fikri Dramatik İroniye uyarladı. BETRAYAL eski aşıklar Jerry ile Emma'nın (Jeremy Irons ve Patricia Hodge) ayrılmalarından yıllar sonra ilk kez özel olarak buluşmalarıyla açılan bir Aşk Hikâyesidir. Gergin bir anda Emma kocasının "bildiğini" itiraf eder, kocası da Jerry'nin en iyi arkadaşıdır. Film ilerlerken ayrılma sahnelerine geri dönüşler yapılır, ardından ayrılmaya yol açan olaylara uzanılır, sonra daha da geriye gidilerek aşklarının altın günlerine gidilir ve nihayet erkeğin kızla karşılaştığı anla biter. Müstakbel aşıkların gözleri beklentiyle parıldarken bizler karışık duygulara gark oluruz. Aşklarını yaşasınlar isteriz, çünkü güzel bir aşktır o; ama bir yandan da çekecekleri onca acı ve kederi de biliriz.

Seyirciyi Dramatik İroni konumuna yerleştirmek bütün merakı silmez. Seyirciye ne olacağını göstermenin sonucunda o şu soruyu sorar: "Bu karakterler benim halihazırda bildiğim şeyleri neden ve nasıl yaptılar?" Dramatik İroni karakterlerin yaşamlarında işleyen nedensel güçler ve saiklere derinlemesine bakma cesaretini seyirciye verir. İşte bu yüzden güzel bir filmi ikinci defa izleyişimizde çoğu zaman daha fazla keyif alırız, en azından farklı tatlar yakalarız. Böylece çoğu zaman içimizde biriken merhamet ve dehşet duygularını salıvermenin yanı sıra olaylar ve netice hakkındaki meraktan kurtulup içsel yaşamlara, bilinçdışı enerjilere ve toplumun ince işleyişine yoğunlaşabiliriz.

Öte yandan türlerin çoğunluğu ne saf gizeme ne de saf dramatik ironiye yönelir. Bunun yerine, geciktirme ilişkisi yazarları diğer ikisini harmanlayarak anlatıyı zenginleştirirler. Genel geciktirme tasarımında bazı sekanslar olaylara ilişkin merakı körüklemek için gizemi kullanırken, diğerleri de seyircinin kalbine dokunmak için dramatik ironiye başvurur.

KAZABLANKA: Birinci bölümün sonunda biz Rick ile Ilsa'nın sonu ayrılıkla biten bir ilişkiyi Paris'te yaşadıklarını öğreniriz. İkinci bölüm Paris'e bir geri dönüşle başlar. Dramatik ironi açısından bakıldığında, biz genç aşıkların trajediye doğru ilerlemelerini seyreder ve romantik masumiyetlerine özel bir sevecenlikle yaklaşırız. Birlikte geçirdikleri anlara derinlemesine bakar, aşklarının neden bir kalp kırıklığıyla bittiğini ve bizim halihazırda bildiğimiz şeyi keşfettiklerinde

nasıl tepki vereceklerini merak ederiz.

Sonra ikinci bölümün zirvesinde Ilsa, Rick'in kollarına döner; onun için kocasından ayrılmaya hazırdır. Üçüncü bölüm, Rick'in kriz kararını verdiği gösterip ama ne yapmaya karar verdiğini gizleyerek Gizeme geçer. Rick bizim bildiğimizden daha fazlasını bildiği için merak körüklenir. Acaba Ilsa ile kaçacaklar mıdır? Cevap geldiğinde bizi şaşırtır.

Psikopat baltalı bir katil ile kadın bir dedektifin yer aldığı bir *polisiye hikâye üzerinde çalıştığınızı ve hikâye zirvesini yazmaya* hazır olduğunuzu düşünün. Kadın, katilin yakınlarda olduğunu biliyor ve sağında ve solundaki kapıların arasından yavaşça geçip uzaktaki karanlıkta silahının emniyetini tıklatıyor. Şu üç stratejiden hangisini kullanırsınız?

Gizem: Karşıt karakterin bildiği bir gerçeği seyirciden saklamak.

Bütün kapıları kapatın, böylece kadın koridor boyunca yürürken seyirci katilin nerede olduğunu merak ederek gözleriyle sahneyi tarasın. İlk kapının ardında mı? İkincisinin? Ondan sonrakinin mi yoksa? Sonra katil tavandan inerek saldırsın!

Geciktirme: Karakterlere ve seyirciye aynı bilgiyi verin.

Koridorun sonunda açık bir kapıdan içeri giren ışığın, kapının arkasındaki duvara düşürdüğü gölge elinde balta tutan bir adamı göstersin. Kadın gölgeyi görünce durur. Gölge duvardan geri çekilir. KES: Kapının ardında bir adam elinde baltayla bekliyor. Kadının orada olduğunu biliyor ve kadının kendisinin orada olduğunu bildiğini de biliyor, çünkü onun ayak seslerinin durduğunu duydu. KES: Kadının tereddüt içinde olduğu koridor. Kadın adamın orada olduğunu biliyor ve adamın da kendisinin burada olduğunu bildiğini biliyor, çünkü duvardaki gölgenin kımıldadığını gördü. Biz kadının adamın bildiğini bildiğini biliyoruz, ama kimsenin bilmediği bir şey var: Bunun sonu ne olacak? Adam kadını öldürecek mi? Yoksa kadın mı adamı öldürecek?

Dramatik İroni: Hitchcock'un gözde yöntemini kullanın ve seyircinin bildiği bir gerçeği ana karakterden gizleyin.

Kadın yavaşça koridorun sonundaki bir kapıya yaklaşıyor.

KES: Kapının ardında bir adam elinde baltayla bekliyor. KES: Kadın yürüdükçe kamera kapalı kapıya yaklaşıyor. Seyirci kadının bilmediği şeyi biliyor ve duygusu endişeden dehşete doğru kayıyor: "O

kapıya yaklaşma! Tanrı aşkına açma o kapıyı! Kapının arkasında! Sakın ama sakın!"

Kadın kapıyı açıyor... kargaşa.

Öte yandan, eğer kadın kapıyı açınca adamla kucaklaşırsa?...

BALTALI ADAM

(ağrıyan kaslarını ovuşturarak)
Tatlım, bütün bir öğleden sonra
odun kestim.
Yemek hazır mı?

... bu Dramatik İroni olmaz, *Sahte Gizem* ve onun yakın akrabası *Ucuz Sürpriz* olur.

Seyircide belli bir miktar merak uyandırmak şarttır. O olmadan Anlatı devam edemez. Ustalık, seyircinin ileriye bakıp sorular sormasını sağlamanız için gerçeği veya sonucu ondan saklama gücünü size verir. Yeri geldiğinde seyirciyi şaşırtma gücünü size verir. Ama bu gücü suiistimal etmemelisiniz. Eğer ederseniz, hayal kırıklığına kapılan seyirci artık filminizle ilgilenmez. Bunun yerine, seyirciyi filme odaklandığı için ödüllendirin: Sorularına dürüst ve derinlikli cevaplar vererek. Ne kötü şakaya, ne ucuz sürprize ne de sahte gizeme başvurun.

Sahte gizem gerçeğin yapay şekilde gizlenmesiyle oluşan sahte bir merak uyandırır. Seyirciye verilebilecek ve verilmesi gereken bilgi dramatize edilmemiş uzun pasajlar boyunca ilgiyi korumak umuduyla saklanır.

AÇILIŞ: Kalabalık bir yolcu uçağının pilotu gök gürültülü sağanak yağmura yakalanır. Uçağın kanadına yıldırım düşünce uçak dağlık bir araziye doğru düşmeye başlar. KES: Altı ay sonra, otuz dakikalık bir geriye dönüşle, ölümcül yolculuğa çıkacak yolcuların ve mürettebatın tekdüze ayrıntılarını verilir. Bu *arkası yarın* yazar tarafından yapılmış kusurlu bir vaattir: "Üzülmeyin millet, eğer bu sıkıcı ayrıntılar boyunca benimle kalırsanız, sonunda sizi heyecan verici olaya döndüreceğim."

SÜRPRİZ MESELESİ

Bir duayla hikâye anlatıcısına gideriz: "Tanrım, lütfen iyi olsun. Daha önce hiç yaşamadığım bir şeyi yaşatsın bana, yeni bir gerçeği göstersin. Şimdiye değin hiç gülünç bulmadığım bir şeye güldürsün beni. Daha önce bana hiç dokunmayan bir şeyle duygulandırsın beni. Dünyaya yeni bir gözle bakayım. Amin."

Karakterler sahnede belirdiğinde, seyirci onları beklentileriyle kuşatır, "falancanın" olacağını, "filancanın" değişeceğini düşünür. Bayan A parayı bulacak, Bay B kızı elde edecek, Bayan C acı çekecektir. Şayet seyircinin olmasını beklediği şey olursa ya da - daha kötüsü - seyircinin olmasını beklediği şekilde olursa, bu seyirci çok mutsuz olur. Seyirciyi şaşırtmalıyız.

İki çeşit sürpriz vardır: Ucuz sürpriz ve hakiki sürpriz. Hakiki sürpriz beklenti ile sonuç arasındaki boşluğun aniden açığa vurulmasından doğar. Bu sürpriz "hakikidir", çünkü kurgusal dünyanın yüzeyinin altında saklı bir gerçeği ifşa ederek zihni harekete geçirir.

Ucuz sürpriz seyircinin savunmasızlığını kullanır. Seyirci karanlıkta otururken, duygularını hikâye anlatıcısının eline bırakmıştır. Biz seyirciyi görmeyi ummadığı bir şeye pat diye geçiş yaparak ya da devam edeceğini umduğu bir şeyi ansızın keserek hep şaşırtırız. Anlatının akışını izah edilemeyecek şekilde aniden keserek seyirciyi her zaman şoke edebiliriz. Fakat Aristo'nun söylediği gibi: "Eyleme geçecek gibi olup da eyleme geçmemek en kötüsüdür. Trajik olmadan şoke edici olmaktır bu."

Belli film türlerinde - *Korku, Fantastik, Polisiye* - ucuz sürpriz eğlencenin parçası olan bir adettir. Ana karakter karanlık ve dar sokak boyunca yürümektedir. Sahnenin kenarından bir el uzanıp onun omzunu kavrar, ana karakter arkasına dönünce bir de ne görsün: Elin sahibi en iyi arkadaşıdır! Öte yandan bu türlerin dışındaki ucuz sürpriz bayağı bir yöntemdir.

SEVDİĞİM MEVSİM (MA SAISON PRÉFÉRÉE, 1993): Kadın (Catherine Deneuve) evlidir, ama mutlu değildir. Sahiplenici ağabeyi kız kardeşinin evliliğini zora sokmaktadır. Kadın sonunda kocasıyla mutlu olamayacağına kanaat getirince boşanıp abisiyle yaşamaya karar verir. Ağabey ve kardeşi bir apartmanın en üst katındaki daireyi tutarlar. Bir gün eve dönen ağabey belirsiz bir huzursuzluk hisseder. İçeri girdiğinde pencerenin açık olduğunu ve perdelerin dalgalandığını görür.

şayacak, kim ölecek, kim kiminle evlenecek, kim ebediyen lanetlenecek. Ve onlar bunu tekrar tekrar yaparlardı.

Aradan geçen yirmi beş asra rağmen hiçbir şey değişmedi. Günümüzde de yazarlar hala sonunu getiremedikleri hikâyeler uyduruyorlar. Fakat hikâyenin sonunda bir tanrıyı gökten indirmek yerine "tanrısal eylemleri" kullanıyorlar: HURRICANE (1979) filminde aşıkları kurtaran kasırga, İNTİKAM GEÇİDİ'nde (ELEPHANT WALK, 1954) filin aşk üçgenini çözen kaçışı, POSTACI KAPIYI İKİ KERE ÇALAR (THE POSTMAN ALWAYS RINGS TWICE, 1981) ve VAROLMANIN DAYANILMAZ HAFİFLİĞİ (THE UNBEARABLE LIGHTNESS OF BEING, 1988) filmlerini sona erdiren trafik kazası, JURASSIC PARK'ta (1993) T-Rex'in dinazorları yok etmek için tam zamanında atlayışı.

Deus ex machina sadece bütün anlam ve duyguyu silmekle kalmaz, aynı zamanda seyirciye bir hakaret niteliği taşır. Zira her birimiz hayatımızın anlamını öğrenmek için iyi ya da kötü yönde tercih yapıp eyleme geçmemiz gerektiğini biliriz. Etrafımızda adaletsizlikler ve kargaşa olsun ya da olmasın, hiç kimse ve hiçbir şey tesadüf eseri ortaya çıkıp bu sorumluluğu sırtımızdan almayacaktır. İşlemediğiniz bir suç yüzünden hayatınızın geri kalanını kilitli bir hücrede geçirebilirsiniz. Yine de her sabah uyanıp anlam yaratmak zorunda kalırsınız. Kafamı duvarlara mı vururum, yoksa günlerimi değerlendirmenin bir yolunu mu bulurum? Hayatımız kesinlikle kendi elimizde. Deus ex machina bir hakarettir, çünkü bir yalandır.

Bunun tek istisnası, nedenselliğin yerine tesadüfü koyan yapı karşıtı filmlerdir: HAFTA SONU, CHOOSE ME (1984), STRANGERS IN PARADISE (1984) ve GEÇ SAATLER tesadüfle başlar, tesadüfle ilerler ve tesadüfle biter. Tesadüf hikâyeye sürüklediğinde yeni ve oldukça önemli bir anlam yaratır: Yaşam absürddür.

KOMEDİ MESELESİ

Komedi yazarları çoğu zaman drama yazarlarına yol gösteren ilkelerin kendi çılgın dünyalarında işlemediğini düşünürler. Oysa ister soğukkanlı bir hiciv, isterse de çılgınca bir kaba komedi olsun, komedi de en nihayetinde anlatının bir başka türüdür. Bununla birlikte hayata dair komik ve trajik görüşler arasındaki derin uçurumda başlayan önemli istisnalar da söz konusudur.

Drama yazarı insanlığa hayranlık duyar ve özünde bu hayranlı-

ğı ifade eden eserler yaratır. En kötü koşullar altında dahi insan ruhu olağanüstüdür. Komedi ise en iyi şartlar altındaki insanın bir yolunu bulup işin içine ettiğini gösterir.

Komik kinizmin sırıtan maskesinin arkasına baktığımızda ümitleri suya düşmüş bir idealiste rastlarız. Komik duyarlılık dünyanın kusursuz olmasını ister, ama etrafa bakınca açgözlülük, yozlaşma ve delilik görür. Sonuçta kızgın ve bunalımlı bir sanatçı haline gelir. Eğer bundan şüphe duyuyorsanız, birini akşam yemeğine davet edin. Hollywood'daki her ev sahibi şu hatayı yapmıştır: "Hadi, partiye birkaç komedi yazarı davet edelim. Ortamı neşelendirir bu." Elbette... sağlık görevlileri gelene kadar.

Öte yandan bu kızgın idealistler dünyaya ne kadar çürümüş bir yer olduğuna dair nutuk çekecek olsalar kimsenin kendilerini dinlemeyeceğini bilirler. Fakat eğer el üstünde tutulanı önemsizleştirirlerse, züppelik yapıp pantolonları çıkarırlarsa, eğer toplumun despotluğunu, budalalığını ve tamahkarlığını ifşa ederlerse ve insanları güldürebilirlerse, o zaman gidişat belki değişebilir. Yahut dengelenir. Dolayısıyla Tanrı komedi yazarlarını korusun. Onlarsız hayat nasıl olurdu kim bilir?

Komedi saftır. Şayet seyirci gülüyorsa, işler yolunda demektir. Gülmüyorsa ters giden bir şey vardır. Tartışma bitmiştir. Bu yüzden eleştirmenler komediden nefret eder. Şayet ben YURTTAŞ KANE filminin basmakalıp oyuncuların oynadığı, şamatayla dolu şişirilmiş bir seyirlik, eğri büğrü ve hileli bir anlatım, tutarsız Freudyen ve Pirandellian klişeler yığını, beceriksiz bir gösterişçinin dünyayı etkilemek için yaptığı bir film olduğunu iddia etsem bunu sonsuza ek tartışabiliriz, çünkü YURTTAŞ KANE seyircisi sessizdir. Fakat WANDA ADINDA BİR BALIK komik değil desem, bana acır ve çekip gidersiniz. Komedide kahkaha bütün tartışmalara son verir.

Drama yazarı içsel yaşamla, tutkular ve günahlarla, insan yüreğinin çılgınlığı ve düşleriyle büyülenir. Ama komedi yazarı böyle değildir. O toplumsal hayatı seçmiştir: Toplumdaki budalalığı, kibri ve vahşeti. Komedi yazarı ikiyüzlülük ve ahmaklıkla kabuk bağlamış olduğunu düşündüğü belli bir kurumu gözüne kestirir, sonra saldırıya geçer. Çoğu zaman filmin adından hangi sosyal kurumun saldırı altında olduğunu anlarız.

THE RULING CLASS (1972) zenginlere saldırır, tıpkı TAKAS, ÜÇ AHBAP ÇAVUŞLAR OPERADA (A NIGHT AT THE OPERA, 1935) ve

SEVİMLİ ERKEĞİM (MY MAN GODFREY, 1957) gibi. M*A*S*H (1972) askeriyeye saldırır, PRIVATE BENJAMIN (1980) ve STRIPES (1981) gibi. *Romantik Komediler* - CUMA KIZI (HIS GIRL FRIDAY, 1940), THE LADY EVE (1941), HARRY SALLY İLE TANIŞINCA - kur yapmayı hicveder. ŞEBEKE, POLİS AKADEMİSİ (POLICE ACADEMY, 1984), ÇILGINLAR OKULU (ANIMAL HOUSE, 1978), KARŞINIZDA SPINAL TAP, PRIZZI'LERİN ONURU, YAPIMCILAR (THE PRODUCERS, 1967), DR. GARİPAŞK, NASTY HABITS (1977) ve YARAMAZLAR KAMPI (CAMP NOWHERE, 1994) sırasıyla televizyona, okula, rock'n roll'a, mafyaya, tiyatroya, soğuk savaş siyasetine, Katolik kilisesine, yaz kamplarına saldırır. Eğer bir film türü kendini fazla önemserse, alay konusu olmaya elverişli hale gelir: UÇAK (AIRPLANE!, 1980), GENÇ FRANKENSTEIN (YOUNG FRANKENSTEIN, 1974), ÇIPLAK SİLAH (THE NAKED GUN, 1988). Komedi Üslubu diye bilinen şey sitkoma dönüşmüştür: Orta sınıfın hicvi.

Bir toplum kendi kurumlarını eleştiremiyor ve onlarla alay edemiyorsa gülemez. Şimdiye kadar yazılmış en kısa kitap, otoritenin felç edici korkusundan hep mustarip olmuş Alman mizahının tarihi olurdu. Komedi esasında kızgın, antisosyal bir sanattır. Bu nedenle zayıf komedi sorununu çözmek için yazar önce şunu sorar: Neye kızgınım? Toplumun onu kızdıran yanını bulur ve saldırıya geçer.

Komik Tasarım

Dramada seyirci her zaman geleceği bir parça elinde tutar, anlatının içinde ilerleyerek sonucu öğrenmek ister. Fakat komedi, anlatının akışını durdurma, seyircinin zihninin ileriye doğru projeksiyon yapmasına engel olma ve hikâyenin amacıyla ilgisi olmayan bir sahneyi anlatıya ekleme olanağını yazara verir. Komedi ünlem işareti gerektiren ifadeler için oradadır.

KÜÇÜK KORKU DÜKKANI (LITTLE SHOP OF HORRORS, 1986): Mazoşist hasta (Bill Murray) sadist dişçiye (Steve Martin) gider ve sandalyeye uzanırken şöyle der: "Uzun ve yavaş bir kanal tedavisi istiyorum." Gülmekten öldüren bir komedi ama hikâyede hiç iş yok. Hikâye kesilip atılsa hiç hissedilmeyecek. Peki, atılmalı mı? Yok artık, çok komik çünkü. Ufak bir hikâye nasıl anlatılabilir ve ne kadar saf komedi bir filme sokulabilir? Marx Kardeşler'i izleyin. Tetikleyici Olayı, birinci, ikinci ve üçüncü bölüm zirveleriyle zehir gibi bir hikâye her zaman bir Marx Kardeşler filmini derli toplu tutar... yaklaşık on

dakikalık bir süre boyunca. Geri kalan seksen dakika Marx Kardeşler gösterisinin baş döndürücü dehasına teslimdir.

Komedi tesadüfe dramadan daha çok tolerans gösterir ve bir *deus ex machina*'ya bile izin verebilir, iki şartla: Birincisi, seyirciye komik ana karakterin büyük acılar çektiği hissettirilmelidir. İkincisi, komik ana karakter asla çaresizliğe kapılmaz, hiçbir zaman umudunu yitirmez. Bu şartlar altında seyirci şunu düşünebilir: "Aha, hak ediyor, ona ver."

ALTINA HÜCUM (THE GOLD RUSH, 1925): Filmin zirvesinde Küçük Adam (Charlie Chaplin) bir tipinin kulübesini yerinden edip havaya uçurması yüzünden neredeyse donmak üzeredir; tipi adamımızı Alaska üzerinden uçurur ve pat diye bir altın madenine düşürür. KES: Zengindir, iki dirhem bir çekirdektir, puro içmekte ve Amerika'ya geri dönmektedir. Komik bir tesadüf seyirciye şunu düşündürtür: "Bu herif ayakkabılarını yiyordu, diğer madenciler tarafından neredeyse yenecekti, bir boz ayının onu parçalamasına ramak kalmıştı, dansçı kızlar tarafından reddedildi ve onca yolu gidip Alaska'ya vardı. Ona rahat bir nefes aldır."

Komedi ile drama arasındaki keskin fark şudur: Her ikisinin de sahneleri sürpriz ve sezgiyle yön değiştirir, ama komedide beklenti ile sonuç arasında boşluk açıldığında sürpriz göbek çatlatan kahkahalar attırır seyirciye.

WANDA ADINDA BİR BALIK: Archie, Wanda'yı ödünç alınmış bir aşk yuvasına götürür. Archie odanın etrafında soyunup parmak uçlarında dans ederken ve bu sırada kızın içini kıpırdatan Rusça şiirler okurken, kız da beklenti içinde tavanarası odadan onu seyreder. Archie iç çamaşırını başının üstüne koyar ve utanç korkusundan arındığını ilan eder... Kapı açılır ve bütün aile içeri girer. Beklenti ile sonuç arasında öldürücü bir boşluk.

Basitçe ifade edecek olursak, komedi eğlenceli bir hikâye, incelikli bir şakadır. Nükte bir anlatımı şenlendirir, ama tek başına onu hakiki bir komedi yapmaz. Daha ziyade, nükte *Dramedi* gibi (ANNIE HALL) veya *Krimedi* (CEHENNEM SİLAHI) gibi melezler yaratır. Masum bir kurbanı karşınıza oturtup hikâyenizi anlatırken hakiki bir komedi yazdığınızı bilirsiniz. Ona nükteli diyaloglar veya espriler olmaksızın sadece olan bitenleri anlatın. O da güler. Sahneyi her değiştirdiğinizde, o da güler. Tekrar değiştirin, tekrar güler. Değiştirin, gülsün. Hikâyenin sonunda onu yerlere yatırdıysanız, işte *komedi* budur. Eğer hikâyenizi anlattığınızda insanlar gülmediyse, bir *komedi* yazmamışsınız demek-

tir. Başka bir şey yazmışsınız.

Öte yandan çözüm zekice sözler veya espriler kullanmaya çalışmakta yatmaz. Komik yapı onlara davetiye çıkardığında espriler doğal olarak gelir. Onun yerine Dönüm Noktalarına odaklanın. Her eylem için önce şunu sorun: "Bunun karşıtı nedir?" Sonra bir adım daha atıp "Bunda uçuk olan nedir?" Komik sürprizlerle boşluklar yaratın ve eğlenceli bir hikâye yazın.

BAKIŞ AÇISI MESELESİ

Senaryo yazarı için bakış açısı iki anlama gelir. Birincisi, zaman zaman bakış açısı çekimlerine ihtiyaç duyarız. Örneğin:

İÇERİSİ, MUTFAK – GÜNDÜZ

Jack kahvesini yudumlamaktadır. Ansızın tiz bir fren sesi duyar ve evi sallayan bir çarpışma olur. Pencereye koşar.

JACK'İN BAKIŞ AÇISINDAN

Pencereden dışarısı: Tony'nin arabası garaj kapısına toslamıştır ve oğlu çimenlerin üzerinde kıkırdayarak sendelemektedir. Sarhoştur.

JACK

Pencereyi öfkeyle ardına kadar açar.

Öte yandan ikinci bir anlam yazarın vizyonuna katılabilir. Her bir sahne hangi bakış açısından yazılmıştır? Bir bütün olarak hikâye hangi bakış açısından anlatılmaktadır?

BİR SAHNE İÇİNDEKİ BAKIŞ AÇISI

Her hikâye belli bir yer ve zamanda ama sahne sahne çekilir; peki, ama biz olayları hayal ederken aksiyonu görmek için kendimizi *me-*

kanda nerede konumlandırırız? İşte bu bakış açısıdır: Karakterlerin davranışlarını, birbirleriyle ve çevreyle etkileşimlerini tarif etmek için aldığımız fiziksel mevzi. Bakış açısını nasıl seçtiğimiz okurun sahneye vereceği tepkiyi ve daha sonra yönetmenin senaryoyu nasıl sahneye koyup çekeceğini büyük ölçüde etkiler.

Kendimizi bir aksiyonun etrafındaki 360 derecelik dairenin herhangi bir yerinde veya aksiyonun tam göbeğinde durup 360 farklı açıdan dışarıya bakıyor halde hayal edebiliriz: Aksiyonun yukarısında, aşağısında, küresel olarak herhangi bir yerinde. Bakış açısına dair her seçim empati ve duygu üzerinde farklı bir etki yaratır.

Sözgelimi, az evvel anlattığımız baba/oğul sahnesine devam edecek olursak, Jack, Tony'yi pencere çağırır ve tartışırlar. Baba tıp fakültesinde okuyan oğlunun neden sarhoş olduğunu bilmek ister ve üniversiteden kovulduğunu öğrenir. Tony deliye dönmüş, serseri mayın gibi dolaşmaktadır. Jack koşarak evden çıkar ve oğlunu teselli eder.

Bu sahnede kolaylıkla birbirinden ayırt edilebilen dört farklı bakış açısı vardır: Birincisi, Jack'i hayalinizin tam merkezine koyun. Masadan pencereye kadar gidişini izleyin, gördüklerini ve verdiği tepkiyi görün. Sonra onunla birlikte hareket ederek ecden sokağa çıkın Tony'i yakalayıp kucaklayın. İkincisi, aynı işi bu sefer Tony ile yapın. Sadece onunla olun: Arabasını caddede sekiz çizerek sürüyor, çimenlerin üzerinden geçiyor ve garaj kapısına tosluyor. Penceresindeki babasını karşılamak için enkazdan nasıl sendeleyerek çıktığını gösterin. Sokakta yürütün onu, sonra babası sarılmak için ona doğru koşarken aniden dönüp onu karşılasın. Üçüncüsü: Jack ile Tony arasında mekik dokuyan bakış açısı. Dördüncüsü: Tarafsız bir bakış açısı. Onlara bir komedi yazarının yapabileceği gibi, uzaktan ve profilden bakın.

Birinci bakış açısı bizim Jack ile empati kurmamızı sağlar, ikinci bakış açısı Tony ile, üçüncüsü bizi her ikisine eşit yaklaştırır, dördüncüsü ise hiçbirisiyle empati kurdurtmaz ve onlara gülmemizi sağlar.

HİKÂYE İÇİNDEKİ BAKIŞ AÇISI

Eğer uzun metraj bir filmin iki saati içinde sadece bir karakterle seyircileri derinlemesine tatmin edici ve girift bir ilişkiye sokabiliyorsanız, eğer bir ömür boyu içlerinde taşıyabilecekleri bir anlayış ve ilgiyi yaratabiliyorsanız, çoğu filmin yaptığından çok daha iyisini yapmışsınız demektir. Dolayısıyla bu genelde bütün filmi ana karakterin ba-

kış açısından şekillendirmek, kendinizi karaktere göre ayarlamak, onu hayal evreninizin merkezi yapmak ve bütün hikâyeyi olay olay ana karaktere bağlamak üzere anlatıyı geliştirir. Seyirci ancak ana karakterin karşılaştığı olaylara tanıklık eder. Bu açıkçası hikâye anlatmanın en zor yollarından biridir.

Kolay yol ise, zaman ve mekanda seksek oynamak, parçaları toplayıp sergilemektir, ama bu hikâyeyi yayar ve gerilimi düşürür. Sınırlı mekan, türün kuralları ve hakim fikir gibi hikâyeyi ana karakterin hususi bakış açısından şekillendirmek yaratıcı bir disiplindir. Hayal gücünüzü zorlar ve elinden gelenin en iyisini talep eder. Sonuç ise sıkı, pürüzsüz, akılda kalıcı bir karakter ve hikâye olur.

Karaktere ne kadar çok zaman ayırırsanız, onun tercihlerine tanıklık etme fırsatı o kadar fazla olur. Bunun sonucunda seyirci ile karakter arasında daha çok empati ve duygusal yakınlık kurulur.

UYARLAMA MESELESİ

Uyarlamaya dair yanlış kanı, edebi bir eseri seçip basitçe onu senaryoya dönüştürmek suretiyle hikâye anlatmak gibi çetin bir işten kurtulabileceğini sanmaktır. Oysa vakıa asla böyle değildir. Uyarlamanın zorluklarını kavramak için biz yine hikâyenin karmaşıklığına bakarız.

Günümüzde yirminci yüzyılda hikâye anlatmak için üç farklı aracımız vardır: Düzyazı (roman, kısa roman, kısa hikâye), tiyatro (canlı oyun, müzikal, bale, opera, pandomim) ve ekran (film ve televizyon). Her araç, karakterleri hayatın bütün o üç seviyesinde eşzamanlı çatışmaya sokarak karmaşık hikâyeler anlatır; bununla birlikte her araç bu seviyelerden *birinde* kendine özgü bir etkiye ve içsel güzelliğe sahiptir.

Romanın kendine özgü gücü ve kerameti içsel çatışmayı dramatize etmesidir. Düzyazının en iyi yaptığı şey budur, bunu filmden veya oyundan çok daha iyi yapar. İster birinci isterse de üçüncü tekil şahsın ağzından anlatsın, romancı incelik, yoğunluk ve şiirsel tahayyülle düşünce ve duyguların içine sızıp içsel çatışmanın çalkantısını ve tutkularını okurun hayal dünyasına yansıtır. Romanda bireydışı çatışma; betimleme, toplumla veya çevreyle mücadele eden karakterlerin sözel portreleriyle işlenirken, kişisel çatışma diyalogla şekillendirilir.

Tiyatronun biricik yetkinliği ve güzelliği kişisel çatışmayı dramatize etmesidir. Tiyatronun en iyi yaptığı şey budur, bunu romandan veya filmden çok daha iyi yapar. Harika bir oyun neredeyse saf diyalogdur, belki de %80 kulağa, %20 de göze hitap eder. Sözsüz iletişim - mimikler, bakışlar, sevişme, dövüşme – önemlidir, ama genellikle kişisel çatışmalar iyi ya da kötü konuşma yoluyla gelişir. Dahası, oyun yazarı senaryo yazarının sahip olmadığı bir avantaja sahiptir: Şimdiye kadar hiçbir insanın konuşmadığı tarzda diyalog yazabilir. Sadece şiirsel diyalog yazmakla kalmaz, Shakespeare, T. S. Eliot ve Christopher Fry gibi şiiri diyalog olarak kullanıp kişisel çatışmanın ifade gücünü inanılmaz yükseğe çıkarabilir. Üstüne üstlük, gölgeleme ve duraklamanın nüanslarını eklemek için oyuncunun canlı sesini kullanarak çıtayı daha da yükseğe çıkarır.

Tiyatroda içsel çatışma alt metin aracılığıyla dramatize edilir. Oyuncu, karakteri içeriden hayata taşırken, seyirci söylenenler ve yapılanlar aracılığıyla altta yatan düşünce ve duyguları sezer. Birinci tekil şahıs ağzından anlatılan bir roman gibi, tiyatro seyirciyle içtenlikli konuşmak için karakteri kendi kendine konuşturarak sahne önüne gönderebilir. Bununla birlikte doğrudan hitapta karakterin doğruyu söylemesi şart değildir; ya da içsel yaşamını anlayamayabilir ve dolayısıyla bütün gerçeği söyleyemeyebilir; bu da seyircide bir içtenlik izlenimi uyandırır. Tiyatronun dile dökülmeyen alt metin aracılığıyla içsel çatışmayı dramatize etme gücü fazla olmakla birlikte romanla kıyaslandığında sınırlı kalır. Sahne aynı zamanda bireydışı çatışmaları da canlandırabilir, ama toplumun ne kadarı buna dayanabilir? Dekor ve kostümle çevre ne kadar yaratılabilir?

Sinemanın biricik gücü ve görkemi bireydışı çatışmayı dramatize etmesi, toplum ve çevreyle sarmalanmış, hayatla boğuşan insanın kocaman canlı görüntülerini sunmasıdır; sinemanın en iyi yaptığı şey budur, bunu oyun ve romandan çok daha iyi yapar. Eğer BIÇAK SIRTI (BLADE RUNNER, 1982) filminden tek bir kare alacak olsak ve dünyanın en iyi yazarından bu karenin sözel dengini yazmasını istesek, sayfalar dolusu yazacak, ama asla karenin özünü yakalayamayacaktır. Üstelik bu, seyircinin deneyimi aracılığıyla akan bir sürü karmaşık görüntüden sadece bir tanesidir.

Eleştirmenler çoğu zaman sanki yeni bir olguymuş gibi kovalamaca sekanslarından şikayet ederler. Sessiz sinema döneminin ilk büyük keşfi kovalamacaydı: Charlie Chaplin canlandırmaları, Keystone Cops serisi, binlerce Western filmi, D. W. Griffith'in filmlerinin çoğu, BEN HUR (1959), POTEMKİN ZIRHLISI, ASYA ÜZERİNDEKİ FIRTINA

(POTOMOK CHINGIS-KHANA, 1928) ve güzelim ŞAFAK (SUNRISE, 1927). Kovalamaca kaçmak ve hayatta kalmak için fiziksel dünyayla mücadele eden insanın toplum tarafından takip edilmesidir. Bu, saf bireydışı çatışmadır, saf sinemadır, kamera ve kurgu makinesiyle yapılmak istenen en doğal şeydir.

Senaryo yazarı kişisel çatışmayı ifade etmek için açıksözlü diyaloğa başvurmalıdır. Tiyatro dilini sinemada kullandığımız zaman seyircinin haklı tepkisi şu olacaktır: "İnsanlar böyle konuşmaz." Shakespeare uyarlamalarının özel durumu hariç, senaryo yazımı doğal konuşmayı gerekli kılar. Bununla beraber film sözsüz iletişimden büyük bir güç devşirir. Yakın plan çekimler, ışıklandırma, jestler ve mimikler çok dokunaklı ve anlamlı hale gelir. Yine de senaryo yazarı kişisel çatışmayı tiyatronun şiirsel zenginliği içinde dramatize edemez.

Kamera oyuncunun yüz ifadesinden içindeki duygu ve düşünceleri yansıtırken, ekranda içsel çatışmanın dramatizasyonu hususen alt metinde yer alır. ANNIE HALL filmindeki gibi doğrudan kameraya dönük kişisel anlatım veya Salieri'nin AMADEUS'taki (1984) itirafı bile alt metinle katmanlı hale gelir. İçsel yaşam bir filmde etkileyici bir şekilde ifade edilebilir, ama bir romanın yoğunluğuna veya karmaşıklığına erişemez.

İşin gerçeği budur. Şimdi uyarlama sorunlarını ele alalım. Geçen onca yıl zarfında yüz milyonlarca dolar para edebi eserlerin film haklarını almak için harcandı. Sonra o eserler senaryo yazarlarının kucağına atıldı. Onları okuyan senaristler geceleyin çığlık atmaya başladılar: "Boş iş bunlar! Bütün hikâye karakterin kafasında geçiyor!" Sonra okumayı bırakıp spor yaptılar.

Hal böyle olunca uyarlamanın ilk kuralı şudur: **Roman ne kadar safsa, oyun ne kadar safsa, film o kadar kötüdür.**

"Edebi saflık" edebi başarı demek değildir. Romanın saflığı özellikle içsel çatışma düzeyine yerleştirilmiş, kişisel, sosyal ve çevresel güçlerin nispeten bağımsızlığıyla hikâyeyi başlatma, geliştirme ve zirveye ulaştırmak için dilbilimsel yapıları kullanan bir anlatı demektir: Joyce'un *Ulysses*'i. Tiyatronun saflığı ise özellikle kişisel çatışma düzeyine yerleştirilmiş, içsel, sosyal ve çevresel güçlerin nispeten bağımsızlığıyla hikâyeyi başlatma, geliştirme ve zirveye ulaştırmak için sözü şiirsel formda söyleyen bir anlatı demektir: Eliot'ın *Kokteyl Parti*'si.

"Saf" edebiyatı uyarlama çabaları iki nedenden dolayı başarısızlığa uğrar: Birincisi, estetik imkansızlık. Görüntü dilin gelişimi öncesine

aittir; usta romancıların ve oyun yazarlarının ağdalı diline gömülü çatışmaları ifade edebilecek sinematik eşdeğerlikler, hatta yakınsamalar yoktur. İkincisi, o kadar yetenekli olmayan biri bir dehayı uyarlamak istediğinde muhtemelen ne olur? Düşük yetenekli olan mı dehanın seviyesine çıkacak, yoksa deha mı uyarlayıcının seviyesine inecek?

Beyazperde sık sık yeni bir Fellini veya Bergman olarak anılma hevesindeki kendini beğenmiş yönetmenlerle lekeleniyor, ama bu zatlar Fellini ve Bergman gibi özgün eserler yaratamıyorlar; bu yüzden çareyi ellerinde bir Proust veya Woolf metniyle aynı ölçüde gösterişçi yapımcıya gidip yığınları sanatla buluşturmayı vaat etmekte buluyorlar. Bürokratlar parayı bahşediyor, siyasetçiler sanatı kitlelerin ayağına getirdikleri için seçmen kitlesinden övgü bekliyor, yönetmenler ödeme çeklerini alıyorlar. Peki ya sonuç? Film bir hafta içinde gösterimden kalkıyor.

Eğer uyarlama yapmanız gerekiyorsa, "saf" edebiyattan bir iki kademe aşağı inin ve çalışmanın üç düzeyin tümüne dağıtıldığı hikâyeleri seçerek bireydışı çatışmaya vurguda bulunun. Pierre Boulle'nin *Kwai Köprüsü* doktora öğrencilerine Thomas Mann veya Franz Kafka'nın yanında anlatılmaz, ama esasen bireydışı düzeyde dramatize edilmiş, içsel ve kişisel çatışmaların etkisiyle hareket eden çok yönlü karakterlerle dolu harika bir çalışmadır. Sonuçta Carl Foreman'ın uyarlaması, benim gözümde, David Lean'in en iyi filmi olmuştur.

Uyarlama yapmak için önce not almadan eseri tekrar tekrar okuyun, ta ki ruhuna nüfuz edene değin. Eserdeki toplumla haşir neşir olana, yüzlerini okuyana, kolonyalarını koklayana değin seçim yapmayın veya plan kurmayın. Hikâyede olduğu gibi sıfırdan başladığınız için etraflıca bir bilgiye sahip olmalısınız ve özgün yazarın ödevini tam anlamıyla yaptığını asla düşünmemelisiniz. Bunları yerine getirdikten sonra her olayı bir-iki cümleyle özetleyin, fazlası gereksiz. Ne psikolojiye ne de sosyolojiye gerek var. Sözgelimi: "Karısıyla karşılaşmayı içinden geçirerek eve yürüdü, ama evde karısının başka bir adam için onu terk ettiğini bildiren bir not buldu."

Bunu yaptıktan sonra olayları okuyun ve kendinize şu soruyu sorun: "Bu hikâye iyi anlatılmış mı?" Sonra kendinizi kötü habere hazırlayın, çünkü dokuz sorudan sekizine hayır cevabı vereceksiniz. Sırf bir yazar sahneye bir oyun çıkardı veya bir romanı matbaaya gönderdi diye sanatının ustası olduğunu söyleyemeyiz. Hikâye hepimizin yaptığı en zor iştir. Çoğu romancı kıt kabiliyetli anlatıcılardır, oyun yazarları daha da beter. Öte yandan hikâyenin güzel anlatıldığını, saat gibi

mükemmel işlediğini düşünürsünüz... ama dört yüz sayfa uzunluktaki bir metin bir film için kullanabileceğiniz materyalin üç katı kadardır ve eğer tek bir dişliyi mekanizmadan çıkarırsanız saat durur ve zamanı göstermez. Her halükarda işiniz uyarlama değil, yeniden icat etmektir.

Uyarlamanın ikinci kuralı: **Yeniden icat etmeye hevesli olun.**

Özgün eserin ruhunu koruyarak hikâyeyi sinematik ritimlerle anlatın. Yeniden icat etmek: Romandaki olaylar hangi sırayla anlatılmış olursa olsun, onları zaman içinde baştan sona yeniden sıralayın, sanki biyografiymiş gibi. Bunlardan hareketle özgün eserdeki değerli tasarımları kullanarak ama sahneleri kesmekte ve gerekirse yeni sahneler eklemekte özgür olduğunuzu düşünerek, filmin hikâyesini birer paragraflık sahnelere bölün. En önemlisi zihinsel olanı fiziksel olana dönüştürün. Karakterlerin ağızlarını kendilerini anlatan diyaloglarla doldurmayın; bunun yerine içsel çatışmalarının görsel ifadelerini bulun. Burası ya başarıyı yakalayacağınız ya da başarısızlığa uğrayacağınız noktadır. Özgün eserin ruhunu yansıtmakla beraber bir filmin ritmi içinde kalan ve eleştirmenlerin "Ama film romana hiç benzemiyor," deme riskini ekarte eden bir tasarımı bulmaya çalışın.

Beyazperde estetiği genellikle hikâyenin yeniden icat edilmesini gerektirir, özgün eser müthiş bir anlatıma ve uzun metraj filmin uzunluğuna sahip olsa da. AMADEUS'u beyazperdeye uyarlarken Milos Foreman'in Peter Shaffer'a söylediği gibi: "Çocuğunuzu bir daha doğurmak zorunda kalacaksınız." Sonuçta şimdi dünya aynı hikâyenin iki muhteşem versiyonuna sahip; ikisi de kendi sanatının ayırt edici özelliklerini yansıtıyor. Bir uyarlamayla cebelleşirken şunu aklınızdan çıkarmayın: Eğer yeniden icat özgün eserden kökten farklıysa - FATİH PELLE, TEHLİKELİ İLİŞKİLER - ama film harikaysa, o zaman eleştirmenler çıt çıkarmayacaktır. Ama eğer özgün eseri kesip biçer - KIRMIZI LEKE (THE SCARLET LETTER, 1995), ŞENLİK ATEŞİ (THE BONFIRE OF THE VANITIES, 1990) - ve yerine onun kadar iyi veya ondan daha iyi bir çalışmayı koymazsanız, yandınız demektir.

Uyarlamayı öğrenmek için Ruth Prawer Jhabvala'nın çalışmalarına bakın. Kendisi kanımca sinema tarihinde romandan beyazperdeye en iyi uyarlama yapan kişidir. Almanya'da doğmuş bir Lehtir ve İngiliz yazar. Milliyetini yeniden icat ettiği için filmin de yeniden icadının ustası olmuştur. Bir bukalemun veya transa geçmiş bir medyum gibi diğer yazarların her rengine ve ruhuna girebilmektedir. Şunları okuyun: *Quartet, A Room with a View* ve *The Bostonians;* sonra her romanı birer paragraflık sahnelere bölün ve kendi sahnelerinizi Jhabvala'nın

sahneleriyle karşılaştırın. Çok şey öğreneceksiniz. Dikkat ederseniz, o ve rejisör James Ivory kendilerini sosyal romancılarla - Jean Rhys, E. M. Foster, Henry James - sınırlı tutmuşlardır, çünkü temel çelişkilerin bireydışı olduğunu ve bunun kameraya çekici geleceğini biliyorlardı. Ne Proust, ne Joyce ne de Kafka.

Her ne kadar sinemanın doğal ifade gücü bireydışı olsa da bu bizim ayağımızı bağlamamalı. Doğrusu büyük yönetmenlerin her zaman göğüslediği zorlu iş, toplumsal-çevresel çatışma görüntüleriyle başlayarak, bizi kişisel ilişkilerin karmaşıklığına götürmektir; söylenen ve yapılanların yüzeyselliğiyle başlayıp içsel yaşamın, dile dökülmeyenin, bilinçdışının anlaşılmasında bize yol gösterirler; daha sonra yüzeye çıkarlar ve oyun yazarlarının ve romancıların en kolay yaptıkları şeyi filmde başarırlar.

Aynı şekilde oyun yazarları ve romancılar da zorlu işlerinin, filmin en iyi yaptığı şeyi sahnede veya kağıt üstünde yapmak olduğunu her zaman idrak etmişlerdir. Flaubert ünlü sinematografik üslubunu sinemadan çok önce geliştirmişti. Eisenstein filmin nasıl kesileceğini Charles Dickens okuyarak öğrendiğini söyler. Shakespeare'in zaman ve mekan içindeki baş döndürücü akıcılığı, kameraya susamış bir hayal gücünün göstergesidir. Usta hikâye anlatıcıları her zaman şunun farkındaydılar: "Anlatma, göster!" nihai yaratıcı görevdir: Saf bir dramatik ve görsel dille yazmak, doğal insan davranışlarının dünyasını göstermek, *anlatmadan* hayatın karmaşıklığını ifade etmek.

MELODRAM MESELESİ

"Bu senaryo melodram gibi," yollu ithamdan sakınmak için çoğu senaryo yazarı "büyük sahneler", tutkulu ve dokunaklı olaylar yazmaktan uzak durur. Bunun yerine bir şey olacaksa küçük çaplı olmasını tercih ettikleri minimalist skeçler yazıp bunun incelik taşıdığını düşünürler. Oysa bu budalalıktır. İnsanoğlunun yaptığı hiçbir şey özünde melodram değildir ve insanoğlunun her şeyi yapmaya gücü yeter. Günlük gazeteler sayısız fedakarlık ve acımasızlık, cesaret ve korkaklık haberleriyle, Saddam Hüseyin'den Rahibe Teresa'ya kadar pek çok tiran ve azizenin haberleriyle dolu. İnsanın yapabileceğini hayal edebileceğiniz her şey çoktan yapılmıştır, hem de sizin hayal edemeyeceğiniz tarzlarda. Bunların hiçbiri melodram değildir, bunlar basitçe insani olan hadiselerdir.

Melodram aşırı dışavurumun değil, yetersiz motivasyonun bir sonucudur; şişirerek yazmak değil, çok az istekle yazmaktır. Bir olayın etkisi ancak onun sebeplerinin toplamı kadar büyük olabilir. Bir sahnedeki motivasyonun eyleme uyduğuna inanamadığımızda, o sahnenin melodram olduğuna hükmederiz. Homeros'tan Shakespeare ve Bergman'a varıncaya kadar yazarlar karakterleri nasıl motive edeceklerini bildiklerinden, kimsenin melodram diye nitelendiremeyeceği müthiş sahneler yarattılar. Eğer yüksek drama veya komedi tasarlayabiliyorsanız, onu yazın; ama karakterlerinizi eylemlerinin varacağı uç noktalara kadar götürün, hatta o noktaları da geçirin. Böylece bizi bitiş çizgisine kadar götürdüğünüz için sizi bağrımıza basarız.

BOŞLUKLAR MESELESİ

"Boşluk" inandırıcılığı kaybetmenin bir yoludur. Hikâye şimdi motivasyon eksikliğinden ziyade mantık eksikliğiyle maluldür; sebep-sonuç zincirinin halkalarından biri eksiktir. Ne var ki tesadüfler gibi boşluklar da hayatın bir parçasıdır. Çoğu defa açıklanamayan sebeplerle kimi olaylar vuku bulur. Dolayısıyla, şayet hayat hakkında yazıyorsanız, anlatınızda bir-iki boşluk yer alabilir. Mesele bunu nasıl halledeceğinizdir.

Eğer mantıksız olaylar arasında bir bağlantı kurup boşluğu kapatabiliyorsanız, bunu yapın. Öte yandan, bu çare çoğu kez yeni bir sahne yaratmayı gerektirir; o yeni sahnenin tek amacı çevresindeki şeyleri mantıksal kılmaktır, ama bu da boşluk kadar sinir bozucu bir beceriksizlik yaratır.

Bu durumda şunu sorun: Fark edecekler mi? Bunun mantıkta bir atlama olduğunu biliyorsunuz, çünkü hikâye dosdoğru size bakan o boşlukla birlikte masanızın üzerinde hala durmaktadır. Fakat beyazperdede hikâye zaman içinde akar. Boşluk geldiğinde, seyirci o noktada daha yeni gerçekleşen olayın mantıksız olduğunu idrak etmesine yetecek bilgiye sahip olmayabilir veya sahne çok hızlı geçtiği için boşluğu fark etmeyebilir.

ÇİN MAHALLESİ: Ida Sessions (Diane Ladd), Evelyn Mulwray'in kimliğine bürünür ve J. J. Gittes'i, Hollis Mulwray'in zina vakasını araştırması için tutar. Gittes neler olup bittiğini ortaya çıkardıktan sonra asıl eş avukatıyla çıkıp gelir ve dava açar. Gittes birilerinin Mulwray'in peşinde olduğunu çakar, ama adama yardım etmesine fırsat kalmadan

herifi öldürürler. İkinci bölümün başlarında, Gittes'e Ida Sessions'dan bir telefon gelir. Kadın bu cinayete neyin sebep olduğuna dair en ufak bir fikrinin olmadığını ama kendisinin masum olduğunu bilmesini istediğini ona söyler. Bu konuşmada Gittes'e cinayetin sebebine dair çok önemli bir bilgiyi de verir. Ne var ki sözleri öylesine kapalıdır ki adamın kafasını karıştırmaktan başka bir işe yaramaz. Sonradan Gittes kendi bulduğu delillerle kadının verdiği ipucunu birleştirir ve cinayeti kimin neden işlediğini çözdüğünü düşünür.

Üçüncü bölümün başlarında Ida Sessions'u ölü olarak bulur, cüzdanında bir film oyuncuları locasının kartı vardır. Başka bir deyişle, Ida Sessions muhtemelen telefonda ne söylediğini bilmiyordu. Verdiği ipucu milyoner işadamlarının ve yüksek mevkilerdeki hükümet görevlilerinin yürüttüğü şehir çapındaki yolsuzlukla ilgili çok önemli bir ayrıntıydı; kurbanın karısının kılığına girmesi için tuttukları bir aktriste asla söylemeyecekleri bir şey. Ancak kadın bunu Gittes'e söylediğinde, bizim Ida Sessions'un kim olduğuna ve neyi bilip neyi bilmeyeceğine dair hiçbir fikrimiz yoktur. Bir buçuk saat sonra ölü olarak bulunduğunda, boşluğu fark etmeyiz; çünkü o zamana kadar kadının söylediklerini çoktan unutmuşuzdur.

Dolayısıyla seyirci belki fark etmeyebilir. Belki de eder. O zaman ne olur? Korkak yazarlar böyle mantık boşlukların üstünü öretmeye çalışırlar, sonra da seyircinin fark etmeyeceğini umarlar. Öteki yazarlar ise bu sorunla cesurca yüzleşirler. Seyirciye boşluk olduğunu gösterirler, sonra da onun boşluk olduğunu yadsırlar.

KAZABLANKA: Ferrari (Sidney Greenstreet) ucunda para olmayan hiçbir işe yanaşmayan tam bir kapitalist ve madrabazdır. Yine de bir noktada Ferrari, kıymetli transit nakliyat evraklarını bulmasında Victor Laszlo'ya (Paul Henreid) yardım eder ve karşılığında hiçbir şey istemez. Bu onun karakterine uymaz, mantıksızdır. Bunu bilen yazar Ferrari'ye şu sözü söyletir: "Bana hiçbir faydası olmadığı halde bunu neden yaptığımı bilmiyorum." Yazar boşluğu saklamak yerine, cesur bir yalanla, Ferrari'nin birdenbire cömert olabileceği yalanıyla itiraf ediyor. Seyirci, insanların çoğu kez açıklanamayan sebeplerle bir şeyler yaptığını bilir. İltifat edercesine başıyla onaylayıp şöyle düşünür: "Ferrari bile bunu yapıyor. Hoş. Filme de uyuyor."

TERMINATOR'da bir mantık boşluğu yoktur, bir uçurumun üzerine inşa edilmiştir. 2029'da robotlar insan soyunu yok etme aşamasına gelmişlerdir. İnsanlıktan geriye kalanlar John Connor'ın önderliğinde savaşın gidişatını değiştirmeye çalışırlar. Robotlar düşmanlarını yok

etmek için bir zaman makinesi icat ederler ve Terminatör'ü John Connor'ı doğurmasına fırsat vermeden annesini öldürmesi için 1984'e geri yollarlar. Connor makineyi ele geçirir ve genç görevli Reese'i, önce Terminatör'ü öldürmesi için aynı yıla geri yollar. Bunu yaparken şunu bilmektedir: Reese sadece annesini kurtarmakla kalmayacak, onu hamile bırakacaktır, dolayısıyla kendi vekili kendi babası olacaktır. Ne olmuş yani?

Ancak James Cameron ve Gail Anne Hurd anlatının itici gücünü biliyorlar. Eğer gelecekten iki savaşçıyı alıp Los Angeles caddelerine koyup zavallı bir kadının peşine takarlarsa, seyircinin analitik sorular sormayacağını ve ilmek ilmek düğümü çözebileceklerini biliyorlardı. Öte yandan seyircinin zekasına saygı duydukları için onun filmden sonra kahve içerken şöyle düşünebileceğini de biliyorlardı: "Hey, dur bir dakika... eğer Connor biliyorsa Reese'in..." Bunun gibi bazı düşünceler. Bu durumda boşluklar seyircinin keyfini yutuverecekti. Bu yüzden çözüm olarak şu sahneyi yazdılar:

Hamile Sarah Connor Meksika'daki uzak dağların güvenliğine sığınır, orada gelecekteki görevi için oğlunu doğurup büyütecektir. Bir benzin istasyonunda bir ses kaydedicisine konuşarak, doğmamış kahramanına anılarını anlatır ve aslında şöyle der: "Biliyor musun, oğlum, anlamıyorum. Eğer Reese'in baban olacağını biliyorduysan, o zaman neden...? Nasıl? Bunun tekrar... ve tekrar... olacağı anlamına mı geliyor bu?" Sonra durup şöyle der: "Biliyor musun, bunu düşünmeye devam edersen çıldırabilirsin." Ve tüm dünya seyircileri şunu düşündü: "Vay canına, kadın haklı. Ama önemli değil." Bu sahneyle birlikte mantıklarını mutlu mesut çöpe attılar.

17

KARAKTER

AKIL KURDU

Hikâyenin Homeros'tan bu yana yirmi sekiz asırlık evriminin izini sürerken, binyılı atlayıp dördüncü yüzyıldan Rönesans'a sıçramıştım, çünkü üniversitedeki tarih kitabıma göre, Karanlık Çağlar boyunca keşişler "Bir iğnenin ucunda kaç melek dans ediyor?" yollu sorular sorarken bütün düşünce faaliyeti durmuştu. Buna kuşkuyla yaklaşıp biraz daha derinlere bakınca aslında ortaçağda düşünsel hayatın şiir formunda da olsa canlılığını sürdürdüğünü tespit ettim. Metafor çözüldüğünde, araştırmacılar "Bir iğnenin ucunda kaç melek dans ediyor?" sorusunun bir metafizik sorusu değil, fizik sorusu olduğunu keşfettiler. Burada tartışma konusu atomun yapısıydı: "Küçük ne kadar küçüktür?"

Psikolojiyi tartışmak için ortaçağ bilginleri başka bir yaratıcı fikir geliştirdiler: *Akıl Kurdu*. Beynin içine oyuk açarak giren ve bütün korkuları, düşleri, güçleri ve zayıflıklarıyla bireyi olduğu gibi bilen bir yaratık düşünün. Dahası, bu Akıl Kurdu'nun dünyada kimi olaylara yol açma gücüne sahip olduğunu da hayal edin. O zaman söz konusu kişinin biricik doğasına bağlı olarak özgül bir olay yaratabilir; o olay da bir tür macerayı, arayışı tetikleyebilir ve bu arayış kişiyi tüm kapasitesini kullanmaya, en derin ve en kamil benliğini yaşamaya itebilir. İster trajedi isterse de kendini gerçekleştirme olsun, bu arayış kişinin insanlığını kesinkes açığa vurur.

Bunu okuyunca elimde olmadan güldüm, çünkü yazarın kendisi de bir Akıl Kurdu idi. Biz de onun çeşitli yanlarını, potansiyelini keşfetmek için bir karakterin içine nüfuz ederiz, sonra onun biricik doğasına bağlı olarak bir olay meydana getiririz: Tetikleyici Olay. Her ana karakter için bu olay farklıdır, çünkü belki birisinin talihi yaver giderken, diğerinin gitmez; fakat her halükarda olayı karaktere göre

tasarlarız; onu varlığının sınırlarına ulaştıracak arayışa sevk etmek için gereken olayın ta kendisini. Akıl Kurdu gibi biz de şiirsel formda ifade edilen insan doğasının içyüzünü keşfederiz. Ne de olsa yüzyıllar geçse de içimizdeki şeyler hiç değişmiyor. William Faulkner'ın gözlemlediği gibi, insan doğası miadı dolmayan tek konudur.

Karakterler İnsan Değildir

Venus de Milo ne kadar gerçek bir kadınsa bir karakter de o kadar gerçek bir insandır. Karakter bir sanat eseridir, insan doğasının bir metaforudur. Biz karakterlerle sanki onlar gerçek insanlarmış gibi ilişki kurarız, ama onlar gerçeğin üstündedir. Hal ve hareketleri açık ve bilinebilir olarak tasarlanmıştır; oysa biz insanları anlamak imkansız olmasa bile zordur. Karakterleri arkadaşlarımızdan daha iyi tanırız, çünkü karakter değişmez ve ebedidir, oysa insanlar değişebilir; bu yüzden insanları tam anladığımızı düşündüğümüz anda aslında anlamamışızdır. Demem o ki, şahsen ben KAZABLANKA'daki Rick Blaine'i kendimden daha iyi tanıyorum. Rick her zaman Rick'tir; ben ise bir parça değişkenim.

Karakter tasarımı şu iki ana veçhenin düzenlenişiyle başlar: *Karakterizasyon* ve *Asıl Karakter*. Tekrarlamak gerekirse, Karakterizasyon gözlemlenebilir bütün niteliklerin toplamı, bir karakteri biricik kılan şeylerin birleşimidir: Fiziksel görünüşe eşlik eden tavırlar, konuşma tarzı, jest ve mimikler, cinsiyet, yaş, zeka seviyesi, meslek, kişilik, tutumlar, değerler, nerede ve nasıl yaşadığı. Asıl Karakter ise maskenin ardında bekler. Karakterizasyonuna rağmen özünde kimdir bu kişi? Dürüst müdür, yalancı mı? Sadık mıdır, hain mi? Sevecen midir, acımasız mı? Cesur mudur, korkak mı? Cömert midir, bencil mi? İradeli midir, zayıf mı?

> **ASIL KARAKTER ancak ikileme düşüldüğünde yapılan seçimle ifade edilebilir. Kişinin baskı altındayken seçtiği davranış biçimi onun kim olduğunu ortaya koyar; baskı ne kadar büyük olursa karakterin nezdinde seçim de o kadar hakiki ve derin olur.**

Asıl karakterin anahtarı arzudur. Şayet hayatta kendimizi boğuluyormuş gibi hissedersek, bizi su yüzüne çıkaracak en kestirme yol, "Ne istiyorum?" diye sormak, bunun dürüst cevabına kulak asmak, sonra da arzunun peşine düşme iradesini kendimizde bulmaktır. So-

runlar hala yerinde duruyordur, ama şimdi onları çözme olanağıyla harekete geçmişizdir. Hayat için geçerli olan kurgu için de geçerlidir. Biz bir karakterin arzusunu - sadece bilinçli olanını değil, karmaşık bir rol içinde bilinçdışı olanı da - bir an için bile olsa apaçık anladığımızda o karakter hayata döner.

Sorular sorun: Bu karakter ne istiyor? Şimdi ne istiyor? Birazdan ne isteyecek? Genelde ne istiyor? Bilerek mi istiyor? Bilmeden mi? Bu sorulara verilecek açık ve sahici cevaplarla karakterin rolü açığa çıkar.

Arzunun ardında motivasyon vardır. Karakteriniz istediği şeyi neden istiyor? Onu motive eden şey hakkında sizin kendi fikirleriniz var ama başkaları onu farklı görürse şaşırmayın. Bir arkadaşınız karakterinizin arzularını küçükken aldığınız terbiyenin şekillendirdiğini düşünürken, bir başkası bunun materyalist kültürümüzden kaynaklandığını söyleyebilir; yine bir başkası eğitim sistemimizi suçlayabilir; keza bir diğeri meselenin genlerle ilgili olduğunu söyleyebilir; kimi de şeytan tarafından ayartıldığınızı iddia edebilir. Çağdaş yaklaşımlar, büyük ihtimalle işin doğrusunu yapar ve davranışla ilgili olarak güçlerin karmaşıklığından ziyade tek boyutlu açıklamaları tercih eder.

Karakterleri örnek olay incelemelerine indirgemeyin (çocuk tacizi bu aralar pek rağbette olan bir klişedir), çünkü aslında herhangi bir kişinin davranışı için kesin bir açıklama yoktur. *Genelde, yazar motivasyonu ne kadar özgül sebeplere bağlarsa, seyircinin zihninde karakteri o kadar küçültür.* Onun yerine, güdüye dair sağlam bir kavrayışla düşünün, ama aynı zamanda "neden" sorularının etrafında biraz gizem bırakın, akıldışı ihtimallerin dokunuşuna izin verin, seyircinin hayal dünyasında karakterinizi geliştirmesi için kendi yaşam deneyimlerini kullanmasına olanak tanıyın.

Sözgelimi *Kral Lear* oyununda Shakespeare en karmaşık kötü karakterlerden biri, Edmund'u yaratmıştır. Astrolojik etkilerin - yine davranışın tekçi açıklaması - bir kişinin talihsizliğinin sebebi sayıldığı bir sahneden sonra Edmund, kendi kendine konuşurken gülerek şöyle der: "Gök kubbedeki en bakire yıldız benim alçaklığım üzerine parıldayınca böyle biri oldum herhalde." Edmund sırf ondan zevk aldığı için kötülük yapar. Gerisinin ne önemi var ki? Aristo'nun belirttiği gibi, bir adamın bir şeyi neden yaptığı, o şeyi yaptığını gördüğümüzden sonra pek önemli değildir. Bir karakter yaptığı eylemleri yapmak için aldığı kararlardan ibarettir. Bir kez eylem yapıldı mı, neden yapıldığı giderek önemsizleşir.

Seyirci karakterinizi çeşitli açılardan anlamaya başlar: Fiziksel görünüş ve ortam çok şey söyleyebilir, ama seyirci görünüşün gerçeklik olmadığını, karakterizasyonun asıl karakter olmadığını bilir. Yine de bir karakterin maskesi neyin açığa vurulacağının önemli bir ipucudur.

Başka karakterlerin bir karakter hakkında ne söylediği de bir ipucudur. Birisinin başka birisi hakkında söylediklerinin doğru olabileceği gibi yanlış da olabileceğini biliriz, zira arada çıkar meselesi söz konusu olabilir; ama yine de neyin söylendiği ve kim tarafından söylendiği bilmeye değerdir. Bir karakterin kendisi hakkında söyledikleri de doğru veya yanlış olabilir. Dinleriz, sonra cebimize atarız.

Doğrusu, kendileri hakkında apaçık bilgiye sahip karakterler, kendilerini açıklayan sözleri ezberden sarf edenler bizi söyledikleri gibi biri olduklarına inandırmak isterler; bu tür karakterler sadece sıkıcı değil, aynı zamanda yapmacıktır. İnsanların nadiren de olsa kendilerini anladıklarında, dürüstçe ve eksiksiz bir şekilde kendilerini anlatamayacaklarını seyirci bilir. Her zaman bir alt metin vardır. Eğer eskaza bir karakterin kendisi hakkında söyledikleri sahiden doğru çıkarsa, biz bunların gerçekten doğru olduğunu, baskı altında yapılan seçimlere tanık olmadan *bilemeyiz*. Kendini anlatma eylem içinde doğrulanmalı veya yanlışlanmalıdır. KAZABLANKA'da Rick "Kimse için kendimi tehlikeye atmam," dediğinde, biz şöyle düşünürüz: "Hadi oradan Rick, büyük konuşma." Biz Rick'i onun kendini tanıdığından daha iyi tanırız, zira aslında yanılmaktadır: Tekrar tekrar kendini tehlikeye atacaktır.

Karakter Boyutu

"Boyut" karakterde en az anlaşılan kavramdır. Ben aktörken, yönetmenler "yuvarlak, üç boyutlu karakterler" üzerinde ısrar ederler, ben de bunu candan desteklerdim; ama onlara boyutun tam anlamıyla ne olduğunu ve bırakın üçü, bir tanesini nasıl yaratabileceğimi sorduğumda zırvalamaya, prova hakkında bir şeyler gevelemeye başlarlar, sonra da çekip giderlerdi.

Birkaç yıl önce bir yapımcı "üç boyutlu" bir ana karakterin nasıl olması gerektiğini şöyle izah etti: "Jessie hapishaneden yeni çıkmıştır, fakat hapiste kaldığı süre zarfında finans ve yatırım konularını yalayıp yutmuştur; böylece envanter, bono ve senet gibi konularda uzman olmuştur. Ayrıca break dans yapabilmektedir. Karatede siyah kuşak

mertebesindedir ve şahane caz saksafonu çalmaktadır." Onun "Jessie"si bir masa kadar düzdü; bir isme iliştirilmiş bir dizi vasıftan ibaretti. Bir ana karakteri acayipliklerle donatmak onun karakterini geliştirip empati çekmez. Aksine eksantriklik onu kapatır ve bizimle onun arasına mesafeye koyar.

Öte yandan gözde bir akademik görüş sıkı karakterlere tek bir baskın özelliğin damga vurduğunu öne sürer. Macbeth'in hırsı sık sık vurgulanır. Mağrur bir ihtirasın Macbeth'i büyük yapan şey olduğu iddia edilir. Bu görüş büsbütün yanlıştır. Eğer Macbeth sadece hırslı olsaydı, ortada oyun falan olmazdı. Basitçe İngilizleri yenilgiye uğratıp İskoçya'yı yönetirdi. Macbeth ustalık ürünü hakiki bir karakter kılan şey bir yanda hırsı, diğer yanda suçluluk duygusudur. Bu esaslı iç çelişkiden onun tutkusu, karmaşıklığı ve şiiri neşet eder.

Boyut çelişki demektir; ister karakterin derinliklerinde olsun (suçluluğun tetiklediği hırs) isterse de karakterin derinlikleri ile karakterizasyon arasında olsun (sevimli bir hırsız). Bu çelişkiler *tutarlı* olmalıdır. Bütün bir film boyunca bir adamı hoş biri olarak resmedip sonra bir sahnede ona kedi tekmeletirseniz, bu ona bir boyut katmaz.

Hamlet'i düşünelim, şimdiye kadar yazılmış karakterlerin en karmaşık olanı. Hamlet üç boyutlu değildir; on, on iki, hatta sayısız boyutludur. Zındık olana dek inançlı biri olarak görünür. Ophelia'nın gözünde başta sevecen ve müşfikken, sonra duyarsız, hatta sadist biri olup çıkar. Önce cesurdur, sonra korkak. Bazen serinkanlı ve ihtiyatlı görünür, ama sonra perdenin arkasına saklanan birini kim olduğunu bilmeden bıçaklarken düşüncesizce davranan bir aceleci profili çizer. İnsafsız ve müşfik, mağrur ve kendine acıyan, nüktedan ve üzgün, bezgin ve hareketli, kafası bazen karışık, bazen berrak, akıllı ve deli biridir Hamlet. Hayal edebileceğiniz bütün insani özellikleri bünyesinde toplayan canlı bir çelişki yumağı, dünyevi bir masum, masum bir dünyevidir.

Boyutlar büyüler; mizaçta ve davranıştaki çelişkiler seyircinin konsantrasyonunu perçinler. Bu nedenle empatiyi ana karakterin rolüne odaklamak için onun oyuncular arasında en fazla boyutu olan karakter olması gerekir. Eğer olmazsa, İyilik Merkezi merkezini kaybeder, kurgusal evren dağılır, seyirci dengeyi kaybeder.

BIÇAK SIRTI (1982): Pazarlama seyirciyi Harrison Ford'un oynadığı Rick Deckard karakteriyle empati kurmaya itti, ama salona giren seyirciler replikant Roy Batty'nin (Rutger Hauer) çok boyutluluğun-

dan etkilendiler. İyilik Merkezi karşıt karaktere kayınca, seyircinin yaşadığı duygusal karmaşa da ana karaktere duyduğu ilginin önüne geçti ve film sadece gişede büyük bir başarıyla yetinecekken, bir külte dönüştü.

Rol Tasarımı

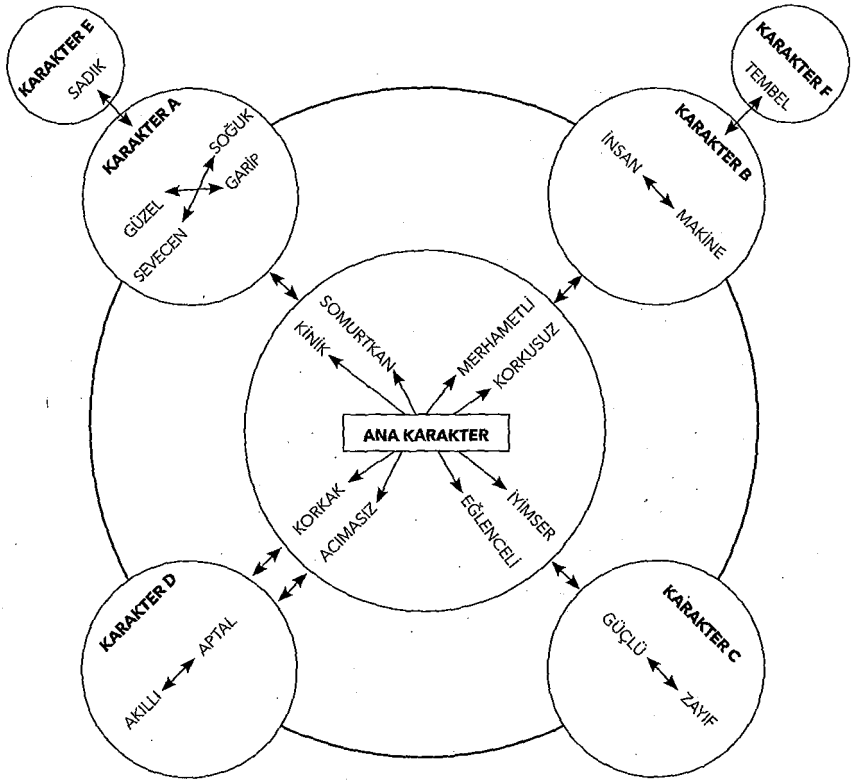
Özünde ana karakter geri kalan rolleri yaratır. Bir hikâyedeki diğer tüm karakterler öncelikle ana karakterle kurdukları ilişkiye göre ve ana karakterin karmaşık doğasının boyutlarını betimlemeye yaptıkları katkı ölçeğinde önem kazanırlar. Rol dağılımını, ana karakterin güneş olduğu bir güneş sistemi gibi düşünebilirsiniz; güneşin çevresindeki gezegenler yan rollerde, gezegenlerin çevresindeki uydular da figüran rollerdedir. Hepsi merkezdeki yıldızın kütle çekimiyle yörüngesinde durur ve her biri diğerlerinin doğalarının gelgitlerinden etkilenir.

Şöyle farazi bir ana karakter hayal edin: Neşeli ve iyimser biri, sonra somurtkan ve kinik oluyor; sevecen biri, derken acımasız oluyor; korkusuzken ödlek biri oluyor. Bu dört boyutlu rol karakterin çelişkilerini betimlemek için onun etrafında rol dağılımını gerekli kılar; farklı zamanlarda ve mekanlarda ana karakterin çeşitli şekillerde tepki verebileceği karakterler. Bu destekleyici karakterler ana karakterin etrafında olmalıdır ki onun karmaşıklığı hem tutarlı hem de inandırıcı olsun.

Sözgelimi, A karakteri ana karakterin hüznünü ve kinikliğini tetikler, bu arada B karakteri onun espritüel ve umutlu yanını ortaya çıkarır. C karakteri sevecen ve cesur yanına ilham kaynağı olurken, D karakteri korkuyla sinmesine, sonra da öfkeyle saldırmasına meydan hazırlar. A, B, C, D karakterlerinin yaratılması ve tasarlanması ana karakterin ihtiyaçları çerçevesinde gerçekleşir. Onlar esasen merkezi rolün karmaşıklığını etki-tepki aracılığıyla belirgin ve inandırıcı kılmak için vardır.

Destekleyici rollerin ana karakter kadar çok boyutlu olmamaları gerekir, ama karmaşık olabilirler. A karakteri iki boyutlu olabilir: Dışarıya karşı güzel ve sevecen görünür, ama baskı altında yaptığı seçimlerin açığa vurduğu gibi içten içe soğuk ve garip arzular taşımaktadır. Tek boyut bile harika bir destekleyici rol yaratabilir. B karakteri tıpkı Terminatör gibi hayli ilgi çekici bir çelişkiye sahip olabilir: Makineye karşı insan. Eğer Terminatör sadece gelecekten gelen bir robot veya insan olsaydı, pek de enteresan olmayabilirdi. Fakat o hem insan hem

de robot ve onun makine/insan boyutu onu müthiş bir kötü karakter yapıyor.



Karakterin içinde bulunduğu fiziksel ve toplumsal dünya, örneğin muhiti ve mesleği karakterizasyonun bir veçhesidir. Bu nedenle boyut basit bir zıt noktayla yaratılabilir: Geleneksel bir kişiliği egzotik bir arkaplana veya garip, gizemli bir bireyi sıradan, kendi haline bir dünyaya yerleştirdiğinizde bu hemen ilgi çekecektir.

Küçük roller kasten boyutsuz tutulmalıdır, ama cansız değil. Her birini bariz görünür bir özellikle donatın ki oyuncunun ekranda görünmesine değsin, ama fazlasından sakının.

Sözgelimi, ana karakterinizin New York'u ilk kez ziyaret ettiğini varsayalım. Kennedy Havaalanı'ndan çıktı, ilk gezisini New Yorklu bir taksiciyle yapmak için sabırsızlanıyor. Bu şoför rolünü nasıl yazarsınız? Kafasına yanlamasına taktığı bir beysbol kepiyle düşünceli duran

bir eksantrik mi? Umarım, cevabınız hayırdır. Çünkü son altmış yıldır, ne zaman bir New York filminde taksiye binsek, mutlaka antika bir şoför çıkıyor karşımıza.

Belki de beyazperdenin ilk sessiz New Yorklu taksi şoförünü yaratırsınız., ne dersiniz? Ana karakterimiz Yankiler, New Yorklular ve belediye başkanlığı hakkında New York muhabbeti açmak istiyor, ama şoför kravatını düzeltip arabayı sürmeye devam ediyor. Ana karakterimiz arkasına yaslanıyor, ilk New York deneyimi tam bir hayal kırıklığı.

Diğer yandan taksi şoförü şöyle de davranabilirdi: Pürüzlü ama nazik sesiyle ilginç bir havada ana karakterimize büyük şehir hayatının püf noktalarını anlatıyor; kapkaççılara yakalanmamak için kol çantasının kayışını göğsünden nasıl geçirmesi gerektiğini ve bu sayede olası bir saldırıya karşı biber gazını püskürtmeye nasıl hazır olacağını falan anlatıyor. Sonra onu Bronx'a götürür, taksimetreye bakıp hesabın yüz elli dolar olduğunu ve şimdi Manhattan'a geldiklerini söyler. İlk başta yardımsever görünen bu adam şimdi hırsız bir sıçana dönmüştür: Karakterizasyon ile derin karakter arasında bir çelişki. Artık bütün film boyunca gözlerimiz bu adamı arayıp durur, çünkü bir yazarın tekrar kullanmayacağı bir karaktere boyut katmayacağını biliriz. Eğer bu taksici filmde en az bir kere daha görünmezse çok kızarız. Küçük rolleri gerektiğinden fazla ilgi çekici kılarak yanlış beklentilere mahal vermeyin.

Rol dağılımı yıldız oyuncunun, yani ana karakterin etrafında konumlanır. Destekleyici roller merkezi karakterden ilham alır ve onun boyutlarının karmaşıklığını betimlemek için tasarlanır. İkincil roller kendi boyutlarını açığa vurmak için sadece ana karaktere değil, ayrıca birbirlerine de ihtiyaç duyarlar. Üçüncül karakterler (şekildeki E ve F) ana karakterle veya diğer ana rollerle sahneleri paylaşırken boyutların açığa vurulmasına da katkı sunarlar. İdealde, her sahnede her karakter diğerlerinin boyutlarını belirleyen nitelikleri meydana çıkarır; hepsi bir takımyıldızı gibi merkezdeki ana karakterin ağırlığı sayesinde bir arada dururlar.

Komik Karakter

Bütün karakterler düşman güçler karşısında arzularına ulaşmaya çalışırlar. Fakat dramatik karakter riskten sakınmak için yeterince esnektir ve şunu idrak eder: "Bu beni öldürebilirdi." Fakat komik karak-

ter böyle değildir. Komik karaktere kör bir takıntı damgasını vurur. Komik olması gereken ama olmayan bir karakterin sorununu çözmenin ilk adımı onun manyak tarafını bulmaktır.

Aristophanes'in siyasi hicivleri ve Menander'in gülünç aşk hikâyeleri tarihe geçtiğinde, Komedi bozularak Trajedi ve Epik Şiirin köylü akrabası olan küfürbazlığa dönüştü. Ancak Rönesans'ın gelişiyle birlikte - İtalya'da Goldoni ve Fransa'da Molière'den (Almanya'yı atlıyorum) Shakespeare, Jonson, Wycherley, Congreve, Sheridan'a; Shaw, Wilde, Coward, Chaplin, Allen, İngiltere, İrlanda ve Amerika'nın çatlak nüktedanları bizi bugünün parıltılı sanatına ulaştırdılar: Modern hayatın güzelliği.

Bu ustalar, bütün sanatçılar gibi sanatlarını mükemmelleştirirken, işlerini konuştular ve şu hususu fark ettiler: Role bir "mizah", karakterin farkında olmadığı bir takıntı katarak komik karakter yaratılır. Molière'in oyun yazarlığı ana karakterin takıntını gülünçleştiren oyunlar yazmaya dayanır: *Cimri*, İnsandan Kaçan ve *Hastalık Hastası*. Hemen hemen her tür takıntı bu işi görür. Mesela ayakkabılar. Imelda Marcos uluslararası bir mizahtır, çünkü ayakkabılara olan nevrotik ihtiyacının farkında değildir; bazı tahminlere göre üç bini aşkın ayakkabısı varmış, her ne kadar kendisi burada New York'taki vergi davasında sadece bin iki yüz ayakkabısı olduğunu ve hiçbirinin ayağına uymadığını söylese de. Bu ayakkabıların hiçbir zaman ayak numarasını doğru alamayan ayakkabı firmalarının hediyesi olduğunu iddia etmişti.

All in the Family adlı televizyon dizisinde Archie Bunker (Carroll O'Connor) körü körüne takıntısı olan bağnaz bir adamdır. O bunu fark etmediği sürece, bir şaklaban olmaktan kurtaramaz kendini ve biz de ona kahkaha atarız. Ancak bir gün birine dönüp "Biliyor musun, ben ırkçı bir fitneciyim," diyecek olsa komedi biter.

KARANLIKTA BİR ÇIĞLIK (A SHOT IN THE DARK, 1964): Benjamin Ballon'un (George Sanders) malikanesinde bir özel şoför öldürülmüştür. Kendini dünyanın en iyi dedektifi sanan takıntılı bir adam Müfettiş Clouseau (Peter Sellers) gelir ve bu cinayeti Ballon'un işlediğine kanaat getirir, sonra da milyarder işadamıyla bilardo salonunda yüzleşmeye gider. Clouseau delillerini ortaya dökerken, bilardo masasının örtüsünü yırtıp istekaları kırar ve nihayet sözünü şöyle bağlar: "... onu siz öldürdünüz işte." Clouseau çıkıp gitmek üzere döner, ama kapının yanlış tarafından. Duvara çarpınca gürültüyü duyarız. Bir adım geri atıp soğukkanlı bir serzenişle "Aptal mimarlar!" der.

WANDA ADINDA BİR BALIK: Wanda (Jamie Lee Curtis) usta bir suçludur ve kafayı yabancı dil konuşan adamlara takmıştır. Otto (Kevin Kline) başarısız bir CIA ajanıdır ve kendisinin bir entelektüel olduğunu sanmaktadır, her ne kadar Wanda'nın da işaret ettiği gibi, London Underground'un (Londra Metrosu) siyasi bir hareket olduğunu düşünme gibi hatalara düşse de. Ken (Michael Palin) de hayvan sevgisini öyle abartmıştır ki Otto japon balığını yiyerek ona işkence eder. Archie Leach (John Cleese) takıntılı bir utanma korkusundan mustariptir ve bu korkunun bütün İngiliz ulusunu esir aldığını söyler. Öte yandan filmin ortalarında Archie takıntısının farkına varır ve bunu bir kez anladı mı, artık komik bir ana karakter olmaktan çıkıp romantik bir başrol oyuncuna dönüşür: Archie Leach'den "Cary Grant"a (Archie Leach, Cary Grant'ın gerçek adıydı.)

Beyazperdeye Karakter Yazmak İçin Üç Tüyo

1. Oyuncuya alan açın.

Bu eski Hollywood nasihati yazardan her oyuncuya yaratıcılığını kullanabilmesi için azami ölçüde fırsat vermesini ister: Davranışların, jest nüanslarının ve ses tonlarının bitmeyen betimlemeleriyle sayfaları doldurmayın.

Bob bacak bacak üstüne atmış, bir eli belinde kürsüye eğilir. Öğrencilerin kafaları arasında bakışları gezinir, sonra düşünceli bir halde kaşını kaldırarak:

BOB

(soğukkanlılıkla)
Vesaire, vesaire, vesaire
...

Bir oyuncunun böyle ayrıntılarla dolu bir senaryoya tepkisi onu çöpe atmak olur, zira "Oyuncu değil, kukla arıyorlar," diye düşünür. Yahut oyuncu rolü kabul ederse, eline kırmızı kalemi alıp bu sayfadaki bütün saçmalıkların üstünü çizer. Yukarıdaki ayrıntılar anlamsızdır. Oyuncu şunu bilmek ister: Ben ne istiyorum? Neden onu istiyorum? Onu nasıl elde edeceğim? Beni ne durduracak? Sonuçları ne olacak? Oyuncu bir karakteri alt metinden çıkarıp canlandırır: Karşıt güçlerle

yüz yüze gelmeyi ister. Kamera önünde sahne neyi gerektiriyorsa onu söyleyecek ve yapacaktır, ama karakterizasyon sizin işiniz olduğu kadar, belki daha çok onun işi olmalıdır.

Şunu unutmayın ki tiyatrodan farklı olarak eserinizin ülkenizde ve yurtdışında, şimdi ve gelecekte binlerce kez olmasa bile yüzlerce kez gösterileceğini umarken, her bir karakterin sadece bir performansı filmde sonsuza dek sabit kalacak. Yazar kurgusal bir yüzü zihninde canlandırmayı bırakıp onun yerine ideal oyuncu kadrosunu hayal etmeye başladığında yazar/oyuncu işbirliği de başlar. Eğer bir yazar belli bir oyuncunun ideal ana karakteri olacağını düşünüyorsa ve yazarken de onu kafasında canlandırıyorsa, usta oyuncuların etkileyici anlar yaratmaya pek ihtiyaçlarının olmadığı yazara sürekli hatırlatılmalı ve şöyle şeyler yazmaması tembihlenmelidir:

BARBARA

(Jack'a bir fincan kahve uzatarak)
Kahve ister misin, canım?

Seyirci onun kahve fincanı olduğunu zaten görüyor; hareketi şunu söylüyor "Bunu ister misin?"; kadın "canım..."ı hissediyor. Azın çok olduğunu bilen oyuncu yönetmene dönüp şunu diyecektir: "Larry, 'Kahve ister misin, canım?' demek zorunda mıyım? Zaten lanet olası fincanı uzatıyorum ya? Şu satırı atalım, olmaz mı?" O satır atılır, kadın rolünü gayet güzel oynayıp adama kahve fincanını sessizce uzatırken, senaryo yazarı da öfkeyle "Diyaloğumu kesip biçiyorlar!" diye düşünür.

2. Bütün karakterlerinize aşık olun.

Sık sık bütün karakterlerin mükemmel oynadığı filmler seyrederiz; yalnız bir karakter hariç. O kötü oynamıştır. Neden böyle oynadığını merak edip dururuz, ta ki yazarın bu karakterden nefret ettiğini anlayana kadar. Her fırsatta bu rolü küçümseyip aşağılamaktadır. Ben bunu hiç anlamam. Nasıl olurda bir yazar kendi yarattığı karakterden nefret eder? Onun bebeğidir o. Hayat verdiği şeyden nasıl nefret edebilir? Yarattığınız her şeyi kucaklayın, özellikle de kötü insanları. Onlar da tıpkı herkes gibi sevgiyi hak ediyor.

Hurt ve Cameron, Terminatörlerini sevmiş olmalılar. Onun için yaptıkları harika şeylere baksanıza: Bir otel odasında hasar görmüş gözünü Exacto marka bıçakla onarıyor; lavaboda gözünü yerinden çıkarıp suya atıyor, kanı havluyla kuruluyor ve göz çukurunu kapatmak için Gargoyle marka güneş gözlüğü takıyor, sonra aynaya bakıp saçını düzeltiyor. Şaşkına dönmüş seyirci şunu düşünür: "Aman Allah'ım, gözünü yerinden çıkardı; bir de durmuş nasıl göründüğüne bakıyor. Amma gururluymuş!"

Sonra kapı çalınır. Başını kaldırdığında, kamera onun bakış açısına geçer ve biz onun kapıya kilitlnmiş bilgisayar ekranını görürüz. Ekranda kapıyı çalan birine verilebilecek cevaplar listesi çıkar: "Git buradan!", "Lütfen daha sonra gel!", "Defol git!", "Defol, pislik!". Seçimini yapana dek ekranın imleci bir aşağı bir yukarı gider ve "Defol, pislik!"te durur. Mizah duygusu olan bir robot. Artık bu canavar çok daha dehşetengizdir, çünkü bu anlar sayesinde onun ne yapacağını artık kestiremeyiz, bu yüzden olabileceklerin en kötüsünü hayal etmeye başlarız. Sadece karakterlerine aşık olan yazarlar böyle anlar bulurlar.

Kötü adamlar hakkında bir tüyo: Eğer karakteriniz kötü veya yanlış bir şey yapacaksa, kendinizi onun yerine koyun ve şöyle düşünün: "Şayet ben onun durumunda olsaydım ne yapardım?" Yakayı ele vermemek için elinizden geleni yapardınız. Bu yüzden kötü bir adam gibi davranmazdınız; bıyığınızı burmazdınız. Sosyopatlar şimdiye değin karşılaştığımız en cazibeli tipler; bizi cehenneme postalama planı yaparken dertlerimizi can kulağıyla dinliyormuş gibi görünen sempatik dinleyicilerdir.

Bir keresinde bir röportajcı Lee Marvin'e, otuz yıldır kötü adamı oynadığını ve her zaman kötü adamı oynamanın ne berbat bir şey olduğunu söyledi. Bunun üzerine Marvin gülümseyerek şöyle dedi: "Ben mi? Ben kötü adamları oynamıyorum ki! Günü kurtarmaya çalışan, hayatın kendilerine sunduklarını en iyi şekilde kullanmaya çalışan insanları oynuyorum ben. Başkaları onların kötü olduğunu düşünebilir; ama hayır, değiller. Ben hiçbir zaman kötü birini oynamadım." İşte tam da bu yüzden Marvin harika bir kötü adam olabiliyor. O, insan doğasını derinlemesine anlayabilen bir sanatçı. Hiç kimse onun canlandırdığı adamların kötü olduğunu düşünmez.

Eğer karakterlerinizi sevemiyorsanız, onları yazmayın. Diğer yandan melodram veya klişe bir tip yaratmak için bir karaktere ne empati ne de antipati besleyin. Aklı selimi kaybetmeden hepsini sevin.

3. Karakter kendini bilmektir.

İnsan doğası hakkında ne öğrendimse kendimden öğrendim.

-Anton Çehov

Karakterlerimizi nerede buluruz? Kısmen gözlem yoluyla. Yazarlar genellikle yanlarında not defteri veya cebe sığacak ebatta ses kayıt cihazı taşırlar; hayat akıp giderken ufak tefek şeyleri toplayarak dosya dolaplarını rastgele malzemeyle doldururlar. Susadıklarında hayal güçlerini harekete geçirmek için bu fikir deryasına dalarlar.

Gözlemleriz, ama hayatı olduğu gibi sayfaya geçirmek bir hatadır. Az sayıdaki insanın karmaşıklığı belirgindir ve bir karakter olma vasfına haizdir. Doğrusu biz, Dr. Frankenstein gibi karakterleri bulduğumuz parçalardan inşa ederiz. Bir yazar kız kardeşinin analitik zihnini alır ve bunu bir arkadaşının espri anlayışıyla birleştirir ve buna bir kedinin hin insafsızlığını ve Kral Lear'ın kör inadını ekler. Bizler insanlığın kırıntılarını, hayal gücümüzün ham parçalarını ve yaptığımız gözlemleri çelişkinin boyutları içinde birleştirir, sonra da karakter adını verdiğimiz varlıklara dönüştürürüz.

Gözlemler karakterizasyonun kaynağıdır, ama derin karakteri anlamak başka bir yerde saklıdır. İyi karakter yazmanın püf noktası kendini tanımaktır.

Hayatın acı gerçeklerinden biri bizim şu fani dünyada şimdiye dek sahiden tanıdığımız tek kişinin kendimiz olduğudur. Biz esasında sonsuza dek yalnızız. Yine de başkaları bizden uzakta, mutlak surette değişken ve bilinemez olsalar da ve aramızda yaş, cinsiyet, geçmiş ve kültür gibi aşikar farklılıklar bulunsa da gerçek şudur ki bizler farklı noktalardan çok ortak noktalara sahibiz. Hepimiz insanız.

Hepimiz hayati nitelikteki aynı insani deneyimleri paylaşıyoruz. Her birimiz acı çekiyor, keyif alıyor, hayal kuruyor ve günü değerli bir şeyle geçirmeyi umuyoruz. Bir yazar olarak sokaktaki herkesin sizin gibi olduğundan, sizinle aynı temel insani duygu ve düşünceleri deneyimlediğinden emin olabilirsiniz. İşte bu nedenle kendimize "Eğer o koşullardaki karakterin yerinde ben olsaydım, ne yapardım?" sorusunu sorduğumuzda, verdiğimiz dürüst cevap her zaman doğrudur. İnsani olanı yapardınız elbette. Hasılı kendi insanlığınızın gizemlerine ne denli nüfuz ederseniz, kendinizi ve dolayısıyla başkalarını da o kadar iyi anlayabilirsiniz.

Homeros'tan Shakespeare'e, Dickens'tan Austen'e, Hemingway'den Williams'a, Wilder'dan Bergman'a ve diğer bütün usta hikâye anlatıcılarının imgeleminden süzülen karakterler geçidine baktığımızda, her bir karakterin gayet ilgi çekici, eşsiz ve tam bir insan olduğunu görüyoruz; sanki hepsi tek bir insanlıktan doğmuş gibi... insanı hayrete düşüren bir olgu bu.

18

METİN

DİYALOG

Hikâye ve karakter tasarımı için harcanan bütün emek ve yaratıcılık nihayetinde sayfa üzerinde gerçekleşir. Dolayısıyla bu bölümde metni, diyaloğu, betimlemeyi ve sanatımızın bunlara rehberlik eden ilkelerini ele alacağız. Metnin ötesine geçip sonuçta anlam ve duyguyu zenginleştiren sinematografik imgeleri doğuran sözcüklerde saklı İmge Sistemlerini ve hikâyenin şiirini inceleyeceğiz.

Diyalog konuşma değildir.

Herhangi bir kahve muhabbetine kulak misafiri olduğunuzda, o sulu sohbeti hiçbir zaman beyazperdeye aktaramayacağınızı hemen anlarsınız. Gerçek bir konuşma beceriksiz duraklamalar, yanlış kelime ve ifade seçimleri, yersiz sözler, gereksiz tekrarlarla doludur; anlatılmak istenen şeyi söylemeyi nadiren başarır. Ama bunu sorun etmeyiz, çünkü konuşmanın amacı taşı gediğine koymak veya mutabakat sağlamak değildir. Konuşma tam da psikologların "iletişime açık olmak" dedikleri şeydir. Konuşma, ilişkileri nasıl değiştirip geliştirdiğimizle ilgilidir.

İki arkadaş yolda karşılaşıp hava durumuyla ilgili konuşmaya başladığında, sanki biz onların konuşmasının hava durumuyla ilgili olmadığını bilmiyor muyuz? Gerçekte söyledikleri şey nedir? "Bak, ben senin arkadaşınım. Haydi, şu yoğun iş güçten bir dakikalığına sıyrılalım ve burada şöyle yan yana gelip arkadaşlığımızı pekiştirelim." Spor, hava durumu, alışveriş veya herhangi bir şey hakkında konuşabilirler. Ancak metin, alt metin değildir. Söylenen ve yapılan şey düşünülen ve hissedilen şey değildir. Sahne görünen şey hakkında değildir. Bu nedenle ekrandaki diyalog günlük konuşma diline sahip olmalı, ama içeriği normalin çok üstüne çıkmalıdır.

Birincisi, beyazperde diyaloğu kısa ve iktisatlı olmalıdır. Diyalog olası en az kelimeyle en çok şeyi ifade etmelidir. İkincisi, bir yönü olmalıdır. Her diyalog tekrara düşmeden değişen davranışlar eşliğinde sahnenin vurucu anlarını bu ya da şu yöne sevk etmelidir. Üçüncüsü diyaloğun bir amacı olmalıdır. Diyaloğun her satırı Dönüm Noktası etrafındaki sahneyi inşa eden tasarımdaki bir adımı atmalıdır. Bütün bu hususiyetlere rağmen diyalog konuşma dili havasında olmalı, resmi olmayan doğal bir kelime dağarcığı kullanmalı ve kısaltmalar, argo, hatta yeri geldiğinde küfür de içermelidir. Nitekim Aristo'nun tavsiyesi şudur: "Halk ağzıyla konuş, ama bilge insanlar gibi düşün."

Filmin bir roman olmadığını unutmayın; diyalog konuşulan dilde olur ve söz uçar gider. Eğer seyirci, sözü oyuncunun ağzından çıktığı anda yakalayamazsa sinirlenip "Ne dedi acaba?" diye sorar. Sinema, tiyatro da değildir. Biz filmi izler, oyunu dinleriz. Film estetiğinin yüzde sekseni görsel, yüzde yirmisi işitseldir. Biz seyretmek isteriz, dinlemek değil; enerjimiz gözlerimize gider, sesleri yarım kulakla dinleriz sadece. Tiyatro ise yüzde seksen işitsel, yüzde yirmi görseldir. Kulak kabartarak odaklanırız, sahneye bir gözü kapalı bakarız. Oyun yazarı ince ve ağdalı diyaloglar yazabilir, ama senaryo yazarı bunu yapamaz. Beyazperdedeki diyalog kısa ve yalın cümleler gerektirir; genellikle isimden fiile, fiilden nesneye veya isimden fiile, fiilden tümlece doğru giden bir sırada olmalıdır.

Örneğin, şöyle olmamalıdır: "Manhattan'da beşinci bulvardaki 666 numaralı binada bulunan Bilgi İşlem Şirketi'nde finans müdürlüğü yapan ve bu göreve altı yıl önce getirilmiş olan, Harvard Ticaret Okulu'ndan yüksek akademik başarıyla mezun olmuş Bay Charles Wilson Evans şirketin ödenek için ayırdığı parayı zimmetine geçirme suretiyle görevini kötüye kullanmaktan ve ticari zararı örtbas etmekten dolayı tutuklandı." Doğrusu: "Charlie Evans'ı tanıyor musun? Hani şu Bilgi İşlem Şirketi'nin finans müdürü? Hah, işte o tutuklanmış. Kasayı boşaltmış herif. Harvard'da insanlara parayı çalıp sıvışmayı mı öğretiyorlar?" Aynı içeriği resmiyetten uzak, basitçe kurulmuş kısa birkaç cümleye sığdırdık ve seyirci tane tane anladı.

Diyalog tam cümleye gerek duymaz. Her zaman bir isim veya fiille uğraşmayız. Genellikle, az önceki örneğimizdeki gibi girizgahı es geçer, deyimlerle ve hatta bazen homurtularla konuşuruz.

Dil sürçmeleri, kazara oluşmuş kafiyeler ve ses tekrarlarından kaçınmak için diyaloglarınızı yüksek sesle okuyun, hatta daha iyisi bir cihaza kaydedin. "Damdan düşer gibi damladın daireme!" cümlesin-

deki gibi ses tekrarları yapmayın. Kendine dikkat çeken, sayfadan fırlayıp "Ah, ben ne de zekice bir satırım!" diye bağıran hiçbir şeyi diyalog diye yazmayın. Bilhassa güzel ve edebi gelen bir şey yazdığınız anda onu atın.

Kısa Konuşmalar

Sinema diyaloğunun esası Klasik Yunan tiyatrosunda *stikomythia* diye bilinen şeydir: Karşılıklı hızlı konuşma. Uzun konuşmalar sinemanın estetiğine aykırıdır. Bir sayfanın başından sonuna kadar süren bir diyalog, kameradan bir konuşma dakikası kadar oyuncunun yüzüne odaklanmasını ister. Tam altmış saniye boyunca saatteki saniye ibresini izlerseniz, dakikanın uzun bir süre olduğunu görürsünüz. On-on beş saniye içinde seyircinin gözleri görsel olarak ifade edilen her şeyi emer, geri kalanı fazlalık olmaya başlar. Bozuk bir plağın aynı ezgiyi tekrar tekrar çalmasıyla aynı etkiyi yapar bu. Göz sıkıldığı anda ekrandan ayrılır; ekrandan ayrıldığında da seyirciyi kaybetmiş olursunuz.

Edebi açıdan hırslı senaryo yazarı bu soruna omuz silkerek, kurgucunun dinleyen yüze kesme yapmak suretiyle uzun konuşmaları bölebileceğini düşünür. Fakat bu da yeni sorunlar yaratmaktan başka bir işe yaramaz. Diyelim ki bir oyuncu ekran dışından konuşuyor. Biz bir sesi bedenden ayırırsak, oyuncunun yavaşlayıp daha gür bir telaffuzla konuşması gerekir, *çünkü aslında seyirci dudak okur.* Seyircinin söylenenden anladığının yüzde ellisi söyleneni seyretmesinden kaynaklanır. Bu nedenle yüz ortadan kaybolduğunda, seyirci dinlemeyi keser. Ekranın dışından konuşanlar, seyircinin söylenenleri kaçırmaması için sözcükleri dikkatlice ve tane tane söylemeleri gerekir. Dahası, ekranın dışından gelen bir sesle konuşanın alt metni güme gider. Bu durumda seyirci dinleyenin alt metnine sahiptir ama ilgilendiği şey belki de bu değildir.

Dolayısıyla uzun konuşmalar yazma konusunda çok ihtiyatlı davranın. Bununla beraber, bir karakter bütün bir diyaloğu götürürken diğer karakterin sessiz kalmasının duruma uygun olduğu kanısındaysanız, o uzun konuşmayı yazın, ama bunu yaparken de hayatta monolog diye bir şeyin olmadığını da unutmayın. Hayat diyalogdur, etkiye tepki.

Şayet bir oyuncu olarak, başka bir karakter karşıma geldiğinde, uzun bir konuşmaya başlayacak olsam ve ilk cümlem de "Beni epey

beklettin," olsa, karşımdakinin ilk sözüme ne tepki verdiğini görmeden sonraki sözümün ne olacağını nasıl kestirebilirim ki? Eğer karşımdaki karakterin tepkisi özür mahiyetindeyse ve başını utançla öne eğiyorsa, bu benim sonraki eylemimi yumuşatır ve söyleyeceğim sözleri ona göre renklendirir. Öte yandan eğer karşımdakinin tepkisi düşmanca olursa ve bana kötü kötü bakarsa, bu benim sonra söyleyeceklerimi öfkeyle doldurur. Kişi henüz yaptığı bir şeye verilecek tepkiyi sezmeden sıradaki sözünü veya eylemini anbean nasıl kestirebilir ki? Hayat hep etki-tepkidir. Monolog yoktur. Hazır konuşmalar da yoktur. Önemli anlarımızı zihnimizde nasıl prova edersek edelim, doğaçlama yapmak kaçınılmazdır.

Hasılı, uzun konuşmaları konuşmacının davranışlarını şekillendiren etki-tepki şablonlarına bölerek film estetiğinden anladığınızı bize gösterin. Konuşmayı konuşmacının vurucu anları değiştirmesine neden olacak sessiz tepkilerle bölün; tıpkı AMADEUS filminde bir papaza günah çıkaran Salieri gibi:

SALIERI

Hep istediğim şey Tanrı'ya şarkı söylemekti. Bana bu özlemi o verdi. Sonra da beni dilsiz kıldı. Neden? Bana bunu söyleyin.

Papaz kederli ve mahcup bir halde başını çevirir, bunun üzerine Salieri kendi sorusuna cerbezeli bir cevap verir:

SALIERI

Eğer ona müzik aracılığıyla methiyeler düzmemi istemiyorduysa, neden bu arzuyu içime bir şehvet gibi koydu... sonra da yeteneği benden esirgedi?

Yahut diyaloğa aynı etkiyi yapacak parantezler koyun, tıpkı az önceki sahnenin devamında olduğu gibi:

SALIERI

Anlıyorsunuz ya, kıza aşıktım...
(kelime seçimine kendisi de gülerek)
... veya en azından arzuluyordum onu.
(papazın başını eğdiğini ve kucağında tuttuğu çarmıha gerilmiş İsa heykeline baktığını görür)
Ama size yemin ederim, hiç el sürmedim ona. Hiç.
(papaz ciddiyetle hüküm verecekmiş gibi başını kaldırırken)
Yine de başka birinin ona dokunmasına katlanamıyordum.
(Mozart'ı aklına getirip hiddetlenir)
En küçükleri... şu yaratık.

Bir karakter, tıpkı yukarıdaki Salieri gibi kendine, kendi duygu ve düşüncelerine tepki verebilir. Bu da sahne dinamiğinin bir parçasıdır. Karakterlerin içindeki, kendi aralarındaki, karakterlerle fiziksel dünya arasında etki-tepki biçimlerini kağıt üstünde göstermek okurun hayal dünyasında bir film seyrediyormuş izlenimi yaratarak filminizin konuşan kafalardan ibaret olmadığını anlamasını sağlar.

Geciktirme Cümlesi

Kötü yazılmış bir diyalogda gereksiz sözcükler, özellikle edatlar cümle sonlarına akar. Neticede anlam cümlenin ortasında bir yerdedir, ama seyirci sondaki o boş sözcükleri dinlemek zorunda kalır ve o an sıkılır. Dahası, diğer oyuncu bu anlamdan ipucunu alıp devam etmek ister, ama cümle bitene kadar gereksiz yere beklemek zorunda kalır. Hayatta birbirimizin sözünü keseriz, karşımızdaki cümlesini bitirmeden sabırsızca araya girer, günlük konuşma dilini altüst ederiz. İşte oyuncular ve yönetmenlerin diyalogları yeniden yazmalarının bir nedeni de budur: Onlar sahnenin enerjisini artırmak için konuşmaları kırparlar ve süregiden ritmi hızlandırırlar.

Harika film diyaloğu üç noktalı cümle içinde kendini şekillendi-

rir: "Madem bunu yapmamı istemiyordun, o halde neden verdin bana bu... " Görünüş mü? Silah mı? Öpücük mü? Üç noktalı cümle "geciktirme cümlesi"dir. Anlamı en son sözcüğe kadar bekleterek hem oyuncuyu hem de seyirciyi cümlenin sonunu dinlemeye zorlar. Peter Shaffer'ın yukarıdaki enfes diyaloğunu tekrar okuyun ve neredeyse her satırının geciktirme cümlesi olduğuna dikkat edin.

Sessiz Senaryo

Film diyaloğu yazma konusunda verilebilecek en iyi tavsiye şudur: *Yazma.* Görsel bir ifade yaratabiliyorsanız sakın bir diyalog yazmaya kalkışmayın. Her bir sahnede ilk düsturunuz şu olmalıdır: Bunu bir diyaloğa başvurmak zorunda kalmadan salt görsel bir yolla nasıl ifade edebilirim? Azalan Verimlilik Kanunu'na uyun: Ne kadar çok diyalog yazarsanız, diyaloğun etkisi o kadar azalır. Eğer karakterlere odanın içinde volta attırıp, karşı karşıya sandalyelere oturtup konuşma üzerine konuşma, nutuk üzerine nutuk attırırsanız, nitelikli diyalog anları bu söz çığının altında gömülü kalır. Fakat göz için yazarsanız, diyaloğun yeri geldiğine ilgi çeker, çünkü seyirci ona açtır. Temelde görsel olanın üzerinde kabartma halindeki yalın diyalog dikkat çeker ve etki yapar.

SESSİZLİK: Ester ve Anna (Ingrid Thulin ve Gunnel Lindblom) oldukça sado-mazo nitelikte lezbiyen bir ilişki yaşayan kardeşlerdir. Tüberküloza yakalanmış Ester'in sağlık durumu ciddiyetini korumaktadır. Biseksüel olan Anna'nın evlilik dışı bir çocuğu vardır ve ablasına acı çektirmekten zevk almaktadır. Vatanları İsveç'e dönmektedirler; film de bu seyahetleri sırasında konakladıkları bir otelde geçer. Bergman, Anna'nın otelin restoranına indiği ve kız kardeşini tahrik etmek için orada bir garson tarafından ayartılmasına göz yumduğu bir sahne yazmıştır. "Garson müşteriyi baştan çıkarır," sahnesini siz olsaydınız nasıl yazardınız?

Garson bir mönüyü açıp bazı yemekleri mi önerir? Otelde kalıp kalmadığını mı sorar? Uzaklara mı yolculuk ediyordur? Giyimine mi iltifatta bulunur? Şehri bilip bilmediğini mi sorar? Mesaisini bitirmek üzere olduğunu ve onu gezdirmekten mutluluk duyacağını mı söyler? Konuşma, konuşma...

Oysa Bergman'ın bize verdiği şudur: Garson masaya gelince kaza süsü vererek peçeteyi yere düşürür. Almak için eğildiğinde Anna'yı

kasıklarından ayaklarına kadar usul usul koklar ve kokuyu içine çeker. Kadın tepki olarak neredeyse çıldırmış gibi derin bir nefes alır. KES: Otel odasındadırlar. Kusursuz değil mi? Erotik ve tamamen görsel; tek bir kelime bile söylenmedi, gerek de yoktu zaten. İşte *senaryo yazarlığı* budur.

Alfred Hitchcock bir keresinde şöyle demişti: "Senaryo yazıldığında *ve diyalog eklendiğinde*, çekime hazırız demektir."

Görüntü ilk tercihimizdir, diyalog lütfen ikinci tercihimiz. Diyalog bizim senaryoya *eklediğimiz* son katmandır. Yanlış anlaşılmasın, şahane diyalogları hepimiz severiz, ama azı evladır. Fevkalade görsel bir film diyaloğa geçtiğinde heyecanla dolar ve kulakta tat bırakır.

BETİMLEME

Filmi Okurun Zihnine Sokmak

Zavallı senaryo yazarına merhamet edin, çünkü o bir şair olamaz. Metafor, mecaz, teşbih, ünlü yinelemesi, ses tekrarı, kafiye, vezin, kapsamlama, mecaz-ı mürsel, mübalağa ve benzeri söz sanatlarını kullanamaz. Bunun yerine, yazdıkları edebiyatın bütün özünü içermeli, ama edebi olmamalıdır. Edebi bir eser kendi içinde bitmiş ve tamamlanmıştır. Senaryo ise kamerayı bekler. Öyleyse senaryo yazarının amacı edebiyat değilse nedir? Okur sayfaları çevirdikçe, film onun hayalinde akacak şekilde betimleme yapmalıdır.

Kolay iş değil bu. İlk adım neyi betimleyeceğimize kesinkes karar vermektir: Sahneye bakış hissi. Sözlü ifadenin yüzde soksanı sinematografik değildir. Mesela "Uzunca bir süredir orada oturuyordu," cümlesi fotoğrafa aktarılamaz. Dolayısıyla tahayyülümüzü şu soruyla disiplin altına sokmalıyız her zaman: Ekranda ne görüyorum? Sonrada sadece fotoğrafik olanı betimleyin: "Onuncu sigarasının izmaritini de fırlatıyor ve yüzünde sinirli bir ifadeyle saatine bakıyor." Ya da "Uyanık kalmaya çalışıyor, ama sürekli esniyor." Böylece uzun zamandır bekliyor olmanın izlenimini yaratmış olursunuz.

Şu Andaki Canlı Aksiyon

Beyazperdenin ontolojisi *süreğen canlı bir devinim içindeki mutlak*

şimdiki zamandır. Senaryoyu şimdiki zamanda yazarız, çünkü romandan farklı olarak film şimdinin bıçak sırtındadır; ister geçmişe ister geleceğe atlayalım, yeni bir şimdiye sıçrarız. Ve ekran durmak bilmeyen aksiyonu ifade eder. Durağan çekimlerin bile bir canlılık duygusu vardır, çünkü her ne kadar tahayyülü hareket etmese bile, seyircinin gözü sürekli ekranda dolaşarak durgun görüntülere enerji verir. Ve hayattan farklı olarak film canlıdır. Zaman zaman günlük rutinimiz bir binadan yansıyan ışıkla, dükkan vitrinindeki çiçeklerle veya kalabalığın içindeki bir kadının yüzüyle canlanabilir. Ancak günlerimizi geçirirken dünyayı yarım yamalak görür ve duyar, daha ziyade kafamızın içindeki şeylerle meşgul oluruz. Oysa beyazperde son ana kadar capcanlılığını korur.

Sayfadaki canlılık şeylerin isimlerinden kaynaklanır. Zamirler objelerin isimleridir; fiiller eylemlerin isimleridir. Canlı yazmak için sıfat ve zarf eklenmiş cins isimlerden uzak durun ve o şeyin ismini kullanın. Mesela şunun gibi yazmayın: "Doğramacı büyük çivi kullanır." Doğrusu: "Doğramacı *mıhı* döver." "Çivi" cins isimdir, "büyük" sıfat. Mıh okurun zihninde canlı bir imge yaratırken, "çivi" bulanık bir imge yaratır. Çivi ne kadar büyük?

Aynı şey fiiller için de geçerlidir. Anlatım değeri olmayan bir cümleye örnek: "Odanın bir ucundan diğerine yavaşça hareket etmeye başlıyor." Kişi filmde bir odada nasıl "başlayabilir"? Kişi bir uçtan diğerine ya yürür veya bir adım atıp durur. "Yavaşça hareket etmek" ne demek? "Yavaşça" bir zarftır, "hareket etmek" muğlak ve müphem bir fiil. Bunun yerine şöyle yazalım: "Odanın bir ucundan diğerine dolanıyor." Burada yavaşlık barındıran her yürüme fiili olabilir: "yalpalamak", "sendelemek", "topallamak", "gezinmek", "aksamak", "sallanmak", "kırıtmak", "sürümek", vs.. Hepsi yavaşlık barındırır, ama her biri canlıdır ve diğerlerinden bariz farklıdır.

"-dır", "-dir" gibi ekleri atın. Beyazperdede hiçbir şey bir oluş halinde değildir; hikâyedeki yaşamda sürekli bir değişim, bir akış vardır. Örneğin, şöyle yazmayın: "Küçük bir kasabanın yukarılarında bir yükseltide büyük bir ev vardır." "Vardır", "-dır", "-dir", cümlenin en zayıf yeridir. Hem sonra "büyük ev" ne demek? Bir şato mu? Malikane mi? Peki ya "yükselti" neyin nesidir? "Yamaç" mı? "Tepe" mi? "Kayalık" mı? "Küçük yerleşke" mi? "Mezra" mı? Belki de şöyle demeliyiz: "Köyün yukarısındaki yamacı koruyan bir konak." Hemingway gibi Latinceden ve soyut terimlerden, sıfatlardan ve zarflardan uzak durur, en spesifik, canlı fiilleri ve olası en somut isimleri seçerek sahnelere canlılık katarız. İyi bir senaryo betimlemesi tahayyülü ve kelime da-

ğarcığını gerektirir.

"Ekranda ne görüyorum (veya duyuyorum)?" testini geçemeyen bütün metafor ve mecazları atın. Milos Forman'ın da dediği gibi, "Bir filmde ağaç sadece ağaçtır." Sözgelimi, "mış gibi" beyazperdede olmayan bir mecazdır. Bir karakter kapıya doğru "geliyormuş gibi" yapmaz, kapıya doğru gelir, nokta. "Yamacı koruyan konak" metaforu ve "kapı bir silah sesi gibi çarptı" teşbihi bahsettiğimiz testi geçebilir. Çünkü ön cepheden bakıldığında bir konak, aşağıdaki köyü koruyor gibi görünebilir; keza çarpan kapının sesi kulağa silah sesi gibi gelebilir. Nitekim KAYIP filmindeki bütün kapı çarpmalarının ses efektleri alttan alta gerilimi tırmandırmak için silah sesiyle verilmiştir; uyanık zihin bir kapı sesi duyar, ama bilinçsiz bir zihin onu silah sesi gibi algılar.

Öte yandan Avrupa Senaryo Fonu'na sunulan senaryolarda şöyle ifadelere rastlıyoruz: "Güneş ormanda kaplanın kısılmış gözü gibi parlıyor." Ve "Yol kıvrılıp bükülüyor, bir bıçak gibi yamacı yarıp tepeye tırmanıyor ve ufka saplanmaya kalmadan gözden kayboluyor." Bunlar yönetmen tuzaklarıdır, ayartıcıdır ama görsel değildir. Her ne kadar bu pasajların Avrupalı yazarları senaryo yazını disiplininden yoksun olsalar da yaratıcı bir ifade biçimi yakalamaya çalışıyorlar; diğer yandan Amerikalı yazarlar kiniklik ve tembellikten dolayı çoğu zaman alaycılığa başvururlar.

"BENNY otuzlu yaşlarda, görene hayatında en az bir defa bir tavuğun kafasını koparmış izlenimini veren, ufak tefek ama kaslı bir İngiliz beyefendisidir." Ya da şöyle şeyler: "Bildiniz. İşte seks sahnesi geliyor. Yazacaktım, ama annem okuyor bunları." Eğlenceli ama bunlar yazarların, biz yazamadıklarını veya yazamayacaklarını düşünmeyelim diye yazdığı türden şeylerdir. İğneleyicilikle maskelenmiş yavan anlatımlara başvururlar, çünkü en yalın fikri canlandıracak bir sahne yaratma ustalığına veya yeteneğine sahip değillerdir.

"Biz görüyoruz ki" ve "biz duyuyoruz ki" gibi ifadeleri atın. "Biz" diye bir şey yok. Bir kez hikâye ritüeline girdiniz mi, salonda bizim umursadığımız hiçbir şeyi bulamayabiliriz. "Biz görüyoruz ki" ifadesi bütün ekip kameradan bakıyormuş izlenimi yaratır ve senaryo okurunun filme dair vizyonunu paramparça eder.

Bütün kamera ve kurgu işaretlerini atın. Aynı şekilde oyuncular davranış tasvirlerini gözardı eder; yönetmenler de "Kamera şuraya odaklansın, burada pan yapsın, ikinci kamera girsin, vs." türünden,

filmi senaryoda yönetmeye çalışan bütün ifadelere kahkaha atarlar. KAYIT diye yazdığınızda, okur hayalinde filmi mi seyredecek? Hayır. O sadece şu anda *bir filmin yapılışını* görür. KES, ANİ KESME, YAVAŞ GEÇİŞ ve benzeri geçiş komutlarını atın. Okur bütün açı değişimlerinin senaryodan yapıldığını zannetmesin.

Çağdaş senaryo sadece hikâye anlatımı için gerekli olan açıları söylemekle yetinen Geniş Plan Sahne çalışmasıdır, daha fazlası değil. Sözgelimi:

İÇ. MUTFAK – GÜNDÜZ

Jack içeri girer, evrak çantasını kapının yanındaki antika iskemleye bırakır. Yemek masasının üzerindeki bir nota ilişir gözleri. Masaya doğru yavaş adımlarla yürür, notu açıp okur. Sonra buruşturur; başını ellerinin arasına alıp bir sandalyeye çöker.

Eğer seyirci notta ne yazıldığını daha önceki bir sahneden biliyorsa, betimleme Jack'in nasıl okuduğuna ve sandalyeye yığıldığına kayar. Öte yandan eğer seyirci Jack ile birlikte notu okumak zorundaysa ve başka türlü hikâyeyi takip edemeyecekse, o zaman:

İÇ. MUTFAK - GÜNDÜZ

Jack içeri girer, evrak çantasını kapının yanındaki antika iskemleye bırakır. Yemek masasının üzerindeki bir nota ilişir gözleri. Masaya doğru yavaş adımlarla yürür, notu açıp okur.

NOTU GÖSTER

Kaligrafik elyazısıyla şöyle yazıyor: Jack, eşyalarımı toplayıp ayrıldım. Benimle temasa geçmeye çalışma. Avukat tuttum. Seninle o görüşecek.

SAHNE

Jack notu buruşturur ve bir sandalyeye yığılır, başı ellerinin arasındadır.

Başka bir örnek: Eğer, Jack başı ellerinin arasında otururken dışarıdan gelen bir araba sesi duyacak olsa ve çabucak pencereye koştursa ve seyircinin o anda Jack'in gördüğü şeyi görmesi film için elzem olsa, o zaman yukarıda kaldığımız yerden şöyle devam ederiz:

SAHNE

Jack notu buruşturur ve bir sandalyeye yığılır, başı ellerinin arasındadır. Aniden dışarıda bir araba DURUR. Jack hemen pencereye koşar.

JACK'İN BAKIŞ AÇISI

Perde aralanınca görülen kaldırım taşları. Barbara arabasından çıkar, bagajı açar ve bavulunu alır.

JACK

Pencereden döner, Barbara'nın notunu odaya fırlatır.

Öte yandan, eğer seyirci yanaşan arabanın Barbara'nın olduğunu ve onun Jack'e geri döndüğünü, bunu daha önce de iki kez yapmış olmasından ve Jack'in kızgın tepkisinden biliyorsa, o zaman betimleme mutfaktaki Jack'in Geniş Plan çekimine kayar.

Ancak asıl senaryo anlatımı açılarının ötesinde, Geniş Plan Sahne yazarda filmin yönüne dair güçlü bir etki yapar. Yazar açıları belirtmek yerine, onları tek aralıklı paragrafları görsel betimlemelere bölerek gösterebilir ve kamera mesafesini ve düzenini zarifçe işaret edebilir. Örneğin:

İÇ. MUTFAK – GÜNDÜZ

Jack içeri girer ve boş odaya bakınır. Evrak çantasını başının üzerine kaldırır ve kapının yanındaki narin antika sandalyeye GÜM diye bırakır. Dinler. Sessizlik.

Kendinden hoşnut bir halde mutfağa yürür, derken birdenbire durur.

Yemek masasının üzerinde gülle dolu olan vazoya üzerinde kendi ismi yazan bir not iliştirilmiştir.

Gergin bir halde evlilik yüzüğüyle oynar.

Bir nefes alır, yavaş adımlarla masaya doğru ilerler, notu alıp açar ve okur.

Yukarıdaki anlatıyı uzun tek bir paragraf halinde yazmak yerine, araya boşluklar bırakıp beş parça halinde yazın; bu, okura düzen izlenimi verecektir. Odanın büyük bir kısmını kapsayan geniş açı, odanın içinde hareketli çekim, masanın üzerindeki nota yakın plan çekim,

Jack'in parmağındaki yüzüğe detay plan çekim ve masaya orta plan çekim.

Barbara'nın antika sandalyesine hakaret edercesine bırakılan evrak çantası ve Jack'in evlilik yüzüğüyle oynarkenki sinirli hali onun duygu durumundaki değişikliği ifade eder. Oyuncu ve yönetmen her zaman kendi yordamınca doğaçlama yapmakta özgürdür, ama mini paragraflar okurun içgözünü Jack ile oda, Jack ile duyguları, Jack ile notta temsil edilen karısı arasındaki etki-tepki biçimlerine yönlendirir. İşte sahnedeki yaşam budur. Şimdi oyuncu ve yönetmen bu modele göre sahneyi kavrar. Bunu ne denli eksiksiz yapacakları onların yaratıcı işlerine kalmıştır. Bu arada Geniş Plan Sahne tekniğinin etkisi bir film izliyorum duygusuna dönüşen okunabilirliği yaratmaktır.

İMGE SİSTEMLERİ

Bir Şair Olarak Senaryo Yazarı

"Zavallı senaryo yazarına merhamet edin, çünkü o bir şair olamaz," sözü aslında doğru değildir. Film şairin ruhu için olağanüstü bir ortamdır, yeter ki senaryo yazarı hikâyenin *poetiğini* ve onun film içindeki işleyişini kavrasın.

Şiirsellik güzellik demek değildir. Seyirciyi hayal kırıklığı içinde "Yine de güzel görüntüler vardı," diye homurdatarak gönderen filmlerin dekoratif görüntüleri şiirsel değildir. ÇÖLDE ÇAY (THE SHELTERING SKY, 1990): İnsani içeriği çoraklık, çaresiz bir anlamsızlıktır: Bir zamanlar *varoluşsal bunalım* denilen olgu. Romandaki çöl ortamı ana karakterin hayatının çoraklığının bir metaforudur. Bununla birlikte film, bir seyahat acentesinin karpostal ışıltısıyla doludur ve esasında hiç acı hissettirmez veya çok az hissettirir. Şayet konu güzelse güzel resimler yerindedir: NEŞELİ GÜNLER (THE SOUND OF MUSIC, 1965).

Doğrusu, şiirsellik *pekiştirilmiş anlatım* demektir. Bir hikâyenin içeriği ister güzel ister grotesk, ister ruhsal ister dünyeci, ister dingin ister şiddetli, ister kırsal ister kentsel, ister epik ister kişisel olsun, tam bir dışavurumu gerekli kılar. İyi anlatılmış, iyi yönetilmiş ve iyi oynanmış bir hikâyeden güzel bir film çıkabilir. Bunlara ilaveten eserin şiirsellikle ifade gücünün zenginleştirip derinleştirilmesi onu şahane bir film yapabilir.

Öncelikle hikâye ritüeline katılmış bir seyirci olarak gerek görsel

gerekse işitsel her imgeye sembolik olarak yaklaşırız. Her bir nesnenin kendisinden daha fazla şeyi anlatmak için seçildiğini içten içe sezeriz ve her göstergeye bir yan anlam, bir çağrışım ekleriz. Bir araba sahneye girdiğinde tepkimiz "araba" gibi tarafsız bir düşünce olmaz, ona bir yan anlam yükleyip şöyle düşünürüz: "Hah işte, bir Mercedes. Zengin olmalı." Yahut "Lamborghini. Budala zengin." "Külüstür Volkswagen... sanatçı." "Harley-Davidson... tehlikeli." "Kırmızı Trans-Am... cinsel kimlikle ilgili sorunu var." Sonra hikâye anlatıcısı seyircideki bu doğal eğilime yaslanarak işine devam eder.

İyi anlatılmış bir hikâyeyi şiirsel bir çalışmaya döndürmenin ilk adımı gerçekliğin %90'ını dışarıda bırakmaktır. Dünyadaki nesnelerin büyük çoğunluğu herhangi bir film için yanlış çağrışımlar taşır. Bu nedenle olası imgelem yelpazesi uygun imalara sahip nesnelerle kesinkes kısıtlanmalıdır.

Sözgelimi, bir yönetmen bir vazonun sahneye eklenmesini isterse, bu bir süre önemli bir tartışma yaratır. Ne tür bir vazo olacak o? Hangi döneme *ait*? Şekli *ne*? Peki rengi? Seramik mi, ahşap mı, yoksa metal mi olacak? İçinde çiçekler olacak mı? Nereye koyulacak? Ön plana mı? Orta alana mı? Arka plana mı? Sahnenin sol üst köşesine mi? Sağ alt köşesine *mi*? Kameranın odak noktasında mı olacak, yoksa dışında mı? Aydınlatılacak mı? Bir aksesuar gibi mi dursun? Bu sadece bir vazo olmadığı için sahnedeki diğer her nesne gibi yan anlam taşıyan, çağrışımlarla yüklü sembolik bir nesnedir. Bütün sanat eserleri gibi film de her nesnenin diğer her nesne veya imgeyle ilişkili olduğu bir bütünlüktür.

Yazar kendini uygun nesnelerle sınırlandırdıktan sonra, bir İmge Sistemi veya Sistemleriyle filmini güçlendirir.

İMGE SİSTEMİ filmin başından sonuna kadar görüntü ve seste kalıcılık ve büyük çeşitlilikle tekrarlanan bir imge kategorisi, bir motif stratejisidir; ancak bir subliminal iletişim olarak aynı büyük incelikle *estetik duygunun* karmaşıklığını ve derinliğini artırır.

"Kategori" fiziksel dünyadan alınmış ve yeterli çeşitliliği içerecek kadar geniş kapsamlı bir konu demektir. Örneğin, doğanın bir boyutu - hayvanlar, mevsimler, ışık ve karanlık - ya da beşeri kültürün bir boyutu - binalar, makineler, sanat - olabilir o. Kendi başına bir ya da iki sembol pek etki yaratmayacağından bu kategori tekrar etmelidir. Zira çeşitlilik ve tekrar İmge Sistemini seyircinin bilinçdışına oturturken,

imgelerin düzenli bir şekilde geri dönüşünün etkisi muazzam olur. *En önemlisi* de bir filmin şiirselliği sanal görünmezlikle sağlanmalı ve bilinç katına çıkmadan sürmelidir.

İmge Sistemi iki yolla yaratılır: Dışsal İmgelem ve İçsel İmgelem. Dışsal İmgelem zaten filmin dışında sembolik bir anlamı olan bir kategoriyi alır ve filmin dışındaki o anlamıyla eşanlamlı şekilde kullanır. Örneğin ulusal bayrak vatanseverliğin bir sembolüdür ve filmde de bu anlama gelir. Nitekim ROCKY 4 (1985) filminde Rocky Rus boksörü yenince, bedenine kocaman bir Amerikan bayrağını sarar. Yahut çarmıha gerilmiş bir İsa heykeli, Tanrı sevgisinin ve dini duyarlılığın sembolüdür ve filmde de bu anlamı kastetmek için kullanılır; bir örümceğin ağı tuzağı, bir gözyaşı üzüntüyü sembolize eder. Dışsal İmgelem öğrenci filmlerinin ayırt edici özelliğidir.

İçsel İmgelem filmin dışında sembolik anlamı olan ya da olmayan bir kategoriyi alır ve onu sadece söz konusu filme uygun yepyeni bir anlamıyla filmde kullanır.

ŞEYTAN RUHLU İNSANLAR (LES DIABOLIQUES, 1955): 1955 yılında yönetmen ve senarist Henri-Georges Clouzot, Pierre Boileau'nun *Celle Oui N'etait Pas* adlı romanını beyazperdeye uyarlamıştı. Filmde Christiana (Vera Clouzot) çekici ve genç ama çok utangaç, sessiz ve duyarlı bir kadını canlandırır. Çocukluğundan beri bir kalp rahatsızlığı çeker ve hiçbir zaman sağlığı yerinde olmamıştır. Yıllar önce kendisine Paris varoşlarında sonradan özel yatılı bir okula dönüştürülen gözalıcı bir mülk miras kalmıştır. Bu okulu sadist, ağzı bozuk, kötü niyetli bir alçak olan kocası Michel (Paul Meurisse) ile birlikte idare etmektedir. Herifçioğlu karısını dövmekten zevk almakta, okuldaki öğretmenlerden Nicole (Simone Signoret) ile bir ilişki yaşamakta, metresine de karısına davrandığı gibi kötü ve acımasız davranmaktadır.

Herkes bu ilişkinin farkındadır. Aslında bu vahşi herifin insafına kalmış iki kadın zamanla dost olmaya başlarlar. Daha filmin başlarında bu sorunu çözmenin tek yolunun adamı öldürmek olduğuna karar verirler.

Bir gece Michel'i okuldan epey uzakta bulunan bir köydeki eve gelmesi için ayartırlar. Evde küvetin içini gizlice suyla doldurmuşlardır. Michel üç parçalı bir takım elbise içinde eve gelir ve kadınlara aşağılayıcı sözler söyleyerek sataşmaya başlar; bu arada kadınlar onu sarhoş etmek için boyuna içirirler, sonra da küvette boğmaya çalışırlar. Ne var ki adam o kadar da sarhoş değildir ve ortalık cehenneme döner.

Çıkan vahşet neredeyse zavallı karısını öldürecektir, ama Nicole oturma odasına koşar ve kahve sehpasından seramik bir panter heykelini kaptığı gibi adamın göğsüne indirir. Heykelin ağırlığına kendi gücünü de ekleyerek adamı boğmaya yetecek kadar suyun altında tutar.

Kadınlar cesedi bir muşambaya sararlar, bir kamyonetin arkasına saklarlar ve gecenin bir yarısı kampüse doğru yola çıkarlar. Okulun yüzme havuzu bütün bir kış kullanılmadığından bir parmak yosun su yüzeyini kaplamıştır. Kadınlar cesedi görünmeyecek şekilde suya bırakırlar, hemen yatmaya giderler ve ertesi gün cesedin su yüzeyine çıkıp bulunmasını umarak beklerler. Ertesi gün olur, ama ceset yukarı çıkmaz. Günler geçip gider, ama cesetten eser yoktur ortalıkta.

Sonunda Nicole kaza süsü vererek arabasının anahtarını havuza düşürür ve eski öğrencilerinden birinden onu almasını ister. Çocuk havuza dalar, arar da arar. Sonra çıkıp biraz soluklanıp tekrar dalar, arar da arar. Nefes almak için tekrar başını çıkarır, sonra üçüncü kez dalar, arar da arar. Nihayet arabanın anahtarıyla çıkar.

O zaman kadınlar yüzme havuzunu temizleme vaktinin geldiğine karar verirler. Suyunu akıtarak boşaltırırlar, havuzun kenarında dikilip yosun tabakasının gitgide aşağı doğru inmesini seyrederler, daha aşağı, daha aşağı ve su biter. Hayret, ceset yoktur. Ertesi gün Paris'ten bir kuru temizleme arabası gelir ve adamın öldüğü zaman üzerinde olan takım elbisesini yıkanıp ütülenmiş halde teslim eder. Bunun üzerine kadınlar alelacele Paris'teki kuru temizleme dükkanına gidip makbuzu bulurlar. Makbuzun üzerinde bir pansiyonun adresi vardır. Dosdoğru soluğu orada alırlar; vardıklarında kapıcı onlara şöyle der: "Evet, evet, burada böyle bir adam kalıyordu ama... bu sabah taşındı."

Bunun üzerine okula geri dönerler, ama daha da garip şeyler olur. Michel okulun pencerelerinde bir belirip bir kaybolmaktadır. Kadınlar son sınıf öğrencilerinin mezuniyet fotoğraflarında baktıklarında, orada öğrencilerin arkasında duran Michel'i görürler. Neler olduğuna akıl sır erdiremezler. Yoksa bir hayalet midir bu adam? Bir şekilde boğulmaktan kurtulup canlı mı kalmış acaba? Ya başka biri cesedi bulmuş da bunları o yapıyorsa?

Yaz tatili gelince bütün öğrenciler ve öğretmenler giderler. Derken Nicole de ayrılmak üzere eşyalarını toplar, daha fazla dayanamayacağını söyleyerek zavallı kadını yalnızlığa terk eder.

O gece Christina uyuyamaz; kalkar, yatağında oturur, basbayağı uyanıktır, kalbi küt küt atmaktadır. Gecenin en ölü vaktinde ansızın

kocasının ofisinden gelen daktilo seslerini duymaya başlar. Yavaşça kalkar ve eli kalbinin üzerinde uzun koridora geçer, ama tam kapı koluna dokunacakken ses kesilir.

Kapıyı yavaşça açar ve daktilonun yanında kocasının eldivenlerini görür; kocaman iki el gibi. Derken insanın hayal edebileceği en dehşetengiz sesi duyar: Suyun damlama sesi. O an kalbi yerinden fırlayacakmış gibi ofisin banyosuna gider. Gıcırdatarak açar banyonun kapısını ve işte orada, hala aynı takım elbisenin içinde suyla dolu küvete batmış halde durmaktadır; musluğun suyu damlamaktadır.

Bedeni doğrulur, üzerinden su akıp gider. Gözleri açıktır, ama göz küreleri yoktur. Elleri kadına doğru uzanır, kadın ellerini göğsüne bastırır, ölümcül bir kalp krizi geçirmektedir ve yere yığılıp kalır. Ölmüştür. Michel elini göz kapağına götürüp üzerindeki beyaz plastik şeyi çıkarır. Nicole bir dolaptan dışarı fırlar. İkisi kucaklaşırlar ve "Başardık," diye birbirlerine fısıldarlar.

ŞEYTAN RUHLU İNSANLAR'ın açılış yazıları gri ve siyah renklerden soyut bir resim gibi görünür. Fakat yazılar bittiğinde aniden bir kamyon lastiğinin ekranın dibinden yukarısına su sıçrattığını görürüz. O zaman çamurlu bir su birikintisine yukarından baktığımızı anlarız. Sonra kamera yağmurlu bir manzaraya bakar. Bu ilk andan itibaren, "su" İmge Sistemi sürekli alttan alta tekrarlanır. Hava her zaman çisentili ve sislidir. Pencerelerdeki buğu minik damlalar halinde aşağı süzülür. Yemekte balık yerler. Christina kalp ilacını içerken karakterler şarap ve çay yudumlar. Öğretmenler yaz tatilini konuşurlarken Fransa'nın güneyindeki "kaplıcalara" gitmekten bahsederler. Yüzme havuzları, küvetler... gelmiş geçmiş en nemli filmlerden biridir bu.

Bu filmin haricinde su hep olumlu şeylerin evrensel bir sembolü olagelmiştir: Kutsama, arınma, dişilik, bizzat yaşamın bir arketipi. Ama Clouzot bu değerleri tersyüz ederek suya ölüm, vahşet ve kötülük yükler. Damlayan bir musluk sesi seyirciyi koltuğundan zıplatır.

KAZABLANKA üç İmge Sistemini işler. Temel motifleri, şehir sanal bir hapishaneye dönüşürken bir tutukluluk hissi yaratır. Sanki polisler birer gardiyanmış gibi karakterler "kaçış" planlarını fısıldayıp dururlar. Havaalanındaki kule feneri sokakları, hapishane projektörünün binayı taraması gibi tarar. Merdiven korkulukları, jaluzili pencereler, oda bölmeleri, hatta palmiye ağaçlarının yaprakları bile hapishane hücrelerinin parmaklıkları gibi gölgeler yaratır.

İkinci imge sistemi tikel olandan arketipsel olana doğru ilerler. Ka-

zablanka başta bir mülteci merkezi gibidir, ama zamanla sadece Arap ve Avrupalı simaların değil, Asyalı ve Afrikalıların da doldurduğu küçük bir Birleşmiş Milletler havasına bürünür. Amerikalı olarak sadece Rick ve arkadaşı Sam'i görürüz. Karakterlerin Rick ile sanki o bir ülkeymiş gibi konuştuğu diyaloglar da dahil olmak üzere tekrarlanan imgeler Rick'i Amerika'yla özdeşleştirirken, Kazablanka da dünyayı sembolize eder. 1941'in Amerika'sı gibi Rick de başka bir dünya savaşında yer almak istemeyen, tarafsızlıkta kararlı bir tiptir. Sonradan savaşa yanaşması da sonunda despotluğa karşı saf tutan Amerika'yı alttan alta övmeye matuftur.

Üçüncü sistem hem birleştirici hem de ayırıcıdır. Ekrandaki bir dizi imge ve kompozisyon Rick ile Ilsa'yı birleştirmek için kullanılırken, bu ikisinin ayrı olmasına rağmen birbirlerine ait oldukları mesajını alttan alta verir. Buna karşın bir dizi imge ve kompozisyon Ilsa'yı Laszlo'dan ayırmak için tasarlanmıştır ve bu ikisi birlikte olsa da birbirlerine ait değiller izlenimini yaratır.

AYNANIN İÇİNDEN altı hikâye izleğiyle çoklu olay örgüsüne sahip bir filmdir; üç olumlu zirve babaya, üç olumsuz son kızına ayrılmıştır. Nokta/zıt nokta tasarımıyla dört İmge Sistemini işler. Babanın hikâyelerine açık alanlar, aydınlık, zeka ve sözel iletişim damgasını vururken; kızının çatışmaları kapalı alanlar, karanlık, hayvan suretleri ve cinsellikle ifade edilmiştir.

ÇİN MAHALLESİ, ikisi Dışsal İmgelem ikisi de İçsel İmgelem olmak üzere toplam dört sistemi kullanır. Birinci içselleştirilmiş sistem "kör görüş" veya yanlış görme motifleridir: Pencereler, dikiz aynaları, gözlük camları ve özellikle kırılmış gözlükler, fotoğraf makineleri, dürbünler, bizzat gözler ve hatta ölülerin artık görmeyen açık gözleri; bunların tümü dünyada kötülük arıyorsak yanlış yerlere bakıyoruz mesajını veren müthiş tesirli araçlardır. Kötülük aslında burada, tam da içimizdedir. Nitekim Mao Tse-tung'un bir keresinde söylediği gibi, "Tarih bize gösteriyor ki bizler hastayız."

İkinci içselleştirilmiş sistem siyasi çürümeyi alır ve onu sosyal bir çimentoya dönüştürür. Sahte sözleşmeler, çarpık yasalar ve ahlaksızlıklar toplumu bir arada tutup "ilerlemesini" sağlayan faktörlere dönüşür. Dışsal İmgelemin iki sistemi, suya karşı susuzluk ve cinsel aşka karşı cinsel acımasızlık bilindik çağrışımlara sahiptir, ama keskin bir etki uyandırır.

YARATIK filmi gösterime girdiğinde *Times* dergisi fotoğraflar ve

çizimlerle dolu on sayfalık bir bölüm ayırmış ve şu soruyu sormuştu: Hollywod çok mu ileri gitti? Ne de olsa film oldukça erotik bir İmge Sistemini kullanmış ve üç tane canlı "tecavüz" sahnesine yer vermişti.

Gail Anne Hurd ve James Cameron devam filmi YARATIĞIN DÖNÜŞÜ'nü çekerken türü Korkudan Aksiyon/Maceraya çevirmekle kalmadılar, İmge Sistemini de anneliğe kaydırdılar. Nitekim Ripley çocuk Newt'in (Carrie Henn) taşıyıcı annesi olurken, o da sonuçta kırılmış oyuncak bebeğinin taşıyıcı annesiydi. Bu iki evrenin en dehşet verici "annesinin", rahme benzeyen bir yuvaya yumurtalarını bırakan dev bir canavar kraliçe karşısında yer alıyorlardı. Nitekim Ripley filmdeki bir diyalogda "Seni canavarlar gebe bırakmış," diyordu.

GEÇ SAATLER sadece içselleştirilmiş bir nakarat üzerinden gider, ama zengin bir çeşitliliğe sahiptir: Sanat. Ama hayatın bir süsü olarak değil, daha ziyade bir silah olarak sanat. Manhattan'ın Soho bölgesinin sanatı ve sanatçıları ana karakterimiz Paul'e (Griffin Dunne) sürekli saldırmaktadır, ta ki bir sanat eserinin içine hapsedilip Cheech ve Chong tarafından çalınana kadar.

Yıllar öncesine gidecek olursak, Hitchcock'un gerilim filmleri dindarlık ve cinsellik imgelerini harmanlarken, John Ford'un Western filmleri uygarlık ile yabaniliği karşı karşıya getirir. Aslına bakarsanız, asırlar öncesine gittiğimizde İmge Sistemlerinin hikâye kadar eski olduğunu görürüz. Homeros destanları için güzel motifler bulmuştu, tıpkı Aeschylus, Sophocles ve Euripides'in oyunları için buldukları gibi. Shakespeare kendine özgü eşsiz bir İmge Sistemini her bir eserine gömmüştür, tıpkı Melville, Poe, Tolstoy, Dickens, Orwell, Hemingway, Ibsen, Çehov, Shaw ve Beckett gibi; bütün usta romancılar ve oyun yazarları bu prensibi benimsemiştir.

Her şeyden önce, senaryo yazımını kim keşfetti? Sessiz filmlerin senaryolarını yazmak için sanatımızın beşiği olan Hollywood'a, Londra'ya, Paris'e, Berlin'e, Tokyo'ya, Moskova'ya giden romancılar ve oyun yazarları. D. W. Griffith, Eisenstein ve Murnau gibi sinemanın ilk büyük yönetmenleri çıraklıklarını tiyatroda yaptılar; onlar güzel bir oyun gibi bir filmin de subliminal şiirselliğin tekrarıyla üstün bir niteliğe büründürülebileceğinin farkına varmışlardı.

İmge Sistemi subliminal *olmalıdır*. Seyirci onun farkında olmamalıdır. Yıllar önce Buñuel'in VIRIDIANA (1961) filmini izlerken, filmde kullanılan ipin filmin İmge Sistemi olarak sunulduğunu fark etmiştim: Bir çocuk ip atlıyordu, zengin bir adam kendini iple tavana asıp intihar

ediyordu, fakir bir adam ipi kemer olarak kullanıyordu. Beşinci kez bir ip parçası sahnede belirir belirmez seyirciler hep bir ağızdan "Sembol!" diye bağırmışlardı.

Sembolizm etkilidir, bilinçli zihni atlayıp bilinçdışına kaydığı takdirde çoğu şeyden daha da etkilidir. Tıpkı rüyada olduğu gibi. Sembolizmin kullanımı bir filmde müziğin kullanımıyla aynı prensibe uyar. Sesin bilişe ihtiyacı yoktur, dolayısıyla müzik, onun bilincinde olmadığınız zaman bizi daha derinden etkileyebilir. Aynı şekilde semboller, *onları sembol olarak tanımadığımız sürece* bize dokunur ve tesir eder. Bir sembolün farkına varmak onu nötr, etkisiz ve neredeyse anlamsız bir zihinsel meraka dönüştürür.

O halde neden çoğu çağdaş yazar/yönetmen sembollerini etiketlendiriyor? "Sembolik" imgelerin acemice işlenişine pek çok örnek arasından bariz üç örnek vermek gerekirse, KORKU BURNU (CAPE FEAR, 1991), DRAKULA ve PİYANO (THE PIANO, 1993) filmlerinin yeniden çevrilmiş versiyonlarını gösterebiliriz. Az evvel sorduğumuz sorunun cevabı olarak iki neden geliyor aklıma: Birincisi, güvenceli ve duygusuz bir mesafeden filmi seyreden ve filmden sonra kafede oturup filmi değerlendirme ritüeli için malzeme toplayan elit entelektüel seyirciyi pohpohlamak amacıyla; ikinci neden ise eleştirmenleri ve onların yazdıkları değerlendirme yazılarını kontrol etmek değilse bile en azından etkilemek amacıyla. Yüksek perdeden konuşan sembolizm dehaya ihtiyaç duymaz, sadece Jung ve Derrida üzerine yanlış yorumlardan güç alan bencillikle yetinir. Bu sanatı küçük düşüren ve yozlaştıran bir gösterişçiliktir.

Bazıları filmin İmge Sisteminin yönetmenin işi olduğunu ve sadece onun tarafından yaratılması gerektiğini savunurlar. Benim buna bir lafım yok, yönetmen filmin her çekiminin her karesinden sorumludur zaten. Peki, kaç yönetmen benim yukarıda izah ettiğim şeyi anlıyor? Çok azı. Belki de günümüzün dünyasında hepitopu iki düzinesi. Sadece en iyileri; ama ezici çoğunluğu dekoratif görüntüyle anlatısal görüntü arasındaki farkı açıklayamaz ne yazık ki.

Ben senaryo yazarının filmin İmge Sistemini başlatmasını, yönetmen ve kurgucunun da bitirmesini savunuyorum. Bütün imgelemin temelini, hikâyenin fiziksel ve sosyal dünyasını ilk tahayyül eden kişi yazardır. Çoğu zaman, yazarken halihazırda işe başlamış olduğumuzu, bir imgelem modelinin betimlemeler ve diyaloglarda yer bulduğunu kendiliğinden sezeriz. Bunun farkına vardığımızda, varyasyonları kullanırız ve onları yavaş yavaş hikâyeye işleriz. Eğer bir İmge Sistemi

kendiliğinden gelmemişse, onu biz icat ederiz. Bunu nasıl yaptığımız seyircinin umurunda değildir; o yalnızca hikâyenin işlemesini ister.

İSİMLER

Bir filmin adı seyirciyi "konumlandıran", onun birazdan yaşayacağı deneyime hazırlayan ve pazarlamanın merkezi noktasını teşkil eden bir unsurdur. Bu nedenle senaryo yazarları aslında isim olmayan, edebi isimleri seçemezler. Örneğin VASİYETNAME (TESTAMENT, 1983) filmi aslında nükleer savaş sonrası yaşanan bir facia hakkındadır. LOOKS AND SMILES (1981) refah içindeki yalnız hayatların portrelerini çizer. Benim gözde örneğim ise MOMENT BY MOMENT'tır; ismi bulana kadar hep kullandığım, henüz çekim aşamasındaki bir filmin geçici ismidir bu.

İsimlendirmek önemlidir, etkileyici bir isim hikâyede sahiden olan somut bir şeye işaret eder: karaktere, ortama, temaya veya türe. En iyi isimler genellikle bu unsurların ikisine veya hepsine birden işaret eder.

JAWS bir karakterin adıdır, hikâyeyi vahşi doğaya yerleştirir ve bize *Aksiyon/Macera* türünde temayı sunar: Doğaya karşı insan. KRAMER KRAMER'E KARŞI iki karakterin adıdır, bir boşanma teması ve *Aile Draması*. YILDIZ SAVAŞLARI galaksi savaşçılarının destansı savaşının adıdır. PERSONA psikolojik açıdan sorunlu karakterler grubunu ve saklanmış kimlikler temasını akla getirir. TATLI HAYAT bizi şehir zenginleri arasında yozlaşmış bir ortama sokar. EN İYİ ARKADAŞIM EVLENİYOR karakterleri, ortamı ve *Romantik Komedi* türünü yerli yerine oturtur.

İsim sadece pazarlama hesabı değildir elbette. Efsane Harry Cohn'un bir keresinde dediği gibi, "MOGAMBO berbat bir isimdir. Clark Gable ve Ava Gardner'ın başrolleri oynadığı MOGAMBO (1953) ise harika bir isimdir."

19

YAZARIN YÖNTEMİ

Profesyonel yazarlar eleştirel kabul görebilirler de göremeyebilirler de; ama sanatlarına hakimdirler, yeteneklerinin farkındadırlar, yıldan yıla performanslarını geliştirirler ve sanattan geçimlerini kazanırlar. Gayretkeş bir yazar bazen nitelikli bir eser ortaya çıkarabilir, ama eğer bir hikâyeden bir diğerine yetkinlikte bir ilerleme kaydetmiyorsa ve çabalarından bir gelir elde etmiyorsa veya yetersiz miktarda ediyorsa, o zaman günden güne performansı düşer. Genel olarak başarılı olan ile gayretkeş olan arasındaki fark birbirine zıt çalışma yöntemleridir: İçten dışa doğru yazma yöntemine karşı dıştan içe doğru yazma yöntemi.

DIŞTAN İÇE DOĞRU YAZMAK

Gayretkeş yazar şuna benzer bir yol tutturarak çalışma eğilimindedir. Bir fikir tasarlar, onun üzerinde bir süre kafa yorar, sonra da klavyeye koşturur.

DIŞ. EV – GÜNDÜZ

Betimleme, betimleme, betimleme. A ve B karakterleri girer.

A KARAKTERİ
Diyalog, diyalog, diyalog.

B KARAKTERİ
Diyalog, diyalog, diyalog.

Betimleme, betimleme, betimleme, betimleme, betimleme.

Hayal eder ve yazar, yazar ve hayal eder, ta ki yüz yirminci sayfaya gelip durana değin. Daha sonra yazdıklarının kopyalarını arkadaş-

larına gönderir ve tepkilerini alır. "Ah, hoşmuş. Garajda birbirlerine boya fırlattıkları sahneyi çok beğendim, çok eğleceli, değil mi? Ve şu küçük çocuğun geceleyin aşağı indiği sahne, ne tatlıydı ama! Sahilde geçen sahne çok romantikti ve arabanın havaya uçması fevkalde heyecan vericiydi doğrusu. Ama nasıl desem, sonuyla ilgili bir sorun var... bir de ortasında... ve başlangıcı... ne bileyim, bana pek iyi gelmedi."

Böylece gayretkeş yazar arkadaşlarının değerlendirmelerini alır, kendi düşünceleriyle birleştirir ve şu soruyu kendine sorarak ikinci taslağı yazmaya başlar: "Ben dahil herkesin sevdiği şu altı sahneyi çıkarmadan nasıl filmi eğip büküp bir şekilde işler hale getirebilirim?" Biraz daha düşünerek klavyenin başına tekrar oturur.

İÇ. EV – GECE

Betimleme, betimleme, betimleme. A ve C karakterleri girerler, bu arada B karakteri bir yere saklanmış onları gözetlemektedir.

A KARAKTERİ
Diyalog, diyalog, diyalog.

C KARAKTERİ
Diyalog, diyalog, diyalog.

Betimleme, betimleme, betimleme, betimleme, betimleme.

Hayal kurar ve yazar, yazar ve hayal kurar, ama bütün bu süre zarfında başka bir son yazana kadar boğulan bir adam gibi gözde sahnelerine sarılıp kalır. Yine kopyalarını çıkarır, arkadaşlarına verir ve onların değerlendirmelerini alır: "Daha farklı, kesinlikle daha farklı. Garajda geçen sahneyi, çocuğun pijamalarıyla aşağıya indiği sahneyi ve şu sahildeki araba sahnesini atmadığına öyle sevindim ki... harika sahneler bunlar. Fakat hala sonunda, ortasında ve başında bana olmamış gibi gelen şeyler var."

Yazar sonra üçüncü bir taslak daha yazar, ardından dördüncüyü, sonra beşinciyi; ama süreç hep aynı işler. Gözde sahnelerine yapışıp kalmıştır, işleyen bir hikâye bulma umuduyla o sahnelerle yeni bir anlatı kotarmaya çalışır. Sonunda bir yıl geçip gitmiştir ve adamımız kendini tüketmiştir. Senaryosunun mükemmel olduğunu söyleyerek onu ajansına verir. Ajanstaki kişi heyecan duymadan metni okur ve kopyasını Hollywood'a yollar, ardından okur yorumu gelir: "Çok güzel yazılmış, düzenli canlandırılabilir diyaloglar, canlı sahne betimlemeleri, ayrıntılara yeterince dikkat edilmiş, ama hikâye berbat. BUNU

GEÇİN." Yazar Hollywood'u cahillik ve zevksizlikle suçlar ve bir sonraki projesi için kolları sıvar.

İÇTEN DIŞA DOĞRU YAZMAK

Başarılı yazarlar bunun tersi süreci kullanma eğilimindedirler. Eğer bir senaryonun ilk fikir halinden son taslağına altı ayda yazılabileceğini iyimserlik içinde varsayabilirsek, bu yazarlar genellikle ilk dört ayı kartların üzerine not alarak geçirirler; her bölüm için bir deste kart, üç deste, dört deste, belki daha da fazla kart. Bu kartların üzerinde hikâye birer paragraflık sahnelere bölünür.

Adım Adım Anlatım

Terimin de ima ettiği gibi bu yazım formatında hikâye adım adım anlatılır.

Yazar bir ya da iki cümleyle basit ve açık bir tarzda her bir sahnede ne olduğunu, sahnenin nasıl oluştuğunu ve yön değiştirdiğini anlatır. Örneğin: "Karısını evde bulacağı ümidiyle eve gitti, ama kendisini temelli terk ettiğini bildiren bir not buldu."

Yazar her not kartının arkasına ilgili sahnenin hikâye tasarımındaki hangi adımı en azından o an için attığını gösterir. Hangi sahne Tetikleyici Olayı hazırlıyor? Tetikleyici Olay hangisi? Birinci bölümün zirvesi hangisi? Belki de bir bölüm ortası zirvesine gerek var, ha? İkinci bölüm hangisi? Ya üçüncüsü? Dördüncüsü? Daha fazla bölüm olsun mu? Bunu ana olay örgüsü ve aynı şekilde yan olay örgüleri için de yapar.

Kendini birkaç not kartı destesiyle aylarca meşgul eder, şu önemli sebepten ötürü: Yaptıklarını yok etmek için. Zira deneyimleri ve beğenisi ona, ne kadar dahi olursa olsun, yazdıklarının yüzde doksanının taş çatlasın vasat olduğunu ona söyler. Sabırla yetkinliği arayışında kullanabileceğinden daha fazla materyal yaratmalı, sonra da fazlalıkları bir kenara atmalıdır. Bir sahnenin bir yığın müsveddesini yazıp sonra o sahneyi atabilir. Sekansları, hatta baştan sona bölümleri bozabilir. Yeteneğine güvenen yazar yaratabileceklerinin sınırı olmadığım bilir, bu nedenle mücevher gibi bir hikâye arayışı içinde elinden gelenin en iyisine ulaşana kadar yazıp çizdiklerini çöpe atar.

Öte yandan bu süreç yazarın sayfaları doldurmadığı anlamına gelmiyor. Günden güne masasının üstünde devasa bir müsvedde yığını birikir; biyografiler, kurgusal dünya ve onun tarihi, tematik notlar, görseller, hatta kelime ve deyim kırpıntıları falan filan. Hikâye adım adım örülme sürecine girdiğinde her nevi araştırma ve taslak dosya dolabını doldurur.

Haftalar ya da aylar sonra yazar nihayet Hikâye Zirvesini bulur. Bunu cebe koyduktan sonra, gerektiği gibi, ondan geriye doğru yeniden çalışmaya koyulur. En sonunda bir hikâyesi vardır. Şimdi arkadaşlarına gider, ama hayatlarından bir gün çalmak için değil; bu, vazifeşinas bir kişiden senaryoyu okumasını istemeye tekabül eder. Bunun yerine bir fincan kahve doldurur ve kendisine on dakika ayırmalarını ister. Sonra hikâyesini okur.

Yazar hiçbir zaman hikâyesinin adım adım anlatımını insanlara göstermez, çünkü bu ancak yazarın takip edebileceği çok kapalı bir dille yazılmıştır. Onun yerine bu kritik aşamada, hikâyesinin zaman içinde nasıl açıldığını, başka bir insanın düşünce ve duygularında nasıl canlandığını görebilmek için onu anlatmak ister. O kişinin gözlerinin içine bakıp hikâyenin orada vuku buluşunu görmek ister. Dolayısıyla hikâyesini anlatır ve aldığı tepkilere bakar. Arkadaşım benim Tetikleyici Olayıma takıldı mı? Dinliyor ve ilgi gösteriyor mu? Yoksa gözleri etrafta mı geziniyor? Hikâye kıvrılıp akarken arkadaşımın dikkatini üzerimde tutabiliyor muyum? Ve Zirveye geldiğimde arkadaşımdan beklediğim güçlü tepkiyi alabiliyor muyum?

Zeki ve duyarlı birine adım adım anlatılan bir hikâye onun dikkatini çekmeli, ilgisini on dakikalığına canlı tutmalı ve karşılığında ona anlamlı ve duygusal bir deneyim yaşatmalıdır, tıpkı ŞEYTAN RUHLU İNSANLAR filminin sizi kancaya takması, ilginizi uyandırması ve sizi etkilemesi gibi. Türü ne olursa olsun, eğer bir hikâye 10 dakika işlemiyorsa, 110 dakika nasıl işlesin ki? Onun uzadıkça daha iyi olmayacağından emin olabilirsiniz. On dakika içinde ters giden her şey beyazperdede on kat daha kötü olacaktır.

Dinleyicilerin büyük çoğunluğu sizi şevkle dinlemediği sürece hikâyeye devam etmenizin bir anlamı yoktur. "Şevk" insanların kalkıp sizi iki yanağınızdan öpmesi anlamına gelmiyor elbette, "Vay canına!" diye fısıldaşıp sessiz kalmaları anlamına geliyor daha çok. İyi bir sanat eseri - müzik, dans, resim, hikâye - zihindeki gevezeliği susturacak ve bizi başka yerlere götürecek güce sahiptir. Adım adım anlatılan bir hikâye eğer sessizliği doğuracak kadar tesirliyse - yorum yok, eleştiri

yok, sadece memnuniyet ifade eden bir bakış var - bu harika bir şeydir; zaten zaman bu tesire sahip olmayan bir hikâyeyle vakit kaybedilmeyecek kadar değerlidir. Bu noktada yazar bir sonraki aşamaya geçmeye hazırdır: Tretman.

Tretman

Yazar adım adım anlatıyı "işlemek" için bir iki cümlelik her sahneyi geniş zaman kipinde çift aralıklı yazılmış anbean betimlemelerle paragraf(lar) halinde genişletir.

Mutfak – Gündüz Jack içeri girer ve evrak çantasını kapının yanındaki iskemleye bırakır. Etrafına bakınır, oda boş. Kadının ismini seslenir. Cevap yok. Daha yüksek sesle tekrar seslenir. Yine cevap yok. Mutfağa gider ve masanın üzerinde bir not görür. Alır ve okur. Notta kadının kendini temelli terk ettiği bildirilmektedir. Sandalyeye yığılır ve başını ellerinin arasına alarak ağlamaya başlar.

Tretmanda yazar karakterlerin ne konuştuklarını belirtir. Sözgelimi, "Ondan falanca şeyi yapmasını ister, ama o reddeder," ama asla diyalog yazmaz. Bunun yerine bir alt metin yaratır: Yapılanın ve söylenenin altındaki gerçek duygu ve düşünceler. Biz karakterlerimizin ne düşündüğünü ve hissettiğini bildiğimizi sanabiliriz, ama onu yazmadan gerçekten bildiğimizden emin olamayız:

Mutfak – Gündüz Kapı açılır, kötü ve moral bozucu bir iş gününün ardından Jack yorgun argın eşikte belirir. Odanın içine bakınır, kadını etrafta göremez ve dışarıda olabileceğini umar. Aslında bugün onunla meşgul olmak istememektedir. Evde yalnız kaldığından emin olmak için kadının adını seslenir. Cevap alamaz, daha yüksek sesle tekrar tekrar seslenir. Yine cevap yok. Güzel. Sonunda evde yalnız kalmıştır işte. Evrak çantasını havaya kaldırır ve kapının yanında duran, kadının antika sandalyesine pat diye bırakır. Antika eşyalarını çizdiği için kadın ondan nefret etmektedir, ama bugün adamın umurunda değildir bu.

Karnı aç mutfağa doğru yürür, odadan çıktığında mutfaktaki yemek masasının üzerinde bir not görür. Kadının her zaman etrafa bıraktığı, banyo aynasına, buzdolabına ya da başka bir yere iliştirdiği şu sinir bozucu lanet notlarından biridir. Sinirli bir halde notu alır, açıp okur. Okuduğunda kadının onu temelli terk ettiğini anlar. Bacakları boşalır, bir sandalyeye yığılır, boğazında bir şey düğümlenir. Başı elle-

rinin arasına düşer ve ağlamaya başlar. Birdenbire boşalmasına kendi de şaşırmıştır, hala bir şeyler hissedebildiği için mutludur. Fakat bu gözyaşları kederin getirdiği gözyaşları değil, timsah gözyaşlarıdır; ilişkisi sonunda bittiği için rahat bir nefes alabilir artık.

***

Tipik bir senaryonun 40 ila 60 sahnesi bütün aksiyonları anbean anlatır, bütün karakterlerin gerek bilinçli gerek bilinçsiz tüm düşünce ve hislerinin tam bir alt metnini içerir ve çift aralıklı satırlarla dolu 60, 80, 90 veya daha fazla sayfayı bulur. 1930'lardan 1950'lere kadar stüdyo sisteminde yapımcılar yazarlardan tretman istediklerinde, tretman uzunluğu 200 ila 300 sayfa uzunluğundaydı. Stüdyo yazarlarının stratejisi çok daha uzun bir çalışmadan bir senaryo çıkarmak olduğundan, gözden geçirilmedik ve düşünülmedik hiçbir şey kalmazdı.

Bugün gösteri işinde ortalıkta dolanan 10 ya da 12 sayfalık tretmanlar tretman değil, okurun hikâyeyi takip edebileceği kadar cümle içeren sinopsislerdir. On sayfalık sinopsis bir senaryo için yeterli materyali içermez. Bugünün yazarları stüdyo sisteminin uzun tretmanlarına dönmeyebilirler, ama adım adım özet genişleyip 60 ila 90 sayfalık bir tretmana dönüştüğünde buna paralel olarak yaratıcı kazanımlar da artar.

Tretman aşamasında kaçınılmaz olarak şunu fark ederiz ki işler şimdi adım adım özetin değiştirilmesini gerekli kılacak şekilde belli bir yola girmiştir. Araştırma ve tahayyül hiç bitmez ve karakterler ve onların dünyaları büyümeye ve evrilmeye devam eder ve bizi bazı sahneleri gözden geçirmeye iter. Hikâyenin genel tasarımını değiştirmeyiz, çünkü onu her okuduğumuzda işlemektedir. Bununla birlikte bu yapı içinde bazı sahnelerin kesilmesi, eklenmesi veya yeniden düzenlenmesi ihtiyacı doğabilir. Her sahne gerek metinde gerekse alt metinde canlılık kazanana değin tretman üzerinde çalışırız. Bunu yaptıktan sonra, ancak o zaman yazar senaryo aşamasına geçebilir.

SENARYO

Eksiksiz bir tretmandan hareketle senaryo yazmak bir keyiftir ve genellikle her gün beş ila on sayfalık bir çalışma gerektirir. Şimdi tretmandaki anlatıyı ekran anlatımına çevirip diyalogları ekleriz. Ve bu aşamada yazdığımız diyaloglar kesinkes şimdiye değin yazdığımız en iyi diyaloglardır. Karakterlerimiz uzun zamandır ağızlarını kapalı

tuttuğundan, artık konuşmak için sabırsızlanmaktadırlar. İçindeki bütün karakterlerin aynı aksan ve aynı sözcüklerle konuştuğu filmlerden farklı olarak, sıkı bir hazırlıktan sonra yazılan diyalog karaktere özgü sesler yaratır. Hiçbiri bir diğeri gibi konuşmaz, yine hiçbiri yazar gibi de konuşmaz.

İlk taslak aşamasında değişiklikler ve düzeltiler yine gerekli olacak. Karakterlerin konuşmasına izin verdiğinizde, tretmanda belli bir yönde işleyen sahnelerin şimdi yön değiştirmesi gerektiğini göreceksiniz. Böyle bir kusurla karşılaştığınızda bu, diyaloğu veya davranışı yeniden yazmayla pek düzeltilemez. Bunun yerine tretmana geri dönüp hazırlama kısımlarına yeniden bakmalısınız, belki o zaman hatalı sahnenin üzerinden geçip sonuç alma kısmını yenileyebilirsiniz. Son taslağa varıncaya değin bir dizi cila gerekebilir. Muhakeme ve beğeninizi geliştirmeli, kötü yazdığınızda bunun kokusunu alacak bir burna sahip olmalısınız; zayıflıklarınızı bulup onları güce çevirecek amansız bir cesaretiniz olmalı.

Eğer süreci kısaltıp sinopsisten senaryoya atlayacaksanız şu gerçeği unutmayın: İlk taslağınız bir senaryo değil, ham bir tretmandır: Dar, incelenmemiş, geliştirilmemiş, yetersiz bir tretman. Hayal gücünüzü ve bilginizi sonuna kadar kullanabilmeniz için olay seçimine ve hikâye tasarımına tam yetkiyi vermelisiniz. Dönüm Noktaları tasarlanmalı, gerekirse atılmalı ve yeniden tasarlanmalı, sonra metinde ve alt metinde oynanmalıdır. Aksi halde mükemmelliğe ulaşma umudunuz suya düşer. Şimdi bu ne zaman ve nasıl yapmak istiyorsunuz? Tretmanda mı, yoksa senaryoda mı? İkisi de olabilir, ama genellikle senaryo bir tuzaktır. Akıllı yazar diyalog yazmayı olabildiğince erteler, çünkü *zamanından önce yazılmış diyalog yaratıcılığı baltalar.*

Dıştan içe doğru yazmak - sahne peşinde diyalog yazmak, hikâye peşinde sahne yazmak - *yaratıcılığı en az olan yöntemdir.* Senaryo yazarları bilindiği gibi diyaloğa fazlaca önem verirler, çünkü bizim yazdığımız o yegane sözler seyirciye olduğu gibi ulaşır. Diğer her şeyi filmin görüntüleri üstlenir. *Ne olduğunu* bilmeden diyalog yazarsak, kaçınılmaz olarak yazdıklarımıza aşık oluruz, olaylarla ilgilenme ve onları keşfetme hevesimiz kalmaz, karakterlerimizin ne denli etkileyici olabileceğine kafa yormayız artık; çünkü bu paha biçilmez diyaloğumuzu kesmek anlamına gelecektir. Bütün doğaçlama biter ve sözde yeniden yazımımızı konuşmalarla düzeltmeye çalışırız.

Dahası, diyaloğu vaktinden önce yazmak en yavaş çalışma yoludur. Bütün çocuklarınızın sahneye çıkamayacağını, her fikrin hareketli

bir resme dönüşmeye değer olmadığını sonunda anlayana değin yıllarca kısır bir döngüde debelenip durabilirsiniz. Bu gerçeğin ne zaman farkına varacaksınız? İki ay sonra mı, yoksa iki yıl sonra mı? Eğer önce diyaloğu yazarsanız, bu gerçeği göremez ve sürekli boşa kürek çekersiniz. İçten dışa doğru yazarsanız, sinopsis aşamasında hikâyenin işleyemeyeceğini anlarsınız. Okunduğunda hiç kimse ondan hoşlanmayacaktır. İşin doğrusu siz de onu beğenmiyorsunuzdur. Hal böyle olunca onu çekmeceye kaldırırsınız. Belki yıllar sonra tekrar elinize alıp sorunu çözebilirsiniz. Ama şimdilik yeni bir fikre geçmeniz gerekir.

Bu yöntemi size önerirken, her birimizin deneme yanılma yoluyla kendi yöntemimizi bulmamız gerektiğini, aslında bazı yazarların tretman aşamasında kestirmeden gidip nitelikli senaryolar yazdığını, bir avuç yazarın ise dıştan içe doğru yazarak çok iyi senaryolar çıkardığını gayet iyi biliyorum. Fakat bunca zahmete katlandıktan sonra hangi harikuladeliliği başaracaklarını da merak etmeden duramıyorum. Zira içten dışa doğru yazma yöntemi, en iyi işi çıkarmanız için size cesaret veren hem disiplinli hem de özgürlükçü bir çalışma yordamıdır.

SAHNE KARARIYOR

Bu kitabı son bölümüne kadar okudunuz ve bu adımla birlikte kariyerinizi pek çok yazarın korktuğu bir istikamete soktunuz. Yaptıkları şeyi nasıl yaptıklarının bilincinde olmaktan korkan bazı yazarlar yaratıcılıklarını baltalarlar, uğraştıkları sanatı hiç incelemezler. Bunun yerine, içgüdü olduğunu düşündükleri bilinçsiz bir alışkanlığın adımlarıyla yürüyüp dururlar. Eşi benzeri olmayan etkiye sahip fevkalade eserler ortaya çıkarma hayali binde bir gerçekleşir. Uzun ve zorlu günler geçirirler, çünkü nasıl yürürse yürüsün, bir yazarın yolu asla düz değildir; yetenekleri olduğu için çabaları zaman zaman takdir görür, ama yeteneklerinin hakkını vermediklerini içten içe bilirler. Böyle yazarlar babamın bana severek ezbere okuduğu bir fabl ana karakterini hatırlatıyorlar:

Ormanın ta yukarılarında bir ağacın dalında gezinen kırkayak bir sürü ayağını kolayca hareket ettirerek süzüle süzüle yürüyormuş. Ağacın tepesindeki ötücü kuşlar aşağı bakıp kırkayağın eşzamanlı adımlarından büyülenmişler. "Bu hayret verici bir yetenek," diye ötüşmüşler. "Sayamayacağımız kadar çok ayağın var. Nasıl beceriyorsun bunu? Kırkayak hayatında ilk kez bu durumu düşünmeye başlamış. "Gerçekten de" demiş hayretle, "nasıl yapıyorum bunu?" Arkasına bakmak için döndüğünde kıl misali ayakları birbirine çarpmış ve sarmaşık dalları gibi birbirine dolanmış. Kafası karışan kırkayağın bedeni panik içinde düğümlenip yere düşerken ötücü kuşlar kahkahayı basmışlar.

Bu paniği siz de hissedebilirsiniz. En deneyimli yazarların bile akıllarına fikirler üşüştüğünde kalemi bir süreliğine ellerinden bırakmak zorunda kaldıklarını biliyorum. Neyse ki babamın anlattığı fablın devamı var:

Ormanın zemininde sadece izzetinefsinin yaralandığını anlayan kırkayak dikkatlice ve yavaşça adım adım çözmüş kendini. Sabır ve çok çalışmayla yeniden ayağa kalkıp yürümeyi becerene kadar bacaklarını incelemiş, esnetmiş ve sınamış. Eskiden içgüdü olan şey şim-

di bilgiye dönüşmüş. Eski yavaş tempoda ezbere yürümek zorunda olmadığını anlamış. Şimdi sallana sallana yürüyebiliyor, yürürken çalım atabiliyor, hoplayıp zıplayabiliyor, hatta koşabiliyormuş. O an ilk defa ötücü kuşların nağmelerini dinleyince müzik yüreğine dokunmuş. Şimdi cesaretini toplamış halde onca yetenekli bacağının kusursuz ahengiyle kendi yordamınca baş döndürücü bir dansa başlamış; öyle güzel dans ediyormuş ki çevresindeki herkes hayretten küçük dilini yutmuş.

Her gün saat saat yazın, satır satır sayfa sayfa. Bu kitabı yanınızda bulundurun. Ondan öğrendiklerinizi kendinize rehber kılın, ta ki onun ilkelerini yaratılıştan gelen yeteneğiniz kadar doğal görüp içselleştirene değin. Korksanız da yapın bunu. Zira her şeyden önce hayal gücünün ve yeteneğin ötesinde, dünyanın sizden istediği şey cesarettir; kabul görmeme, gülünç bulunma ve başarısızlığa uğrama riskini göğüsleme cesareti. Anlam ve güzellikle dolu hikâyeleri ararken düşünerek çalışın ve cesaretle yazın. O zaman anlattığım fablın kahramanı gibi dansınızla dünyanın gözlerini kamaştırırsınız.

ÖNERİLEN OKUMALAR

Hikâye sanatı üzerine yazılmış yüzlerce kitap ve makalenin yazarlarının eğitimime katkılarından dolayı minnet borçluyum. Aşağıda bu eserler arasında en ufuk açıcı ve ilham verici olanlarının kısa bir listesini sunuyorum.

Aristo. *Poetika*, çev. Samih Rıfat, Can Yayınları, 2017, İstanbul.

Stig Bjorkman, Torsten Manns ve Jonas Sima. *Bergman on Bergman*, çev. Paul Britten Austin. New York: Simon & Schuster, 1973.

Wayne C. Booth. *The Rhetoric of Fiction*, 2. baskı. Chicago: University of Chicago Press, 1983.

Kenneth Burke. *The Philosophy of Literary Form*. Berkeley: University of California Press, 1974.

Hallie Burnett ve Whit Burnett. *The Fiction Writer's Handbook*. New York: Barnes & Noble, 1979.

Joseph Campbell. *The Hero with a Thousand Faces*, 2. Baskı. Princeton, N. J.: Princeton University Press, 1972.

Norman Friedman. *Form and Meaning in Fiction*. Atina: University of Georgia Press, 1975.

John Gardner. *On Becoming a Novelist*. New York: Harper & Row, 1983.

Henry James. *The Art of the Novel*. Edit. R. P. Blackmur. New York: Scribner's, 1932.

Arthur Koestler. *The Act of Creation*. New York: Macmillan, 1964.

Susanne K. Langer. *Feeling and Form*. New York: Macmillan, 1977.

John Howard Lawson. *Film: The Creative Process*. New York: Hill & Wang, 1964.

John Howard Lawson. *The Theory and Technique of Playwriting and Screenwriting*. New York: G. P. Putman's, 1949.

David Mamet. *On Directing Film*. New York: Viking Press, 1981.

Kenneth T. Rowe. *Write That Play*. New York: Funk & Wagnalls, 1939, 1968.

Robert Scholes ve Robert Kellogg. *The Nature of Narrative*. Oxford: Oxford University Press, 1966.

DİZİN

12 Kahraman Haydut (The Dirty Dozen, 1967), 145

12 Öfkeli Adam (12 Angry Men, 1957), 294

1984 (1984) 91, 327

20 Dolar (Twenty Bucks, 1993), 231

2001: Uzay Macerası (2001: A Space Odyssey, 1968), 57

400 Darbe (Les quatre cents coups, 1959), 139

8 ½ (1963), 30, 58, 66, 76

A Room with a View, 366

A Zed & Two Noughts (1985), 58

Acı Çikolata (Como Agua Para Chocolate, 1992), 13

Adem'in Kaburgası (Adam's Rib, 1949), 228

Affedilmeyen (Unforgiven, 1992), 30, 94, 104

Ağlatan Oyun (The Crying Game, 1992), 30, 66, 67, 106, 199, 201

Ah! Ne Tatlı Savaş (Oh! What a Lovely War, 1969), 131

Alice Artık Burada Oturmuyor (Alice Doesn't Live Here Anymore, 1974), 203

Alice Harikalar Diyarında (Alice in Wonderland, 1951), 97

All in the Family, 379

All That Jazz (1979), 96, 138

Allen, Woody, 14, 19, 134, 259, 342

Altına Hücum (The Gold Rush, 1925), 359

Altman, Robert, 18, 67, 76, 145

Amadeus (1984), 364, 366, 388

Amarcord (1973), 76

Amerikalılar (Glengarry Glen Ross, 1992), 83

Andre ile Akşam Yemeği (My Dinner with Andre, 1981), 79, 294

Ani Vuruş (Sudden Impact, 1983), 129

Annie Hall (1977), 136, 259, 359, 364

Anouilh, Jean, 21, 36

Aptallar Gemisi (Ship of Fools, 1965), 60

Archer, William, 26

Aristo, 15, 20, 21, 22, 90, 111, 120, 121, 192, 221, 222, 223, 311, 337, 353, 355, 373, 386

Arka Sokaklar (Mean Streets, 1973), 91

Arzu Tramvayı (A Streetcar Named Desire, 1951), 146, 323

Arzunun O Belirsiz Nesnesi (Cet obscur objet du désir, 1977), 58, 66

Aslan Kral (The Lion King, 1994), 12, 58, 97

Asri Zamanlar (Modern Times, 1936), 30

Asya Üzerindeki Fırtına (Potomok Chingis-Khana, 1928), 363

Aşçı, Hırsız Karısı ve Aşığı (The Cook, The Thief, His Wife and Her Lover, 1989), 225

Aşıklar (The Swimmer, 1968), 232

Aşk Denizi (Sea of Love, 1989), 130, 233

Aşk Tutkunu (Addicted to Love, 1997), 136

Aşk Yıldızı (Sullivan's Travels, 1941), 206, 243, 245, 302

Aşka Davet (Shall We Dansu?, 1997), 58, 92

Ateş Arabaları (Chariots of Fire, 1981), 96

Ateş Savaşı (La guerre du feu, 1981), 134

Ateşle Oyun (Le feu follet, 1963), 93

Atları da Vururlar (They Shoot Horses, Don't They?, 1969), 138

August, Bille, 61

Avcı (The Deer Hunter, 1978), 136, 298, 309

Ay Çarpması (Moonstruck, 1987), 203

Aylaklar (I Vitelioni, 1953), 76

Aynanın İçinden (Såsom i en spegel, 1961), 60, 208, 273, 401

Baba (The Godfather, 1972), 346

Baba II (The Godfather II, 1974), 57, 212, 311

Babettes gæstebud (1987), 70

Baby Boom (1987), 137

Balıkçı Kral (The Fisher King, 1991), 70, 104, 136

Bambi (1942), 92

Barry Lyndon (1975), 342

Barton Fink (1991), 66, 67

Başarının Tatlı Kokusu (Sweet Smell of Success, 1957), 325

Batan Güneş (L'Eclisse, 1962), 93

Batı Yakasının Hikâyesi (West Side Story, 1961), 96

Bayan Parker ve Kısır Döngü (Mrs. Parker and the Vicious Circle, 1994), 93

Bebe (Babe, 1995), 146

Beckett, Samuel, 65, 402

Ben Hur (1959), 363

Benim Afrikam (Out of Africa, 1985), 137

Benimle Kal (Stand By Me, 1986), 92

Beş Kolay Parça (Five Easy Pieces, 1970), 57, 66, 67

Beşikteki El... Dünyayı Sarsar (The Hand That Rocks The Cradle, 1992), 105

Beşinci Element (Le Cinquième Élément, 1997), 72

Beyazlar Beceremez (White Men Can't Jump, 1992), 96

Bıçak Sırtı (Blade Runner, 1982), 363, 375

Bıçak Sırtı (Sling Blade, 1996), 312

Bilardocu (The Hustler, 1961), 57, 66, 92

Billy Budd 1962), 260

Bir Düğün (A Wedding, 1978), 146

Bir Endülüs Köpeği (Un Chien Andalou, 1928), 58, 75

Bir Şairin Kanı (Le sand d'un poète, 1932), 58

Bir Yabancıyla Dans (Dance with a Stranger, 1985), 134

Bir Yaz Gecesi Rüyası (A Midsummer Night's Dream, 1935), 231

Birleşen Kalpler (The Big Sleep, 1946), 129

Bizi Ayıran Nehir (A River Runs Through It, 1993), 58

Blind Date (1987), 118

Bob Roberts (1992), 70, 96

Boğa Takımı (Bull Durham, 1988), 96

Bond, James, 114, 218, 307

Borsa (Wall Street, 1987), 92, 138, 238, 239, 324

Boşu Boşuna (Running on Empty, 1988), 70

Brazil (1985), 229

Broadway Üzerinde Kurşunlar (Bullets Over Broadway, 1994), 136

Bugün Aslında Dündü (Groundhog Day, 1993), 12, 126, 127

Bunker, Archie, 379

Buñuel, Luis, 24, 402

Burjuvazinin Gizli Çekiciliği (Le charme discret de la bourgeoisie, 1972), 68, 69, 227

Burke, Kenneth, 11, 20

Burroughs, William S., 65

Büyük (Big, 1988), 57, 66, 92, 147, 203

Büyük Çarşamba (Big Wednesday, 1978), 95

Büyük Tren Soygunu (The Great Train Robbery, 1904), 57

Büyük Umutlar (High Hopes, 1988), 145

Cameron, James, 370, 382, 402

Carpenter, John, 54

Casino (1995), 138

Cassavetes, John, 18

Casuslara Karşı (The Manchurian Candidate, 1962), 324

Cavani, Liliana, 346

Cehennem Silahı (Lethal Weapon, 1987), 105, 359

Cennetten de Garip (Stranger Than Paradise, 1984), 58

Cezayir Bağımsızlık Savaşı (La battaglia di algeri, 1966, 95

Chaplin, Charlie, 14, 312, 359, 363, 379

Chayefsky, Paddy, 129, 260

Choose Me (1984), 356

Christie, Agatha, 340, 348

Cimri, 109, 379

Cinayeti Gördüm, 66

Cinnet (The Shining, 1980), 91

Claire'in Dizi (Le genou de claire, 1970), 57

Clouzot, Henri-Georges, 24, 398, 400

Clowns (1970), 58

Cocteau, Jean, 183

Cohn, Harry, 404

Coleridge, Samuel Taylor, 39, 192

Columbo, 127, 320, 348

Crichton, Charles, 99

Cuma Kızı (His Girl Friday, 1940), 358

Cumartesi Gecesi Ateşi (Saturday Night Fever 1977), 92

Çehov, Anton, 383, 402

Çelik Manolyalar (Steel Magnolias, 1989), 314

Çığlıklar ve Fısıltılar (Viskningar Och Rop, 1972), 83

Çılgın Aile (Parenthood, 1989), 12, 30, 60, 145, 232

Çılgın Dünürler (The In-Laws, 1979), 313

Çılgın Max 2: Savaşçı (Mad Max 2: The Road Warrior, 1981), 60

Çılgınlar Okulu (Animal House, 1978), 314, 358

Çıplak (Naked, 1993), 68, 69

Çıplak Ruhlar, 66

Çıplak Silah (The Naked Gun, 1988), 358

Çin Mahallesi (Chinatown, 1974), 66, 67, 108, 130, 135, 162, 183, 184, 206, 233, 240, 241, 242, 244, 259, 297, 302, 331, 339, 348, 368, 401

Çölde Çay (The Sheltering Sky, 1990), 396

David ve Lisa (David and Lisa, 1962), 105

Deprem (Earthquake, 1974), 135

Dickens, Charles, 109, 367, 384, 402

Diner (1982), 145, 232

Doğruyu Seç (Do the Right Thing, 1989), 61, 70, 145, 232

Doktor (The Doctor, 1991), 137

Dona Flor e seus dois maridos (1978), 57, 254

Dönüşüm, 207

Dört Nikah Bir Cenaze (Four Weddings and a Funeral, 1994), 57, 225

Dr. Caligari'nin Muayenehanesi (Das Cabinet des Dr. Caligari, 1920), 57, 104

Dracula (1992), 324

Drugstore Cowboy (1989), 70, 92

DuBois, Blanche, 147

Eisenstein, Sergei, 367, 402

Elektrikli Binici (The Electric Horseman, 1979), 136, 137

Eliot, T. S., 143, 363, 364

Elveda Cariyem (Ba Wang Bie Ji, 1993), 337

Elveda Las Vegas (Leaving Las Vegas, 1995), 12, 68, 107, 203, 226, 307

Elveda Sevgilim (Farewell, My Love, 1975), 129

En İyi Arkadaşım Evleniyor (My Best Friend's Wedding, 1997), 92, 404

Erkeki Dişi (Masculin Féminin, 1966), 69

Ertesi Sabah (The Morning After, 1986), 105, 162

Esquivel, Laura, 13, 14

Eve Dönüş (Coming Home, 1978), 327

Evita (1996), 96

Evlilik Rüyası (Muriel's Wedding, 1994), 92

Fas Yolu (Road to Morocco, 1942), 75

Fatih Pelle (Pelle Erobreren, 1987), 58, 61, 145, 366

Faulkner, William, 372

Feiffer, Jules, 199

Fellini, Federico, 24, 76, 365

Fil Adam (The Elephant Man, 1980), 135

Fitzcarraldo (1982), 92, 134

Flaubert, Gustave, 367

Foote, Horton, 18, 43, 54, 205

Forced Entry (1975), 105

Ford, Harrison, 60, 103, 375

Ford, John, 402

Foreman, Carl, 365, 366

Forman, Milos, 393

Forrest Gump (1994), 35, 92

Fowler, Gene, 119

Friedman, Norman, 91

Frost, Robert, 101

Full Metal Jacket (1987), 132

Gallo, George, 103

Gandhi (1982), 95

Gece (La Notte, 1961), 203

Gece Bekçisi (The Night Porter, 1974), 346

Gece ve Sis (Nuit et broullard, 1955), 58

Gecenin Sıcağında (In the Heat of the Night, 1967), 126, 127

Geceyarısı Avı (Midnight Run, 1988), 103

Geceyarısı Kovboyu (Midnight Cowboy, 1969), 199

Geç Kalan Sevgi (Falling in Love, 1984), 107

Geç Saatler (After Hours, 1985), 58, 63, 356, 402

Geçen Yıl Marienbad (L'année dernière à Marienbad, 1960), 58, 68, 74, 79

Gelibolu (Gallipoli, 1981), 131

Genç Bekar Bayan Aranıyor (Single White Female, 1992), 105

Genç Frankenstein (Young Frankenstein, 1974), 358

Gerçeğe Çağrı (Total Recall, 1990), 96

Gizli Münasebetler (Strangers When We Meet, 1960), 107

Godard, Jean-Luc, 62, 64, 76

Goethe, Johann von, 90

Goldman, William, 19, 311

Grand Hotel (1932), 60, 146

Griffith, D. W., 161, 295, 363, 402

Guest, Judith, 210

Gül (The Rose, 1979), 138

Güllerin Savaşı (The War of the Roses, 1989), 99, 135, 138, 311

Gümüş Eyerler (Blazing Saddles, 1974), 75, 104

Günden Kalanlar (The Remains of the Day, 1993), 47, 107

Hafta Sonu (Week End, 1967), 58, 64, 65, 66, 75, 76, 356

Hal ve Gidiş Sıfır (Zéro de conduite: Jeunes diables au collège, 1933), 57

Hamburger Tepesi (Hamburger Hill, 1987), 131

Hampton, Christopher, 94

Hannah ve Kızkardeşleri (Hannah and her Sisters, 1986), 30, 134, 136, 145, 342

Harold ve Maude (Harold and Maude, 1971), 92

Harp Esirleri (La grande illusion, 1937), 57

Harry Sally İle Tanışınca (When Harry Met Sally, 1989), 66, 67, 106, 358

Hart, Moss, 350

Hastalık Hastası, 379

Hastane (The Hospital, 1971), 260

Hayalet (Ghost, 1990), 106

Hayalet Avcıları (Ghostbusters, 1984), 21

Hayvan Çiftliği (Animal Farm, 1954), 79, 97

Heidegger, Martin, 216

Hemingway, Ernest, 109, 316, 384, 392, 402

Hemşehri (Paisà, 1946), 57

Herkes İçin Adalet (...and justice for all., 1979), 136, 321

Hırs (Greed, 1924), 30, 57, 92, 119, 312

Hız (Speed, 1994), 130

Hitchcock, Alfred, 76, 100, 229, 351, 391, 402

Hong Kong Ekspresi (Chung hing sam lam, 1994), 58, 66

Hoşgörüsüzlük (Intolerance, 1916), 60

Hurd, Gail Anne, 370, 402

Hurricane (1979), 356

Husserl, Edmund, 77

Il ladro di bambini (1992), 58

Isadora (1968), 95

İhtiyar Adam ve Deniz (The Old Man and the Sea, 1958), 92

İki Erkek Bir Kadın (The Fabulous Baker Boys, 1989), 66

İki Sevgili (John and Mary, 1969), 87

İlk Defa (Carnal Knowledge, 1971), 198, 201, 336

İlk Kan (First Blood, 1982), 114

İngiliz Hasta (The English Patient, 1996), 72, 311

İnsan Avcısı (Manhunter, 1986), 105

İnsandan Kaçan, 109, 379

İntikam Geçidi (Elephant Walk, 1954), 356

İp Cambazı (Tightrope, 1984), 105

İyi Evlat (The Good Son, 1993), 105

James, Henry, 105

Jaws (1975), 123, 134, 147, 196, 203, 204, 207, 208, 290, 304, 354

Jeanne D'Arc'ın Tutkusu (La passion de Jeanne d'Arc, 1928), 57

Jerry Maguire (1996), 137

JFK (1991), 70, 343

Jhabvala, Ruth Prawer, 19, 158, 366

Joyce, James, 65, 364, 367

Ju Dou (1990), 57

Jurassic Park (1993), 356

Kaçak (The Fugitive, 1993), 47, 60, 129, 225, 292

Kahvaltı Kulübü (The Breakfast Club, 1985), 145

Kara Dul (Black Widow, 1987), 233

Karanlıkta Bir Çığlık (A Shot in the Dark, 1964), 379

Karar (The Verdict, 1982), 115, 226, 233

Karımı Kaçırdılar (Ruthless People, 1986), 300

Karşınızda Spinal Tap (This is Spinal Tap, 1984), 12, 95, 358

Kasabanın Cadıları (The Witches of Eastwick, 1987), 134, 145

Kasdan, Lawrence, 103, 158

Kaufman, Phillip, 350

Kayıp (Missing, 1982), 126

Kayıp Otoban (Lost Highway, 1997), 58

Kazablanka (Casablanca, 1942), 30, 206, 207, 227, 233, 263, 273, 289, 290, 307, 310, 337, 340, 341, 350, 369, 372, 374, 400

Kendini Arayan Adam (Regarding Henry, 1991), 137

Kırmızı (Rouge, 1994), 107

Kırmızı Değirmen (Moulin Rouge, 1952), 301

Kırmızı Leke (The Scarlet Letter, 1995), 366

Kısa Tesadüfler (Brief Encounter, 1945), 57, 107

Kış Işığı (Nattvardsgästerna, 1963), 66, 92

Kıyamet (Apocalypse Now, 1979), 131

Kızgın Boğa (Raging Bull, 1980), 96

Kızıl Çöl (The Red Desert, 1964), 21, 57, 66, 253

Kızlar Sahada (A League of Their Own, 1992), 96

Kiracı (Le Locataire, 1975), 91, 325

Kirli Harry (Dirty Harry, 1971), 127
Kocalar (Husbands, 1970), 68
Kocalar ve Karılar (Husbands and Wives, 1992), 107, 342
Kokteyl Parti, 364
Konuşma (The Conversation, 1974), 21
Korku Burnu (Cape Fear, 1991), 403
Kôshikei (1968), 58
Koyaanisqatsi (1983), 58
Köpeği Isıran Adam (C'est arrivé près de chez vous, 1992), 30, 70, 96
Köpekler (Straw Dogs, 1971), 47
Kör Atlar (Equus, 1977), 105
Kötü Zamanlama (Bad Timing, 1980), 58, 62, 66
Kral Lear, 373
Kral Olacak Adam (The Man Who Would Be King, 1975), 66, 94
Kramer Kramer'e Karşı (Kramer vs. Kramer, 1979), 123, 135, 136, 203, 207, 211, 219, 226, 239, 290, 308, 404
Kubrick, Stanley, 19, 132
Kurban (Offret, 1986), 57
Kurdun Saati (Vargtimmen, 1968), 91
Kurtlarla Dans (Dances with Wolves, 1990), 104
Kuşlar (The Birds, 1963), 135
Kutsal Hazine Avcıları (Raiders of the Lost Ark, 1981), 30, 103, 225,
Kuzeyli Nanook (Nanook of the North, 1922), 57
Kuzuların Sessizliği (The Silence of the Lambs, 1991), 130, 347
Küçük Denizkızı (The Little Mermaid, 1989), 97
Küçük Dev Adam (Little Big Man, 1970), 336
Küçük Korku Dükkanı (Little Shop of Horrors, 1986), 358
Kwai Köprüsü, 365
Lawson, John Howard, 26
Lenny (1974), 98
Looks and Smiles (1981), 404
Lord Jim (1965), 92
Love Serenade (1996), 312
Lumet, Sidney, 294
M (1931), 57
*M*A*S*H (1972), 358*
Macbeth (1948), 93
Malta Şahini (The Maltese Falcon, 1941), 99
Mamet, David, 19, 83, 115
Manhattan (1979), 136
Marty (1955), 57, 66
Marvin, Lee, 382
Marx Kardeşler, 358
Masum Sanık Roger Rabbit (Who Framed Roger Rabbit, 1988), 30, 64
Mavi Kadife (Blue Velvet, 1986), 70
McQuarrie, Christopher, 81
Mephisto (1981), 92, 325
Merhaba Dünya (Being There, 1979), 326
Merrily We Roll Along, 350
Meshes of the Afternoon (1943), 58, 66
Metz, 90
Mezun (The Graduate, 1967), 106
Michael Collins (1996), 94
Mike's Murder (1984), 101
Miss Julie, 222
Moby Dick (1956), 201
Mogambo (1953), 404
Molière, 109, 379
Moment by Moment, 404
Montrealli İsa (Jésus de Montréal, 1989), 229
Monty Python ve Kutsal Kase (Monty Python and the Holy Grail, 1975), 30, 58, 68
Mr. Smith Washington'a Gidiyor (Mr. Smith Goes to Washington, 1939), 91
Mrs. Soffel (1984), 106, 199
Muhteşem Gatsby (The Great Gatsby, 1974), 93
Murnau, F. W., 402
Müthiş Yemek (Naked Lunch, 1991), 219
Müzik Odası (Jalsaghar, 1958), 57, 203
Nash, Richard, 46
Nashville (1975), 66, 67, 138, 146
Nasty Habits (1977), 358
Nehir (The River, 1984), 196
Neşeli Günler (The Sound of Music, 1965), 396
Nixon (1995), 95, 138
O'Bannon, Dan, 193
Olağan Şüpheliler (The Usual Suspects, 1995), 81, 348
Othello (1995), 300
Oyuncu (The Player, 1992), 23
Oz Büyücüsü (The Wizard of Oz, 1939), 81, 139, 228
Ölü İkizler (Dead Ringers, 1988), 105
Ölüm Korkusu (Vertigo, 1958), 30, 129, 229
Örümcek Kadının Öpücüğü (Kiss of the Spider Woman, 1985), 119, 235
Örümcek Korkusu (Arachnophobia, 1990), 134
Özgürlük Hayaleti (Le fantôme de la liberté, 1974), 69
Paris, Texas (1984), 57, 59, 66
Parmaklıklar Ardında (Cool Hand Luke, 1967), 92
Pascal, Blaise, 15
Pascali'nin Adası (Pascali's Island, 1988), 328
Passion Fish (1992), 91
Pat & Mike (1952), 203
Persona (1966), 30, 58, 76, 123, 404
Piyano (The Piano, 1993), 403
Platon, 140
Poetika, 15, 221
Polis (Cop, 1988), 105
Polis Akademisi (Police Academy, 1984), 358
Pompei'nin Son Günleri (Gli Ultimi Giorni di Pompei, 1913), 57
Poseidon Macerası (The Poseidon Adventure, 1972), 94, 134
Posse (1993), 104
Postacı (Il Postino, 1994), 70, 92
Postacı Kapıyı İki Kere Çalar (The Postman Always Rings Twice, 1981), 356
Potemkin Zırhlısı (Bronenosets Potemkin, 1925), 30, 57, 79, 145, 363
Private Benjamin (1980), 358
Prizzi'lerin Onuru (Prizzi's Honor, 1985), 99, 358
Puig, Manuel, 235
Puzo, Mario, 318
Q & A (1990), 70, 108, 130
Quartet, 366
Rain (1932), 302
Rashômon (1950), 30
Ray, Satyajit, 14
Redford, Robert, 137, 210
Reiner, Rob, 67
Resnais, Alain, 24, 58

Rezervuar Köpekleri (Reservoir Dogs, 1992), 30, 340

Rhys, Jean, 367

Rıhtımlar Üzerinde (On the Waterfront, 1954), 206

Riskli İş (Risky Business, 1983), 92

Robbe-Grillet, Alain, 74

RoboCop (1987), 129

Rocky (1976), 206, 207, 227, 233

Rocky 4 (1985), 398

Romantik Katil (Grosse Pointe Blank, 1997), 92

Rosemary'nin Bebeği (Rosemary's Baby, 1968), 324

Rossen, Robert, 260

Rowe, Kenneth, 9, 26

Salt, Waldo, 194

Salvador (1986), 70

Sana Gül Bahçesi Vadetmedim (I Never Promised You a Rose Garden, 1977), 105

Sanders, Lawrence, 234

Sapık (Psycho, 1960), 146, 229

Sargent, Alvin, 194, 210

Sartre, Jean-Paul, 216

Savaş ve Barış (War and Peace, 1956), 82

Schiller, Johann von, 90

Schindler'in Listesi (Schindler's List, 1993), 92, 137

Schrader, Leonard, 235

Scott of the Antarctic (1948) 135

Serpico (1973), 194

Serseri Aşıklar (À bout de souffle, 1960), 76

Sessizlik (Tystnaden, 1963), 76, 390

Sevdiğim Mevsim (Ma saison préférée, 1993), 353

Sevecenlik (Tender Mercies, 1983), 30, 43, 54, 57, 66, 92, 203, 204, 292, 304

Sevgi Sözcükleri (Terms of Endearment, 1983), 136, 138

Sevginin Bağladıkları (Sleepless in Seattle, 1993), 107

Sevimli Erkeğim (My Man Godfrey, 1957), 358

Shaffer, Peter, 366, 390

Shakespeare, William, 36, 101, 106, 151, 161, 225, 363, 364, 367, 368, 373, 379, 384, 402

Shine (1996), 21, 57, 130, 225, 323, 336

Sıradan İnsanlar (Ordinary People, 1980), 16

Sierra Madre Hazineleri (The Treasures of Sierra Madre, 1948), 92, 312

Six Guns and Society, 92

Siyah Giyen Adamlar (Men in Black, 1997), 35, 66, 296

Skandalın Adı Larry Flynt (The People vs. Larry Flynt, 1996), 91

Snow White and the Three Stooges (1961), 139

Solaris (1972), 96

Son İmparator (The Last Emperor, 1987), 336

Son Macera (Going in Style, 1979), 136

Son Oyun (North Dallas Forty, 1979), 96

Son Tahrik (The Last Seduction, 1994), 108

Sonsuz İhtiras (To Die For, 1995), 96

Sonsuz Sokaklar (La Strada, 1954), 76

Sonsuz Uçuş (The Flight of the Phoenix, 1965), 134

Sonun Başlangıcı (Falling Down, 1993), 92

Sosyeteden İnsan Manzaraları (Short Cuts, 1993), 60, 68, 69, 146, 231, 232

Söz (La Promesse, 1996), 92

Spartacus (1960), 91

Spielberg, Steven, 208

Stanislavski, Konstantin, 76, 123, 161

Star '80 (1983), 138

Stone, Oliver, 19, 158, 343

Strangers in Paradise (1984), 356

Strindberg, August, 65, 222

Stripes (1981), 358

Sturges, Preston, 18

Subay ve Centilmen (An Officer And a Gentleman, 1982), 136

Suç ve Ceza (Crime and Punishment, 1935), 82, 322

Suçlar ve Kabahatler (Crimes and Misdemeanors, 1989), 108

Sunset Bulvarı (Sunset Boulevard, 1950), 96, 349

Superman (1978), 318

Sybil (1976), 105

Şafak (Sunrise, 1927), 364

Şebeke (Network, 1976), 138, 358

Şehrin Kalbi (Grand Canyon, 1991), 136

Şenlik Ateşi (The Bonfire of the Vanities, 1990), 366

Şeytan Çıkmazı (Angel Heart, 1987), 105

Şeytan Ruhlu İnsanlar (Les diaboliques, 1955), 398, 400, 408

Şike (Quiz Show, 1994), 136

Takas (Trading Places, 1983), 238, 239, 357

Taksi Şoförü (Taxi Driver, 1976), 206

Talihin Dönüşü (Reversal of Fortune, 1990), 12

Talihsizler Yuvası (The Snake Pit, 1948), 105

Tanık (Witness, 1985), 106

Tarantino, Quentin, 19, 340, 341

Tarkovski, Andrey, 96

Taşa Saplanan Kılıç (The Sword in the Stone, 1963), 97

Tatlı Hayat (La Dolce Vita, 1960), 98, 139, 312, 404

Tatlı Tuzlu (Yin shi nan nu, 1994), 30, 61, 145, 232

Tatlı Yalanlar (Romy and Michele's High School Reunion, 1997), 91

Tehdit (Outbreak, 1995), 338

Tehlikeli Bebek (Bringing Up Baby, 1938), 57, 302

Tehlikeli İlişkiler (Dangerous Liaisons, 1988), 12, 70, 94, 107, 126, 127, 311, 366

Temel İçgüdü (Basic Instinct, 1992), 108

Terminator (1984), 30, 229, 299, 369

The Bostonians, 366

The First Deadly Sin (1980), 105, 234

The Joy Luck Club (1993), 227

The Lady Eve (1941), 358

The Loved One (1965), 99

The Paper Chase (1973), 136

The Ruling Class (1972), 357

Thelma ve Louise (Thelma & Louise, 1991), 57, 66, 120, 145, 307, 309

Thoreau, Henry David, 148

Toller, Ernest, 65

Tootsie (1982), 137, 301

Top Hat (1935), 57, 66

Towne, Robert, 108, 162, 339

Trainspotting (1996), 16

Truffaut, François, 312

Tutku İmparatorluğu (Ai No Korîda, 1976), 57, 66, 307, 328

Ucuz Roman (Pulp Fiction, 1994), 60, 145

Uçak (Airplane!, 1980), 358

Ulysses, 364

Umberto D. (1952), 68, 69

Umut ve Zafer (Hope and Glory, 1987), 145

Uygunsuzlar (The Misfits, 1961), 98

Uzun Mesafe Koşucusunun Yalnızlığı (The Loneliness of the Long Distance Runner, 1962), 96

Üç Ahbap Çavuşlar Operada (A Night at the Opera, 1935), 357

Üç Kadın (3 Women, 1977), 66, 67

Üç Ruhlu Kadın (The Three Faces of Eve, 1957), 105

Vampirle Görüşme (Interview With the Vampire, 1994), 151

Varolmanın Dayanılmaz Hafifliği (The Unbearable Lightness of Being, 1988), 356

Vasiyetname (Testament, 1983), 404

Venedik'te Ölüm (Morte a Venezia, 1971), 212

Von Stroheim, Erich, 119

Vücut Isısı (Body Heat, 1981), 108

Wanda Adında Bir Balık (A Fish Called Wanda, 1988), 30, 57, 66, 83, 99, 357, 359, 380

Watership Tepesi (Watership Down, 1978), 79

Wayne'in Dünyası (Wayne's World, 1993), 58, 75

Welfare (1975), 58

Whispers in the Dark (1992), 105

Woolf, Virginia, 65, 365

Wright, Will, 92

Yaban Çilekleri (Smultronstället, 1957), 57

Yağmur Adam (Rain Man, 1988), 136

Yağmurcu (The Rainmaker, 1956), 46

Yalnız Bir Kadın (An Unmarried Woman, 1978), 136, 211

Yalnız Kovboy (Lone Star, 1996), 106, 296

Yapımcılar (The Producers, 1967), 358

Yaramazlar Kampı (Camp Nowhere, 1994), 358

Yaratığın Dönüşü (Aliens, 1986), 229, 230, 402

Yaratık (Alien, 1979), 192, 193, 228, 401

Yasak İlişki (The Bridges of Madison County, 1995), 107

Yaşamak İçin (Alive, 1993), 94, 134

Yaşamın Kıyısından Kartpostallar (Postcards From the Edge, 1990), 12, 70

Yaşasın Zapata! (Viva Zapata!, 1952), 91

Yatağımdaki Düşman (Sleeping With the Enemy, 1991), 105

Yeats, William Butler, 22

Yedi (Seven, 1995), 105, 108, 130

Yedi Samuray (Shichinin no samurai, 1954), 57, 66, 67, 145

Yedinci Mühür (Det sjunde inseglet, 1957), 57, 312

Yellow Submarine (1968), 97

Yeni Bir Hayat (Clean and Sober, 1987), 137

Yıldız Savaşları (Star Wars), 96, 259, 306, 339, 404

Yıldız Savaşları 5: İmparator (Star Wars V: The Empire Strikes Back, 1980), 240, 243, 244

Yıldız Savaşları 6: Jedi'nin Dönüşü (Star Wars VI: Return of the Jedi, 1983), 240

Young Mr. Lincoln (1939), 95

Yukarıda Biri (Somebody Up There Likes Me, 1956), 96

Yumurcak (The Kid, 1921), 312

Yurttaş Kane (Citizen Kane, 1941), 57, 357

Yüzler (Faces, 1968), 69

Zafer (Glory, 1989), 94

Zafer Madalyası (Bad Day at Black Rock, 1955), 130

Zafer Yolları (Paths of Glory, 1957), 132

Zamanın Bir Yerinde (Somewhere in Time, 1980), 97

Zelig (1983), 95

Zor Ölüm (Die Hard, 1988), 12, 47, 103, 129

Zoraki Turist (The Accidental Tourist, 1988), 16, 47, 60, 61, 66, 70