PLATO
PLATO FİLM YAYINLARI

# ROBERT McKEE




## SENARYO YAZIMININ ÖZÜ

## YAPISI, TARZI VE

## İLKELERİ

# ÖYKÜ

*SENARYO YAZIMININ ÖZÜ,*
*YAPISI, TARZI VE İLKELERİ*

ROBERT McKEE

Çeviri:
Nuray Yılmaz, Ertan Yılmaz, Fatih Kınalı

PLATO
PLATO FİLM YAYINLARI

PLATO
PLATO FİLM YAYINLARI

# ÖYKÜ
Senaryo Yazımının Özü, Yapısı, Tarzı ve İlkeleri

Robert McKee
Özgün Adı: Story

Genel Yayın Yönetmeni: Sinan Çetin
Editör: Uygar Karal
Çevirenler: Nuray Yılmaz - Ertan Yılmaz - Fatih Kınalı

Yayına Hazırlayanlar:
Ferda Sakman
Ayşegül Taşıtman

Tasarım: Burcu Tan
Kapak Tasarım: Burcu Tan

Baskı ve Cilt:
Kitap Matbaacılık
Sertifika No: 16053
Adres: Merk. Efendi Mah. Davutpaşa Cad. No: 123 / 1
Topkapı/ İstanbul

1. Baskı: İstanbul, Temmuz 2011
ISBN: 978-975-6381-58-8

© Plato Film Yayınları
Bu kitabın yayın hakları Akçalı Telif Ajansı aracılığıyla Harper Collins'ten alınmıştır.

Plato Film Yayınları
Akyol Caddesi Vişne Sokak 14 / 2 Cihangir / İstanbul
Telefon: (212) 252 45 83 (pbx) Faks: (212) 249 35 84
yayin@platofilm.com
www.platofilm.com

# *İÇİNDEKİLER*

I. BÖLÜM / **YAZAR VE ÖYKÜ SANATI / 1**

Giriş / 3
1. Öykü Sorunu / 11

II. BÖLÜM / **ÖYKÜNÜN ÖĞELERİ / 27**

2. Yapı Tayfı / 29
3. Yapı ve Ortam / 60
4. Yapı ve Tür / 70
5. Yapı ve Karakter / 87
6. Yapı ve Anlam / 96

III: BÖLÜM / **ÖYKÜ TASARIMININ İLKELERİ / 115**

7. Öykünün Özü / 117
8. Tetikleyici Olay / 152
9. Bölüm Tasarımı / 175
10. Sahne Tasarımı / 196
11. Sahne Analizi / 212
12. Düzenleme / 240
13. Kriz, Doruk, Çözüm / 252

IV.BÖLÜM / **YAZAR İŞ BAŞINDA / 263**

14. Karşıt Güçler Prensibi / 265
15. İzah / 280
16. Problemler ve Çözümler / 291
17. Karakter / 315
18. Metin / 327
19. Bir Yazarın Methodu / 345

Sahne Kararıyor / 351
Filmografi
Dizin

# I. BÖLÜM

# YAZAR VE ÖYKÜ SANATI

*Öyküler yaşamın teçhizatıdır.*

***Kenneth Burke***

# GİRİŞ

**Öykü** kurallarla değil, ilkelerle ilgilidir.

Bir kural "Bunu bu şekilde yapmalısın" der. Bir ilke ise "Bu işe yaramış... ve her zaman hatırlanmıştır." Fark çok önemlidir. Çalışmanızın iyi yazılmış bir oyunun yol göstericiliğine ihtiyacı yoktur; bunun yerine sanatımıza şekil veren ilkelere uygun olarak iyi yazılmış olmalıdır. Endişeli, deneyimsiz yazarlar kurallara boyun eğer. İsyankâr, belirli bir ekole bağlı olmayan yazarlar ise kuralları yıkar. Sanatçılar biçimin efendisidir.

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

Ticari başarıya ulaşmak adına öne sürülen paradigmalar ve dört dörtlük öykü modeli anlayışları saçmalıktan başka bir şey değildir. Eğilimlere, yeniden yapımlara ve devam yapımlarına rağmen Hollywood filmlerine bütün olarak baktığımızda tek bir prototip değil, şaşırtıcı çeşitlilikte öykü tasarımları buluruz. Örneğin DIE HARD (ZOR ÖLÜM); PARENTHOOD, POSTCARDS FROM EDGE, THE LION KING (ASLAN KRAL), THIS IS SPINAL TAP (KARŞINIZDA SPINAL TAP), REVERSAL OF FORTUNE, DANGEROUS LIAISONS (TEHLİKELİ İLİŞKİLER), GROUNDHOG DAY (BUGÜN ASLINDA DÜNDÜ), LEAVING LAS VEGAS (ELVEDA LAS VEGAS) gibi düzinelerce farklı türdeki ve alt türdeki diğer binlerce mükemmel filmden daha fazla Hollywood'a özgü değildir.

**Öykü** yeryüzündeki altı kıtada da izleyiciyi kışkırtacak ve on yıllar boyunca geçerliliğini koruyacak olan sanat yapıtlarını harekete geçirir. Şu an ihtiyacımız olan şey, Hollywood artıklarının nasıl yeniden ısıtılacağına dair başka bir tarif kitabı değil, sanatımızın temelini oluşturan ve yeteneği özgür bırakan temel ilkeleri yeniden keşfetmektir. Film nerede -Hollywood, Paris ya da Hong Kong- yapılırsa yapılsın, özgün niteliğe sahipse, küresel düzeyde ve devamlılığı olan bir zincirleme zevk reaksiyonunu tetikleyecek ve bu da onun bir ulusal sinemadan diğerine, kuşaktan kuşağa

aktarılmasını sağlayacaktır.

**Öykü** basmakalıplıkla değil, özgünlükle ilgilidir.

Özgün öykü evrensel bir insanlık deneyimini ortaya çıkarır, sonra da kendisini benzeri olmayan, kültüre özgü bir ifadenin içine saklar. Basmakalıp öykü ise bu modeli tersine çevirir: hem biçim hem de içerik yoksunluğuna mahkum olmuş gibidir. Kendisini dar, kültüre özgü bir deneyimle sınırlar ve eski, kendine özgü olmayan genellemelerle süsler.

Örneğin, bir zamanlar İspanya'da kız çocuklarının en yaşlısından en gencine sırayla evlenmelerini dayatan bir gelenek vardı. Tam manasıyla ataerkil bir baba, güçsüz bir anne, evlenemeyecek kadar yaşlı bir kız evlat ve bu duruma uzun süre tahammül eden genç kız evladın yer aldığı bir 19. yüzyıl İspanyol ailesi hakkındaki bir film bu geleneği hatırlayanları etkileyebilir, ancak İspanyol kültürünün dışında kalan izleyicilerin bu gelenekle empati kurması mümkün değildir. Öyküsünün sınırlı düzeyde beğeni kazanacağından korkan yazar geçmişte hedef kitleye haz vermiş olan aşina ortamlara, karakterlere ve aksiyonlara başvurur. Peki ya sonuç? Dünya böylesi klişelere fazla ilgi duymaz.

Diğer taraftan bu baskıcı gelenek, eğer sanatçı özgün olmak için çabalasaydı dünya çapında başarı kazanmada uygun bir malzeme olabilirdi. Özgün öykü bir yandan insanoğlunu bir kültürden diğerine yolculuğa çıkaran son derece gerçek çelişkileri ortaya sererken, diğer yandan da her ayrıntısıyla gözlerimize ziyafet çektiren nadir bulunur ortamlar ve karakterler yaratır.

Laura Esquivel'in LIKE WATER FOR CHOCOLATE (ACI ÇİKOLATA) adlı filminde anne ve kızı, bağımlılığa karşı bağımsızlık, tutuculuğa karşı değişim, başkalarına karşı kişinin kendisi konularında -her ailenin aşina olduğu çatışmalar- bir mücadele içindedirler. Ancak Esquivel'in ev ve toplum, ilişkiler ve davranış konularındaki gözlemleri daha önce hiç görülmemiş ayrıntılarla öylesine zengindir ki, bu, karakterlere karşı koyulamaz bir cazibe kazandırır ve daha önceden hiç bilmediğimiz, hayal bile edemediğimiz bir dünya kurarak bizi büyüler.

Basmakalıp öyküler durağanken, özgün öyküler hareket halindedir. Charlie Chaplin'den Ingmar Bergman'a, Satyajit Ray'den Woody Allen'a kadar sinemanın usta öykü anlatıcıları bize hasretini çektiğimiz iki uçlu bir karşı karşıya gelişi sunarlar. Birincisi, bilmediğimiz bir dünyanın keşfidir. Kişisel veya destansı, çağdaş ya da tarihsel, gerçek ya da fantezi, saygın bir sanatçının dünyası egzotikliği ya da farklılığıyla bizi her zaman etkiler. Bir kaşifin balta girmemiş bir ormanda yaprakları aralaması gibi, el değmemiş bir topluma, sıradan olanın sıra dışı haline geldiği, klişenin olmadığı bir bölgeye şaşkınlıkla adım atarız.

İkincisi, daha önce yabancı olan bu dünyanın içinde kendimizi buluruz. Bu karakterlerde ve onların çelişkilerindeki derinlikte kendi insanlığımızı keşfederiz. Sinemaya; yeni, büyüleyici bir dünyaya girmek, ilk bakışta bize benzemeyen ama gerçekte bizim gibi olan başka bir insanı vekaleten yaşamak ve gündelik yaşamımıza ışık tutan kurmaca bir gerçekliği görmek için gideriz. Yaşamdan kaçmayı değil, yaşamı bulmayı, akıllarımızı yeni, deneysel yollarla kullanmayı, duygularımızı rahatlatmayı, haz almayı, öğrenmeyi ve günlük yaşamımıza derinlik katmayı arzu ederiz. Öykü dünyaya bu ikili hazzı kazandıracak olan özgün gücün ve güzelliğin filmlerini beslemek için yazılır.

**Öykü** kestirmelerle değil, bütünlükle ilgilidir.

Esinlenmeden son taslağa kadar, bir senaryo yazmak bir roman yazmak kadar zaman alabilir. Senaryo ve roman yazarları öykünün içinde hayat bulacağı dünyayı, karakteri ve öyküyü aynı yoğunlukta yaratırlar, ama senaryonun sayfalarındaki büyük boşluklar nedeniyle, genellikle yanlış bir şekilde, senaryonun romandan daha çabuk ve daha kolay yazıldığını düşünürüz. Ancak yazı düşkünleri sayfaları olabildiğince hızlı doldururken, senaryo yazarları mümkün olan en az sözcükle en çok şeyi ifade etmeyi arzuladıklarından metinlerini acımasızca ve defalarca kesip biçerler. Pascal bir arkadaşına uzun bir mektup yazdı, daha sonra da daha kısa olanını yazmaya vakti olmadığını belirten kısa bir notla özür diledi. Pascal gibi, senaryo yazarları da ekonominin anahtar olduğunu öğrenirler ki, bunu öğrenmek zaman alır, bu mükemmeliyet ise ancak azim ile mümkün olur.

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

Sanatımıza ait gerçekleri gizli tutmaya yönelik bir komplo yoktur. Öykünün "sırları", Aristo'nun *Poetika*'yı yazmasından bu yana geçen 23 yüzyıl boyunca hep aynı yerdedir, caddenin alt tarafındaki kütüphane gibi ortadadır ve halka açıktır. Öykü anlatım becerisinde hiçbir şey anlaşılmaz değildir. Gerçekten de film için öykü yazmak ilk bakışta yanıltıcı bir şekilde kolay görünür. Ancak merkeze doğru yakınlaştıkça, öykü çalışmasını sahne sahne yapmaya çalıştıkça, bu iş giderek güçleşir, çünkü filmde ardına saklanacak bir yer olmadığını anlarız.

Eğer bir senaryo yazarı dramatik bir sahnenin arılığıyla bizi etkilemeyi başaramıyorsa, bir roman yazarı ya da bir oyun yazarının monoloğunda olduğu gibi, sözcüklerinin arkasına saklanamaz. Mantık hataları, motivasyondaki yanlışlar veya tekdüze duygular; bunları açıklayıcı bir sahneyle ya da duygulandırıcı bir dille düzeltip, bize ne düşünmemiz ya da

nasıl hissetmemiz gerektiğini anlatamaz.

Kamera tüm yanlış şeyleri gösteren korkunç bir röntgen cihazıdır. Adeta bir büyüteç vazifesi görerek yaşamı olduğundan daha da büyük gösterir, sonra her zayıf ve sahte öykü dönüşümünü tüm çıplaklığıyla gözler önüne serer; ta ki biz panik içinde kaçmaya başlayıncaya dek. Yine de çalışma ve kararlılıkla bu bilmecenin çözülmesi mümkündür. Senaryo yazarlığı mucizelerle doludur, ancak çözülemez gizemleri yoktur.

**Öykü** piyasaya yönelik taklitler üretmek değil, sanata hakim olmaktır.

Hiç kimse neyin satıp neyin satmayacağını, rekor mu kıracağını yoksa fiyaskoyla mı sonuçlanacağını öğretemez, çünkü kimsenin bunu bilmesine imkân yoktur. Hollywood fiyaskoları, büyük başarılar yakalamış filmlerle aynı ticari hesaplarla yapıldı; aksine her şeyi para olarak gören aklın size asla yapmamanız gerektiğini -ORDINARY PEOPLE (SIRADAN İNSANLAR), THE ACCIDENTAL TOURIST (ZORAKİ TURİST), TRAINSPOTTING- söylediği iç karartıcı dramalar sessiz ve sakin bir biçimde ulusal ve uluslararası düzeyde gişeleri fethetti. Bizim sanatımızda hiçbir şeyin garantisi yoktur. Bu nedenle birçok insan "araya girme"lerle, "karışma"larla ve "yaratıcı müdahale"lerle bitmek tükenmek bilmeyen işkencelerle dolu bir mücadeleye girmek zorunda kalır.

Tüm bu korkulara verilecek açık ve dürüstçe yanıt, o güne dek görülmemiş, güzel ve nitelikli bir senaryo yazdığınızda bunu değerlendirecek bir aracı bulacağınız, bu aracın eserinizi satacağı ve eserinize sadık kalmış bir filmi ekranda göreceğiniz gerçeğidir. Geçen yaz büyük başarı yakalamış filmlerin ucuz kopyalarını yazarsanız, her yıl klişe yüklü öykülerin aktığı Hollywood'un daha az yetenekliler sıralamasına katılırsınız. Olasılıklar yüzünden işkence çekmektense enerjinizi mükemmelliği yakalamak için harcayın. Eğer menajerlere hayranlık uyandırıcı, özgün bir senaryo sunarsanız, sizi temsil etme hakkı için birbirleriyle mücadele edeceklerdir. Anlaştığınız menajer öyküye susamış yapımcılar arasında bir teklif savaşını körükleyecektir ve kazanan yapımcı, size inanılmaz miktarlarda para ödeyecektir.

Dahası, yapım sırasında, tamamlanmış senaryonuz şaşırtıcı bir biçimde küçük müdahalelerle karşılaşacaktır. Hiç kimse kişiliklerin başarısız bir araya gelişlerinin iyi bir çalışmaya zarar vermeyeceğine dair söz veremez, ama Hollywood'un en iyi oyuncularıyla yönetmenlerinin kendi kariyerlerinin nitelikli bir senaryoya bağlı olduğunun farkında oldukları kesindir. Ancak Hollywood'un öykü konusundaki bitmek bilmeyen iştahı nedeniyle metinler genellikle olgunlaşmadan önce toplanır ve sette değişikliğe zorlanır. Kendinden emin yazarlar ilk taslaklarını satmazlar. Onlar metni hem yönetmen hem de oyuncu için mümkün olduğunca hazır hale

gelinceye kadar sabırla yeniden yazarlar. Bitirilmiş, olgun bir eser bütünlüğünü korurken, tamamlanmamış çalışma yazarın onaylamayacağı değişikliklere davetiye çıkarır.

**Öykü** izleyiciyi horgörmeyle değil, onlara duyulan saygıyla ilgilidir.

Yetenekli insanların kötü bir metin yazmasının bir ya da iki nedeni vardır: Ya kanıtlamak zorunda hissettikleri bir düşünce yüzünden körleşmişlerdir ya da ifade etmeleri gereken bir duygu yüzünden zorlanmışlardır. Yetenekli insanları iyi bir senaryo yazmaya teşvik eden şey izleyiciyi etkileme arzusudur.

Oyunculuk ve yönetmenlik yıllarım boyunca her gece izleyiciden ve onun tepki verme potansiyelinden korktum. Sahnede maskeler düşer, yüzler açık ve savunmasız hale gelir. İzleyiciler duygularını saklamazlar, öykü anlatıcısına karşı sevgililerine bile olmadıkları kadar açıktırlar; gülmeyi, gözyaşını, korkuyu, öfkeyi, şefkati, tutkuyu, aşkı, nefreti memnuniyetle karşılarlar – bu ayin onları tüketir.

İzleyici sadece muazzam bir duyarlılık sahibi olmakla kalmayıp, karartılmış bir salonda kolektif aklı sanki 25 puan yükselmiş gibi oturur. Sinemaya gittiğiniz zaman genellikle, izlediğiniz filmden daha akıllı olduğunuzu düşünmez misiniz? Karakter eyleme geçmeden önce onların ne yapacağını bilmez misiniz? Az sonra olacak şeyi henüz gerçekleşmeden anlamaz mısınız? İzleyici yalnızca akıllı değildir, pek çok filmden de daha akıllıdır ve bu gerçek, siz ekranın diğer tarafına geçtiğiniz zaman da değişmeyecektir. Bir yazarın bütün yapabileceği, odaklanmış izleyicinin keskin algılamalarının önünde durmak ve uzmanı olduğu alanın her parçasını kullanmaktır.

İzleyicinin tepkilerini ve beklentilerini anlamadan film yapılamaz. Öykünüzü hem kendi bakışınızı ifade edecek hem de izleyicinin arzularını karşılayacak şekilde biçimlendirmelisiniz. İzleyici öykünün biçimlendirilmesinde diğer öğeler kadar belirleyici bir güçtür. O olmadan yaratıcı eylem anlamsızdır.

**Öykü** kopyalama değil, orijinallikle ilgilidir.

Özgünlük biçim ve içeriğin birleşimidir; özel konu tercihleri ve benzersiz bir anlatım şekli özgünlüğün temel unsurlarıdır. İçerik (ortam, karakterler, fikirler) ve biçim (olayların seçimi ve düzenlenmesi) birbirlerine gereksinim duyar, ilham verir ve birbirlerini etkiler. Yazar, bir yanda içeriğe diğer yanda biçime hakim olarak öyküsüne hayat verir. Siz bir öykünün içeriği üzerinde yeniden çalışırken, anlatı kendisini yeniden şekillendirir. Siz öykünün biçimiyle oynarken, onun entelektüel ve duygusal ruhu

gelişir.

Bir öykü yalnızca ne söylediğiniz değil, aynı zamanda onu nasıl söylediğinizdir. Eğer içerik klişeyse anlatı da klişe olacaktır. Ancak vizyonunuz genişse ve özgünse, öykü tasarımınız benzersiz olacaktır. Tersine, anlatı geleneksel ve öngörülebilir yapıdaysa, eskimiş davranışları canlandırmak için bayatlamış karakterlerin basmakalıp rollerine ihtiyaç duyulacaktır. Ama öykü tasarımının yeni olması durumunda ortamın, karakterlerin ve fikirlerin de onu tamamlamak için eşit derecede yeni olması gerekecektir. Anlatıya içeriğe uyması için biçim veririz, tasarımı desteklemesi için de içerik üzerinde yeniden çalışırız.

Bununla birlikte asla özgünlük adına hareket edip tuhaflığa düşülmemelidir. Yalnızca farklı olmak adına yaratılan suni durumlar, ticari dayatmaların peşinden körü körüne koşmak kadar anlamsızdır. Aylarca, hatta belki de yıllarca bilgileri, anıları topladıktan ve buna hayal gücünü katarak bir senaryo hazinesi elde ettikten sonra, vizyonunu bir formül içine sıkıştıracak ya da avangard parçalanmalar içinde onu saçma sapan hale getirecek ciddi hiçbir yazar yoktur. "İyi" bir formül öykünün sesini kısar, fakat "sanat filmi" garipliği onu konuşamamayla cezalandırır. Tıpkı çocukların eğlenmek için bir şeyleri kırmaları ya da bir şeyi yapmak için zorlandıklarında sinir krizi geçirircesine tepinmeleri gibi, çoğu yönetmen de ekranda "bak, ben ne yapıyorum" dercesine, çocukça numaralar yapar. Olgun bir sanatçı dikkati asla kendi üzerine çekmez ve akıllı bir sanatçı da sadece geleneği yıkmak adına bir şey yapmaz.

Horton Foote, Robert Altman, John Cassavetes, Preston Sturges, François Truffaut ve Ingmar Bergman gibi ustaların filmleri öylesine özeldir ki, üç sayfalık bir sinopsis sanatçıyı DNA'sı kadar kesin bir şekilde ortaya koyar. Önemli senaryo yazarları kendilerine has öykü anlatım biçimleriyle ayırt edilirler. Bu biçim yalnızca onların vizyonunun ayrılmaz bir parçası değil, aynı zamanda çok temel bir şekilde onların vizyonlarıdır. Biçime ait tercihleri -başrol sayısı, gelişmelerin ritmi, çatışma düzeyi, zamansal düzenlemeler vb.- içeriğe -ortam, karakter, fikir- dair anlamlı tercihleri etkiler, ta ki tüm öğeler eşsiz bir senaryo içinde birbirine karışana kadar.

Bununla birlikte onların filmlerinin içeriğini bir kenara koyup, sadece seçtikleri olayların modellenişini inceleseydik, güftesi olmayan bir melodi, matrisi olmayan bir siluet gibi, öykü tasarımlarının anlamla yüklü olduğunu görürdük. Öykü anlatıcının olay seçimi ve düzenlemesi tüm gerçeklik düzeylerinin –kişisel, politik, çevresel, ruhsal- karşılıklı olarak birbirine bağlı oluşunun ana metaforudur. Karakterleştirmenin ve mekanın yüzeyi kazıldığında, öykünün yapısı onun kişisel evrenini, en derin modellere bakış açısını ve dünyadaki şeylerin nasıl ve neden böyle olduğuna dair motivasyonlarını, yani onun gizli yaşam haritasını gösterir.

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- onlara benzersiz oldukları için hayranlık duyarsınız. Her biri özgündür, çünkü her birinin diğerine benzemeyen bir içerik seçimi, başkasına benzemeyen bir biçim tasarımı vardır ve bunlar kuşku götürmez bir biçimde kendilerine ait olan bir tarzda bir araya getirilmiştir. Sizin de aynısını yapmanızı isterim.

Ancak benim sizden beklentim beceri ve ustalığın ötesine geçmenizdir. Büyük filmlere hasretim. Son yirmi yılda bazı iyi filmler ve birkaç çok iyi film izledim, ancak nadiren gücü ve güzelliğiyle beni hayrete düşüren bir film gördüm. Belki bana göre böyledir; belki de yorulmuşumdur. Fakat böyle olduğunu sanmıyorum. Henüz değil. Hâlâ sanatın yaşamı dönüştürdüğüne inanıyorum. Fakat öykünün orkestrasındaki tüm enstrümanları çalamadığınız takdirde, hayal ettiğiniz müzik ne olursa olsun, aynı eski tonda uğultu yapmaya mahkum olacaksınızdır. *Öykü* adlı bu kitabı sanatınıza olan hakimiyetinizi güçlendirmek, yaşama olan özgün bakışınızı ifade ederken sizi özgürleştirmek, yeteneğinizin ise ayırt edici özü, yapısı ve biçimi olan filmler yaratmak üzere geleneğin ötesine geçmesi için yazdım.

# 1
# ÖYKÜ SORUNU

## ÖYKÜNÜN GERİLEYİŞİ

Günümüzde yazılan romanları, sahnelenen oyunları, gösterilen filmleri, bitmek bilmeyen televizyon komedileri ve dramaları, gazete sayfalarına yansıyan ve radyoda yayınlanan haberleri, uyku vaktinde çocuklara anlatılan masalları, dolup taşan barları, sınırsız internet dedikodularını... insanoğlunun öykülere karşı doymak bilmez iştahını düşünün. Öykü yalnızca bizim en verimli sanat biçimimiz olmakla kalmaz aynı zamanda uyanık olduğumuz saatlerdeki tüm aktivitelerle de -iş, oyun, yemek, egzersiz- rekabete girer. Uyuduğumuz kadar sıklıkla öykülere katılıp, öyküler anlatıyoruz; hatta düşlerimizde bile. Neden? Neden yaşamımızın bu denli büyük bir bölümü öykülerin içinde geçiyor? Çünkü eleştirmen Kenneth Burke'ün bize söylediği gibi, öyküler yaşamın teçhizatıdır.

Aristo'nun *Ethics*'te sorduğu eskimeyen o sorunun yanıtını arıyoruz sürekli: Bir insan yaşamını nasıl sürdürmelidir? Ancak düşüncelerimizi düşlerimize uydurma, düşünceyi tutkuyla birleştirme, arzuyu gerçekliğe dönüştürme mücadelesi verirken, hızla geçen zamanın bulanıklığının arkasına saklanan yanıt bizi atlatır. Zaman boyunca öteye beriye sürüklenip gideriz. Eğer modeli ve anlamı yakalamak için geri çekilirsek yaşam Gestalt gibi dönüp durur: önce ciddi, daha sonra komik, durağan, çılgın, anlamlı, anlamsız. Kişisel olaylar, kontrol etmeye yönelik tüm çabalarımıza rağmen genellikle bizi kontrol ederken, çok önemli dünya olayları bizim kontrolümüz dışında gerçekleşir.

Geleneksel olarak insanlık Aristo'nun sorusunun cevabını dört açıdan -felsefe, bilim, din ve sanat- araştırmış, uygun bir anlama ulaşmak için her birinden esasa ilişkin bilgiler edinmiştir. Ancak bugün Hegel veya Kant okumadan kim bu sınavı geçebilir ki? Önemli bir açıklayıcı olan bilim aynı zamanda karmaşıklığı ve karışıklığıyla yaşamı tahrip eder. Siniklik olmadan ekonomistleri, sosyologları ya da politikacıları kim dinleyebilir? Çoğu insan için din, ikiyüzlülüğü maskeleyen boş bir ritüel haline gelmiş-

tir. Geleneksel ideolojilere inancımız azaldıkça, hâlâ inanmakta olduğumuz kaynağa, yani öykü sanatına yöneliriz.

Günümüz dünyası filmleri, romanları, oyunları ve televizyon programlarını öylesine büyük miktarlar halinde ve doymak bilmez bir açlıkla tüketmektedir ki, öykü kaostan kurtulma ve yaşama dair görüş edinme arayışındaki insanlığın birincil ilham kaynağı haline gelmiştir. Öykü konusundaki açlığımız yalnızca entelektüel egzersiz yapma ihtiyacından kaynaklanmaz; bu, aynı zamanda oldukça kişisel, duygusal bir deneyim içinde yaşam modellerini kavrayabilmeye yönelik derin insani gereksinimimizden de kaynaklanır. Oyun yazarı Jean Anouilh'in deyişiyle: "Öykü, hayata biçimini verir."

Bazıları bu öykü tutkusunu basit bir eğlence, yaşamı incelemekten ziyade ondan kaçış olarak görür. Sonuçta, eğlence nedir? Eğlenmek, akıl ve duygu yönünden tatmin olmak amacıyla öykünün seremonisine dalmaktır. Film izleyicisi için eğlence, öykünün anlamını kavramak için bir ekrana konsantre olarak karanlıkta oturma ritüelidir ve burada ortaya çıkan güçlü -hatta bazen acı verici- duygular, anlam derinleştikçe, nihai tatmin noktasına taşınır.

İster GHOSTBUSTERS (HAYALET AVCILARI)'nda kötü ruhların karşısında çılgın girişimcilerin zaferi, ister SHINE'da içteki kötü ruhlara dair karmaşık çözüm, ister THE RED DESERT (KIZIL ÇÖL)'da karakterin bütünlüğünü kazanması, isterse THE CONVERSATION (KONUŞMA)'da karakterin bütünlüğünü yitirmesi olsun, tüm iyi filmler, romanlar ve oyunlar komik ve trajik yanları aracılığıyla izleyiciyi, etkili bir anlamla güçlendirilmiş yeni bir yaşam modeli sunduğu takdirde eğlendirir. İzleyicinin sadece kendi sorunlarını kapının dışında bırakmayı ve gerçeklikten kaçmayı istediği anlayışının ardına sığınmak, sanatçının sorumluluğundan kaçma korkaklığına tekabül eder. Öykü gerçeklikten kaçmak değildir; gerçeği aramamıza, varoluşun kaosundan anlam çıkarmaya yönelik çabamızı sürdürmemize yardım eden bir araçtır.

Medyanın alanının sürekli genişlemesi bize öyküleri sınırların ve yüz milyonlarca ifade tarzının ötesine taşıma fırsatını sunarken, bu süreç öykü anlatımının genel niteliğini aşındırıyor. Ara sıra mükemmel eserler okur ya da izleriz, ancak çoğunlukla nitelikli bir şeyler için gazete ilanlarına, video dükkanlarına ya da TV yayın listelerine bakmaktan bitkin düşeriz, romanları yarısına kadar okuruz, ara verildiğinde tiyatro oyunundan sıvışırız, "Görüntüler güzeldi ama" diyerek hayal kırıklığıyla sinema salonlarından çıkarız. Öykü sanatı çöküş içindedir ve Aristo'nun yirmi üç yüzyıl önce gözlemlediği gibi, öykü anlatımı kötülediğinde, sonuç çöküştür.

Eksik ve hatalı öykü anlatımı bizi içeriğin yerine gösteriyi, gerçeğin yerine hilekârlığı koymaya zorlar. İzleyicinin dikkatini çekemeyen zayıf öy-

küler multi-milyon dolarlık seyirlikler içinde yozlaşırlar. Hollywood anlatısı gitgide daha abartılı, Avrupa anlatısı ise daha dekoratif hale gelir. Aktörlerin tavrı giderek daha yapmacık, giderek daha açık saçık, giderek daha şiddet dolu bir hal alır. Müzik ve ses efektleri giderek daha gürültülü hale gelir. Toplam etki grotesk bir tavır içinde yayılır. Bir kültür dürüst, güçlü öykü anlatımı olmadan gelişmez. Toplum, tekrar tekrar parlak ama içi boş, sahte öykülerle karşılaştığı zaman dejenere olur. Bizim insan ruhuna ve toplumun karanlık köşelerine ışık tutan gerçek taşlamalara ve trajedilere, drama ve komedilere ihtiyacımız var. Aksi takdirde Yeats'in uyardığı gibi, "...merkezi elimizde tutamayız."

Hollywood her yıl, neredeyse gün başına bir film düşecek şekilde, 400 ile 500 arasında film üretir ve/veya dağıtır. Çok azı mükemmeldir ama çoğunluğu alelade veya daha da kötüsüdür. Bu bayağı yapım bolluğundan sorumlu olanın, yapımlara onay veren kültürsüz insanlar olduğu düşünülür. Ama THE PLAYER (OYUNCU)'dan bir sahneyi hatırlayın: Tim Robbins'in canlandırdığı Hollywoodlu genç yönetici pek çok düşmanı olduğunu, çünkü her yıl stüdyosuna yirmi binden fazla öykü teslim edildiğini, fakat bunlardan sadece yirmisinin film yapıldığını açıklar. Bu sahici bir diyalogdur. Büyük stüdyoların öykü birimleri film yapmak için iyi bir öykü araştırırken binlerce senaryo, tretman, roman ve oyun inceler.

1990'lardan itibaren Hollywood'da senaryo geliştirmeye ayrılan kaynak yılda 500 milyon doların üstüne çıktı. Bunun dörtte üçü senaryo yazarlarına ve asla çekilmeyecek olan filmlerin yeniden yazımlarına ödenir. Hollywood, yarım milyar dolara ve kapsamlı personel geliştirme çabalarına rağmen maalesef yapılanlardan daha iyi bir malzeme bulamıyor. Her yıl filmlerde gördüklerimizin son birkaç yılda yazılmış en iyi metinlerin makul bir yansıması olduğu gerçeğiyle yüzleşmemiz gerekiyor.

Bununla birlikte, çoğu senaryo yazarı şehrin merkezindeki gerçeklikle yüzleşmez. Hollywood'un onların yeteneklerine kör olduğuna inanır ve yanılsamanın banliyölerinde yaşamaya devam eder. Çok az istisnası olmakla birlikte, keşfedilmemiş üstün yetenek bir efsanedir. Birinci derece senaryolar, filme çekilmeseler bile en azından seçilirler. Nitelikli bir öykü anlatabilen yazarlar için bu satıcı piyasasıdır, daima öyle olmuştur ve daima da öyle olacaktır. Hollywood, her yıl yüzlerce film çekebilecek güvenli, uluslararası bir pazara sahiptir ve bu filmlerin yapımı devam edecektir. Çoğu gösterime girer, birkaç hafta gösterilir, gösterimden kalkar ve ne yazık ki unutulur.

Yine de Hollywood yalnızca ayakta kalmaz, aynı zamanda da gelişir çünkü neredeyse rakibi yoktur. Fakat durum her zaman böyle değildi. Yeni Gerçekçilik'in ortaya çıkışından Yeni Dalga akımına kadar, Kuzey Amerika sinemaları Hollywood egemenliğine meydan okuyan parlak Avrupalı yönetmenlerin filmleriyle dolup taştı. Fakat bu ustaların ölmesi ya

da bir köşeye çekilmeleriyle son yirmi beş yılda Avrupa filmlerinin niteliğinde yavaş yavaş bir çöküş görülmeye başladı.

Günümüzde Avrupalı yönetmenler izleyicileri çekme konusundaki başarısızlıklarından dağıtımcıları sorumlu tutuyor, onları kendilerine komplo düzenlemekle suçluyorlar. Kendilerinden öncekilerin -Renoir, Bergman, Fellini, Buñuel, Wajda, Clouzot, Antonioni, Resnais- filmleri dünyanın her tarafında gösterildi. Sistem değişmedi. Hollywood'a ait olmayan filmin izleyicisi çoktur ve sadıktır. Dağıtımcılar geçmişte de şimdi de aynı motivasyona sahipler: para. Değişen ise çağdaş "auteur"lerin önceki kuşağın gücüyle öykü anlatamamalarıdır. Kendini beğenmiş iç mimarlar gibi filmlerini göze çarpmak için yaparlar, filmlerinde başka da bir şey yoktur. Bu durumda da Avrupalı üstün yetenekler fırtınası, Hollywood boşluğunu doldurmak için yapılan sıkıcı filmler bataklığı haline gelir.

Bununla birlikte, Asya filmleri Kuzey Amerika'da ve dünyada gösteriliyor ve milyonlarca insanı etkiliyor ve onlara haz veriyor; tek bir nedenle de uluslararası düzeyde ilgi çekiyor: Asyalı yönetmenler mükemmel öyküler anlatıyorlar. Hollywood'dan olmayan yönetmenler dağıtımcıları günah keçisi ilan etmek yerine, sanatçıların öykü anlatma tutkusuna ve bunları güzel anlatabilme becerisine sahip oldukları Doğu'ya baksaydılar, daha iyisini yapabilirlerdi.

## SANAT YOKSUNLUĞU

Öykü sanatı dünyadaki egemen kültürel güçtür ve sinema sanatı bu büyük yatırımın egemen ortamıdır. Dünya izleyicisi sadıktır ama öykü hasreti çeker. Neden? Çaba eksikliğinden değil. Amerikan Yazarlar Birliği senaryo tescil servisi yılda otuz beş binin üzerinde eserin kaydını yapar. Bunlar yalnızca kaydedilmiş olanlardır. Amerika'da her yıl yüz binlerce senaryo yazılır ancak bunlardan yalnızca bir avuç dolusu nitelikli senaryo çıkar. Bunun pek çok sebebi vardır ama en temel sebep günümüzün sözde yazarlarının henüz yeteneklerinin sınırlarını dahi keşfedemeden daktiloya saldırmalarıdır.

Eğer hayaliniz bir müzik parçası bestelemekse, kendinize şöyle der miydiniz: "Pek çok senfoni dinledim... Piyano da çalabilirim... Bu haftasonu bir tane besteleyeceğim." Hayır. Ancak senaryo yazarları işe tam da böyle başlıyorlar: "Çok sayıda sahne gördüm, bazıları iyi, bazıları kötüydü... İngilizceden de A almıştım... Tatil zamanı yaklaşıyor..."

Eğer amacınız beste yapmak olsaydı, senfoni türüne odaklanarak, hem kuramsal hem de pratik anlamda öğrenim görmek için bir müzik okuluna giderdiniz. Orada yıllarca çalıştıktan sonra bilginizi yeteneğinizle birleştirir, cesaretinizi arttırır ve beste yapmaya girişirdiniz. İyi bir eser yazabilme mücadelesi veren pek çok yazarın iyi bir senaryo yazmanın

bir senfoni bestelemek kadar zor olduğundan kuşkusu yoktur ve üstelik bunun bazı yönlerden daha bile zor olduğunu düşünürler. Besteci notaların matematiksel saflığıyla müzik parçasını yazarken, biz insan doğası olarak bilinen karmakarışık bir dünyanın içine dalarız.

Çırak ileri atılır, yalnızca deneyime bel bağlar; yaşadığı hayatı ve izlediği filmleri düşünmek ona söyleyecek bir şeyleri olduğunu ve bunları nasıl söyleyeceğini bildiğini düşündürür. Ancak deneyim gereğinden fazla önemsenir. Kuşkusuz, biz yaşamdan saklanmayan, onu derinlemesine yaşayan ve yakından gözlemleyen yazarları isteriz. Bu çok önemlidir fakat asla yeterli değildir. Pek çok yazar için okuyarak ve çalışarak edindikleri bilgi deneyimle eşdeğerdir ya da ondan daha değerlidir, özellikle de o deneyim daha önce hiç yaşanmamışsa. Kişisel bilgi anahtardır – yaşam ve onun yaşama verdiğimiz reaksiyonlar üzerindeki derin yansıması.

Tekniğe gelince, çırağın sanat adına yaptığı hatalar, en basit şekilde ifade edecek olursak, onun bugüne kadar karşılaştığı her roman, film ya da oyundan aldığı öykü öğelerini bilinçsiz bir biçimde içselleştirmesidir. Yazarken kendi çalışmasını okuma ve izleme birikiminden oluşan bir modelle karşılaştırıp, deneme yanılma yönteminden faydalanmaya çalışır. Okullu olmayan bir yazar bunu "içgüdü" olarak adlandırır fakat bu, yalnızca alışkanlıktır ve son derece sınırlayıcıdır. Ya kendi zihinsel prototipini taklit eder ya da kendisini avangard bir biçem içinde sanır ve buna isyan eder. Ne bilinçsizce yerleşmiş yinelemeler toplamına yönelik gelişi güzel çabalar ne de bu yinelemelere isyan ediş teknik bir tercihtir ve bu yaklaşım mükemmel senaryoya giden yolu kapatır.

Bu vur ya da ıskala tarzı mücadele hep gündemde olan bir mesele değildi. Geçen on yıllarda senaryo yazarları sanatlarını üniversitede gördükleri eğitimden, kütüphanede yaptıkları araştırmalardan, piyes ya da roman yazma tecrübelerinden, Hollywood stüdyo sisteminde çıraklık yapmaktan ya da bunların herhangi bir kombinasyonundan öğrendiler.

20. yüzyılın başlarında birkaç Amerikan üniversitesi tıpkı müzisyenler ve ressamlar gibi yazarların da sanatlarının temel ilkelerini öğrenmek için kendi sanat okullarına ihtiyaçları olduğuna inanmaya başladı. Bu amaçla William Archer, Kenneth Rowe ve John Howard Lawson gibi yazarlar dramaturji ve düzyazı sanatı üzerine muazzam kitaplar yazdılar. Onların yöntemi içseldi, güçlerini istek, çelişki güçleri, dönüm noktaları, kararlılık, ilerleme, kriz ve doruktan aldılar –bu, içeriden görülen öyküydü. Yazarlar geleneksel eğitim alsınlar ya da almasınlar bu metinleri kendi sanatlarını geliştirmek için kullandılar; sinemada, düzyazıda ve tiyatroda Amerikan öyküsünün altın çağını Roaring Twenties'den (başarı, hızlı arabalar, içki yasağı, caz ve çılgın gençliğin olduğu şen şakrak bir dönem olan 1920'ler) 20. yüzyıl ortasına, oradan da protestocu 1960'lara aktardılar.

Ancak son yirmi beş yıldır Amerikan üniversitelerindeki yaratıcı yazar-

lık öğretim teknikleri içten-gelme (intrinsic) değil dıştan-gelme (extrinsic) yönünde değişti. Yazın kuramındaki eğilimler profesörleri öykünün derin kaynaklarından uzaklaştırarak dil, kodlar ve metne doğru çekti –bu dışarıdan görülen öyküydü. Sonuç olarak, birkaç istisna dışında şu anki yazar kuşağı öykünün temel ilkeleri üzerine yetersiz eğitim almaktadır.

ABD dışındaki senaryo yazarları sanatlarını incelemek için çok daha az fırsata sahiplerdi. Avrupalı akademisyenler yazmanın bir biçimde öğretilebileceğini genel olarak kabul etmezler ve dolayısıyla da yaratıcı yazarlık üzerine dersler Avrupa üniversitelerinin programlarında hiçbir zaman yer almamıştır. Kuşkusuz, Avrupa dünyanın en parlak sanat ve müzik akademilerinin beslendiği kıtadır. Bir sanatı öğretilebilir olarak değerlendirirken, diğerlerini öğretilemez bulmayı anlamak imkânsızdır. Daha da kötüsü, senaryo yazarı için daha da küçük düşürücü olanı, son zamanlara kadar Moskova ve Varşova hariç tüm Avrupa sinema okullarında senaryo incelemelerinin müfredat dışında bırakılmasıdır.

Daha fazla eleştiri eski Hollywood stüdyo sistemine yöneltilebilir; ama deneyimli öykü editörleri tarafından denetlenen bir çıraklık sisteminin olması, onun hanesine yazılması gereken olumlu bir puandır. Bugün durum farklıdır. Ara sıra bir stüdyo, çıraklığı yeniden keşfeder, ama geçmişteki altın günleri geri getirme coşkusu içinde bir çırağın bir ustaya ihtiyacı olduğu unutulur. Bugünün yöneticileri yeteneğin farkına varabilirler ancak çok azı yetenekli birini bir sanatçıya dönüştürecek beceri ve sabra sahiptir.

Öykünün gerileyişinin son sebebi çok daha derinlerdedir. Değerler, yaşamın getirdiği pozitif/negatif yükler sanatımızın ruhundadır. Yazar öyküyü ne için yaşamaya değer, ne için ölmeye değer, neyin peşinden koşmak aptalcadır gibi sorular ile adaletin anlamı, hakikat gibi temel değerlerin etrafında şekillendirir. Geçmiş yıllarda yazar ve toplum bu sorular üzerinde az ya da çok hemfikirdi ancak bizim dönemimizde bu uzlaşma yerini büyük bir değer karmaşasına, ahlaki sinikliğe, göreceliğe ve öznelliğe bıraktı. Örneğin, aile parçalanır ve cinsel çelişki artarken, kim aşkın doğasını anladığını düşünebilir? Siz bunu anladığınıza inansanız bile, her daim kuşkucu olan seyirciye bunu nasıl ifade edeceksiniz?

Değerler erozyonu beraberinde öykü erozyonunu getirdi. Geçmişteki yazarların tersine biz hiçbir şeyi varsayamayız. İlk olarak yeni anlayışları, yeni değer ve anlam katmanlarını ortaya çıkarmak için yaşamın derinliklerine dalmamız ve daha sonra giderek bilinemezci (agnostic) olan bir dünya ile ilgili yorumlarımızı ifade edecek olan aracı, öyküyü yaratmamız gerekir. Bu, hiç de küçümsenecek bir iş değil.

# ÖYKÜNÜN YÜKÜMLÜLÜĞÜ

Los Angeles'a taşındıktan sonraki dönemde en fazla yaptığım şey yemeğe ve yazmaya devam etmek oldu, tabii, bir de okumaya. United Artists ve NBC'de çalışarak senaryo ve televizyon oyunu tekliflerini analiz ettim. İlk iki yüz analizden sonra peşinen çok amaçlı bir Hollywood öykü analizi yazabileceğimi hissettim; yalnızca film ve yazar adlarını değiştirmem yeterliydi. Tekrar tekrar yazdığım rapor şöyleydi:

*Güzel bir açıklama, sahneye konabilir bir diyalog. Kimi eğlendirici anlar, kimi duygulu anlar. Sonuçta iyi seçilmiş sözcüklerin oluşturduğu bir senaryo. Ancak öykü berbat. İlk otuz sayfa sürünerek zor gidiyor, geri kalanı ise hiç gitmiyor. Ana olay örgüsü basit tesadüfler ve zayıf bir motivasyonla delik deşik edilmiş. Görülebilir bir baş kahraman yok. Yan olay örgülerinin biçimlendirilmesine imkân sağlayacak ilgisiz gerilimler yok. Karakterler asla göründüklerinden daha fazla açığa vurulmuyor. Bu insanların ya da içinde yaşadıkları toplumun içsel yaşamına dair tek bir veri bile yok. Bu senaryo uçsuz bucaksız sisin içinde dolaşan, öngörülebilir, kötü anlatılmış ve klişe epizotların cansız bir koleksiyonudur. GEÇ BUNU.*

Fakat bu raporu hiç yazmadım:

*Muhteşem bir öykü. Daha ilk sayfada beni yakaladı ve avucunun içine almayı başardı. Ana olay örgüsü ve yan olay örgülerinin muhteşem bir şekilde birbiri içine geçmesinden oluşan ilk bölüm ani bir doruk oluşturuyor. Karakter heybetli bir biçimde sunuluyor. Bu, topluma şaşırtıcı bir bakış. Beni hem güldürdü, hem de ağlattı. İkinci bölüme öyle etkileyici bir geçiş oldu ki öykünün bittiğini düşündüm. Ve şimdi de yazar ikinci bölümün küllerinden aynı güçte, aynı güzellikte, aynı ihtişamda üçüncü bir bölüm yaratmış ki, şu an bu raporu büyük bir şaşkınlık içinde yazıyorum. Bununla birlikte, bu senaryoda her beş sözcükten biri yanlış yazılmış, 270 sayfalık bir gramer kabusu. Diyaloglar öyle karmaşıktı ki, Olivier bunlardan hiçbir şey anlayamadı. Açıklamalar; kamera talimatları, alt metin açıklamaları ve felsefi yorumlarla şişirilmiş. Kesinlikle uygun bir formatta yazılmamış. Açıkçası profesyonel bir yazar değil. GEÇ BUNU.*

Eğer bu raporu yazmış olsaydım işimi kaybetmiştim.

Kapının üzerindeki levhada bulunan yazı "Diyalog Bölümü" ya da "Tanımlama Bölümü" diye okunmaz; "Öykü Bölümü" olarak okunur. İyi bir öykü iyi bir filmi mümkün kılarken, öykü çalışmasındaki başarısızlığın felaketle sonuçlanması neredeyse kesindir. Bu temeli kavramayan bir okuma görevlisi işten atılmayı hak eder. Aslında kötü bir diyalog veya aptal-

ca bir tanımlamayla son derece güzel işlenmiş bir öykü bulmak şaşırtıcı bir biçimde nadiren rastlanılan bir durumdur. Öykü anlatımının iyi olması, genellikle, görüntülerin daha canlı, diyalogların daha çarpıcı hale gelmesine vesile olur. Ancak gelişmenin olmaması, yanlış motivasyon, gereksiz karakterler, boş bir altmetin, boşluklar ve diğer öykü sorunları hafif, sıkıcı bir metnin temel nedenleridir.

Edebi yetenek yeterli değildir. Eğer bir öyküyü anlatamazsanız, aylarınızı mükemmelleştirmek için harcadığınız tüm o güzel görüntüler ve diyaloglardaki ince ayrıntılar, üzerine yazdığınız kağıtlarla birlikte çöpe gider. Dünya için yarattığımız, bizden talep edilen şey öyküdür. Şimdi ve daima. Çok sayıda yazar senaryolarını çok gösterişli diyaloglarla ve zevk vermeyen süslü tanımlamalarla israf edip de yazdıkları senaryonun neden film yapılmadığına şaşırırken, diğerleri mütevazı bir edebi yetenek, ancak önemli bir öykü anlatım gücüyle düşlerinin filmde hayat buluşunu izlemenin yoğun hazzını tadar.

Bitmiş bir çalışmada görülen tüm yaratıcı çabanın yüzde 75'i ya da daha fazlası yazarın öykünün tasarımı üzerinde harcadığı mesaidir. Bu karakterler kimlerdir? Ne yapmak isterler? Bunu neden yapmak isterler? Bunu yapmak için işe nereden başlarlar? Onları durduran nedir? Eylemlerinin neticeleri nelerdir? Bu önemli sorulara yanıt bulmak ve bunları öykü içinde biçimlendirmek bizim en önemli yaratıcı görevimizdir.

Öyküyü tasarlamak yazarın olgunluğunu ve bakış açısını, toplum, doğa ve insanın vicdanı hakkındaki bilgisini sınar. Öykü hem canlı bir hayal gücünü hem de güçlü bir analitik muhakemeyi gerektirir. Konu, kendini ifade etmek değildir; dürüstçe ya da sahtekârca, akıllıca ya da aptalca anlatılmış tüm öyküler bilerek ya da bilmeyerek yazarın samimiyetini yansıtır, onun insanlığını ya da bunun eksikliğini ifşa eder. Bu korkuyla mukayese edildiğinde diyalog yazma tatlı bir eğlencedir.

Bu nedenle Öykü Anlat ilkesini benimseyen yazar daha sonra donakalır. Öykü ne içindir? Öykü düşüncesi müzik düşüncesine benzer. Hepimiz gündelik yaşamda notaları duyarız. Dans edebilir ve onun eşliğinde şarkı söyleyebiliriz. Beste yapmayı deneyinceye ve piyanodan çıkan ses kediyi korkutuncaya kadar müziği anladığımızı düşünmeye devam ederiz.

TENDER MERCIES ve RAIDERS OF THE LOST ARK (KUTSAL HAZİNE AVCILARI) çok güzel anlatılan mükemmel öyküler ise (ki öyledirler), bunların ortak özellikleri nelerdir? HANNAH AND HER SISTERS (HANNAH VE KIZKARDEŞLERİ) ve MONTY PYTON AND THE HOLY GRAIL hoş bir şekilde anlatılan mükemmel komik öykülerse, bu filmler neye değinmişlerdir? THE CRYING GAME'i (AĞLATAN OYUN) PARENTHOOD ile, TERMINATOR'ı REVERSAL OF FORTUNE ile UNFORGIVEN'ı (AFFEDİLMEYEN), EAT DRINK MAN WOMAN (YE İÇ KADIN ERKEK)

ile karşılaştırın. Ya da A FISH CALLED WANDA (WANDA ADINDA BİR BALIK) ile MAN BITES DOG'u, WHO FRAMED ROGER RABBIT'i RESERVOIR DOGS (REZERVUAR KÖPEKLERİ) ile karşılaştırın. On yıllar öncesine giderek VERTIGO'yu (ÖLÜM KORKUSU) 8 ½, PERSONA, RASHOMON, CASABLANCA, GREED (TUTKU), MODERN TIMES (MODERN ZAMANLAR) ve THE BATTLESHIP POTEMKIN (POTEMKİN ZIRHLISI) ile karşılaştırın. Hepsi birbirinden farklı olan tüm bu muhteşem öykülerin filme çekilme amacı hep aynıdır: Sinema salonundan ayrılırken izleyici "Ne muhteşem bir öykü" diye bağırsın.

Her sanat dalı kendi temel formuyla tanımlanır. Senfoniden hip-hop'a müziğin altında yatan form, gürültü değil bir müzik parçası yapmaktır. İster temsile dayalı isterse soyut olsun, görsel sanatın en önemli ilkeleri karalama değil, bir tuval üzerine resim yapmaktır. Aynı şekilde Homeros'tan Ingmar Bergman'a öykünün evrensel formu, bir eseri portre ya da kolaj değil, öykü içinde biçimlendirir. Sonsuz çeşitlilik arz etmesine rağmen, tüm kültürlerde ve tüm dönemler boyunca bu temel form değişmez olmuştur.

Ancak form; formül anlamına gelmez. Kekin kabaracağına garanti verebilecek bir senaryo yazımı tarifi yoktur. Öykü gizemi, karmaşıklığı ve esnekliği içinde öyle zengindir ki, onu bir formüle indirgemek çok zordur. Ancak bir aptal bunu yapmayı dener. Bunun yerine bir yazar öykünün biçimini (formunu) kavramalıdır. Bu kaçınılmazdır.

## GÜZEL ANLATILAN İYİ ÖYKÜ

"İyi öykü", dünyanın duymak istediği, anlatmaya değer bir şeyler anlamına gelir. Bunu bulmak sizin tek ve asli görevinizdir. Bu da yetenekle başlar. Bir şeyleri o güne kadar kimsenin hayal etmediği bir şekilde bir araya getirecek yaratıcı bir güçle doğmuş olmanız gerekir. Daha sonra öyküye, insan doğası ve topluma ait yeni anlayışlar sunan bir vizyon getirmeli ve bunu da karakterlerinize ve yarattığınız dünyaya dair derinlemesine bilgiyle birleştirmelisiniz. Bunların hepsi Hallie ve Whit Burnett'in hacim olarak küçük ama mükemmel kitabında ortaya konmaktadır.

Bakış açınızı yalnızca öykü aracılığıyla ifade edebileceğinize duyulan inanç, yani öykü aşkı, öykü karakterlerini insanlardan daha "gerçek", kurmaca dünyayı somut olandan daha etkileyici kılar. Ani sürprizler ve esinlenmelerden büyülenme olan dramatiğe duyulan aşk, yaşamda ani ve köklü değişimler getirir. Yalanların sanatçıyı zedelediği inancı, yani hakikat aşkı, insanın kendi gizli dürtülerine varıncaya dek yaşamdaki her gerçeğin sorgulanması gerekliliğini doğurur. Acı içindeki ruhlarla empati kurma isteği olan insanlık aşkı, insanların derilerinin içinde yavaş yavaş ilerlemek ve dünyayı onların gözünden görmektir. Duygu aşkı, yal-

nızca fiziksel değil, daha gizli duygulara kendini verme arzusudur. Hayal kurma aşkı, sizi nereye götüreceğini görmek için hayal gücünüzde serbestçe gezinmekten alınan hazdır. Mizah aşkı, yaşamın dengesini yeniden kuran zarafeti koruma keyfidir. Dil aşkı, ses ve duyu ile sözdizim ve semantikten alınan keyiftir. İkilik aşkı, yaşamın gizli çelişkilerine yönelik bir his, şeylerin göründükleri gibi olmadıklarına dair sağlıklı bir kuşkudur. Mükemmellik aşkı, mükemmel bir anı yazmak ve yeniden yazmak tutkusudur. Eşsiz olma aşkı, cüretkârlığın heyecanı ve alayla karşılaştığında bile korunan sükunettir. Güzellik aşkı, iyi yazılmış bir metni çok değerli bulan, kötü yazılanlardan nefret eden ve aradaki farkı bilen, doğuştan gelen bir duygudur. Kendine duyulan aşk ise sürekli güven tazelemesi gerekmeyen, bir yazar olduğunuzdan bir an dahi kuşku duymamanızı sağlayan bir güçtür. Yazmaya âşık olmalı ve yalnızlığa tahammül etmelisiniz.

İyi bir öyküye; mükemmel karakterlere; tutkunuzu, hırsınızı, cesaretinizi ve yaratıcı yeteneğinizi kullanarak oluşturacağınız dünyaya aşkınız; bunlar yeterli olmayacaktır. Hedefiniz güzel anlatılan iyi bir öykü olmalıdır.

Bir bestecinin müzikal kompozisyon ilkelerinde çok iyi olması gerektiği gibi, siz de aynı şekilde öykü kompozisyonuna ilişkin ilkelerde usta olmalısınız. Bu beceri ne mekaniktir ne de dikkat çekmek için yapılır. Bu, izleyiciyle aramızda bağ oluşturmak için kurduğumuz komplolar bütünüdür. Beceri, izleyicinin öyküyle derin bir bağ kurmasını sağlamak, bu bağlılığı korumak ve nihayetinde de bunu etkileyici ve anlamlı bir deneyimle ödüllendirmekte kullanılan araçların bütünüdür.

Beceri olmadan bir yazarın yapabileceği en iyi şey, aklına ilk gelen düşünceyi yakalamak, çalışmasının önünde çaresizce oturmak ve korkutucu sorulara cevap verememektir: İyi mi?Yoksa iğrenç mi? Eğer iğrençse ne yapabilirim? Bilinçli akıl bu korkunç soruları tespit ederek bilinçaltını bloke eder. Ancak bilinçli akıl beceriyi kullanmak için harekete geçirildiğinde, kendiliğindenlik yüzeye çıkar. Becerideki ustalık bilinçaltını serbest bırakır.

Bir yazarın bir gününün ritmi nasıldır? İlk olarak hayalinizdeki dünyaya girin. Karakterler konuşuyor ve oynuyormuş gibi yazın. Bundan sonra yapacağınız şey nedir? Fantezinizden dışarı çıkın ve yazdıklarınızı okuyun. Okurken ne yaparsınız? Analiz edin. "İyi mi? İşe yarar mı? Neden işe yaramaz? Kesmeli miyim? Eklemeli mi? Yeniden mi düzenlemeli?" Yazın, okuyun; yaratın, eleştirin; dürtü, mantık; beynin sağ tarafı, beynin sol tarafı; yeniden hayal etmek, yeniden yazmak. Yeniden yazdığınız metnin niteliği ve mükemmellik ihtimali, eksikleri gidermeniz konusunda size yol gösteren beceriye hakim olmanıza bağlıdır. Bir sanatçı kendini hiçbir zaman dürtünün kaprislerinin insafına bırakmaz; içgüdü ve düşünce arasında bir ahenk yaratmak için becerisini gönüllü olarak icra eder.

# ÖYKÜ VE YAŞAM

Yıllar boyunca iki tipik ve inatçı senaryo türünün başarısızlığına şahit oldum. Birincisi "kişisel öykü" anlatan kötü senaryodur.

*Bir ofis ortamında problemi olan bir kahramanla karşılaşırız: Kadın önemli bir pozisyon için terfiyi hak etmektedir ancak bunu elde edememiştir. Kızgındır, ebeveynlerinin evine gider ve babasının bunamaya başladığını ve annesinin bu durumla başa çıkamadığını görür. Kendi dairesine gelir ve birlikte kaldığı kaba oda arkadaşı ile kavga eder. Şimdi bundan uzaklaşalım ve iletişimsizlik sorununa bakalım: Duyarsız sevgilisi, diyet yaptığını tamamen unutarak, onu pahalı bir Fransız lokantasına götürür. Ofise geri döndüğünde şaşırtıcı bir biçimde terfisini alır... fakat yeni sıkıntılar ortaya çıkar. Babasının sorununu çözmek için ailesinin evine geldiğinde, bu sefer de annesini delirmek üzereyken bulur. Eve döner, oda arkadaşının televizyonunu çaldığını ve kirayı ödemeden ortadan kaybolduğunu fark eder. Sevgilisinden ayrılır, buzdolabının altını üstüne getirir ve beş kilo alır. Bu durumu cesaretle kaldırır ve terfisini bir zafere dönüştürür. Akrabalarıyla nostaljik samimi bir akşam yemeği yedikten sonra annesinin acılarını hafifletmeye çalışır. Yeni oda arkadaşının yalnızca haftalık kirayı banka çekleriyle ödeyen aşırı detaycı bir kişi olduğu ortaya çıkmaz, aynı zamanda onu yeni biriyle tanıştırır. Şu anda doksan beşinci sayfadayız. Diyetine sadık kalır ve son yirmi beş sayfada harika görünür. Bu durum onun yeni biriyle aşkı gelişirken, papatyalar arasında yavaş çekimle koşmasının edebi karşılığıdır. Sonunda kendi kriz kararıyla yüz yüze gelir: bağlanmalı mı, yoksa bağlanmamalı mıdır? Senaryo onun yalnız kalması gerektiğine karar verdiği acıklı bir doruk ile biter.*

İkincisi "ticari başarısı garanti olan" kötü senaryodur:

*Havaalanında bagajı karışan bir yazılım programı satıcısı bugün-bildiğimiz-uygarlığı-sona-erdirecek-şeye sahip olur. Bugün-bildiğimiz-uygarlığı-sona-erdirecek-şey oldukça küçüktür. Aslında bu şey, talihsiz kahramanın cebindeki tükenmez kalemin içine haberi olmadan gizlenmiştir. Kahraman üç düzine karakterin hedefi haline gelir. Bu karakterlerin iki ya da üç kimlikleri vardır; hepsi de Demir Perde'nin iki yakasında da çalışmakta olup; Soğuk Savaş'tan bu yana birbirlerini tanımaktadırlar ve hepsinin amacı da kahramanı öldürmektir. Bu senaryo araba takipleriyle, silahlı çatışmalarla, tüyler ürpertici kaçışlarla ve patlamalarla doludur. Patlamalar ya da vurulan insanlar olmadığında, yoğun diyalog sahneleri için ara verilir, bu arada kahraman bu insanları sınıflandırmaya ve kime güvenebileceğini anlamaya çalışır. Film, kahramanın bugün-bildiğimiz-*

*uygarlığı-sona-erdirecek-şeyi yok etmesiyle ve insanlığı kurtardığı esnadaki şiddet sahneleri ve milyon-dolarlık efektler kakofonisiyle biter.*

"Kişisel öykü" gerçeğin yerini benzerinin aldığı, eksik oluşturulmuş bir yaşam dilimi tanımlamasıdır. Bu yazar gündelik gerçeklere ilişkin gözlemleri ne kadar kurarsa, gerçekten olup bitenleri o denli doğru anlatabileceğine inanır. Ancak anlık gözlemleri ne olursa olsun, gerçek küçük "g"dir. Büyük "G" ile yazılan Gerçek, şeylerin yüzeyinin altında, arkasında, önünde, içindedir; gerçekliği bir arada tutar ya da parçalara ayırır ve doğrudan gözlemlenebilme imkânı yoktur. Bu yazar yalnızca görülebilir olanı ve onu da bir keyfiyet dahilinde gördüğü için, yaşamın hakikatine kördür.

Diğer yandan, "ticari başarısı garanti olan senaryo" yaşamla herhangi bir ilişkisi olmayan, fiziksel duyulara yöneltilmiş aşırı şişirilmiş, aşırı karmaşık ve aşırı kalabalık bir saldırıdır. Bu yazar eğlencenin yerine hareketi geçirir. Öyküye aldırmaz ve yeterince hızlı aksiyon sağlandığı ve göz kamaştırıcı görüntüler kullanıldığı takdirde seyircinin heyecanlanacağını sanır. Birçok yaz filmini tahrik eden Computer Generated Image (Bilgisayarın Oluşturduğu Görüntü) nedeniyle, bu yazar tümüyle yanılmış olamaz.

Bu türden seyirlikler imgelemin/yaratıcılığın yerine taklit edilmiş gerçekliği geçirir. Bunlar öyküyü, bizi bir kasırganın ortasına, bir dinozorun dişlerinin arasına ya da gelecekteki facialarin içine çeken daha önce görülmemiş efektler kullanmak için bir bahane olarak kullanırlar. Yanlış anlamayın, bu cümbüş niteliğindeki temaşa izleyiciyi eğlendirebilir. Ancak parkta eğlenceli bir gezinti yapmak gibi, bunların hazları da kısa ömürlüdür. Çünkü film yapım tarihinin defalarca gösterdiği gibi, yeni, hareketli filmler popülerleştikçe, "orada olmuş, böyle yapılmış" duyarsızlığı içinde kaybolurlar.

Her on yılda ya da ona yakın bir sürede teknolojide kayda değer değişimler yaşanır ve sadece seyirlik malzemeyi sömürmek amacıyla kötü anlatılmış bir yığın film ortaya çıkar. Gerçekliğin şaşırtıcı bir taklidi olan filmin kendisinin icadı, tatsız öykülerle geçen yılların ardından büyük bir heyecan yaratmıştı. Sessiz film, zamanla muhteşem bir sanat formuna doğru evrimleştiyse de, daha gerçekçi bir simülasyonu/taklidi/benzeri olan sesli film tarafından yok edildi. 1930'ların başlarında yapılan filmler, aktörlerin konuşmalarını duyma zevki adına donuk öykülerden gönüllü olarak mustarip olan izleyiciler için geriye atılmış bir adımdı. Zamanla gücü ve güzelliği artan sesli film; rengin, üç boyutun, geniş ekranın keşfi ve Computer Generated Image (CGI) alanındaki atılımlar sonrası tahtını kaybetmiştir.

CGI ne bir musibettir ne de her derde deva bir ilaç. Sadece öykü pale-

tine yeni tonlar ekler. CGI sayesinde hayal edebildiğimiz her şey yapılabilir, üstelik de ustaca yapılır. CGI imgeleri FORREST GUMP ya da MEN IN BLACK (SİYAH GİYEN ADAMLAR) gibi güçlü bir öyküyle kullanıldığında efekt, anlatılan öykünün arkasında kaybolur ve dikkati kendi üzerine çekmeden anlatıyı zenginleştirir. Ancak "ticarî" yazar genellikle seyirliğin göz alıcılığından büyülenir ve esas eğlencenin görüntünün altını dolduran insan gerçekliğinde bulunduğunu göremez.

Tasvir (portraiture) yazarları ve temaşa (spectacle) yazarları, aslında tüm yazarlar, öykünün yaşamla ilişkisini anlamak zorundadırlar: *Öykü yaşamın metaforudur.*

Öykü anlatıcı, bir yaşam şairidir; düş ile gerçekliği, gündelik hayatı, kişinin iç ve dış dünyasını sözcüklerden ziyade olaylardan oluşan şiir dizelerine dönüştüren bir sanatçıdır –iki saatlik bu metaforda şu anlatılır: Yaşam buna benzer! Bu nedenle bir öykü onun özündekileri keşfetmek için yaşamdan soyutlanmalıdır ancak yaşandığı haliyle var olan tüm duyguların yok olduğu bir soyutlama haline gelmemelidir. Öykü yaşam gibi olmalıdır ancak sokaktaki herkes için açık olanın ötesinde derinliği ya da anlamı olmayan kelimesi kelimesine bir anlatım da olmamalıdır.

Tasvir yazarları gerçeklerin tarafsız olduğunu anlamalıdırlar. Bir öyküye herhangi bir şeyi dahil etmenin olası en zayıf bahanesi şudur: "Ama bu gerçekten oldu." Her şey olur, hayal edilebilen her şey olur. Aslında hayal edilmeyenler de olur. Fakat öykü gerçek yaşam değildir. Sadece olanlar bizi hakikatin yakınında bir yere taşımaz. Olup bitenler doğrudur ama gerçek değildir. Gerçek, olup bitenler hakkında düşündüklerimizdir.

"Jeanne d'Arc'ın Yaşamı" olarak bildiğimiz bir gerçekler dizisini düşünelim. Yüzyıllar boyunca pek çok ünlü yazarın Jeanne'ı, sahnede, sayfalarda, sinemada hayat bulmuştur ve her Jeanne eşsizdir – Anouilh'in kutsal Jeanne'ı, Shaw'ın esprili Jeanne'ı, Brecht'in politik Jeanne'ı, Dreyer'in acı çeken Jeanne'ı, Hollywood'un romantik savaşçısı Jeanne. Shakespeare'in kaleminde farklı şekilde, İngiliz bakış açısından deli Jeanne haline gelmiştir. Her bir Jeanne ilahi bir esin kaynağıdır, bir orduyu ayağa kaldırır, İngilizleri yener, kazığa bağlanarak yakılır. Jeanne'ın gerçekleri daima aynıdır ancak üsluplar değişirken, onun yaşamının "gerçeği", bu gerçeğin anlamını bulacak yazarı bekler.

Benzer biçimde, temaşa yazarları da soyutlamaların tarafsız olduğunu anlamalıdır. Soyutlamalarla ben grafik tasarım stratejilerini, görsel efektleri, renk doygunluğunu, ses perspektifini, ritim düzenlemeyi ve bunun gibi şeyleri kastediyorum. Bunlar kendi başlarına bir anlam ifade etmezler. Altı farklı sahneye uygulanan özdeş kurgu modeli (identical editing pattern) birbirinden tamamen farklı altı yorumla sonuçlanır. Film estetikleri öykünün canlı içeriğini ifade eden araçlardır, ancak asla kendi içlerinde bir son haline gelmemelidir.

Tasvir ve temaşa yazarları öykü konusunda her ne kadar zayıf olsalar da iki esas güçten biriyle kutsanmış olabilirler. Tasvire dayalı yazarlar genellikle duyuların gücüne sahiptir, bu güç okuyucuya ortak duyguları iletir. Öylesine keskin ve duygusal bir biçimde görür ve duyarlar ki, okuyucunun kalbi imgelerinin berrak güzelliğiyle çarpıldığında adeta yerinden oynar. Diğer yandan hayal gücüne dayalı aksiyon yazarları ise, genellikle, izleyiciyi olabilecek olanların ötesine yükselten yaratıcı bir güce sahiptir. Olması olanaksız olanları konu edinebilir ve bunları çarpıcı gerçekliklere dönüştürebilirler. Bunlar da yürekleri hoplatırlar. Hem duyusal anlayış hem de canlı bir imgelem kıskanılacak yeteneklerdir, tıpkı iyi bir evlilikte olduğu gibi biri diğerini tamamlar. Yalnız başına bunlar güçsüzdür.

Gerçekliğin bir ucunda saf gerçek, diğer ucunda ise saf hayal gücü vardır. Bu iki kutbun arasındaki mesafenin açılması, kurgunun sınırsız tayfını meydana getirir. Güçlü öykü yazımı bu tayf üzerinde bir denge oluşturur. Eğer yazdıklarınız iki uçtan birine meylediyorsa, insanlığınızın tüm yönlerini uyum içinde kullanmayı öğrenmeniz gerekir. Kendinizi yaratıcı tayfa yerleştirmelisiniz; görünüşe, sese ve hissedişe duyarlı olmalı ve bunları hayal gücüyle dengede tutmalısınız. İnsanların yaptıkları şeyleri nasıl ve neden yaptıklarına dair görüşünüzü ifade etmek için, bizi harekete geçiren içgüdülerinizi ve içgörünüzü kullanarak iki koldan bu işe girişin.

Son olarak, yaratmak için yalnızca duyusallık ve hayal gücü yeterli değildir, yazmak aynı zamanda iki benzersiz ve temel yeteneğe bağlıdır. Ancak bu yeteneklerin ilişkili olması zorunlu değildir. Biri için doruk anlamına gelen diğeri için değildir.

Birincisi, edebi yetenektir; sıradan dili daha yüksek, daha etkileyici bir biçime yaratıcılığı da kullanarak dönüştürme. Bu yetenek dünyayı etkili bir biçimde tanımlar ve insanların seslerini yakalar. Bununla birlikte edebi yetenek yaygındır. Dünyadaki her okuryazar toplumda binlerce olmasa da yüzlerce insan şu ya da bu düzeyde kendi kültürünün sıradan diliyle başlar ve alışılmamış bir şeylerle bitirir. Edebi bir duygu içinde güzel ve birkaçı da büyüleyici bir şekilde yazarlar.

İkincisi ise öykü yeteneğidir; yaşamın kendisini daha güçlü, daha net ve daha anlamlı bir deneyime yaratıcı bir şekilde dönüştürme. Gündelik yaşamımızın içine girmeye çalışır ve yaşamı zenginleştiren bir anlatım içinde onu yeniden biçimlendirir. Katışıksız öykü yeteneği az bulunur. Yalnızca içgüdü ile hareket eden yazar yıllar boyu anlatılan göz alıcı öyküler yaratır ve yazdığını nasıl yazdı ya da daha iyisi yazılabilir miydi gibi soruların düşünülmesine bir an bile izin vermez. İçgüdüsel deha bir eserin niteliğini hemen yükseltebilir, ancak mükemmellik ve üretkenlik, ken-

diliğindenlik ve cehaletten kaynaklanmaz.

Edebi yetenek ve öykü yeteneği yalnızca belirgin bir biçimde farklı değildir, aynı zamanda da ilişkisizdir, çünkü bir öykünün anlatılabilmesi için yazılması gerekmez. Öyküler insanın iletişim kurabildiği herhangi bir biçimde anlatılabilirler. Tiyatro, düzyazı, film, opera, pandomim, şiir ve dans öykü ritüelinin olağanüstü biçimleridir ve her birinin kendine özgü bir tadı vardır. Bununla birlikte, tarih boyunca farklı zamanlarda bunlardan biri öne geçmiştir. XIV. yüzyılda bu tiyatroydu, XIX. yüzyılda roman, XX. yüzyılda ise bütün bu sanatların görkemli bir bileşimi olan sinema. Filmdeki en güçlü, etkili anları yaratmak için sözlü tanımlamaya, onlara hayat vermek için diyaloga gerek yoktur. Bunlar görüntüdür, katkısızdır ve sessizdir. Edebi yeteneğin malzemesi sözcükler; öykü yeteneğinin malzemesi ise yaşamın kendisidir.

## YETENEK ANCAK BECERİYLE GELİŞİR

Öykü yeteneğine az rastlanır iken buna sanki doğuştan sahipmiş gibi görünen insanlara sıkça rastlarız. Bunlar öykü anlatmanın gülümsemek kadar kolay olduğunu sanan, her köşe başında rastlanabilen öykücülerdir. Örneğin iş arkadaşları kahve makinesinin etrafında toplandığında öykü anlatımı başlar. Bu, insan ilişkisinin bir gerçeğidir. Ne zaman yarım düzine insan bu sabah ritüeli için toplansa, orada bu yeteneğe sahip en az bir kişi olacaktır.

Diyelim ki, bu sabah bizim öykü anlatıcımız arkadaşlarına "Çocuklarımı Okul Otobüsüne Nasıl Bindirdim" öyküsünü anlatıyor. Coleridge'in İhtiyar Denizcisi gibi, bu anlatıcı herkesin dikkatini üzerinde toplar. Onları büyüler, ağızları şaşkınlıktan açık kalmış, ellerinde kahve fincanlarıyla onları alıkoyar. Hikâyesini örer, dinleyicileri etrafına toplar, onları rahatlatır, güldürür, belki ağlatır ve büyük bir beklenti içine sokar. Şaşırtıcı bir son sahneyle de başarıya ulaşır. "Ve küçük aptalları bu sabah otobüse böyle bindirdim." İş arkadaşları memnuniyetle arkalarına yaslanıp ve "Tanrım, evet Helen, benim çocuklarım da böyle" diye mırıldanırlar.

Şimdi de yanındaki adama geçelim. Bu adam, hafta sonu ölen annesinin yürek parçalayan öyküsünü anlatırken, herkese cehennem azabı yaşatsın. Onunki önemsiz ayrıntılardan klişelere kadar yinelemelere dayalı ve konudan konuya atlayan, yüzeysel bir öyküdür. "Tabutun içinde öyle güzel görünüyordu ki..." Bu sunumun ortalarına doğru dinleyiciler onun acılı hikâyesini duymamak için bir fincan daha kahve almak üzere kahve makinesine dönecektir.

Etkileyici bir şekilde anlatılan önemsiz bir malzeme ile kötü bir şekilde anlatılan malumatlı malzeme arasında tercih yapılması gerektiğinde, dinleyici etkileyici bir şekilde anlatılan öyküyü tercih edecektir. Usta öykü an-

latıcıları yaşamı en önemsiz şeylerin arasına nasıl sıkıştıracaklarını bilirlerken, zayıf öykü anlatıcıları derin olanı vasata indirgerler. Bir Buda sezgisine sahip olabilirsiniz ama eğer öykü anlatamıyorsanız, fikirleriniz tebeşir kadar kuru hale gelecektir.

Öykü anlatımı birincil, edebi yetenek ikincil ancak esas olandır. Bu ilke sinema ve televizyonda mutlaktır, tiyatro ve kitap için ise pek çok oyun yazarı ve edebiyatçının kabul etmek istediklerinden daha gerçektir. Ender rastlanan bir öykü yeteneğine sahip olabilirsiniz ancak, başka bazı şeylere de sahip olmanız gerekir; yoksa yazmak için bu kadar heveslenmezdiniz. Sizin göreviniz mümkün olan tüm yaratıcılığı ortaya çıkarmaktır. Yeteneğinizi ancak öykü anlatım becerisiyle ilgili bildiğiniz her şeyi kullanarak geliştirebilirsiniz. Çünkü beceri olmadan yetenek, motorsuz yakıta benzer. Çok çabuk tutuşur fakat hiçbir işe yaramadan söner.

# II. BÖLÜM

# ÖYKÜNÜN ÖĞELERİ

*Güzel anlatılmış bir öykü; içinde yapı, ortam, karakter ve fikrin kusursuzca birleştiği senfonik bir bütünlüktür. Bunların uyumunu yakalamak için yazar öykünün öğelerini sanki onlar bir orkestranın enstrümanlarıymış gibi incelemelidir: İlk önce tek tek, daha sonra da bütün halinde.*

# 2
# YAPI TAYFI

## ÖYKÜ TASARIMININ TERMİNOLOJİSİ

Bir karakter sizin imgeleminize adım attığında, bol miktarda öykü olasılığını da beraberinde getirir. İsterseniz, karakter henüz doğmadan anlatıma başlayabilirsiniz. Daha sonra günden güne, yıldan yıla, ölene kadar onu takip edebilirsiniz. Bir karakterin yaşamı hem karmaşık hem de çok katmanlı yüz binlerce saati kapsar.

Bir andan sonsuzluğa, kafatasının içinden galaksiler arasına... her karakterin yaşam öyküsü ansiklopediler dolduracak olanaklar sunar. Bir ustanın alâmet-i farikası, yalnızca birkaç anı seçerek bize bir ömrü verebilmesidir.

En derin düzeyden başladığınızda öyküyü kahramanın iç dünyası içinde kurabilir ve bütün öyküyü onun duygu ve düşünceleri, bilinci ya da düş dünyası içinde anlatabilirsiniz. Ya da öyküyü kahraman ve ailesi, arkadaşları ve sevgilileri arasındaki kişisel çatışma düzeyine çıkartabilirsiniz. Ya da öyküyü sosyal kurumlar düzeyinde genişletip okul, meslek yaşamı, kilise ya da adalet sistemi ile çatışan bir karakter oluşturabilirsiniz. Veya daha da genişletip çevresiyle mücadele içine sokabilirsiniz; şehrin tehlikeli caddeleri, ölümcül hastalıklar, çalışmayan araba, tükenen zaman; ya da tüm bu düzeylerin herhangi bir kombinasyonu da olabilir.

Ancak yaşam öyküsünün bu karmaşık açılımı, anlatılan öykü haline gelmelidir. Uzun metrajlı bir film tasarlamak için, bir şekilde, yaşam öyküsünün kabaran yoğunluğunu ve hızlı akışını yaklaşık olarak iki saate indirgeyip, aynı zamanda anlatımın dışında bıraktıklarınızın da anlaşılmasını sağlamalısınız. Ve bir öykü iyi anlatıldığında, bu etkili değil midir? Arkadaşlarınız bir filmden döndüklerinde ve onlara filmin neyle ilgili olduğunu sorduğunuzda, onların genellikle anlatılan öyküyü yaşam öyküsü içi-

ne yerleştirmelerine dikkat ettiniz mi?

"Çok güzeldi! Çiftlikte büyüyen bir adam hakkında. Çocukken ailesiyle birlikte kızgın güneş altında yorulmadan çalışıyor. Okula gidiyor ama pek başarılı olamıyor, çünkü şafakta kalkıp otları yolmak ve çapa yapmak zorunda kalıyor. Bir gün birisi ona bir gitar veriyor ve o, çalmayı ve kendi şarkılarını yazmayı öğreniyor... Sonunda bu çok yorucu yaşamdan bıkıyor, gece kulüplerinde müzik yaparak geçinmeye başlıyor. Daha sonra, sesi de kendi kadar güzel bir kadınla tanışıyor. Birbirlerine aşık oluyorlar, birlikte çalışmaya başlıyorlar, ekip olup, mesleklerinde hızla yükseliyorlar. Ancak sorun ilginin daima kadının üzerinde olması. Şarkıları adam yazıyor ve düzenliyor, kadına eşlik ediyor, ancak insanlar yalnızca kadını görmeye geliyorlar. Onun gölgesinde kalan adam içkiye yöneliyor. Sonunda kadın onu başından atıyor ve adam tekrar yollara düşüyor, ta ki dibe vuruncaya kadar. Tozlu bir Ortabatı kasabasında ucuz bir motelde uyanıyor. Tanrının unuttuğu bir yerde parasız ve arkadaşsız, telefon etmek için on senti bile olmayan, olsa dahi arayacağı kimsesi olmayan çaresiz bir ayyaş olarak."

Bir başka deyişle, TENDER MERCIES'i doğumdan itibaren anlatıyordu. Oysa yukarıda anlatılanların hiçbirisi filmin içinde yoktu. TENDER MERCIES Rubert Duvall'ın canlandırdığı Mac Sledge karakterinin dibe vurmuş halde uyanmasıyla başlar. Sonraki iki saat Sledge'in yaşamındaki ertesi yılı anlatır. Yine de sahnelerin içinde ve aralarında onun geçmişini, o yıl Sledge'in başına gelen önemli her şeyi öğreniriz, ta ki son görüntü bize geleceği ile ilgili bir fikir verene kadar. Bir adamın neredeyse doğumundan ölümüne kadar olan yaşamı, Horton Foote'un Oscar Ödüllü senaryosunun açılışı ve kapanışı arasında yakalanmıştır.

### *Yapı*

Yazar yaşam öyküsünün muazzam akışından seçimler yapmalıdır. Kurmaca dünyalar gündüz düşleri değil belki; ama bir film tasarlamak için uygun malzeme arayışına girdiğimiz mekanlardır. "Neyi seçersiniz?" diye sorulduğu zaman aynı fikirde olan iki yazar yoktur. Bazıları karakter, bazıları aksiyon ya da çatışma, belki de atmosfer, görüntüler ya da diyalog arar. Ama hiçbir öğe kendiliğinden bir öykü inşa etmeyecektir. Bir film sadece çatışma ya da etkinlik anları, kişilik ya da duygusallık, esprili konuşmalar ya da simgeler değildir. Yazarın aradığı olaylardır, çünkü bir olay yukarıda anlatılanları ve daha fazlasını içerir.

YAPI belirli duyguları uyandırmak ve belirli bir yaşam görüşünü ifade etmek için karakterlerin yaşam öykülerinden derlenmiş, stratejik bir sıraya sokulmuş olaylar seçkisidir.

İnsanlar bir olaya sebep olur ya da bir olay insanları etkiler ve karakterler bu şekilde çizilir; bu olay bir mekanda geçer ve görüntü, aksiyon ve diyaloğu üretir; çatışmadan enerji sağlayarak karakterlerde ve seyircide duygu üretilmesine vesile olur. Ancak seçilen olaylar rastgele veya sıradan bir şekilde görüntülenemez. Düzenlenmiş olmalıdır ve öyküde "düzenleme yapmak" müzikte düzenleme yapmak ile benzer anlama gelir. Ne dahil edilecek? Ne atılacak? Ne neyin önüne, ne neyin arkasına konacak?

Bu soruları yanıtlamak için amacınızı bilmeniz gerekir. Olayları düzenlerken neye ulaşmak istiyorsunuz? Amacınız duygularınızı ifade etmek olabilir, fakat eğer bu, izleyicide bir duygu uyandırmazsa kendi tatmininizden başka bir şey elde edemezsiniz. İkinci bir amaç, düşünceleri ifade etmek olabilir, fakat bu da eğer izleyici katılmazsa, tekbenciliğe (solipsism) yol açabilir. Bu nedenle olayların tasarımı ikili bir strateji gerektirir.

### *Olay*

"Olay" değişim demektir. Eğer pencerenizin dışındaki sokak kuruysa ama kısa bir şekerleme sonrasında ıslanmış olduğunu görürseniz, yağmur adı verilen bir olayın gerçekleştiğini varsayarsınız. Dünya kuruluktan ıslaklığa doğru değişmiştir. Ancak bir filmi, yalnızca havadaki değişimlerden oluşturamazsınız –bazıları bunu denemiş olsa da. Öykü Olayları önemsiz değil, anlamlıdır. Değişimin anlamlı olması için, ilk olarak bunun bir karakterin başına gelmesi gerekir. Eğer birilerinin sağanak yağış altında sırılsıklam olduğunu görürseniz, bu ıslak bir sokaktan daha fazla anlama sahip demektir.

> BİR ÖYKÜ OLAYI, bir karakterin yaşam durumunda, bir DEĞER açısından yaşanan ve ifadesini bulan anlamlı bir değişiklik yaratır.

Değişimi anlamlı kılabilmek için onu ifade etmeniz ve izleyicinin de ona, bir değer açısından tepki vermesi gerekmektedir. Değerler derken faziletleri ya da sözcüğün dar, ahlaki kullanımıyla "aile değerleri"ni kastetmiyorum. Daha ziyade, Öykü Değerleri bu düşüncenin en geniş anlamına gönderme yapar. Değerler öykü anlatımının ruhudur. Sonuçta bizimkisi bir değerler anlayışını dünyaya ifade etme sanatıdır.

> ÖYKÜ DEĞERLERİ pozitiften negatife ya da negatiften pozitife, bir andan bir diğerine değişebilen insan deneyiminin evrensel nitelikleridir.

Örneğin canlı/ölü (pozitif/negatif), bir öykü değeridir, tıpkı sevgi/nefret, özgürlük/esaret, gerçek/yalan, cesaret/korkaklık, sadakat/ihanet, bilgelik/aptallık, güçlülük/zayıflık, heyecan/sıkıntı gibi. Herhangi bir anda ağırlıkları tersine çevrilebilecek olan bütün buna benzer ikili deneyim nitelikleri Öykü Değerleridir (Story Values). Bunlar ahlaki olarak iyi/kötü, etik olarak doğru/yanlış ya da sadece değer yüklü olabilir. Umut/umutsuzluk ne ahlaki ne de etiktir, ama her an için bu deneyimin hangi ucunda olduğumuzu kesinlikle biliriz.

Pencerenizden bir kuraklık bölgesi olan 1980'lerin Doğu Afrika'sını gördüğünüzü düşünün. Şimdi tehlikede olan bir değerimiz var: hayatta kalma, yaşam/ölüm. Negatiften başlayalım. Korkunç bir kıtlık binlerce can alıyor. Yağmur yağsaydı, bir muson yağmuru toprağı yeşillendirseydi de hayvanların otlamasını ve insanların hayatta kalmasını sağlasaydı, bu yağmurun, değeri negatiften pozitife, ölümden yaşama döndürmesi nedeniyle çok derin bir anlamı olurdu.

Ancak bu olay ne kadar güçlü olursa olsun, henüz bir Öykü Olayı olarak değerlendirilemez, çünkü rastlantısal olarak ortaya çıkmıştır. Sonunda Doğu Afrika'ya yağmur yağdı. Her ne kadar öykü anlatımında rastlantıya bir yer varsa da, bir öykü ne kadar değer yüklü olursa olsun, sadece rastlantısal olarak gelişen olaylardan inşa edilemez.

> Bir Öykü Olayı bir karakterin yaşamındaki bir değer açısından yaşanan ve ifade edilen ve ÇATIŞMA ARACILIĞIYLA da BAŞARILAN anlamlı değişimi yaratır.

Bir kez daha kurak bir dünya. Bu dünyanın içine kendisini bir "yağmur yağdırıcı" olarak düşleyen bir adam girer. Bu karakterin, yağmur yağdırabileceğine -her ne kadar bunu hiçbir zaman yapamadıysa da- dair tutkulu bir inanç ve bir aptal ya da deli olduğuna dair dehşetli bir korku arasında gelip giden derin bir iç çatışması söz konusu olsun. Bir kadınla tanışır, ona aşık olur ve ona inanmaya çalışan, ancak sonradan arkasını dönerek onun bir şarlatan ya da daha da kötüsü olduğuna ikna olan bu kadın nedeniyle acı çeker. Adamın toplumla büyük bir çatışması vardır. Bazıları sanki bir mesihmiş gibi onun arkasındadır, bazıları ise onu taşlayarak kasabanın dışına atmak ister. Son olarak da sıcak rüzgarlar, bulutsuz gökyüzü ve kurak toprağın olduğu fiziksel dünyayla amansız bir çatışmaya girer. Bu adam sosyal ve çevresel güçlere karşı tüm içsel ve kişisel çatışmalarıyla mücadele edip bulutsuz bir gökyüzünden yağmur yağdırabilseydi, bu fırtına görkemli ve son derece anlamlı olabilirdi; çünkü bu, çatışmayla motive olan değişimdir. Burada anlattığım, Richard Nash'in kendi oyunundan filme uyarladığı THE RAINMAKER'dır.

## *Sahne*

Tipik bir film için yazar kırk ile altmış arasında Öykü Olayı ya da daha sık kullanılan ifadeyle "sahne" seçecektir. Bir roman yazarı altmıştan daha fazla, bir oyun yazarı da kırktan daha az sahneye ihtiyaç duyabilir.

> Bir SAHNE (SCENE) az ya da çok devamlılığı olan, bir zamanda ve mekanda çatışmanın geçtiği bir aksiyondur. Bu aksiyon bir karakterin yaşamındaki değer yüklü bir durumu algılanabilir bir anlamlılıkla tersine çevirir. İdealde ise, her sahne bir ÖYKÜ OLAYI (STORY EVENT) olmalıdır.

Yazdığınız her sahneye yakından bakın ve şu soruları sorun: Benim karakterimin yaşamının şu anında tehlikede olan değer nedir? Aşk mı? Gerçeklik mi? Ne peki? Bu değer sahnenin başında ne durumdadır? Pozitif? Negatif? Yoksa her ikisi de mi? Not alın. Sonra bu sahnenin sonuna bakın ve sorun. Bu değer şimdi nerede? Pozitif mi? Negatif mi? Her ikisi de mi? Not alın ve karşılaştırın. Sahnenin sonunda yazdığınız ile açılışta yazdığınız not aynı ise, şimdi sormanız gereken başka bir önemli sorunuz vardır: Bu sahne neden benim senaryomda yer alıyor?

Karakterin yaşamındaki değer yüklü durum sahnenin bir ucundan diğerine değişmeden kalıyorsa, anlamlı bir şey gerçekleşmemiştir. Sahnede hareket vardır -bunun hakkında konuşulur, şöyle yapılır- ama değer açısından herhangi bir değişim söz konusu değildir. Yani, olay yoktur.

O halde öyküde bu sahne neden bulunmaktadır? Bunun cevabı neredeyse kesin bir biçimde "açıklama"dır. Burada karakterler, dünya ya da tarih hakkında kulak misafiri olan izleyiciye bilgiler nakleder. Sadece "açıklama" amacıyla var olan bir sahneyi disiplinli bir yazar çıkartıp atacak ve bu bilgiyi filmin başka bir yerine örecektir.

Dönüşüm içermeyen sahnenin olmaması... Bu bizim idealimizdir. Biz her sahneyi başından sonuna, bir karakterin yaşamında tehlikedeki bir değeri pozitiften negatife ya da negatiften pozitife doğru dönüştürerek kurmaya çalışırız. Bu ilkeye bağlı kalmak zor olabilir ancak kesinlikle imkânsız değildir.

DIE HARD, THE FUGITIVE (KAÇAK) ve STRAW DOGS (KÖPEKLER) açıkça bu testi bariz bir şekilde geçer, ancak bu ideal REMAINS OF THE DAY (GÜNDEN KALANLAR) ve THE ACCIDENTAL TOURIST'te, daha gizli bir şekilde de olsa, ustaca korunur. Aradaki fark Aksiyon türlerinin özgürlük/esaret veya adalet/adaletsizlik gibi genel değerlere yönelmesi; Eğitim türünün ise kendinin farkında olma/kendini aldatma gibi içsel değerlere ya da anlamlı/anlamsız gibi yaşam değerlerine yönelmesidir. Türüne hiç bakmaksızın şu ilke evrenseldir: Eğer bir sahne gerçek

bir olay içermiyorsa, at onu.

Örneğin:

*Chris ve Andy birbirlerine aşıktır ve birlikte yaşamaktadırlar. Bir sabah uyanırlar ve tartışmaya başlarlar. Ağız dalaşı, mutfakta aceleyle kahvaltı hazırlarken şiddetlenir. Garajda, işe birlikte gitmek için arabaya binerlerken kavga daha da çirkinleşir. Sonunda otobanda sözcükler patlayarak şiddete dönüşür. Andy, arabayı kenara çeker ve arabadan atlayarak ilişkilerini sonlandırır. Bu aksiyonlar ve mekanlar dizisi bir sahne yaratır: Çifti Pozitiften (aşk ve birliktelik) Negatife (nefret ve ayrılık) taşır.*

Mekandaki dört değişim -yatak odası, mutfak, garaj ve otoyol- kamera kurulumlarıdır; bunlar gerçek sahneler değildir. Her ne kadar bunlar davranışları kuvvetlendirip kritik anı inanılır kılsalar da, işlenen değerleri değiştirmezler. Tartışma sabah saatleri boyunca devam ederken, çift hâlâ birliktedir ve muhtemelen birbirlerine aşıktırlar. Ancak aksiyon dönüm noktasına ulaştığı zaman, yani arabanın kapısının çarpılması ve Andy'nin "Artık bitti" demesi ile birlikte sevgililer için yaşam alt üst olur, hareket eyleme dönüşür ve bu skeç tam bir sahne, bir Öykü Olayı haline gelir.

Genel olarak bir dizi hareketin gerçek bir sahne meydana getirip getirmediği şu şekilde test edilebilir: "Bir defada," yani zaman ve mekan bütünlüğü içinde yazılabilir miydi? Bu durumda yanıt "evet"tir. Tartışmaları, yatak odasında başlayıp, yatak odasında gelişip ilişkilerini yatak odasında sonlandırabilirdi. Sayısız ilişki yatak odasında sona ermiştir. Ya da mutfakta. Ya da garajda. Ya da otobanda değil de, işyerindeki asansörde. Bir oyun yazarı durumu "bir defada" yazabilir, çünkü tiyatronun sahneye koyma sınırlamaları bizi genellikle zaman ve mekan bütünlüğünü korumaya zorlar. Diğer taraftan bir romancı ya da senaryo yazarı sonraki mekanları hazırlamak ya da Chris'in mobilya zevkini veya Andy'nin araba sürme alışkanlıklarını ortaya koymak gibi pek çok nedenle sahneyi ayrıştırarak zaman ve mekanda onu yolculuğa çıkarabilir. Bu sahne başka bir çiftin bulunduğu bir sahneyle almaşık (cross-cut) kurguyla da düzenlenebilirdi. Çeşitlemeler sonsuzdur, fakat her durumda bu, tek bir Öykü Olayı'dır: "aşıkların ayrılma" sahnesi.

### *Vuruş (Beat)*

Sahnenin içinde yapının en küçük elemanı Vuruştur. (Bunun "kısa ara" anlamına gelen, diyalogdaki kısa boşlukla karıştırılmaması gerekir.)

VURUŞ, bir aksiyon/reaksiyon davranışının değişimidir. Bu değişen davranışlar, her vuruşta sahnenin dönüşümünü şekillendirir.

"Aşıkların ayrılması" sahnesine yakından bakalım: Chris, alarm çalarken Andy'e sataşır ve Andy aynı şekilde karşılık verir. Giyinirlerken sataşma iğnelemeye dönüşür ve birbirlerine hakaret etmeye başlarlar. Mutfakta Chris, Andy'i tehdit eder: "Eğer seni terk etseydim bebeğim, öyle sefil olurdun ki..." fakat Andy onun blöfünü görür ve "Bu benim çok hoşuma gidecek bir sefalet" diye karşılık verir. Chris garajda, onu kaybedeceğinden korkarak Andy'e kalması için yalvarır. Fakat Andy güler ve kadının yakarışıyla alay eder. Sonunda hızla giden araç içinde Chris yumruklarını sıkar ve Andy'i yumruklar. Bir kavga, acı bir fren... Burnu kanayan Andy arabadan iner, kapıyı çarpar ve "Bitti" diye bağırarak kadını sarsılmış bir halde bırakır.

Bu sahne, altı vuruş, an, altı tümüyle farklı davranış, aksiyon/reaksiyonda altı net değişim etrafında oluşturulmuştur: birbirlerine sataşmaları, bunu takip eden karşılıklı hakaretler daha sonra tehdit ve birbirlerine meydan okumalar, yalvarma ve alay etme ve son vuruş ve aynı zamanda da dönüm noktası olarak karşılıklı şiddet: Andy'nin ilişkiyi sona erdiren kararı ve Chris'in şaşkınlık içinde bırakılması.

### *Sekans*

Vuruşlar sahneleri oluşturur. Sahneler daha sonra öykü tasarımının bir üst birimi olan Sekansı meydana getirir. Her gerçek sahne karakterin yaşamının değer yüklü durumunu tersine çevirir ancak olaydan olaya değişimin derecesi farklılık gösterebilir. Sahneler görece olarak daha küçük ama daha önemli değişime sebep olur. Ancak bir sekansın tamamlayıcı sahnesi çok daha güçlü, çok daha belirleyici bir değişiklik içerir.

BİR SEKANS herhangi bir önceki sahneden daha güçlü bir etkiyle sonuçlanan - genellikle iki ile beş arasında- sahneler dizisidir.

Örneğin bu, üç sahneli bir sekanstır.

*Hazırlık:* Ortabatıda kayda değer bir meslek yaşamı olan genç bir işkadını, üst düzey yönetici pozisyonu için aranır ve New York'ta yerleşik bu şirketteki uygun pozisyon için görüşme yapar. Bu işi aldığı takdirde mesleğinde dev bir adım atmış olacaktır. Bu işi çok ister fakat henüz alamamıştır (negatif). İşe aday olan altı kişiden biridir. Şirket yöneticileri bu pozisyonun çok önemli bir sosyal boyutu olduğunun farkındadırlar ve bu nedenle de son kararı vermeden önce adayları resmî olmayan ortamlarda görmek isterler. Altı adayı Manhattan'ın doğu yakasında bir partiye davet ederler.

*Sahne 1:* Batı Yakasında Bir Otel: Kahramanımız akşam için hazırlık yapar. Ortaya konan değer kendine güven / kendinden kuşku duymadır.

Kadının bu akşamı başarıyla bitirmek için kendine güvenmesi gerekmektedir fakat o, kuşkularla doludur (negatif). Odanın içinde dolaşırken korkudan midesi düğümlenir ve kendi kendine Doğu'ya gelmekle bir aptallık yaptığını, New Yorkluların onu canlı canlı yiyeceklerini söyler. Valizindeki giysileri teker teker deneyerek fırlatıp atar, çünkü her biri bir öncekinden daha da kötü görünür gözüne. Saçları taranamayacak kadar karmakarışıktır. Giysileri ve saçlarıyla boğuşurken eşyalarını toplamaya ve kendisini bu utançtan kurtarmaya karar verir.

Telefonu aniden çalar. Arayan annesidir. Yalnızlık ve terk edilme korkusuyla ilgili suçluluk duyguları aşılayan bir konuşmayla kadına iyi şanslar diler. Barbara, evdeki büyük beyaz köpek balığının Manhattan'daki piranalardan beter olduğunu anlayarak telefonu kapatır. Bu işe ihtiyacı vardır. Sonra kendisini de şaşırtan bir biçimde daha önce hiç denemediği bir giysi ve aksesuar kombinasyonu yapar. Saçları sihirli bir biçimde şekle girer. Aynada kendisine bakar: Çok güzel görünmektedir; gözleri ışıl ışıl ve kendine güvenli (pozitif).

*Sahne 2:* Otelin Giriş Kapısı. Gök gürültüsü, şimşek ve sağanak yağmur. Barbara, Terre Haute'den olduğu için, otele kayıt yaptırdığı zaman kapıcıya beş dolar bahşiş verilmesi gerektiğini, vermediği takdirde de kapıcının ona taksi bulmak için bu fırtınada dışarıya çıkmayacağını bilmez. Ayrıca yağmur yağdığı zaman New York'ta taksi bulunmaz. Bu nedenle kadın ne yapacağını düşünüp taşınırken ziyaretçi kılavuzunu inceler. Eğer West Eighties'den giderek Central Park West'in içinden geçmeyi, oradan CPW ve 59. caddeye, Central Park'ın güneyi boyunca Park Avenue'ya ve sonunda da East Eighties'e gitmeyi denerse partiye asla zamanında yetişemeyecektir. Herkesin onu yapmaması konusunda uyardığı şeye, gece Central Park'ın içinden geçmeye karar verir. Bu sahne yeni bir değer taşır: yaşam/ölüm.

Saçlarını bir gazete ile örter ve ölümü (negatif) göze alarak karanlığın içine dalar. Şimşek çakar, hava yağmurlu ya da güneşli olsun daima orada olan ve gece parkın içinden geçen aptalları bekleyen çete tarafından etrafı sarılır. Ancak boşuna karate kursu almamıştır. Yoluna çıkan çeteye tekmeler savurarak, onların çenelerini kırarak, dişlerini dökerek parkın dışına, hayata (pozitif) çıkar.

*Sahne 3:* Park Avenue'da bir Apartman – Aynalı lobi. Risk altındaki değer şimdi toplumsal başarı/toplumsal başarısızlığa dönüşmüştür. Hayatta kalmayı başarmıştır. Ama sonradan aynaya baktığında, kendisini sudan çıkmış bir sıçan gibi görür: Saçlarında gazete parçaları, giysileri –çetenin kanı da olsa- kana bulanmış. Kendine güveni, şüphe ve korkularını da aşıp yere çakılır, ta ki kişisel yenilgisine boyun eğişi (negatif) ve sosyal çöküşü altında ezilişi (olumsuz) gerçekleşene kadar.

Diğer adayların hepsi taksi bulmuş ve mekâna varmıştır, hepsi New

York'un şıklığı içindedir. Ortabatıdan gelen bu zavallıya acırlar ve onu asansöre bindirirler.

Çatı katında saçlarını kuruturlar ve ona giymesi için birbirine uymayan giysiler bulurlar. Uyumsuz giyimi nedeniyle spot ışıklarının tüm gece üzerinde olacağını, bundan kaçamayacağını bilmektedir. Baştan kaybetmiş olduğunu bildiği için, kendi doğal haline döner ve rahatlar. Derinlerden, daha önce sahip olduğunu asla bilmediği bir cesaret gelir; onlara Central Park'taki kavgasını anlatmakla kalmaz, aynı zamanda bununla ilgili espriler de yapar. Ağızlar şaşkınlıkla açılır veya genişleyerek gülümser. Gecenin sonunda tüm yöneticiler bu iş için tam olarak kimi istediklerine karar vermişlerdir. Parktaki dehşeti yaşayıp da soğukkanlı kalabilen biri açık bir şekilde onların istediği kişidir. Gece, kahramanımızın işi alarak, kişisel ve toplumsal zafere ulaşmasıyla biter (pozitif-pozitif).

Her sahne kendi değerini ya da değerlerini ortaya koyar: Sahne 1'de kendinden kuşku duyma kendine güvene, Sahne 2'de ölüm yaşama, kendine güven yenilgiye, Sahne 3'te de sosyal yenilgi sosyal zafere dönüşür. Ancak bu üç sahne diğerlerine göre daha önemlidir çünkü ön planda olan bir başka büyük değer için bir sekans haline gelir ve bu değer de İŞ'tir. Sekansın başında onun İŞİ YOKTUR. Üçüncü sahne sekansın doruğu haline gelir, çünkü burada onun toplumsal başarısı ona İŞİ kazandırır. Onun bakış açısından İŞ, uğruna hayatını riske atacak kadar önemli bir değerdir.

Her sekansı adlandırmak, onun bu filmin içinde neden bulunduğunu anlamak bakımından önemlidir. Bu "işi almak" sekansındaki öykünün amacı, kadını İŞSİZLİKTEN İŞE getirmektir. Personel almaktan sorumlu bir görevli ile bu amaca tek bir sahnede de ulaşılabilirdi. Ancak onun "nitelikli biri" olmanın ötesinde bir şey olduğunu söylemek için yalnızca işi almasını değil, onun karakterini ve annesiyle ilişkisini, New York City ve şirkete dair anlayışlarla birlikte dramatize eden tam bir sekans yaratmak gerekiyordu.

### *Bölüm*

Sahneler küçük ama anlamlı dönüşümler içerir; bir dizi sahne orta büyüklükte ve daha etkili bir dönüşüm içeren sekansı meydana getirir. Bir dizi sekans ise bir sonraki en büyük yapı olan bölümü oluşturur. Bölüm, karakterin yaşamındaki değer yüklü durumda meydana gelen çok büyük bir dönüşüm içerir. Temel bir sahne, bir sekansın doruğunu oluşturan bir sahne ve bir bölümün doruğunu oluşturan sahne arasındaki fark, değişimin derecesidir ya da daha kesin bir biçimde ifade edersek, değişimin karakter –karakterin içsel yaşamı, kişisel ilişkileri, hayattaki şansı ya da bütün bunların bir kombinasyonu– üzerindeki iyileştirici ya da kötüleştiri-

ci etki derecesidir.

Bir BÖLÜM, değerlerde önemli bir geri dönüşe neden olan doruksal bir sahnede doruğa çıkan, önceki sekans ya da sahneden etkisi itibariyle daha güçlü olan bir sekanslar dizisidir.

### *Öykü*

Bölümler dizisi en büyük yapı olan ÖYKÜ'yü meydana getirir. Öykü basitçe, en büyük ana olaydır. Öykünün başında karakterin yaşamındaki değer yüklü duruma baktığınız ve bunu öykünün sonundaki değer değişimiyle karşılaştırdığınız zaman, yaşamı baştaki bir durumdan alıp sondaki değişik bir duruma doğru götüren film eğrisini (arc of the film) görürsünüz. Bu son durum, bu son değişim mutlak ve değiştirilemez olmalıdır.

Bir sahnenin sebep olduğu değişim tersine çevrilebilir: Bir önceki skeçteki sevgililerin tekrar bir araya gelmeleri mümkündür; insanlar her gün kavga edebilir ve tekrar birbirlerini sevebilirler. Yukarıdaki sekans da tersine çevrilebilir: Ortabatılı iş kadını başarılı olup da girdiği işin, yalnızca nefret ettiği bir patrona rapor vermekten ibaret olduğunu öğrenebilir ve yeniden Tere Haute'a dönmeyi isteyebilir. Bir bölümün doruğu da tersine çevrilebilir: E.T.'nin ikinci bölümünde olduğu gibi, bir karakter ölebilir ve tekrar yaşama dönebilir. Neden olmasın? Modern bir hastanede ölen birinin yeniden hayata döndürülmesi sıradan bir olaydır. Bu nedenle sahneden sekansa ve sekanstan bölüme yazar küçük, orta ve büyük değişimler yaratır. Bu değişimlerin akla uygun bir şekilde tersine çevrilebilir olması gerekir. Ancak bu, son bölümün doruğu için geçerli değildir.

ÖYKÜNÜN DORUĞU: Bir öykü, mutlak ve tersine çevrilemez değişimi ortaya çıkaran son bölüm doruğunu veya öykü doruğunu oluşturan bölümler dizisidir.

En küçük öğenin kendi işini yapmasını sağlarsanız, onu derin bir amaç olan öykü anlatımının hizmetine sokarsınız. Diyaloğun her cümlesi ya da açıklamanın her satırı davranış veya hareketin dönüşümüne sebep olmalıdır ya da dönüşüme zemin hazırlamalıdır. Vuruşlar sahneleri, sahneler sekansları, sekanslar bölümleri, bölümler de doruğa kadar öyküyü kurar.

Terre Haute'li kahramanın, kendinden kuşku duymasından kendine güvene, tehlikeden hayatta kalmaya, sosyal yenilgiden başarıya doğru değişen yaşamının sahneleri bir sekans oluşturur, onu İŞSİZ'den ÇALIŞAN'a dönüştürür. Başlangıçtan öykünün doruğuna film eğrisini çizmek için, belki de bu açılış sekansı birinci bölümün doruğunda onu İŞSİZ'den, ŞİRKETİN BAŞKANI olmaya götüren bir dizi sekansa zemin

hazırlar. Birinci bölümün doruğu, yıkıcı şirket savaşlarının kadının, dostlarının ve çalışma arkadaşları tarafından ihanete uğramasına yol açtığı ikinci bölüme geçiş sağlar. İkinci bölümün doruğunda yönetim kurulu tarafından kadının işine son verilir ve kadın kendini sokakta bulur. Bu büyük tersine dönüş, onun rakip şirkete girmesine neden olur. Önceki şirkete başkan olduğu dönemde edindiği gizli bilgilerle donanmış olan kadın, bu şirkette hemen zirveye çıkar ve böylece önceki işverenlerini mahvedebilir. Bu bölümler onu filmin başındaki çalışkan, iyimser ve dürüst genç bir profesyonelden filmin sonunda şirket savaşlarının deneyimli bir acımasız, sinik ve yoz karakteri olmaya götürür – mutlak, tersine çevrilemez değişim.

## ÖYKÜ ÜÇGENİ

Bazı edebiyat çevrelerinde "olay örgüsü" (plot), "para karşılığı yazma" yan anlamıyla karartılmış, kirli bir sözcük haline gelmiştir. Kaybeden biziz, çünkü olay örgüsü bir öyküyü tasarlamak ve biçimlendirmek için zamana yayılan, birbiriyle tutarlı ve ilişkili olayları tanımlamak için kullanılan doğru bir terimdir. Hiçbir iyi film tesadüfi esinin parıltıları olmaksızın yazılamamışsa da, senaryo bir tesadüf değildir. Rastgele ortaya çıkan malzeme, o durumda kalamaz. Yazar bu esini tekrar tekrar düzenler, onun sanki içgüdüsel bir şekilde kendiliğinden yaratılmış gibi görünmesini sağlar, ancak filmin doğal ve çabalanmamış görünmesi için ne kadar çok çaba harcadığını da, ne derece yapaylığın devreye girdiğini de bilir.

> OLAY ÖRGÜSÜ öykü denen tehlikeli bölgede gezinmek ve doğru yolu seçmek için bir düzine olasılık karşısında doğru yolu seçmektir. Olay örgüsü yazarın olaylar seçkisi ve onların zaman içindeki düzenlemesidir.

Yine, ne dahil edilecek? Ne dışarıda bırakılacak? Önce ne, sonra ne gelecek? Olaylar arasında seçim yapılmalıdır; yazar iyi ya da kötü, tercih yapar; sonuç, olay örgüsüdür.

TENDER MERCIES ilk kez seyirciyle buluştuğunda, bazı eleştirmenler filmi "olay örgüsü yok" diye tanımladılar ve bu nedenle de övdüler. TENDER MERCIES bir olay örgüsüne sahip olduğu gibi, olay örgüsü film dünyasının en zor bölgelerinde geçmektedir: film eğrisinin kahramanın zihninde gerçekleştiği bir öykü. Burada kahraman, yaşama ve/veya kendisine yaklaşımında derin ve geri dönüşümsüz bir devrim yaşar.

Roman yazarları için böyle öyküler yazmak doğal ve kolaydır. Üçüncü tekil şahıs ya da birinci tekil şahısla, yazar öykünün tamamını kahramanın iç dünyasında dramatize etmek için doğrudan düşünceye ve duyguya

girebilir. Senaryo yazarı için böyle öyküler uzak ara en kırılgan ve zor öykülerdir. Kamerayı oyuncunun alnından geçirip düşüncelerinin fotoğrafını çekemeyiz, buna rağmen bunu deneyecek olanlar da vardır. Bir şekilde, film müziğini açıklamalı bir anlatımla doldurmadan ya da karakterlerin ağzına kendini açıklayan diyalog yerleştirmeden, izleyiciyi iç dünyayı görülebilir davranıştan yorumlamaya yöneltmeliyiz. John Carpenter'ın söylediği gibi: "Filmler zihinsel şeyleri fiziksel yapmakla ilgilidir."

Kahramanının içinde önemli bir değişimi başlatmak için Horton Foote, TENDER MERCIES'e yaşamının anlamsızlığı içinde boğulan Sledge ile açılış yapar. İçki içerek yavaş yavaş intihar etmektedir, çünkü inandığı hiçbir şey yoktur -ne aile, ne iş, ne bu dünya ne de öte dünya. Foote, filmi geliştirirken büyük bir aşk, göz alıcı bir başarı ya da mistik bir esinde anlam bulma klişesinden kaçınır. Bunun yerine bize aşk, müzik ve insan ruhunun hassas ipliklerinden basit ama anlamlı bir yaşam ören adamı gösterir. Sonunda Sledge sessiz bir dönüşüm geçirir ve yaşamaya değer bir hayat bulur.

Böylesi riskli bir filmin olay örgüsünü oluştururken Horton Foote'un ne terler döküp ne acılar çektiğini tahmin edebilirsiniz. Tek bir yanlış hamle -atlanmış bir sahne, gereksiz bir sahne, yanlış düzenlenmiş bir olay- Mac Sledge'in iç dünyasındaki sürükleyiciliği, yolculuğu sanki kartlardan bir kaleymiş gibi yıkardı. Bu nedenle olay örgüsü, sert dönüşler ya da zorlama gerilimler ve şok edici sürprizler anlamına gelmez. Bunun yerine, olaylar seçilmiş olmalı ve bunların modellenişi zaman boyunca gösterilmelidir. Düzenleme ya da tasarım anlamında, tüm öykülerin olay örgüleri vardır.

### *Klasik Olay Örgüsü, Mini Olay Örgüsü, Anti-Olay Örgüsü*

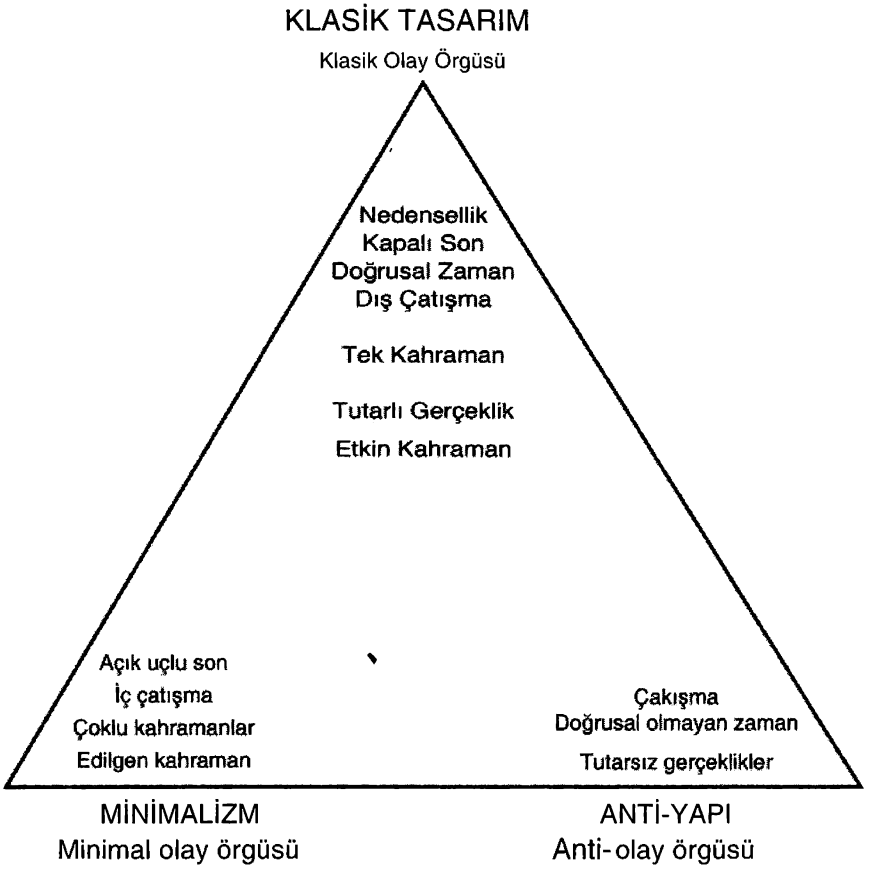
Her ne kadar pek çok olay tasarımı varsa da, bunlar sınırsız değildir. Bu sanatın en uzak köşeleri, öyküler evreninin haritasını çıkaran bir biçimsel olasılıklar üçgeni yaratır. Bu üçgen içinde yazarların kozmolojileri, onların gerçekliğe dair görüşleri ve bunun içinde hayatın nasıl yaşandığının toplamı vardır. Bu evrendeki yerinizi anlamak için bu haritanın koordinatlarını incelemeniz, üzerinde çalıştıklarınızla onları karşılaştırmanız ve benzer anlayışa sahip diğer yazarlarla paylaşarak onların size yol göstermesine izin vermeniz gerekir.

Öykü üçgeninin tepesinde Klasik Tasarım'ı oluşturan ilkeler yer alır. Bu ilkeler en doğru şekliyle "klasik"tir: ebedi ve kültürler ötesi; zamanın gölgeleri içinde medeni ya da ilkel, bütün toplumlar için temel, milyonlarca yıldır kulaktan kulağa yayılan öyküler. Gılgamış destanı 4000 yıl önce çivi yazısıyla on iki kil tablet üzerine oyulduğu zaman, öykü ilk olarak yazılı sözcüklere dönüşmüş, Klasik Tasarım ilkeleri de tam olarak ve güzel

bir biçimde yerini almıştı.

KLASİK TASARIM arzusunu yerine getirmek için karşıt güçlerle süregiden bir çatışmaya giren kahramanın etrafında, kurmaca gerçeklik içinde tutarlılığı ve neden-sonuç ilişkileri dikkate alınarak örülmüş, mutlak, geri dönülmez bir değişimle sonlanması için inşa edilmiş öyküdür.

Bu zamansızlık ilkeleri toplamına ben klasik olay örgüsü (Archplot) diyorum. Sözlükte Arch sözcüğü "aynı tür içinde diğerlerinin üstünde olan" anlamına gelir.




Bununla birlikte, klasik olay örgüsü, öykü anlatım biçimlerinin sınırlanması değildir. Sol köşeye minimalizmin tüm örneklerini yerleştiriyorum. Sözcüğün de öne sürdüğü gibi minimalizm, yazarın klasik tasarım öğeleriyle başlaması ve sonradan klasik olay örgüsünün önemli öğelerini küçülterek ya da bastırarak, düzelterek ya da keserek indirgemesi anlamı-

na gelir. Ben bu minimalist çeşitlilik dizisine mini olay örgüsü adını veriyorum. Mini olay örgüsü (miniplot) yok anlamına gelmez, onun öyküsü de en az bir klasik olay örgüsününki kadar güzel bir biçimde anlatılmış olmalıdır. Minimalizm bir yandan yalınlık ve ekonomi için çalışırken, diğer yandan da filmin izleyiciyi tatmin edecek, onları sinemadan "Ne güzel bir öykü!" düşüncesiyle çıkarmaya yetecek kadar klasikliği korur.

Sağ köşedeki anti-olay örgüsü (antiplot), Anti-Roman ya da Yeni Roman'ın ve Absürd Tiyatro'nun sinemadaki karşılığıdır. Bu anti-yapı çeşitliliği dizisi, Klasiği inkar etmez ama ona karşı çıkar; geleneksel biçimleri sömürmek, belki de biçimsel ilkelere ait düşünceyle alay etmek için onu yadsır. Anti-olay örgüsü oluşturan kişi, olayları olduğundan hafif göstermekle ya da sakin bir ciddiyetle nadiren ilgilenir; daha ziyade kendi "devrimci" tutkularını net bir biçimde ortaya koymak amacıyla filmleri aşırılıklara kaçma ve bilinçli bir abartıya yönelme eğilimindedir.

Klasik olay örgüsü dünya sinemasının eti, patatesi, makarnası, pirinci ve kuskusudur. Son yüz yıl boyunca uluslararası izleyiciye sunulan filmlerin büyük çoğunluğu bu şekildedir. Eğer bu on yıllara göz atarsak -THE GREAT TRAIN ROBBERY (BÜYÜK TREN SOYGUNU, Amerika, 1904), THE LAST DAYS OF POMPEII (POMPEİ'NİN SON GÜNLERİ, İtalya, 1913), THE CABINET OF DR. CALIGARI (DR. CALIGARI'NİN MUAYENEHANESİ, Almanya, 1920), GREED (Amerika, 1924), THE BATTLESHIP POTEMKIN (Sovyetler Birliği, 1925), M (Almanya, 1931), TOP HAT (Amerika, 1935), LA GRANDE ILLUSION (BÜYÜK YANILSAMA/ HARP ESİRLERİ, Fransa, 1937), BRINGING UP BABY (Amerika, 1938), CITIZEN KANE (YURTTAŞ KANE, Amerika, 1941), BRIEF ENCOUNTER (İngiltere, 1945), THE SEVEN SAMURAI (YEDİ SAMURAY, Japonya, 1954), MARTY (Amerika, 1955), THE SEVENTH SEAL (YEDİNCİ MÜHÜR, İsveç, 1957), THE HUSTLER (Amerika, 1961), 2001: A SPACE ODYSSEY (2001: UZAY MACERASI, Amerika, 1968), THE GODFATHER, PART II (BABA II, Amerika, 1974), DONA FLOR AND HER TWO HUSBANDS (Brezilya/1978), A FISH CALLED WANDA (İngiltere, 1988), BIG (Amerika, 1988), JU DOU (Çin, 1990), THELMA AND LOUISE (THELMA VE LOUISE, Amerika, 1991), FOUR WEDDINGS AND A FUNERAL (DÖRT NİKAH BİR CENAZE, İngiltere, 1994), SHINE (Avustralya, 1996)- klasik olay örgüsü içinde şekillenen öykü çeşitliliğinden hayrete düşeriz.

Mini olay örgüsü daha az çeşitlilikte olsa bile aynı derecede uluslararasıdır: NANOOK OF THE NORTH (KUZEYLİ NANOOK, Amerika, 1922), LA PASSION DE JEANNE D'ARC (JEANNE D'ARC'IN TUTKUSU, Fransa, 1928), ZERO DE CONDUITE (HAL VE GİDİŞ SIFIR, Fransa, 1933), PAISAN (KÖYLÜ KADIN PAISA, İtalya, 1946), WILD STRAWBERRIES (YABAN ÇİLEKLERİ, İsveç, 1957), THE MUSIC ROOM (Hin-

distan, 1964), THE RED DESERT (İtalya, 1964), FIVE EASY PIECES (Amerika, 1970), CLAIRE'S KNEE (CLAIRE'İN DİZİ, Fransa, 1970), IN THE REALM OF THE SENSES (DUYGU İMPARATORLUĞU, Japonya, 1976), TENDER MERCIES (Amerika, 1983), PARIS/TEXAS (Batı Almanya/Fransa, 1984), THE SACRIFICE (KURBAN, İsveç/Fransa, 1986), PELLE THE CONQUEROR (FATİH PELLE, Danimarka, 1987), STOLEN CHILDREN (İtalya, 1992), A RIVER RUNS THROUGH IT (BİZİ AYIRAN NEHİR, Amerika, 1993), TO LIVE (Çin/1994) ve SHALL WE DANCE (AŞKA DAVET) (Japonya, 1997). Mini olay örgüsü aynı zamanda WELFARE (Amerika, 1975) gibi anlatılı belgeselleri de içine alır.

Anti-olay örgüsü örnekleri ise daha az yaygındır, ağırlıklı olarak Avrupa'da ve II. Dünya Savaşı sonrasında yapılmışlardır: UN CHIEN ANDALOU (ENDÜLÜS KÖPEĞİ, Fransa, 1928), BLOOD OF THE POET (ŞAİRİN KANI) (Fransa, 1932), MESHES OF THE AFTERNOON (Amerika, 1943), THE RUNNING, JUMPING AND STANDING STILL FILM (İngiltere, 1959), LAST YEAR AT MARIENBAD (GEÇEN YIL MARIENBAD'DA, Fransa, 1960), 8 ½ (İtalya, 1963), PERSONA (İsveç, 1966), WEEKEND (HAFTASONU, Fransa, 1967), DEATH BY HANGING (Japonya, 1968), CLOWNS (İtalya, 1970), MONTY PYTHON AND THE HOLY GRAIL (İngiltere, 1975), THAT OBSCURE OBJECT OF DESIRE (ARZUNUN O BELİRSİZ NESNESİ, Fransa/İspanya, 1977), BAD TIMING (KÖTÜ ZAMANLAMA, İngiltere, 1980), STRANGER THAN PARADISE (CENNETTEN DE GARİP, Amerika, 1984), AFTER HOURS (GEÇ SAATLER, Amerika, 1985), A ZED&TWO NOUGHTS (İngiltere/Hollanda, 1985), WAYNE'S WORLD (WAYNE'İN DÜNYASI, Amerika, 1993), CHUNGKING EXPRESS (Hong Kong, 1994), LOST HIGHWAY (KAYIP OTOBAN, Amerika, 1997). Anti-olay örgüsü aynı zamanda Alain Resnais'nin NIGHT AND FOG (GECE VE SİS, Fransa, 1955) ve KOYAANISQATSI (HAYATIN ÖZÜ, Amerika, 1983) gibi kolajın kullanıldığı belgeselleri de içerir.

## ÖYKÜ ÜÇGENİNDE BİÇİMSEL FARKLILIKLAR

### *Açık Uçlu Sona Karşı Kapalı Son*

Klasik olay örgüsü, filmi kapalı bir sonla bitirir – öyküde ortaya atılan tüm sorular yanıtlanmış, uyandırılan tüm duygular tatmin edilmiştir. İzleyici tamamlanmış, bitmiş bir deneyimle sinemadan ayrılır - hiçbir kuşkusu, doyurulmamış hiçbir şeyi kalmamıştır.

Diğer yandan mini olay örgüsü bir miktar açık uçlu sonla biter. Anlatı sırasında ortaya konan soruların çoğu yanıtlanır, ancak yanıtlanmamış bir ya da iki soru kalabilir. İzleyici gördüklerini daha sonradan tamamla-

mak üzere sinemadan çıkar. Filmin uyandırdığı duyguların çoğu doyurulmuş olacaktır, ancak bu, tatmin edilmesi izleyiciye bırakılmış duygusal bir bölüm de olabilir. Her ne kadar mini olay örgüsü düşünce ve duygularda bir soru işareti bıraksa da, "açık uçlu son", filmin her şeyi askıda bırakarak bitmesi anlamına gelmez. Soru yanıtlanabilir, duygular çözüme kavuşabilir olmalıdır. Bir finali olanaklı kılan net ve sınırlı seçeneklere götürmeden önce her şey yapılmıştır.

Bir öykünün doruğunda anlatımın ortaya attığı bütün soruları yanıtlayan ve izleyicinin tüm duygularını tatmin eden kesin, tersine çevrilemez bir değişim oluyorsa, bu öykünün doruğu, KAPALI SON'dur.

Bir öykünün doruğunda yanıtlanmamış birkaç soru ile tam doyurulmamış duygu var ise bu, AÇIK UÇLU SON'dur.

PARIS/TEKSAS filminin doruğunda baba ve oğlu barışırlar, gelecekleri belirlenir ve onların mutlu olmaları yönündeki beklentimiz tatmin edilir. Ancak karı/koca, anne/oğul ilişkileri çözülmeden kalır. "Bu aile için bir gelecek var mı? Eğer varsa, nasıl bir gelecek onları bekliyor?" gibi sorular ortadadır. Yanıtlar filmden sonraki düşüncelerin mahremiyeti içinde bulunacaktır: Eğer bu ailenin birlikte olmasını istiyorsanız ancak yüreğiniz size bunun olamayacağını söylüyorsa, bu kederli bir akşamdır. Kendinizi, onların bundan sonra mutlu yaşayacaklarına inandırabilirseniz, filmden hoşnutluk içinde çıkarsınız. Minimalist öykü anlatıcı filmin bu son önemli parçasını bilinçli olarak izleyiciye bırakır.

### *Dışsal Çatışmaya Karşı İçsel Çatışma*

Klasik olay örgüsü dışsal çatışmaya vurgu yapar. Her ne kadar karakterlerin genellikle güçlü içsel çatışmaları olsa da vurgu, onların kişisel ilişkilerle, toplumsal kurumlarla ya da fiziksel dünyadaki güçlerle mücadeleleri üzerindedir. Mini olay örgüsünde ise, aksine kahraman ailesi, toplum ve çevre ile güçlü dış çelişkiler yaşar, ancak buradaki vurgu bilinçli ya da bilinçdışı olarak kendi düşünce ve duyguları içindeki mücadelede olacaktır.

THE ROAD WARRIOR ve ACCIDENTAL TOURIST'teki kahramanların yolculuklarını karşılaştırın. İlk filmde Mel Gibson'ın canlandırdığı Mad Max karakteri kendi kendine yeten yalnız adamdan kendini kurban eden kahramana doğru içsel bir dönüşüm yaşar, ancak buradaki vurgu klanın yaşaması üzerindedir. İkinci filmde ise William Hurt'ün canlandırdığı gezi kitabı yazarının yaşamı, yeniden evlenmesi ve yalnız bir genç için çok ih-

tiyaç duyulan bir baba haline gelmesiyle değişir, ama filmin vurgusu bu adamın ruhunun yeniden canlanması üzerindedir. Onun, duyguları felç olmuş, acı çeken bir adamdan aşkı ve duyguyu özgürce yaşayan adama dönüşmesi bu filmin egemen değişim eğrisidir.

### *Çok Sayıda Kahramana Karşı Tek Kahraman*

Klasik olarak anlatılmış bir öykü, anlatının merkezinde genellikle tek bir kahramana -bir adam, bir kadın ya da bir çocuk- yer verir. Önemli bir öykü tüm filme hakimdir ve onun kahramanı yıldız role sahiptir. Eğer yazar filmi görece küçük, yan olay örgüsü düzeyinde, her birinin ayrı bir kahramanı olan öykülere bölerse, sonuçta klasik olay örgüsünün dinamizmini azaltmış ve 1980'lerden bu yana popülerliği artan mini olay örgüsünün çoklu olay örgüsü (Multiplot) çeşitlemesini oluşturmuş olacaktır.

THE FUGITIVE'in oldukça yüklü klasik olay örgüsünde kamera hiçbir zaman Harrison Ford'un canlandırdığı kahramanın gözünden ayrılmaz: Başka yönlere kaymaz, bir yan olay örgüsüne ait ipucu bile yoktur. Diğer yandan, PARENTHOOD'da en az altı kahramanın altı öyküsü bir arada işlenir. Bir klasik olay örgüsünde olduğu gibi, bu altı karakterin çatışmaları ağırlıklı olarak dışsaldır; hiçbiri THE ACCIDENTAL TOURIST'in içsel dönüşümünü ve yoğun acı çekişini yaşamaz. Ancak bu ailenin mücadelelerinin duygularımızı pek çok yöne çekmesi ve her öykünün filmde on beş, yirmi dakika sürmesi nedeniyle onların çoklu öykü düzenlemesi anlatıyı yumuşatır.

Çoklu olay örgüsü, INTOLERANCE'dan (HOŞGÖRÜSÜZLÜK, Amerika, 1916) başlayarak GRAND HOTEL (Amerika, 1932), THROUGH A GLASS DARKLY (AYNADAKİ GİBİ, İsveç, 1961) ve SHIP OF FOOLS'dan (Amerika, 1965) geçerek, günümüzde SHORT CUTS (SOSYETEDEN İNSAN MANZARALARI), PULP FICTION (UCUZ ROMAN), DO THE RIGHT THING (DOĞRU OLANI YAP) ve EAT DRINK MAN WOMAN gibi filmlerde daha yaygın kullanılır olmuştur.

### *Pasif Kahramana Karşı Aktif Kahraman*

Bir klasik olay örgüsünün yalnız kahramanı aktif ve dinamik olmaya yönelir, giderek kızışan çatışma ve değişimin içinde arzusunun peşinden gider. Her ne kadar bir mini olay örgüsü düzenlemesinin kahramanı hareketsiz değilse de, göreceli olarak tepkisel ve pasiftir. Genel olarak bu pasiflik THE ACCIDENTAL TOURIST'te olduğu gibi kahramana güçlü bir içsel mücadele kazandırarak ya da PELLE THE CONQUEROR'nin çoklu olay örgüsü düzenlemesinde olduğu gibi, kahramanın dramatik olaylarla çevrelenmesiyle giderilir.

Arzusu peşinden koşan AKTİF KAHRAMAN insanlarla ve çevresindeki dünyayla doğrudan bir çatışmaya girer.

PASİF KAHRAMAN kendi yapısıyla çatışmasında içsel olarak arzusunun peşinden giderken, dışsal olarak aktif değildir.

PELLE THE CONQUEROR'nin ana karakteri yetişkinlerin dünyasının denetiminde olan bir gençtir ve bu nedenle reaksiyon gösteren biri olmak için pek az seçeneği vardır. Ancak yazar Bille August, genci çevresindeki trajik öykülerin pasif gözlemcisi yapmak için Pelle'nin yabancılaşmasının avantajını kullanır: Kanun kaçağı sevgililer bir çocuğu öldürür, bir kadın zina yaptığı için kocasını iğdiş eder, işçi ayaklanmasının lideri sopayla dövülerek zeka özürlü hale getirilir. August'un çocuğun bakış açısından anlatıyı yönlendirmesi sebebiyle bu şiddet olayları ekranın dışında ya da uzakta kalır, bu nedenle nadiren sebebi, o da yalnızca onun menfi sonuçları üzerinden görürüz. Bu düzenleme melodramatik, hatta tatsız olabilecek durumları yumuşatır ya da asgariye indirir.

### *Doğrusal Olmayan Zamana Karşı Doğrusal Zaman*

Bir klasik olay örgüsü zaman içinde belirli bir noktada başlar, zamanda az ya da çok eliptik olarak ilerler ve daha sonraki bir tarihte de sona erer. Geriye dönüşler (flashback) kullanılırsa da bunlar, izleyicinin öykünün olaylarını zamansal düzende sıralayabileceği şekilde kullanılır. Diğer yandan, bir anti-olay örgüsü, genellikle, olayları doğrusal bir ardışıklık içinde sıralamayı imkânsız hale getirmese de, zorlaştırmak için zamanı böler, karıştırır ve parçalara ayırır. Godard bir zamanlar kendi estetik anlayışına göre, bir filmin girişe, gelişmeye ve sonuca sahip olması gerektiğini ancak bu sırayla olmasının gerekli olmadığını söylemişti.

Geriye dönüşlerin olduğu ya da olmadığı ve olayların izleyicinin takip edebileceği bir zamansal düzen içinde sıralandığı bir öykü, DOĞRUSAL ZAMANDA (LINEAR TIME) anlatılır.

Zamanda atlamalar yapan ya da zamansal devamlılığı izleyicinin öncesi ve sonrasında neler olduğunu çözemeyeceği derecede bulanıklaştıran bir öykü, DOĞRUSAL OLMAYAN ZAMANDA (NONLINEAR TIME) anlatılır.

Bir anti-olay örgüsü olan BAD TIMING'de bir psikanalist (Art Garfunkel) Avusturya'da tatil yaparken bir kadınla (Theresa Russell) tanışır. Filmin ilk üçte biri, bir ilişkinin başlangıcı olduğu görülen sahneleri içerir, ancak bu sahnelerin arasındaki ileri-atlamalar (flash-forward) bu ilişkinin orta ve son aşamalarındaki sahnelere sıçrar. Filmin ikinci üçte birine çif-

tin orta dönemlerinden olduğunu varsaydığımız sahneler serpiştirilir ve bunların aralarına ilişkinin başlangıcına geriye dönüşler ve sonuna doğru da ileri atlamalar yerleştirilir. Filmin son üçte birine bu ilişkinin son günleri gibi anlaşılan sahneler hakimdir, ancak ilişkinin ortasına ve başına geriye dönüşler eklenir. Film bir nekrofili sahnesiyle sona erer.

BAD TIMING "alın yazısı olarak karakter" konusundaki eski düşüncenin yeniden işlenişidir. Bu düşünceye göre kaderiniz eşittir sizsiniz, yaşamınızın sonuçları sizin benzeri olmayan karakter yapınız tarafından -ne aile, ne toplum, ne çevre ne şans ne de başka bir şey- belirlenecektir. BAD TIMING'de anti-yapı tasarımı, bir salata sosu gibi zamanı karıştırarak karakterlerin çevrelerindeki dünyayla bağlarını koparır. Onu farklı kılan, bir haftasonu Salzburg'a ya da daha sonraki haftasonu Viyana'ya gidip gitmemeleri; orada öğle yemeği mi yoksa akşam yemeği mi yedikleri; onun ya da bunun üzerinde tartışıp tartışmadıkları değildir. Önemli olan onların kişiliklerinin zehirli simyasıdır. Bu çift, karşılaştığı anda, grotesk kaderlerine doğru hızla ilerleyen trene adım atmış olurlar.

### *Rastlantıya Karşı Nedensellik*

Klasik olay örgüsü dünyada bir şeylerin nasıl olup bittiğine, bir nedenin nasıl bir sonuç yarattığına, bu sonucun nasıl başka bir sonucu tetikleyen bir neden haline geldiğine vurgu yapar. Klasik öykü düzenlemesi, yaşamın karşılıklı bağlantıları içinde netlikten anlaşılmazlığa, kişisellikten destansılığa, bireysel kimlikten uluslararası ağa doğru bir grafik çizer. Bu düzenleme, anlaşıldığında yaşama anlam kazandıran bir nedensellik zinciri ağını açıkça ortaya koyar. Diğer yandan anti-olay örgüsü, genellikle, nedenselliğin yerine rastlantıyı geçirir, evrendeki nedensellik zincirini kıran şeylerin rastlantısal çakışmalarına vurgu yapar ve öyküyü parçalanma, anlamsızlık ve absürdlüğe götürür.

NEDENSELLİK bir sebebe dayalı davranışların sonuçlara neden olduğu, bunun da başka sonuçların nedenleri haline geldiği bir öyküyü sürükler; böylelikle, öykünün doruğuna kadar epizotların zincirleme reaksiyonu içinde çatışmanın farklı düzeyleri arasında bağlantı kurar ve gerçekliğin parçalarının birbiriyle ilişkili olduğunu gösterir.

RASTLANTI sebepsiz davranışların, başka sonuçlara yol açmayan olayları tetiklediği ve böylelikle öykünün çeşitli epizotlara bölündüğü ve açık uçlu bir sona sahip olduğu kurmaca bir dünyayı sürükler ve varoluşun bağlantısızlığını ifade eder.

AFTER HOURS'da bilgi işlemci genç bir adam (Griffin Dunne) rastlan-

tı eseri Manhattan'da bir kafede tanıştığı bir kadınla randevulaşır. Kadının Soho'daki dairesine giderken son yirmi doları taksinin camından dışarıya uçar. Daha sonra parasını kadının evinde yapımı süren tuhaf bir heykele tutturulmuş olarak görür. Randevulaştığı kadın aniden iyi planlanmış bir biçimde intihar eder. Metroya bile parası yetmez halde Soho'da kapana kısılan adam, bir soyguncuyla karıştırılır ve yasaları kendilerine göre yorumlayıp uygulayan bir grup insan tarafından kovalanır. Çılgın karakterler ve taşan bir klozet onun kaçmasına engel olur. Sonunda bir heykelin içine saklanır, gerçek hırsızlar tarafından çalınan bu heykel, onların minibüsünün arka kapısından çalıştığı işyerinin önünde caddeye düşer ve tam mesai saatinin başında, yazılımcı olarak güne başlar. O, Tanrının masasında bir bilardo topudur, rastgele oraya buraya savrulur.

### *Tutarsız Gerçekliklere Karşı Tutarlı Gerçeklikler*

Öykü yaşamın bir metaforudur. Bizi gerçekliğin ötesine geçirerek öze götürür. Bu nedenle gerçekliğe ait bir standardı öyküye bire bir uygulamak hata olacaktır. Yarattığımız dünyalar kendi içsel nedensellik kurallarına uymak zorundadır. Bir klasik olay örgüsü tutarlı bir gerçeklik içinde açılır; ancak bu durumda gerçeklik, gündelik hayat anlamına gelmez. En doğal, "yaşanan şekliyle hayat" olarak mini olay örgüsü, soyutlanmış ve yoğunluğu azaltılmış bir varoluştur. Her kurmaca gerçeklik kendi içinde şeylerin nasıl gerçekleştiğini eşsiz bir biçimde tesis eder. Bir klasik olay örgüsünde bu kurallar çok tuhaf olsalar bile, yıkılamazlar.

> TUTARLI GERÇEKLİKLER anlam yaratmak için karakterlerle onların dünyası arasında, anlatının başından sonuna kadar tutarlı bir biçimde devam eden karşılıklı etkileşim modellerini tesis eden kurmaca düzenlemedir.

Örneğin fantezi türündeki hemen hemen tüm çalışmalar, "gerçekliğin" tuhaf kurallarına kesinlikle itaat edildiği klasik olay örgüleridir. WHO FRAMED ROGER RABBIT'te bir insan karakter, çizgi kahraman Roger'ı kilitli bir kapıya doğru kovalar. Roger bir anda iki boyuta döner, eşiğin altından kayar ve kaçar. İnsan kapıya çarpıp kalır. Fakat bu, artık bir öykü kuralı haline gelir: Hiç kimse Roger'ı yakalayamaz çünkü o iki boyuta geçerek kaçabilir. Yazar, Roger'ın daha sonraki bir sahnede yakalanabilmesini isteseydi, insan olmayan birini yaratması ya da bir önceki takip sahnesini yeniden yazmış olması gerekirdi. Nedenselliğin öykü kurallarını oluşturan bir klasik olay örgüsü yazarı, kendi kendine oluşturduğu disiplin içinde çalışmalıdır. Tutarlı Gerçeklik bu nedenle içsel olarak kendisine sadık, tutarlı bir dünya anlamına gelir.

TUTARSIZ GERÇEKLİKLER öykünün epizotlarının bir absürdlük duygusu yaratmak için tutarsız bir şekilde bir gerçeklikten diğerine atladığı, karşılıklı etkileşim tarzlarının karışımından oluşan düzenlemelerdir.

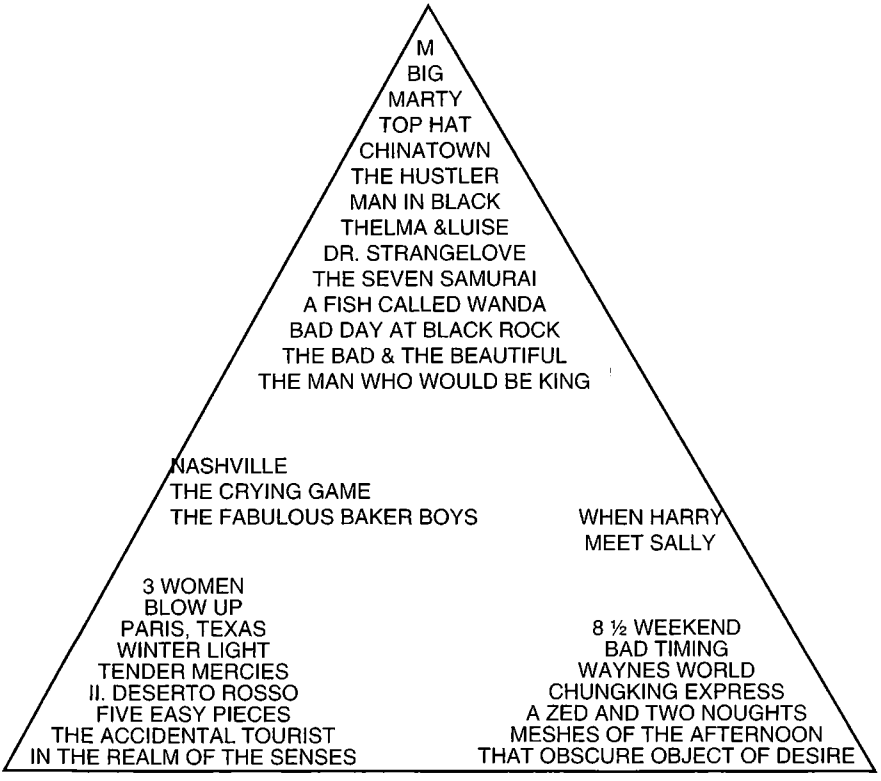
Bununla birlikte bir anti-olay örgüsünde tek kural, kuralları yıkmaktır: Jean-Luc Godard'ın WEEKEND filminde Parisli bir çift, sigortadan alacakları para yüzünden yaşlı teyzelerini öldürmeye karar verir. Teyzelerinin taşradaki evine giderken gerçekten ziyade halusinatif bir kazada, kırmızı spor arabaları mahvolur. Daha sonra çift hoş, gölgeli, dar bir yoldan yaya olarak güçlükle ilerlerken birden 19. yüzyıl İngiltere'sinden kopup gelen ve *Uğultulu Tepeler* romanını okuyarak 20. yüzyıl Fransa'sına düşen Emily Brontë ortaya çıkar. Parisli çift Emily'yi görmekten hoşlanmaz, Zippo çakmaklarını çıkarıp onun kabarık eteğini tutuştururlar, onu yakıp kül eder ve yürümeye devam ederler.

Bu, klasik edebiyatın yüzüne atılan bir tokat mıdır? Belki de öyledir, fakat bu tekrarlanmaz. Bu bir zamanda yolculuk filmi değildir. Hiç kimse geçmişten ya da gelecekten çıkıp gelmez; yalnızca bir kereliğine Emily gelir. Kural yıkılmıştır.

Klasik olay örgüsünü dönüştürme arzusu ilk olarak bu yüzyılın başlarında görüldü. August Strindberg, Ernst Toller, Virginia Woolf, James Joyce, Samuel Beckett ve William S. Burroughs gibi yazarlar sanatçı ve dış gerçeklik arasındaki bağlantıları koparma ve bununla da, sanatçı ve izleyicinin büyük bölümü arasındaki ilişkiyi değiştirme ihtiyacı hissettiler. Ekspresyonizm, Dadaizm, Sürrealizm, Bilinç Akışı, Absürd Tiyatro, Antiroman ve Sinemasal anti-yapı teknik olarak farklıdır, ancak aynı sonucu paylaşırlar: Sanatçının, izleyicilerini de davet ederek, kendi özel dünyasına geri çekilmesi. Bunlar yalnızca olayların zamanla ilişkisiz, rastlantısal, parçalanmış ve kaotik olduğu dünyalar değildir, aynı zamanda karakterler de tanınabilir bir psikoloji içinde değillerdir. Akıllı ya da deli olsunlar, bunlar ya kasıtlı olarak tutarsız ya da açık bir biçimde simgeseldirler.

Bu tarz filmler "yaşanıldığı şekliyle hayat"ın değil, "düşünüldüğü şekliyle hayat"ın metaforudurlar. Gerçekliği yansıtmazlar ancak yönetmenin tekbenciliği, öykü tasarımının sınırlarını didaktik ve idealist yapılara doğru genişletir. Ancak WEEKEND gibi bir anti-olay örgüsünün tutarsız gerçekliği bir çeşitler birliğine sahiptir. İyi yapıldığında, yönetmenin aklının öznel durumunun dışavurumu olarak hissedilir. Bu tek bir algı duygusu, ne kadar tutarsız olursa olsun, filmi, onun çarpıklıklarının içine girmeye gönüllü izleyiciler için tutarlı hale getirir.

## KLASİK OLAY ÖRGÜSÜ




MİNİ OLAY ÖRGÜSÜ — — — ANTİ- OLAY ÖRGÜSÜ

Yukarıda sıralanan yedi biçimsel çelişki ve karşıtlıklar değişmez değildir. Sınırsız sayıda tonları ve açıklık/kapalılık, pasiflik/aktiflik, tutarlı gerçeklik/tutarsız gerçeklik tonları ve dereceleri vardır. Tüm öykü anlatı olasılıkları bu öykü tasarım üçgeni içine dağılır ancak çok az sayıda film, üçgenin uç köşelerine yerleşmiş olan katışıksız biçimleri kullanır. Bu üçgenin her yanı yapısal bir seçimler tayfıdır ve yazarlar öykülerini bu çizgiler boyunca, bazen bunları harmanlayarak bazen de her köşeden yararlanarak yazarlar.

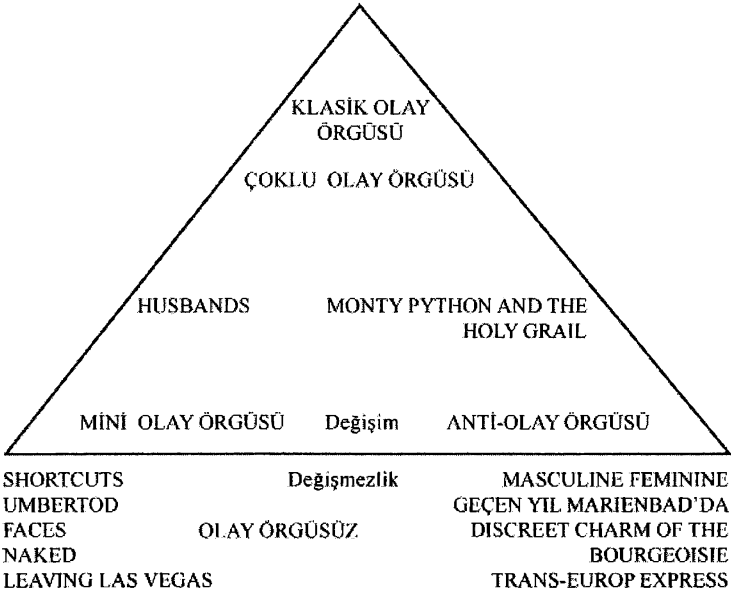
THE FABULOUS BAKER BOYS ve THE CRYING GAME klasik olay örgüsü ile mini olay örgüsünün arasında bir yere denk gelir. Her biri oldukça edilgen bir tecridin öyküsünü anlatır, her biri yan olay örgüsünün aşk hikayesini yanıtsız bırakarak açık uçlu olarak biter. Ne CHINATOWN ya da THE SEVEN SAMURAI kadar klasik ne de FIVE EASY PIECES ya da THE SCENT OF GREEN PAPAYA kadar minimalisttir.

Çoklu olay örgülü filmler aynı zamanda klasikten daha az ve mini-

malden daha fazla sayıdadır. Bu biçimin bir ustası olan Robert Altman'ın filmleri, olasılıklar tayfını genişletir. Bir çoklu olay örgüsü filmi, bireysel öykülerin güçlü dışsal sonuçlarla dönüştürülmesi (NASHVILLE) gibi, klasik olay örgüsüne doğru yönelerek, daha "sert" ya da olay örgüsünün ilerleyişinin yavaşlatılması ya da aksiyonun özümsenmesi gibi (3 WOMEN), mini olay örgüsüne doğru yönelerek daha "yumuşak" olabilir.

Bir film sözde-anti-olay örgüsüne sahip olabilir. Örneğin Nora Ephron ve Rob Reiner WHEN HARRY MET SALLY'de (HARRY, SALLY İLE TANIŞINCA) sahte belgesel (mockumentary) sahnelerini araya soktuğunda, filmin "gerçekliği" baştan sona sorunlu haline gelir. Yaşlı çiftle yapılan ve nasıl tanıştıklarını gösteren belgesel tarzı röportajlar aslında oyuncuların belgesel tarzda oynadıkları keyifli sahnelerdir. Geleneksel bir aşk hikâyesinin içine sıkıştırılan bu sahte gerçekler, filmi anti-yapının tutarsız gerçekliğine, kendine yönelik bir hicve doğru iter.

BARTON FINK gibi bir film her üç köşenin özelliklerini de taşıyarak merkezde yer alır. Film Hollywood'da (dış güçlerle aktif çatışma) isim yapmaya çalışan New Yorklu genç bir oyun yazarının (tek kahraman) öyküsü olarak başlar – klasik olay örgüsü. Ancak Fink (John Turturro) gittikçe daha münzevi yaşamaya başlar ve sert bir yazarın engellemesinin acısını çeker (iç çatışma) – mini olay örgüsü. Bu süreç halüsinasyona dönüştüğünde, ta ki hiçbir şeye güvenilemeyeceğini düşünene kadar, neyin gerçek, neyin fantezi (tutarsız gerçeklikler) olduğu konusunda giderek daha az emin olma durumu yaşarız – anti-olay örgüsü. Filmin sonu, dalgın bir şekilde denize bakan Fink nedeniyle oldukça açık uçludur, ancak onun bir daha yazmayacağı neredeyse kesindir.



### *Değişmezliğe Karşı Değişim*

Yukarıda mini olay örgüsü ve anti-olay örgüsü arasına çizilen çizgi, yaşamın net bir biçimde değiştiğini gösteren öykülerdir. Ancak mini olay örgüsünün sınırlarında değişim neredeyse görünmez olabilir, çünkü HUSBANDS'da olduğu gibi, değişim içsel çatışmanın en derin düzeyinde olur. Anti-olay örgüsünün sınırlarında değişim MONTY PYTHON AND THE HOLY GRAIL'de olduğu gibi kozmik bir şaka halinde patlayabilir. Ancak her iki durumda da öykülerin eğrisi ve yaşam iyi ya da kötü yönde değişir.

Bu çizginin altındaki öyküler değişmezlik özelliğine sahiptir ve herhangi bir ilerleme göstermezler. Filmin sonunda karakterin yaşamındaki değer yüklü değişim durumu başlangıcın hemen hemen aynısıdır. Öykü gerçeğe benzer bir tasvir ya da absürdlüğün tasviri içinde çözülür. Ben bu filmleri Olay Örgüsüz (Nonplot) filmler olarak adlandırıyorum. Her ne kadar bizi bilgilendirse, bizi etkilese ve kendi retoriği ile biçimsel yapısına sahip olsa da, bu filmler öykü anlatmaz. Bu nedenle öykü üçgeninin dışında ve gevşek bir biçimde "anlatı" denebilecek her tür ile temas halinde olan bir yerde dururlar.

UMBERTO D, FACES ve NAKED gibi yaşamdan bir kesitin anlatıldığı filmlerde kahramanların yalnız, sorunlu yaşamlar sürdüklerini izleriz. Sanki daha da acı çekerek sınanmaktadırlar; ancak filmin sonlarında yaşamın acısını kabullenmiş, hatta çok daha fazlasına hazır görünürler. SHORT CUTS'ta bireysel yaşamlar birçok ayrı öykü içinde değişirler, ancak ruhsuz bir keyifsizlik filmi sona erdirir; cinayet ve intihar bu manzaranın doğal bir parçasıymış gibi görününceye kadar her şeyin içine işler. Her ne kadar olay örgüsüzlük evreni içinde değişen bir şey yoksa da, içimizde uyanan dengeli bir anlayışın ve 'ümitvar' değişimin canlandığını hissederiz.

Anti-yapılı olay örgüsüz filmler (Antistructured Nonplots) aynı zamanda dairesel bir model izler, ancak aşırı doğalcı-olmayan bir tarzla yapılan absürdlüğe ve hicve dönüşürler. MASCULINE FEMININE (Fransa, 1966), THE DISCREET CHARM OF THE BOURGEOISE (BURJUVAZİNİN GİZLİ ÇEKİCİLİĞİ, Fransa, 1972) ve PHANTOM OF LIBERTY (ÖZGÜRLÜK HAYALETİ, Fransa, 1974) cinsel ve politik burjuva soytarılıklarıyla alay eden sahneler içerir, ancak açılış sahnesindeki duygusuz aptallar, filmin son jeneriği akarken yine duygusuz ve aptaldırlar.

## ÖYKÜ TASARIM POLİTİKASI

İdeal bir dünyada sanat ve politika birbirlerine temas etmezdi. Gerçekte ise, bunlar ellerini birbirlerinden çekemezler. Politika, her şeyde oldu-

ğu gibi, öykü üçgeninin içinde de gizlidir: Beğeni politikası, festivaller ya da ödül politikası ve de en önemlisi ticari başarıya karşı sanatsal başarı politikası. Politik olan her şeyde olduğu gibi, hakikatin çarpıtılması en fazla uç noktalarda görülür. Her birimizin, öykü üçgeni içinde bir yerlerde doğal bir adresi vardır. Tehlike, nedenler kişisel gerekçelerden çok daha ideolojik olduğu için, olmanız gereken yerde (evde, kendi alanınızda) değil de, ayrı bir alanda (politik/ideolojik) çalışmaya zorlandığınızı hissetmeniz ve yürekten inanmadığınız öyküler tasarlayarak kendinizi tuzağa düşürmenizdir. Ancak sinemanın aldatıcı polemiklerine dürüst bir şekilde bakarsanız, yolunuzu kaybetmezsiniz.

Yıllar boyunca sinemanın başlıca politik konusu "sanat filmi"ne karşı "Hollywood filmi" olmuştur. Her ne kadar bu terimlerin modası geçmiş görünse de, taraftarları hâlâ vardır ve seslerini duyurmaktadır. Geleneksel olarak argümanları küçük bütçelilere karşı büyük bütçeli filmler, resimsel kompozisyona karşı özel efektler, takım oyununa karşı star sistemi, devlet desteğine karşı özel yatırım, stüdyoların memur yönetmenlerine karşı yaratıcı yönetmenlerle (auteur) bağlantılı olarak kullanılmaktadır. Ancak bu tartışmalarda gizli olan şey, birbirine tamamen zıt yaşam görüşüdür. Bu can alıcı sınırlar öykü üçgeninin tabanı boyunca uzanır: Değişime karşı değişmeme, yazar için derin anlamları olan felsefi bir çatışmadır. Terimleri tanımlayarak başlayalım:

"Hollywood filmi" anlayışının içine REVERSAL OF FORTUNE, Q & A, DRUGSTORE COWBOY, POSTCARDS FROM EDGE, SALVADOR, RUNNING ON EMPTY, BLUE VELVET, BOB ROBERTS, JFK, DANGEROUS LIAISONS, THE FISHER KING, DO THE RIGHT THING ya da EVERYBODY SAYS I LOVE YOU filmleri girmez. Bu filmler ve buna benzer daha pek çokları Hollywood stüdyoları tarafından üretilmiş ve kazandıkları uluslararası başarı alkışlanmıştır. ACCIDENTAL TOURIST pek çok aksiyon filmini geçerek dünya çapında 250 milyon dolardan fazla gişe geliri getirmiştir, ancak bu tanımın içine dahil edilemez. "Hollywood filmi"nin politik anlamı -filmlere hakim olan ve Hollywood'un her yıl yaptığı kaba komedilerle romantik filmlerin sayısına eşit olan- otuz ya da kırk özel efekt filmine, yani Hollywood'un ürettiklerinin yarısından azına indirgenir.

"Sanat filmi" en geniş anlamıyla Hollywood'da yapılmayan, özellikle yabancı film, hatta daha da özellikle Avrupa filmi anlamına gelir. Batı Avrupa her yıl genel olarak dört yüzün üzerinde film üretir ki bu sayı Hollywood'un üzerindedir. Bununla birlikte, "sanat filmi"; kanlı aksiyon filmleri, hard-core pornolar veya güldürülerden oluşan Avrupa yapımlarının çok büyük bir bölümüyle ilgili değildir. Kafe eleştirisi ağzıyla, "sanat filmi" (ne aptal bir ifade – "sanat romanı" ya da "sanat tiyatrosu" terimlerini düşünün) Atlantik'i geçmeyi başarmış BABETTE'S FEAST, IL POSTI-

NO (POSTACI) ya da MAN BITES DOG gibi mükemmel birkaç filmle sınırlıdır.

Bu terimler kültürel politika savaşlarında uydurulmuştur ve tam anlamıyla zıt değillerse de her biri büyük ölçüde farklı gerçeklik görüşlerine işaret eder. Hollywood yönetmenleri yaşamın değişim kapasiteleriyle ilgili aşırı iyimser olma eğilimindedirler (bazıları buna aptalca der). O nedenle bu görüşü ifade etmek için klasik olay örgüsüne ve aşırı bir yüzdeyle mutlu sonlara bel bağlarlar. Hollywood'dan olmayan yönetmenler değişim konusunda son derece (bazılarına göre modaya uyarak) kötümserdir ve yaşamın değiştikçe daha fazla aynı kaldığını ya da daha kötüsü, değişimin acı getirdiğini iddia ederler. Sonuç olarak değişimin faydasızlığını, anlamsızlığını ya da yıkıcılığını ifade etmek için olay örgüsüz tasviri ya da aşırı mini olay örgüleri ve mutsuz sonlu anti-olay örgüleriyle durağan filmler yapmayı tercih ederler.

Kuşkusuz bunlar Atlantik'in her iki kıyısında da istisnaların olduğu eğilimlerdir. Ancak ikiye bölünme gerçektir ve Eski Dünya'yı Yeni'sinden ayıran denizden daha derindir. Amerikalılar durağan kültürün hapishanelerinden de müsamahası olmayan değişim yanlılarından da kaçarlar. Sürekli değişiriz ve bu değişimde neyin işimize yaradığını bulmaya çalışırız. ABD'ye trilyon dolarlık güvenlik ağı ördükten sonra şimdi onu parçalıyoruz. Diğer yandan Eski Dünya yüzyıllar boyunca yaşadığı zorlu deneyimlerden sonra böyle değişimlerden korkmayı ve bu toplumsal dönüşümlerin kaçınılmaz olarak savaşı, kıtlığı ve kaosu getirdiğini öğrenmiştir.

Öyküye dair kutuplaşmış tutumlarımızın sonucu şudur: Sanat filmi'nin (insan durumu hakkında saf değil, ancak bunun ya olumsuz ya da durağan olacağı ısrarı) saf kötümserliğine karşı Hollywood'un aynı düzeyde saf iyimserliği (değişim konusunda saf değil ancak olumlu değişim konusunda ısrarlı). Ayrıca Hollywood filmleri, genellikle samimi olmaktan ziyade ticari nedenlerle bir altüst oluşu zorlar. Yine çok sık olarak Hollywood'dan olmayan filmler samimiyetten çok, moda olması sebebiyle karanlık tarafa tutunur. Her zaman olduğu gibi, gerçek ortalarda bir yerlerdedir.

Sanat filminin iç çatışma üzerine odaklanması iyi eğitim almış olanların ilgisini çeker, çünkü iç dünya, üst düzeyde eğitimin çok zaman aldığı yerdir. Bununla birlikte minimalistler genellikle kendi ilgi alanlarına aşırı düşkün olanların sadece iç çatışma diyetini arzulamalarına olduğundan daha fazla değer biçerler. Daha da kötüsü, onlar aynı zamanda, ekranda görünmeyenleri ifade etme yeteneklerini de abartırlar. Bazılarının belirttiği gibi, Hollywood aksiyon filmi yönetmenleri karakter, düşünce ve duygu açısından izleyicilerine ve daha da kötüsü izleyicilerin aksiyon filmi klişelerinden uzak durmak istemelerine gereken önemi vermezler.

Hollywood filminde öykü genellikle zorlama ve klişe olduğundan, yö-

netmenler izleyicinin dikkatini film üzerinde toplamak için farklı şeyler yapmak zorundadırlar; örneğin THE FIFTH ELEMENT'te (BEŞİNCİ ELEMENT) olduğu gibi, dönüşüm efektlerine ve ahenksiz bir gözüpekliğe başvururlar. Aynı şekilde, sanat filminde öykü zayıf olduğu ya da hiç olmadığı için yine yönetmenler telafi yoluna gitmek zorundadırlar. Bu durumda iki olasılık vardır: Bilgi ya da duyusal uyarım. Ya politik tartışmaların, felsefi düşüncelerin olduğu ve karakterlerin kendi duygularını bilinçli bir şekilde tanımladıkları diyalog dolu sahneler ya da THE ENGLISH PATIENT'da (İNGİLİZ HASTA) olduğu gibi, izleyicilerin duygularına haz veren zengin yapım tasarımı ve etkileyici görüntüler ya da film müziği.

Çağdaş sinemanın politik mücadelelerinin hazin gerçeği hem "sanat filmi" hem de "Hollywood filmi"ndeki aşırılıkların esasında birbirlerinin aynadaki yansımaları olmasıdır. Anlatı, seyirliğin göz alıcı yüzeyi haline gelmeye ve izleyicinin dikkatini öykünün boşluğundan ya da doğru olmayışından başka bir şeye yöneltmeye zorlanır.

Finans, dağıtım ve ödüller konusundaki politik tartışmanın ardında, mini olay örgüsü ve anti-olay örgüsüne karşı klasik olay örgüsüne dair karşıt dünya görüşlerinde yansımasını bulan derin bir kültürel bölünme yatar. Yazar öyküden öyküye üçgen içinde herhangi bir yere yönelebilir, ancak çoğumuz kendimizi evin içinde, orada ya da burada bir yerlerde olduğumuzu hissederiz. Kendi "politik" seçimlerinizi yapmalı ve nerede duracağınıza karar vermelisiniz. Bunu yaparken, düşünmeniz için şu noktaları belirtmeme izin verin:

### *Yazar Yaşamını Yazarak Kazanmalıdır*

Haftada kırk saat çalışarak yazmak mümkündür. Binlerce yazar böyle yapmıştır. Ancak zaman içinde yorgunluk başlar, konsantrasyon dağılır, yaratıcılık biter ve bitirmeye niyetlenirsiniz. Bunu yapmadan önce, yazdıklarınızla para kazanmanın bir yolunu bulmalısınız. Yetenekli bir yazarın sinema, televizyon, tiyatro ve yayıncılığın gerçek dünyasında hayatta kalması şu gerçeği kabul etmesiyle başlar: Öykü tasarımının klasik olay örgüsünden kalkıp üçgenin alt kısmına, mini olay örgüsü, anti-olay örgüsü ve olay örgüsüzlüğünün en uzak noktalarına doğru hareket etmesi izleyiciyi ürkütür.

Bu zayıflamanın nitelikle ya da niteliğin olmamasıyla bir ilgisi yoktur. Öykü üçgeninin her üç köşesi de, mükemmel olmayan dünyamız için mükemmel başyapıtlarla ışıldar. İzleyici daha çok şu nedenle ürker: Pek çok insan, yaşamın kesin, tersine çevrilemez, değişime dair kapalı deneyimleri getirdiğine; çatışmanın en önemli kaynaklarının kendileri için dışsal olduğuna; onların, kendi varoluşlarının tek ve aktif kahramanları olduğuna; onların varoluşunun süregiden bir zaman içinde tutarlı, nedensel ola-

rak birbiriyle ilişkili gerçeklik parçaları içinde hareket ettiğine ve bu gerçekliğin içindeki olayların açıklanabilir ve anlamlı nedenlerle olduğuna inanır. Ateşi bulan ve ona dikkatle bakan atalarımızdan beri hep şunu düşünürüz: "Ben". Bu, insanoğlunun dünyayı ve onun içinde kendisini nasıl gördüğü ile ilgilidir. Klasik tasarım, insan aklının bir aynasıdır.

Klasik tasarım belleğin ve öngörünün bir modelidir. Geçmişi düşündüğümüzde, olayları anti-yapı içinde bir araya getirebilir miyiz? Ya minimalist olarak? Hayır. Hatıraları, geçmişi canlı bir biçimde canlandırmak için bir klasik olay örgüsü çevresinde toplar ve şekillendiririz. Geleceğe dair hayal kurduğumuzda, korktuğumuzda ya da olacaklar için dua ettiğimizde, anlayışımız minimalist midir? Yoksa anti-yapı mı? Hayır. Fantezilerimizi ve umutlarımızı bir klasik olay örgüsü kalıbı içine dökeriz. Klasik tasarım aklın isyan ettiklerinin dışında insan anlayışının zamansal, uzamsal ve nedensel kalıplarını gösterir.

Klasik tasarım, Batılı yaşam görüşünü yansıtmaz. Binlerce yıldır Doğu Akdeniz'den Java ve Japonya'ya, Asyalı öykü anlatıcılar çalışmalarını macera arzusu ve büyük bir tutkuyla klasik olay örgüsü içinde şekillendirdiler. Asya filmlerinin yükselişe geçmesinden de anlaşılacağı üzere, Doğulu senaryo yazarları Batı'da kullanılan klasik tasarım ilkelerini aynen uyguladılar, anlatılarını nükte ve ironiyle zenginleştirdiler. Klasik olay örgüsü ne eskidir ne de moderndir, ne Batılı ne Doğuludur; insana aittir.

İzleyici, bir öykünün can sıkıcı ve anlamsız bulduğu kurmaca gerçekliklere fazlasıyla yaklaştığını hissettiği zaman, kendini yabancılaşmış hisseder ve bu öyküye sırt çevirir. Bu, gelir durumu ve geçmişinden bağımsız olarak tüm akıllı, duyarlı insanların gerçeğidir. İnsanların büyük çoğunluğu anti-olay örgüsünün tutarsız gerçekliklerini, mini olay örgüsünün içselleştirilmiş edilgenliğini ve olay örgüsüzlüğün durağan daireselliğini kendi yaşamlarının simgeleri olarak onaylayamaz. Öykü, üçgenin tabanına indikçe izleyici kitlesi, gerçekliklerinin arada bir çarpıtılmasından hoşlanan sadık, entelektüel sinemaseverlere indirgenir. Bunlar, hevesli ve memnun etmesi zor izleyicilerdir ancak sayıları oldukça azdır.

Eğer izleyici sayısı azalırsa bütçe de daraltılmalıdır. Bu, kuraldır. 1961 yılında Alain Robbe - Grillet LAST YEAR AT MARIENBAD'ı yazdı ve 70'ler ve 80'ler boyunca yaşamı canlandırmaktan çok yazma sanatıyla ilgili filmler olan, bulmaca parçaları gibi birçok harika anti-olay örgüsü yazmaya devam etti. Ona filmlerinin ticaret karşıtı eğilimine karşın o koltukta oturmaya devam etmeyi nasıl başardığını sordum. Bir film yapmak için hiçbir zaman 750 bin dolardan daha fazla harcamadığını ve asla harcamayacağını söyledi. Onun izleyicisi sadık ama azdı. Aşırı düşük bir bütçeyle yatırımcıları paralarını ikiye katladılar ve onu yönetmen koltuğunda tuttular. Ancak 2 milyon dolarlık bir bütçeyle hem onlar tüm paralarını hem de Robbe-Grillet koltuğunu kaybedebilirdi. Robbe-Grillet hem öngö-

rü sahibi hem de pragmatistti.

Eğer Robbe-Grillet gibi mini olay ya da anti-olay örgülü senaryolar yazmak istiyorsanız ve küçük bir bütçeyle çalışmak için Hollywood'dan olmayan bir yapımcı bulabilirseniz ve de payınıza düşen görece az bir parayla da mutlu olacaksanız, ne ala. O halde yapın. Ancak Hollywood için yazacaksınız düşük bütçeli bir senaryoya teveccüh edilmeyecektir. Sizin minimalist ya da anti-yapı örgülü metninizi okuyan deneyimli profesyoneller imgeyi işleyiş biçiminizi alkışlayabilirler ancak projeye dahil olmazlar, çünkü öykü önemsiz olduğunda, izleyicinin de ona önem vermeyeceğini öğrenmişlerdir.

En mütevazı Hollywood bütçeleri bile on milyonlarca dolara ulaşıyor ve her filmin, aynı paranın güvenli bir yatırıma yönlendirildiği takdirde elde edeceği muhtemel kazançtan daha fazla gelir sağlayacak izleyici sayısını bulması gerekiyor. Neden yatırımcılar milyonlarca doları iki festivalde gösterilecek, serin bir mahzende rafa yerleştirilecek ve unutulacak bir ürüne değil de, gayrimenkule veya en azından üzerine bir bina dikebilecekleri bir arsaya yatırmasınlar? Eğer bir Hollywood stüdyosu bu maceraya sizinle beraber atılacaksa en azından bu dev riski telafi etme şansı olan bir film yazmalısınız. Bir başka deyişle, film, klasik olay örgüsüne yönelmelidir.

### *Yazar Klasik Biçimin Ustası Olmalıdır*

İyi yazarlar içgüdüyle ya da incelemeyle, minimalizm ve anti-olay örgüsünün bağımsız biçimler olmadığını, bunların klasik anlatıya duyulan tepki sonucunda ortaya çıkan biçimler olduğunu kabul ederler. Mini olay örgüsü ve anti-olay örgüsü, klasik olay örgüsünden doğdu. Biri onu daraltırken, diğeri ona karşı çıkar. Avangard, popüler ve ticari olana karşıdır ta ki kendisi popüler ve ticari olana kadar; bundan sonra kendi saldırılarının hedefi haline gelir. Olay örgüsüz "sanat filmleri" iyi gider ve bol miktarda para getirirse, avangard isyan eder, Hollywood'u, her şeyi satmakla suçlar ve hararetli bir klasiğin savunucusu haline gelir.

Resmilik/özgürlük, simetri/asimetri arasındaki bu döngüler Atina tiyatrosu kadar eskidir. Sanat tarihi bir yeniden canlanmalar tarihidir: Yerleşik ikonlar avangard tarafından paramparça edilir; zaman içinde bu avangard yeni yerleşik anlatım haline gelir ve atalarının silahlarını kullanan yeni bir avangardın saldırısına maruz kalır. Seks için kullanılan zenci argosundan ismini alan Rock 'n' Roll, II. Dünya Savaşı sonrası döneminin beyaz orta sınıfının seslerine karşı bir avangard hareket olarak ortaya çıktı. Artık bu tanım müzikal aristokrasiyi ifade etmektedir ve hatta kilise müziği olarak da kullanılmaktadır.

Anti-olay örgüsü aygıtlarının ciddi kullanımının yalnızca modası

geçmemiş, onlar aynı zamanda bir şaka haline gelmiştir. UN CHIEN ANDALOU'dan WEEKEND'e kadar anti-yapıya dayalı çalışmalarda daima bir kara mizah yapısı yer almıştır, ama artık doğrudan kameraya konuşmak, tutarsız gerçeklikler ve alternatifli sonlar komedi filminin öğeleridir. Bob Hope ve Bing Crosby'nin THE ROAD TO MOROCCO'su (FAS YOLU) ile başlayan anti-olay örgüsü gagları BLAZING SADDLES, PYTHON filmleri ve WAYNE'S WORLD gibi filmlerde de kullanılmıştır. Bir zamanlar bize tehlikeli ve devrimci gelen öykü teknikleri şimdi eski gücünü yitirmişlerdir ama yine de hoş görünürler.

Bu döngülere saygı duyan ünlü öykü anlatıcıları her zaman, geçmişleri ya da eğitimleri ne olursa olsun, bilerek ya da içgüdüsel olarak herkesin öykü ritüeline klasik öngörüyle yaklaşacağını bilirler. Bu nedenle mini olay örgüsü ve anti-olay örgüsünün işlemesi için yazar bu beklentiyle ya da ona karşı düşünmelidir. Sanatçı ancak klasik biçimi dikkatle ve yaratıcılıkla parçalar ya da eğip bükerse, izleyicinin bir mini olay örgüsünde saklı iç dünyayı algılamasını ya da bir anti-olay örgüsünün tüyler ürperten absürdlüğünü kabul etmesini sağlayabilir. Ancak bir yazar anlamadığı bir şeyi nasıl yaratıcı bir şekilde indirgeyebilir ya da tersine çevirebilir?

Başarıyı öykü üçgeninin derin alt köşelerinde bulan yazarlar, "anlama"nın üçgenin tepesinde başladığını biliyorlardı ve mesleklerine klasikten başlamışlardır. Bergman, THE SILENCE'ın (SESSİZLİK) minimalizmine ve PERSONA'nın anti-yapısına cesaret etmeden önce yirmi yıl boyunca aşk hikayeleri, sosyal ve tarihsel dramalar yazdı ve yönetti. Fellini AMARCORD'un mini olay örgüsünde ve 8 ½'un anti-olay örgüsünde riske girmeden önce I VITELLONI ve LA STRADA'yı yaptı. Godard WEEKEND'den önce A BOUT DE SOUFFLE'ı (SERSERİ AŞIKLAR) çekti. Robert Altman öykü yeteneğini Bonanza ve Alfred Hitchcock Sunar adlı televizyon dizileriyle mükemmelleştirdi. Ustalar önce klasik olay örgüsünün ustası oldular.

Bir gencin, ilk senaryosunun PERSONA gibi olmasını arzulamasına sempati duyarım. Ancak avangarda katılma düşü bir süre beklemeli, sizden önceki sanatçılar gibi siz de klasik biçime hakim olmalısınız. Filmleri görmüş olduğunuz için klasik olay örgüsünü anladığınızı düşünerek kendinizi kandırmayın. Onu, ancak yapabildiğiniz zaman anladığınızı göreceksiniz. Yazar, bilgi beynin sol tarafından sağ tarafına geçinceye kadar, entelektüel farkındalık yaşam sanatı haline gelinceye kadar becerileri üzerinde çalışır.

### *Yazar Yazdıklarına İnanmalıdır*

Stanislavski oyuncularına sordu: Kendinizdeki sanata mı yoksa sanattaki kendinize mi aşıksınız? Siz de yazdığınız tarzda yazmak isteme-

nizin nedenlerini incelemelisiniz. Neden senaryolarınız üçgenin şu ya da bu köşesine yerleşiyor? Vizyonunuz nedir?

Yarattığınız her öykü izleyiciye/okuyucuya şunu söyler: "Yaşamın buna benzediğine inanıyorum." Her anı sizin tutkulu, sağlam inancınızla doldurulmuş olmalıdır, yoksa bir sahtelik kokusu alırız. Minimalist tarzda yazıyorsanız, bu tarzın anlamlarına inanıyor musunuz? Yaşamın çok az değişim getirdiğine ya da hiç değişim getirmediğine sizi ikna eden bir deneyim yaşadınız mı? Eğer tutkunuz klasisizm karşıtlığı ise, yaşamın gelişigüzel anlamsızlığına inanıyor musunuz? Yanıtınız tutkulu bir evet ise, o zaman mini olay ya da anti-olay örgülü bir senaryo yazar ve onu hayata geçirmek için elinizden gelen her şeyi yaparsınız.

Fakat büyük bir çoğunluk için bu sorulara verilecek dürüst yanıt "hayır"dır. Yine de anti-yapı ve özellikle de minimalizm hâlâ genç yazarları Fareli Köyün Kavalcısı gibi cezbediyor. Neden? Çoğu insan için onların ilgisini çekenin, bu tip biçimlerin içsel anlamı olmadığından kuşkulanıyorum. İlgi çeken daha ziyade bu biçimlerin dışsal olarak temsil ettikleridir. Başka bir deyişle politiktir. Önemli olan anti-olay örgüsünün ve mini olay örgüsünün temsil ettikleri şey değil, temsil etmedikleri şeydir. Onlar Hollywood değildir.

Genç yazarlara Hollywood ve sanatın birbirlerine karşıt olduğu öğretilir. Yeni başlayanlar bu nedenle bir sanatçı olarak tanınmak istedikleri için tuzağa düşerler: Bir senaryoyu temsil ettiği şey için değil, temsil etmediği şey için yazarlar. "Ticari" damgasının vurulmaması için kapalı son, aktif karakterler, kronoloji ve nedensellikten kaçınırlar. Bunun sonucunda da çalışması özentilik tarafından zehirlenir.

Bir öykü, fikirlerimizin ve tutkularımızın vücut bulması, izleyiciye aşılamak istediğimiz duygular ve anlayışlar için, Edmund Husserl'in deyişiyle, "objektif bir temsildir." Bir gözünüzü kendi metninizde, diğerini de Hollywood'un üzerinde tutup, "ticari" olmamak için tuhaf seçimler yaparsanız, bir öfke nöbetinin edebi eşdeğerini üretirsiniz. Güçlü bir babanın gölgesinde yaşayan bir çocuk gibi kendinizi özgür hissetmek için Hollywood "kurallarını" yıkarsınız. Ancak "büyük"lerine öfkeyle karşı gelmek yaratıcılık değildir; bu dikkat çekmek için işlenen bir suçtur. Farklı olmak adına yapılan farklılık, ticari zorunlulukları köle gibi takip etmek kadar manasız bir başarıdır. Yalnızca inandığınız şeyi yazın.

# 3
# YAPI VE ORTAM

## KLİŞEYE KARŞI SAVAŞ

Bu, yazar olmak için tarihteki en zorlu dönem olabilir. Günümüzün öyküye doymuş izleyicilerini geçmiş yüzyıllarınki ile karşılaştırın. Eğitimli Viktoryenler bir yılda kaç kez tiyatroya giderdi? Geniş aileler halinde yaşanan ve otomatik bulaşık makinelerinin olmadığı bir dönemde kurmacayla kaç kez karşılaşırlardı? Bizim büyük büyük ebeveynlerimiz sıradan bir haftada beş ya da altı saatlik öykü -çoğumuzun bugün bir günde karşılaştığı miktar- okumuş ya da izlemiş olabilirler. Modern film izleyicileri, sizin eserinizin karşısına geçene kadar, on binlerce saatlik roman, TV, film ya da oyun ile karşılaşmışlardır. Onların önceden görmediği neyi yaratacaksınız? Gerçekten özgün bir öyküyü nerede bulacaksınız? Klişe savaşını nasıl kazanacaksınız?

Klişe, izleyici memnuniyetsizliğinin temel sebebidir ve bugün cahillik nedeniyle bütün öykü dünyasına bulaşmış bir virüs gibidir. Sık sık daha başından ne olacağı belli olan bir sondan sıkılarak bir romanı kapatır ya da sinema salonundan çıkarız. Canımız sıkılır çünkü bu klişe sahneleri ve karakterleri daha önce defalarca görmüşüzdür. Dünya çapındaki bu salgın hastalığın nedeni basit ve ortadadır. Tüm klişelerin izleri tek bir kaynaktan gelir: Yazar, öyküsünün dünyasını bilmez.

Aslında bilgisine sahip olmadıkları kurmaca bir dünyayı bildiklerini zannedip bir ortam seçerek senaryoyu ortaya atarlar. Malzeme bulmak için kafalarını yorarlar ama sonunda boşluğa düşerler. Nereye koşarlar? Benzer ortamların olduğu filmlere, TV'ye, romanlara ve oyunlara. Diğer yazarların çalışmalarından daha önce gördüğümüz sahneleri, önceden duyduğumuz diyalogları, önceden karşılaştığımız karakterleri aşırırlar ve kendilerine aitmiş gibi gösterirler. Yetenek sahibi olsalar da, yeteneklerine aldırmadan öykülerinin ortamına ve içerdiklerine dair derinlikli bir anlayışa sahip olmadıkları için, edebi artıkları tekrar ısıtıp tabak tabak sıkıcı malzeme servis ederler. Öykünüzü bilmeniz ve ona dair içgörünüzün ol-

ması özgünlük ve mükemmelliğe ulaşmanız için şarttır.

***ORTAM***

Bir öykünün ORTAM'ı dört boyutludur: Dönem, Süre, Mekan, Çatışma Düzeyi.

Zamanın ilk boyutu dönemdir. Öykü günümüzde mi geçiyor? Geçmişte mi? Varsayılan bir gelecekte mi? Yoksa filminiz, ANIMAL FARM (HAYVAN ÇİFTLİĞİ) ya da WATERSHIP DOWN'da olduğu gibi, zamandaki yeri bilinmeyen ve bunun önemsiz olduğu ender bulunan fantezilerden mi?

DÖNEM bir öykünün zaman içindeki yeridir.

Süre, zamanın ikinci boyutudur. Öykü süresi karakterlerinizin yaşamları içinde ne kadar zamana yayılmıştır? On yıllar mı? Yıllar mı? Aylar mı? Günler mi? Yoksa az rastlanır bir çalışma olan MY DINNER WITH ANDRE'de iki saatlik bir filmin iki saatlik bir yemek hakkında olması gibi öykü zamanı filmin zamanına denk mi?

Ya da daha da az bulunur bir örnek olan LAST YEAR AT MARIENBAD filmindeki gibi zaman, zamansızlık içinde eriyor mu? Almaşık kurgu, binme (overlap), yineleme ve/veya yavaş çekim aracılığıyla filmin zamanının öykü zamanını geçmesi mümkündür. Her ne kadar buna kalkışan uzun metrajlı film yoksa da, bazı sekanslar bunu başarıyla yapmıştır ve bunların en ünlüsü THE BATTLESHIP POTEMKIN'in "Odesa Merdivenleri" sekansıdır. Odesalı protestoculara Çar'ın ordusu tarafından yapılan saldırı iki ya da üç dakikadan fazla değildir, bu da askerlerin merdivenlerden aşağı doğru yürümeleri için gereken zamandır. Filmde bu saldırının süresi beş katına çıkarılmıştır.

SÜRE bir öykünün zaman içindeki uzunluğudur.

Mekan öykünün fiziksel boyutudur. Öykünün özel coğrafyası neresidir? Hangi şehirde? Hangi caddelerde? Bu caddelerdeki hangi binalarda? Bu binaların içindeki hangi odalarda? Hangi dağın tepesinde? Hangi çölde? Hangi gezegene yolculuk yaparken?

MEKAN bir öykünün uzaydaki yeridir.

Çatışma düzeyi insani boyuttur. Bir ortam yalnızca fiziksel ve zamansal alanı değil sosyal alanı da içerir. Boyut bu anlamda dikey hale ge-

lir: Anlatımınızı hangi çatışma düzeyinde kuruyorsunuz? Her ne kadar kurumlarda dışsallaştırılmış ya da bireylerde içselleştirilmiş olurlarsa olsunlar, toplumun politik, ekonomik, ideolojik, biyolojik ve psikolojik güçleri, olayları dönem, yer ve kostüm kadar biçimlendirir. Bu nedenle çeşitli çatışma düzeylerini içeren karakterlerin seçimi öykü ortamının bir parçasıdır.

Öykünüz karakterlerinizdeki içsel, hatta bilinçdışı çatışmalara mı yoksa bir seviye yukarı çıkarak kişisel çatışmalara mı odaklanıyor? Yoksa giderek genişleyerek toplumsal kurumlar arasındaki savaşa mı odaklanıyor? Biraz daha genişleyerek çevresel güçlerle mücadeleye mi odaklanıyor? Bilinçaltından yıldızlara kadar yaşamın tüm çok katmanlı deneyimleri aracılığıyla öykünüz bu düzeylerin birinde ya da birkaçının kombinasyonunda geçebilir.

ÇATIŞMA DÜZEYİ öykünün insan mücadeleleri hiyerarşisindeki konumudur.

### *Yapı ve Ortam Arasındaki İlişki*

Bir öykünün ortamı, öykünün olasılıklarını kesin olarak tanımlar ve sınırlandırır.

Her ne kadar sizin ortamınız kurmaca olsa da, aklınıza gelen her şeyin olmasına izin verilemez. Ne kadar hayali olursa olsun herhangi bir dünya içinde yalnızca belirli olaylar olanaklı ya da olasıdır.

Eğer öykünüz Los Angeles'ın batısındaki malikaneler arasında geçiyorsa, malikane sahiplerini, her ne kadar yardım kuruluşlarına bin dolarlar fırlatırken görebilirsek de, sokaklara çıkıp sosyal adaletsizliği protesto ederken göremeyiz. Oluşturduğunuz ortam, Los Angeles'ın doğusundaki konut edindirme projeleriyle şekillenen gettolarsa, bu yurttaşlar da galalarda tabağı bin dolara yemek yiyemeyecekler, ancak değişim talebiyle sokaklara dökülebileceklerdir.

Bir ÖYKÜ kendi içindeki olasılık kurallarına uymalıdır. Bu nedenle yazarın seçeceği olaylar, yarattığı dünyanın olanakları ve olasılıkları ile sınırlıdır.

Her kurmaca dünya, eşsiz bir kozmoloji yaratır ve onun içinde şeylerin nasıl ve neden olduklarına dair kendi "kurallarını" oluşturur. Ortam ne denli gerçekçi ya da tuhaf olursa olsun, nedensel ilkeler bir kez yerleştiğinde, değişmez niteliğe bürünürler. Aslında tüm türler içinde fantezi en katı ve yapısal anlamda da en geleneksel olanıdır. Fantezi yazarına gerçeklikten büyük bir sıçrama yapması için fırsat veririz, daha son-

ra da tesadüfleri değil birbirleriyle ilişkili olasılıkları talep ederiz – Örneğin THE WIZARD OF OZ'un (OZ BÜYÜCÜSÜ) katı klasik olay örgüsünü. Diğer yandan kararlı bir gerçekçilik genellikle mantıkta sıçramalara izin verir. Örneğin THE USUAL SUSPECTS'de (OLAĞAN ŞÜPHELİLER) senaryo yazarı Christopher McQuarrie çılgın ihtimalsizliklerini serbest çağrışım "kuralı" içinde kontrol altına alır.

Öyküler bir boşluktan oluşmazlar; halihazırda tarihte ve insan deneyiminde varolan malzemelerden ortaya çıkarlar. İlk görüntüyü görmesinden itibaren izleyici sizin kurmaca evreninizi inceleyerek, olanaksızdan olanaklıyı, muhtemel olandan olmayanı ayıklar. Bilinçli ya da bilinçsiz olarak "kurallarınızı" bilmeyi ve olayların sizin özel dünyanızda neden ve nasıl meydana geldiklerini öğrenmeyi ister. Kişisel ortam seçiminizle ve bu ortamdaki çalışma tarzınızla bu olasılıkları ve sınırlamaları yaratırsınız. Bu sınırlamaları türetmekle her koşulda itibar etmeniz gereken bir anlaşmayla bağlanırsınız. İzleyici sizin gerçekliğe dair kurallarınızı bir kez kavradıktan sonra, çalışmanız bu kurallarla çeliştiğinde kendisini aldatılmış hisseder ve çalışmanızı mantıksız ve inandırıcılıktan uzak bularak reddeder.

Bu açıdan bakıldığında ortam, hayal gücüne giydirilmiş bir deli gömleği gibi görülür. Geliştirme bölümünde çalıştığımda yazarların detaya girmeyi reddederek bu sınırlamalardan kurtulmaya çalışmaları dikkatimi çekti. "Ortamınız nedir?" diye sorarım. Yazar neşeyle "Amerika" diye yanıtlar. "Kulağa biraz büyük geliyor. Aklınızda belli bir mahalle var mı?" "Bob, bunun önemi yok; bu tam bir Amerikan öyküsü. Boşanmayla ilgili. Daha Amerikan bir şey olabilir mi? Öyküyü Louisiana, New York ya da Idaho'da kurabiliriz. Fark etmez." Aslında, kesinlikle fark eder. Bayou'daki boşanma ile milyon dolarlık bir Park Avenue davası arasında çok az benzerlik vardır ve ikisi de bir patates çiftliğinde yaşanan aldatmaya benzemez. Portatif öykü diye bir şey yoktur. Dürüst bir öykü, sadece tek bir yer ve zamandadır.

## YARATICI SINIRLANDIRMA İLKESİ

Sınırlandırma hayatidir. İyi anlatılmış bir öykünün ilk adımı küçük, bilinebilir bir dünya yaratmaktır. Sanatçılar doğaları gereği özgürlüğü arzularlar; bu nedenle yapı/ortam ilişkisinin yaratıcı tercihleri sınırladığı ilkesi, sizin içinizdeki isyankârı harekete geçirebilir. Ancak yakından baktığınızda, bu ilişkinin daha olumlu olamayacağını göreceksiniz. Ortamın öykü tasarımına dayattığı sınırlama yaratıcılığı engellemez; aksine onu besler.

Tüm iyi öyküler sınırlı, bilinebilir bir dünyada geçer. Bir kurmaca dünya ne kadar büyük görünürse görünsün, yakından baktığınızda onun ne kadar küçük olduğunu fark edeceksiniz. CRIME AND PUNISHMENT

(SUÇ VE CEZA) çok küçüktür. WAR AND PEACE (SAVAŞ VE BARIŞ) her ne kadar altüst olmuş bir Rusya'da geçse de, bir avuç karakter ve onların birbiriyle ilişkili olan ailelerinin öyküsüne odaklanır. DR. STRANGELOVE, General Jack D. Ripper'in ofisinde, Rusya'ya doğru giden Uçan Kale'de (B-52 bombardıman uçağı) ve Pentagon'daki Savaş Odası'nda geçer. Dünyanın nükleer silahlarla yok edilmesiyle doruğuna ulaşır, ancak anlatı üç ortam ve sekiz ana karakterle sınırlıdır.

Öykünün dünyası; tek bir sanatçının, yarattığı kurmaca evreni aklıyla kuşatabileceği – Tanrı'nın kendi yarattığı evreni bildiği kadar derinlemesine ve detaylarıyla – ve o evreni bilebileceği kadar küçük olmalıdır. Annemin hep söylediği gibi: "Tanrı'nın haberi olmadan bir serçe bile ölmez." Bir yazarın dünyasında da onun haberi olmadan bir serçe bile ölmeyecektir. Son taslağı bitirdiğinizde, ortamınız üzerinde öylesine derinlikli ve ayrıntılı bir hakimiyete sahip olmalısınız ki, kimse size dünyanızla ilgili -karakterlerinizin yemek yeme alışkanlıklarından, eylül ayındaki hava durumuna kadar- anında yanıtlayamayacağınız bir soru soramasın.

Ancak "küçük" bir dünya önemsiz bir dünya anlamına gelmez. Sanat evrenin geri kalanından küçük bir parçayı ayırmaktan ve onu, bu anın en büyüleyici, en önemli şeyi olarak göstermekten oluşur. Bu durumda "küçük", bilinebilir anlamına gelir.

"Bilgiye hakim olmak", hayatın her yarığına yayılan geniş bir farkındalık anlamına gelmez; ilgili olan her şeyi bilmek demektir. Bu imkânsız bir ideal gibi görünebilir ancak iyi yazarlar buna her gün ulaşırlar. CRIES AND WHISPERS'ın (ÇIĞLIKLAR VE FISILTILAR) zamanı, mekanı ve karakterleri hakkındaki hangi anlamlı soruya Ingmar Bergman cevap veremezdi? Ya da GLENGARRY GLEN ROSS hakkında David Mamet? Veya A FISH CALLED WANDA hakkında John Cleese? Bu, iyi sanatçıların öykülerinde anlattıkları hayatın her yönüne, bilerek, bilinçli bir çabayla anlam kazandırdıklarından değil de, bir düzeyde onu tamamen anladıkları içindir. Büyük yazarlar bilirler. Bu nedenle, siz de bilinebilir olan içinde çalışın. Geniş, kalabalık bir dünya aklı öylesine genişleterek inceltir ki, bilgi yüzeysel kalmak zorundadır. Sınırlı bir dünya ve oyuncular ise derin ve geniş bilgi olanağı sunar.

Öyküye karşı ortamın ironisi şudur: Dünya genişledikçe yazarın bilgisi seyrelir, bu nedenle de yaratıcı seçimleri azalır ve öykü daha klişe hale gelir. Bu dünya küçüldükçe, yazarın bilgisi daha kapsamlı hale gelir, bu yüzden onun yaratıcı tercihleri artar. Sonuç, tamamen özgün bir öykü ve klişe savaşında zaferdir.

# ARAŞTIRMA

Bu savaşı kazanmanın anahtarı, bilgi edinmek için zaman ve çaba harcayarak araştırma yapmaktır. Ben şu özel yöntemleri öneriyorum: Bellek, hayal gücü ve gerçeğin araştırılması. Genel olarak bir öykü bu üç araştırmaya gereksinim duyar.

## *Bellek*

Masanızda arkanıza yaslanın ve şunu sorun: "Kişisel deneyimimden karakterlerimin yaşamlarını etkileyebilecek ne biliyorum?"

Kariyer yapacak/kariyerini mahvedecek bir sunum yapmak durumunda kalan orta yaşlı bir yönetici hakkında yazdığınızı düşünelim. Kişisel ve profesyonel yaşamı risk altındadır. Korkmaktadır. Korku nasıl bir histir? Bellek sizi yavaşça, annenizin asla anlamadığınız nedenlerle sizi bir dolaba kapattığı, evden ayrıldığı ve ertesi güne kadar gelmediği güne götürecek; gözünüzün önüne karanlığın sizi boğduğu o uzun, korku dolu saatleri geri getirin. Sizin karakteriniz de aynısını hissediyor olabilir mi? Eğer öyleyse, o küçük odadaki gününüzü ve gecenizi canlı bir biçimde tasvir edin. Bildiğinizi düşünebilirsiniz ama yazabilinceye kadar bildiğinizi bilmezsiniz. Araştırma hayallere dalmak değildir. Geçmişinizi inceleyin, yeniden yaşayın ve ondan sonra yazın. Kafanızdaki haliyle yalnızca hatıradır, ancak yazdığınız zaman işe yarar bilgi haline gelir. İçinizde hissettiğiniz korkunun kiniyle şimdi dürüst ve eşsiz bir sahne yazın.

## *Hayal gücü*

Arkanıza yaslanıp, şunu sorun: "Karakterimin hayatını gün be gün, saat saat yaşamak neye benzerdi?"

Canlı ayrıntılarla karakterlerinizin nasıl alışveriş yaptıklarını, seviştiklerini, dua ettiklerini tasarlayın. Bu sahneler daha sonra öykünüze dahil olabilir ya da olmayabilir; fakat size "deja vu" hissi verecek kadar yarattığınız dünyanın içine çekmelidirler. Bellek bize yaşamı büyük parçalar halinde sunarken, hayal gücü birbirleriyle ilgisi yokmuş gibi görünen parçaları, düş kırıntılarını ve deneyim parçacıklarını alır, onların gizli bağlantılarını arar ve onları bir bütün haline getirir. Bu bağlantıları bulup sahneleri gözünüzün önüne getirin. Ve bunları yazın. İşleyen bir hayal gücü, araştırmadır.

## *Bilgi*

Bir yazarın tıkanışını hiç tecrübe ettiniz mi? Korkunç değil mi? Günler

geçer ama hiçbir şey yazılmamıştır. Garajı temizlemek eğlenceli gibi görünür. Defalarca masanızı yeniden düzenleyip durursunuz, ta ki delirdiğinizi düşünene kadar. Ben bir çare biliyorum ama bu, psikiyatristinize gitmek değil, kütüphaneye gitmektir.

Tıkandınız çünkü söyleyecek bir şeyiniz yok. Yeteneğiniz sizi terk etmedi. Söyleyecek bir şeyleriniz olsaydı, kendinizi yazmaktan alıkoyamazdınız. Yeteneğinizi öldüremezsiniz, ama bilgisizliğinizle onu aç bırakıp komaya sokabilirsiniz. Ne kadar yetenekli olursanız olun, cahil insan yazamaz. Yetenek bilgi ve fikirlerle harekete geçirilmelidir. Araştırma yapın. Yeteneğinizi besleyin. Araştırma yalnızca klişe savaşını kazanmaz, aynı zamanda da korku ve onun akrabası olan depresyon üzerindeki zaferin de anahtarıdır.

Örneğin aile içi drama türünde yazdığınızı varsayın. Bir aile içinde büyüdünüz, belki de bir aileye bakıyorsunuz, aileler gördünüz, aileler hayal edebilirsiniz. Ancak eğer kütüphaneye gitseydiniz ve aile yaşamının dinamikleri üzerine saygın eserleri okumuş olsaydınız, iki önemli gelişme olacaktı:

Yaşamın size öğrettiği her şey güçlü bir şekilde onaylanmış olurdu. Sayfalarda ilerledikçe kendi ailenizi göreceksiniz. Kişisel deneyiminizin evrensel niteliğini keşfetmeniz önemlidir. Bu, sizin bir izleyiciye sahip olacağınız anlamına gelir. Siz kendinize özgü yazacaksınız, ancak her izleyici bunu anlayacaktır çünkü aile modeli evrenseldir. Kendi aile hayatınızda yaşadıklarınız -rekabetler ve ittifaklar, sadakatler ve ihanetler, acılar ve keyifler- diğer ailelerinkine benzemektedir. Yalnızca size ait olduğunu düşündüğünüz hislerinizi ifade ettiğinizde, her izleyici de onları kendisine ait duygular olarak görecektir.

Kaç aile içinde yaşarsanız yaşayın, kaç aile gözlemlerseniz gözlemleyin ya da hayal gücünüz ne kadar canlı olursa olsun, ailenin doğası hakkındaki bilginiz sizin deneyimlerinizle sınırlıdır. Ancak kütüphanede not aldıkça, sizin sağlam, olgulara dayalı araştırmanız sınırlarınızı genişletecektir. Ani ve güçlü görüşlerle çarpılacak ve başka bir şekilde elde edemeyeceğiniz derin bir anlayışa ulaşacaksınız.

Bellek, hayal gücü ve bilgiyle yapılan araştırmayı takiben yazarların genellikle mistik terimlerle açıklamayı sevdikleri bir fenomen gelir: Karakterler aniden yaşam bulur ve yazarın akışına yetişmeye yetecek kadar hızla yazamadığı bir çabuklukla kendi özgür kararlarını alırlar ve dönüm noktaları yaratan davranışlarda bulunurlar.

"Bakirenin doğum yapması", yazarların sevdikleri hoş bir kendini kandırma yoludur, ama aslında bu, yazarın öykünün konusuna dair bilgisinin doyma noktasına geldiğine işarettir. Yazar kendi küçük evreninin Tanrısı haline gelir ve bu kendiliğindenmiş gibi görünen yaratım nedeniyle hayrete düşer; oysaki bu onun sıkı çalışmasının ödülüdür.

Ancak dikkatli olmalısınız. Araştırma malzeme sağladığı halde, yaratıcılığın yerine geçemez. Ortamın ve rollerin biyolojik, psikolojik, fiziksel, politik ve tarihsel olarak araştırılması esastır, ancak olayların yaratımına yol açmazsa anlamsızdır. Bir öykü, anlatı haline getirilmiş bilgilerin toplamı değil, bizi anlamlı bir doruğa taşıyacak olaylar tasarımıdır.

Dahası, araştırma aylaklığa dönüşmemelidir. Kendine güveni olmayan birçok yetenek, yıllarını araştırarak harcar ve asla gerçekten bir şeyler yazmaz. Araştırma, hayal gücü ve üretme canavarlarını besleyen bir yemektir, asla kendi içinde bir amaç değildir. Ayrıca araştırmanın zorunlu bir ardılı da yoktur. İlk olarak defterimizi toplumsal, yaşam-öyküsel ve tarihsel incelemelerle doldurup sonrasında da öyküyü yaratmaya başlarız diye bir kural yok. Yaratıcılık nadiren bu kadar rasyoneldir. Ortaya çıkarma ve araştırma dönüşümlü olarak ilerler.

Bir psikolojik gerilim yazdığınızı hayal edin. Belki "ya . . . ise" diye başlarsınız. Eğer bir kadın psikiyatrist, mesleki etiği ihlal edip hastasıyla ilişkiye girerse ne olurdu? Şaşırır ve merak edersiniz. Bu doktor kim? Ya hasta? Belki de savaş sebebiyle şokta, katatonik bir asker. Kadın neden ona aşık oldu? Topladığınız bilgiler uçuk sonuçlara varıncaya kadar araştırın ve analiz edin: Belki uyguladığı tedavinin bir mucizeye sebep olduğunu görünce aşık oluyor. Hipnoz altında gözleri açık paralize olan hasta iyi, neredeyse melek gibi bir kişilik ortaya koyuyor.

Bu öykü dönüşü gerçek olamayacak kadar hoş görünüyor, bu nedenle diğer bir yönde araştırmaya devam edip derinleştikçe, başarılı bir şizofren kavramıyla karşılaşacaksınız. Bazı psikotikler öyle bir zeka ve iradeye sahiptir ki, hastalıklarını çevrelerindeki herkesten, hatta psikiyatristlerinden bile kolaylıkla gizleyebilirler. Sizin hastanız bunlardan biri olabilir miydi? Sizin doktorunuz tedavi ettiğini düşündüğü bir hastaya aşık olmuş olabilir mi?

Öykünüze yeni fikirlerle tohum attıkça, öykü ve karakterler büyür; öykünüz geliştikçe sorular ortaya çıkar ve daha çok araştırmaya gerek duyulur. Yaratma ve araştırma gidip gelir ve zaman içinde birbirlerine taleplerde bulunur; canlı hale gelene kadar şu ya da bu yöne çekilir ve itilirler.

## YARATICI SEÇİMLER

İyi yazım asla bir öyküyü doldurmak için tüm olayları bir bir tasarlama, sonra da onlara diyalog eklemekten ibaret değildir. Yaratıcılık, olayın beşte ya da onda, belki de yirmide biridir. Bu zanaat, kullanabileceğinizden daha fazla malzeme türetmenizi, sonra da bu nitelikli olayların arasından, karaktere ve dünyaya sadık olan özgün anlardan zekice bir seçim yapmanızı gerektirir. Örneğin oyuncular birbirlerine iltifat ettiklerinde genellikle şöyle söylerler: "Tercihlerini beğeniyorum." Eğer bir meslektaş-

ları güzel bir an yakaladıysa, bunun ancak provada rolü yirmi farklı şekilde denedikten sonra mükemmel olanın seçilmesiyle gerçekleştiğini bilirler. Aynısı bizim için de geçerlidir.

YARATICILIK dahil etme ve dışarıda bırakma konusundaki yaratıcı tercihlerdir.

Manhattan'ın doğu yakasında geçen bir romantik komedi yazdığınızı düşünün. Düşünceleriniz aşıkların karşılaşacakları mükemmel anı bulmak için karakterlerinizin ayrı yaşamları arasında ileri geri gidip geliyor. Aniden bir ilham geliyor: "Bekarlar barı! İşte bu! Sevgililer P. J. Clarke'ın yerinde tanışırlar!" Neden olmasın? Hayalinizdeki zengin New Yorklular düşünüldüğünde, bekarların gittiği bir barda tanışmaları kesinlikle mümkündür. Ama neden olmaz? Çünkü bu berbat bir klişedir. JOHN AND MARY'de Dustin Hoffman Mia Farrow'la karşılaştığı zaman bu yeni bir fikirdi, ancak o zamandan bu yana genç yupi aşıklar birçok film, pembe dizi ve sit-com'da partnerleriyle bekarların gittiği barlarda tanıştılar.

Ancak eğer zanaatinizi biliyorsanız, klişeleri nasıl düzelteceğinizi de bilirsiniz: beş, on, on beş farklı "Doğu Yakası aşıklarının tanışması" sahnesini listeleyin. Neden mi? Çünkü deneyimli yazarlar sözde ilhama asla güvenmezler. Genellikle esin, kafanızdaki ilk düşüncedir ve kafanızdakiler, yıkmanız için size klişeler sunan okuduğunuz her roman, izlediğiniz her filmdir. Bu nedenle, pazartesi günü bir düşünceye vuruluruz, gece uyuruz, daha sonra salı ondan nefret ederek yeniden okuruz ve bu klişeyi diğer bir düzine yapıtta gördüğümüzü anlarız. Gerçek esin daha derin bir kaynaktan gelir, bu nedenle hayal gücünüzü serbest bırakın ve deneme yapın:

*Bekarlar Barı.* Klişe ama bir tercih. Yine de bir kenara atmayın.

*Park Avenue.* BMW marka bir arabanın lastiği patlar. Sahibi şık takım elbisesiyle çaresiz bir biçimde kaldırımda durmaktadır. Kadın motosikletiyle gelir ve adama acır, ona yardım etmek ister. Yedek lastiği çıkarır ve takmak için krikoyu yerleştirir, bijonları söker ve lastiği takarken, yani duruma doktorluk ederken, adam da ona hemşirelik yapar, yani yardım eder. Bir anda göz göze gelirler ve kıvılcımlar çakar.

*Tuvalet.* Kadın ofisteki yılbaşı partisinde öyle çok içmiştir ki, kusmak için tökezleyerek erkekler tuvaletine dalar. Adam onu yere yığılmış halde bulur. Başkaları girmeden çabucak kapıyı kilitler ve kadına yardım eder. Onu gizlice kaçırır ve içinde bulunduğu zor durumdan kurtarır.

Liste uzayıp gider. Bu sahneleri detaylı bir şekilde yazmanız gerekmez. Fikirler için araştırma içindesiniz, bu nedenle olup bitenleri ana hatlarıyla basitçe yazabilirsiniz. Eğer karakterlerinizi ve dünyanızı derinlemesine bilirseniz, buna benzer bir düzine ya da daha fazla sahne yaz-

mak zor bir iş olmayacaktır. En iyi düşüncelerinizi bitirdiğinize inandığınız zaman listenizi inceleyip şu soruları sorun: Benim karakterlerim için hangi sahne en doğrusu? Onların dünyalarına uygun olan hangisi? Ve hangi sahne daha önce bu haliyle sinemada yer almadı? Cevap, sizin senaryonuza ekleyeceğiniz sahnedir.

Ancak listenizdeki hoş tanışma sahnelerini sorgulayıp derinlere indikçe, değerli olsalar bile ilk izleniminizin doğru olduğunu fark ediyorsunuz. Klişe olsun ya da olmasın, bu sevgililer bekarların gittiği bir barda karşılaşabilirlerdi, kendi doğaları ve çevrelerini daha iyi ifade eden başka bir şey olamaz. O halde şimdi ne yaparsınız? İçgüdülerinizi dinleyin ve yeni bir liste hazırlamaya başlayın: Bekarlar barında karşılaşmanın bir düzine farklı yolunu türetin. Bu dünyayı araştırın, orada zaman geçirin, kalabalığı gözleyin, onlara katılın. Ta ki hiçbir yazarın sizden önce yazmadığı bir bekarlar barı sahnesi yakalayıncaya kadar.

Listenizi tarayarak aynı soruları sorun: Karakterleriniz ve dünyanız için hangi çeşitleme en doğrusu? Daha önce beyaz ekranda hiç yapılmamış olan hangisidir? Senaryonuz bir film haline geldiği ve kamera bekarların gittiği bir bara yöneldiği zaman, izleyicinin ilk tepkisi, "lütfen yine bir bekarlar barı sahnesi olmasın" olabilir. Ancak daha sonra onları kapıdan içeri alırsınız ve bu canlı et pazarında gerçekte neler olup bittiğini gösterirsiniz. Eğer görevinizi iyi yaptıysanız ağızlarını açıp kafalarını sallayacaklardır: "Doğru! 'Sizin burcunuz nedir? Son zamanlarda iyi bir kitap okudunuz mu?' değil mesele. Mesele utançtır, tehlikedir. Gerçek budur."

Tamamlanmış senaryonuz yazmış olduğunuz her sahneyi içeriyorsa, hiçbir düşünceyi atmadıysanız, yeniden yazdığınızda sadece biraz diyaloglarla oynadıysanız çalışmanız neredeyse kaçınılmaz bir biçimde başarısız olacaktır. Ne kadar yetenekli olursak olalım, hepimiz, ruhumuzun derinliklerinde yaptıklarımızın % 90'ının yapabileceğimizin en iyisi olmadığını biliriz. Ancak araştırma onda bir, hatta yirmide bir düzeyde ilham verir ve mükemmel olanın yüzde onunu bulmak için çarpıcı seçimler yapar ve geri kalanı atarsanız her sahne büyüleyecek ve insanlar sizin yeteneğinizi hayrete düşerek izleyeceklerdir.

Hataya kibir ekleyip onları sergilemediğiniz müddetçe kimse sizin budalalığınızı ve başarısızlığınızı görmeyecektir. Deha yalnızca etkileyici vuruşları ve sahneleri yaratma gücünden değil, aynı zamanda zevkten, yargıdan ve bayağılıkları, kendini beğenmişliği, yanlışları ve yalanları ayıklama ve yok etme isteğinden de oluşur.

# 4
# YAPI VE TÜR

## FİLM TÜRLERİ

Ateşin başında anlatılan öykülerin on binlerce yılı, yazılı sözlerin dört milenyumu, tiyatronun yirmi beş yüzyılı, sinemanın yüzyılı ve radyo yayıncılığının seksen yılı boyunca öykü anlatıcıların sayısız kuşakları öyküyü şaşırtıcı bir biçimde farklı türlere dönüştürmüşlerdir. Bu akıştan anlam çıkarıp, öyküleri paylaşılan öğelere göre tasnif etmek, onları tür (genre) olarak sınıflandırmak için farklı sistemler geliştirilmiştir. Ancak bu sınıflandırma içinde kullanılan öykü öğeleri konusunda bir uzlaşı olan iki sistem bile yoktur ve bu nedenle de türlerin sayısı ve çeşitleri konusunda da hemfikirlik söz konusu değildir.

Aristo dramaların sonlarının değer yüklü olmasıyla öykü tasarımını karşılaştırarak bize ilk türleri sundu. Ona göre bir öykü olumlu ya da olumsuz bir şekilde sona erebilirdi. Bu iki tipin her biri ya basit tasarım (dönüş noktası ya da sürprizi olmayan düz bir son) ya da karmaşık tasarım (kahramanın yaşamındaki önemli bir dönüşüm çevresinde doruğa ulaşan son) olabilirdi. Sonuçta onun tanımladığı dört ana türdür: basit trajik, basit mutlu, karmaşık trajik, karmaşık mutlu.

Ancak Aristo'nun berraklığı geçen yüzyıllarla birlikte tür sistemlerinin giderek daha bulanık hale gelmesiyle kayboldu. Goethe, konularına göre -aşk, intikam vb.- yedi türden oluşan bir liste yaptı. Schiller bu türlerin çok daha fazla sayıda olması gerektiğini öne sürdü ancak onları isimlendiremedi. Polti "otuz altı dramatik durum" sonucuna vardığı üç düzineden daha fazla farklı duygu tanımladı ancak onun "aşkı uğruna istemeden işlenen suç" ya da "bir ideal uğruna kendini feda etme" gibi kategorileri kullanılamaz derecede belirsizdir. Göstergebilimci Metz tüm film kurgularını, "dizimsel" olarak adlandırdığı sekiz olasılığa indirgedi ve daha sonra da tüm sinemayı "büyük dizimsel" (La Gran Syntagma) içinde şematize etmeyi denedi. Ancak onun sanatı bilime dönüştürme çabaları Babil Kulesi gibi ufalandı.

Diğer yandan, neo-Aristocu eleştirmen Norman Friedman türleri bir kez daha, yapıları ve değerlerine göre tanımlayan bir sistem geliştirdi. Eğitim olay örgüsü, kurtarma olay örgüsü ve hayal kırıklığı olay örgüsü gibi tanımlamaları; öykü eğrilerinin içsel çatışma düzeyinde kahramanın aklında ve ahlaki yapısında derin değişimleri ortaya çıkaran gizli biçimleri Friedman'a borçluyuz.

Araştırmacılar tanımlamaları ve sistemleri tartışa dursun, izleyici zaten bir tür uzmandır. Her filme, yaşamı boyunca sinemaya giderek öğrendiği bir dizi karmaşık beklentiyle donanmış olarak girer. İzleyicinin tür konusundaki gelişkin bilgisi yazara önemli bir meydan okumadır: Yazar yalnızca izleyicinin beklentilerini karşılamamalı ya da onların kafa karışıklığını ve hayal kırıklığını riske atmamalı; aynı zamanda onların beklentilerini yeni, beklemedikleri anlarda gidermeli ya da onları sıkma riskine girmelidir. Bu iki yanlı ustalığa ulaşmak, izleyicininkinden çok daha üstün tür bilgisine sahip olmaksızın imkânsızdır.

Aşağıda senaryo yazarları tarafından kullanılan tür ve alt-tür sistemi yer almaktadır. Bu, kuramdan değil pratikten çıkan bir sistemdir ve konu, ortam, rol, olay ve değerlerdeki farklılıklara bağlıdır.

*AŞK HİKAYESİ.* Bunun alt-türü olan arkadaş kurtarma, romantik aşkın yerine arkadaşlığı geçirir: MEAN STREETS, PASSION FISH, ROMY AND MICHELE'S HIGH SCHOOL REUNION.

*KORKU FİLMİ.* Bu tür, üç alt-türe ayrılır: Olağanüstü, uzayın dışında olmak, bilim yapımı canavarlar ya da bir manyakla olmak gibi, korku kaynağının çok şaşırtıcı olduğu ancak "akla uygun" bir açıklamaya bağlı olduğu alt-türdür. Doğaüstü, korkunun ruhsal bir alanda "akla uygun olmayan" bir kaynaktan geldiği alt-türdür ve süper olağanüstü ise izleyicinin korkunun diğer iki olasılık arasında olduğunu sandığı -THE TENANT, HOUR OF THE WOLF, THE SHINING'de olduğu gibi- alt-türdür.

*MODERN EPİK.* (Devlete karşı birey): SPARTACUS, MR. SMITH GOES TO WASHINGTON, VIVA ZAPATA!, 1984, THE PEOPLE VS. LARRY FLINT.

*WESTERN.* Bu tür ve onun alt-türlerinin gelişimi Will Wright'ın *Six Guns and Society* adlı kitabında canlı bir biçimde anlatılmıştır.

*SAVAŞ TÜRÜ.* Her ne kadar savaş genellikle aşk hikayesi gibi başka bir tür için ortam olsa da bu tür özel olarak savaş hakkındadır. Savaş karşıtına karşı savaş taraftarı bu türün başlıca alt-türleridir. Günümüzdeki savaş filmleri genellikle savaşa karşıdır; ancak on yıllardır çoğunluğu savaşı gizlice yüceltmiş, hatta bunu en tüyler ürpertici biçimlerde yapmışlardır.

*OLGUNLAŞMA ya da erişkin olma öyküsü.* STAND BY ME, SATURDAY NIGHT FEVER (CUMARTESİ GECESİ ATEŞİ), RISKY BUSINESS

(RİSKLİ İŞLER), BIG, BAMBI, MURIEL'S WEDDING (MUHTEŞEM EVLİLİK).

*KEFARET.* Bu filmlerde kahramanın içsel ahlaki değişimi kötüden iyiye doğru bir gelişim gösterir: THE HUSTLER, LORD JIM, DRUGSTORE COWBOY, SCHINDLER'S LIST (SCHINDLER'İN LİSTESİ), LA PROMESSE (SÖZ).

*CEZALANDIRMA.* Bu filmlerde iyi adam kötüye dönüşür ve cezalandırılır: GREED, THE TREASURE OF THE SIERRA MADRE (SIERRA MADRE HAZİNELERİ), MEPHISTO, WALL STREET (BORSA), FALLING DOWN (SONUN BAŞLANGICI).

*SINANMA.* Baştan çıkarıcılığa teslim olmaya karşı iradenin gücü öyküleri. THE OLD MAN AND THE SEA (İHTİYAR ADAM VE DENİZ), COOL HAND LUKE (PARMAKLIKLAR ARKASINDA), FITZCARRALDO, FORREST GUMP.

*EĞİTİM.* Bu tür, kahramanın yaşamında ve insanlara bakışında negatiften (saf, güvensiz, kaderci, kendinden hoşnut olmayan) pozitife (akıllı, güvenli, iyimser, kendine hakim) derinden bir değişim eğrisi çizer: HAROLD AND MAUDE, TENDER MERCIES, WINTER LIGHT (KIŞ IŞIĞI), POSTACI, GROSS POINTE BLANK, MY BEST FRIEND'S WEDDING (EN İYİ ARKADAŞIM EVLENİYOR), SHALL WE DANCE.

*HAYAL KIRIKLIĞI.* Dünya görüşünde pozitiften negatife derin bir değişim: MRS. PARKER AND THE VICIOUS CIRCLE (MRS. PARKER VE KISIR DÖNGÜ), L'ECLISSE (GÜNEŞ TUTULMASI), LE FEU FOLLET, THE GREAT GATSBY (MUHTEŞEM GATSBY), MACBETH.

Bazı türler öyle geniş ve karmaşıktır ki, bu mega türler çok sayıda alttür çeşitlemesiyle doludur.

*KOMEDİ.* Alt-türleri parodiden taşlamaya, sit-comdan romantik, absürd, kaba komediye ve kara komediye uzanır. Hepsi komik duruma odaklanış (bürokratik ahmaklık, üst sınıf davranış biçimi, gençlerin kur yapması vb.) ve hiciv (kibar, iğneleyici, öldürücü) derecelerine göre birbirlerinden ayrılırlar.

*SUÇ.* Alt-türleri şu sorunun yanıtına göre çeşitlenir: Suça kimin bakış açısından bakarız? Cinayetin gizemi (uzman dedektifin bakış açısından); hırsızlık (usta hırsızın bakış açısından); dedektiflik (polisin bakış açısından); gangster (gangsterin bakış açısından); gerilim ya da intikam hikâyesi (kurbanın bakış açısından); mahkeme salonu (avukatın bakış açısından); gazete (muhabirin bakış açısından); casusluk (casusun bakış açısından); cezaevi draması (cezaevinde bulunanın bakış açısından); kara film (kısmen suçlu, kısmen dedektif, kısmen de baştan çıkarıcı bir kadının kurbanı olabilen bir kahramanın bakış açısından).

*SOSYAL DRAMA.* Bu tür, toplumdaki sorunları -yoksulluk, eğitim sistemi, bulaşıcı hastalıklar, zarar görmüşler, anti-sosyal ayaklanma vb.- tanımlar ve öyküyü bir çözüm etrafında yapılandırır. Net bir duruma odaklanan çok sayıda alt-türü vardır: aile içi drama (aile içindeki sorunlar), kadın filmi aile-meslek, çocuk-aşk ikilemi, politik drama (politikadaki yozlaşma), ekodrama (çevreyi koruma mücadeleleri), sağlık draması (fiziksel bir hastalıkla savaşma), psikodrama (akıl hastalıklarıyla mücadele).

*AKSİYON/MACERA.* Bu tür, hareketliliği ve cüretkarlığı arttırmak için savaş ya da politik drama gibi bazı türlerden parçalar alır. AKSİYON/MACERA kaderi, kibri ya da ruhsal durumları içerdiğinde yüce macera alt-türü haline gelir: THE MAN WHO WOULD BE KING. Eğer tabiat ana düşmanlığın kaynağıysa bu bir felaket/hayatta kalma filmidir: ALIVE, THE POSEIDON ADVENTURE.

Daha geniş bir açıdan bakıldığında üst-türler, ortam, oyunculuk tarzları veya özerk türlerin ev sahipliğini içeren film yapım tekniklerinden yaratılır. Bunlar temel türlerden, alt-türlerden ya da bunların kombinasyonundan birinin kendine bir oda bulabildiği çok odalı konaklar gibidir.

*TARİHİ DRAMA.* Tarih, öykü malzemesinin tüketilemez bir kaynağıdır ve hayal edilebilen her öykü tipini içine alır. Bununla birlikte tarihin hazine sandığı şu uyarıyla mühürlüdür: Geçmiş şu anda olmalıdır. Bir senaryo yazarı ölümünden sonra keşfedilmeyi uman bir şair değildir. Onun hemen bugün izleyici bulması gerekir. Bu nedenle tarihin en iyi şekilde kullanılması ve bir filmi geçmişte geçirmenin ve bu nedenle bütçeye milyonlarca dolar eklenmesinin tek meşru mazereti anakronizmdir – içinde şimdiyi bize gösterdiğiniz net bir ayna olarak geçmişi kullanma.

Çoğu çağdaş anakronizm çalışması öylesine acı verici ya da tartışmayla doludur ki, izleyiciyi yabancılaştırmadan bugünün ortamında onları dramatize etmek zordur. Böyle ikilemler genellikle en iyi şekilde, zaman içinde güvenli bir uzaklıkta görülür. TARİHİ DRAMA geçmişi bugünün aynasında daha iyi duruma getirir, GLORY'de acı veren ırkçılık sorunları, MICHAEL COLLINS'de dinsel çekişme ya da UNFORGIVEN'da herkese, özellikle de kadınlara yönelik şiddet gibi acılı durumları daha berrak ve katlanılabilir hale getirerek sunar.

Christopher Hampton'un DANGEROUS LIAISONS filminde; dantel manşetin ve etkileyici hazırcevaplığın Fransa'sında geçen aşk/nefret öyküsü felakete yol açacak ticari bir protokol gibi görünüyordu. Ancak film politik yönden oldukça hassas bir modern çatışmaya (mücadele tarzı olarak kur yapma) ışık tutarak geniş bir izleyici kitlesi elde etti. Hampton, hakim duygunun karşı cinse aşk değil, ondan korku ve kuşku duyma olduğu, cinsel politikanın bir cinsel üstünlük savaşı içinde infilak ettiği bir dö-

neme, iki yüz yıl geriye gitti. Eski bir ortam olmasına rağmen dakikalar içinde izleyici yoz aristokratların olduğu bir evde bulunduğunu çok yakından hissetti – onlar biziz.

*BİYOGRAFİ.* Bu tür tarihsel dramanın akrabasıdır ve bir dönem yerine bir kişiye odaklanır. Ancak BİYOGRAFİ asla basit bir tarih anlatımı haline gelmemelidir. Birileri yaşar, ölür ve yaşamında ilgi duyduğu şeyler bilimsel şeylerdir ve başka bir şey yoktur. Biyografi yazarı gerçekleri sanki bunlar bir kurmacaymış, öznesinin yaşamının anlamını buluyormuş gibi yorumlamalı ve onu kendi yaşam tarzının kahramanı olarak tasarlamalıdır: YOUNG MR. LINCOLN (GENÇ MR. LINCOLN) bir masumu mahkeme salonu dramasında savunur; GANDHI, modern epiğin kahramanı haline gelir; ISADORA, hayal kırıklığı olay örgüsü içinde yenik düşer; NIXON, cezalandırma olay örgüsü içinde acı çeker.

Bu uyarılar, eşit düzeyde otobiyografi alt-türü için de geçerlidir. Bu alttür, bildikleri bir konu üzerinde bir film senaryosu yazabileceklerini düşünen yönetmenler ile popüler olmuştur. Ve de haklıdırlar. Ancak otobiyografik filmler genellikle vaat ettikleri değerden yoksundur: kendini bilme. Çünkü incelenmemiş bir hayatın yaşamaya değmeyeceği doğruyken, aynı durum yaşanmamış bir hayatın incelenmeye değmez olması için de geçerlidir. Örnek: BIG WEDNESDAY.

*YARI BELGESEL.* Tarihsel dram'ın ikinci akrabası olan YARI BELGESEL geçmişte yaşananlardan çok, yakın zamanlardaki olayları merkezine alır. Daha önceleri sinema-gerçek (cinema verité) tarafından -BATTLE OF ALGIERS- canlandırılan bu tür, bazen oldukça güçlü ama sıklıkla da, daha az belgesel değerlere sahip, popüler bir TV türü haline gelmiştir.

*SAHTE BELGESEL.* Bu tür hikayeler, kökleri gerçeklikte ya da hatıralardaymış gibi sunulur. Belgesel ya da otobiyografi gibi davranır, ancak tamamen kurmacadır. İkiyüzlü kurumları taşlamak için gerçeğe-dayalı film yapımını altüst eder: THIS IS SPINAL TAP'da rock'n'roll'un sahne arkası dünyası, ROMA'da Katolik Kilisesi, ZELIG'de orta sınıf adetleri, MAN BITES DOG'da TV haberciliği, BOB ROBERTS'ta politika, TO DIE FOR'da (SONSUZ İHTİRAS) kaba saba Amerikan değerleri.

*MÜZİKAL.* Opera kökenli bu tür, karakterlerin öykülerini danslar ve şarkılar eşliğinde anlattıkları bir "gerçekliği" sunar. Bu genellikle bir aşk hikayesidir ama bir kara film: SUNSET BOULEVARD'ın sahne uyarlaması; sosyal drama: WEST SIDE STORY (BATI YAKASI HİKAYESİ); cezalandırma: ALL THAT JAZZ; biyografi: EVITA da olabilir. Aslında her tür, müzikal biçim içinde düzenlenebilir ve hepsi müzikal komedi içinde hicvedilebilir.

*BİLİM KURGU.* Genellikle tiranlığa ve kaosa dair teknolojik disütopyalar olan varsayımsal gelecekler içinde, BİLİM KURGU yazarı çoğu kez devlet karşısında insanı anlatan modern epik ile aksiyon/macera'yı bir

araya getirir: STAR WARS üçlemesi ve TOTAL RECALL (GERÇEĞE ÇAĞRI). Ancak tarih gibi gelecek de her türün içine yerleştirilebildiği bir ortamdır. Örneğin SOLARIS'de Andrei Tarkovsky bir hayal kırıklığı olay örgüsünün içsel çelişkisini göstermek için bilim kurguyu kullanmıştır.

*SPOR TÜRÜ.* Spor, karakter değişimi için bir potadır. Bu tür olgunlaşma olay örgüsü: NORTH DALLAS FORTY; kefaret olay örgüsü: SOMEBODY UP THERE LIKES ME; eğitim olay örgüsü: BULL DURHAM; cezalandırma olay örgüsü: RAGING BULL (KIZGIN BOĞA); test edilme olay örgüsü: CHARIOTS OF FIRE (ATEŞ ARABALARI); hayal kırıklığı olay örgüsü: THE LONELINESS OF THE LONG DISTANCE RUNNER; arkadaş kurtarma: WHITE MEN CAN'T JUMP (BEYAZLAR BECEREMEZ); sosyal drama: A LEAGUE OF THEIR OWN için doğal bir ortamdır.

*FANTASTİK.* Bu türde yazar, doğa ve doğaüstünün kurallarını büküp karıştırarak zamanla, mekanla ve fiziksel olanla oynar. FANTASTİK filmin fazladan gerçeklikleri aksiyon türlerini cezbeder ancak aynı zamanda da aşk hikayesi: SOMEWHERE IN TIME; politik drama/alegori: ANIMAL FARM; sosyal dram: IF..; olgunlaşma: ALICE IN WONDERLAND (ALICE HARİKALAR DİYARINDA) gibi diğerleriyle de çalışır.

*ANİMASYON.* Bu türde evrensel başkalaşım kuralları hakimdir: her şey başka bir şey haline gelebilir. Fantastik ve bilim kurgu gibi ANİMASYON da çizgi film komedilerinin maceralarına: BUGS BUNNY; ya da yüce macera: THE SWORD IN THE STONE; THE YELLOW SUBMARINE türlerine doğru yönelir. Genç izleyiciler bu türün doğal pazarı olduğu için birçok olgunlaşma olay örgüsü vardır: THE LION KING, THE LITTLE MERMAID (KÜÇÜK DENİZKIZI) gibi. Ancak Doğu Avrupalı ve Japon animasyoncuların gösterdiği gibi bunun sınırı yoktur.

Son olarak, türlerin ve onların geleneklerinin yalnızca "ticari" yazarların ilgi alanı olduğuna ve ciddi sanatın türsel olmadığına inananlar için, listeye son bir madde eklememe izin verin:

*SANAT FİLMİ.* Türlerin dışında avangard yazma anlayışı çocukçadır. Hiç kimse bir boşluk içinde yazmaz. Öykü anlatımının binlerce yılı sonrasında, daha önce yazılanlara hiç benzemeyen, çok farklı bir öykü olamaz. SANAT FİLMİ iki alt-türe ayrılabilen geleneksel bir tür haline gelmiştir. Bunlar minimalizm ve anti-yapıdır ve her birinin yapısına ve kozmolojiye dair kendi karmaşık biçimsel gelenekleri vardır. Tıpkı tarihi dram gibi SANAT FİLMİ de aşk hikayesi, politik dram ve bunun gibi diğer temel türleri içine alan bir üst-türdür.

Her ne kadar bu liste orta derecede kapsamlı ise de, daha kesin ve ayrıntılı bir liste yapılamaz, çünkü türler arasındaki sınırlar, türler birbir-

lerini etkiledikleri ve iç içe geçtikleri için genellikle üst üste binerler. Türler durağan ve katı değildir, gelişebilir ve esneyebilir, ancak bir bestecinin ufak çaplı değişikliklerine uygunsa da, hemen teşhis etmeye yetecek kadar da değişmezlik ve istikrar özelliğine sahiptirler.

Her yazarın yapması gereken öncelikle kendi türünü belirlemek, daha sonra da bu türe ait uygulamaları araştırmaktır. Bu görevlerden kaçış yoktur. Çünkü hepimiz, tür yazarlarıyız.

## YAPI VE TÜR ARASINDAKİ İLİŞKİ

Her tür, öykü tasarımına kendi geleneklerini dayatır: Hayal kırıklığı olay örgüsünün hüzünlü sonu gibi dorukta geleneksel değer değişimleri; westerndeki gibi geleneksel ortamlar; aşk hikayesinde kadınla erkeğin tanışması gibi geleneksel olaylar; suç öyküsündeki suçlu gibi geleneksel roller. İzleyici bu gelenekleri bilir ve onların yerine getirilmesini bekler. Sonuç olarak tür seçimi bir öykünün içinde neyin mümkün olduğunu kesin bir şekilde belirler ve sınırlar, çünkü türün tasarımı izleyicinin bilgi ve beklentilerini göz önünde tutmak zorundadır.

TÜR GELENEKLERİ tek tek türleri ve onların alt-türlerini tanımlayan özel ortamlar, roller, olaylar ve değerlerdir.

Her türün kendine özgü gelenekleri vardır ancak bunların bazıları görece olarak karmaşık değildir ve esnektir. hayal kırıklığı olay örgüsünün birincil geleneği öykünün başında iyimser, yüksek idealleri ve inançlarıyla yaşama olumlu bakan bir kahramandır. İkinci geleneği, önce kahramanın umutlarını arttıran, ancak sonunda onu derin bir kötümserlik ve hayal kırıklığı içinde bırakarak düşlerini ve değerlerini zehirleyen olumsuz bir öykü modelidir. Örneğin, THE CONVERSATION'ın kahramanı güvenli yaşamını sakince sürdürürken, kendisini paranoyak bir kabusun içinde bulur. Bu basit gelenekler dizisi sayısız olasılık sunar, çünkü yaşam umutsuzluğa giden binlerce yol bilir. Bu türe dahil olan ve hafızada en çok kalan filmler arasında THE MISFITS (UYGUNSUZLAR), LA DOLCE VITA (TATLI HAYAT) ve LENNY vardır.

Diğer türler görece daha az esnektir ve katı bir gelenekler bileşimiyle doludur. Suç türünde bir suç olmalıdır; bunun anlatının başlarında olması gerekir. İpuçlarını ve kuşkuları değerlendiren amatör ya da profesyonel bir dedektif karakteri olmalıdır. Gerilimde suç "kişiselleştirilmelidir." Her ne kadar öykü maaş çeki karşılığı çalışan bir polisle başlayabilirse de, drama derinleştikçe bazı noktalarda suçlu çizgiyi aşar. Klişeler bu gelenek etrafında mantar gibi büyür: Suçlu, polisin ailesini tehdit eder ya da kendisinden şüphelenen polise yönelir ya da kökleri gerilerde, THE MAL-

TESE FALCON'da (MALTA ŞAHİNİ) olan klişelerin klişesi gerçekleşir, detektifin ortağını öldürür. Sonunda polis suçluyu teşhis etmeli, yakalamalı ve cezalandırmalıdır.

Komedi her birinin kendine ait geleneklerinin olduğu çok sayıda alttürü kapsar, ancak çok önemli bir gelenek bu mega türle birleşir ve onu dramadan ayırır: hiç kimse incinmez. Komedide izleyici, karakter duvarlara nasıl zıplarsa zıplasın, yaşamın darbeleri altında nasıl çığlık atarsa atsın ya da kıvranırsa kıvransın, gerçekten incinmeyeceğini hissetmelidir. Laurel ve Hardy'nin üzerine bina yıkılabilir, ancak moloz yığınlarının arasından silkelenerek kalkar, "ne güzel" diye mırıldanır ve devam ederler.

A FISH CALLED WANDA'da Ken (Michael Palin) hayvanlara karşı takıntılı sevgisi olan bir karakterdir ve yaşlı bir kadını öldürmek isterken yanlışlıkla onun yerine terrier cinsi köpeklerini öldürür. Sonuncu köpek büyük bir konstrüksiyon bloğunun altında ölür ve yalnızca küçük patisi dışarıda kalır. Yönetmen Charles Crichton bu anın iki versiyonunu çekti: Birincisinde yalnızca köpeğin patisi görünüyordu, ikincisinde ise köpek bir çanta sakatat halinde kasaba gönderilir ve sahneye ezilmiş terrierden kalan kurumuş kan izleri eklenir. İzleyiciler ön-gösterimde bu kanlı görüntüyle karşılaştığında, salon ölüm sessizliğine gömüldü. Kan ve bağırsaklar, "onun incindiğini" gösterdi. Genel gösterim için ise Crichton, çekimi daha sağlıklı bir hale getirdi ve izleyiciyi güldürdü. Tür geleneği içinde komedi yazarı, karakterlerini cehennem işkencelerine tabi kalsa dahi alevlerin onu gerçekten yakmadığına izleyiciyi ikna etmek hattında ilerler.

Bu çizginin karşı tarafında kara komedi alt-türü yer alır. Burada yazar güldürme geleneğinden biraz sapar ve izleyicisinin keskin ama katlanılmaz olmayan bir acı hissetmesine izin verir: THE LOVED ONE, THE WAR OF THE ROSES (GÜLLERİN SAVAŞI); PRIZZI'S HONOR (PRIZZI'NİN ONURU) gibi filmlerdeki kahkahalar genellikle bizi tedirgin eder.

Sanat filmleri, starların (ya da starlara ödenen ücretlerin) olmayışı, filmin Hollywood sistemi dışında, genellikle İngilizceden başka bir dilde çekilmesi gibi pek çok farklı uygulamayla gelenekselleştirilir. Bunların hepsi, kaybetmesi beklenen bir filmi pazarlamakla görevli ekibin, filmi savunmak adına eleştirmenleri cesaretlendirmesi gibi, satış politikaları haline gelir. Bu türün başlıca içsel geleneği entelektüelliğin övülmesidir. Sanat filmi, güçlü duyguyu bir ruh halinin örtüsü altında boğarak aklın tarafını tutarken, muamma, sembolizm ya da çözülmemiş gerilimler aracılığıyla film sonrasında, kafe eleştirisi ritüeli içinde filmi yorumlamaya ve analiz etmeye davet eder. İkincisi ve temel olanı, bir sanat filmi'nin öykü tasarımının önemli bir geleneğe dayalı olmasıdır: geleneksizlik. Minimalist ve/veya anti-yapı geleneksizliği sanat filmi'nin ayırt edici geleneğidir.

Sanat filmi türünde başarı genellikle anlıktır, sıklıkla geçicidir; bir sa-

natçı olarak tanınmayla ortaya çıkar. Diğer taraftan, eskimeyen Alfred Hitchcock yalnızca klasik olay örgüsü ve tür geleneği içinde çalıştı, daima büyük bir izleyici kitlesini hedefledi ve bilindiği gibi onu buldu. Bugün hâlâ, yönetmenler panteonunda en tepede durur. Yüzyılın büyük sanatçılarından biri, cinsellik, dindarlık ve bakış açısındaki ince ayrıntıların muhteşem görüntüleriyle eserleri yankı bulan bir film ozanı olarak dünya çapında saygı görür. Hitchcock, sanat ve popüler başarı arasında zorunlu bir karşıtlık, sanat ve sanat filmi arasında da zorunlu bir bağlantı olmadığını biliyordu.

## TÜRE HAKİM OLMAK

Her birimiz önemli öykü geleneklerine çok şey borçluyuz. Türünüze ve onun geleneklerine yalnızca saygı duymamalı, aynı zamanda onlara hakim olmalısınız. Bu türde filmler izlediğiniz için bu türü bildiğinizi asla varsaymayın. Bu, Beethoven'ın Dokuzuncu Senfoni'sini de dinlemiş olduğunuz için bir senfoni besteleyeceğinizi sanmanıza benzer. Bu biçimi incelemelisiniz. Tür eleştirisi kitapları yardımcı olabilir, ancak bunlardan çok az var ve hiçbiri kusursuz değil. Yine de her şeyi okuyun, çünkü nereden edinirsek edinelim her türlü yardıma ihtiyacımız var. Ancak en değerli düşünceler kendi keşfimizden ortaya çıkar, hiçbir şey hayal gücünü, gömülü bir hazineyi keşfetmek gibi canlandırmaz.

Tür çalışması en iyi şu şekilde yapılır: İlk olarak sizinkine benzediğini hissettiğiniz, ister başarılı isterse başarısız bütün filmlerin listesini çıkarın. (Başarısız olan yapıtların incelenmesi aydınlatıcı ve burun sürtücüdür.) Ardından bu filmlerin videosunu kiralayın ve mümkünse senaryolarını satın alın. Daha sonra durdurup ilerleterek, senaryonun sayfalarını çevirerek, her filmin ortam, rol, olay ve değer öğelerini ayırarak filmler üzerinde çalışın. Son olarak bu analizleri tabir caizse üst üste yığın ve onlara bakarak şunu sorun: Benim seçtiğim türdeki öykülerde her zaman olan nedir? Bunun zaman, mekan, karakter ve aksiyon gelenekleri nelerdir? Siz bu yanıtları buluncaya kadar, izleyici daima sizin önünüzde olacaktır.

> İzleyicinin beklentilerini öngörebilmek için türünüze ve onun geleneklerine hakim olmalısınız.

Eğer bir filmin tanıtımı uygun bir şekilde yapıldıysa, izleyici filme beklentiyle dolu olarak gelir. Pazarlama profesyonellerinin jargonuyla bu "hazırlamak"tır. "İzleyiciyi hazırlamak" şu anlama gelir: Biz filmimize, ne beklediğini bilmeyen, bizi filmin süresinin ilk yirmi dakikasını onlara öykü için gereken ipuçlarını vermeye zorlayan, soğuk ve belirsiz insanların

gelmesini istemiyoruz. Biz onların koltuklarına yerleşmelerini, onları doyurmayı istediğimiz bir iştahla gayretli ve odaklanmış olmalarını isteriz.

İzleyicinin hazırlanması yeni bir şey değildir. Shakespeare oyununun adını Hamlet koymadı, ona Danimarka Prensi Hamlet'in Trajedisi adını verdi. Komedilerine Much Ado About Nothing (Kuru Gürültü) ve All's Well That Ends Well (Yeter Ki Sonu İyi Bitsin) gibi adlar verdi, bu nedenle her öğleden sonra Globe Tiyatrosu'nda onun Elizabeth dönemi izleyicisi, psikolojik olarak ağlamaya ya da gülmeye hazırdı.

Becerikli pazarlama, tür beklentisi yaratır. Filmin adından afiş, gazete ve TV reklamlarına kadar, tanıtım, bu öykü tipini izleyicinin aklına naksetmeye çalışır. İzleyicimize gözde bir biçimi beklemelerini söylüyorsak, filmi söz verildiği gibi sunmalıyız. Türü, geleneklerini bir kenara bırakarak ya da kötü kullanarak yüzümüze gözümüze bulaştırırsak izleyici bunu hemen anlar ve çalışmamızı yerden yere vurur.

Örneğin, MIKE'S MURDER (Amerika, 1984) adlı filmin pazarlaması izleyicide bir polisiye öykü izlenimi uyandırdı. Ancak film başka bir türdeydi ve izleyici bir saatten fazla bir zaman oturup "Bu lanet filmde kim ölecek?" diye merak etti. Senaryo, banka veznedarı Debra Winger'ın bağımlılık ve acemilikten kendine hakim olma ve olgunlaşmaya geçişine olgunlaşma olay örgüsü içinde canlı bir giriş yapar. Ancak yanlış konumlanan ve kafası karışan izleyicinin asık yüzü, başka türde iyi olan bir filmi terk etmesine neden olur.

## YARATICI SINIRLAMALAR

Robert Frost serbest nazımda yazmanın, filesi olmayan sahada tenis oynamaya benzediğini söyledi, çünkü bu kendi kendine dayatılan, hayal gücünü gerçekten harekete geçiren şiirsel geleneklerin kendinden kaynaklanan yapay talepleriydi. Diyelim ki, bir şair şu sınırı keyfi olarak dayatıyor: Her biri diğeriyle kafiyeli olacak 6 dizeli kıtalar halinde yazmaya karar veriyor. İkinci ile dördüncü dizeyi kafiyeledikten sonra bir kıtanın sonuna geliyor. Geriye döndüğünde altıncı dizeyle dördüncü ve ikinci dizeyi kafiyeleme mücadelesi ona şiiriyle hiç ilgisi olmayan bir sözcüğe dair ilham verebilir -bu kafiye bulmaya çalışırken hep olur- ancak bu tesadüfi sözcük hamle yaparak ifadeyi gevşetip akla bir imgeyi getirebilir. Bu imge de ilk beş dize boyunca yankılanır, yeni bir duyu ve duyguyu tetikleyebilir, şiire daha zengin bir anlam ve duygu kazandırabilir. Şairin bu kafiye şemasına dair yaratıcı sınırlaması ve kendisine istediği herhangi bir sözcüğü tercih etme özgürlüğünü tanıması sayesinde, şiir eksikliğini duyduğu bir yoğunluk kazanır.

Yaratıcı sınırlama ilkesi, bir engeller çemberi içinde özgürlük gerektirir. Yetenek bir kas gibidir; onu çalıştıracak bir şeyler yapılmazsa zayıflar.

Bu nedenle kendi yolumuza taşları, ilham veren bariyerleri bilerek koymalıyız. Bunu nasıl yapacağımız konusunda sınırsız olasılığımız olduğu halde, ne yapacağımız konusunda kendimizi disipline etmeliyiz. Bu yüzden ilk adımlarımızdan biri çalışmamıza hükmeden tür ya da tür kombinasyonlarını belirlemektir, çünkü içinde en verimli düşüncelerin geliştiği taşlı zemin, tür geleneğidir.

Tür gelenekleri bir öykü anlatıcısının "şiir"inin kafiye planıdır. Bunlar yaratıcılığı kısıtlamaz, ona ilham verir. Meydan okuma, geleneği korumak ama klişeden kaçınmaktır. Bir aşk hikayesi'nde erkeğin kızla karşılaşması bir klişe değildir ama biçimin gerekli bir öğesi, geleneğidir. Klişe, çiftlerin diğer aşk hikayelerinde olduğu şekliyle tanışmalarıdır: İki dinamik birey bir macerayı paylaşmaya zorlanır; görünüşte birbirlerinden nefret ederler ya da başkalarını karşılıksız olarak seven iki utangaç insan, kendilerini, konuşacak başka kimseyi tanımadıkları bir partide bulurlar vb.

Tür geleneği, yazara hayal gücünü geliştirme fırsatı veren bir yaratıcı sınırlama'dır. İyi bir yazar, geleneği reddetmek ve öyküyü tatsızlaştırmaktan ziyade sanki onlar eski arkadaşlarıymışçasına geleneklere başvurur, onları eşsiz bir şekilde kullanma mücadelesinde öyküsünü sıradan olmaktan kurtaracak sahne için aradığı ilham kaynağını bulabileceğini bilir. Türe hakim olarak, izleyiciye yalnızca umut ettiğini değil, eğer iyiyse, hayal edebildiğinden daha fazlasını vererek beklentileri yeniden biçimlendirmek ve onların ötesine geçmek için gelenek üzerine zengin, yaratıcı çeşitlemeler yaparak rehberlik edebiliriz.

Aksiyon/macera'yı düşünün. Genellikle değersiz olduğu düşünülen ve bu nedenle de küçümsenen bu tür, aslında bugün yazılabilecek en zor türdür. Bir Aksiyon yazarı daha önce binlerce örneğini gördüğü bir türde izleyici için yeni ne yapabilir? Geleneğin pek çok örneğinin içinde bu sahne başta gelir: Kahraman kötü karakterin insafına kalmıştır. Kahraman acizlik durumundan çıkıp, durumu kötünün aleyhine çevirmelidir. Bu sahne zorunludur ve kahramanın zekasını, irade gücünü ve baskı altındaki soğukkanlılığını tam anlamıyla ifade eder ve sınar. Bu olmazsa hem kahraman hem de onun öyküsü zayıflar; izleyici de filmden mutsuz ayrılır. Klişeler de bu gelenek içinde gelişir, ancak anlatının zenginliği çözümün yeniliğine bağlıdır.

RAIDERS OF THE LOST ARK'da Indiana Jones kocaman bir pala kullanan dev gibi bir Mısırlıyla karşı karşıya gelir. Dehşet içinde bakar, omuz silker ve silah taşıdığını hatırlayarak hızla silahını çeker. Filmle ilgili anlatılanlara bakılırsa, Lawrence Kasdan senaryodaki akrobatik kavgaya dizanteri olduğu için katılamayacağından bu çok sevimli çözümü Harrison Ford önerdi.

DIE HARD, geleneğin hoş bir biçimde uygulanması etrafında doruğa çıkar: John McClane (Bruce Willis) beline kadar çıplak, silahsız ve elle-

ri havada vaziyette sadist ve silahlı Hans Gruber (Alan Rickman) ile yüz yüze gelir. Ancak kamera yavaşça Mc Clane'in etrafında kayarken, onun arkasında vücuduna bantlanmış bir silah olduğunu görürüz. Bir şakayla Grubber'ın ilgisini başka tarafa çeker, arkasındaki silahı alır ve onu öldürür.

Tüm kötü-adamın-insafına-kalmış-kahraman klişeleri arasında "Dikkat et! Arkanda birisi var!" klişesi en eski olanıdır. Ancak MIDNIGHT RUN'da (GECE YARISI AVI) senarist George Gallo buna yeni bir can vermiş ve sahne sahne çılgın çeşitlemeler ekleyerek izleyiciyi hoşnut etmiştir.

## TÜRLERİ KARIŞTIRMAK

Türler sıklıkla anlamı derinleştirmek, karakteri zenginleştirmek ve ortam ve duygu çeşitliliği yaratmak için bir araya getirilir. Örneğin bir aşk hikayesi yan olay örgüsü, neredeyse her suç öyküsü'nde kendine bir yer bulur. THE FISHER KING (BALIKÇI KRAL) kefaret, psikodrama, aşk hikayesi, sosyal drama ve komediden oluşan beş türü içinde barındıran mükemmel bir filmdir. Müzikal korku filmi hoş bir buluştur. İki düzineden fazla türün varlığı nedeniyle, yaratıcı melezleme olasılıkları sonsuzdur. Bu şekilde, türüne hakim olan yazar, dünyanın daha önce hiç görmediği bir film tipi yaratabilir.

## TÜRLERİ YENİDEN TÜRETMEK

Aynı şekilde türe hakim olmak yazarı yeni gelişmelere açık tutar, çünkü tür gelenekleri kayalara oyulmaz; onlar ortaya çıkar, gelişir, benimsenir, bir miktar değişir ve toplumda yaşanan değişimlerle hızla yıkılır. Toplum yavaş değişir, ama değişir; ve toplum yeni bir evreye geçerken, türler de onunla birlikte dönüşür, çünkü türler basitçe gerçekliğe açılan pencereler, yazarın yaşama bakışının farklı yollarıdır. Pencerenin dışındaki gerçeklik değişim geçirdiğinde, türler de bununla birlikte değişir. Eğer bir tür esnemez hale gelir ve değişen dünyaya uyum sağlamazsa taşlaşır. Aşağıda tür gelişimine ait üç örnek bulunmaktadır.

### *Western*

Western, kötüye karşı iyinin alegorisi için mitsel bir altın çağ olan "Eski Batı"da geçen ahlaki oyunlar olarak ortaya çıktı. Ancak bu tür 1970'lerin ahlakı hor gören atmosferinde demode ve bayat hale geldi. Mel Brooks BLAZING SADDLES filminde Western'in faşist kalbini gözler önüne serip, onun geleneklerini değiştirerek bir geri dönüş yapmasından önce, yirmi yıllık gerçek bir kış uykusuna yattı. 1980'lerde Western yarı-sosyal

drama içinde yumuşatıldı ve ırkçılık ile şiddet bir miktar düzeltildi: DANCES WITH WOLVES (KURTLARLA DANS), UNFORGIVEN, POSSE.

### *Psiko-Drama*

Klinik akıl hastalığı ilk olarak UFA'da THE CABINET OF DR. CALIGARI'de (Almanya, 1919) dramatize edildi. Psikanaliz ün kazandıkça psiko-drama bir tür Freudyen dedektif öyküsü olarak gelişti. İlk aşamasında bir psikiyatrist gizli bir "suçu", hastasının geçmişte yaşadığı bir travmayı araştırmak için "dedektif"i oynadı. Psikiyatrist bir kez bu "suçu" ortaya koyduğunda, hasta ya tedavi oldu ya da buna doğru büyük bir adım attı: SYBIL, THE SNAKE PIT, THE THREE FACES OF EVE, I NEVER PROMISED YOU, A ROSE GARDEN; THE MARK, DAVID AND LISA, EQUUS.

Ancak seri katillerin toplumun kabusu haline gelmeye başlamasıyla, tür evrimleşerek psiko-drama'yı psikolojik gerilim olarak bilinen alt tür içinde dedektiflik türü'yle birleştirerek ikinci aşamaya geçti. Polisler, psikopatların peşine düşen psikiyatristlerin yerine geçti ve tutuklama, dedektifin deliyi psikolojik olarak analiz etmesine bağlıydı: THE FIRST DEADLY SIN, MANHUNTER (İNSAN AVCISI), COP ve yakın zamanlardaki SEVEN (YEDİ).

1980'lerde psikolojik gerilim üçüncü kez evrim yaşadı. TIGHTROPE, LETHAL WEAPON (CEHENNEM SİLAHI), ANGEL HEART (ŞEYTAN ÇIKMAZI) ve THE MORNING AFTER gibi filmlerde dedektifin kendisi cinsel takıntı, intihar dürtüsü, travmatik amnezi ve alkolizm gibi çok sayıda modern dertten muzdarip olan bir psikopat haline geldi. Bu filmlerde adaletin anahtarı, polisin kendisinin psikanalisti haline gelmesiydi. Dedektifin önce kendi içindeki şeytanlarla uzlaşması önemliydi, suçlunun yakalanması sonradan akla gelen bir düşünceydi.

Bu evrim değişen toplumumuz hakkında etkili bir ifadedir. Akıllı insanların akıl hastanesinin duvarlarının dışında olduğu, bütün delilerin kapatıldığı anlayışıyla kendimizi rahatlatabildiğimiz günler geride kaldı. Pek azımız bugün bu kadar naifiz. Belirli olayların bir aradalığı nedeniyle, gerçeklikle ilişkimizi kesebileceğimizi de biliriz. Psiko-gerilimler bu tehdidi anlatırlar; yaşamdaki en çetin görevimizin kendimizi analiz edip, insanlığımızın içyüzünü kavramaya ve çatışmaların ortasında ona huzur getirmeye çalışmamız olduğunu söylerler.

1990'lardan itibaren bu tür, psikopatın bir kez daha yer değiştirmesiyle dördüncü aşamasına geldi. Bu kez onun yerini eşiniz, psikiyatristiniz, cerrahınız, çocuğunuz, çocuk bakıcınız, ev arkadaşınız ya da komşu polis aldı. Toplumsal paranoya yaratan THE HAND THAT ROCKS THE CRADLE (BEŞİKTEKİ EL), SLEEPING WITH THE ENEMY, FORCED

ENTRY, WHISPERS IN THE DARK, SINGLE WHITE FEMALE (GENÇ BEKAR BAYAN ARANIYOR) ve THE GOOD SON gibi bu tür filmlerde yaşamlarımızdaki en yakın, en güvenmemiz gereken ve bizi korumalarını beklediğimiz insanların aslında bizatihi deli olduklarını görürüz. Bunların hepsinin en etkili anlatıldığı film belki de DEAD RINGERS'dır (ÖLÜ İKİZLER) ve film en büyük korku hakkındadır: Size en yakın kişiden korkun, yani kendinizden. Akıl sağlığınızı çalmak için bilinçdışınızdan hangi korku yükselecek?

### *Aşk Hikayesi*

Bir aşk hikayesi yazarken sorduğumuz en önemli soru şudur: "Onları durduracak ne var?" Çünkü Bir aşk hikayesi'ndeki öykü neredediir? İki insan tanışıp birbirlerine aşık olur, evlenir, bir aile kurarlar. Bundan daha sıkıcı ne olabilir? Yaklaşık 2000 yıl önce yaşamış Yunan oyun yazarı Menander'den beri yazarlar bu soruyu, "kızın ailesi" diye yanıtladılar. Kızın ailesi genç adamı uygun bulmaz ve engelleyici karakterler ya da "aşka karşı güçler" olarak bilinen gelenek oluşur. Shakespeare bunu Romeo ve Juliet'te iki aileye birden genişletmişti. M.Ö. 2300'den beri bu gelenek değişmedi... Ta ki 20. yüzyılda romantik devrim başlayıncaya kadar.

20. yüzyıl diğerlerinden farklı olarak Romantik Aşk Çağı olmuştur. Romantik aşk anlayışı (onun dolaylı partneri olan cinsellikle birlikte) popüler müzikte, reklamcılıkta ve genelde Batı kültüründe egemendir. On yıllar boyunca otomobil, telefon ve binlerce başka etken, genç aşıklara anne baba kontrolünden çok daha fazla özgürlük imkânı kazandırmıştır. Bu arada ebeveynler zina, boşanma ve yeniden evlilikteki sınır tanımayan yükseliş sayesinde, romantik aşkı bir gençlik eğlencesinden yaşam boyu peşinden koşulan bir ideale doğru genişletmişlerdir. Aslında gençlerin anne-babalarını dinlememeleri tarihte ilk kez bu dönemde yaşanan bir durum değildir, ancak bugün eğer bir filmde anne ve baba karşı çıkar ve genç aşıklar da gerçekten onlara itaat ederlerse, izleyici filmle alay edecektir. Bu nedenle kızın ailesi geleneğinin evlilik düzenlemeleriyle beraber zayıflaması nedeniyle, becerikli yazarlar aşka karşı çıkan bir dizi yeni ve şaşırtıcı güç keşfetmişlerdir.

GRADUATE'de (MEZUNİYET) engelleyici karakterler kızın geleneksel anne-babasıdır, ancak oldukça gelenek dışı bir nedenle. WITNESS'da (TANIK) aşka karşı çıkan güç, kızın kendi kültürüdür. Kız Amish'tir ve neredeyse başka bir dünyadandır. MRS. SOFFEL'de Mel Gibson idama mahkum olmuş bir katili oynar; Diane Keaton ise cezaevi müdürünün karısıdır. Onları ne durdurur? "Düzgün düşünen" bir toplumun bireyleri. WHEN HARRY MET SALLY'de aşıklar arkadaşlığın ve aşkın birbirine zıt

olduğu yönündeki saçma anlayışın acısını çekerler. LONE STAR'da engelleyici güç ırkçılık, THE CRYING GAME'de cinsel kimlik ve GHOST'da (HAYALET) da ölümdür.

20. yüzyılda başlayan romantik aşk hevesi, yüzyılın sonunda aşka yönelik karanlık, şüpheci bir tavra yol açan derin bir keyifsizliğe dönüştü. Buna yanıt olarak hüzünlü sonların yükselişi ve şaşırtıcılığını gördük: DANGEROUS LIAISONS, THE BRIDGES OF MADISON COUNTY (YASAK İLİŞKİ), REMAINS OF THE DAY, HUSBANDS AND WIVES (KOCALAR VE KARILAR). LEAVING LAS VEGAS'da Ben'in kendi sonunu hazırlayan bir alkolik, Sera'nın mazoşist bir fahişe olması nedeniyle onların aşkı "mutsuzluğa mahkum"dur. Bu filmler, süren bir aşkın imkânsızlığını değilse de, umutsuzluğuna dair güçlenen bir duyguyu ifade ederler.

Bir tersine çevirmeyi elde etmek için son zamanlarda bazı filmler bu türü özlem öyküsü içinde yeniden donatmıştır. Erkek-kızla-tanışır, her zaman anlatının başlarında ortaya çıkan kaçınılmaz bir gelenektir. Onu dertler, kederler ve aşkın zaferi izler. Ancak SLEEPLESS IN SEATTLE (SEVGİNİN BAĞLADIKLARI) ve RED (KIRMIZI) erkek ve kızın tanışmasıyla sona erer. İzleyici sevgililerin şansa bağlı olarak "akıbet"lerinin nasıl olacağını görmek ister. Sevgililerin karşılaşmasını zekice doruğa erteleyen bu filmler, aşkın güçlüğünün yerine karşılaşmanın güçlüğünü geçirerek modern aşkın dikenli sorunlarından kaçınırlar. Bunlar aşk hikâyeleri değil, özlemin öyküleridir; aşk hakkında ve aşka özlemle ilgili diyaloglar sahneleri doldururken, gerçek aşk davranışları ve çoğu kez onların sorunlu sonuçları görülmeyen geleceğe bırakılır. Belki de 20. yüzyıl, Romantik Aşk Çağı'nı önce ortaya çıkarıp ve daha sonra da onu gömmüştür.

Buradan çıkan sonuç şudur: Sosyal davranışlar değişir. Yazarın kültürel duyuları bu hareketlere ya da eski zamana ait bir şeyler yazmanın riskine karşı duyarlı olmalıdır. Örneğin FALLING IN LOVE'da (GEÇ GELEN SEVGİ) aşka karşı gelen güç, aşıkların her birinin başkalarıyla evli olmalarıdır. İzleyicinin gözlerinden yaş akmasının tek sebebi ise sık sık esnemeleriydi. İnsan neredeyse onların çığlıklarını duyar gibi oluyor. "Sizin derdiniz ne? Birileriyle evlendiniz. Kurtulun onlardan. 'Boşanma' sözcüğü size bir şey ifade ediyor mu?"

Ancak 1950'ler boyunca evlilikler esnasında yasak aşk, acı veren bir ihanet olarak görüldü. STRANGERS WHEN WE MEET, BRIEF ENCOUNTER gibi pek çok dokunaklı film, enerjisini toplumun çelişkilerinden zinaya yöneltti. Bununla birlikte 1980'lerde tutumlar değişmişti; romantik aşk öyle değerli ve yaşam öyle kısaydı ki, evli iki insan bir aşk ilişkisini yaşamak istiyorlarsa, yaşasınlar duygusu ortaya çıkmıştı. Doğru ya da yanlış, bu o dönemin karakteriydi ve öyle ki 1950'lerin değerleriyle yapılmış bir film 1980'lerin izleyicisini feci şekilde sıkıyordu. Bugün izleyici bı-

çak sırtında yaşarken ne hissedildiğini bilmeyi istiyor. Bugün bir insanın varoluşu ne anlama gelir?

Yenilikçi yazarlar yalnızca yaşadıkları çağa ait değildirler, aynı zamanda vizyon sahibidirler de. Kulakları tarihin duvarına dayalıdır ve bir şeyler değiştikçe toplumun geleceğe doğru yöneliş yolunu hissedebilirler. Daha sonra geleneği yıkan çalışmalar yapar ve türleri bir sonraki kuşağa taşırlar.

Örneğin bu, CHINATOWN'ın pek çok güzelliğinden biridir. Daha önceki cinayetin gizemi öyküleri'nin doruğunda, dedektif suçluyu yakalar ve cezalandırırdı. Ancak CHINATOWN'da zengin ve politik olarak güçlü katil kaçarak, bu onurlu geleneği yıkar. Ancak sivil haklar hareketi, Watergate ve Vietnam Savaşı'nın Amerika'yı kendi yozlaşmasının derinliği konusunda uyandırdığı ve ülkenin zenginin cinayetten paçayı kurtardığını ve daha fazlasını anladığı 1970'lere kadar, bu film yapılamazdı. CHINATOWN, BODY HEAT, CRIMES AND MISDEMEANORS, Q & A, BASIC INSTINCT (TEMEL İÇGÜDÜ), THE LAST SEDUCTION (SON TAHRİK) ve SEVEN gibi filmlerle birlikte olumsuz biten suç öykülerine bir kapı açarak, türü yeniden yazdı.

En iyi yazarlar yalnızca vizyon sahibi kişiler olmakla kalmaz aynı zamanda, klasikleri de yaratırlar. Her tür, çok önemli insani değerleri içerir: Aşk/nefret, barış/savaş, adalet/adaletsizlik, başarı/başarısızlık, iyi/kötü vb. Bu değerlerin her biri öykünün ortaya çıkışından bu yana yazıya önemli bir ilham kaynağı olan ve eskimeyen konulardır. Yıllar geçtikçe bu değerlerin çağdaş izleyiciler açısından canlı kalmaları ve anlamlı olmaları için yeniden işlenmeleri gerekir. Yine de en büyük öyküler her çağa hitap edebilmelidir. Bunlar klasiklerdir. Bir klasik yıllar boyunca yeniden yorumlanabildiği, içindeki gerçeklik ve insanlık özelliklerinin zenginliği nedeniyle her yeni kuşak öyküde anlatılanlarda kendisini bulduğu için keyifle yeniden izlenir. CHINATOWN tam da böyle bir çalışmadır. Türe tam hakim olan Towne ve Polanski yeteneklerini öncesinde ve sonrasında çok az insanın ulaştığı bir seviyeye çıkarttılar.

## DAYANMA YETENEĞİ

Türe hakim olmak birden çok nedenle gereklidir; senaryo yazımı kısa mesafe değil uzun mesafe koşucuları içindir. Hafta sonu bir havuz kenarında aceleyle yazılan berbat senaryolar hakkında duyduklarınızın bir önemi yok. İlk ilhamdan son rötuşların yapıldığı hale gelinceye dek, nitelikli bir senaryo altı ay, dokuz ay, bir yıl ya da daha fazla zaman alır. Bir filmin senaryosunun yazımı dünya, karakter ve öykü anlamında dört yüz sayfalık bir roman kadar yaratıcı çalışmayı gerektirir. Aradaki tek önemli fark anlatıda kullanılan sözcük sayısıdır. Roman yazarken özgürce say-

faları doldurmak daha kolay hatta daha hızlıyken, senaryonun dile dair özenli ekonomisi, alın terini ve zamanı talep eder. Tüm yazım biçimleri disiplin ister, ancak senaryo yazımı bir talim çavuşluğudur. Bu nedenle kendinize sorun, bu kadar ay boyunca yazma arzunuzu nasıl canlı tutacaksınız?

Genel olarak önemli yazarlar eklektik değildir. Her yazar yapıtını sıkı bir şekilde bir fikre, tutkusunu tutuşturan tek bir konuya, çalışma boyunca çeşitli varyasyonlarla peşinden koştuğu bir konuya odaklar. Örneğin Hemingway "ölümle yüz yüze gelmek nasıl bir şeydir" sorusundan büyülendi. Bu, babasının intiharına tanıklık etmesinden sonra yalnızca yazılarında değil yaşamında da merkezi tema haline geldi. Savaşta, sporda, safaride ölümü aradı ve nihayet av tüfeğini ağzına yerleştirerek onu buldu. Babası borç yüzünden hapsedilen Charles Dickens, David Copperfield, Oliver Twist ve Great Expectations'da (Büyük Umutlar) defalarca kayıp babasını arayan yalnız bir çocuğu yazdı. Moliére 17. yüzyıl Fransa'sının deliliğine ve ahlaki bozukluğuna eleştirel bir bakış yöneltti ve insan ahlaksızlığının bir listesi gibi görünen adlarla yazdığı oyunlarla mesleğinde bir yer edindi: Cimri, İnsandan Kaçan, Hastalık Hastası... Bu yazarların her biri konularını buldular ve bu konular uzun yazarlık serüvenleri boyunca onlara destek verdi.

Sizin destekleriniz neler? Hemingway ve Dickens gibi doğrudan yaşadığınız hayattan mı besleniyorsunuz? Ya da Moliére gibi toplumu ya da insan doğasına ilişkin düşüncelerinizi mi yazıyorsunuz? İlham kaynağınız ne olursa olsun şunun farkına varın: Bitirmeden çok önce kendinize yönelik sevginiz azalacak ve bitecek, fikirlerinize yönelik sevginiz iğrendirici olacak ve ölecektir. Kendiniz ya da fikirleriniz hakkında yazmaktan öyle yorulacak ve sıkılacaksınız ki, belki de yarışı bitiremeyeceksiniz.

Sonuçta kendinize şunu sorun: Benim tercih ettiğim tür ne? Sonra da sevdiğiniz bu türde yazın. Çünkü her ne kadar bir fikir ya da deneyim konusundaki tutkunuz azalabilirse de, sinema sevgisi sonsuzdur. Tür, değişmez bir yeniden ilham kaynağıdır. Senaryonuz her okuyuşunuzda sizi heyecanlandıracaktır, çünkü bu öykü sizin türünüzdür, izlemek için yağmur altında sıraya gireceğiniz film türüdür. Entelektüel arkadaşlarınızın toplumsal önemi haiz olduğunu söylediği şeyleri yazmaya kalkmayın. Film Quarterly'deki eleştirmenin övgüsüne esin kaynağı olacağını düşündüğünüz bir şeyler yazmayın. Tür seçiminizde dürüst olun, çünkü yazmayı isteme nedenleriniz arasında sizi zaman boyunca besleyecek tek neden, yapıtın kendisine duyduğunuz sevgidir.

# 5
# YAPI VE KARAKTER

Olay örgüsü mü karakter mi? Hangisi daha önemli? Bu tartışma sanat kadar eskidir. Aristo ikisini de tarttı ve öykünün birincil, karakterin ise ikincil olduğu sonucuna vardı. Bu kanaat, romanın gelişmesi sonrasında, düşünce sarkacı diğer tarafa doğru salınıncaya kadar etkili oldu. 19. yüzyılda pek çok insan, yapının yalnızca kişiliği göstermek için tasarlanmış bir araç olduğu, okuyucunun büyüleyici, karmaşık karakterleri istediği konusunda hemfikirdi. Günümüzde her iki taraf da bir jüri kararı olmaksızın tartışmaya devam etmektedir. Oybirliğine varılmamasının nedeni açıktır: Bu tartışma yanıltıcıdır.

Yapı ya da karakter, hangisinin daha önemli olduğu sorusunu soramayız çünkü yapı karakterdir, karakter de yapıdır. Bunlar aynı şeylerdir ve bu nedenle biri diğerinden daha önemli olamaz. Bu tartışma hâlâ devam ediyor çünkü kurmaca rolün iki önemli yanı üzerinde büyük bir kafa karışıklığı var: Karakter ve Karakterleştirme arasındaki fark.

## KARAKTERLEŞTİRMEYE KARŞI KARAKTER

Karakterleştirme insan olmanın gözlenebilir tüm niteliklerinin, dikkatli bir incelemeyle bilinebilir her şeyinin toplamıdır: yaş ve IQ; cinsiyet ve cinsellik; konuşma ve mimik; ev, araba ve giysi seçimleri; eğitim ve meslek; kişilik ve asabiyet; değerler ve tutumlar – herhangi bir insana dair günden güne notlar alarak bilebileceğimiz bütün insani özellikler. Bu özelliklerin toplamı her kişiyi eşsiz yapar, çünkü her birimiz genetik veriler ve birikmiş deneyimlerin türünün tek örneği olan kombinasyonuyuz. Özelliklerin bu eşsiz birleşimi karakterleştirme'dir... ama bu karakter değildir



GERÇEK KARAKTER insanın baskı altında yaptığı seçimlerde ortaya çıkar. Baskı arttıkça açığa çıkma derinleşir. Karakterin baskı altında yaptığı tercihler bizi onun gerçek doğası hakkında daha doğru neticeye ulaştırır.

Karakterleştirmenin altında yatan, dış görünüşe rağmen aslında kim olduğudur. Onun insanlığının merkezinde ne bulacağız? Sevgi dolu mu, acımasız mı? Cömert mi, bencil mi? Güçlü mü, zayıf mı? Dürüst mü, yoksa bir yalancı mı? Cesur mu, korkak mı? Gerçeği bilmenin tek yolu, arzularının peşinde bir durumdan diğerine geçerken baskı altında yaptığı tercihlere tanıklık etmektir. O, tercihler yaptıkça karakter ortaya çıkar.

Baskı önemlidir. Hiçbir şey riskte değilken yapılan tercihlerin fazla anlamı yoktur. Eğer bir karakter söylediği bir yalanın kendine hiçbir şey kazandırmayacağı bir durumda gerçeği söylemeyi tercih ederse, bu tercih önemsizdir, bu an hiçbir şey ifade etmez. Ancak aynı karakter bir yalan onun yaşamını kurtaracağında bile gerçeği söylemekte ısrar ederse, o zaman dürüstlüğün onun doğasının özü olduğunu hissederiz.

Bu sahneyi düşünün: İki araba bir otoyolda gidiyor. Bir tanesi arkasında kova, bez ve süpürgelerin olduğu paslanmış vagon tipi bir arabadır. Bu arabayı süren, çalışma izni olmadan hizmetçi olarak çalışan ve ailesinin tek desteği olan yabancı, sessiz ve utangaç bir kadındır. Onun yanında ünlü ve zengin bir beyin cerrahının kullandığı pırıl pırıl bir Porsche gidiyor. Bu iki karakter tamamen farklı geçmişlere, inançlara, kişiliklere ve dillere sahiptir – hayal edilen her şekilde onların karakterleştirmeleri birbirine zıttır.

Aniden önlerinde seyreden çocuklarla dolu bir okul otobüsün şoförü direksiyon kontrolünü kaybeder, alt geçide çarpar, otobüsten alevler yükselmeye başlar, çocuklar kapana sıkışmıştır. Şimdi bu korkunç baskı altında bu iki insanın gerçekte ne olduklarını anlayacağız.

Kim durmayı tercih eder? Kim yola devam eder? Her birinin devam etme konusunda geçerli ve rasyonel sebepleri var. Hizmetçi yakalandığı takdirde polisin ona sorular soracağı, onun yasadışı çalıştığının anlaşılacağı, sınırdışı edileceği ve ailesinin de aç kalacağı konusunda endişelidir. Cerrah yaralanmaktan ve ellerinin yanmasından korkar. Onun elleri mucizevi mikro cerrahi operasyonları için gereklidir ve eğer sağlıklı olmazlarsa gelecekte binlerce hasta hayatını kaybedecektir. Ancak diyelim ki ikisi de frene basar ve dururlar.

Bu tercih bize karakter hakkında bir ipucu verir, ancak hangisi yardım etmek için durur, hangisi yoluna devam edecek kadar kontrolünü kaybeder? İkisinin de yardım etmeyi seçtiklerini düşünelim. Bu bize çok şey anlatır. Ancak kim bir ambulans çağırarak ve bekleyerek yardım etmeyi tercih eder? Hangisi yanan otobüsün içine dalarak yardımı seçer? Her ikisinin de otobüse koştuğunu düşünelim. Bu, karakteri iki kat derinden ifşa edecek bir tercihtir.

Doktor ve hizmetçi camları kırarlar, alev alev yanan otobüsün içinde ilerler, çığlıklar atan çocukları yakalarlar ve onları güvenli bir mesafeye götürürler. Ancak onların seçimleri bitmiş değildir. Çok geçmeden alevler

ortamı cehenneme çevirir, yüzlerindeki deriler soyulur. Nefes alamazlar. Bu dehşetin ortasında ikisi de içeride hâlâ kurtarılmayı bekleyen iki çocuğun bulunduğunu fark ederler. Doktor nasıl bir tepki verir? Ani bir refleksle kendine daha yakın bulduğu beyaz çocuğa mı, yoksa siyah çocuğa mı yönelir? Hizmetçi kadının içgüdüleri onu ne yapmaya yöneltir? Erkek çocuğu mu kurtarır? Yoksa ayaklarının dibine çöken kız çocuğunu mu? "Sophie'nin seçimi"ni nasıl yapar?

Bu soruların cevapları aracılığıyla birbirinden tamamen farklı karakterleştirmelerin derininde yatan özdeş insaniliği keşfederiz. Her ikisi de başkaları için canlarını vermeye hazır olabileceği gibi, bizim kahramanca davranacağını düşündüğümüz insanın bir korkak olduğu ortaya çıkabilir. Ya da kendini düşünmeyen bir kahramanlığın her ikisinde de gerçek karakterin sınırı olmadığını fark ederiz. Çünkü onların kültürlerindeki gizli bir güç, bir aziz gibi davrandıklarında dahi onları cinsiyet ve etnisiteye dair bilinçdışı önyargılarını açığa vuran anlık bir tercihe zorlayabilir. Sahne hangi şekilde yazılmış olursa olsun, baskı altındaki tercih karakterleştirmenin maskesini düşürecek, biz de onların iç dünyalarını ve gerçek karakterlerini görebileceğiz.

## KARAKTERİN AÇIĞA VURULMASI

Karakterleştirmenin tersine ya da onunla çelişkili bir biçimde gerçek karakterin ortaya konması tüm iyi öykü anlatımlarında esastır. Yaşam şu önemli ilkeyi öğretir: Görünen, göründüğü gibi değildir. İnsanlar göründükleri gibi değildir. Gizli bir yapı, görünüşteki özelliklerin arkasında saklanarak bekler. Ne söylerlerse söylesinler, nasıl davranırlarsa davransınlar, karakterleri derinlemesine öğrenmemizin tek yolu onların baskı altında yaptıkları tercihlerdir.

Eğer "seven koca" tavrında bir karakterle karşılaşırsak ve öykünün sonunda o hâlâ başta olduğu gibi gizemi olmayan bir seven kocaysa, gerçekleşmemiş hayalleri, gizli tutkuları yoksa çok büyük bir hayal kırıklığına uğrarız. Karakterleştirme ile gerçek karakter örtüştüğünde, içsel ve dışsal yaşam bir çimento bloğu gibi birleştiğinde, rol tekrarlanan davranışların bir listesi, tahmin edilebilir hareketler haline gelir. Böyle bir karaktere normal hayatta belki rastlayabiliriz. Sığ, boyutu olmayan bu tip insanlar vardır, ama onlar can sıkıcıdırlar.

Örneğin Rambo'da yanlış olan neydi? FIRST BLOOD'da (İLK KAN) o zorlama bir karakterdi. Vietnam gazisi, dağlarda yalnız başına dolaşan, yalnızlığı arayan biri (karakterleştirme). Daha sonra bir polis şefi yüksek testesteron düzeyi dışında başka bir neden olmaksızın onu kışkırttı ve Rambo'yu acımasız ve durdurulamaz bir katil haline getirdi (gerçek karakter). Ancak Rambo bir kez ortaya çıktığında, inine geri sokulamaya-

caktı. Devam filmleri geldikçe, yağlı, gelişkin kasları boyunca mermi dolu palaskaları kuşandı, saçlarını kırmızı bir bandanayla bağladı ve sonunda süper kahraman karakterleştirmesi ve gerçek karakter cumartesi sabahları gösterilen çizgi filmdekinden bile az boyutlu bir figür içinde birleşti.

Bu tatsız kalıbı James Bond'la karşılaştırın. "Rambo"lar üç filmle sınırlı kaldı ancak yaklaşık yirmi tane Bond filmi var. Bond daha da devam eder çünkü dünya karakterleştirmeyle çelişen derin bir karakterin defalarca tekrarlanmasından keyif alıyor. Bond bir salon züppesi rolünü oynamaktan hoşlanıyor: Smokinler içinde lüks partilere katılıyor, güzel bir kadına kur yaparken elindeki kokteylini yudumluyor. Ancak daha sonra öykünün baskısı oluşuyor ve Bond'un tercihleri, salon züppesi görünümü altında düşünen bir Rambo'nun olduğunu ortaya koyuyor. Bu nükteci süper kahramanın playboy karakterleştirmesine zıtlık içinde ortaya konuşu, görünüşe göre sonu gelmez bir haz haline gelmiştir.

Bu ilkeyi daha ileri götürelim: Derin karakterin karakterleştirmeyle çatışma ya da çelişki içinde ortaya konması ana karakterlerde temel bir ilkedir. Küçük roller gizli boyutlara gereksinim duyabilir ya da duymayabilir, ama ana roller derinlikli olarak yazılmalıdır –onlar yüzeysel görünerek merkezde olamazlar.

## KARAKTER EĞRİSİ

> Bu ilkeyi daha da ileri götürelim: En iyi yazım yalnızca gerçek karakteri değil, aynı zamanda anlatının gidişatı boyunca iyiye ya da kötü ye gitsin, onun iç dünyasındaki değişimleri ya da hareketleri de ortaya koyar.

THE VERDICT'te (HÜKÜM) filmin kahramanı Frank Galvin ilk olarak, üç parçalı takım elbisesi içinde Paul Newman gibi görünen, Bostonlu bir avukat olarak karşımıza çıkar... Hileli bir şekilde yakışıklıdır. David Mamet'in senaryosu daha sonra yıllardır tek bir davayı kazanamamış, kötü, batmış, kendini yok eden, telafi edilemez bir alkoliği ortaya koymak için bu karakterleştirmeye soyunur. Boşanma ve gözden düşme onu derinden etkilemiştir. Biz onu otomobil ya da endüstri kazalarında hayatını kaybetmiş insanların ölüm ilanlarına bakarken görürüz, daha sonra da kahramanımızla bu talihsiz insanların cenaze törenlerine, kederli akrabalara kartvizitini dağıtıp bazı sigorta davalarını almayı umarken karşılaşırız. Bu sekans karakterin kendinden nefret ederek sarhoş olduğu bir andaki öfke nöbetiyle doruğa varır. Ofisini harap eder, diplomalarını duvardan söker ve bu döküntülerin içinde düşüp bayılmadan önce her şeyi parçalar. Ancak daha sonra bir dava alır.

Ona komada olan bir kadını savunacağı bir tıbbi suistimal davası teklif

edilir. Hızlı bir hesaplamayla yetmiş bin dolar kazanabilir. Ancak müvekkilinin çaresiz durumunu gördüğünde bu davanın kârlı olmadığını ve kolay kazanılamayacağını anlar, fakat bu, onun son kurtuluş şansıdır. İşe Katolik Kilisesi ve politik egemenlerden başlar, yalnızca müşterisi için değil, aynı zamanda da kendi ruhu için savaş verir. Zaferle yeniden canlanma gelir. Daha önce yaşama isteğini kaybetmiş bir insanken, hukuk mücadelesi onu ağırbaşlı, ahlaklı ve mükemmel bir avukata dönüştürür.

Bu, kurmaca tarihi boyunca görülen, karakter ve yapı arasındaki bir oyundur. İlk olarak öykü, kahramanının karakterleştirmesini ortaya koyar: Babasının cenaze töreni için üniversiteden evine dönen Hamlet, kafası karışık, melankoliktir ve ölmüş olmayı diler: "Bu çok çok güçlü beden eriyip gidecek..."

İkincisi, karakterin iç dünyasına hızla gireriz. Onun gerçek yapısı bir davranışı ya da diğerini tercih etmesiyle ortaya konur: Hamlet'in babasının hayaleti, artık kral olan amcası Clauduis tarafından öldürüldüğünü iddia eder. Hamlet'in tercihleri kendi ihtiyatsızlığı ve toyluğuyla mücadele eden son derece zeki ve ihtiyatlı yapısını sergiler. İntikam almaya karar verir, ancak Kral'ın suçunu ispat edinceye kadar harekete geçmez: Hançerlerden bahsedeceğim... ama hiçbiri kullanılmayacak.

Üçüncüsü, bu derin iç dünya, karakterin dış görünüşüyle uyumlu değildir, aksine, onunla çelişir. Onun göründüğü gibi olmadığını anlarız. Yalnızca kederli, duygulu ve dikkatli değildir. Diğer nitelikleri kişiliğinin arkasında gizlenerek bekler. Hamlet: "Ben deliyim, ama yalnız rüzgar kuzeybatıdan estiği zaman; güneyden esti mi rüzgar, şahini atmacadan ayırt etmesini bilirim."

Dördüncüsü, öykü, karakterin iç dünyasını sergilerken, giderek daha da zorlaşan tercihler yapması için karaktere uyguladığı baskıyı artırır: Hamlet babasının katilinin peşine düşer ve onu dizlerinin üzerinde dua ederken bulur. Kralı kolayca öldürebilir, ancak Hamlet, Clauduis'u dua ederken öldürürse, Clauduis'un ruhunun cennete gideceğini fark eder. Bu nedenle, beklemeye ve kralı, ruhu "cehenneme gidecek kadar lanetli ve kirli" olduğu zaman öldürmeye kendisini ikna eder.

Beşincisi, öykünün doruğunda bu tercihler karakterin insanlığını büyük ölçüde değiştirmiştir. Hamlet'in bilinen ve bilinmeyen savaşları sona erer. Bilgelik içinde kemale eren canlı zekası sayesinde barışçıl bir olgunluğa erişir: "Geriye kalan sessizliktir."

## YAPI VE KARAKTERİN İŞLEVLERİ

YAPININ işlevi, giderek artan baskılar sağlamaktır. Bu baskılar karakterleri giderek daha fazla ikilemlere zorlar. Karakterler bu ikilemler içinde giderek daha büyük riskler taşıyan seçimler ve eylemler yaparlar. Böyle-

ce bunlar, tedrici olarak onların gerçek doğalarını, hatta bilinçdışını açığa çıkarır.

> Karakterin işlevi, öyküye, tercihlerin ikna edici bir şekilde yapılması için zorunlu olan karakterleştirmenin niteliklerini getirmektir. Basitçe söylersek, bir karakter inanılır olmalıdır: Genç yeterince genç ya da yaşlı yeterince yaşlı, güçlü ya da zayıf, maddeci ya da naif, eğitimli ya da cahil, cömert ya da bencil, akıllı ya da aptal, doğru oranlarda olmalıdır. Bunların her biri öyküye bir nitelikler kombinasyonu getirir ve bu da karakterin eylemlerini inandırıcı kılar.

Yapı ve karakter birbirine kenetlidir. Bir öykünün olay yapısı, karakterlerin baskı altında yaptığı tercihlerden ve tercih ederek yaptıklarından yaratılırken, karakterler baskı altında yaptıkları tercihlerle ortaya konur ve değişirler. Birini değiştirirseniz, diğerini de değiştirirsiniz. Olay düzenlemesini değiştirirseniz karakteri de değiştirmiş olursunuz; karakterin yapısını değiştirirseniz, karakterin değişen yapısını ifade etmek için yapıyı da yeniden kurmanız gerekir.

Bir öykünün, ciddi risk altındaki kahramanın gerçeği anlatmayı tercih ettiği önemli bir olayı içerdiğini varsayalım. Ancak yazar ilk eskizin işe yaramadığını hisseder. Yeniden yazılan bu sahne üzerinde çalışırken, bu karakterin yalan söylediğine karar verir ve o hareketi tersine çevirerek öyküsünün tasarımını değiştirir. Bir eskizden diğerine kahramanın karakterleştirmesi bozulmadan kalır. Aynı giysileri giyer, aynı işi yapar, aynı şakalara güler. Ancak ilk eskizde dürüst bir adamdır. İkincide ise bir yalancı. Yazar bir olayı tersine çevirmekle tümüyle yeni bir karakter yaratır.

Diğer yandan bu işlemin şu yolu izlediğini varsayalım: Yazar, onu tamamen yeni bir psikolojik çehreyle yazarak ve dürüst bir adamı bir yalancıya dönüştürerek, kahramanın dünyasında ani bir değişim yaratır. Yazar tümüyle değişmiş olan bu yapıyı ifade etmek için karakterin özellikleri üzerinde yeniden çalışmaktan çok daha fazlasını yapmak zorunda kalacaktır. Karanlık bir mizah duygusu yapıya eklenebilirdi ancak bu asla yeterli olmazdı. Eğer öykü aynı kalırsa karakter de aynı kalır. Yazar karakteri yeniden oluşturursa, öyküyü de yeniden oluşturmalıdır. Değişmiş bir karakter yeni seçimler yapmalı, farklı hareketlerde bulunmalı ve başka bir öyküyü, yani kendi öyküsünü yaşamalıdır. İçgüdülerimiz karakter ya da yapı aracılığıyla çalışsa da, bunlar sonunda aynı yerde buluşurlar.

Bu nedenle "öyküyü sürükleyen karakter" ifadesi gereksizdir. Tüm öyküler "karakter aracılığıyla götürülür." Olay tasarımı ve karakter tasarımı birbirini yansıtır. Karakter, öykü düzenlemesi olmadan derinliğine ifade edilemez.

Anahtar *yerindeliktir.*

Karakterin görece karmaşıklığı türe göre ayarlanmış olmalıdır. Aksiyon/macera ve kaba komedi, karakterin yalınlığına bağlıdır, çünkü karmaşıklık bizi cesaretten uzaklaştırabilir ya da bu türler için zorunlu olanlardan mahrum edebilirdi. Eğitim ve kefaret olay örgüsü'nde olduğu gibi, kişisel öyküler ve iç çatışma karakterin karmaşıklığına bağlıdır çünkü yalınlık bu türlerde zorunlu olan insan doğasına dair görüşten bizi mahrum eder. Bu genel bir anlayıştır. O halde "karakter aracılığıyla sürüklenen" ifadesi gerçekte ne anlama gelir? Pek çok yazar için bu, "karakterleştirmenin sürüklediği" demektir. Maskenin altındaki ince doku iyi yerleştirilmiş olabilir ancak karakterin derinliği geliştirilmeden ve ifade edilmeden kalır.

## DORUK VE KARAKTER

Yapı ve karakterin birbirine bağlı olması, öyküyü bitirme sorunuyla karşılaşıncaya kadar temiz bir simetri olarak görünür. Önemli bir Hollywood sözü şöyle der: "Filmler son yirmi dakikaları üzerinedir." Başka bir deyişle, bir filmin dünya üzerinde bir şansı olması için, filmin son bölümü ve doruğu her şeyden daha tatmin edici olmalıdır. İlk doksan dakikada elde edilen başarının önemi yoktur, eğer final sahnesi başarısızsa film gösterime girdiği hafta hüsrana uğrayacaktır.

İki filmi karşılaştıralım: BLIND DATE'in ilk seksen dakikasında Kim Basinger ve Bruce Willis izleyicileri kahkahalara boğarak ilerlerler. İkinci bölümün doruğunda kahkaha kesilir, üçüncü bölüm yavanlaşır ve artık etkileyici bir şey yoktur. Diğer taraftan KISS OF THE SPIDER WOMAN (ÖRÜMCEK KADININ ÖPÜCÜĞÜ) sıkıcı bir otuz ya da kırk dakikayla başlar ancak film giderek bizi derinden kuşatır ve ancak birkaç dramanın başarabildiği öykü doruğuna kadar adım adım götürür. Saat sekizde sıkılan izleyici saat onda mutludur. İzleyiciler filmin ne kadar başarılı olduğunu kendi aralarında öylesine yaydılar ki, Academy of Motion Picture Arts and Sciences, William Hurt'ü Oscar'la ödüllendirdi.

Öykü yaşamın metaforudur ve yaşam da zaman içinde yaşanandır. Bu nedenle film plastik sanat değil, zamana ait bir sanattır. Bizim akrabalarımız resim, heykel, mimarlık ve hatta fotoğraf gibi uzamsal araçlar değil, müzik, dans, şiir ve şarkının zamansal biçimleridir. Tüm bu zamansal sanatların ilk emri şudur: En iyiyi sona saklayacaksın. Bir baletin final hareketi, bir senfoninin bitiş parçası, sonenin beyiti, son bölüm ve onun öykü doruğu – bu doruk anları, en hoşnut edici ve her şeyden daha anlamlı olmalıdır.

Tamamlanmış bir senaryo açık bir biçimde, yazarının yaratıcı emeğinin yüzde yüzünü ortaya koyar. Bu çalışmanın en büyük bölümü, yani ça-

balarımızın yaklaşık %75'i ya da daha fazlası, olayların türetilmesi ve düzenlemesiyle karakterin derinliğinin birleştirilmesini tasarlamak için harcanır. Geriye diyalog yazmak ve tasvir kalır. Ve öykünün tasarlanmasına harcanan en önemli çabanın % 75'i son bölümün doruğunu yaratmaya odaklanır. Öykünün son olayı yazarın son görevidir.

Bir zamanlar Gene Fowler, yazmanın ancak, boş bir sayfaya alnınızdan kan damlayıncaya dek bakmak kadar kolay olduğunu söylemişti. Eğer bir şey alnınızdan kan damlatıyorsa, o şey son bölümün doruğunu – her anlam ve duygunun doruğu ve yoğunluğunu, her şeyin hazırlandığı tatmini, izleyici tatmininin kesin merkezini yaratıyordur. Eğer bu sahne başarısız olursa öykü de başarısız olacaktır. Onu yaratıncaya kadar bir öyküye sahip olmazsınız. Parlak bir sona erişmek için şiirsel bir sıçrama yapmakta başarısız olursanız önceki tüm sahneler, karakterler, diyaloglar ve tasvirler özenli bir yazım egzersizinden başka bir şey ifade etmez.

Bir sabah şu öykü doruğunu yazacak bir ilhamla uyandığınızı farz edelim: "Kahraman ile kötü adam, Mojave Çölü'nde üç gün üç gecedir yaya olarak birbirlerinin izini sürmektedirler. Susuzluk, bitkinlik ve çıldırmanın kıyısında ve en yakın su kaynağına yüz mil uzaklıkta birbirleriyle kapışırlar ve biri diğerini öldürür." Geri dönüp kahramanınıza bakıncaya ve onun yetmiş beş yaşında, emekli, koltuk değneğiyle topallayarak yürüyen ve toza alerjisi olan bir muhasebeci olduğunu hatırlayıncaya kadar bu heyecan vericidir. Bu karakter sizin trajik doruğunuzu bir şakaya dönüştürebilir. Daha da kötüsü, menajeriniz size, siz en kısa zamanda sonu düzenlemeye çalışırken, Walter Mattheau'nun bu rolü oynamak istediğini söyler. Bu durumda ne yaparsınız?

Kahramanın ortaya çıktığı sayfayı bulun, Jake'in (75) tasvir edildiği yere gelin. Sonra 7'yi silip 3 yazın. Başka bir deyişle karakterleştirmeyi yeniden oluşturun. Ana karakter derinliği değişmeden kalır çünkü Jake ister 35'inde ister 75'inde olsun, onun hâlâ Mojave Çölü sınırına gitme isteği ve azmi var. Fakat siz bunu inanılır yapmalısınız.

1924'te Erich von Stroheim GREED'i yaptı. Bu filmin doruğu üç gün üç gece boyunca kahraman ile kötü karakterin Mojave Çölü'nü geçmeye çalışmasıyla biter. Von Stroheim bu sekansı Mojave'de, ısının 50 dereceye çıktığı yazın en sıcak zamanında çekti. Oyuncularını ve ekibi neredeyse öldürüyordu ama istediğini elde etti: ufka uzanan uçsuz bucaksız, bembeyaz, boş bir manzara. Kavurucu güneş altında kahraman ve kötü adam çölün zemini gibi kuruyan ve çatlayan derileriyle boğuşurlar. Bu mücadelede kötü adam bir taşı kavrar ve kahramanın kafasına vurur. Ancak kahraman ölürken son bilinçli anında onu yakalamayı başarır ve katilini kendisine kelepçeler. Final görüntüsünde kötü adam henüz öldürdüğü adamın cesedine zincirli olarak yere yıkılır.

GREED'in göz alıcı sonu tamamen karakterlerini tanımlayan son ter-

cihlerden yaratılır. Karakterleştirmenin, böyle bir aksiyonun inandırıcılığını zayıflatan her yönü feda edilmelidir. Aristo'nun dediği gibi, olay örgüsü karakterleştirmeden daha önemlidir, ancak öykü yapısı ve gerçek karakter iki bakış açısından görülen tek bir fenomendir. Karakterlerin taktıkları maskelerin arkasında yaptıkları tercihler eş zamanlı olarak onların iç dünyalarını ve öykünün gidişatını biçimlendirir. Oedipus'tan Falstaff'a, Anna Karenina'dan Lord Jim'e, Zorba'dan Thelma ve Louise'e bu, mükemmel öykü anlatısının karakter/yapı dinamiğidir.

# 6
# YAPI VE ANLAM

## ESTETİK DUYGU

Aristo öykü sorunu ile anlam sorununa şu şekilde yaklaştı: Neden sokakta bir ölü beden gördüğümüzde farklı tepki verirken, Homeros'ta ölümü okuduğumuzda ya da onu bir tiyatro sahnesinde izlediğimizde başka bir şey yaşarız? Çünkü düşünce ve duygu hayatta farklı yerler işgal ederler. Aklın ve tutkuların insanlığımızın farklı alanlarında yer aldıkları düşünülür, bunlar birbirleriyle nadiren koordinelidirler ve genellikle de araları açıktır.

Gerçek yaşamda sokakta ölmüş bir insan görseniz heyecan ve telaşla çarpılırsınız: "Aman Tanrım, ölmüş!" Belki de korku içinde oradan uzaklaşırsınız. Daha sonra zaman geçip sakinleştikçe, bu yabancının ölümünün anlamını, kendi ölümlülüğünüz, ölümün gölgesindeki yaşam üzerine düşünebilirsiniz. Bu derin düşünme sizi öyle değiştirebilir ki, kısa bir süre sonra ölümle karşılaştığınızda yeni, belki de daha şefkatli bir tepki verebilirsiniz. Ya da modeli tersine çevirirsek, aşkı gençlik çağınızdayken derinden ama zekice olmayan bir şekilde düşünebilir, sizi dokunaklı ama acı veren bir romantik aşk içinde kısa bir yolculuğa çıkaran idealist bir görüşü benimseyebilirsiniz.

Entelektüel yaşamınız sizi, daha sonradan yaşayacağınız durumların kimyasını harmanlayacak yeni algılamalara sevk edecek duygusal deneyimlere hazırlar. İki alan birbirini etkiler, önce biri sonra da diğeri. Aslında yaşamda duygu ve düşüncenin birbiri içinde eridiği anlar çok nadirdir, bu olduğunda ruhani bir deneyim yaşadığınızı düşünürsünüz. Oysa yaşam, anlamı duygudan ayırırken, sanat onları birleştirir. Öykü bu tip görüntüleri özgürce yarattığınız bir araçtır ve bu olgu estetik duygu olarak bilinir.

Bir düşünce kendisini bir duygusal durumla sarmalarsa hepsinin içinde en güçlü, en etkili, en çok akılda kalan haline gelir. Ölü bedeni sokakta gördüğünüz günü unutabilirsiniz, fakat Hamlet'in ölümü hep aklınızda kalacaktır. Kendi içinde yaşam, sanat onu biçimlendirmediği takdirde, sizi

karmaşa ve kaos içinde bırakır, fakat estetik duygu bildiğiniz ile hissettiğiniz arasında uyum sağlayarak size gerçeklikteki yerinize dair yüksek bir bilinç ve netlik kazandırır. Kısacası, iyi anlatılmış bir öykü size yaşamdan alamayacağınız bir şeyi, anlamlı bir duygusal deneyimi verir.

Bu bakımdan öykü aslında rasyonel bir temel üzerine bina edilmez. Ancak bu, öykünün akıldışı olduğu anlamına da gelmez. Yazarın etkileyici ve kavrayışlı olması için dua ederiz. Sanatçı ve izleyicinin alışverişinde, düşüncenin doğrudan duygular, anlayışlar, anlamlar aracılığıyla ifade edilmesi tercih edilir. Aracı istemez; yapılanı akılcı kılmak için eleştiriye, tanımlanamaz olanın ve duygunun yerine açıklamayı ve soyutlamayı geçirmeye ihtiyacı yoktur. Bilimsel kavrayış beğeni ve yargıyı keskinleştirir ancak sanat eleştirisinde asla hata yapmamalıyız. Entelektüel analiz ne denli sert olursa olsun ruhu beslemeyecektir.

İyi anlatılmış bir öykü, ne bir tezin saat gibi işleyen akıl yürütmelerini ifade eder, ne de yeni ortaya çıkan duyguları gösterir. Bu rasyonel olanla rasyonel olmayanın birlikteliğinin zaferidir. Çünkü ya gerçekten duygusal ya da gerçekten entelektüel olan bir çalışmanın bizim sempati, empati, önsezi, anlayış yeteneklerimizi ve gerçeğe doğuştan duyarlılığımızı talep etme konusunda geçerliliği olamaz.

## ÖNCÜL

Yaratıcı süreci iki düşünce birleştirir: Öncül (Premise), yazarın bir öykü yaratma arzusuna ilham veren düşünce; Ana Fikir (Controlling Idea), öykünün son bölümünün doruğundaki estetik duygu ve aksiyon aracılığıyla ifadelerini bulan nihai anlam. Bununla birlikte, bir öncül, ana fikrin tersine, nadiren kapalı bir ifadedir. Daha ziyade bu, açık uçlu bir sorudur: Ne olurdu eğer...? Eğer köpekbalığının biri, plaja yaklaşsaydı ve tatil yapanlara saldırsaydı ne olurdu? JAWS. Bir kadın kocasını ve çocuğunu terk etseydi ne olurdu? KRAMER vs. KRAMER (KRAMER KRAMER'E KARŞI). Stanislavski bunu şöyle adlandırdı: "Magic if..." Büyülü, eğer... –her şeyin mümkün göründüğü imgeleme bir kapı açan, aklın içinde yüzen hayali varsayım.

Ancak Ne olurdu, eğer...? öncülün yalnızca bir türüdür. Yazarlar yöneldikleri yerde ilham bulurlar: Bir arkadaşın, karanlık arzularına yönelik açık yürekli itirafında, ayakları olmayan bir dilencide, bir kabusta ya da hayalde, bir gazete haberinde ya da bir çocuğun hayal gücünde. Hatta yeteneğin kendisi bile ilham verebilir. Bir sahneyi diğerine yumuşak bir geçişle bağlamak ya da tekrardan kaçınarak diyalog yazmak gibi tamamen teknik çalışmalar bir hayal gücü patlamasını tetikleyebilir. Herhangi bir şey, yazmanın öncülü olabilir, hatta bir pencereden dışarı bakmak bile.

1965'te Ingmar Bergman, hastaların sürekli olarak hatta uyurken bile baş dönmesi yaşadıkları, iç kulakta tezahür eden viral bir enfeksiyon hastalığına yakalandı. Bergman başında bir bantla haftalarca yatağa bağlandı ve doktorunun tavana boyadığı bir noktaya bakarak baş dönmesini önlemeye çalıştı, ama her bakışta oda fırıldak gibi dönüyordu. Bu noktaya konsantre olarak iki yüzün birbirine karıştığını hayal etmeye başladı. Günler geçip de iyileştikten sonra pencereden dışarı göz attı ve bankta oturan bir hemşire ve hasta gördü. Bu görüntüler, hemşire/hasta ilişkisi ve ortaya çıkan görüntü, Bergman'ın başyapıtı PERSONA'nın başlangıcı oldu.

Rastgele ve kendiliğinden görünen ilham ya da sezginin yanıp sönmesi aslında beklenmedik şeyler bulma fırsatı sunar. Bir yazara ilham verebilen şey diğeri tarafından göz ardı edilebilir. Öncül, yazarın içinde bekleyen, kendine has, amorf düşünceleri uyandırır. Deneyimlerinin toplamı onu bu an için hazırlamıştır ve yazar buna tepki verir. Artık çalışma başlamıştır. Çalışma boyunca yorumlar, tercih yapar ve yargılarda bulunur. Bazı insanlar için bir yazarın yaşamla ilgili son ifadesi dogmatik ve inatçı görünür ki, bu, böyle de olabilir. Donuk yazarlar can sıkarlar. Cesareti olan, bir vizyona sahip, görüşleri şaşırtıcı ve heyecan verici olan yazarları isteriz.

Sonuç olarak, yazmak için ona ilham veren ne ise, onun yazıda kalmaması gerektiğini anlamak önemlidir. Bir öncül çok değerli değildir. Öykünün gelişimine katkıda bulunduğu sürece onu koruyun, ancak anlatım başka bir tarafa yönelirse, öykünün gelişimini takip etmek için başlangıçtaki esinden vazgeçin. Sorun yazmaya başlamak değildir, yazmayı sürdürmek ve ilhamı canlı tutmaktır. Nereye gittiğimizi nadiren biliriz; yazmak keşfetmektir.

## RETORİK OLARAK YAPI

Hata yapmayın: Bir öykünün ilhamı bir düş ve onun son etkisi de estetik duygu olabilirken, bir eser yalnızca yazar ciddi bir düşünceye sahip olduğu takdirde açık bir öncülden yola çıkarak tatmin edici bir doruğa yönelir. Çünkü yazar yalnızca ifade etmek için değil, aynı zamanda kanıtlamak için de düşüncelere sahip olmalıdır. Ortaya koymak anlamında, bir düşünceyi ifade etmek asla yeterli değildir. İzleyici yalnızca anlamamalı, inanmalıdır da. Öykünüzün yaşamın gerçek bir metaforu olduğuna ikna olan bir dünya istersiniz. İzleyicinize sunduğunuz bakış açısı, anlatımınıza verdiğiniz şeklin içindedir. Öykünüzü yaratırken kanıtınızı da oluşturursunuz; düşünce ve yapı retorik bir ilişki içinde karmaşık bir hal almıştır.

ÖYKÜ ANLATIMI gerçeğin yaratıcı sunumudur. Öykü bir dü-

şüncenin canlı kanıtı, onun harekete dönüşümüdür. Bir öykünün olay yapısı önce onu ifade edişinizin, daha sonra da açıklama yapmadan düşüncenizi kanıtlamanızın aracıdır.

Usta öykücüler asla açıklama yapmaz. Onlar zor, acı verici, yaratıcı bir şey yaparlar –dramatize ederler. İzleyiciler, düşüncelerin tartışılmasını dinlemeye zorlandıkları zaman, bununla pek fazla ilgilenmezler ve asla ikna olmazlar. Arzunun peşindeki karakterlerin olağan konuşmaları olan diyalog, yönetmenin felsefesini yansıtacağı bir platform değildir. Diyalog ya da anlatı içinde olsun, yaratıcının düşüncelerinin açıklanması bir filmin kalitesini ciddi bir biçimde düşürür. Büyük bir öykü kendi fikirlerini ancak olaylarının dinamikleri içinde doğrular; insanın seçimi ve davranışının saf, dürüst sonuçları aracılığıyla yaşam görüşünü ifade etmedeki başarısızlık, onu zekice bir dil kullanımının bile kurtaramayacağı yaratıcı bir bozgundur.

Bunu anlatmak için verimli bir tür olan Suç'u düşünün. Neredeyse tüm dedektiflik romanlarının altında yatan düşünce nedir? "Suç karşılıksız kalmaz." Bunu nasıl anlaşılır hale getireceğiz? Bir karakterden diğerine ümitsizce kafa yorarken "İşte! Size bunu nasıl anlatabilirdim? Suç karşılıksız kalmaz. Paçayı kurtaracaklarmış gibi görünüyordu, ancak adaletin çarkları acımasızca döner..." Hayır, önümüzde canlandırılan bir düşünceyi izliyoruz: Bir suç işlenir, suçlu bir süre serbesttir, sonunda yakalanır ve cezalandırılır. Cezalandırma eyleminde -ömür boyu hapis ya da sokak ortasında vurularak ölme- izleyici duygu yüklü düşünceler yaşar. Eğer bu düşünceyi kelimelere dökseydik "Suç karşılıksız kalmaz" kadar kibarca olmazdı. Daha ziyade "Alçak herifler" olurdu. Adaletin heyecan verici zaferi ve sosyal intikam.

Estetik duygunun türü ve niteliği görecelidir. Psiko-gerilim son derece güçlü etkiler vermeye çalışırken; hayal kırıklığı ya da aşk hikayesi gibi diğer türler daha yumuşak duygular, belki de hüzün ve acıma ister. Ancak tür ne olursa olsun ilke evrenseldir: Komik ya da trajik olsun, öykünün anlamı, açıklayıcı bir diyalog desteği olmadan duygusal olarak heyecan verici bir öykü doruğu içinde dramatize edilmiş olmalıdır.

## ANA FİKİR

Tema yazarın literatüründe oldukça belirsiz bir terim haline gelmiştir. Örneğin "yoksulluk", "savaş" ve "aşk" tema değildir, bunlar ortamla ya da türle ilişkilidir. Gerçek bir tema bir sözcük değil, öykünün indirgenemez anlamını ifade eden açık, tutarlı bir cümledir. Bunun için ana fikrin deyimini tercih ediyorum, tıpkı tema gibi bu da öykünün kökenini ya da merkezi düşüncesini belirtir, fakat aynı zamanda da, işlevi akla getirir: Ana

fikir yazarın stratejik tercihlerini biçimlendirir. Ancak bu, öykünüze neyin uygun olup olmadığına, ana fikrinizi neyin ifade edeceğine yönelik estetik tercihlerinize yol gösterecek başka bir yaratıcı disiplindir.

Tamamlanmış bir öykünün ana fikri tek bir cümleyle ifade edilebilir olmalıdır. Öncülün ilk akla gelişi ve eserin gelişiminden sonra aklınıza gelen her şeyi araştırın. Sonuçta film bir düşünce etrafında şekillenmiş olmalıdır. Bu, bir öykünün bir kurala indirgenmesi demek değildir. Sözcüklerle ifade edilebilmiş olsa da bir öykünün dokusu içinde daha fazlası yakalanır. Bunlar ince ayrıntılar, alt metinler, kavramlar, ikili anlamlar ve her türlü zenginliklerdir. Bir öykü izleyicilerin bir bütün olarak, ansızın, bilinçli bir düşünme -onların yaşam deneyimleriyle birleşen bir algı- olmaksızın kavradığı canlı felsefenin bir türü haline gelir. Ancak ironi şudur:

Çalışmanızı net bir düşünce etrafında ne kadar güzel bir şekilde biçimlendirirseniz, izleyiciler sizin düşüncenizi alıp onun uzantılarını kendi yaşamlarının her yönünde takip ederken, filminizde de o kadar fazla anlam bulurlar. Bunun aksine, bir öykünün içine ne kadar çok düşünce sokmaya çalışırsanız, o film yüzeysel kavramlar yığınının içinde hiçbir şey söylemeden çökmesi kaçınılmaz olacaktır.

> BİR ANA FİKİR yaşamın, varoluşun başlangıçtaki bir durumundan sondaki başka bir durumuna kadar neden ve nasıl değiştiğini tanımlayan tek bir cümleyle ifade edilebilir.

Ana fikrin iki bileşeni vardır: değer ve neden. Bu, öykünün son bölümünün doruğunda yer alan önemli değerdeki pozitif ya da negatif yükü ve bu değerin final aşamasındaki değişiminin nedenini tanımlar. Bu cümle öykünün asıl anlamını ifade eden bu iki öğeyle, değer ve neden ile düzenlenir.

Değer, öykünün final aksiyonunun bir sonucu olarak dünyada ya da karakterinizin yaşamında ortaya çıkan değişimin pozitif ya da negatif yükü içinde yer alan birincil değer anlamına gelir. Örneğin olumlu sonlu bir suç öyküsü (IN THE HEAT OF THE NIGHT) "Adalet yerini buldu..." gibi bir ifadeyle adaletsiz bir dünyayı (negatif) adaletliye (pozitif) çevirir. Olumsuz sonlu bir politik gerilim'de (MISSING) askeri diktatörlük, öyküdeki dünyanın doruk noktasına hakim olur ve "Zorbalık kazanır.." gibi olumsuz bir ifadeyi akla getirir. Olumlu sona eren bir eğitim olay örgüsü'nde (GROUNDHOG DAY) "Mutluluk yaşamlarımızı doldurur..." diyerek kahramanı sinik, bencil bir adamdan altruist ve "sevgi" dolu bir insana dönüştürür. Olumsuz sonlu bir aşk hikayesi (DANGEROUS LIAISONS) "Nefret mahveder..."i akla getirerek, tutkuyu kendinden nefret etmeye dönüştürür.

Neden, kahramanın yaşamında ya da dünyasında kendi pozitif ya da

negatif değerine dönüşmesinin birincil sebebidir. Sondan başa doğru ilerleyerek karakter, toplum ya da çevrenin derininde yer alan ve bu değere yaşam veren ana nedenin izlerini süreriz. Karmaşık bir öykü değişim adına pek çok dinamik içerebilir, ancak genel olarak bir neden diğerlerine baskın gelir. Bu yüzden bir dedektiflik öyküsü'nde ne "Suç karşılıksız kalmaz..." (adaletin zaferi...) ne de "Suç karşılıksız kalır..." (adaletsizliğin zaferi...) tam anlamıyla ana fikir olarak kalabilir, çünkü her biri bize bir anlamın yalnızca yarısını, sonuç değerini verir. Özlü bir öykü aynı zamanda kendi dünyasının ya da kahramanının kendi özgül değerinde bitmesinin sebebini de ifade eder.

Örneğin, eğer Clint Eastwood'un Dirty Harry'sini yazmış olsaydınız; değer ve nedene dair ana fikriniz tam olarak şu olurdu: "Adalet kazanır, çünkü kahraman suçlulardan daha güçlüdür." Kirli Harry şurada burada bazı küçük dedektiflik işleri yürütür fakat onun şiddeti değişim için baskın nedendir (dominant cause). Bu anlayış daha sonra size neyin uygun olup neyin olmadığı konusunda yol gösterecektir. Bu size Kirli Harry'nin maktulün bulunduğu yere gelip, katilin kaçarken arkasında bir kar maskesi bıraktığını keşfettiği, bir büyüteç alıp onu inceledikten sonra "Hmm, bu adam yaklaşık otuz beş yaşlarında, kızıl saçları var ve kömür tozlarına bakılırsa, Pennsylvania'nın kömür madenleri bölgesinden geliyor" sonucuna vardığı bir sahnenin uygunsuz olacağını söyler. Bu Sherlock Holmes'tür, Kirli Harry değil.

Ancak eğer Peter Falk'un Columbo'sunu yazmış olsaydınız, hakim düşünceniz "Adalet yerini buldu, çünkü kahraman suçludan daha akıllı" olurdu. Kar maskesi tartışmaları Columbo için uygun olabilirdi çünkü Columbo dizisindeki değişim için baskın neden Sherlock Holmesvari bir sonuç çıkarmadır. Ancak Columbo'nun buruşuk pardösüsünün altından 44'lük bir Magnum çıkarıp, insanlara ateş etmesi de uygunsuz olurdu.

Önceki örnekleri tamamlayalım: GROUNDHOG DAY'de koşulsuz sevmeyi öğrendiğimiz zaman mutluluk yaşamlarımızı doldurur. MISSING'de zorbalık hakim olur, çünkü yozlaşmış bir CIA tarafından desteklenir. DANGEROUS LIAISONS'da karşı cinsten korktuğumuz zaman nefret bizi mahveder. Ana fikri; öykünün anlamının, değişimin neden ve nasıl olduğunun, izleyicilerin kendi yaşamlarına aktardıkları hayat görüşlerinin en saf biçimidir.

### *Anlam ve Yaratıcı Süreç*

Öykünüzün ana fikrini nasıl bulursunuz? Yaratıcı süreç herhangi bir yerde başlayabilir. "Ne olurdu eğer,..." gibi bir öncül ya da küçük bir karakter veya bir görüntü vesilesiyle harekete geçmiş olabilirsiniz. Ortadan, başından ya da sona yakın bir yerden başlayabilirsiniz. Kurmaca dünya-

nız ve karakterleriniz geliştikçe, olaylar birbirine bağlanır ve öykü oluşur. Daha sonra bir sıçrama yaptığınız ve öykü doruğunu oluşturduğunuz zaman en önemli andır. Son bölümün doruğu sizi heyecanlandıran ve etkileyen, eksiksiz ve tatmin edici olduğunu hissettiğiniz bir final aksiyonudur. Ana fikir artık elinizdedir.

Finalinize bakarak şunu sorun: Bu doruksal eylemin (climatic action) sonucu olarak, pozitif ya da negatif yüklü olsun, hangi değer benim kahramanımın dünyasına girebilir? Daha sonra bu doruğu geriye doğru izleyerek ve altını kazarak sorun: Bu değerin onun dünyasına sokulmasının ana nedeni, gücü ya da aracı nedir? Bu iki sorunun yanıtlarından oluşturacağınız cümle sizin ana fikrinizi oluşturacaktır.

Bir başka deyişle, öykü size kendi anlamını anlatır; anlamı öyküye dikte etmezsiniz. Aksiyonu düşünceden değil, düşünceyi aksiyondan çıkarırsınız. Esininiz ne olursa olsun, nihayetinde öykü kendi ana fikrini finaldeki doruğa yerleştirir ve bu olduğunda bir yazarın yaşamındaki en güçlü anlardan birini yaşayacaksınız: Kendini-tanıma. Öykünün doruğa içinizdeki benliği yansıtırsa ve eğer öykünüz içinizdeki en iyi kaynaklardan geliyorsa, bu yansıma büyük bir olasılıkla sizi dehşete düşürecektir.

Kendinizi karanlık, sinik sonuçları olan öyküler yazarken bulana kadar içten, sevgi dolu bir insan olduğunuzu düşünebilirsiniz. Ya da kendinizi içten, tutkulu sonları olan öyküler yazarken bulana kadar, sokaklarda yaşayan bir serseri olduğunuzu sanabilirsiniz. Ya da kim olduğunuzu bildiğinizi düşünebilirsiniz, ama ifade edilme ihtiyacıyla sinsice içinizde dolaşan aslınızı keşfettiğinizde çoğu kez hayrete düşersiniz. Başka bir deyişle, eğer bir olay örgüsü tam olarak sizin ilk planladığınız gibi işliyorsa, hayal gücünüze ve içgüdülerinizden faydalanacak kadar az çalışmıyorsunuz demektir. Öykünüz sizi tekrar ve tekrar şaşırtmalıdır. Güzel öykü tasarımı, bulunan konunun, işleyen hayal gücünün ve gevşek ama zekice uygulanan yeteneğin bir kombinasyonudur.

### *'Karşı-Düşünce'ye Karşı Düşünce*

Paddy Chayefsky bir zamanlar bana öyküsünün anlamını keşfedinceye kadar, kağıt parçaları üzerinde karalama yaptığını, daha sonra da onları daktilo ettiğini anlatmıştı. Bu sayede şu ya da bu şekilde ana fikre uymayan hiçbir şey daktilo edilmeyecekti. "Değer" ve "neden"e dair net ifadeye sahip olan Chayefsky ilgi uyandırabilen ama uygunsuz şeylere direnebildi ve anlatımı öykünün anlamının etrafında birleştirmeye konsantre olabildi. "Şu ya da bu şekilde" derken, öyküyü dinamik kılmayı, onu birincil değerlerinin karşıt güçleri boyunca ileri geri hareket ettirmeyi kastediyordu. Onun doğaçlamaları öylesine şekillendirilebilir ki, art arda gelen sekanslar onun ana fikrinin önce pozitif, daha sonra da negatif boyut-

larını ifade eder hale gelebilir. Bir başka deyişle, karşı-düşünce'ye karşı düşünce'yi kullanarak öykülerine biçim verdi.

İLERLEMELER öyküdeki değerlerin pozitif ve negatif yükleri arasındaki dinamik hareketlilikle oluşturulur.

İlham anından itibaren bir tasarım araştırması içinde kurmaca dünyanıza ulaşırsınız. Öykünün başı ile sonu arasında, olayların gelişimini Öncül'den Ana Fikre (Controlling Idea) bağlayan bir köprü kurmak zorundasınız. Bu olaylar bir temanın çelişkili seslerini yansıtır. Sekans sekans, sıklıkla da sahne sahne, pozitif düşünce ve onun negatifi olan karşı-düşünce ileri geri hareket ederek dramatize edilmiş diyalektik tartışmayı yaratır. Dorukta bu iki sesten biri kazanır ve öykünün ana fikri haline gelir.

Dedektiflik öyküsü'nün bilinen ritimleriyle açıklayalım: Tipik bir açılış sekansı negatif Karşı-Düşünce'yi ifade eder. "Suç cezasız kalır, çünkü suçlular zeki ve/veya acımasızdır" diye dramatize edilen bir suç, öyle esrarengizdir (VERTIGO) ya da öylesine şeytanca işlenmiştir ki (DIE HARD), izleyiciyi şaşkına çevirir: "Paçayı kurtaracaklar!" Ancak deneyimli bir dedektif, katilin bıraktığı bir ipucunu bulur (THE BIG SLEEP), sonraki sekans pozitif düşünceyle, yani "Suç cezasız kalmaz çünkü kahraman çok daha zeki ve/veya acımasızdır" iletisiyle bu korkuya karşıtlık oluşturur. Daha sonra polis belki yanlış insandan kuşkulanarak yanılır (FAREWELL, MY LOVELY): "Suç cezasız kalır". Ancak kahraman kısa zamanda gerçek suçlunun kimliğini ortaya çıkarır (THE FUGITIVE): "Suç cezasız kalmaz". Sonra suçlu, kahramanı yakalar hatta öldürdüğü bile görülebilir (ROBOCOP): "Suç cezasız kalır". Ancak sonuçta polis yeniden dirilir (SUDDEN IMPACT) ve avına geri döner: "Suç cezasız kalmaz".

Aynı düşünceden kaynaklanan pozitif ve negatif tezle bir yoğunluk yaratarak, film boyunca çatışacaktır; ta ki kriz noktasında son bir açmazla burun buruna gelinceye kadar. Bu mücadeleden, iki düşünceden birinin başarıya ulaştığı "öykünün doruğu" çıkar. Bu pozitif düşünce olabilir: "Adalet kazanır çünkü kahraman azimli, becerikli ve yüreklidir" (BAD DAY AT BLACK ROCK, SPEED, THE SILENCE OF THE LAMBS) ya da negatif karşı-düşünce olabilir: "Adaletsizlik üstün gelir çünkü düşman karşı konulmaz biçimde acımasız ve güçlüdür" (SEVEN, Q & A, CHINATOWN). Bu ikisinden hangisi finaldeki doruksal aksiyonda dramatize edilirse, o, öykünün son ve kesin anlamının en saf ifadesi olan değer ve nedenin ana fikri haline gelir.

Bu "karşı-düşünceye karşı düşünce" ritmi, bizim sanatımız için temel ve zorunludur. Aksiyonu nasıl özümserse özümsesin, bu ritim tüm iyi öykülerin yüreğinde yer alır. Dahası, bu basit dinamik, son derece karmaşık, zor algılanan ve ironik bir hale gelebilir.

SEA OF LOVE'da dedektif Keller (Al Pacino) esas şüpheliye (Ellen Narkin) aşık olur. Sonuç olarak onun suçluluğuna işaret eden her sahne ironiye dönüşür: Adalet değerinde pozitif, aşk değerinde negatif. SHINE'ın olgunlaşma olay örgüsünde David'in (Noah Taylor) müzikal başarıları (pozitif) babasının (Armin Mueller-Stahl) kıskançlık ve zalimce engelleme duygularını (negatif) kışkırtır. Bu, piyanisti patolojik bir probleme (negatifin negatifi) sürükler, ama sonunda sanatında ve ruhsal dünyasında olgunlaşmanın zaferini (pozitifin pozitifi) yaşar.

## DİDAKTİKLİK

Uyarıcı bir not: Öykünüzün "argümanının" boyutlarını oluştururken her iki tarafı da güçlü yapılandırmaya çok dikkat edin. Final ifadenizle çelişen sahneleri ve sekansları, bunları güçlendirecek kadar çok doğruluk ve enerjiyle düzenleyin. Eğer filminiz "Suç karşılıksız kalır çünkü..." gibi bir karşı-düşünceyle sona eriyorsa, bu sekansları izleyicinin, sonunda adaletin zafer kazanacağını hissetmesine yol açacak şekilde ayrıntılandırın. Filminiz "Adalet üstün gelir çünkü..." düşüncesiyle sona eriyorsa, bu sekansları "Suç her zaman cezasını bulur" düşüncesini ifade ederek genişletin. Bir başka deyişle: "Öne sürdüğünüz düşünceyi" çarpıtmayın.

Ahlaki bir öyküde, düşmanınızı kendisine çok ya da az zarar veren cahil bir aptal olarak yazmış olsaydınız, bizi iyilerin üstün geleceğine inandırabilir miydiniz? Ancak eğer antik çağlardaki bir efsaneci gibi, hasmınızı başarının eşiğine gelen sınırsız güce sahip biri olarak yazsaydınız, o zaman kendinizi, başarılı olacak, daha da güçlü ve zeki bir kahraman yazmaya zorlardınız. Bu dengeli anlatımda, kötünün iyi üzerindeki zaferinin artık bir geçerliliği vardır.

Tehlike şudur: Öncülünüz dünyaya ispat etmeniz gerektiğini düşündüğünüz bir düşünce olduğunda ve öykünüzü bu düşüncenin yadsınamaz belgesi olarak tasarladığınızda, kendinizi didaktizm yoluna yerleştirirsiniz. İkna etme gayreti içinde diğer tarafın düşüncesini bastırırsınız. Sanatı, vaaz verme amacıyla yanlış şekilde ve kötü kullanırsanız, senaryonuz tek bir darbede dünyayı değiştirmeye çalıştığınız bir tez filmi, zayıf bir şekilde maskelenmiş sıkıcı bir nutuk haline gelecektir. Didaktizm, kurmacanın, toplumun kanserli hücrelerini yok etmek için bir neşter gibi kullanılabildiği naif bir hevesten çıkar.

Genellikle böyle öyküler sosyal drama türü biçimini alırlar: Bir sosyal sorunu teşhis etmek ve onun çaresini dramatize etmek. Örneğin yazar savaşın insanlığın baş belası olduğuna karar verebilir ve bunda çözüm de barışseverlik olabilir. Bizi ikna etme çabasında, onun tüm iyi insanları, çok ama çok iyi ve tüm kötü insanları da çok ama çok kötü insanlardır. Tüm diyalog savaşın yararsızlığı ve aptallığı hakkındaki "haklı" fer-

yatlardan, savaşın nedeninin "egemen sınıflar" olduğuna dair içten deklarasyonlardan oluşur. Taslaktan son müsveddeye kadar filmi insanın içini burkan imgelerle doldurur ve her sahne gürültülü ve net bir şekilde şunları söyler: "Savaş felakettir, yalnızca barışseverlikle önlenebilir ...savaş barışseverlikle tedavi edilen bir felakettir ...savaş barışseverlikle tedavi edilen bir felakettir..." ve siz sonunda bir silah kapmak istersiniz.

Ancak savaş karşıtı filmlerin barışçıl talepleri (OH! WHAT A LOVELY WAR, APOCALYPSE NOW, GALLIPOLI, HAMBURGER HILL) bizi savaş konusunda nadiren duyarlı hale getirir. İkna olmayız, çünkü bulduğu çözümü kanıtlama telaşıyla yazar bizim çok iyi bildiğimiz bir hakikate gözlerini kapar: Erkekler savaşı severler.

Bu demek değildir ki, bir düşünceyle başlamak kesinlikle didaktik bir çalışmaya sonuçlanır, ama bu bir risktir. Bir öyküyü geliştirirken, istekli olarak düşüncelerle eğlenmeli, onlara karşı çıkmalı ve hatta onlardan nefret etmelisiniz. En iyi yazarlar bakış açılarını kolayca değiştirebilen, konuları diyalektik ele alabilen, esnek akla sahip olanlardır. Onlar olumluyu, olumsuzu, ironinin bütün tonlarını görüp, dürüstçe ve ikna edici bir şekilde bu görünümlerin hakikatini ararlar. Bu her şeyi bilme durumu onları daha da yaratıcı ve kavrayışlı olmaya zorlar. Sonunda derinden inandıklarını ifade ederler, ama bunu her yaşam sorununu bütün olasılıklarıyla tartmadan önce yapmazlar.

Güçlü kanaatlere sahip olmadan hiç kimse bir yazar olarak mükemmelliğe ulaşamaz. Marifet düşüncelerinize köle olmak değil, ama kendinizi yaşamın içine dahil etmenizdir. Çünkü vizyonunuzu kanıtlamak, ana fikrinizi daha iyi savunmakla değil; ana fikrinizin, onun önüne diktiğiniz muazzam güçlü kuvvetler karşısındaki zaferleriyle mümkün olur.

Stanley Kubrick'in yönettiği üç savaş karşıtı filmin mükemmel dengesini düşünelim. Kubrick ve senaryo yazarları insan ruhunun derinliklerine bakmak için karşı-düşünceyi incelediler. Onların öyküleri, savaşın, savaşmayı ve öldürmeyi seven insan doğasının içsel boyutlarının mantıksal uzantısı olduğunu ortaya koyar ve insanlığın geçmişte savaşı sevdiğinin, şimdi ve bütün önceden görülebilir geleceklerde de seveceğinin anlaşılmasını sağlayarak bizi ürpertirler.

Kubrick'in PATHS OF GLORY'sinde Fransa'nın kaderi ne pahasına olursa olsun Almanya'ya karşı savaşı kazanmaya bağlıdır. Bu nedenle Fransız ordusu geri çekildiğinde, öfkeli bir general yeni bir motivasyon stratejisi planlar: Topçusuna kendi askerlerini bombalama emri verir. DR. STRANGELOVE'da Birleşik Devletler ve Rusya nükleer savaşta kaybetmenin kazanmaktan daha önemli olmadığını anlarlar ve her biri kaybetme durumunda, yeryüzündeki tüm hayatın yok olmayacağı bir plan hazırlar. FULL METAL JACKET'ta deniz piyadeleri zor bir görevle karşı karşıya kalırlar: Kendi türünü öldürmeye karşı genetik yasağı yok sayma-

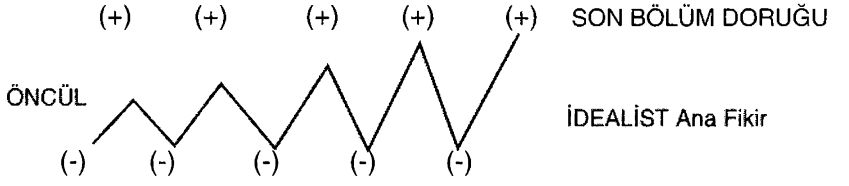
ya insanların nasıl ikna edileceği. Basit çözüm, düşmanın insan olmadığına dair, acemi erlerin beynini yıkamaktır; birini öldürmek o zaman kolaylaşacaktır; hatta bu kişi sizin eğitim çavuşunuz da olabilir. Kubrick, insana yeterli miktarda cephane verildiği takdirde, onun kendini vuracağını biliyordu.

Büyük bir yapıt "yaşam buna benzer" diyen canlı bir metafordur. Çağlar boyunca klasikler bize çözümleri değil, ama sağduyuyu; yanıtları değil, şiirsel içtenliği verdiler; bütün kuşakların insan olmaktan kaynaklanan sorunlarını çözmeleri gerektiğini açıkça ortaya koydular.

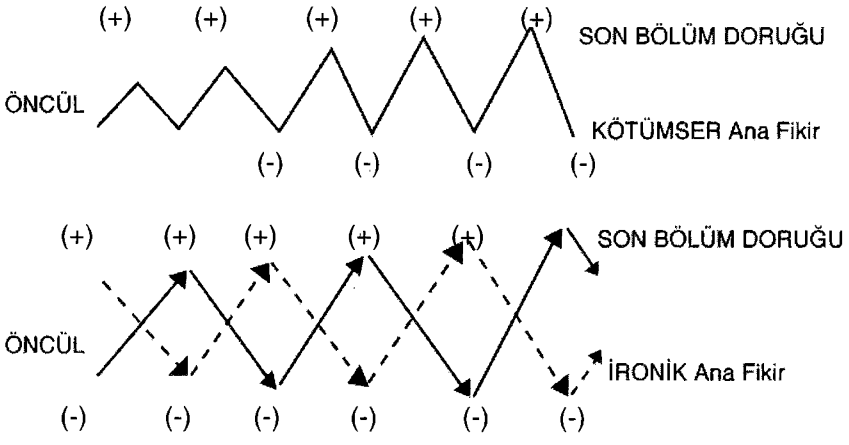
## İDEALİST, KÖTÜMSER, İRONİK

Yazarlar ve anlattıkları öyküler, ana fikrin duygusal yüküne göre üç ana kategoriye ayrılabilirler:

Pozitif sahne, sekans ya da bölüm dorukları




Negatif sahne, sekans ya da bölüm dorukları




### *İdealist Ana Fikir*

İyimserlik, umutlar ve insanlık düşlerini, insan ruhunun pozitif yüklü görüşünü ifade eden "olumlu sonu olan" öykülere göre yaşam, olmasını

arzu ettiğimiz gibidir. Örnekler:

"Aşk, zihinsel yanılsamaları fethettiğimizde ve içgüdülerimizin peşinden gittiğimizde yaşamımızı dolduracaktır". (HANNAH AND HER SISTERS). Bu çoklu olay örgüsüne sahip öyküde bir grup New Yorklu, aşkı arar fakat bulamazlar, çünkü cinsel politikalar, meslekler, ahlaklılık ya da ahlaksızlık gibi şeylerin anlamını düşünmeye, analiz etmeye ve şifresini çözmeye çalışıp dururlar. Onlar ancak birer birer zihinsel yanılsamalarını terk edip yüreklerinin sesini dinlediklerinde aşkı bulabilirler. Bu Woody Allen'ın yaptığı en iyimser filmlerden biridir.

"Kötüyü yendiğimiz zaman iyilik zafer kazanır": THE WITCHES OF EASTWICK. Cadılar şeytanın kirli oyunlarını ustalıkla alt ederler ve iyilik ve mutluluğu üç tombul yanaklı bebek şeklinde bulurlar.

"İnsanlığın cesareti ve zekası doğanın düşmanlığına üstün gelecektir." Aksiyon'un bir alt-türü olan hayatta kalma filmleri, çevresel güçlerle ölüm-kalım mücadelesi vermeye dair "olumlu sonu olan" öykülerdir. Yok olmanın eşiğindeki kahramanlar azim ve beceriklilik sayesinde çoğu kez tabiat ananın acımasız güçleriyle savaşırlar ve ona direnirler: THE POSEIDON ADVENTURE, JAWS, QUEST FOR FIRE, ARACHNOPHOBIA, FITZCARRALDO, FLIGHT OF THE PHOENIX, ALIVE.

### *Kötümser Ana Fikir*

"Olumsuz sonlu" öyküler bizim sinizmimizi, kaybetme ve talihsizlik duygumuzu; uygarlığın gerileyişine, insanlığın karanlık boyutlarına dair negatif yüklü görüşü, öyle olmasından korktuğumuz ama çok sık olarak da öyle olduğunu bildiğimiz haliyle yaşamı anlatırlar. Örnekler:

"İnsanları haz nesneleri olarak kullandığımızda tutku şiddete döner ve yaşamlarımızı tahrip eder": DANCE WITH A STRANGER. Bu İngiliz yapımında sevgililer aralarındaki sorunların sınıf farklılığından kaynaklandığını düşünürler, fakat sınıf farklılığı sayısız çift tarafından aşılmıştır. Derindeki çatışma, onların ilişkilerinin birbirlerine nevrotik hazzın nesneleri olarak sahip olma arzularıyla zehirlenmiş olmasıdır, sonunda erkek nihai sahiplenmeyi başarır: Sevgilisinin hayatı.

"Kötü, zafer kazanır çünkü o insan doğasının bir parçasıdır": CHINATOWN. Yüzeysel bir düzeyde CHINATOWN zenginliğin adam öldürse de paçayı kurtarmak olduğunu ileri sürer. Gerçekten de böyle yaparlar. Ancak daha da derinde film, kötünün her yerde ve her zaman olduğunu ifade eder. Gerçeklikte, iyi ve kötünün insan doğasının eşit parçaları olması nedeniyle iyinin kötüye galip gelmesi kadar, kötünün de iyiyi yendiği görülür. Bizler hem melek hem şeytanız. Doğamız birazcık birine ya da diğerine eğilmiş olsaydı tüm sosyal ikilemler yüzyıllar önce çözülmüş olurdu. Ancak öylesine bölünmüş durumdayız ki, günden güne hangi taraf-

ta olacağımızı asla bilemeyiz. Bir gün Notre Dame Katedrali'ni yaparız, sonra da Auschwitz'i.

"Doğanın gücü, insanoğlunun nafile çabaları hakkında son sözü söyleyecektir." Hayatta kalma filmlerinin karşı-düşüncesi ana fikir haline geldiğinde, insanların yine bir doğa olayıyla mücadele ettiği, ancak bu kez doğanın galip geldiği "olumsuz sonlu" filmlerle karşılaşırız: SCOTT OF THE ANTARCTIC, THE ELEPHANT MAN, EARTHQUAKE ve THE BIRDS'de doğa bize bir uyarıda bulunur. Bu filmler istisnadır, çünkü karamsar bakış açısı bazı insanların uzak durmak istediği katı bir gerçektir.

### *İronik Ana Fikir*

"Olumlu/olumsuz sonu olan" öyküler varoluşun karmaşık, ikili yapısını ifade ederek eşzamanlı bir pozitif ve negatif yüklü bakış açısını, en mükemmel ve gerçekçi haliyle yaşamı sunarlar.

Bu noktada iyimserlik/idealizm ve kötümserlik/siniklik birbirine karışır. Bir ucu ya da diğerini ilan etmekten ziyade, öykü, ikisini de söyler. KRAMER VS. KRAMER'de olduğu gibi, idealist "Sevgi, ihtiyaçlarımızı başkaları uğruna feda ettiğimizde zafer kazanır" ile THE WAR OF THE ROSES'da olduğu gibi kötümser "Bencillik egemen olduğunda sevgi zarar görür" anlayışları birbirine karışır ve bunlar ironik bir ana fikirle sonuçlanır: ANNIE HALL, MANHATTAN ve ADDICTED TO LOVE'da olduğu gibi, "Aşk hem acı hem tatlıdır, kuvvetli bir acı ve dokunaklı bir zulmün peşine takılırız, çünkü onsuz yaşamın bir anlamı yoktur".

Aşağıda çağdaş Amerikan toplumunun davranış biçimleri ve ahlak anlayışını tanımlamaya yardım eden ironik ana fikirlere iki örnek yer almaktadır. Birincisi pozitif ironidir:

> Çağdaş değerleri -başarı, servet, şöhret, seks, güç- elde etmenin zorlu arayışı sizi harap edecektir, kendinizi ancak zaman içinde bu gerçeği görüp de bu takıntınızdan vazgeçmekle kurtarabilirsiniz.

1970'lere kadar "olumlu sonu olan" bir öykü, gevşek bir biçimde, "kahraman neyi isterse elde eder" olarak tanımlanabilirdi. Dorukta kahramanın arzu nesnesi değere bağlı olarak bir ödül haline geliyor -birisinin düşlerindeki sevgili (aşk), kötü adamın ölü bedeni (adalet), başarı işareti (servet, zafer), herkes tarafından tanınma (güç, şöhret)- ve kahraman onu kazanıyordu.

Ancak 1970'lerde Hollywood, başarı öyküsünün oldukça ironik bir versiyonunu geliştirdi. Kefaret olay örgüleri'nde kahramanlar bir zamanlar saygı duydukları değerlerin –para, tanınma, kariyer, aşk, galibiyet, başa-

rı- peşine düşerler ancak zorunluluk ve körlük onları kendi kendini yok etmenin eşiğine getirir. Yaşamlarını değilse bile insanlıklarını kaybederler. Bununla birlikte, tam eşiğe gelmeden önce durup, takıntılarının yıkıcı doğasını bir an için fark etmeyi becerirler. Daha sonra da bir zamanlar sevgiyle söz ettikleri her ne ise ondan kurtulmayı başarırlar. Bu model ironiyle zenginleşen bir son oluşturur: Kahraman dorukta onurlu, akıllı, dengeli bir yaşama (pozitif) erişmek için bir ruhsal bozulma (negatif) pahasına hayallerini (pozitif) feda eder.

THE PAPER CHASE, THE DEER HUNTER (AVCI), KRAMER VS. KRAMER, AN UNMARRIED WOMAN, 10, AND JUSTICE FOR ALL (HERKES İÇİN ADALET), TERMS OF ENDEARMENT (SEVGİ SÖZCÜKLERİ), THE ELECTRIC HORSEMAN, GOING IN STYLE, QUIZ SHOW, BULLETS OVER BROADWAY, THE FISHER KING, GRAND CANYON, RAIN MAN (YAĞMUR ADAM), HANNAH AND HER SISTERS, AN OFFICER AND A GENTLEMAN (SUBAY VE CENTİLMEN), TOOTSIE, REGARDING HENRY, ORDINARY PEOPLE, CLEAN AND SOBER, NORTH DALLAS FORTY, OUT OF AFRICA (AFRİKA'NIN DIŞINDA), BABY BOOM, THE DOCTOR, SCHINDLER'S LIST ve JERRY MAGUIRE filmlerinde tüm eksen, her biri bir bütünlük içinde ve güçlü bir şekilde ifade edilen bu ironi etrafında şekillenir. Bu listeden de anlaşılacağı gibi, bu düşünce Oscar ödülleri için bir mıknatıs işlevi görmüştür.

Bu filmlerdeki doruksal aksiyonun gerçekleştirilişi teknik açıdan büyüleyicidir. Tarihsel olarak, olumlu bir son, kahramanın istediğini elde etmek için harekete geçtiği bir sahnedir. Yukarıda sıralanan tüm filmlerde, kahraman ya takıntı yaptığı şey konusunda hareket etmeyi reddeder ya da bir zamanlar arzu ettiği şeyden vazgeçer.

NORTH DALLAS FORTY'nin doruğunda Phillip Elliot (Nick Nolte) kollarını açar ve bu çocuksu oyunu artık oynamayacağını, futbolu bıraktığını ilan eder.

THE ELECTRIC HORSEMAN eski bir rodeo yıldızı olan, şimdi ise kahvaltılık yiyecekler satan önemsiz biri haline gelen Sonny Steele'in (Robert Redford) sponsorunun ona hediye ettiği ödüllü atı doğaya bırakması ve simgesel olarak kendisini ünlü olma yükünden kurtarmasıyla biter.

OUT OF AFRICA 1980'lerin "neye sahipsem oyum" ahlakını yaşayan bir kadının öyküsüdür. Karen (Meryl Streep)'in ilk sözleri şöyledir: "Afrika'da bir çiftliğim vardı". Bir ev ve çiftlik oluşturmak için eşyalarını Danimarka'dan Kenya'ya getirir. Mülkiyet duygusu onu öylesine esir almıştır ki, işçiler için "kendi insanlarım" der; ta ki, sevgilisi onu bu insanların gerçek sahibi olmadığı konusunda uyarıncaya kadar. Kocası frengiye yakalandığı zaman ondan boşanmaz, çünkü kimliği, bir kocaya sahip olmakla tanımlanan "eştir." Ancak zamanla sahip olduklarıyla kendisi ol-

madığını anlar; siz değerleriniz, yetenekleriniz, yapabildiklerinizsinizdir. Sevgilisi öldürüldüğünde üzülür, ancak hayat onun için bitmemiştir, çünkü ölen o değildir. Bir omuz silkmesiyle kocasına, eve, kendisini kuşatan her şeye boş verir, ama kendisini kazanır.

TERMS OF ENDEARMENT son derece farklı bir takıntıyı anlatır. Aurora (Shirley MacLaine) mutluluğun acı çekmek olmadığı, yaşamın sırrının tüm olumsuz duygulardan kaçınmak olduğunu savunan Epikuros felsefesini yaşar. Mutsuzluğun iki ünlü kaynağı olan kariyeri ve sevgilileri reddeder. Giderek yaşlanıyor olmaktan öyle korkar ki, yaşına pek de uygun olmayan yirmi yaş giysileri giyer. Evi bir oyuncak bebek evinin yaşanmamışlık görünümüne sahiptir. Sürdürdüğü tek hayat kızıyla telefonda konuşmaktır. Ancak elli ikinci yaş gününde yaşadığı hazzın yoğunluğunun, tahammül etmeye istekli olduğu acıyla doğru orantılı olduğunu anlamaya başlar. Son bölümde çocukları, aşkı, yaşı ve tüm zevkler ve onların getirdiği kederleri kucaklamak için dertsiz bir yaşamın boşluğundan vazgeçer.

İkincisi, negatif ironidir:

> Takıntınıza yapışıp kalırsanız, amansız arayışınız tutkunuzu elde etmenizi sağlayacak, ama bu daha sonra da sizin mahvolmanıza sebep olacaktır.

WALL STREET; CASINO; THE WAR OF THE ROSES; STAR' 80; NASHVILLE; NETWORK; THEY SHOOT HORSES, DON'T THEY (ATLARI DA VURURLAR) filmlerinde cezalandırıcı olay örgüsü yukarıda anlatılan kefaret olay örgüsünün tam tersidir. Onlarda "olumsuz sonlu" karşı-düşünce, kahramanların sebatla şöhret ya da başarı elde etmek adına gereksinimin güdümünde kaldığı ve asla vazgeçmedikleri ana fikir haline gelir. Öykünün doruğunda kahramanlar arzularını elde ederler (pozitif), ama sonunda onun tarafından yok edilirler (negatif). NIXON'da başkanın (Anthony Hopkins) körlüğü, politik gücüne olan yoz güveni, kendisine ve onunla birlikte hükümete olan inanca da zarar verir. THE ROSE'da Rose (Bette Midler) uyuşturucu, seks ve rock'n'roll düşkünlüğü nedeniyle mahvolur. ALL THAT JAZZ'da Joe Gideon (Roy Scheider) uyuşturucu, seks ve müzikal komediye olan nevrotik düşkünlüğü nedeniyle sorun yaşar.

### *İroni Üzerine*

İroninin bir izleyici üzerindeki etkisi, şu harika, "Yaşam tam da bu işte" tepkisidir. İdealizmin de kötümserliğin de deneyimin aşırı uçları olduğunu

kabul ederiz; çünkü yaşam ne her zaman güneşli ve güzel ne de kötü ve boktandır, aslında her ikisidir. En kötü deneyimlerden olumlu bir şeyler kazanılabilir, deneyimlerin en büyüğüne de büyük bir bedel ödenmeyebilir. Ne kadar düz bir çizgi üzerinde ilerlemeye çalışırsak çalışalım, ironinin gelgitlerinde yol alır. Gerçeklik acımasız bir biçimde ironiktir ve iroyle biten öykülerin en kalıcı öyküler olmalarının, dünyanın her yerinde bulunmalarının ve izleyicilerin en sevdikleri ve saydıkları yapımlar olmasının nedeni budur.

Bu nedenle doruktaki üç olası duygusal durumdan biri olan ironi, yazması en zor olanıdır. Üç nedenle ironi en derin aklı ve en büyük yeteneği gerektirir.

Birincisi, tatmin edici ve ikna edici olan, ya parlak, idealist bir son ya da ciddi, kötümser bir doruk üretmek yeterince zordur. Ancak ironik bir doruk hem pozitif hem de negatif bir ifade ortaya koyan tek bir aksiyondur. İkisi bir arada nasıl yapılır?

İkincisi, ikisi de net bir biçimde nasıl söylenir? İroni belirsizlik demek değildir. Belirsizlik bir bulanıklıktır; bir şey diğerinden ayırt edilemeyebilir. Ancak ironiye ilişkin belirsiz hiçbir şey yoktur; ironi neyin kazanılıp neyin kaybedildiğinin yan yana, net ve açık ifadesidir. İroni çakışma demek de değildir. Gerçek bir ironi dürüstçe tek bir nedene bağlıdır. Rastlantısal bir şekilde sonlanan öyküler, iki misli yüklü olsun ya da olmasın, ironik değil anlamsızdır.

Üçüncüsü, kahramanın doruktaki yaşam durumu hem pozitif hem de negatifse bu iki durumun izleyicinin tecrübelerinde ayrı kalmaları ve birbirlerini engellememeleri ve -siz hiçbir şey söylemeden bitirdiğiniz içinbunların ifade edilmesi nasıl mümkün olabilir?

## ANLAM VE TOPLUM

Ana fikrinizi bir kez bulduğunuzda, ona saygı duyun. "Bu sadece eğlence" biçimindeki düşünme lüksüne asla izin vermeyin. Sonuçta "eğlence" nedir? Eğlence izleyicinin tatmin edici, anlamlı bir duygusal deneyim yaşamak beklentisiyle son derece konsantre olarak ve enerji harcayarak karanlıkta oturma ve ekrana bakma ritüelidir. İzleyiciyi bağlayan, içine alan ve öykü ritüelinde başarılı olan her film eğlencedir. THE WIZARD OF OZ (OZ BÜYÜCÜSÜ, Amerika, 1939) ya da THE 400 BLOWS (400 DARBE, Fransa, 1959), LA DOLCE VITA (TATLI HAYAT, İtalya, 1960) ya da SNOW WHITE AND THE THREE STOOGES (Amerika, 1961); masum öykü yoktur. Bütün tutarlı öyküler duygusal bir sürecin içinde örtülü olan bir düşünceyi ifade eder.

MÖ. 388'de Platon Atina kentinin yöneticilerini, tüm şair ve öykü anlatıcılarının sürgüne gönderilmesine zorladı. Onların toplum için bir teh-

dit olduğunu öne sürdü. Yazarlar açıktan açığa düşüncelerle ilgilenmezler; bunun yerine düşüncelerini sanatın baştan çıkarıcı duyguları içine gizlerler. Platon'un işaret ettiği gibi, yine de hissedilenler düşüncelerdir. Her etkili öykü bize yüklü bir düşünceyi aktarır, sonunda onu bize zorla dayatır ve biz de ona inanmak zorunda kalırız. Aslında bir öykünün ikna etme gücü öylesine büyüktür ki, onu ahlaki olarak reddetsek bile anlamına inanabiliriz. Platon öykü anlatıcılarının tehlikeli insanlar olduklarında ısrar etti. Haklıydı da.

DEATH WISH'i düşünün. Bu filmin ana fikri bize "vatandaşlar hukuku ellerine aldıklarında ve öldürülmesi gereken insanlar öldürüldüğünde, adalet zafer kazanır" demektedir. İnsanlık tarihindeki tüm iğrenç fikirler içinde bu, en kötüsüdür. Bu düşünceyle Naziler Avrupa'yı harap ettiler. Hitler, listesini yapmış olduğu ölmesi gereken insanlar yok olduğunda Avrupa'nın bir cennet olacağına inanmıştı.

DEATH WISH gösterime girdiğinde ülkenin her yanından eleştirmenler Charles Bronson'un Manhattan'da sinsice dolaşıp, hayduta benzer insanları yere sermesine ahlaki olarak karşı çıktılar. Ancak okuduğum neredeyse her eleştiride, eleştirmen yazısının bir yerinde şöyle not düşüyordu: "Ancak izleyiciler filmden hoşlanmış görünüyorlar". Kodlayalım: "Ve eleştirmenler de." Eleştirmenler izleyicinin hoşnutluğunu paylaşsalar bile bunu asla belirtmezler. İzleyici duyarlılıklarını "skandal" olarak tanımlasalar da, bu filmden onlar da haz aldılar.

Diğer taraftan DEATH WISH'in yapılamadığı bir ülkede yaşamayı istemezdim. Her türlü sansüre karşıyım. Gerçeğin peşinde, yalanların en çirkini nedeniyle acı çekmeye razı olmalıyız. Hakim Holmes'un iddia ettiği gibi, fikirler piyasasına güvenmeliyiz. Akıldışı şekilde radikal ya da acımasızca gerici olsa bile herhangi biri düşüncesini ifade etme fırsatına sahip olduğu takdirde, insanlar tüm olasılıkları sınıflandıracak ve doğru seçimi yapacaktır. Platon'unki de dahil, vatandaşları çok fazla şey öğrendiği için yok olan uygarlık yoktur.

Platon gibi otoriter kişilikler fikirlerden değil duygulardan gelecek tehlikelerden korkarlar. İktidarda olanlar hissetmemizi asla istemezler. Düşünce kontrol edilebilir ve yönlendirilebilir ancak duygu inatçıdır ve tahmin edilemez. Sanatçılar yalanları açığa vurarak ve değişim için tutku ilham ederek otoriteyi tehdit ederler. Zorbalar iktidarı ele geçirdiklerinde, idam mangalarının yazarın kalbine nişan almasının nedeni budur.

Son olarak, öykünün etkileme gücü nedeniyle, bir sanatçının sosyal sorumluluğu konusuna bakmamız gerekir. Sosyal rahatsızlıkları tedavi etmek ya da toplumun canlılığını arttırmak gibi bir sorumluluğumuz olduğuna inanmıyorum. Bizim tek bir sorumluluğumuz var: gerçeği anlatmak. Bu nedenle öykü doruğunuz üzerinde çalışın ve ondan ana fikrinizi çekip çıkarın. Ancak başka bir adım atmadan önce kendinize şu soruyu sorun:

Bu doğru mu? Öykümün anlamına inanıyor muyum? Eğer yanıtınız hayır ise fırlatıp atın ve yeniden başlayın. Eğer evetse çalışmanızı dünyaya sunmak için her şeyi yapmanız mümkündür. Çünkü her ne kadar bir sanatçı özel yaşamında başkalarına, hatta kendisine bile yalan söyleyebilirse de, yapıtında gerçeği söyler; ve yalanların ve yalancıların dünyasında dürüst bir sanat yapıtı, her zaman için bir sosyal sorumluluk tavrıdır.

# III. BÖLÜM

# ÖYKÜ TASARIMININ İLKELERİ

# 7
# ÖYKÜNÜN ÖZÜ

Günün birinde perdede hayat bulacak sahneleri hangi malzemeden yola çıkarak yaratırız? Yoğuracağımız ve biçim vereceğimiz, koruyacağımız ya da atacağımız hamur nedir? Öykünün "özü" ne demektir?

Diğer tüm sanatlarda yanıt apaçık ortadadır. Bestecinin enstrümanı ve sesleri veren notaları vardır. Dansçı vücudunu enstrüman olarak kullanır. Heykeltıraşlar taşı yontar. Ressamlar boya karıştırır. Tüm sanatçılar sanatlarının gerektirdiği ham malzemeyi ellerinde tutar, yazar hariç. Bir öykünün çekirdeğini oluşturan "öz", bir atomun içinde dönüp duran, asla doğrudan görülemeyen, duyulamayan ya da dokunulamayan, sadece bildiğimiz ve hissettiğimiz enerji gibidir. Öykünün malzemesi canlıdır ancak fiziksel varlığı yoktur.

"Fiziksel varlığı yok mu?" diye düşündüğünüzü duyuyorum. "Ama benim sözcüklerim var. Diyalog, betimleme. Ellerimi sayfaların üzerine koyabilirim. Yazarın ham malzemesi dilidir", dediğinizi duyar gibiyim. Aslında değildir ve çoğu yetenekli yazar, özellikle de güçlü bir edebiyat eğitiminden sonra senaryo yazmaya başlamış olanlar, bu ilkeyi son derece yanlış anlamaları yüzünden bata çıka ilerlerler. Camın ışık için, havanın ses için bir araç olması gibi, aslında dil de öykü anlatımının araçlarından biridir. Bir öykünün kalbinde sözcüklerden daha derin şeyler vardır.

Bununla beraber öykünün karşı ucunda başka, fakat eşit derecede derin bir olgu daha vardır: izleyicinin bu öze tepkisi. Durup düşündüğünüzde, sinemaya gitmek aslında tuhaf gelir. Birbirini tanımayan yüzlerce insan karanlık bir salonda iki saat ya da daha fazla süre dirsek dirseğe oturur. Tuvalete ya da sigara içmeye gitmezler. Bunun yerine gerçek yaşamda kaçındıkları duyguların ıstırabını çekmek için para ödeyerek, neredeyse gözlerini kırpmadan ve gündelik işlerine, hatta mesleklerine verdiklerinden daha yoğun bir dikkatle filmi izlerler. Bu açıdan bakıldığında ikinci bir soru ortaya çıkar: Öykü enerjisinin kaynağı nedir? İzleyici bu

kadar yoğun zihinsel ve duygusal dikkate nasıl zorlanır? Öyküler bunu nasıl başarır?

Bu soruların cevapları, sanatçı, yaratıcı süreci öznel olarak dikkatle incelediğinde ortaya çıkar. Öykünün özünü ve nasıl gerçekleştiğini anlamak için çalışmanıza karakterinizin gözlerinden dünyayı gözlemleyerek, öyküyü yaşayan yarattığınız karakter değilmiş de sanki sizmişsiniz gibi tecrübe ederek, içten dışa doğru, karakterinizin durduğu yerden bakmanız gerekir. Bu öznel ve hayal gücüne dayanan bakış açısına dalmak için içinde yaşamak istediğiniz yaratığa, yani karaktere yakından bakmanız gerekir. Ya da daha özel adıyla, kahraman'a. Her ne kadar kahraman diğerleri gibi bir karakterse de merkezde ve esas rolde olduğundan, bir karakterin tüm yönleriyle mutlak bir şekilde vücuda gelmiş halidir.

## KAHRAMAN

Kahraman genellikle tek bir karakterdir. Ancak bir öykü, THELMA VE LOUISE'de olduğu gibi iki, THE WITCHES OF EASTWICK'de (KASABANIN CADILARI) olduğu gibi üç ya da THE SEVEN SAMURAI ve THE DIRTY DOZEN'daki gibi daha fazla sayıda kişi aracılığıyla anlatılabilir. BATTLESHIP POTEMKIN'de tüm bir sınıf, proleterler, birleşerek bir çoğul kahramanı (Plural Protagonist) yaratırlar.

İki ya da daha çok karakterle çoğul kahramanlı bir öykü oluşturmak için iki şart yerine getirilmelidir: Birincisi, gruptaki tüm bireyler aynı arzuyu paylaşmalıdırlar; ikinci olarak da, bu isteği gerçekleştirme mücadelesinde hepsi birden acı çekmeli ve sonucundan faydalanmalıdır. Bir tanesi başarılı olduğunda hepsi bundan yararlanır. Eğer birisi başarısız olursa, hepsi zarar görür. Çoğul kahramanlı öyküler içinde motivasyon, aksiyon ve sonuç ortaktır.

Diğer yandan bir öykü çoklu kahraman (Multiprotagonist) özelliğine sahip olabilir. Çoğul kahramandan farklı olarak burada karakterler farklı, bireysel arzularının peşinde koşarlar ve bağımsız olarak acı çeker ya da yarar sağlarlar: PULP FICTION, HANNAH AND HER SISTERS, PARENTHOOD, DINER, DO THE RIGHT THING, THE BREAKFAST CLUB (KAHVALTI KULÜBÜ), EAT DRINK MAN WOMAN, PELLE THE CONQUEROR, HOPE AND GLORY (UMUT VE ZAFER), HIGH HOPES (BÜYÜK UMUTLAR). Robert Altman bu modelin ustasıdır: A WEDDING, NASHVILLE, SHORT CUTS.

Çoklu kahramanlı öyküler, sinemada GRAND HOTEL, romanda daha eski olan *Savaş ve Barış*, tiyatroda ise daha da eski olan Bir Yaz Gecesi Rüyası kadar eskidir. Çoklu kahramana sahip öyküler çoklu olay örgüsüne sahip öyküler haline gelir. Anlatının bir ya da birçok kahramanın arzusuna odaklanmasından ziyade bu çalışmalar, birkaç küçük öykünün

iç içe geçmesinden oluşur. Her birinin kendi kahramanı olan bu öyküler, belli bir topluluğun dinamik bir portresini oluştururlar.

Kahramanın insan olması gerekmez. BABE'de olduğu gibi bir hayvan, BUGS BUNNY'de olduğu gibi bir çizgi film karakteri, hatta çocuk hikâyesi The Little Engine That Could'daki gibi cansız bir nesne bile olabilir. Özgür bir irade ile arzu etme, harekete geçme ve sonucuna katlanma kapasitesine sahip herhangi bir şey bir kahraman olabilir.

Çok sık rastlanmasa da, öykünün ortasında kahramanı değiştirmek bile mümkündür. PSYCHO (SAPIK), duştaki cinayetle hem duygusal hem de biçimsel bir sarsıntı yaratarak bunu yapar. Kahramanın ölümü ile izleyici bir an için şaşkına döner; o halde film kiminle ilgili? Yanıt, çoğul kahramandır: Kurbanın kız kardeşi, erkek arkadaşı ve bir özel dedektif öyküyü devralır. Öykünün kahramanının tek, çoğul ya da çoklu olmasının, nasıl karakterize edildiğinin önemi yoktur. Tüm kahramanların belirli ayırıcı nitelikleri vardır ve birincisi irade gücüdür.

KAHRAMAN irade gücüne sahip bir karakterdir.

Diğer karakterler kalıplaşmış, hatta değişmez olabilirler; fakat kahraman kesinlikle irade gücüne sahiptir. Ancak bu gücün miktarı ölçülemeyebilir. İyi bir öykü, kaçınılması imkânsız güçlerle çok büyük bir iradenin zorunlu mücadelesi olmak zorunda değildir. İradenin niteliği, niceliği kadar önemlidir. Kahramanın iradesi Hazreti Eyüp'ünki kadar güçlü olmayabilir, ancak mücadele boyunca arzuyu sürdürecek ve anlamlı, dönüştürülemez bir değişime sebep olacak kadar güçlü olmalıdır.

Dahası, kahramanın iradesinin gerçek gücü edilgen bir karakterleştirmenin arkasında saklanabilir. A STREETCAR NAMED DESIRE'ın (ARZU TRAMVAYI) kahramanı Blanche DuBois'i düşünün. İlk bakışta güçsüz, kaderin sürüklediği, iradesiz bir kadındır; kendisinin söylediğine göre yalnızca gerçeklikte yaşamak ister. Ancak onun kırılgan karakterleştirilmesinin altında Blanche'in derindeki karakteri, bilinçdışı arzusunu sürükleyen güçlü bir iradeye sahiptir: Bilinçdışının arzusu, gerçeklikten kaçmaktır. Böylece Blanche, kendisini yutmaya çalışan bu çirkin dünyadan kendisini korumak için her şeyi yapar. Zengin bir madam rolüne bürünerek yıpranmış mobilyaların üzerine dantel, çıplak ampüllerin üzerine abajur koyar; sıkıcı bir adamdan bir prens yaratmaya çalışır. Bunların hiçbiri sonuç vermeyince, gerçeklikten son kaçışını yapar: Delirir.

Diğer taraftan, Blanche'in pasifliği sadece görünümden ibaretken, gerçekten pasif bir kahraman çizmek üzücü de olsa, sık yapılan bir hatadır. Bir öykü, hiçbir şey talep etmeyen, karar veremeyen, hiçbir düzeyde bir değişimi başaracak etkiye sahip olamayan bir kahraman hakkında olamaz.

KAHRAMAN'ın bilinçli bir arzusu vardır.

Kahramanın iradesi, daha ziyade, bilinen bir arzuya yönelir. Kahramanın bir ihtiyacı ya da bir hedefi, bir arzu nesnesi (object of desire) vardır ve o bunun farkındadır. Kahramanınızı bir tarafa çekip kulağına "Ne istiyorsun" diye fısıldadığınızda, bir yanıtı olmalı: "Bugün X'i, gelecek hafta Y'i, ama sonunda da Z'yi isterim" gibi. Kahramanın arzu nesnesi, JAWS'taki köpekbalığının yok edilmesi gibi dışsal ya da BIG'teki olgunlaşma gibi içsel olabilir. Her iki durumda da, kahraman ne istediğini bilir ve birçok karakter için basit, net, bilinçli tek bir arzu yeterlidir.

KAHRAMAN'ın bilinçdışında kendisiyle çelişen bir arzusu da olabilir.

Bununla birlikte en akılda kalıcı, büyüleyici karakterlerin yalnızca farkında oldukları değil aynı zamanda bilinçdışı arzuları da vardır. Her ne kadar bu karmaşık kahramanlar ihtiyaçlarının farkında değillerse de izleyici bunu hisseder ve kahramanın içindeki karşıtlığı algılar. Çok boyutlu bir kahramanın farkında oldukları ya da bilinçdışında yatan arzuları birbiriyle çatışır. İstediğinde inandığı şey, aslında farkında olmadan istediğinin karşıtıdır. Bu apaçık ortadadır. Karakterin arzu nesnesini bilinçdışına yerleştirmek, ancak karakter istediği şeyin farkında değilse anlamlıdır.

KAHRAMAN'ın inandırıcı bir arzu nesnesinin peşinden koşma potansiyeline sahip olması gerekir.

Kahramanın karakterleştirilmesi uygun bir şekilde yapılmış olmalıdır. Onun kendi arzularının peşinden gidebilmesi için, niteliklerinin inandırıcı ve dengeli bir kombinasyon oluşturması gerekmektedir. Bu, istediği her şeyi elde edeceği anlamına gelmez, başarısız da olabilir. Ancak izleyicinin, onun yaptıklarına ve sonuca ulaşma şansına sahip olduğuna inanması için, arzularının, iradesi ve kapasitesiyle orantılı olması gerekir.

KAHRAMAN'ın, arzusuna ulaşmak için ufak da olsa bir şansı olmalıdır.

İzleyicinin, arzusunu gerçekleştirme ihtimali olmayan bir kahramana tahammülü yoktur. Nedeni basittir: Hiç kimse kendi hayatı için bunu düşünmez. Hiç kimse arzularını gerçekleştirme konusunda en küçük bir şansı bile olmadığına inanmaz. Ancak kamerayı hayata çevirirsek, geniş bir bakış açısı bizi Henry David Thoreau'nun "İnsanların çoğu hayatı sessiz bir çaresizlik içinde geçirirler" sözleriyle, pek çok insanın değerli

zamanlarını boşa harcadığına ve düşlerini gerçekleştirememişlik duygularıyla öldüğüne inandırabilirdi. Kendimize üzücü olduğu kadar doğru da olan bu düşünceye inanma izni veremeyiz. Bunun yerine umudumuzu sonuna kadar taze tutarız.

Umut ne de olsa mantıksız değildir. Ama bir varsayımdır. "Şöyle olursa... böyle olursa... daha fazla öğrenirsem... daha çok seversem... kendimi disipline edersem... piyangoyu kazanırsam... bir şeyler değişirse, o zaman yaşamdan istediklerimi elde etme şansına sahip olacağım." Olasılık hesapları bize karşı gelse de, hepimiz umudu yüreğimizde taşırız. Bu nedenle gerçekten umutsuz olan, arzusunu gerçekleştirme konusunda küçücük bir yeteneği bile olmayan bir kahraman, bizim ilgimizi çekemez.

KAHRAMAN'ın ortam ve türün ortaya koyduğu insan sınırları içinde bilinçli ve/veya bilinçsiz bir arzu nesnesinin peşinden sonuna kadar gitme yeteneği ve iradesi vardır.

Öykü sanatı orta yolcu değildir, iki uç arasında gidip gelen yaşam sarkacına ilişkindir; en yoğun koşullarda sürdürülen hayat üzerinedir. Deneyimin orta menzillerini inceleriz ama yalnızca sınıra giden bir patika olarak. İzleyici bu sınırı hisseder ve ona ulaşılmasını ister. Ortam ne kadar samimi ya da destansı olursa olsun, izleyici içgüdüsel olarak, karakterler ve onların dünyaları etrafında bir daire çizer. Bu, kurmaca gerçekliğin doğası tarafından tanımlanan bir deneyim çemberidir. Bu hat, ruhun içine, evrenin dışına ya da her iki yöne de uzanabilir. Bu nedenle izleyici, öykü anlatıcısından öyküsünü bu derinlik ve uzaklıklara ulaştırabilen bir sanatçı olmasını bekler.

Bir ÖYKÜ izleyicinin ötesini hayal edemeyeceği son bir aksiyon ortaya koymalıdır.

Başka bir deyişle, bir film, izleyicisini, kendisini yeniden yazacak bir şekilde sokağa yollayamaz: "Mutlu son.... ama kızın babasıyla arasını düzeltmesi gerekmez miydi? Mac'le birlikte yaşamadan önce Ed'den ayrılması gerekmiyor muydu? ... Şöyle yapması gerekmez miydi?" Ya da: "Sıkıntılı durum... adam öldü, ama neden polis çağırmadı? Saldırı anında silah çekmedi mi veya çekmesi gerekmez miydi?..." Eğer insanlar kendilerine sunulan finalden önce veya sonra görmeyi istedikleri sahneleri hayal ederek filmden çıkarlarsa, pek de mutlu izleyiciler olmayacaklardır. Biz, onlardan daha iyi yazarlar olmalıyız. İzleyici, tüm soruların yanıtlandığı, tüm duyguların tatmin edildiği sınıra, çizginin sonuna kadar gitmek ister.

Kahraman bizi bu sınıra götürür. Kahraman arzusunu insan yaşamı-

nın sınırlarına, son derinliğine, genişliğine ya da her ikisine götürme; kesin ve geri döndürülemez değişikliğe ulaşma isteği içinde olmalıdır. Bu, filminizin bir devamının olamayacağı anlamına gelmez; kahramanınızın anlatacak daha pek çok hikayesi olabilir. Bu, her öykünün kendi içinde sona ermesi gerektiği anlamındadır.

KAHRAMAN sempatik olabilir ya da olmayabilir ancak empatik olmak zorundadır.

Sempatik, sevilebilir demektir. Örneğin tipik rolleriyle Tom Hanks ve Meg Ryan ya da Spencer Tracy ve Katherine Hepburn, filmde göründükleri an onlardan hoşlanırız. Onların, arkadaşımız, ailemizden biri ya da sevgilimiz olmasını isteriz. Onların doğuştan gelen bir sevimlilikleri vardır ve sempati uyandırırlar. Bununla birlikte empati daha derin bir tepkidir.

Empatik, "benim gibi" demektir. İzleyici kahramanın derinlerinde yer alan ortak bir insanlık özelliğinin farkına varır. Karakter ve izleyici elbette ki her açıdan birbirlerine benzemezler; yalnızca tek bir özelliği paylaşıyor olabilirler. Ancak karakterin bizi kendine bağlayan bir yanı vardır. Bu bağlanma esnasında izleyici bir anda ve içgüdüsel olarak kahramanın arzu ettiği şeye ulaşmasını ister.

İzleyicinin bilinçdışı mantığı şöyle çalışır: "Bu karakter benim gibi. Bu nedenle istediği her neyse ona ulaşmasını istiyorum. Çünkü onun yerinde ben olsaydım ben de aynısını isterdim". Hollywood'un bu bağlantı için "tezahürat edecek biri", "destekleyecek biri" gibi çok sayıda eş anlamlı ifadeleri vardır. Bunların tümü, izleyicinin kahraman ile arasındaki empatik ilişkiyi tarif eder. Bir izleyici çok etkilenirse filminizdeki her karakterle empati kurabilir ancak izleyicinizin kahramanınızla empati kurması şarttır. Eğer kuramazsa izleyici/öykü arasındaki bağ kopar.

## İZLEYİCİ BAĞI

İzleyicinin duygusal bağlanımı empati tutkalıyla sağlanır. Eğer yazar, izleyici ile kahraman arasında bir bağ kurmayı başaramamışsa, olayın dışında kalır, hiçbir şey hissetmeden oturuyoruz. Bağlanımın fedakârlık veya şefkat duygularını uyandırmakla hiçbir ilişkisi yoktur. Çok kişisel hatta belki de egosantrik nedenlerle empati kurarız. Bir kahraman ve onun yaşamdaki arzularıyla kendimizi özdeşleştirdiğimiz zaman, aslında yaşamdaki kendi arzularımıza destek veririz. Empati aracılığıyla, kendimizi kurmaca bir insanla birleştirerek kendi insanlığımızı test edip onun sınırlarını genişletiriz. Öykünün marifeti, bize, kendi hayatımızın dışında farklı hayatlar yaşama, sayısız zamanda ve mekanda, varoluşumuzun farklı derinliklerini arzulama ve onunla mücadele etme fırsatı vermesidir.

Bu nedenle, sempati isteğe bağlıyken empati mutlaktır. Hepimiz şefkat duymadığımız ama sevdiğimiz insanlarla tanışmışızdır. Aynı şekilde bir kahraman hoş olabilir ya da olmayabilir. Empati ile sempati arasındaki farkın ayırdında olmayan bazı yazarlar başrol cazip olmadığı izleyicinin filmle ilişki kuramayacağından korkarak, otomatikman iyi kahramanlar planlarlar. Bununla birlikte sayısız ticari başarısızlık örneğinin baş rolünde sevimli kahramanlar olmuştur. Hoşa gitme, izleyicinin bağlanımının garantisi değildir, sadece karakterleştirmenin bir yönüdür. İzleyici kendisini, niteliklerini baskı altında yaptığı tercihlerle ortaya koyan derin karakterle özdeşleştirir.

Empati yaratmak ilk bakışta zor görünmez. Kahraman bir insandır, izleyici de insandır. İzleyici filme baktığında karakterin insanlığını tanır, bu duyguyu paylaştığını hisseder, kahramanla özdeşleşir ve öykünün içine dalar. Aslında en usta yazarların elinde en antipatik karakter bile empatik olabilir.

Örneğin Macbeth, nesnel bakıldığında son derece kötü bir karakterdir. Kendisine hiçbir zararı dokunmamış, hatta kraliyet içinde yükselmesini sağlamış olan iyi niyetli yaşlı kralı aynı gün uyurken öldürür. Macbeth daha sonra suçu üzerilerine atmak için Kralın iki hizmetçisini de öldürür. En iyi arkadaşını öldürür. Sonunda düşmanının karısı ile küçük çocuklarına suikast yapılmasını emreder. O acımasız bir katildir ancak Shakespeare'in kaleminde trajik ve empatik bir kahraman haline gelir.

Şair bunu Macbeth'e bir vicdan vererek başarır. Şaşkın, acı içinde kendi kendine "bunu neden yapıyorum? Ben nasıl bir insanım?" diye konuşurken, seyirci bunları duyar ve düşünür: "Nasıl bir insan? Suçluluk hisseden... tıpkı benim gibi. Kötü şeyler yapmayı düşündüğüm zaman kendimi kötü hissederim. Onları yapınca kendimi çok kötü hissederim ve sonra da geçmek bilmeyen suçluluk duygusu... Macbeth bir insan, aynı benim gibi onun da bir vicdanı var." Hatta onun kıvranan ruhuyla öyle bir empati kurarız ki, Macduff'ın onun kellesini uçurduğu doruk noktasında trajik bir kayıp duygusu yaşarız. Macbeth, bir yanıyla aşağılık bir karakterde empatik bir merkez bulan yazarın ilahi gücünün nefes kesen bir gösterisidir.

Diğer yandan son yıllarda yapılan pek çok film, bir yanıyla güzel olmalarına rağmen, izleyiciyle bağlantı kuramadıkları için başarısız olmuştur. Birçok örnekten yalnızca birini alalım: INTERVIEW WITH A VAMPIRE (VAMPİRLE GÖRÜŞME). İzleyicinin, Brad Pitt'in canlandırdığı Louis'ye tepkisi şöyledir: "Eğer kendi ölüm sonrası cehennemindeki Louis'nin yerinde olsaydım, buna hemen bir son verirdim. Vampir olması ne talihsizlik. Kimsenin başına gelmesini istemem. Ancak eğer masum kurbanlarının kanını emip öldürmeyi iğrenç buluyorsa, bir çocuğu şeytana çevirdiğinde kendinden nefret ediyorsa, sıçan kanından bıktıysa eğer, şu basit

çözümü uygulasın: Güneşin doğuşunu bekle ve puf, işte bitti. Her ne kadar Anne Rice'ın romanı bizi Louis'nin düşünce ve duygularına yönelterek ona empati duymamızı sağlasa da, kameranın duygusuz gözü onu olduğu haliyle, sızlanan bir sahtekâr olarak görür. İzleyiciler her zaman kendilerini ikiyüzlülerden ayrı tutarlar.

## İLK ADIM

Yazmak üzere oturduğunuz zaman derin düşünme başlar: "Nasıl başlamalıyım? Karakterim ne yapardı?"

Karakteriniz ya da aslında tüm karakterler, herhangi bir arzunun peşinde, öykünün herhangi bir anında kendi bakış açısından daima en basit, en muhafazakâr eylemi seçecektir. Tüm insanlar böyle yapar. İnsanlık aslında doğanın tümünde olduğu gibi temelde muhafazakârdır. Gerekenden fazla enerji harcayan, zorunlu olmadan risk alan ya da gerekmedikçe herhangi bir eyleme girişen bir organizma yoktur. Neden olsun ki? Eğer bir işin kaybetme ya da acı çekme riski olmadan ya da enerji harcamadan yapılmasına imkan varsa herhangi bir varlık neden daha zor, daha tehlikeli ya da onu güçten düşüren bir şey yapsın ki? Yapmaz. Doğa buna izin vermez ve insan doğası da evrensel doğanın bir parçasıdır.

Sıklıkla bize aptalca değilse bile gereksiz görünen aşırı davranışlar sergileyen insanlar, hatta hayvanlar görürüz. Ancak bu bizim onların durumuna yönelttiğimiz objektif bakışımızdır. O canlının deneyiminin içinden, öznel olarak bakıldığında ise, bu görünüşteki aşırı hareket aslında basit, muhafazakârca ve gereklidir. Zaten bir eylemi "muhafazakâr" olarak nitelemek daima bakış açısına bağlıdır.

Örneğin, normal bir insan bir eve girmek isterse küçük ve basit bir hareket yapar. Kapıyı çalar ve şöyle düşünür: "Eğer kapıyı çalarsam açılacak. İçeri davet edileceğim ve bu benim isteğim doğrultusunda olumlu bir adım olacak". Bununla birlikte, bir dövüş sanatı kahramanı muhafazakâr bir ilk adım olarak, kapıyı bir karate darbesi ile kıracak ve bunun akıllıca ve basit bir adım olduğunu düşünecektir.

Gerekli ancak küçük ve muhafazakâr olan, her karakterin belli bir andaki bakış açısına bağlıdır. Örneğin yaşamda kendi kendime şunu söylerim: "Karşıdan karşıya şimdi geçersem, şu araba beni görebilecek uzaklıkta, eğer gerekirse yavaşlayabilir böylece ben de karşıya geçebilirim". Ya da "Dolores'in telefon numarasını bulamıyorum. Ancak arkadaşım Jack'in telefon defterinde olduğunu biliyorum. Eğer yoğun çalışma gününün ortasında onu ararsam, arkadaşım olduğu için, yaptığı işi bırakacak ve bana numarayı verecektir."

Bir başka deyişle, yaşamda bilinçli ya da bilinçsiz bir davranışta bulunuruz (yaşam, ağzımızı açtığımız ya da bir adım attığımız zamanlarda-

ki gibi, çoğunlukla kendiliğindendir), aşağı yukarı şu şekilde düşünür ya da hissederiz: "Bu koşullarda bu küçük ve basit davranışta bulunursam, dünya bana istediğimi elde etme yönünde olumlu tepkiyi verecektir." Ve yaşamda % 99 ihtimalle haklıyızdır. Şoför sizi zamanında görür, frene basar ve siz güvenli bir biçimde karşıya geçersiniz. Jack'i arar ve işine engel olduğunuz için özür dilersiniz. "Önemi yok" der ve size numarayı verir. Bu, an be an yaşanan hayati deneyimlerin büyük kısmıdır. ANCAK ASLA BİR ÖYKÜDE DEĞİL.

Öykü ve yaşam arasındaki büyük fark, öyküde, insanların dünyadan belirli bir yanıt beklediği davranışlarda bulunduğu ve az ya da çok beklediğini aldığı gündelik yaşamın önemsiz ayrıntılarını atmamızdır.

Öyküde yalnızca ve yalnızca, bir karakterin dünyasından olumlu bir tepki beklediği bir davranışta bulunduğu ama sonucunda zıtlık ile karşılaştığı o ana konsantre oluruz. Karakterin dünyası beklenenden hem daha farklı, hem de daha güçlü ya da her iki şekilde de tepki verebilir.

Telefonu kaldırıp Jack'i ararım ve "Seni rahatsız ettiğim için özür dilerim ama Dolores'in telefon numarasını bulamıyorum. Acaba..." derim. Ve o da: " Dolores mi? Dolores! Ne cesaretle benden onun telefonunu istersin?" diye bağırır ve telefonu çarparak kapatır. Yaşam aniden ilginç hale gelir.

## KARAKTERİN DÜNYASI

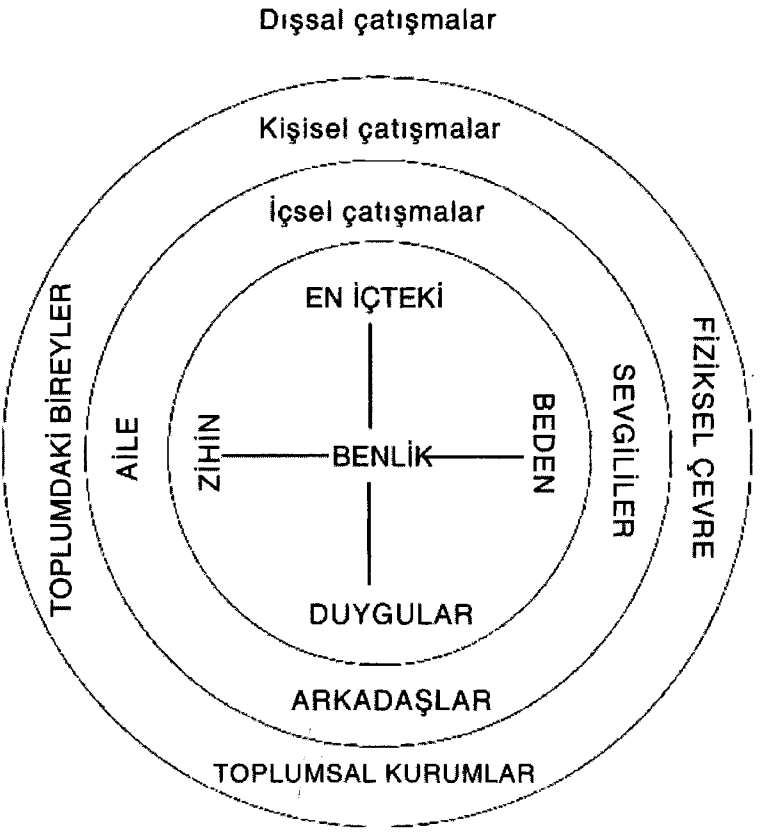
Bu bölüm, hayal gücünde yarattığı karakterin merkezine kendisini yerleştirmiş bir yazarın bakış açısından görüldüğü haliyle öykünün özünü araştırıyor. Bir insanın "merkezi" ki bu, en içteki benliğin indirgenemez özelliğidir, bir günün yirmi dört saati sahip olduğunuz farkındalıktır. Bu farkındalık, yaptığınız her şeye bakar, yanlış şeyler yaptığınızda sizi azarlar, doğru şeyler yaptığınız nadir anlarda da sizi över. Yaşamınızın en ıstırap verici deneyiminden geçerken, yere çöküp yürekten ağladığınızda size bakan derin gözlemcidir. Size kısık bir sesle "rimelin akıyor" der. Bu iç göz, sizsiniz; kimliğiniz, egonuz, varlığınızın bilinçli merkezidir. Bu öznel çekirdeğin dışındaki her şey o karakterin nesnel dünyasıdır.

Bir karakterin dünyası ham kimlik veya farkındalık çekirdeğini çevreleyen ve bir karakterin yaşamındaki iç çatışma düzeylerini ifade eden bir dizi ortak merkezli çember gibi düşünülebilir. En içteki çember ya da düzey, onun benliği ve onun doğasının öğelerinden (akıl, beden, duygu) ortaya çıkan çatışmalardır.

Örneğin bir karakter bir davranışta bulunduğu zaman aklı onun beklediği tarzda tepki vermeyebilir. Düşünceleri beklediği kadar hızlı, sezgili ve zekice olmayabilir. Vücudu umduğu tepkiyi vermeyebilir. Belli bir görev için yeterince güçlü ya da becerikli olmayabilir. Ve hepimiz duyguların

bize nasıl ihanet edebildiğini biliyoruz. Bu nedenle bir karakterin dünyasındaki en yakın zıtlık çemberi onun kendi varlığıdır: duygu ve düşünceleri, aklı ve bedeni. Bunların hepsi ya da biri bir andan diğerine onun beklediği tepkiyi verebilir ya da vermeyebilir. Çoğu zaman kendimizin en kötü düşmanı yine kendimizdir.

## ÇATIŞMANIN UÇ DUZEYI




İkinci daire, kişisel ilişkileri, toplumsal rolden daha derin kişisel yakınlıkları kaydeder. Toplumsal gelenek oynadığımız dışsal rolleri belirler. Örneğin şu anda öğretmen/öğrenci rolü oynuyoruz. Ancak bir gün yollarımız kesişebilir ve profesyonel ilişkilerimizi dostluğa çevirmeye karar verebiliriz. Aynı şekilde, ebeveyn/çocuk ilişkisi bundan daha derine giden ya da gitmeyen toplumsal roller olarak başlarlar. Çoğumuz hayatı toplumsal tanımların ötesinde asla derinleşmeyen otorite ve ona isyanının etkili olmadığı ebeveyn/çocuk ilişkileri içinde yaşarız. Geleneksel bir role bürününceye kadar, daha sonradan umduğumuz tepkiyi vermeyen ve kişisel çatışmanın ikinci düzeyi haline gelen aile, arkadaşlar ve sevgililerde

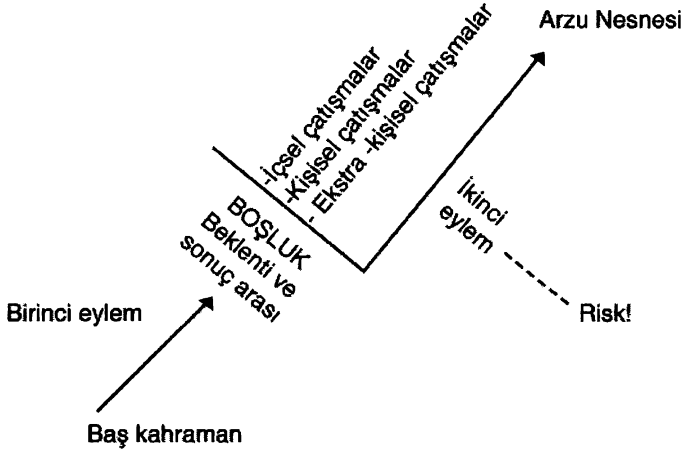
gerçek içtenliği buluruz.

Üçüncü çember, kişiliğin dışındaki zıtlığın tüm kaynakları olan dışsal çatışma düzeyini gösterir: toplumsal kurumlar ve bireylerle çatışma - devlet/vatandaş, kilise/ ibadet eden, 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 bunların içindeki her nesne.

## BOŞLUK

ÖYKÜ nesnel ve öznel alanların birbirine temas ettiği yerde doğar.

Kahraman, ulaşabileceğinin ötesinde bir arzu nesnesi arar. Bilinçli ya da bilinçsiz olarak düşünce ve duygular tarafından harekete geçirilen özel bir davranışta bulunmayı tercih eder. Bu davranış, dünyanın ona, arzusuna ulaşmasında faydalı olacak bir tepki vermesine neden olacaktır. Onun öznel bakış açısından yapmayı tercih ettiği bu hareket küçük, yalın görünür, ama istediği tepkiyi elde etmesi için de yeterlidir. Ancak bu harekette bulunduğu anda iç dünyasının nesnel alanı, kişisel ilişkiler ya da kendisi dışında gelişen dünya ya da bunların bir kombinasyonu onun beklediğinden daha güçlü ya da farklı bir biçimde tepki verir.




Kendi dünyasından gelen bu tepki, arzusuna ulaşmasını engeller, onu önler ve onu arzusundan, bizzat hareketi yaptığı andan daha da uzaklaştırır. Kendi dünyasıyla işbirliği yapmak yerine bu hareket, zıt güçleri harekete geçirir. Bu da öznel beklenti ve nesnel sonuç arasında, bu hareketi gerçekleştirdiği zaman olmasını düşündükleriyle gerçekte olup biten arasında, olabilirlik duygusu ve gerçek gereklilik arasında bir boşluğu ortaya çıkarır.

Her insan bir andan diğerine bilerek ya da bilmeyerek olabilirlik duygusuyla, tüm olasılıklar içinde olmasını en çok istediği şeye göre hareket eder. Hepimiz kendimizi, dostlarımızı, toplumu ve dünyayı anladığımızı düşünürüz ya da en azından bunu umarız. Kendimiz, etrafımızdaki insanlar ve çevre hakkında hakikat olduğuna inandığımız şeye uygun olarak davranırız. Ancak bu kesin olarak bilemeyeceğimiz bir hakikattir. Sadece hakikat olduğuna inanırız.

Aynı zamanda da herhangi bir davranışta bulunma kararını vermekte özgür olduğumuza inanırız. Ancak ister kendiliğinden ister bilinçli olsun, yaptığımız her hareket ve ortaya koyduğumuz her seçim, deneyimlerimizin, gerçekte bize olanların, o ana kadarki hayal ya da düşlerin toplamının sonucudur. Daha sonra yaşamın bu toplamının bize kendi dünyamızın vereceği olası tepki olduğunu söylediği temele dayanarak davranmayı tercih ederiz. Yalnızca davranışta bulunduktan sonradır ki, gerekliliği keşfederiz.

Gereklilik mutlak gerçektir. Gereklilik, bir hareket yaptığımız zaman gerçekten olup bitendir. Bu, yalnızca ve yalnızca gerçek dünyamızın derinliği ve genişliği içinde davranışta bulunduğumuzda ve onun tepkisine göğüs gerdiğimizde bilinebilir. Bu tepki o belirli anda, varoluşumuzun gerçekliğidir- öncesinde neye inanırsak inanalım. Gereklilik, gerçekten olan ve olması gerekendir; buna karşın olasılık, olmasını umduğumuz ya da beklediğimizdir.

Yaşamda nasılsa kurmacada da öyledir. Nesnel gereklilik bir karakterin olabilirlik duygusuyla çeliştiği zaman, kurmaca gerçeklikte aniden bir boşluk oluşur. Bu boşluk öznel ve nesnel bölgelerin birbiriyle çarpıştığı noktadır; beklenti ve sonuç arasındaki farktır; harekette bulunmadan önce karakterin algıladığı haliyle dünya ile harekette bulunma sırasında keşfedilen gerçek arasındaki farktır.

Gerçeklikte bir kez bu boşluk oluştuğunda, irade gücüne ve kapasiteye sahip karakter küçük ve muhafazakârca bir yolla istediğini elde etmesinin mümkün olmadığını hisseder ya da anlar. Kendisini toplamalı ve ikinci bir adım atmak için bu boşlukla mücadele etmelidir. Bir sonraki davranış karakterin ilk durumda yapmayı istemediği bir şeydir, çünkü bu sadece daha güçlü bir iradeyi gerektirir ve onu insan yeteneğinin daha derinlerine dalmaya zorlar, ama bundan çok daha önemlisi, ikinci hareket onu riske sokar. Şimdi kazanmak için kaybetmeye hazırdır.

## RİSK ÜZERİNE

Hepimiz zahmet çekmeden sonuca ulaşmak isteriz. Diğer taraftan tehlike durumunda, istediğimiz şeyleri elde etmek ya da sahip olduğumuz bazı şeyleri korumak için istediğimiz ya da sahip olduğumuz başka

şeyleri riske atmamız gerekir. Bu da kaçınmaya çalıştığımız bir ikilemdir.

Şimdi herhangi bir öyküyü basit bir sınava tabi tutalım. Şunu sorun: Risk nedir? Kahraman istediğini elde edemezse neyi kaybetme durumundadır? Farklı bir deyişle, kahramanın arzusuna ulaşamaması durumunda onun başına gelecek en kötü şey nedir?

Eğer bu soru sağlam bir biçimde yanıtlanamıyorsa, öykünün özü yanlış tasarlanmıştır. Örneğin yanıt, "Kahraman başarısız olursa yaşam normale dönerdi" ise, bu öyküyü anlatmak için vakit kaybetmeyin derim. Kahramanın istediğinin gerçek bir değeri yoktur ve birilerinin değeri düşük ya da hiç değeri olmayan şeylerin peşinden gittiği bir öykü sıkıcılığın tanımıdır.

Yaşam, insanın herhangi bir arzusunun değerinin, onun peşinden giderken ortaya çıkan riskle doğru orantılı olduğunu öğretir. Değer yükseldikçe risk de artar. En büyük riskleri taşıyanlara -özgürlüğümüz, yaşamımız, ruhumuz- en fazla değeri veririz. Bununla birlikte, riskin gerekliliği estetik bir ilkeden öte bir şeydir; sanatımızın en derin kaynağından gelir. Çünkü öyküleri yalnızca yaşamın metaforları olarak yazmayız, onları anlamlı bir yaşamın metaforları olarak yaratırız ve anlamlı bir şekilde yaşamak da sürekli riskte olmaktır.

Kendi arzularınızı gözden geçirin. Sizin doğrularınız, yazdığınız her karakterin de doğrusu olacaktır. Günümüz dünyasında yaratıcı ifadenin başta gelen aracı olan sinema için yazmak istiyorsunuz; bizim gerçekliğe bakışımızı biçimlendirmeye yardım eden güzel ve anlamlı yapıtlar vermek istiyorsunuz; karşılığında da takdir edilmek istiyorsunuz. Bu asil bir istektir ve yerine getirilirse büyük bir başarıdır. Ve ciddi bir sanatçı olduğunuzdan, bu rüyayı yaşamak için yaşamınızın bazı hayati yanlarını riske atmaya isteklisiniz.

Zamanı riske atmaya isteklisiniz. En tanınmış yazarların bile -Oliver Stone, Lawrence Kasdan, Ruth Prawer Jhabvala- otuzlu, kırklı yaşlarına gelmeden başarıyı yakalayamadıklarını; tıpkı iyi bir doktor ya da öğretmen olmanın on yıl ya da daha fazla zaman alması gibi, on milyonlarca insanın duymak istediği şeyler yazmanın da on yıldan fazla zaman aldığını; ve yine, yazılmış birçok senaryonun satılmadığı bu zorlayıcı alanda ustalaşmanın da on yıldan fazla zaman aldığını biliyorsunuz.

Parayı riske atmaya isteklisiniz. On yılınızın satılmamış senaryolarla geçtiği çalışma ve yaratıcılıkla normal bir iş alanında olsaydınız, ilk senaryonuzun filme alındığını görmeden emekliye ayrılmış olabileceğinizi de biliyorsunuz.

İnsanları riske atmaya isteklisiniz. Her sabah masanızın başına oturuyor ve düşlediğiniz karakterlerin dünyasına giriyorsunuz. Güneş batıncaya ve başınız zonklayıncaya kadar hayal kurup yazıyorsunuz. Sonunda kafanızdaki kelime işlemcisini sevdiğiniz insanla beraber olmak

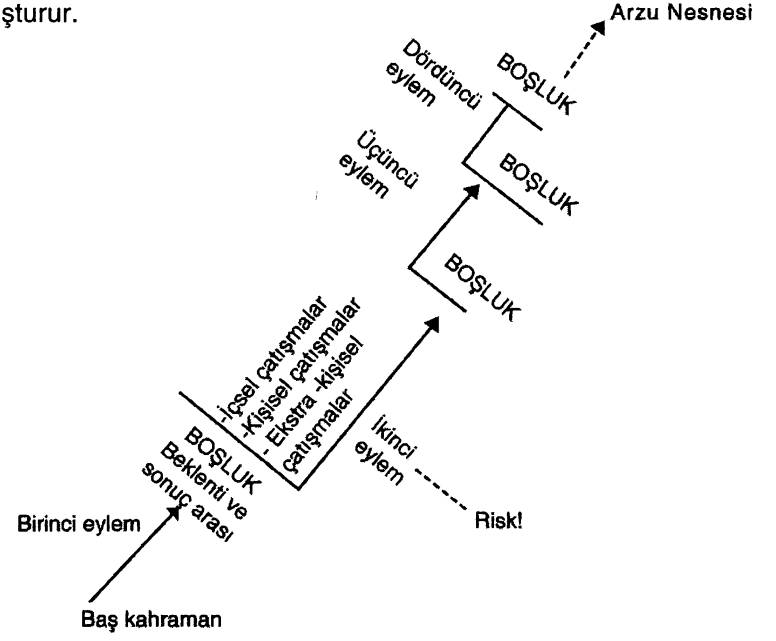
için kapatıyorsunuz. Ancak kafanızdaki makineyi kapatsanız bile hayal gücünüzü kapatamazsınız. Yemeğe oturduğunuzda karakterleriniz kafanızda koşuşturmaya devam eder ve siz tabağınızın yanında bir not defteri olmasını istersiniz. Er ya da geç sevdiğiniz insan şunu söyleyecektir: "Biliyor musun... aslında burada değilsin". Ki bu doğrudur. Zamanın yarısında başka bir yerdesiniz ve gerçekten orada olmayan biriyle yaşamayı kimse istemez.

Yazar zamanı, parayı ve insanları riske atar çünkü tutkusu, yaşamı tanımlama gücüne sahiptir. Yazar için doğru olan, yarattığı her karakter için de doğrudur:

> Bir karakterin arzusunun değeri ona ulaşmak için almaya hazır olduğu riskle doğru orantılıdır. Değer arttıkça risk de artar.

## İLERLEMEDE BOŞLUK

Kahramanın ilk hareketi onun arzusunu engelleyen ve beklenti ile sonuç arasında bir boşluk oluşturan, onun gerçekliğe dair düşüncelerini onaylamayan, onu evreniyle daha büyük bir çatışmaya, daha büyük riske sokan zıtlıkları harekete geçirmiştir. Ancak, dirençli insan aklı, gerçekliği bu uyumsuz ve beklenmeyen tepkiyi içine alan daha geniş bir model içinde hızla yeniden oluşturur. Şimdi kahraman daha zorlu ve riskli ikinci bir harekette bulunmak zorundadır. Bu, gerçekliğe dair düzeltilmiş görüşüyle tutarlı, dünyadan yeni beklentilerine uygun bir harekettir. Ancak yaptığı bu hareket tekrar zıtlıkla karşılaşırsa, onun gerçekliğinde yeni bir boşluk oluşturur.



Bu nedenle bu beklenmedik duruma uyum gösterir, bir kez daha poker oyuncusu gibi riske attığı miktarı arttırır ve olaylara dair değişen duygularıyla uyumlu olduğunu hissettiği bir harekette bulunmaya karar verir. Kahraman kapasitesinin ve iradesinin daha derinlerine iner, kendisini daha büyük bir riske atar ve üçüncü bir davranış sergiler.

Belki bu hareket olumlu bir sonuç doğurur, bir an için arzusuna doğru bir adım atar, ancak bir sonraki hareketiyle boşluk bir kez daha açılacaktır. Şimdi daha fazla iradeyi, kapasiteyi ve riski gerektiren çok daha zor bir davranışta bulunmalıdır. Davranışları bir seri şeklinde, tekrar ve tekrar zıtlıkları harekete geçirerek, onun gerçekliğinde boşluklar yaratır. Bu model, çizginin sonuna, izleyicinin ötesini düşleyemeyeceği bir final aksiyonuna kadar değişik düzeylerde tekrar eder.

Gerçeklikteki bu çatlaklar anbean dramatiklik ve tekdüzelik, aksiyon ve aktivite arasındaki farkı belirler. Gerçek aksiyon, beklentide boşluklar oluşturan ve önemli bir değişikliğe sebep olan fiziksel, vokal veya zihinsel hareketlerdir. Aktivite ise, ya hiçbir değişikliğe sebep olmayan ya da önemsiz bir değişime sebep olan, beklenen yönde gerçekleşen davranıştır.

Ancak beklenti ve sonuç arasındaki boşluk neden-sonuç ilişkisinin ötesinde bir olaydır. En derin anlamda, görünüşteki sebeple gerçek etki arasındaki açıklık, insan ruhu ile dünyanın buluştuğu noktayı işaret eder. Bir yanda var olduğuna inandığımız dünya, diğer yanda ise gerçek dünya vardır. Bu boşlukta, öykünün bağlantı noktasında, anlatımlarımızı pişiren kazan yer alır. Burada yazar en güçlü noktaları, yaşamın dönüm anlarını bulur. Bu kritik kavşağa ulaşabilmemizin tek yolu içten dışa doğru çalışmaktır.

## İÇERİDEN DIŞARIYA DOĞRU YAZMAK

Bunu neden yapmalıyız? Neden bir sahnenin yaratımı sırasında her karakterin merkezine giden yolu bulmamız ve olayları onun bakış açısından deneyimlememiz gerekir? Bunu yaptığımız zaman ne kazanırız? Yapmazsak neyi feda ederiz?

Örneğin antropologlar gibi, dikkatli gözlemlerle toplumsal ya da çevresel gerçeklikleri keşfedebilirdik. Ayrıntılı not tutan psikologlar gibi davranışsal gerçekleri bulabilirdik. Dıştan içe çalışarak karakterin gerçek, hatta büyüleyici bir yüzeyini ortaya çıkarabilirdik. Ancak çok önemli bir boyutu, duygusal gerçekliği yaratamazdık.

Duygusal gerçekliğin tek güvenilir kaynağı kendinizsiniz. Eğer karakterlerinizin dışında kalırsanız, kaçınılmaz olarak duygusal klişeler yazarsınız. Anlamlı insan tepkileri yaratmak için yalnızca karakterinizin iç dünyasına değil kendi iç dünyanıza da girmelisiniz. Peki bu nasıl yapılır?

Masanızda otururken, karakterinizin kafasının içine girerek kalbimizin hızlı atışını, avuçlarınızın terlemesini, karnınızda bir düğümü, gözlerinizde yaşları, içinizde kahkahaları, cinsel uyanışı, kızgınlığı, öfkeyi, merhameti, hüznü, neşeyi yani insan duygular arasında yer alan sayısız tepkiden birini mi hissedersiniz?

Öykünüzde belirli bir olayın gerçekleşmesi, bir durumda ilerleme olması ve onun dönüşmesi gerektiğine karar verdiniz. Derin duygular içeren bir sahne nasıl yazılır? Şöyle sorabilirsiniz: Bu hareketi bir insan nasıl yapmalıdır? Fakat bunun bir klişeye ve ahlak dersine dönüşme tehlikesi vardır. Ya da şöyle sorabilirsiniz: Bu hareketi bir insan ne şekilde yapabilirdi? Bu da "sevimli" -akıllıca ancak dürüst olmayan- bir şekilde yazmaya neden olur. Ya da: "Benim karakterim şu durumda olsaydı ne yapardı?" Ancak bu, sizi uzağa yerleştirerek karakterinizi yaşam sahnesinde izlerken onun duygularını tahmin etmeye çalışmanıza sebep olur; tahminler de her zaman klişelerdir. Ya da şöyle sorabilirsiniz: "Bu koşullarda ben olsaydım ne yapardım?" Hayal gücünüzü harekete geçirdiği için kalbiniz çarpmaya başlayabilir ama ne yazık ki siz karakter değilsiniz. Her ne kadar bu sizin için dürüst bir duygu olabilirse de, karakteriniz tersini yapabilirdi. Peki o zaman ne yapacaksınız?

Soracaksınız: "Bu koşullarda bu karakterin yerinde ben olsaydım ne yapardım?" Stanislavski'nin "Büyülü, eğer" sözünü kullanarak o role girersiniz. Euripides'ten Shakespeare'e ve Pinter'a kadar birçok ünlü oyun yazarının, D.W. Griffith'den Ruth Gordon'a ve John Sayles'e kadar pek çok senaryo yazarının aynı zamanda da oyuncu olmaları rastlantı değildir. Yazarlar, bilgisayarlarının, daktilolarının başına oturan icracılar, odalarında dolaşarak tüm karakterlerini -erkek, kadın, çocuk ya da canavar olsun- canlandıran doğaçlamacılardır. İçimizde dürüst, karaktere özgü duygular akıncaya kadar hayal gücümüzde karakteri oynarız. Bir sahne duygusal olarak bize anlamlı geldiği zaman bunun izleyici için de anlamlı olacağına güvenebiliriz; bizi duygulandıran eserler yaratarak onları etkileriz.

## CHINATOWN

İçeriden dışarıya yazmayı açıklamak için sinema tarihinin en ünlü ve en zekice sahnelerinden biri olan, senaryo yazarı Robert Towne'ın yazdığı CHINATOWN'ın ikinci bölüm doruğunu ele alacağım. Filmde canlandırıldığı şekliyle sahneyi inceleyeceğim, ancak bu sahne Towne'ın senaryosunun 9 Ekim 1973 tarihli üçüncü müsveddesinde de bulunabilir.

# SİNOPSİS

Özel dedektif J. J. Gittes, Los Angeles Su ve Elektrik İdaresi Müdürü Hollis Mulwray'in ölümü üzerine soruşturma başlatır. Söylenene göre Mulwray, su deposunda boğulmuştur ve Gittes'in rakibi teğmen Escobar olayı çözememiştir. İkinci bölümün sonlarına doğru Gittes'in şüphelileri ve bu şüphelileri suça iten sebepler ikiye düşer: Ya acımasız Noah Cross'un başlarında bulunduğu milyonerler Mulwray'i politik güç ve para için öldürmüştür ya da Evelyn Mulwray, başka bir kadınla birlikte olan kocasını bir kıskançlık krizi sonucu öldürmüştür.

Gittes, Evelyn'i Santa Monica'da bir eve kadar takip eder. Pencereden içeriyi gözetler ve uyuşturulup esir tutulmuş gibi görünen "diğer kadın"ı görür. Evelyn evden çıkıp arabasına giderken onu konuşmaya zorlar ve Evelyn diğer kadının kız kardeşi olduğunu idda eder. Gittes kadının bir kız kardeşi olmadığını bilir, ancak o anda bir şey söylemez.

Ertesi sabah L.A. Tepelerinde bulunan Mulwray'lerin evindeki tuzlu su göletinde ölen adamın gözlüklerini bulur. Artık onun nasıl ve nerede öldürüldüğünü biliyordur. Bu delille birlikte Evelyn'le yüzleşmek için Santa Monica'ya döner ve onu, kendisini özel soruşturma ehliyetini elinden almakla tehdit eden Escobar'a teslim eder.

# KARAKTERLER

J.J. Gittes bölge savcılığında çalışırken Chinatown'da bir kadına aşık olur ve ona yardım etmeye çalışırken her nasılsa onun ölümüne neden olur. İstifa eder ve yozlaşmış politikadan ve kendi trajik geçmişinden kaçmayı umarak özel dedektif olur. Ancak şimdi her ikisinin de içindedir yeniden. Daha da kötüsü kendisini bu zor durumda bulmasının sebebi, cinayetten günler önce kandırılarak Mulwray'in zina soruşturmasını yapmaya ikna edilmesidir. Birileri Gittes'i oyuna getirmiştir ve o aşırı gururlu bir adamdır. Onun sakin görünümünün ardında dürtülerini kontrol edemeyen ve risk almayı seven biri vardır; onun alaycı sinikliği, idealist adalet arayışını maskeler. Ayrıca olayları daha da karıştırarak Evelyn Mulwray'a aşık olmuştur. Gittes'in sahnedeki amacı: gerçeği bulmak.

EVELYN MULWRAY kurbanın karısı ve Noah Cross'un kızıdır. Kocası hakkında soru sorulduğu zaman sinirli ve saldırgan davranır; babasından bahsedildiği zaman kekeler. Kadının bir şeyler sakladığını hissederiz. Kocasının ölümünü araştırması için Gittes'i tutar; bunu belki de kendi suçunu gizlemek için yapmaktadır. Ancak soruşturma sırasında adamdan etkilenmiş görünür. Birkaç gangsterden güç bela kurtulduktan sonra sevişirler. Evelyn'in sahnedeki amacı: sırrını saklamak ve Katherine'le kaçmak.

KHAN Evelyn'in uşağıdır. Evelyn dul kaldığından beri kendisini onun koruması olarak da görür. Ağırbaşlılığı ve zor koşullarla başa çıkabilme yeteneğiyle gurur duyar. Khan'ın sahnedeki amacı: Evelyn'i korumak.

KATHERINE son derece korunaklı bir yaşam süren ürkek ve masum biridir. Katherine'nin sahnedeki amacı: Evelyn'e itaat etmek.

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

Gittes arabayla Los Angeles'a doğru gider.

*İçeriden dışarıya çalışmak için, Evelyn'nin kaldığı eve giderken Gittes'nin aklına girin. Kendinizi Gittes'nin yerinde düşünün. Yolda arabayla ilerlerken şunu sorun:*

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

Hayal gücünüzde gezinirken, yanıt gelir:

"Prova! Ben yaşamın büyük yüzleşmelerine girmeden önce daima kafamda prova yaparım."

Şimdi Gittes'in duyguları ve aklının daha derinliklerine inin:

"Elleri direksiyonu sıkmaktan beyazlaşmış, düşünceler uçuşuyor: "Kadın onu öldürdü, sonra beni kullandı. Bana yalan söyledi, üzerime geldi, fena vuruldum ona. Bağırsaklarım düğümleniyor ama soğukkanlı olacağım. Kapıya sallanarak gideceğim, içeri gireceğim ve onu suçlayacağım. Yalan söyler. Polisleri çağırırım. Masum rolü oynar, birkaç damla gözyaşı... Ama ben buz gibi davranırım; Mulwray'in gözlüklerini gösterir ve daha sonra adım adım nasıl yaptığını sanki oradaymışım gibi göz önüne sererim. İtiraf eder. Onu Escobar'a teslim ederim; sorun kalmaz."

DIŞ. YAZLIK EV-SANTA MONICA

Gittes'in arabası eve yanaşır.

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

"Sakin olacağım, sakin olacağım..." Onun evini görünce zihninizde aniden Evelyn'in bir görüntüsü belirir. Öfke nöbeti. Soğukkanlı davranma

kararın ile öfken arasında bir boşluk oluşur.

Buick ACI BİR FREN YAPARAK durur. Gittes arabadan iner.
"Cehenneme gitsin!"

Gittes arabanın kapısını ÇARPAR ve merdivenlerden yukarı fırlar.

"Kaçmadan onu yakala."

Kapı kolunu çevirir, kilitlidir, sonra şiddetle kapıya vurur.

"Kahrolası!"

İÇ. YAZLIK EV

Evelyn'in Çinli uşağı KHAN kapının yumruklandığını duyar ve kapıya yönelir.
*Hayal gücünüzde karakterler girip çıktıkça, ileri geri değiştikçe birinin bakış açısından diğerine geçin. Khan'ın bakış açısına geçerek kendinize sorun:*

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

*Bu karakterin ruhuna yerleştiğinizde düşünceleriniz akmaya başlar:*

"Bu da kim, lanet olsun?" Uşağın gülümsemesini takın. "Bahse girerim bu o çenesi düşük dedektif. Ben onu idare ederim."

Khan kapıyı açar ve Gittes'i merdivenlerde bulur.

KHAN

Bekleyin.
Gittes'in düşüncesine dönün:
"Yine bu aşağılık uşak."

GITTES
Sen bekle. Chow hoy kye dye!
(Tercümesi: Adi herif, siktir git!)
Gittes Khan'ı iter ve evin içine girer.

Khan'a döndüğünüzde beklenti ile sonuç arasında ani bir boşluk oluşarak keyfinizi kaçırır.

Şaşkın, kızgın... "Paldır küldür girdiği yetmiyor, bir de Çince bana hakaret ediyor! At şunu dışarı!"

Gittes merdivenlerde Khan'ın arkasında Evelyn'i görür. Gergin bir şekilde kolyesini düzelterek merdivenlerden aşağıya iner.

Khan:
"Bu Bayan Mulwray. Onu korumalıyım!"

Evelyn ona yardım etmesini umarak sabahtan beri Gittes'i arıyordur. Saatlerce bavul hazırladıktan sonra Meksika'ya giden 5.30 trenine yetişmeye çalışıyordur. Onun bakış açısına geçiyorsunuz:

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

Şimdi bu son derece karmaşık kadının kalbine giden yolu bulun:

"Bu Jake. Şükürler olsun. Beni önemsiyor. Bana yardım eder. Nasıl görünüyorum?" Eller içgüdüsel olarak saçlara ve yüze gider. "Khan endişeli görünüyor."

Evelyn güven verici bir biçimde Khan'a gülümser ve gitmesi için bir işaret yapar.

EVELYN
Her şey yolunda Khan.
Gittes'e doğru dönen Evelyn olarak:

Kendisine olan güveni biraz arttı. "Artık yalnız değilim."

EVELYN
Nasılsın? Seni arayıp durdum.

İÇ. OTURMA ODASI-AYNI

Gittes arkasına döner ve oturma odasına girer.

Gittes:
"Öyle güzel ki. Ona bakma. Sağlam dur. Hazır ol. Yalan üstüne yalan söyleyecek.

GITTES
Evet?
Evelyn onun yüzüne bakarak arkasından gider.

Evelyn:
"Göz teması kurmuyor. Onu rahatsız eden bir şeyler var. Bitkin görünüyor."

EVELYN
Biraz uyuyabildin mi?

GITTES
Tabii.
"...ve aç, zavallı adam."

EVELYN
Yemek yedin mi? Khan bir şeyler hazırlayabilir.

Gittes:
"Yemek yeme saçmalığı da nereden çıktı? Bitirelim şu işi."

GITTES
Kız nerede?

Evelyn'nin düşüncelerine dönüldüğünde, beklentilerde bir boşluk duygusunun ortaya çıktığı dehşetle görülür.
"Neden bunu soruyor? Yanlış olan ne? Sakin ol. Masum numarası yap."

EVELYN
Yukarıda, neden?

Gittes:
"Yumuşak, masum bir sesle 'neden?' " Sakin ol.

GITTES
Onu görmek istiyorum.

Evelyn:
"Katherine'den ne istiyor? Hayır. Şimdi onu görmesine izin veremem. Yalan söyle. Önce durumu anla."

EVELYN
Şu anda duş alıyor.
Onu neden görmek istiyorsun?

Gittes:
Yalanlarından iğrenmiş. "Seni etkilemesine izin verme."

Gittes etrafına bakınır ve yarısı dolu valizleri görür.
"Kaçmaya hazırlanıyor. Buraya gelmem iyi oldu. Çok dikkatli ol. Yine yalan söyleyecek."

GITTES
Bir yere mi gidiyorsun?

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

EVELYN
Evet, 5.30 trenine yetişmeliyim.

Gittes'e göre küçük bir boşluk oluşur:
"Ne biliyorsun? Doğruyu söylüyor gibi. Fark etmez. Bu saçmalığa bir son ver. Dalga geçmediğimi anlasın. Telefon nerede? Orada."

Gittes telefonu kaldırır.

Evelyn:
Şaşkın, korkudan boğularak. "Kimi arıyor?"

EVELYN
Jake?
"Arıyor. Tanrım bana yardım et.."

Gittes kulağı telefonda:
"Cevap ver lanet olası." Komiserin telefonu açtığını duyar.

GITTES
J. J. Gittes Teğmen Escobar'ı arıyor.

Evelyn:
"Polis!" Adrenalin yükselmesi. Panik. "Hayır hayır, sakin ol. Sakin ol.

Bu Hollis'le ilgili olmalı. Ama bekleyemem. Şimdi gitmemiz gerek."

EVELYN
Hey, neler oluyor? Yanlış olan ne?
Sana 5.30 trenine yetişmek zorunda olduğumuzu söylemiştim.

Gittes:
"Yeter! Sustur şunu."

GITTES
Treni kaçıracaksınız.
(Telefonda)
Lou, 1972 kanyon yolunda buluşalım. Evet...
Olabildiğince çabuk gel.

Evelyn:
Öfke artar. "Aptal..." Biraz umut. "Ama belki de polisi bana yardım etmek için arıyordur."

EVELYN
Bunu neden yaptın?

Gittes:
Kendinden hoşnut. "Dayanıklı olmaya çalışıyor ama onu yakaladım. Güzel bir his. Doğru yerdeyim."

GITTES
(Şapkasını masaya atarak)
Bildiğin iyi bir ceza davası avukatı var mı?

Evelyn giderek genişleyen bir boşluğu kapatmaya çalışarak:
"Avukat mı? Lanet olası ne demek istiyor?" Korkunç bir şey olacak gibi.

EVELYN
Hayır.

Gittes:
"Şuna bak. Soğuk ve sakin. Sonuna kadar masum rolü oynuyor."

GITTES
(Cebinden gümüş bir sigara tabakası çıkararak)

Merak etme. Sana birkaç tane önerebilirim.
Pahalıdır ama başa çıkabilirsin.
Gittes sakin bir biçimde cebinden bir çakmak çıkarır, oturur ve bir sigara yakar.

Evelyn:
"Tanrım, beni tehdit ediyor. Onunla yattım. Kasıntıya bak. Kendini ne sanıyor?" Öfke içinde boğazı tıkanır. "Panik yapma. Kontrollü ol. Bunların bir nedeni olmalı."

EVELYN
Lütfen bütün bunların ne anlama geldiğini bana anlatır mısın?

Gittes:
"Kızdın ha? Güzel. Seyret şimdi."

Gittes çakmağı cebine koyar ve paketlenmiş bir mendil çıkarır. Masaya koyar ve mendili dört köşesinden dikkatle açarak gözlüğü ortaya çıkarır.

GITTES
Arka bahçedeki gölette buldum.
Kocana ait, değil mi?.. Söyle, değil mi?

Evelyn:
Sersemlemiş. Hiçbir şeye anlam veremiyor. Yükselen bir korku. "Gözlük mü? Hollis'in balık göletinde? Neyin peşinde bu?"

EVELYN
Bilmiyorum. Evet, muhtemelen.

Gittes:

"İşte başlıyoruz. Konuştur onu. İtiraf ettir."

GITTES
(Ayağa fırlayarak)
Evet, kesinlikle ona ait. Boğulduğu yer orası.

Evelyn:
Sersemlemiş. "Evde mi?!"
EVELYN

Ne?!
Gittes:
Kızgınlık. "Konuştur onu. Hemen!"

GITTES
Gerçeğe şaşırmak için vakit yok.
Adli tıp raporunda, öldüğünde
akciğerlerinin tuzlu suyla dolu
olduğu yazıyor. Benim sözüme güven tamam mı?
Bu nasıl oldu bilmek istiyorum,
neden oldu bilmek istiyorum ve tüm bunları
Escobar buraya gelmeden önce bilmek istiyorum
çünkü lisansımı kaybetmek istemiyorum.

Evelyn:
Adamın sırıtan, kızgın yüzü içinize işler. Karmaşa, felç eden bir korku, kontrolü ele geçirmek için çırpınma.

EVELYN
Neden bahsettiğini bilmiyorum.
Bu duyduğum en çılgınca, en anlamsız şey...

GITTES
Kes artık!

Gittes:
Kontrolü kaybederek ellerini uzatır, kadını kavrar, parmaklarıyla sıkıştırarak onu havaya sıçratır. Ama sonra kadının gözlerindeki dehşeti ve acıyı görünce merhamet duygusu geri gelir. Bir boşluk açılır. Kadına olan duygularıyla ona duyduğu öfke birbiriyle mücadele ediyor. Elleri aşağı iniyor. "Acı çekiyor. Hadi adamım, bunu soğukkanlılıkla yapmadı. Herkesin başına gelebilirdi. Ona bir şans ver. Olayı adım adım anlat, ama ondan gerçeği bütün ayrıntılarıyla al."

GITTES
Senin işini kolaylaştıracağım.
Onu kıskanıyordun, kavga ettiniz,
yere düştü, kafasını çarptı..
bu bir kazaydı.... ama onun bir tanığı
vardı. Bu nedenle kızı susturmak zorundaydın.
Ona zarar vermeye cesaretin yoktu.
Ama onu susturacak paran vardı.

Evet mi, hayır mı?
Evelyn:
Boşluk korkunç bir çatırtıyla kapanır: " Tanrım, benim yaptığımı zannediyor!"

EVELYN
Hayır!

Gittes onun empatik cevabını duyuyor:
"Güzel. Sonunda doğruyu söylüyor gibi." Sakinleş. "Ama kahrolası neler oluyor?"

GITTES
Kim o? Kız kardeşin olduğu
saçmalığını kes, çünkü senin kız kardeşin yok.

Evelyn:
Bu son şok onu ikiye böler: "Onun kim olduğunu bilmek istiyor... Tanrım bana yardım et." Yıllardır sakladığı sır ile yorgun düşmüş. Sırtını duvara dayar. "Eğer ona anlatmazsam polisi arayacak, ama anlatırsam..." Gidecek yerim yok. Gittes hariç...

EVELYN
Sana anlatacağım. Gerçeği sana anlatacağım.

Gittes:
Kendinden emin. Odaklanmış. "Sonunda."

GITTES
Güzel. Adı nedir?

Evelyn:
"Adı...Sevgili Tanrım, adı..."

EVELYN
...Katherine

GITTES
Soyadı ne?

Evelyn:
En kötüsüne hazır. "Her şeyi anlat. Bakalım anlayabilecek mi?... Ben

dayanabilecek miyim?"

EVELYN

O benim kızım.

Kadının ağzından bir itiraf alma beklentisiyle sonunda patlayan Gittes'in bakış açısına dönersek:

"Başka bir lanet olası yalan!"

Gittes ani bir hareket yapar ve suratına bir tokat atar.

Evelyn:

Acıdan yanıyor. Uyuşmuş durumda. Yaşam boyu suçluluk duymaktan gelen felç.

GITTES

Gerçek ne dedim.

Edilgen bir şekilde, tekrar vursun diye duruyor.

EVELYN

O benim kızkardeşim.

Gittes:

Tekrar tokatlar.

EVELYN

O benim kızım

Evelyn:

Teslimiyetten başka hiçbir şey hissetmez.

Gittes:

...bir kez daha vurur, gözyaşlarını görür.

EVELYN

Kız kardeşim

...daha şiddetli vurur..

EVELYN

Kızım... Kız kardeşim

...elinin tersiyle vurur, kadını tutar, kanepeye fırlatır.

GITTES
Gerçeği istediğimi söylemiştim.

Evelyn:
İlk bakışta saldırısı uzaktan geliyor gibi görünür ancak koltukta bir kez daha vurduğunda sizi sarsarak şimdiki zamana getirir ve daha önce kimseye söylemediğiniz kelimeleri haykırırsınız.

EVELYN
O benim kız kardeşim ve kızım!

Gittes:
Körleştiren bir boşluk. Dili tutulmuş. Boşluk yavaşça kapanırken öfke azalır ve sözcüklerinin arkasındaki berbat imaları fark edersiniz.

Aniden KHAN merdivenlerden iner.

Khan:
Onu korumak için savaşmaya hazırdır.

Evelyn aniden hatırlar:
"Katherine! Tanrım, beni duydu mu?"

EVELYN
(hızla Khan'a doğru)
Khan lütfen geri dön.
Tanrı aşkına, onu üst katta tut.
Geri dön.

Khan, Gittes'e sert bir bakış fırlatır; daha sonra yukarı çıkar.

Evelyn, döner ve Gittes'in suratındaki donmuş ifadeyi görür:
Ona karşı tuhaf bir acıma hissi duyar. "Zavallı adam...hâlâ anlayamadı."

EVELYN
...babam ve ben...anladın mı?
Yoksa bu senin için çok mu zor?

Evelyn başını dizlerine dayar ve hıçkırarak ağlamaya başlar.
Gittes:
Bir şefkat dalgası. "Cross...seni hasta ruhlu piç!.."

GITTES
(sessizce)
Sana tecavüz mü etti?

Evelyn:
Babanla senin birlikte görüntüleriniz, çok yıllar önce. Ezici bir suçluluk duygusu. Ama artık başka yalan yok:

Evelyn kafasını sallar. "Hayır."

Burası daha iyi yazmak açısından kritik bir yer. Üçüncü müsveddede Evelyn uzun uzadıya on beş yaşındayken annesinin öldüğünü açıklar. Babasının acısı öyle büyüktür ki adam "ruhsal bir çöküntü" yaşamış ve kendi kendine yemek yiyemeyecek ve giyinemeyecek kadar "küçük bir çocuk" haline gelmiştir. Bu onları ensest ilişkiye sürüklemiştir. Yaptığıyla yüzleşemeyen babası daha sonra ona arkasını döner. Bu açıklama yalnızca sahnenin gidişatını yavaşlatmakla kalmaz; daha önemlisi, kötü karakterin gücünü, ona sempatik bir incinebilirlik vererek önemli ölçüde azaltır. Burası kesildi ve onun yerini Gittes'in "Sana tecavüz mü etti?" sorusu ve Evelyn'in inkarı aldı – Cross'un zalimliğini ortaya koyan ve Gittes'nin Evelyn'e olan aşkını ciddi bir şekilde sınayan müthiş bir darbe.

Bu, Evelyn'in tecavüze uğradığını neden inkar ettiğinin en az iki olası açıklamasını gösterir: Çocuklar sıklıkla kendilerine zarar verme pahasına ebeveynlerini korumak isterler. Pekâla tecavüze de uğramış olabilir ancak böyle olsa bile babasını suçlamayı kendine yedirememiş olabilir. Ya da suç ortağı olmuş olabilir. Annesinin ölümü onu "evin kadını" konumuna getirir. Bu koşullarda baba ve kızı arasında bir ensest ilişki görülebilir. Ancak bu, Cross'u mazur göstermez. Sorumluluk her durumda adamdadır; ancak Evelyn suçluluk duygusuyla kendisini cezalandırmıştır. Onun inkârı Gittes'i karakterini tanımlayan tercihler ile karşı karşıya bırakır: Bu kadını sevmeye devam edecek mi, etmeyecek mi; katil olarak polise teslim edecek mi, etmeyecek mi? Kadının inkârı onun beklentisiyle çelişir ve bir boşluk oluşur.

Gittes:
"Ya tecavüze uğramadıysa?..." Kafa karışıklığı. "Daha da fazlası olmalı."

GITTES
Sonra ne oldu?
Evelyn:
Hamile olduğunu öğrendiğinde yaşadığı şoku hatırlar. Babanızın alay-

cı yüzü, Meksika'ya kaçmak, doğum sancısı, yabancı bir klinik, yalnızlık...

EVELYN
Kaçtım...

GITTES
...Meksika'ya.

Evelyn:
Hollis'in seni Meksika'da bulduğunu hatırlayarak, gururla ona Katherine'i göstermek, çocuğunun senden alınmasının verdiği acı, rahibelerin yüzleri, Katherine'nin ağlaması...

EVELYN
(başını sallayarak "evet" der)
Hollis geldi ve bana baktı. Kızımı göremedim.
Onbeş yaşındaydım. İstedim ama göremedim.
Sonra...

Katherine'i Los Angeles'a sizinle birlikte olması için getirmenin verdiği sevinç ile onu babandan uzakta güvende tutmanın görüntüleri. Ama sonra ani bir korku: "Onu asla bulmamalı. O hasta. Ne istediğini biliyorum. Eğer benim çocuğumu eline geçirirse, bunu yine yapacak."

EVELYN
(Gittes'e yalvaran bir bakışla)
Artık onunla olmak istiyorum.
Ona bakmak istiyorum.

Gittes:
"Nihayet gerçeği öğrendim." Boşluğun kapandığını hisseder ve bununla birlikte ona olan sevgisi artar. Başına gelenlerden dolayı ona acır, cesaretine ve çocuğa bağlılığına saygı duyar. "Gitmesine izin ver. Hayır daha iyisi onu şehirden kendin götür. Bunu kendi başına asla yapamayacak. Ve ona bunu borçlusun."

GITTES
Şimdi onu nereye götüreceksin?
Eveleyn:
Umut anı. "Ne demek istiyor? Yardım mı edecek?"

EVELYN
Tekrar Meksika'ya.

Gittes:
Çarklar dönüyor. "Escobar'a fark ettirmeden onu nasıl uzaklaştıracaksın?"

GITTES
Tamam, trene binemezsin. Escobar
seni her yerde arayacaktır.

Eveleyn:
İnanamaz. Sevinçlidir. "Bana yardım edecek!"

EVELYN
Uçak... Uçağa ne dersin?

GITTES
Hayır, bu daha da kötü. En iyisi her şeyi bırakarak
derhal buradan kaçman.
(yorgun)
Khan nerede yaşıyor? Tam adresi öğren.

EVELYN
Tamam...

Işık masadaki gözlüklerden yansıyarak Evelyn'in dikkatini çeker.

Evelyn:
"O gözlükler.." Hollis'in gözlükleri olmadan kitap okumasının görüntüsü gelir aklına... Gözlüksüzdür.

EVELYN
Bu gözlük Hollis'e ait değil.

GITTES
Nereden biliyorsun?
EVELYN
Çift odaklı gözlük kullanmazdı.

Gittes dikkatle gözlüklere bakarken kadın merdivenlerden yukarı çıkar.

Gittes:
"Mulwray'ın gözlükleri değilse..." Bir boşluk oluşur. Gerçeğin son parçası henüz bulunmadı. Belleğinde geçmişe gider... Noah Cross'la öğle yemeği, çift odaklı gözlüklerinin üzerinden ızgara balığın kafasına bakıyor. Boşluk aniden kapanır. "Cross, Mulwray'i öldürdü çünkü damadı kızından olan kızının nerede saklandığını ona söylemedi. Cross çocuğu istiyor. Ama onu alamayacak çünkü cebimde onu ele verecek bir delil var."

Gittes dikkatle gözlüğü yeleğinin içine yerleştirir ve kafasını kaldırdığında kolunda ürkek bir genç kızla bekleyen Evelyn'i görür.

"Çok güzel. Annesi gibi. Biraz korkmuş. Bizi duymuş olmalı."

EVELYN
Katherine, Bay Gittes'e merhaba de.

Katherine'nin bakış açısına girin:

Eğer şu anda Katherine'nin yerinde olsaydım, ne hissederdim?

Katherine:
Tedirgin. Şaşkın. "Annem ağlıyordu. Onu bu adam mı incitti? Annem, ona gülümsüyor. Sanırım sorun yok."

KATHERINE
Merhaba.

GITTES
Merhaba.

Evelyn kızına güven verici şekilde bakar ve onu tekrar yukarı gönderir.

EVELYN
(Gittes'e)
1712 Alameda'da yaşıyor.
Neresi olduğunu biliyor musun?
GITTES
Elbette.

Gittes:
Son boşluk açılır, bir zamanlar sevdiğin kadının ve onun Chinatown'da

Alameda üzerinde vahşice ölümünün görüntüleri zihnine akar. Dehşete, tekrar başa dönmeye dair duygular. Boşluk yavaşça şu düşünceyle kapanır: "Bu kez bu işi doğru yapacağım."

## BOŞLUĞUN İÇİNDE YARATMAK

Oyuncuların "monolog" dediği iç konuşmaları yazarak, bu tempolu sahneyi oldukça yavaşlattım ve anlık duygu veya sezi olacak şeyleri kelimelere döktüm. Çalışma masasında da bu iş böyledir. Ekranda sadece birkaç dakika hatta belki de saniyeler sürecek olan bir şey yazmak günler ya da haftalar alabilir. Söylenmeyen düşünce, görüntü, sezgi ve duygulardan bir labirent olan karakterimizin anlarını dokurken, her anı düşünmenin, yeniden düşünmenin, yaratmanın, yeniden yaratmanın mikroskobunun altına yerleştiririz.

Bununla birlikte, içeriden dışarıya yazmak, bir sahneyi başından sonuna tek bir karakterin bakış açısına kilitleyerek kurguladığımız anlamına gelmez. Bunun yerine yukarıdaki örnekte olduğu gibi, yazar bakış açılarını değiştirir. Bir karakterin bilinç merkezine yerleşir ve şu soruyu sorar: "Bu koşullarda bu karakterin yerinde olsaydım ne yapardım?" Kendi duyguları içinde belli bir insan tepkisini hisseder ve karakterin sonraki aksiyonunu hayal eder.

Yazarın problemi şudur: Sahnenin gelişimi nasıl olacak? Bir sonraki vuruşu kurmak için yazar, karakterin öznel bakış açısından çıkıp yaratmış olduğu aksiyona nesnel açıdan bakmalıdır. Bu aksiyon, karakterin dünyasından belirli bir tepki bekler. Ama bu gerçekleşmemelidir. Bunun yerine, yazar bir boşluk açmalıdır. Bunu yapabilmek için yazar, yazarların zamanın başlangıcından beri kendilerine sordukları şu soruyu sorar: "Bunun tersi ne?"

Yazarlar içgüdüsel olarak diyalektik düşünürlerdir. Jean Cocteau'nun söylediği gibi, "Yaratmanın ruhu karşıtlığın ruhudur – dış görünüşün bizi bilinmeyen bir gerçekliğe doğru götürmesi." Görünüşlerden kuşku duymalı ve ortada olanın tersini araştırmalısınız. Yüzeyi sıyırıp geçmeyin, şeyleri yüzeydeki değerleriyle görmeyin. Bunun yerine gizli, beklenmedik, görünüşte uygun olmayanı -bir başka deyişle, doğruyu- bulmak için yaşamın derisini sıyırın. Bu boşlukta kendi doğrunuzu bulacaksınız.

Unutmayın, kendi evreninizin Tanrısı sizsiniz. Karakterlerinizi, onların düşüncelerini, bedenlerini, duygularını, ilişkilerini, dünyalarını siz biliyorsunuz. Bir bakış açısından dürüst bir anı bir kez yarattığınızda, kendi evreninizde, cansız bile olsa, başka bir bakış açısı aramak için dolaşırsınız. Bu yeni bakış açısıyla beklenmedik bir tepki yaratıp beklenti ile sonuç arasında bir boşluk açmak için uğraşabilirsiniz.

Bunu yaptıktan sonra yeniden ilk karakterinizin zihnine döner, şu so-

ruyu tekrar sorarak yeni bir duygusal gerçeğe giden yolu bulursunuz: "Bu yeni koşullar altında bu karakterin yerinde olsaydım ne yapardım?" Bu tepki ve aksiyonun şeklini bulduğunuzda tekrar "Ve bunun tersi ne?" sorusunu sorarak karakterinizin bakış açısından çıkarsınız.

*İyi metin TEPKİLERE vurgu yapar.*

Herhangi bir öyküdeki aksiyonların çoğu, az ya da çok beklenen şeylerdir. Türün geleneği içinde aşk hikayesinde sevgililer karşılaşacak, gerilimde dedektif bir suçu ortaya çıkaracak, eğitimde kahramanın yaşamı dibe vuracaktır. Bunlar ve bunun gibi sık görülen aksiyonlar evrensel olarak bilinir ve izleyici tarafından beklenir. Dolayısıyla iyi metin ne olduğundan çok, kime, neden ve nasıl olduğuna vurgu yapar. Gerçekten de en zengin ve en tatmin edici hazlar, olayların neden olduğu tepkilere ve kazanılan anlayışa odaklanan öykülerde bulunur.

CHINATOWN sahnesine geri dönelim: Gittes içeriye girmeyi umarak kapıyı çalar. Ne tepki alır? Khan, Gittes'in beklemesini umarak onun yolunu keser. Gittes'in tepkisi nedir? Ona Çince hakaret ederek ve paldır küldür içeri girerek Khan'ı şok eder. Evelyn, Gittes'in yardımını umarak aşağıya iner. Buna verilen tepki nedir? Gittes, Evelyn'e cinayet işlediğini itiraf ettireceğini ve "diğer kadın"la ilgili gerçeği anlattıracağını umarak polisi arar. Tepki nedir? Evelyn diğer kadının ensest ilişkiyle doğan kızı olduğunu açıklar ve akıl hastası babasını cinayetle suçlar. Vuruştan vuruşa, en sessiz, en içselleştirilmiş, sahnelerde bile dinamik bir dizi aksiyon / tepki / boşluk, yenilenmiş aksiyon / şaşırtıcı tepki / boşluk, tepkiler bizi şaşırtıp büyülerken- sahneyi dönüm noktasına taşır.

İçinde bir karakterin kapıya yöneldiği, kapıyı çaldığı ve açılmasını beklediği bir vuruş yazıyorsanız ve tepki olarak kapı, onu içeri davet etmek üzere kibarca açılırsa; yönetmen de bunu çekecek kadar aptalsa, büyük ihtimalle bu sahnenin beyaz ekranı tatma şansı hiç olmayacaktır. Adı anılmaya değer her kurgucu yönetmene "Jack, bu ölü bir sekiz saniye. Kapıyı çalıyor ve kapı ona açılıyor. Hayır, bunu kesip kanepeli sahneye geçeceğiz. Bu ilk gerçek vuruş. Sadece başrol oyuncusu kapıdan içeri girsin diye elli bin doların israf olmasına üzülmüyorum, aynı zamanda bu, filmin hızını da düşürüyor ve amaçsız bir sahne" açıklamasını yaparak bunu hemen çıkaracaktır. Bu, "amaçsız ve hız düşüren", tepkilerinde hayal gücü ve içgörü olmayan, beklentiyi sonuçla eşit kılmaya zorlayan, herhangi bir sahnedir.

Sahneyi vuruştan vuruşa, boşluktan boşluğa bir kez hayal ettiniz mi, yazmaya başlarsınız. Yazdığınız, olanların ve buna verilen tepkilerin, görülen, söylenen ve yapılanların canlı bir tarifidir. Başka birileri sizin sayfalarınızı okuduğu zaman, vuruştan vuruşa, boşluktan boşluğa, sizin masa-

nızın başında deneyimlediğiniz heyecanlı hayatı yaşayacak şekilde yazarsınız. Sayfada yer alan sözcükler okuyucunun, sizin düşlediğinizi görerek, hissettiklerinizi hissederek, anladıklarınızı öğrenerek her boşluğun içine girmesini sağlar; ta ki sizin gibi, okuyucunun da kalbi hızlı atana, duyguları harekete geçene ve bir anlam doğana kadar.

## ÖYKÜNÜN ÖZÜ VE ENERJİSİ

Bu bölümün başındaki soruların yanıtları artık netleşmiş olmalıdır. Bir öykünün malzemesi sözcükleri değildir. Metniniz, hayal gücünüzün ve duygularınızın masa başında hayat buluşunu ifade etmek için capcanlı olmalıdır. Ancak sözcükler bir amaç değil, bir araç, bir ortamdır. Öykünün özü, insanın bir harekette bulunduğunda olmasını beklediği ile gerçekte olan, beklenti ve sonuç, olabilirlik ve gereklilik arasında açılan boşluktur. Bir sahneyi kurmak için gerçekliğe durmaksızın saldırır, yeni gedikler açarız.

Öyküdeki enerjinin kaynağına gelince yanıt yine aynıdır: boşluk. İzleyici karakterle empati kurar, sanki kendi arzusuymuş gibi onunkinin peşinden gider. Az ya da çok, karakterin dünyadan beklediği tepkiyi bekler. Boşluk, karakter için açıldığı zaman izleyici için de açılır. Bu "Tanrım!" anıdır, iyi yazılmış öykülerde tekrar tekrar deneyimlediğiniz "Oh, hayır!" ya da "Oh, evet!"tir.

Bundan sonra sinemaya gittiğiniz zaman en arka sıraya oturun, böylece filmi izleyenleri gözlemleyebilirsiniz. Bu son derece öğreticidir. Kaşlar kalkar, ağızlar açılır, vücutlar geri çekilip sallanır, kahkahalar patlar, gözlerden yaşlar süzülür. Karakter için boşluk her açıldığında izleyici için de açılır. Her öykü dönüşünde karakter bir sonraki aksiyona daha fazla enerji ve çaba katmalıdır. Karakterle empati içindeki izleyici enerji dalgalarının yükselişini film boyunca vuruştan vuruşa hisseder.

Elektrik yükünün mıknatısın bir kutbundan diğerine atlaması gibi, benlik ile gerçeklik arasındaki boşlukta yaşam kıvılcımı çakar. Bu enerji parlamasıyla öykünün gücünü ateşleriz ve bu gücü izleyicinin yüreğine taşırız.

# 8
# TETİKLEYİCİ OLAY

Bir öykü beş bölümde tasarlanır: Anlatının ilk önemli olayı olan Tetikleyici Olay (Inciting Incident), ileride gerçekleşecek olanların başlıca nedenidir ve diğer dört unsuru harekete geçirir. Bunlar giderek artan karmaşa, kriz, doruk ve çözümdür. Bir çalışmaya tetikleyici olay'ın nasıl girdiğini ve orada nasıl işlev gördüğünü anlamak için geri dönüp ortama, yani olayın gerçekleştiği fiziksel ve toplumsal dünyaya daha kapsamlı göz atalım.

## ÖYKÜNÜN DÜNYASI

Ortamı dönem, süre, mekan ve çatışma açısından tanımlamıştık. Bu dört boyut öykünün dünyasının çerçevesini oluşturur ancak birçok yaratıcı tercihin esini için özgün, klişesiz bir öyküyü anlatmamız gerekir ve bu çerçeveyi hem derinliğine hem de genişliğine detaylarla doldurmamız gerekir. Aşağıda tüm öyküler için sorduğumuz genel soruların listesi bulunmaktadır. Bunların ötesinde her çalışmanın yazarın isteğine göre şekillenen kendine özgü bir listesi vardır.

Karakterlerim geçimlerini nasıl sağlıyor? Yaşamlarımızın üçte birini ya da daha fazlasını çalışarak geçiririz, yine de filmlerde işlerini yapan insanları nadiren görürüz. Nedeni açıktır: Pek çok iş sıkıcıdır. İş yapana öyle gelmese de seyretmesi sıkıcıdır. Herhangi bir avukat, polis ya da doktorun bildiği gibi onların zamanlarının büyük çoğunluğu sıradan işler, raporlar, bir şeyi değiştirmeyen ya da çok az değiştiren toplantılarla geçer. Bu nedenle mesleklerle ilgili türlerde –mahkeme, suç, tıp– biz yalnızca çalışmanın çözüm üreten değil de sorunlara neden olan anlarına odaklanırız. Bununla beraber, bir karakterin içine girmek için onun yirmi dört saatinin her yönünü düşünmeliyiz; yalnızca çalışmasını değil, nasıl eğlendiğini, nasıl dua ettiğini, nasıl seviştiğini...

Dünyamın politikası nedir? Sağ/sol, Cumhuriyetçi/Demokrat anlamında değil, sözcüğün gerçek anlamında politika, yani güç anlamında. Politika herhangi bir toplumdaki gücün düzenlenmesine verdiğimiz isimdir. Ne

zaman insanlar bir şeyler yapmak için bir araya gelse, gücün eşit olmayan bir dağılımı söz konusudur. Şirketlerde, hastanelerde, dinî kurumlarda, hükümet birimlerinde vb. tepedeki birileri gücün çoğuna sahipken, en alttaki insanlar bu gücün çok azına sahiptir ya da hiç değildir, bunlar arasında kalanlar ise, biraz güce sahiptir. Bir işçi nasıl güç edinir ya da kaybeder? Eşitsizlikleri ortadan kaldırmaya ve eşitlikçi teorilerin her türünü yaşama geçirmeye ne denli çalışırsak çalışalım, tüm toplumlar doğaları gereği değişmez bir biçimde güç düzeni açısından piramit şeklindedirler. Başka bir deyişle politika...

Ev hayatı hakkında bir şeyler yazıldığı zaman bile ondaki politik yanı sorgulayın, çünkü diğer bütün toplumsal yapılar gibi aile de politiktir. Babanın otorite olduğu, o evden ayrıldığı zaman bu görevin anneye, o da gittiğinde büyük çocuğa geçtiği ataerkil bir aile midir? Ya da annenin her şeye hükmettiği anaerkil bir ev mi? Veya çocuğun ebeveynlerine zorbalık yaptığı çağdaş bir aile mi?

Sevgi ilişkileri de politiktir. Eski bir Çingene atasözüne göre: "İlk itiraf eden kaybeder." "Seni seviyorum" cümlesini ilk kuran kaybetmiştir çünkü diğeri bunu duyması üzerine hemen kurnazca güler, çünkü sevilenin kendisi olduğunu anlar ve böylece ilişkinin kontrolünü eline alır. Eğer şanslıysanız bu iki küçük sözcük mum ışığı altında beraberce söylenmiş olacaktır. Eğer çok daha şanslıysanız söylenmesi gerekmeyecek, yaşanacaktır.

Dünyamın ritüelleri nelerdir? Dünyanın her köşesinde yaşam alışkanlıklarla sarmalanmıştır. Bu bir ritüeldir, değil mi? Ben bir kitap yazdım ve siz onu okuyorsunuz. Başka bir yer ve zamanda Sokrates ve öğrencileri gibi bir ağaç altına oturmuş ya da yürüyor olabilirdik. Yalnızca aleni törenler için değil, kişisel alışkanlıklarımız da dahil her türlü aktivite için de ritüel yaratırız. Banyomda lavabonun etrafını düzenlemeye çalışanın Tanrı yardımcısı olsun.

Karakterleriniz nasıl yemek yer? Yemek yemek dünyanın her yerinde farklı bir ritüeldir. Örneğin Amerikalılar yapılan son araştırmalara göre yemeklerinin %75'ini restoranlarda yerler. Eğer karakterleriniz evde yiyorsa bu, belirli bir saatte yemek yiyen ve bunun için giyinen eski moda bir aile mi, yoksa açık bir buzdolabından atıştıran modern bir aile midir?

Dünyamdaki değerler nelerdir? Karakterlerim neyi iyi olarak görürler, neyi kötü? Neyi doğru olarak görürler? Ya da yanlış? Yaşadığım toplumun kuralları nelerdir? İyi/kötü, doğru/yanlış ve legal/illegalin birbiriyle ilişkili olması gerekmez. Karakterlerim neyin yaşamaya değer olduğuna inanıyorlar? Onlara göre peşinden gitmenin aptalca olduğu şeyler nelerdir? Ne için canlarını verirler?

Filmin türü ya da türleri nedir? Hangi kurallar kullanılmıştır? Tıpkı ortam gibi türler de korunması ya da zekice dönüştürülmesi gereken yaratıcı sınırlamalarla yazarı kuşatırlar.

Karakterlerimin biyografileri nedir? Doğdukları günden filmin ilk sahnesine kadar yaşam onları nasıl biçimlendirmişti?

Art öykü nedir? Bu genellikle yanlış anlaşılmış bir terimdir. Hayat hikayesi ya da biyografi anlamına gelmez. Art öykü karakterin geçmişinde meydana gelen önemli olaylar dizisidir ve yazar bunları öyküsünün gelişimini oluşturmak için kullanır. Art öyküyü tam olarak nasıl kullandığımızı daha sonra tartışacağız ancak şu anda karakterlerimizi bir boşluktan yaratmadığımızı belirtmekle yetinelim. Karakter biyografilerine olayları ekeriz ve böylelikle defalarca ürün alabileceğimiz bir bahçe yaratırız.

Rol dağılımım nasıldır? Sanat eserinde hiçbir şey rastlantısal değildir. Düşünceler anlık olarak gelebilir ancak biz onları bilinçli ve yaratıcı bir şekilde öykünün içine örmeliyiz. Akla gelen herhangi bir karakterin öyküye dahil edilip bir rol oynamasına izin veremeyiz. Her rol bir amaca uymalıdır ve rol dağılımının ilk ilkesi kutuplaşmadır. Çeşitli roller arasında zıtlaşan ya da çatışan davranışlar ağı planlarız.

Eğer karakterler yemeğe oturur ve bir şeyler gerçekleşirse -bu, şarabın dökülmesi kadar önemsiz ya da bir boşanmanın ilanı kadar önemli bir şeyler olabilir- her karakterden birbirinden tamamen farklı tepkiler gelir. Aynı tepkiyi veren iki karakter olamaz çünkü herhangi bir şeye yönelik, aynı tutumu paylaşan iki karakter yoktur. Her biri, o karaktere özgü bir dünya görüşüne sahip olan bireylerdir ve herkesten farklı bir tepki ortaya koyarlar.

Rol dağılımınızda iki karakter aynı yaklaşımı paylaşıyor ve bir olaya aynı tepkiyi veriyorsa ya bunları bir kişiye indirgemeli ya da birini öyküden çıkarmalısınız. Karakterler aynı şekilde tepki verdiği zaman çatışma fırsatlarını azaltmış olursunuz. Oysa yazarın stratejisi bu fırsatları arttırmak olmalıdır.

Şöyle bir rol dağılımı düşünün: Baba, anne, kız çocuk ve Jeffrey adındaki erkek çocuk. Bu aile Iowa'da yaşar. Yemeğe oturduklarında Jeffrey onlara döner ve "Baba, anne, kardeşim, önemli bir karar aldım. Uçak biletimi aldım ve yarın filmlerde sanat yönetmeni olarak çalışmak üzere Hollywood'a gidiyorum" der. Üçünün yanıtı da "Bu harika bir fikir. Öyle değil mi? Jeff Hollywood'a gidecek" olur. Süt bardaklarını şerefine kaldırırlar.

KESME (CUT TO): Jeff'in odası. Duvardaki resimlerine hayranlıkla bakarak, sanat okulundaki günlerini özlemle düşünerek, onun yeteneğini överek ve başaracağına inanarak onun toparlanmasına yardım ettikleri yer.

KESME: Ailenin gözyaşları içinde onu kucaklarken "İşe başlayınca bize yaz Jeff" diyerek uçağa bindirdikleri havaalanı.

Bunun yerine şöyle hayal edin: Jeffrey yemeğe oturur, kararını bildirir ve babası masayı YUMRUKLAR. "Sen neden bahsediyorsun Jeff? Sa-

nat yönetmeni olmak için Hollyweird'a * gitmeyeceksin, sanat yönetmeni de neyse? Burada, Davenport'da kalmaya devam ediyorsun. Çünkü Jeff, senin de bildiğin gibi, hiçbir şeyi asla kendim için yapmadım. Hayatım boyunca. Hepsi sizin içindi Jeff, senin için. Iowa'daki su tesisatçılarının kralı benim, evet... Ama bir gün sen bütün Orta Batı tesisatçılarının imparatoru olacaksın ve artık ben bu saçmalık hakkında tek bir kelime bile duymak istemiyorum. Bu konu kapanmıştır."

KESME: Jeff odasında küskün oturur. Annesi yavaşça fısıldar: "Onu dinleme. Sanat yönetmeni ya da her ne olmak istiyorsan bunun için Hollywood'a git. Bunun için Oscar kazanıyorlar mı Jeff?" "Evet anne, kazanıyorlar" der Jeff. "Güzel. Hollywood'a git ve benim için bir Oscar kazan ve o alçak herifin yanlış düşündüğünü ispatla. Bunu yapabilirsin Jeff. Çünkü yeteneklisin. Yetenekli olduğunu biliyorum. Sen benim aileme çekmişsin. Ben de yetenekliydim ama babanla evlenince her şeyi bıraktım ve her zaman da pişmanlık duydum. Tanrı aşkına Jeff burada Davenport'da kalma. Burası adını bir koltuktan alan lanet olası bir yer. Hayır, Hollywood'a git ve beni gururlandır."

KESME: Jeff eşyalarını toplar. Kız kardeşi şaşkın bir biçimde içeri girer, "Jeff, ne yapıyorsun? Toplanıyor musun? Beni bu ikisiyle yalnız mı bırakacaksın? Nasıl olduklarını biliyorsun. Beni yiyip bitirecekler. Hollywood'a gidersen su tesisat işi bana kalacak!" Valizden eşyalarını çıkararak: "Sanatçı olmak istiyorsan her yerde olabilirsin. Gün batımı gün batımıdır. Manzara da manzara. Ne fark eder? Ve bir gün başarılı olacaksın. Başaracağını biliyorum. Seninkilere benzeyen resimler görmüştüm... Sears'da. Gitme Jeff, ben ölürüm yoksa."

Jeff Hollywood'a gitsin ya da gitmesin kutuplaşmış karakterler yazara bizim en çok ihtiyacımız olan şeyleri, yani sahneleri kazandırır.

## YAZARLIK

Ortam araştırması doyma noktasına ulaştığı zaman mucizevi bir şeyler olur. Tarih boyunca kaç milyon öykü anlatılmış olursa olsun, öykünüz kendine özgü bir atmosfere, anlatılmış bütün öykülerden kendini ayıran bir kişiliğe sahip olur. Bu şaşırtıcı bir olgudur. İnsanoğlu mağaralarda ateşin çevresinde oturmaya başladığından beri birbirlerine öyküler anlatmışlardır ve öykü anlatıcıları bu sanatı sonuna kadar kullandıkları zaman öykü -tıpkı usta bir ressamın yaptığı bir portre gibi- türünün tek örneği haline gelir.

Anlatmaya çalıştığınız öyküler gibi, özgün biri olarak tanınan ve saygı duyulan, türünün tek örneği bir insan olmak istersiniz. Hedefinize ulaşmaya çalışırken şu üç sözcüğü göz önünde bulundurun: "yazar" (author), "otorite" (authority), "otantiklik" (authenticity).

Birincisi "yazar"dır. "Yazar", romancı ve oyun yazarlarına kolayca, senaryo yazarlarına ise nadiren verdiğimiz bir isimdir. Ama "tezahür eden" anlamıyla senaryo yazarı, ortam, karakterler ve öykünün yaratıcısı olarak bir yazar'dır. Çünkü yazarlığı test etmenin yolu bilgidir. Gerçek bir yazar, aracı ne olursa olsun, konusu hakkında tanrı benzeri bilgisi olan bir sanatçıdır ve yazarlığının kanıtı da sayfalarının otorite hissi uyandırmasıdır. Bir senaryoyu açtığınızda, yapıta anında kendini bırakabilmek, duygu ve konsantrasyonu teslim edebilmek ender bulunan bir hazdır, çünkü satırların arasında ve altında şunu hissedersiniz: "Bu yazar biliyor. Bir otoritenin ellerindeyim". Ve otorite ile yazmanın etkisi otantikliktir.

İzleyicinin duygusal bağlılığını iki ilke denetler. Birincisi empatidir: bizi öykünün içine çeken ve yaşamdaki arzularımızı vekaleten destekleyen kahramanla özdeşleşme. İkincisi otantikliktir: inanmalıyız, ya da Samuel Taylor Coleridge'in öne sürdüğü gibi inançsızlığımızı isteyerek ertelemeliyiz. Bir kez bağlılığımızı yakalayınca yazar bizi sahne kararıncaya dek bağlı tutmalıdır. Bunu yapmak için bizi öyküsünün dünyasının otantik olduğuna ikna etmek zorundadır. Öykü anlatımının bir yaşam metaforunu çevreleyen bir ritüel olduğunu biliyoruz. Karanlıkta, bu seremoniden haz almak için öykülere sanki gerçekmiş gibi tepki veririz. Sinikliğimizi askıya alır ve öyküye, onu otantik bulduğumuz sürece inanırız. İnandırıcılığın yok olduğu an empati kaybolur ve hiçbir şey hissetmeyiz.

Bununla birlikte otantiklik, gerçeklik anlamına gelmez. Bir öyküye çağdaş bir ortam vermek otantikliği garanti etmez; otantiklik, alanı, derinliği ve ayrıntılarında kendisine sadık, içsel olarak tutarlı bir dünya demektir. Aristo'nun söylediği gibi, "Bir öykü için inandırıcı bir imkânsızlık inandırıcı olmayan imkânlılığa tercih edilir." Bizi inleten filmler sıralayabiliriz, "Bunu yemem. İnsanlar böyle değil. Mantıksız. İşler böyle yürümez" dediğimiz.

Otantikliğin sözde-gerçeklikle hiçbir ilişkisi yoktur. Asla var olamayacak bir dünyada geçen bir öykü tamamen otantik olabilir. Öykü sanatları gerçeklik ile hayal, düş ve ideal gibi çeşitli gerçek-dışılıklar arasında ayrım yapmaz. Yazarın yaratıcı zekası tüm bunları eşsiz, ama inandırıcı bir kurmaca gerçeklik içinde birleştirir.

ALIEN (YARATIK): İlk sekansta yıldızlar arası kargo gemisinin tayfası uyanır ve yemek masasının etrafında toplanırlar. Gömlek ve tulumlarıyla oturup kahve ve sigara içerler. Masada oyuncak bir kuş bir bardağın içinde hareket eder. Başka yerlerde yaşamdan küçük ayrıntılar görülür. Plastik böcekler tavandan sarkar, çıplak kadınlar ve aile fotoğrafları duvarlara yapışıktır. Ekip sohbet eder: İş ya da eve gitme konusunda değil, para konusunda. Programda olmayan bu duraklama anlaşmalarında var mıdır? Şirket bu ekstra görev için para ödeyecek midir?

Hiç on sekiz tekerlekli bir araca bindiniz mi? Bunlar nasıl donatılırlar? Yaşamın küçük ayrıntıları; gösterge tablosunun üzerinde plastik bir aziz,

yerel bir fuardan kazanılmış mavi rozetler, aile fotoğrafları, dergi kupürleri. Kamyon şoförleri evde geçirdiklerinden fazla zamanı kamyonlarında harcarlar, bu nedenle araçlarına evlerinden parçalar alırlar. Ve bir mola verdiklerinde konuştukları ilk konu nedir? Para, altın zaman, fazla mesai, kontratımızda bu var mı? Senaryo yazarı Dan O'Bannon bu ruh halini anlayarak küçük ayrıntılarla ustaca yeniden yarattı; sahneyi gören izleyici şunu düşünerek teslim oldu: "Harika! Bunlar Buck Rogers ya da Flash Gordon gibi uzay adamları değil. Bunlar kamyon şoförleri."

Bir sonraki sekansta Kane (John Hurt) bir yaratığın çoğalmasını incelerken bir şey kaskından dışarı fırlar. Yaratık dev bir yengeç misali Kane'in yüzüne yapışır, bacaklarını kafasına kilitler. Daha da kötüsü yaratık, adamın boğazından karnına doğru bir tüp sokmuştur ve onu komaya sokar. Bilim Subayı Ash (Ian Holm) yaratığı Kane'in yüzünü parçalamadan sökemeyeceğini anlar ve böylece yaratığın bacaklarını tek tek keserek adamı kurtarmaya karar verir.

Fakat Ash'in lazer testereyi alıp ilk bacağı kesmesiyle yaratığın eti yarılır ve yapışkan bir madde fışkırmaya başlar; ciltte yaralar açan bu "asitli kan" çeliği bile şeker misali eritir ve yerde karpuz büyüklüğünde delik açar. Mürettebat alt güverteye koşar ve tavandan akan aside bakarlar, az sonra zeminde de büyük bir delik oluşur. Bir alt güverteye koşup bakarlar, asit üç güverte boyunca tavan ve zemini eritir ve sonunda durur. Bu noktada izleyici şunu düşünür: "Bu insanların başı büyük belada."

Bir başka deyişle O'Bannon yaratığını dikkatle araştırdı. Kendine şunu sordu: "Canavarımın biyolojik yapısı nasıl? Nasıl gelişir? Nasıl beslenir? Nasıl büyür? Nasıl çoğalır? Bir zayıf noktası var mı? Güçlü yanları neler?" O'Bannon'un "asitli kanı" bulmadan önce ürettiği özelliklerin listesini hayal edin. Araştırmış olabileceği birçok kaynağı düşünün. Belki de toprakta yaşayan asalak böcekler üzerinde yoğun bir çalışma yaptı ya da su canavarı Grendel'in kanının kahramanın kalkanını yaktığı sekizinci yüzyıl Anglo-Sakson destanı Beowulf'u hatırladı veya bunu kabusunda gördü. İster araştırma ister hayal gücü isterse bellek aracılığıyla olsun O'Bannon'un yaratığı harika bir yaratımdır.

ALIEN'ı yapan tüm sanatçılar -yazar, yönetmen, tasarımcılar ve oyuncular- otantik bir dünya yaratmak için tüm yeteneklerini ortaya koydular. İnanılırlığın dehşetin anahtarı olduğunu biliyorlardı. Gerçekten de, izleyici bir duyguyu hissedecekse, önce buna inanmalıdır. Bir filmin duygusal yükü fazla üzücü, fazla korkutucu ya da fazla komik hale geldiği zaman kaçmak için ne yaparız? Kendimize "Bu sadece bir film" deriz. Onun otantikliğini reddederiz. Ama eğer film kaliteliyse ikinci bir defa ekrana göz attığımızda gırtlağımızdan yakalanır ve bu duyguların içine çekiliriz. Film bizi bırakıncaya kadar kaçamayız, ki zaten bunu yaşamak için para vermişizdir.

Otantiklik, "kritik ayrıntıya" bağlıdır. Birkaç seçilmiş ayrıntı kullandığımız zaman, izleyicinin hayal gücü geri kalanını tamamlar ve onları inandırıcılığı olan bir bütün haline getirir. Diğer taraftan yazar ve yönetmen -özellikle de cinsellik ve şiddet konusunda- "gerçek" olması için fazla uğraştığında izleyicinin tepkisi "Bu aslında gerçek değil!" ya da "Tanrım, öyle gerçek ki!" veya "Gerçekten sevişmiyorlar!" ya da "Tanrım, gerçekten sevişiyorlar!" olur. Bu durumların hepsinde yönetmenin tekniği izleyicinin dikkatini çektiği için izleyici öykünün dışına çıkar ve inandırıcılık parçalanır. İzleyici kuşkulanması için ona bir neden sunulmadığı sürece inanır.

Fiziksel ve sosyal ayrıntıların ötesinde duygusal otantikliği de yaratmalıyız. Yazarın araştırmalarının karşılığı, karakterlerin inandırıcı davranışlar sergilemeleridir. Davranışın inandırıcılığının ötesinde öykünün kendisi inandırmalıdır. Bir olaydan diğerine sebep ve sonuç ikna edici ve mantıklı olmalıdır. Öykü tasarım sanatı, sıradan ve olağanüstü olayların evrensel ve özgün şeylere iyi bir şekilde uyarlanmasıdır. Konuya dair bilgisi, kendisine tam olarak neye vurgu yapacağını, usta bir biçimde neyi feda edip neyi genişleteceğini öğretmiş olan yazar, hep aynı notayı çalan diğer binlercesinin arasından öne çıkacaktır.

Özgünlüğe, acayiplik için değil otantiklik için mücadele ederek ulaşılır. Bir başka deyişle, kişisel tarz kasıtlı bir şekilde oluşturulamaz. Daha ziyade, yazar olarak ortam ve karakter bilginiz kişiliğinizle birleştiği zaman yaptığınız seçimler ve bu malzeme yığınından yaptığınız düzenlemeler size özgü olur. Çalışmanız sizin gibi orijinal bir hal alır.

Waldo Salt (MIDNIGHT COWBOY/GECEYARISI KOVBOYU, SERPICO) ile Alvin Sargent'in (DOMINIC AND EUGENE, ORDINARY PEOPLE) öykülerini karşılaştırın: Birisi sert, diğeri ılımlı; biri eliptik, diğeri doğrusal; biri ironik, diğeri şefkatli. Her birinin özgün, öykü tarzları, bir yazarın klişelere karşı bitmeyen mücadelesinde konusuna hakim oluşunun doğal sonucudur.

## TETİKLEYİCİ OLAY

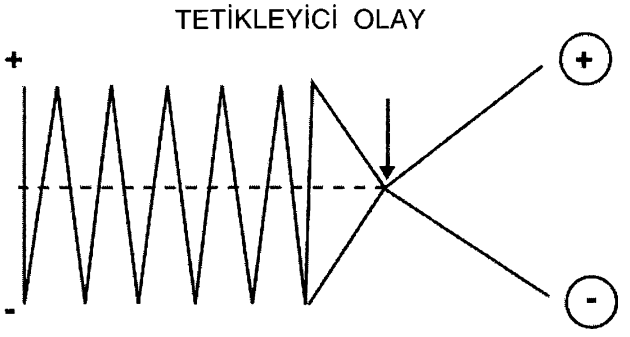
Araştırmalarımız, öykünün kronolojisi içinde herhangi bir noktada ki bir öncülden başlayarak olayların yaratılmasını besler, sonra da olaylar araştırmayı yeniden yönlendirir. Başka bir deyişle, bir öykü tasarımına ana olayla başlamamız gerekmez. Ancak kendi evreninizi yaratırken şu sorularla karşılaşacaksınız: Öykümü harekete nasıl geçirebilirim? Bu önemli olayı nereye yerleştiririm?

Tetikleyici olay, statik ya da belirsiz değil dinamik, tam anlamıyla gelişmiş bir olay olmalıdır. Örneğin şu bir tetikleyici olay değildir: New York Üniversitesi kampüsünün yakınında yaşayan bir öğrenci, bir sabah uya-

nır ve "Bu hayattan sıkıldım. Sanırım Los Angeles'a taşınacağım" diyerek okulu bırakır. Eşyalarını toplar ve motosikletle batıya gider. Ancak adresini değiştirmesi onun hayatında hiçbir şeyi değiştirmez. Yalnızca kayıtsızlığını New York'tan California'ya taşımış olur.

Diğer taraftan eğer kadının mutfakta yüzlerce park cezasından zekice bir duvar kağıdı oluşturduğunu görseydik, sonra da kapısını, ödenmemiş cezalar için tanzim edilmiş on bin dolarlık bir suç teskeresini sallayarak aniden bir polis yumruklasaydı, kadın da yangın çıkışından çıkıp Batı'ya doğru kaçsaydı bu bir tetikleyici olay olabilirdi. Tetikleyici olay'ın yapması gerekeni yapmış olurdu.

TETİKLEYİCİ OLAY kahramanın yaşamındaki güçler dengesini radikal olarak alt üst eder.




Öykü başlarken kahraman az çok dengeli bir yaşam sürmektedir. Başarıları ve başarısızlıkları, iniş ve çıkışları vardır. Kimin yoktur ki? Ama yaşam nispeten kontrol altındadır. Sonra belki aniden ama kesin bir biçimde, bu dengeyi alt üst eden bir olay olur ve kahramanın gerçekliğinde pozitif ya da negatif bir değer değişimi yaratır.

*Negatif:* Okulu bırakan öğrenci Los Angeles'a gelir ancak sosyal güvenlik numarası sorulunca yasal bir iş bulma konusunda engelle karşılaşır. Bilgisayarlarla donanmış bir dünyada, Manhattan Polisi'nin, Vergi Dairesi aracılığıyla kendisini bulacağından korkan kız ne yapacaktır? İllegale kayıp uyuşturucu mu satacak, yoksa fahişelik mi yapacaktır?

*Pozitif:* Belki de kapıyı çalan, bilinmeyen bir akrabadan kalan bir milyon dolarlık miras haberi ile gelen bir miras avcısıdır. Kadın aniden zengin olur ve korkunç bir baskı altına girer. Artık başarısızlık için mazereti kalmayan kadının bu rüyayı mahvetmek korkusuyla yüreği güm güm atmaktadır.

Çoğu durumda tetikleyici olay doğrudan kahramanın başına gelen ya da kahramanın sebep olduğu tek bir olaydır. Bunun sonucunda da kahraman derhal yaşamının dengesinin iyiye ya da kötüye doğru bozulduğunu

fark eder. Sevgililer ilk karşılaştıkları zaman olay bir an için yaşamı pozitif yönde değiştirir. Jeffrey Hollywood uğruna Davenport'lu ailesinin güvenli ortamını terk ettiği zaman kendisini bilerek riske atmaktadır.

Tetikleyici olay bazen iki olaya ihtiyaç duyar: sorun ve sonuç. JAWS. Sorun: Bir köpekbalığı, yüzen bir kadına saldırır ve kadının cesedi dalgalarla kıyıya vurur. Sonuç: Polis şefi (Roy Scheider) cesedi bulur. Tetikleyici olayın mantığı bir sorunu gerektiriyorsa yazar sonucu çok fazla erteleyerek ve kahramanı yaşamının dengesini bozan bu sorundan habersiz tutamaz. JAWS'ı şu kurguyla düşünün: Köpekbalığı kıza saldırır, ardından polis şefi bowling oynamaya gider, park cezaları dağıtır, karısıyla sevişir, veli toplantısına gider, hasta annesini ziyaret eder... Bu arada ceset kıyıda çürür. Öykü, tetikleyici olayın iki yarısının arasına yerleştirilmiş yaşam dilimli bir sandviç değildir.

THE RIVER'ın (NEHİR) talihsiz tasarımını düşünün. Film, tetikleyici olayın ilk yarısıyla başlar: İşadamı olan Joe Wade (Scott Glenn), beş çiftliği sular altında bırakacağını bile bile nehre bir baraj yapmaya karar verir. Çiftliklerden birisi Tom ve Mae Garvey'e (Mel Gibson ve Sissy Spacek) aittir. Ancak kimse bunu Tom ve Mae'ye söylemez. Sonraki yüz dakikayı şöyle izleriz: Tom beyzbol oynar, Tom ve Mae çiftliği karlı hale getirmek için mücadele ederler; Tom bir fabrikada çalışmaya başlar ve işçilerle tartışmak durumunda kalır; Mae bir traktör kazasında kolunu kırar. Joe, Mae'ye romantik sözler söyler. Mae fabrikaya, işçiler tarafından sevilmeyen biri haline gelen kocasını ziyarete gider. Gergin olan Tom ereksiyon olamaz, Mae şefkatli bir cümle fısıldar, Tom ereksiyon olur ve böyle devam eder.

Bitmesinden on dakika önce film tetikleyici olayın ikinci yarısını verir. Tom, Joe'nun ofisine gelir, barajın maketini görür ve şu anlama gelen bir şeyler söyler: "Bu barajı yaparsan Joe, benim çiftliğimi su basacak." Joe omuz silker. Daha sonra deus ex machina, * yağmur yağmaya başlar ve nehir yükselir. Tom ve arkadaşları su bendini desteklemek için buldozerlerini alırlar; Joe da buldozeriyle arkadaşlarını alıp seti yıkmak için harekete geçer. Tom ve Joe kimsenin kazanamayacağı bir mücadele için buldozerleriyle karşı karşıya gelirler. Bu noktada Joe geri adım atar ve aslında baraj yapmayı baştan beri istemediğini ilan eder. KARARMA (FADE OUT).

Kahraman tetikleyici olaya tepki vermelidir.

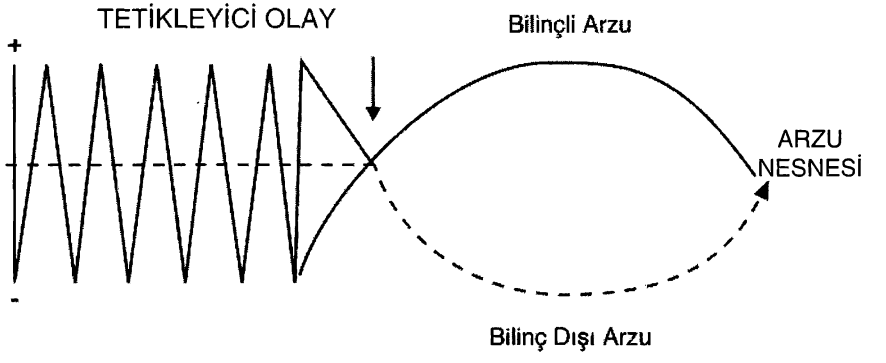
Ancak sonsuz çeşitlilikteki kahramanların doğaları nedeniyle her tepki mümkündür. Örneğin kaç tane Western şöyle başlar? Kötü adamlar silahla kasabaya saldırır ve yaşlı şerifi öldürürler. Kasabalılar toplanır ve bir daha asla adam öldürmeyeceğine yemin eden eski silahşor Matt'in

ahırına yönelirler. Belediye başkanı "Matt sana ihtiyacımız var, rozetini tekrar takıp bize yardım etmelisin. Bunu yapabilecek tek kişi sensin" diyerek yalvarır. Matt, "Hayır, hayır, çok uzun zaman önce silahlarımı bıraktım" diye cevap verir. Öğretmen Hanım, "Ama Matt, anneni öldürdüler" diye yalvarır. Matt, "Şey ... yaşlıydı ve sanırım zamanı gelmişti" der. Harekete geçmeyi reddeder ama bu bir tepkidir.

Kahraman yaşam dengesinde pozitif ya da negatif yöndeki ani değişime, karakter ve dünyasına uygun biçimde tepki verir. Ancak harekete geçmeyi reddetme, minimalist olay örgüsüzlüğün (nonplot) en edilgen kahramanlarında bile çok uzun süremez. Hepimiz varoluşumuz üstünde makul miktarda egemen olmayı isteriz ve eğer bir olay radikal olarak denge ve kontrol hissimizi alt üst ederse, ne yapmak isteriz? Herhangi birisi, kahramanımız dahil ne yapmak isterdi? Dengeyi tekrar sağlamak isterdi.

Bu nedenle tetikleyici olay önce kahramanın yaşamındaki dengeyi bozar, sonra da onda dengeyi yeniden kurma arzusunu uyandırır. Bu gereklilikten yola çıkarak -sıklıkla çabucak, bazen de düşünüp taşınarak- kahraman bir arzu nesnesi edinir: Bunlar eksikliğini hissettiği ya da her şeyi yoluna koymak için ihtiyaç duyduğunu düşündüğü fiziksel, durumsal ya da davranışsal bir şeylerdir. Son olarak, tetikleyici olay kahramanı bu nesne ya da hedefin peşinden aktif bir biçimde gitmeye zorlar. Bir çok öykü ve tür için şu yeterlidir: Bir olay kahramanın yaşamındaki düzeni bozar, her şeyi yoluna koyabileceğini düşündüğü bir şeyler için bilinçli bir arzu oluşturur ve kahraman onun peşine düşer.

Ancak en çok takdir etme eğiliminde olduğumuz kahramanlarda tetikleyici olay yalnızca bilinçli bir arzuyu değil, bilinçdışı bir arzuyu da canlandırır. Bu karmaşık karakterler yoğun iç çatışmalar nedeniyle acı çekerler çünkü bu iki arzu doğrudan birbiriyle çelişkilidir. Karakterin bilincindeki istek ne olursa olsun, izleyici karakterin bilinçdışının derinliklerinde tam tersini istediğini hisseder veya anlar.



CARNAL KNOWLEDGE (İLK DEFA): Filmin kahramanı Jonathan'ı (Jack Nicholson) bir kenara çekip ona "ne istiyorsun" diye sorsaydık, bilinçli yanıtı "Yakışıklıyım, eğlenceli bir insanım, kamu muhasebecisi olarak iyi para kazanıyorum; bir de yaşamı paylaşacağım mükemmel bir kadın bulabilseydim hayatım cennet olurdu." Film Jonathan'ı üniversite yıllarından, düşlerindeki kadını otuz yıldır aradığı orta yaşlarına götürür. Defalarca güzel, akıllı bir kadınla tanışır ama kısa bir süre sonra romantizmleri karanlık duygulara döner, fiziksel şiddet ortaya çıkar, sonra da ayrılırlar. Tekrar tekrar büyük aşık rolünü oynar, ta ki bir kadını kendisine delice aşık edene kadar; daha sonra onun üzerine gider, onu aşağılar ve yaşamından atar.

Dorukta, üniversiteden eski arkadaşı Sandy'yi (Art Garfunkel) yemeğe davet eder. Eğlenmek için yaşamındaki tüm kadınların 35 mm slaytlarını gösterir, bu gösteriye "Ballbusters on Parade" adını vermiştir. Kadınlardan her biri göründüğünde, Sandy'ye "Onun sorunu şuydu" diyerek o kadını aşağılar. Çözüm sahnesinde Sandy'ye, ereksiyon olması için penisi hakkında kendi yazdığı şiiri bir fahişeye (Rita Moreno) okutur. Mükemmel kadını aradığını düşünür, ama biz onun bilinçdışında, kadınları küçük düşürmek ve mahvetmek istediğini ve yaşamı boyunca da bunu yaptığını biliriz. Jules Feiffer'in senaryosu pek çok kadının istemedikleri kadar iyi bildiği bir erkeğin ürpertici tasviridir.

MRS. SOFFEL: 1901 yılında cinayet işleyen bir hırsız (Mel Gibson) idamını beklemektedir. Cezaevi müdürünün karısı (Diane Keaton) Tanrı adına onun ruhunu kurtarmaya karar verir. İdam edildiği zaman cehenneme değil cennete gitmesini sağlamak umuduyla ona İncil'den alıntılar okur. Aralarında bir çekim oluşur. Onun cezaevinden kaçmasını planlar sonra da ona katılır. Kaçarken sevişirler ama yalnızca bir kere. Polisler onlara yaklaştıkça adamın ölmek üzere olduğunu anlar ve onunla birlikte ölmeye karar verir. "Vur beni, sensiz bir gün bile yaşamak istemiyorum" diye yalvarır. Adam tetiği çeker ama kadını yalnızca yaralar. Finalde, kadın ömür boyu hapse mahkum edilir, ama hücresine giderken gururludur ve gardiyanın yüzüne tükürür.

Bayan Soffel bir tercihten diğerine hızla geçmiş görünür, ancak biz bu değişimin altında, saf ve romantik deneyim isteğine yönelmiş güçlü bir bilinçdışı arzu yattığını hissederiz, çünkü o son derece güzel bir deneyim yaşamış olacaktır. Bayan Soffel, en büyük romantiktir.

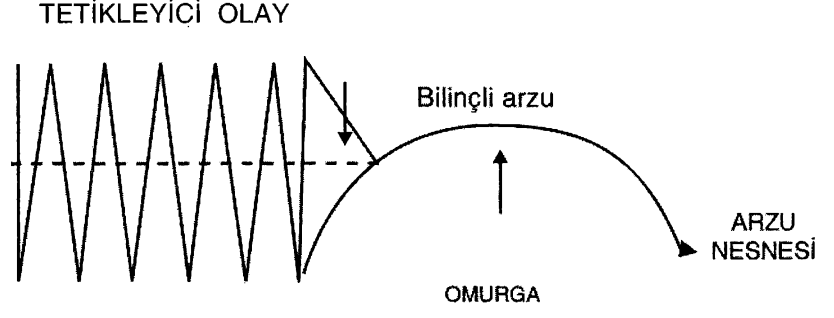
THE CRYING GAME: İrlanda Cumhuriyet Ordusu'nun bir üyesi olan Fergus (Stephen Rea) IRA tarafından esir tutulan bir İngiliz onbaşıya eşlik etmekle görevlendirilir. Kendisini adamın kötü durumuna sempati duyarken bulur. Onbaşı öldürüldüğünde Fergus hem İngilizlerden, hem de IRA'dan saklanmak için kaçarak Londra'ya yerleşir. Onbaşının sevgilisi Dil'i (Jaye Davidson) arar ve bulur. Dil'e aşık olur ve sonuçta onun bir tra-

vesti olduğunu anlar. IRA, Fergus'u bulur. Fergus öğrencilerin kurduğu bir kardeşlik kulubü olmadığını bile bile IRA için tekrar gönüllü çalışır, bu nedenle bir İngiliz yargıca suikast yapması emredildiğinde, kendi politikasıyla yüzleşmek zorunda kalır. İrlandalı bir yurtsever midir, değil midir?

Fergus'un bilinçli politik mücadelesinin altında izleyici, esir olduğu ilk andan Dil'le olduğu dokunaklı sahneye kadar bu filmin davaya bağlılıkla ilgili olmadığını hisseder. Fergus'un zigzag çizen politik tutumlarının arkasında en önemli insani ihtiyaç gizlidir: Sevmek ve sevilmek.

## ÖYKÜNÜN OMURGASI

Bir kahramanın arzusunun enerjisi, öykünün omurgası olarak bilinen önemli tasarım öğesini biçimlendirir. Omurga derindeki arzudur ve kahramanın yaşamını yeniden dengeye kavuşturma çabasıdır. Bu, öykünün diğer tüm öğelerini bir arada tutan başlıca birleştirici güçtür. Öykünün yüzeyinde ne olursa olsun, her sahne, imge ve sözcük sonuçta nedensel ya da tematik olarak arzu ve aksiyonla ilgili belkemiğinin bir parçasıdır.

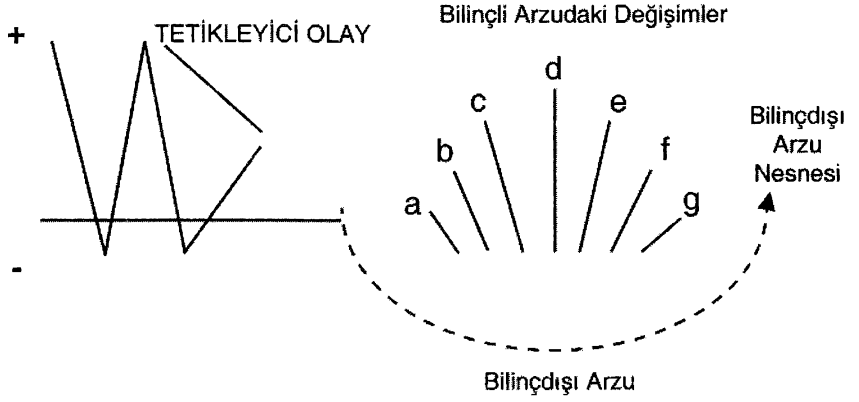



Kahramanın bilinçdışı arzusu yoksa, bilinçli hedefi omurga haline gelir. Örneğin herhangi bir Bond filminin omurgası şöyle özetlenebilir: Kötüyü yenmek. James'in bilinçdışı arzuları yoktur; o sadece ve sadece dünyayı korumak ister. Öykünün birleştirici gücü olan Bond'un bilinçli hedefinin peşinden gitmesi değişemez. "Siktir git Dr. No. Casusluk işinden sıkıldım. Arkama yaslanmak ve daha az tehlikeli işlerde çalışmak için güneye gideceğim" deseydi, film çökerdi.

Diğer yandan kahramanın bilinçdışı bir arzusu varsa, bu, öykünün omurgası haline gelir. Bilinçdışı bir arzu, kökleri kahramanın iç dünyasının en derinlerine uzandığı için daima daha güçlü ve daha uzun ömürlüdür. Bilinçdışı bir arzu öyküyü sürüklediğinde, bu, yazara, bilinçli arzusu sürekli değişebilen çok daha karmaşık bir karakter yaratma olanağı verir.

MOBY DICK: Melville, Ahab'ı yalnız bir kahraman yapsaydı, romanı, beyaz balinayı yok etme saplantısı olan kaptan tarafından sürüklenen

yüce macera türünün basit ama ilgi çekici bir örneği olurdu. Ancak çift kahramanı düşünerek Ishmael'i eklemesiyle Melville, öyküsünü eğitim olay örgüsünün klasik karmaşası içinde mükemmelleştirmiştir. Anlatı, aslında İshmael'in Ahab'da gördüğü yıkıcı takıntıların kendisinde olup olmadığını araştırarak içindeki şeytanlarla bilinçdışı mücadele etmesiyle sürüklenir. Arzusu, yalnızca Ahab'ın çılgın yolculuğunda sağ kalma konusundaki bilinçli umuduyla ters düşmez, aynı zamanda da, Ahab'a yaptığı gibi, kendisini de yok edebilir.



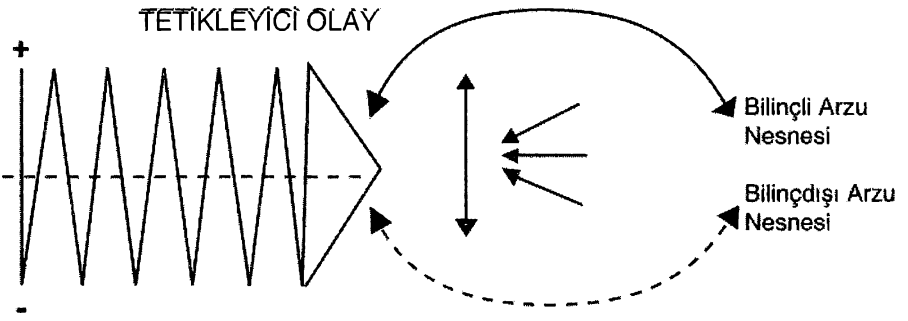

THE CRYING GAME'de anlatıyı Fergus'un bilinçdışı sevmek ve sevilmek ihtiyacı sürüklerken, politik açıdan acı çeker. Jonathan CARNAL KNOWLEDGE'da bir ilişkiden diğerine koşarak "mükemmel kadını" ararken, bilinçdışında yatan kadınları küçümseme ve mahvetme arzusu hiç değişmez. Bayan Soffel bilinçdışı olarak yüce romantizmi yaşamayı isterken, kafasındaki arzu sıçramaları -kurtuluştan mahkum olmaya- çok büyüktür. İzleyici karmaşık kahramanın değişen dürtülerinin aslında değişmeyen tek bir şeyin yansıması olduğunu hisseder: Bilinçdışı arzu.

## ARAYIŞ

Türlere ve klasik olay örgüsünden anti-olay örgüsüne, tüm farklı biçimlere dair söylediklerimize rağmen, tetikleyici olayın "omurgasından" son bölümün doruğuna kadar yazarın bakış açısından gerçekte yalnızca bir tek öykü vardır. Aslında, aynı öyküyü insanlığın şafağından beri şu ya da bu biçimde birbirimize anlatmışızdır ve öyküye de yararlı bir şekilde Arayış denebilir. Tüm öyküler bir arayış biçimidir.

Daha iyi ya da daha kötü yönde olsun, bir olay karakterin yaşamının dengesini bozar, kişide dengeyi yeniden sağlayacağını hissettiği bilinçli ve/veya bilinçdışı bir arzuyu canlandırarak onu düşman (içsel, kişisel, ekstra-kişisel) güçlere karşı kendi arzu nesnesini aramaya yöneltir. Bun-

da başarılı olur ya da olamaz. Kısaca öykü budur.




Öykünün temel biçimi basittir. Ancak bu, müziğin temel biçiminin basit olduğunu söylemek gibidir. Ki basittir; on iki notadır. Bu on iki nota müzik dediğimiz her şeyin içinde bir araya gelir. Araştırmanın temel öğeleri müziğimizin on iki notası, yaşamlarımız boyunca dinlemiş olduğumuz melodidir. Ancak bir bestecinin piyanosunun başına oturması gibi, bir yazar da görünüşte basit olan bu işe kalkıştığı zaman bunun ne kadar inanılmaz derecede karmaşık ve alışılmadık şekilde zor olduğunu görür.

Öykünüzün Arayış biçimini anlamak için yalnızca, kahramanınızın arzu nesnesini teşhis etmeniz gerekir. Onun psikolojisinin içine girin ve şu soruya dürüst bir yanıt verin: "Ne istiyor?" Kollarına alabileceği bir şeyi arzulayabilir: MOONSTRUCK'da (AY ÇARPMASI) olduğu gibi aşık olunacak birisi olabilir. BIG'deki olgunlaşma gibi bir içsel gelişim ihtiyacı olabilir. Ancak ister gerçek dünyada köklü bir değişim -JAWS'daki saldıran köpekbalığından korunma- isterse tinsel alandaki köklü bir değişim -TENDER MERCIES'de anlamlı bir yaşam- olsun kahramanın kalbinin derinliklerine bakarak ve onun arzusunu keşfederek öykünüzün çizdiği eğriyi, tetikleyici olayın onu yönelttiği Arayış'ı görmeye başlarsınız.

## TETİKLEYİCİ OLAYIN TASARIMI

Tetikleyici olay yalnızca iki şekilde oluşabilir: Rastlantısal ya da nedensel, bir şekilde tesadüfen ya da bir karar sonucunda. Bir karar sonucu ise bu karar ya kahraman tarafından verilir: -LEAVING LAS VEGAS'daki Ben'in kendini öldürmek için içmeye karar vermesi ya da KRAMER VS. KRAMER'de olduğu gibi kahramanın yaşamını altüst etme gücüne sahip birileri tarafından yapılır:- Bayan Kramer'in Bay Kramer ve çocuğunu terk etme kararı. Rastlantısal ise trajik olabilir -ALICE DOESN'T LIVE HERE ANYMORE'da (ALICE ARTIK BURADA OTURMUYOR) bir kaza Alice'in kocasının ölümüne neden olur- ya da hoş bir sürpriz -PAT AND MIKE'da

bir spor menajeri güzel ve yetenekli bir atletle tanışır- olabilir. Seçim sonucu ya da kazayla; başka bir yol yoktur.

Ana olay örgüsünün tetikleyici olayı art öyküde değil, ekran dışındaki sahnelerde de değil, ekranda olmalıdır. Her yan olay örgüsünün ekranda görülen ya da görülmeyen kendi tetikleyici olayı vardır ancak ana olay örgüsünün tetikleyici olayında izleyicinin varlığı öykü tasarımı için iki nedenle çok önemlidir.

Birinci olarak, izleyici tetikleyici olayı gördüğü zaman filmin Başlıca Dramatik Sorusu olan "Ne olacak?" sorusu aklına gelir. JAWS: Polis müdürü mü köpekbalığını öldürecek, köpekbalığı mı polis müdürünü? LA NOTTE (GECE): Lidia (Jeanne Moreau) kocasına (Marcello Mastroianni) ondan nefret ettiğini ve ayrılmak istediğini söyledikten sonra gidecek mi, kalacak mı? JALSAGHER (MÜZİK ODASI): Müzik aşkıyla yanıp tutuşan bir aristokrat olan Biswas (Huzur Roy) tutkusunu finanse etmek için karısının mücevherlerini, sonra da muhteşem evini satmaya karar verir. Aşırılığı bu tutkulu insanı yok mu edecek, yoksa kurtaracak mı?

Hollywood jargonunda ana olay örgüsünün tetikleyici olayı "büyük kanca"dır. Ekranda meydana gelmelidir çünkü bu izleyicinin merakını uyandıran ve onu yakalayan olaydır. Başlıca Dramatik Soruya verilen yanıta yönelik açlık, izleyicinin merakını kavrar ve onu son bölümün doruğuna kadar canlı tutar.

İkinci olarak, tetikleyici olaya tanıklık etmek, izleyicinin hayal gücüne zorunlu sahnenin (obligatory scene) bir imgesini yansıtır. Zorunlu sahne (ayrıca "kriz" olarak bilinir) izleyicinin öykü sona ermeden önce görmesi gereken olaydır. Bu sahne kahramanı, arayışında karşısına çıkacak en güçlü düşmanlarıyla çatışmaya sokacaktır. Tetikleyici olayla harekete geçen güçler, bir odakta toplanacak ve öykünün gidişatını güçlendirecektir. Bu sahneye zorunlu sahne denir, çünkü izleyici tedirgin bir ruh haliyle de olsa bu anı beklediği için, yazar sözünü tutmak ve onlara bunu göstermek zorundadır.

*JAWS:* Köpekbalığı bir tatilciye saldırdığında ve şerif ceset parçalarını bulduğunda akla canlı bir görüntü gelir: Köpekbalığı ve şerif yüz yüze savaşacak. Oraya nasıl varacağımızı ya da nasıl bir olay yaşanacağını bilemeyiz. Ancak köpekbalığı şerifi neredeyse dişlerinin arasına alıncaya kadar filmin bitemeyeceğini biliriz. Senaryo yazarı Peter Benchley bu kritik olayı, dürbünlerle denize bakan ve şaşkınlıkla "Bu şerif değil mi? Bu köpekbalığı mı?" diyen kasabalıların bakış açısından canlandıramazdı. BOOM! Sonunda şerif ve deniz biyoloğu (Richard Dreyfuss) kıyıya yüzerler ve "Ne mücadeleydi ama. Neler olduğunu size anlatalım" diye bağırırlar. Benchley aklımıza bu görüntüyü yansıtarak tüm bu olan biten esnasında o şerifin yanındaymış gibi hissetmemizi sağlamalıdır.

Zorunlu sahneyi hemen ve canlı bir biçimde akla getiren aksiyon tür-

lerinin tersine, daha psikolojik türler tetikleyici olaydaki bu sahneyi hissettirir, daha sonra da asit solüsyon içindeki bir negatif fotoğraf gibi, yavaş yavaş görünür kılar. TENDER MERCIES'de Mac Sledge içkiden ve tümüyle anlamsız yaşamından boğulur. Bu berbat durumdan kurtulması, bir babaya ihtiyaç duyan oğluyla yaşayan yalnız bir kadınla tanışmasıyla başlar. Bu, ona, yeni şarkılar yazma konusunda ilham verir, vaftiz törenini kabul eder ve ayrı yaşayan kızıyla barışmaya çalışır. Giderek anlamlı bir yaşamın parçalarını bir araya getirir.

Ancak izleyici anlamsızlık canavarının Sledge'i bir kez daha en dibe sürükleyeceğini, korkunç yüzünü bir kez daha göstereceğini, Sledge, yaşamın acımasız saçmalığından bir tokat yiyinceye kadar öykünün bitemeyeceğini hisseder. Zorunlu sahne tek çocuğunun öldüğü korkunç bir kaza biçiminde ortaya çıkar. Eski bir alkoliğin içkiye başlamak için aradığı bahane artık bulunmuştur. Fakat, kızının ölümü eski karısını uyuşturucu batağına saplarken, Sledge yaşamına devam edecek gücü bulur.

Sledge'in kızının ölümü bu anlamda "zorunludur." Horton Foote'un şu senaryoyu yazdığını düşünün: Hiç dostu olmayan alkolik Sledge, bir sabah uyanır, yaşamak için hiçbir nedeni yoktur. Bir kadınla tanışır, aşık olur, onun çocuğunu sever ve büyütmek ister, dindar olur ve yeni bir melodi yazar. KARARMA. Bu öykü değil, bir hayaldir. Eğer anlam arayışı Sledge'in iç dünyasında etkili bir değişimi ortaya çıkarmışsa, Foote bunu nasıl ifade eder? Yüreğindeki bir değişimi ilan ederek değil. Kendi kendini açıklayan diyalog kimseyi inandırmaz. Karakter; baskı altında seçim yapmış ve son bir olayla sınanmış olmalıdır. Bu da zorunlu sahne (Kriz) ve son bölümün doruğudur.

İzleyici bir zorunlu sahnenin beklediğini "bilir" dediğimde, bu nesnel, check-list anlamında bir bilme değildir. Eğer bu olay kötü idare edilmişse izleyici, "Berbat bir film. zorunlu sahne yok" diye düşünerek filmden çıkmayacaktır. Daha ziyade, izleyici bir şeylerin eksik olduğunu sezgisel olarak bilir. Bir yaşam boyu öykü ritüeli, izleyiciye, düşman güçlerin insan yaşamının sınırlarını oluşturacak tetikleyici olayı tahrik edişini beklemesini ve kahraman en güçlü oldukları sırada bu güçlerle bir biçimde karşı karşıya gelinceye kadar da öykünün sona eremeyeceğini öğretmiştir. Bir öykünün tetikleyici olayını öykünün Krizine bağlamak, sonraki olayları hazırlamak için önceki olayların düzenlenmesi anlamına gelen önceden ima etmenin bir yoludur. Aslında yaptığınız her seçim -tür, ortam, karakter, atmosfer- önceden ima etmedir. Diyaloğun her satırıyla ya da görülen her aksiyonla izleyicinin belirli olasılıkları beklemesine rehberlik edersiniz, böylece olaylar başladığında, bunlar yarattığınız beklentileri tatmin eder. Ancak önceden ima etmenin esas bileşeni zorunlu sahnenin (kriz), tetikleyici olay aracılığıyla izleyicinin imgelemine yansıtılmasıdır.

# TETİKLEYİCİ OLAYIN YERİNİN BELİRLENMESİ

Öykünün bütünü içinde tetikleyici olay nereye yerleştirilir? Deneyimlere göre ana olay örgüsünün ilk önemli olayı, anlatının ilk dörtte birlik bölümünde meydana gelir. Araç her ne olursa olsun, bu yararlı bir rehberdir. Bir tiyatro izleyicisini oyunun öyküsüne dahil etmeden, karanlıkta ne kadar süre oturtabilirsiniz? Bir okuyucu dört yüz sayfalık romanın ilk yüz sayfasında ana olay örgüsünü bulmadan, kitabı okuyup bitirebilir mi? Karşılığını almadan ne kadar oturabilir? İki saatlik bir uzun metraj film için standart, ana olay örgüsünün tetikleyici olayını ilk yarım saat içinde bir yere yerleştirmektir.

Bu ilk olay da olabilir. SULLIVAN'S TRAVELS'ın ilk otuz saniyesinde, tatsız ama kâr getiren filmlerin yönetmeni Sullivan (Joel McCrea) stüdyo patronlarına meydan okur ve toplumsal önemi olan bir film yapmak için yola çıkar. ON THE WATERFRONT'un ilk iki dakikasında Terry (Marlon Brando) bir arkadaşını öldüren katillere, farkında olmadan yardım eder.

Ya da daha sonra. TAXI DRIVER'ın (TAKSİ ŞOFÖRÜ) yirmi yedi dakikası içinde genç bir fahişe olan Iris (Jodie Foster) Travis Bickle'ın (Robert De Niro) taksisine atlar. Onun küfürbaz pezevengi Matthew (Harvey Keitel) kızı caddeye doğru çeker ve bu da Travis'in onu bu hayattan kurtarma isteğini ateşler. ROCKY'nin ilk yarım saatinde pek tanınmayan boksör Rocky Balboa (Sylvester Stallone) ağır siklet dünya şampiyonluğu için Apollo Creed (Carl Weathers) ile dövüşmeyi kabul eder. CASABLANCA'nın ilk otuz iki dakikasında Sam "As Time Goes By"ı çaldığı zaman, Ilsa bir anda Rick'in yaşamında yeniden ortaya çıkar ve bu da sinemanın en büyük aşk hikayelerinden birini başlatır.

Ya da bunların arasında bir yerde. Ancak eğer ana olay örgüsünün tetikleyici olayı filmde on beş dakikadan çok sonra gelişirse seyircinin canının sıkılması riski ortaya çıkar. Bu nedenle izleyici, ana olay örgüsünü beklerken, izleyicinin ilgisini çekmek için bir yan olay örgüsü gerekebilir.

TAXI DRIVER'da Travis'in çılgınca politik suikast girişimini içeren yan olay örgüsü bizi yakalar. ROCKY'de utangaç Adrian (Talia Shire) ile eşit derecede sorunlu olan Rocky'nin gettoda yaşadığı aşkından etkileniriz. CHINATOWN'da Gittes zina nedeniyle Hollis Mulwray'i soruştururken aldatılır ve bu yan olay örgüsü, onun kendisini bu dalavereden kurtarma mücadelesiyle bizi büyüler. CASABLANCA'nın birinci bölümü, beşten fazla yan olay örgüsünün tetikleyici olayları ile bizi yakalar.

Ancak izleyici ana olay örgüsü başlayıncaya kadar yan olay örgüsüyle oyalanarak yarım saat niçin beklesin? Örneğin ROCKY spor türünde yer alır. Neden iki hızlı sahneyle başlamaz: Ağır sıklet boks şampiyonu tanınmamış bir boksöre meydan okur (neden) ve bunu da Rocky'nin dövüşmeyi kabul etmesi izler (sonuç). Film neden ana olay örgüsüyle

başlamaz?

Çünkü eğer ROCKY'nin tetikleyici olayı, gördüğümüz ilk olay olsaydı, omuz silker ve "Ne olmuş yani?" diyerek tepki verebilirdik. Bu nedenle Stallone ilk yarım saat Rocky'nin dünyasını, mesleki ve ekonomik açıdan durumunu tasvir eder. Böylece Rocky dövüşmeye karar verdiğinde izleyicinin tepkisi sert ve nettir: "O mu? O zavallı mı?" İzleyiciler kandan sırılsıklam olmasından ve kemiklerinin kırılmasından endişe duyar, dehşete kapılmış bir halde oturur.

Ana olay örgüsünün tetikleyici olayı mümkün olduğu kadar erken ortaya çıkmalıdır, ancak zamanı gelmeden değil.

Tetikleyici olay izleyiciyi "yakalamalı," yoğun ve tam bir tepki oluşturmalıdır. Bu tepkiler yalnız duygusal değil, mantıklı da olmalıdır. Bu olay yalnızca izleyicinin duygularına hitap etmemeli, onların başlıca dramatik oruyu sormalarına ve zorunlu sahneyi düşlemelerine yol açmalıdır. Bu nedenle ana olay örgüsünün tetikleyici olayının yeri şu soruya yanıt verilerek bulunur: İzleyicinin tam bir tepkiye sahip olması için kahramanı ve onun dünyasını ne kadar tanıması gerekmektedir?

Bazı öykülerde hiç. Eğer bir tetikleyici olay, yapısında özgünse, bir neden gerekmez ve derhal ortaya çıkmalıdır. Kafka'nın *Değişim* adlı öyküsünün ilk cümlesi şöyledir: "Bir gün Gregor Samsa büyük bir hamam böceğine dönüştüğünü fark ederek uyanır." KRAMER VS. KRAMER: Kadın filmin ilk iki dakikasında kocasını ve çocuklarını bırakır ve onları terk eder. Hazırlığa gerek yoktur, çünkü bunun herhangi birinin yaşamında olabileceğini hemen anlarız. JAWS: Köpekbalığı yüzmekte olan kıza saldırır, polis onun cesedini bulur. Bu iki sahnenin dehşeti daha ilk saniyelerde bizi çarpar.

Peter Benchley'in, JAWS'ın açılışını New York'ta çalışan şefin işi bırakıp, Amity Adası'na, bu tatil kasabasında polis memuru olarak güzel bir hayat sürdürmek için gidişiyle yaptığını farz edin. Ailesiyle tanışırız. Belediye meclisi üyeleri ve belediye başkanıyla tanışırız. Her yaz turistler gelir. Mutlu zamanlar. Sonra bir köpekbalığı birilerini yer. Ve Spielberg'in tüm bu sergilemeleri çekecek kadar aptal olduğunu düşünün, o zaman bu filmi izler miydik? Hayır. Kurgucu Verna Fields filmi kurgu odasının zeminine dökerdi ve izleyicinin şerif, ailesi, belediye başkanı, belediye meclisi ve turistler hakkında bütün bilmesi gerekenlerin kasabanın saldırıya vereceği tepkilerle dramatize edilmesi mümkün olduysa açıklamasını yapardı. . . ancak JAWS, köpekbalığıyla başlar.

Olabildiğince erken, ama zamanı gelmeden değil... Her öykünün dünyası ve karakterleri farklıdır. Bu nedenle her tetikleyici olay farklı bir noktaya yerleşen farklı bir olaydır. Çok erken gelirse izleyicinin kafası karışa-

bilir; gecikirse de sıkılabilir. İzleyicinin, karakteri ve dünyasını, tepki verecek kadar anladığı an, tetikleyici olayınızı sunun. Ne bir sahne önce ne de bir sahne sonra. Uygun an analizlerle olduğu kadar duygularla da saptanır.

Eğer biz yazarların tasarımda ve tetikleyici olayın yerleştirilmesinde genel bir hatamız varsa, bu da açılış sekanslarını açıklamayla doldurarak ana olay örgüsünü geciktirme alışkanlığımızdır. Sürekli olarak izleyicinin bilgisini ve yaşam deneyimini küçümseriz, karakterlerimize ve onların dünyalarına, izleyicinin zaten sağduyuyla tamamlamış olduğu sıkıcı ayrıntılar yükleriz.

Ingmar Bergman sinemanın en iyi yönetmenlerinden biridir çünkü bana göre sinemanın en iyi senaryo yazarıdır. Bergman'ın yazarlığının diğerlerinin üzerinde durmasının bir nedeni, onun son derece ekonomik olmasıdır, herhangi bir konuda anlatacağını olabildiğince kısa anlatır. Örneğin THROUGH A GLASS DARKLY'de onun dört karakteri hakkında hemen bilgi sahibi oluruz. Dul kalmış baba, romanları çok satan bir yazardır. Damadı doktor, oğlu öğrenci ve kızı annesinin de ölmesine neden olan hastalıktan muzdariptir, şizofrendir. Kız deniz kenarında ailesiyle olmak için birkaç günlüğüne akıl hastanesinden çıkarılır ve tek başına bu bölüm, ilk anlardan itibaren güçlü bir dramı ortaya koyarak, yaşamlarındaki güç dengelerini alt üst eder.

Babanın ticari açıdan başarılı olduğunu ama eleştirmenler tarafından beğenilmediğini anlamamız için kitap imzalama sahneleri görmemize ihtiyaç yoktur. Doktorun uzmanlığını göstermek adına ameliyathanede geçen sahneler yoktur. Erkek çocuğun babasına ne kadar ihtiyacı olduğunu açıklayacak yatılı okul sahneleri yoktur. Kızın yaşadığı bunalımı ortaya koyacak elektro şokla tedavi kürleri yoktur. Bergman sofistike izleyicisinin best-seller, doktor, yatılı okul ve akıl hastanesi kavramlarının ima ettiklerini hızla kavrayacağını bilir; ve bunları daha az sahneyle anlatmanın değerini de bilir.

## TETİKLEYİCİ OLAYIN NİTELİĞİ

Film dağıtımcıları arasında sıkça anlatılan bir fıkra vardır: Tipik bir Avrupa filmi altın rengi bulutların arasından güneşin gözükmesiyle başlar. Daha sonra daha da muhteşem, kabarık bulutlar gösterilir. Sonra daha da heybetli, kızıl bulutlara kesme yapılır. Bir Hollywood filmi ise altın rengi, dalgalı bulutlarla başlar. İkinci sahnede bulutların içinden bir 747 jumbo jet çıkar. Üçüncüde uçak infilak eder.

Bir tetikleyici olayda bulunması gereken nitelikler nelerdir?

ORDINARY PEOPLE bir ana olay örgüsü ve bir yan olay örgüsüne sahiptir. Bunların sıradışı planlamaları nedeniyle sık sık biri diğerleriyle

karıştırılır. Conrad (Timothy Hutton), ağabeyinin denizde bir fırtına sırasında hayatını kaybetmesini içeren bir tetikleyici olaya sahip bu filmin yan olay örgüsünün kahramanıdır. Conrad hayatta kalır, ancak suçluluk duygusundan kurtulamamış ve intihara meyilli bir haldedir. Kardeşinin ölümü art öyküdedir ve Conrad'ın tekne kazasını yeniden yaşadığı ve yaşamayı seçtiği yan olay örgüsünün kriz/zirvesinde flashbacklerle dramatize edilir.

Ana olay örgüsü Conrad'ın babası Calvin (Donald Sutherland) tarafından ilerletilir. Ne kadar edilgen görünse de, tanım gereği o ana kahramandır: arzusunun peşinden sonuna kadar gitme isteği ve kapasitesi olan empatik karakter. Film boyunca, Calvin ailesine musallat olan ve oğlu ile karısının barışmasını imkânsızlaştıran acımasız sırrı araştırır. Acı dolu bir mücadeleden sonra onu bulur: Karısı yalnız büyük oğlunun ölümünden itibaren değil, daha doğduğu andan itibaren Conrad'dan nefret eder.

Kriz'de Calvin, karısı Beth'i (Mary Tyler) gerçekle yüzleştirir. O yalnızca bir çocuk isteyen, takıntı derecesinde düzenli bir kadındır. İkinci çocuğu doğduğunda, yalnızca ilk oğlunu sevebileceğinden, ikinci oğlunun sevgiye ihtiyacı olmasına içerler. Conrad'dan her zaman nefret etmiştir ve Conrad da bunu her zaman hissetmiştir. Kardeşinin ölümünden sonra intihara meyilli olmasının nedeni budur. Calvin daha sonra durumu zorlayarak Doruğa ulaşır: Beth, Conrad'ı sevmeyi öğrenmeli ya da gitmelidir. Beth dolaba yönelir, valizini toplar ve kapıdan çıkar. Oğlunu sevemediği gerçeğiyle yüzleşemez.

Bu doruk, başlıca dramatik soruya yanıt verir: Aile sorunlarını kendi içinde çözecek mi yoksa parçalanacak mı? Buradan geriye giderek Calvin'in yaşam dengesini bozan ve onu bu araştırmaya yönelten tetikleyici olayı bulmaya çalışırız.

Film Conrad'ın, tahminen, kendisini intihara sürükleyen nevrozundan kurtulmuş bir şekilde bir psikiyatri hastanesinden eve gelmesiyle başlar. Calvin kayıpların üstesinden gelebildiklerini ve ailede dengelerin yeniden oluştuğunu hisseder. Ertesi sabah Conrad kötü bir ruh haliyle kahvaltı sofrasında babasının karşısına oturur. Beth oğlunun önüne içinde tost olan bir tabak koyar. Conrad yemeği reddeder. Kadın tabağı kapar, alır götürür ve "Tost buzdolabında saklanmaz" diye mırıldanarak kahvaltısını çöpe döker.

Yönetmen Robert Redford'un kamerası yaşamının parçalandığı anda babaya geçer. Calvin o anda ailedeki nefretin şiddetlenerek geri döndüğünü anlar. Arkasında korkunç bir şeyler vardır. Bu ürpertici olayı gören izleyici ürker ve şöyle düşünür: "Kadının çocuğuna yaptığına bak! Hastaneden eve yeni gelmiş ve kadın ona bunu yapıyor."

Romancı Judith Guest ve senaryo yazarı Alvin Sargent, Calvin'e sakin bir karakter vermişlerdir. Bu adam yerinden fırlayarak, karısı ve oğlunu

uzlaştırmaya çalışmayacaktır. İlk düşüncesi onlara zaman tanımak ve aile fotoğrafı sahnesinde olduğu gibi zaman ve sevgi dolu teşvikler vermektir. Conrad'ın okuldaki sorunlarını öğrendiği zaman ona bir psikiyatrist bulur. Karısıyla, nazikçe konuşarak onu anlamaya çalışır.

Calvin tereddütlü, şefkatli bir adam olduğu için Sargent filmin ilerleyişini yan olay örgüsü etrafında kurmak zorundaydı. Conrad'ın intiharla mücadelesi Calvin'in muğlak arayıştan çok daha aktiftir. Bu nedenle Sargent genç oğlun Yan Olay Öyküsünü ön plana çıkardı, ona vurgu yaptı ve fazladan sahne zamanı verdi; bu arada da arka planda ana olay örgüsünün hızını dikkatlice artırdı. Yan olay örgüsü psikiyatristin muayenehanesinde sona erdiğinde Calvin ana olay örgüsünü yıkıcı sonuna götürmeye hazırdır. Burada anlatmaya çalıştığım şey, ORDINARY PEOPLE'ın tetikleyici olayının bir kadının Fransız tostunu çöpe atmasıyla harekete geçmesidir.

Henry James romanlarının önsözlerinde öykü sanatı hakkında zekice şeyler yazmıştır. Bir keresinde şunu sormuştur: "Neticede bir olay nedir?" Onun söylediğine göre, bir olay bir kadının ellerini masaya koyması ve "o şekilde" size bakması kadar küçük de olabilir. Doğru bağlam içinde bir jest ve bir bakış bile yaşamı yıkmak ya da oluşturmak anlamına gelebilir: "Seni bir daha asla görmeyeceğim" ya da "Seni sonsuza dek seveceğim."

Tetikleyici olayın (hatta her olayın) niteliği, etrafındaki dünya, karakterler ve türle yakından ilgili olmalıdır. Bir kez tasarlandığında, yazar onun işlevine yoğunlaşmalıdır. Tetikleyici olay kahramanın yaşamındaki güçlerin dengesini radikal bir biçimle alt üst eder mi? Kahramanın dengeleri yeniden kurma isteğini canlandırır mı? Bu olay kahramanda dengeyi yeniden kuracağını hissettiği (maddi ya da maddi olmayan) o nesneye yönelik bilinçli arzuyu uyandırır mı? Karmaşık bir kahramanda, onun bilinçli gereksinimiyle çelişen bilinçdışı bir arzuya hayat verir mi? Kahramanı arzusu için bir arayışa sürükler mi? İzleyicinin kafasında Başlıca Dramatik Soruyu ortaya çıkarır mı? Zorunlu sahnenin bir görüntüsünü oluşturur mu? Eğer bunların hepsini yapıyorsa bir kadının ellerini masaya koyması ve "o şekilde" size bakması kadar küçük de olabilir.

## TETİKLEYİCİ OLAYIN YARATILMASI

Son bölümün doruğu, yaratması açık ara en zor sahnedir. Bu, öykü anlatımının ruhudur. Eğer o işe yaramazsa öykü de işe yaramaz. Ama yazması en zor ikinci sahne ana olay örgüsünün tetikleyici olayıdır. Bu sahneyi yazarken diğerlerinden daha fazla sil baştan yaparız. Aklımıza gelebilecek ve bize yardımcı olacak sorulardan bazıları şunlardır:

Kahramanımın başına gelebilecek en kötü şey nedir? Bu başına, gelen en iyi şeye nasıl dönüşebilir?

*KRAMER VS. KRAMER.* En kötü: Karısı onu ve çocuğunu terk ettiği

zaman işkolik Kramer'in (Dustin Hoffman) başına bir felaket gelmiştir. En iyi: Bu onun bilinçdışı olarak sevecen bir insan olma arzusunu gerçekleştirmek için ihtiyaç duyduğu sarsıntıya dönüşür.

*AN UNMARRIED WOMAN.* En kötü: Kocası onu başka bir kadın için terk ettiğini söylediği zaman Erica (Jill Clayburgh) kusacak gibi olur. En iyi: Onun gidişi, bu erkeğe bağımlı kadının özgür olma ve kendine sahip olma konusundaki bilinçdışı arzusunu yerine getirmesine izin veren özgürleştirici bir deneyime dönüşür.

Ya da: Kahramanımın başına gelebilecek en iyi şey nedir? Bu, olabilecek en kötü şey haline nasıl gelebilir?

*DEATH IN VENICE (VENEDİK'TE ÖLÜM):* Von Aschenbach (Dirk Bogarde) karısı ve çocuklarını veba yüzünden kaybetmiştir. Ondan beri fiziksel ve ruhsal olarak çöküş noktasına kadar kendisini çalışmaya adar. Doktoru onu yeniden sağlığına kavuşması için Venedik'teki bir kaplıcaya gönderir. En iyi: Delice ve çaresizce aşık olur. Ama genç bir oğlana. Onun bu inanılmaz güzel oğlana duyduğu tutku ve bunun imkânsızlığı onu ümitsizliğe sürükler. En kötü: Venedik'te yeni bir veba salgını başladığında çocuğunun annesi oğlunu hemen uzaklaştırır; Von Aschenbach ölümü bekleyip acısından kurtulmak için orada kalır.

*THE GODFATHER; PART II (BABA II).* En iyi: Michael (Al Pacino), Corleone suç ailesinin başına getirilmesinden sonra, ailesini yasal bir dünyada yaşatmaya karar verir. En kötü: Mafya kanunlarına olan acımasız bağlılığı en yakınlarının suikasta uğraması, karısına ve çocuklarına yabancılaşması ve kardeşini öldürmesiyle sonuçlanır ve bu da onu boşlukta, kimsesiz bir adam haline getirir.

Bir öykü bu model içinde birden çok dönüş geçirebilir. En iyisi nedir? En kötü haline nasıl gelebilir? Bu, nasıl bir kez daha tersine dönüp kahramanın kurtuluşu haline gelebilir? Ya da: En kötüsü nedir? Nasıl en iyi haline getirilebilir? Kahramanı lanete nasıl götürebilir? En iyiler ile en kötüler arasında esneriz, çünkü öykü -bir sanat olduğunda- insan deneyiminin ortalarında bir yerlerde olmaz.

Tetikleyici olayın etkisi yaşamın sınırlarına ulaşmamıza fırsat verir. Bu bir tür patlamadır. Aksiyon türü içinde bu gerçekten bir patlama olabilir; diğer filmlerde bir tebessüm kadar sessiz olabilir. İster gizli ister doğrudan olsun kahramanın statükosunu alt üst etmeli ve onun var olan yaşam modelini sarsıntıya uğratarak hayatına kaos getirmelidir. Bu büyük altüst oluştan, dorukta bu evreni iyi ya da kötüye doğru yeniden düzenleyen bir çözüm bulmanız gerekir.

# 9
# BÖLÜM TASARIMI

## GİDEREK ARTAN KARMAŞIKLIK

Beş parçalı tasarımın ikinci öğesi giderek artan karmaşıklıklardır. Öykünün tetikleyici olaydan final bölümündeki Kriz/Zirveye doğru yayılan büyük kısmı... Karmaşıklaştırmak karakterler için yaşamı zorlaştırmak anlamına gelir. Giderek karmaşıklaştırmak karakterleri giderek daha fazla zıtlıkla karşıya getirerek daha fazla çatışma ortaya çıkarmak, dönüşü olmayan noktalardan geçen olaylar dizisi yaratmak anlamına gelir.

### *Dönüşü Olmayan Noktalar*

Tetikleyici olay, kahramanı yaşamın dengesini yeniden kurma konusunda bilinçli ya da bilinçdışı bir arzu nesnesi arayışına yöneltir. Bu arzunun peşinden koşmaya başlamak için kahraman kendi gerçekliğinden olumlu bir tepki almak adına küçük ve basit bir hareket yapar. Ancak davranışının etkisi beklenti ve sonuç arasında boşluk açan içsel, kişisel ya da toplumsal/çevresel çatışma düzeylerinde zıtlıklar uyandırmaktır.

Boşluk açıldığı zaman izleyici bunun dönüşü olmayan bir nokta olduğunu anlar. Küçük çabalar işe yaramayacaktır. Karakterin ılımlı davranışlarla yaşamın dengesini yeniden kurması mümkün değildir. Bu andan itibaren karakterin ilk çabasına benzeyen küçük ve ılımlı nitelikteki tüm aksiyonlar öyküden çıkarılmalıdır.

Risk altında olduğunu anlayan kahraman bu boşluğun üstesinden gelmek için daha büyük bir irade ve kapasiteyle hareket eder ve ikinci, daha zor bir davranışta bulunur. Ancak bunun etkisiyle, yine zıtlıklar canlandırılır ve beklenti ile sonuç arasında ikinci bir boşluk açılır.

İzleyici bunun da dönüşü olmayan bir nokta olduğunu anlar. İkinciye benzeyen küçüklükte aksiyonlar başarılı olmayacaktır. Bu nedenle bu önem ve nitelikteki aksiyonlar da çıkarılmalıdır.

Daha büyük risk altındaki karakter değişen koşullara kendini ayarlamalı ve kendi dünyasından yararlı ve kontrol edilebilir bir tepki bekleyerek ya da en azından umarak daha çok irade ve kişisel kapasite gerektiren bir harekette bulunmalıdır. Ancak çok daha güçlü zıtlıklar onun üçüncü hareketine karşılık verince bir kez daha bir boşluk oluşur.

İzleyici bir kez daha bunun dönüşü olmayan başka bir nokta olduğunun farkına varır. Biraz daha aşırı aksiyonlar karakteri istediğine kavuşturmaya yetmeyecektir, bu nedenle bunlar da değerlendirmemizin dışında kalmalıdır.

İlerlemeler karakterlerden giderek artan kapasite ve irade talep ederek, onları daha fazla riske sokarak, aksiyonun niteliği ve büyüklüğü açısından dönüşü olmayan noktalardan geçerek gerçekleştirilir.

> Bir öykü daha küçük ve daha az nitelikli aksiyonlara geri gitmemeli, izleyicinin ötesini hayal edemeyeceği bir son aksiyona doğru ilerlemelidir.

Bu başınıza kaç kez geldi? Bir film çok iyi başlar ve sizi karakterlerin yaşamının içine çeker. İlk yarım saat boyunca önemli bir dönüm noktasına gelinceye kadar merak uyandırarak devam eder. Ancak film, sonraki kırk ya da elli dakikasında sarkmaya başlar. Gözleriniz ekrandan sapar, saatinize göz atarsınız; daha fazla patlamış mısır almış olmayı istersiniz, sizinle birlikte gelen kişinin anatomik yapısına dikkat etmeye başlarsınız. Belki de film yeniden hız kazanır ve iyi biter ancak ortadaki cansız yirmi ya da otuz dakikada ilginizi kaybetmişizdir.

Bol miktarda bulunan bu tür filmlere yakından bakarsanız, burasının yazarın içgörüsü ve hayal gücünün aksadığı yer olduğunu keşfedersiniz. İlerleme sağlayamaz, böylece aslında öyküyü geriletmiş olur. İkinci bölümün ortasında karakterlerine, onların birinci bölümde yapmış olduklarından daha ılımlı davranışlar yaptırır. Bunlar aynı değil ama benzer boyut ya da türde hareketlerdir: küçük, basit ve önemsiz. İzlerken içgüdülerimiz bize bu davranışların, karakterin birinci bölümde istediklerini sağlamadığını, bu nedenle de ikinci bölümde istediklerine ulaşamayacaklarını söyler. Yazar öyküyü tekrar tekrar kullanıyordur ve biz de boşa kürek çekiyoruzdur.

Filmin akıcılığını ve yükselişini sağlamanın tek yolu araştırmadır: Hayal gücünün, belleği ve gerçekleri... Genel olarak bir uzun metrajlı filmin klasik olay örgüsü kırk ila altmış sahne etrafında planlanır. Bu sahneler on iki ya da on sekiz sekans olarak planlanır. Bunlar filmin sonuna kadar üst üste gelerek üç ya da daha fazla bölümü oluşturur. Kırk ila altmış sahneyi yaratıp bunların kendini tekrar etmemesini sağlamak için yüzlerce sahne üretmemiz gerekir. Bu malzeme yığınını tasarladıktan sonra,

sekansları ve bölümleri akılda kalıcı ve etkileyici, dönüşü olmayan noktalara dönüştüren pırlantaları bulmak için araştırın. Eğer bir senaryonun 120 sayfasını doldurmak için yalnızca gerekli olan 40 ila 60 sahneyi tasarlarsanız, çalışmanızın gelişimi olmayacağı ve tekrara dayalı olacağı neredeyse kesindir.

### *Çatışma Kuralı*

Kahraman tetikleyici olaydan çıktığında çatışma kuralının yönettiği bir dünyaya girer. Yani çatışma olmadan öyküde hiçbir şey ilerlemez.

Başka bir şekilde söylersek, müzikte ses neyse öykü anlatımında da çatışma odur. Öykü ve müzik zamana bağımlı sanatlardır ve zamansal sanatçının en zor görevi ilgimizi çekmek, sürekli bir konsantrasyon sağlamak, daha sonra da zamanın nasıl geçtiğini anlamadan bizi zaman içinde sürüklemektir.

Müzikte bu etki ses aracılığıyla sağlanır. Enstrümanlar ya da sesler bizi alıp götürerek zamanı yok ederler. Bir senfoni dinlediğinizi ve orkestranın aniden sessizliğe büründüğünü düşünün. Etkisi ne olurdu? İlk olarak neden durduklarına dair merak ve şaşkınlık yaşarız, sonra hızla hayal gücümüzde çalışan bir saatin sesini duyabiliriz. Aniden zamanın ilerleyişinin farkına varırız. Zaman öyle özneldir ki, orkestra üç dakika sessiz kaldıysa bize otuz dakika gibi gelir.

Öykünün müziği çatışmadır. Çatışma duygu ve düşüncelerimizi meşgul ettiği sürece, yolculuk yaptığımızdan habersiz saatler geçiririz. Sonra bir anda film biter. Şaşkınlık içinde saatlerimize bakarız. Ama çatışma yok olduğunda, biz de yok oluruz. Göze hoş görünen karelerin görsel zevki ya da güzel bir müziğin işitsel keyfi bizi kısa bir süre oyalayabilir; ancak çatışma fazla gecikirse gözlerimiz ekrandan uzaklaşır. Gözlerimiz ekrandan ayrıldığı zaman beraberinde düşünce ve duygularımız da uzaklaşır.

Çatışma Kuralı estetik bir ilkeden ötedir, öykünün ruhudur. Öykü yaşamın metaforudur ve canlı olmak devamlı bir çatışma içinde olmaktır. Jean-Paul Sartre'ın ifade ettiği gibi gerçekliğin özü kıtlık, evrensel ve sonsuz bir eksikliktir. Bu dünyada hiçbir şey herkese yetecek miktarda değildir. Yeterli besin, yeterince aşk, yeterince adalet yoktur ve zaman da asla yetmez. Heidegger'in gözlemine göre zaman varoluşun temel kategorisidir. Biz onun durmadan daralan gölgesinde yaşarız ve yaşamımızı boşa harcamadığımız hissine ulaşmak için arzularımızı elde etmemize engel olan kıtlığın kuvvetleriyle kafa kafaya bir çatışmaya girebiliriz.

Varoluşumuzun geçiciliği gerçeğini kavramamış olan, modern dünyanın sahte konforları tarafından aldatılmış olan, oyunun kurallarını bilince yaşamın kolay olduğuna inanan yazarlar çatışmaya yanlış bir anlam kazandırırlar. Metinleri şu iki sebepten biri sonucunda başarısız olur: Ya an-

lamsız ve saçma şiddet çatışmalarıyla doludur ya da anlamlı ve dürüstçe ifade edilen bir çatışma yoktur.

Birincisinde, çatışma yaratmak için ders kitabındaki kurallara göre yazılmış turbo özel efektler üzerinde çalışmalar yapılır ancak dürüst yaşam mücadelesine ilgisiz ve duyarsız olduklarından, kaos için sahte bahaneler uydururlar.

İkincisi, çatışmanın kendisine tepki olarak yazılmış olan can sıkıcı portrelerdir. Bu yazarlar Pollyanna'nın bakış açısını benimseyerek eğer çatışma olmasaydı yaşam gerçekten de güzel olabilirdi diye düşünürler. Bu nedenle onların filmleri, çatışmadan uzak olarak yalın tasvirlerle biraz daha iyi iletişim kurmayı öğrensek, biraz daha yardımsever, çevreye duyarlı olsak dünya cennete dönebilirdi düşüncesini öne sürerler. Fakat tarih bize herhangi bir şey öğrettiyse, bu da zehirli kabus nihayet sona erdiğinde, evsizlere barınak sağlandığında ve dünya güneş enerjisine yöneldiğinde bile, her birimizin hâlâ boğazımıza kadar batmış olacağımızdır.

Bu uçlardaki yazarlar çatışmanın niteliği bir düzeyden diğerine değişirken, yaşamdaki çatışma miktarının sabit olduğunu anlamamışlardır. Her zaman bir şeyler eksiktir. Bir balonu sıktığınızda olduğu gibi çatışmanın hacmi de asla değişmez, yalnızca başka bir taraftan şişer. Yaşamın bir düzeyinden çatışmayı çıkardığımız zaman başka bir düzeyde on katına çıkar.

Örneğin eğer dışsal arzularımızı doyurmayı ve dünyayla uyumu sağlamayı becerirsek sükûnet kısa bir sürede sıkıcılığa dönüşür. Sartre'ın "kıtlık" dediği şey çatışmanın yokluğudur. Sıkılma, arzuyu kaybettiğimiz, eksiklikten yoksun olduğumuz zaman ıstırabını yaşadığımız içsel çatışmadır. Daha da kötüsü, her gün sakin bir memnuniyet içinde yaşayan bir karakterin çatışmasız varoluşunu ekrana yansıtacak olsaydık izleyicideki can sıkıntısı korkunç seviyelerde olurdu.

Fiziksel olarak hayatta kalma mücadelesi, endüstrileşmiş ülkelerin eğitimli insanları için az çok ortadan kalkmıştır. Dış dünyadan gelen bu güvenlik, içinde yaşadığımız dünyayı incelemek için bize zaman verir. Evimiz, kıyafetimiz, yemeğimiz ve ilacımız olduğu zaman bir nefes alır ve insan olarak ne kadar eksik olduğumuzu anlarız. Fiziksel rahatlıktan fazlasını isteriz, mutluluğu isteriz ve böylece iç dünyamızdaki savaşlar başlar.

Bununla birlikte eğer bir yazar olarak zihin, beden, duygular ve ruh içindeki çatışmalar sizi ilgilendiriyorsa, o zaman Üçüncü Dünya'ya bakın ve insanlığın geri kalanının nasıl yaşadığını görün. İnsanların çoğu, hastalıkla, açlıkla, zorbalık ve hukuksuz şiddetin dehşetiyle dolu ve yaşamın çocukları için çok daha farklı olacağı umudundan yoksun bir şekilde, kısa ve acılı yaşamların ıstırabını çekiyor.

İç dünyadaki ve genel dünyadaki çatışmanın derinliği ile genişliği sizi etkilemiyorsa aklınıza şu gelsin: Ölüm. Ölüm bize doğru yönelen, şimdi ile o an arasındaki saatleri saniye saniye bitiren, gelecekte yol alan bir trene benzer. Bir tatmin duygusuna ulaşmak istiyorsak tren varmadan önce yaşamın zıtlıklarıyla yüzleşmeliyiz.

Kalıcı nitelikli bir eser yaratmak isteyen bir sanatçı, yaşamın streslerine karşı küçük düzenlemelerle ya da fidye için kentleri yok edecek nükleer aygıtları çalan usta hırsızların hiper çatışmalarıyla ilgili olmadığını anlamaya başlar. Yaşam aşk ve kendi değerini bulma, içteki kaosa huzur getirme, çevremizdeki devasa sosyal eşitsizlikler ve akıp giden zamana dair nihai sorularla ilgilidir. Yaşam çatışmadır. Bu onun doğasıdır. Yazar bu mücadeleyi nerede ve nasıl düzenleyeceğine karar vermelidir.

### *Karışıklığa (Complication) Karşı Karmaşıklık (Complexity)*

Yazar öyküyü karışık hale getirmek için çatışmayı son noktaya kadar arttırır. Bu yeterince zordur. Ancak öyküyü sadece kuru karışıklıktan adamakıllı karmaşıklığa çektiğimiz zaman, iş geometrik olarak da büyür.

Gördüğümüz gibi çatışma zıtlık düzeylerinin herhangi birinde, ikisinde ya da üçünde birden olabilir. Bir öyküyü yalnızca karıştırmak, bu üç düzeyden yalnızca birine tüm çatışmaları yerleştirmek demektir.

Korku filminden aksiyon/maceraya ve komediye kadar aksiyon kahramanları sadece kişi-dışı düzeyde çatışmayla karşılaşırlar. Örneğin James Bond'un iç çatışmaları yoktur. Onun kadınlarla ilişkilerinin kişisel olmadığını biliriz; onlar zevk içindir.

KARIŞIKLIK:
SADECE BİR DÜZEYDE ÇATIŞMA

İÇSEL ÇATIŞMA – Bilinç Akışı

KİŞİSEL ÇATIŞMA – Soap Opera (Pembe Dizi)

KİŞİ-DIŞI ÇATIŞMA – Aksiyon/Macera, Komedi

Karışık filmler iki özelliği paylaşırlar. İlk olarak geniş oyuncu kadrosu vardır. Eğer yazar, kahramanı sosyal çatışmayla sınırlarsa, reklamlarda iddia edildiği gibi "binlerce oyuncuya" ihtiyacı olacaktır. James Bond'un rakipleri katiller, vamp kadınlar, askerler ve bunların yandaşları, dalkavuklarıdır, ayrıca yardım eden karakterler ve kurtarılmayı bekleyen siviller vardır; toplum ve Bond arasında çok daha güçlü çatışmalar kurmak için çok sayıda karaktere ihtiyaç vardır.

İkinci olarak karışık bir film için çok sayıda set ve mekan gerekir. Eğer yazar fiziksel çatışmayla ilerlerse çevreyi sürekli değiştirmelidir. Bir Bond filmi bir Viyana Operası'nda başlayabilir, sonra Himalayalar'a gidebilir, Sahra Çölü'nü geçerek kutuplara ulaşabilir, aya çıkabilir ve sonra da Broadway'a inebilir. Bunlar Bond'a maceraperestlik örnekleri sergilemesi için daha çok fırsat verirler.

Sadece kişisel çatışma düzeyinde karışık olan öyküler pembe dizi (soap opera) olarak bilinirler ve aile draması ile aşk hikayesinin açık uçlu bir kombinasyonudur. Burada öyküdeki her karakterin öyküdeki diğer tüm karakterlerle -kalabalık bir aile, arkadaşlar ve sevgililer- yakın ilişkisi vardır; hepsinin de içinde yer alacakları mekanlara ihtiyacı vardır: oturma odaları, yatak odaları, bürolar, gece kulüpleri, hastaneler. Pembe dizi karakterlerinin içsel ya da ekstra-kişisel çatışmaları yoktur. İstediklerini elde edemedikleri zaman acı çekerler ama ya iyi ya da kötü insan oldukları için, iç dünyalarında gerçek ikilemlerle nadiren karşılaşırlar. Toplum onların klimalı dünyalarına asla müdahale etmez. Örneğin eğer bir cinayet öykü içinde toplumun temsilcisi olacak bir dedektifi gerektiriyorsa, bu polisin bir hafta içinde, Soap'daki her karakterle yakın ve kişisel bir ilişki içine gireceğinden emin olabilirsiniz.

Yalnızca iç çatışma düzeyinde karmaşık olan öyküler filmler, oyunlar ya da geleneksel romanlar değildir. Bunlar düşünce ve duyguların özünün sözcüklerle ifade edildiği bilinç akışı türündeki düz yazı çalışmalarıdır. Yine geniş bir oyuncu kadrosu gerekir. Tek bir karakterin içine yerleştirilsek bile, bu karakterin zihni karşılaştığı ya da karşılaşmayı umut ettiği her insana dair anıları ve hayalleriyle doludur. Dahası bilinç akışı çalışmalarındaki görüntüleri öyle yoğundur ki, NAKED LUNCH'da olduğu gibi, tek bir cümlede üç, dört kez mekan değişimi olur. Bir yığın mekan ve yüz, saldırısı okuyucunun hayal gücüne doğru akar, ama bu çalışmaların hepsi -her ne kadar son derece öznel olsa da- tek bir düzeydedir ve bu nedenle yalnızca karışıktır.

KARMAŞIKLIK:
ÜÇ DÜZEYDE ÇATIŞMA

| İÇ ÇATIŞMA |
| --- |
| KİŞİSEL ÇATIŞMA |
| KİŞİ-DIŞI ÇATIŞMA |

Karmaşıklığa ulaşmak için yazar, karakterlerini yaşamın üç düzeyinde, -sıklıkla aynı anda- çatışmaya sokar. Örneğin son yirmi yıldaki filmlerin en unutulmaz sahnelerinden biri basit görünen ama karmaşık bir

yazıma sahiptir: KRAMER VS. KRAMER'de ki Fransız tostu sahnesi. Bu ünlü sahne üç değerin bir arada olmasıyla karmaşıklaşır: kendine güven, bir çocuğun babasına duyduğu güven ile saygı ve ailenin devamı. Sahne başlarken üçü de pozitif yük taşır.

Filmin ilk dakikalarında Kramer, karısının onu ve çocuğunu terk ettiğini öğrenir. Kramer bir erkek kibriyle oğluna kadınların yaptığı her şeyi kolaylıkla yapacağını söylemesine karşı kafasındaki korkular ve şüpheler yüzünden içsel bir çatışmayla iyice hırpalanır. Bununla beraber sahnenin başında kendinden emindir.

Kramer'in kişisel çatışması vardır. Oğlu, annesi onu doyurmazsa açlıktan öleceğinden korkarak histerikleşir. Kramer ona korkmamasını, annesinin geri döneceğini, bu arada kamp yapar gibi eğleneceklerini söyleyerek onu sakinleştirmeye çalışır. Çocuk, babasının sözlerine inanarak gözlerini siler.

Nihayet Kramer'in kişi-dışı çatışması gelir: Mutfak yabancı bir dünyadır ama orada sanki bir Fransız aşçıymış gibi dolanır.

Oğlunu yüksek bir tabureye oturtarak ona kahvaltıda ne yemek istediğini sorar ve çocuk "Fransız tostu" diye cevap verir. Kramer derin bir nefes alır, kızartma tavasını çıkarır, biraz yağ koyar, tavayı ocağa yerleştirir, malzemeleri ararken ateşi açar. Fransız tostunun içinde yumurta olduğunu bildiği için buzdolabını açar ve birkaç yumurta bulur ancak onları neyin içine kıracağını bilemez. Dolabın altını üstüne getirir ve üzerinde "Teddy" yazan fincanı çıkarır.

Oğlu duvardaki notu görür. Kramer'e annesini tost yaparken gördüğünü söyler ve fincan kullanmadığı konusunda onu uyarır. Kramer işe yarayacağını söyler. Yumurtaları kırar. Birazı fincana, geri kalanı yerlere dökülür ve çocuk ağlamaya başlar.

Tavadaki yağ sıçramaya başladığında Kramer panikler. Ocağı kapatmak aklına gelmez; onun yerine zamana karşı yarışmaya koyulur. Fincanın içine daha çok yumurta kırar, buzdolabına koşar, bir kutu süt kapar, onu döker ve fincandan taşırır. Yumurta sarılarını çırpmak için bir bıçak bulur ve ortalığı daha da beter hale getirir. Çocuk bu sabah bir şey yiyemeyeceğini anlar ve iyice göz yaşlarına boğulur. Yağ da tava da yanar.

Çaresiz, kızgın, korkularını kontrol etme savaşını kaybeden Kramer bir dilim ekmek alır, dikkatle bakar ve onun fincana giremeyeceğini fark eder. Ekmek dilimini ikiye katlar ve fincana daldırır. Bir avuç dolusu yumuşamış ekmek, yumurta sarısı ve süt karışımını tavaya fırlatır; kızgın yağlar hem ona hem oğluna sıçrar. Ocağın üzerinden tavayı kaparken elini yakar, oğlunu kolundan tutar ve "Restorana gideceğiz" diyerek kapıdan dışarı sürükler.

Kramer'in erkek kibri korkuları tarafından bastırılır, kendine güveni pozitiften negatife döner. Babasına duyduğu güven ve saygı pozitiften

negatife dönen korkmuş haldeki çocuğunun önünde aşağılanır. Canlanmış gibi görünen bir mutfak tarafından tam anlamıyla bozguna uğratılmıştır ve yumurtalar, yağ, ekmek, süt ve tava ev içi yaşamını pozitiften negatifea çevirerek onu kapının dışına sürüklemiştir. Çok az diyalog ve oğlu için kahvaltı hazırlamaya çalışan bir adamın basit bir etkinliğiyle bu sahne film dünyasının en çok akılda kalan sahnelerinden biri haline gelir. Yaşamın karmaşıklıklarıyla aynı anda çatışan bir adamın üç dakikalık dramı...

Aksiyon türleri, pembe dizi veya bilinç akışı, düz yazı tarzında yazma hırsınız yoksa göreceli basit ama karmaşık öykü tasarımlarıdır. "Göreceli basit" sıradan demek değildir. Şu iki ilkeyle sınırlanmış ve güzel bir şekilde biçimlendirilip anlatılmış öyküler anlamına gelir: Karakterleri arttırmamak, çok sayıda mekan kullanmamak. Zaman, mekan ve insanlarla seksek oynamak yerine, zengin bir karmaşıklık yaratmaya konsantre olurken sınırlı sayıda oyuncu kadrosu ve mekan için kendinizi disipline edin.

***Bölüm Tasarımı***

Bir senfoni üç, dört ya da daha fazla bölümden oluşurken, bir öykü de bölümler halinde anlatılır ve bu, öykünün makro yapısıdır.

İnsan davranışını değiştiren düzenle olan vuruşlar sahneleri oluşturur. İdeal olarak her sahne, değerlerin pozitiften negatife veya negatiften pozitife dönerek kahramanların yaşamlarında önemli ama küçük değişimler yaratan bir dönüm noktası haline gelir. Sahneler dizisi, karakterler üzerinde orta düzeyde etkisi olan, değerleri, iyi ya da kötü yönde ama diğer sahnelere göre daha büyük oranda değiştiren ya da dönüştüren bir sahneyle sonuçlanan bir sekansı oluşturur. Sekanslar dizisi, karakterlerin yaşamında herhangi bir sekansın yaptığından daha büyük ve önemli bir tersine dönüş yaratan sahneyle doruğa çıkan bir bölüm oluşturur.

Aristo *Poetika*'da, öykünün hacmiyle -okuma ya da canlandırmanın ne kadar süre aldığı- onu anlatmak için gereken önemli Dönüm Noktalarının sayısı arasında bir ilişki olduğu sonucuna varmıştır. Eser uzadıkça daha çok sayıda önemli dönüşüm yaşanır. Başka bir deyişle, kibarca Aristo şunu rica eder: "Lütfen bizi sıkmayın. Gerçekte hiçbir şey olmazken bizi saatlerce şu sert mermer zeminlerde oturtarak koro ilahileri ve ağıtlar dinlemek zorunda bırakmayın."

Aristo'nun ilkesini izlersek, bir öykü bir bölüm içinde anlatılabilir. Bir dizi sahne önemli bir tersine dönüşe doğru ilerleyen birkaç sekansı biçimlendirerek öyküyü sonlandırır. Ama böyle yapılacaksa öykü kısa olmalıdır. Bu, kısa bir düzyazı, tek perdelik oyun ya da beş ila yirmi dakika arasındaki bir öğrenci filmi ya da deneysel filmdir.

Bir öykü iki bölüm içinde de anlatılabilir: iki önemli tersine dönüş ve bi-

ter. Ama yine görece kısa olmalıdır: durum komedisi (sitcom), kısa roman ya da Anthony Shaffer'in Black Comedy'si ya da August Strindberg'in Miss Julie'si gibi bir saatlik oyunlar...

Ancak bir öykü belirli bir büyüklüğe ulaştığı zaman -uzun metrajlı film, bir saatlik bir televizyon filmi, uzun bir oyun, roman- en az üç bölüm gerektirir. Yapay bir gelenek nedeniyle değil, derin bir amaca hizmet etmek için.

İzleyici olarak biz bir öykü sanatçısını bağrımıza basar ve şöyle deriz: "Yaşamın sınırlarına kadar derin ve geniş şiirsel bir deneyim yaşamak isterdim. Ama ben makul bir insanım. Eğer size eserinizi görmem veya okumam için yalnızca birkaç dakika verseydim, sizden beni sınıra götürmenizi talep etmek haksızlık olurdu. Bunun yerine bir ya da iki keyifli an, bir iki gözlem isterim, daha fazla değil. Ama size yaşamımın değerli saatlerini veriyorsam, deneyimin sınırlarına ulaşabilen güçlü bir sanatçı olmanızı beklerim."

İzleyicinin ihtiyacını karşılamak, yaşamın en içindeki ve dışındaki kaynaklarına temas eden öyküleri anlatmak için, iki önemli tersine dönüş asla yeterli değildir. Ortam ya da anlatı kapsamı ne olursa olsun, ister uluslararası ve destansı ya da kişisel ve içsel olsun, uzun bir sanat yapıtının çizginin sonuna kadar gitmesi için en az üç önemli tersine dönüş gereklidir.

Şu ritimleri düşünün: Bir şeyler başta kötü, sonra da iyi oluyor, öykünün sonu; bir şeyler iyiyken kötüleşiyor, öykünün sonu; kötü daha da kötüleşiyor, öykünün sonu; bir şeyler iyi ve giderek iyileşiyor, öykünün sonu. Her dört durumda da bir şeylerin eksik olduğunu hissederiz. Pozitif ya da negatif anlamda yüklü olsun ikinci olayın ne sınır ne de son olmadığını biliriz. Hatta ikinci olay karakterleri ölse bile: Bir şeyler iyiydi (ya da kötü), daha sonra herkes öldü, öykünün sonu. Bu yeterli değildir. "Tamam, herkes öldü. Şimdi ne olacak?" diye meraklanırız. Üçüncü dönüş eksiktir ve biz en azından bir tane daha önemli tersine dönüş olana dek sınıra ulaşmadığımızı biliriz. Bu nedenle üç bölümlü öykü ritmi daha Aristo belirtmeden önce dahi öykü sanatının temeliydi ve bugün de öyledir.

Ancak bu bir formül değil yalnızca bir temeldir; bu nedenle bununla başlayacak ve daha sonra sonsuz çeşitlemelerinden bazılarını açıklayacağım. Kullanacağım oranlar uzun metraj filmin ritmidir ancak ilke olarak oyuna ve romana da aynı şekilde uygulanabilir. Bir kez daha bunların formül değil yaklaşık değerler olduğu konusunda sizleri uyarmak isterim.

TETİKLEYİCİ
OLAY

Ana I. Bölüm II. Bölüm III. Bölüm
Olay Örgüsü 70 Dakika
1 30 100 118 120

Birinci bölümde açılış kısmı tipik olarak anlatımın %25'lik bölümünü kaplar ve I. Bölümün doruğu 120 dakikalık bir filmin ilk yirmi ila otuz dakikası içinde meydana gelir. Son bölüm hepsinden kısa olur. İdeal olarak son bölümde aksiyonu hızla doruğa doğru götüren bir ivme duygusu vermeyi isteriz. Eğer yazar son bölümü uzatmaya çalışırsa ivme neredeyse kesin olarak bölümün ortasında azalacaktır. Bu nedenle son bölümler genellikle kısadır; yirmi dakika ya da daha az sürerler.

Diyelim ki, 120 dakikalık bir film kendi ana olay örgüsünün tetikleyici olayını ilk dakikaya, I. Bölümün doruğunu 30. dakikaya yerleştirsin; 18 dakika süren bir III. Bölüme ve BİTİME kadar iki dakikalık bir çözüme sahip olsun. Bu ritim 70 dakika süren bir II. Bölüm yaratır. Aslında iyi anlatılabilecek bir öykünün başarısız olacağı yer burasıdır. Yazar bu uzun ikinci bölümde çıkmaza girer. Burada iki olası çözüm yolu vardır: Yan olay örgüleri ya da bölüm eklemek.

TETİKLEYİCİ OLAY I. Bölüm II. Bölüm III. Bölüm

Ana
Olay Örgüsü 1 30 100 118

TETİKLEYİCİ OLAY I. Bölüm

Yan Olay
Örgüsü A 1 25 60

TETİKLEYİCİ OLAY I. Bölüm II. Bölüm

Yan Olay
Örgüsü B 1 15 45 75

TETİKLEYİCİ OLAY I. Bölüm II. Bölüm III. Bölüm

Yan Olay
Örgüsü C 1 50 90 118

Yan olay örgülerinin çoğu zaman kısa olsalar da kendi bölüm yapıları vardır. Yukarıdaki ana olay örgüsünün üç bölümlük tasarımının arasına üç yan olay örgüsü oluşturalım: Tetikleyici olayın 25. dakikada gerçekleştiği bir bölümlük yan olay örgüsü A'nın filmin içinde doruğa ulaşması ve sona ermesi 60 dakika sürer. 15. dakikada tetikleyici olayın gerçekleştiği iki bölümlü yan olay örgüsü B ise 45. dakikada I. Bölüm doruğuna ve 75. dakikada II. Bölüm doruğuna ulaşır. Üç bölümlü yan olay örgüsü C'de ana olay örgüsünün tetikleyici olayı (örneğin sevgililer karşılaşırlar ve ana olay örgüsünü başlatan suçu keşfeden polislerle aynı sahnede bir yan olay örgüsünü başlatırlar) içinde kendi tetikleyici olayı vardır ve I. Bölüm 50. dakikada, II. Bölüm 90. dakikada ve III. Bölüm ana olay örgüsünün son doruğu içinde (suçlunun yakalandığı sahnede sevgililer evlenmeye karar verirler) doruğa varır.

Her ne kadar ana olay örgüsü ve üç yan olay örgüsünün dört farklı kahramanı olsa da, izleyici onların hepsiyle empati kurabilir ve her yan olay örgüsü kendi başlıca dramatik sorusunu ortaya atar. Böylece izleyicinin ilgisi ve duyguları bu dört öyküyle yakalanır, sürdürülür ve artırılır. Dahası bu üç yan olay örgüsünün, ana olay örgüsünün I. ve II. Bölümlerinin doruğu arasına rastlayan beş önemli tersine dönüşü vardır – filmi ilerletmek, izleyiciyi öykünün derinlerine çekmek ve ana olay örgüsünün ikinci bölümünün yumuşak karnını sertleştirmek için yeterli öykü anlatımı vardır.

Diğer taraftan THE FUGITIVE'de olduğu gibi, her film yan olay örgüsü istemez ya da buna ihtiyacı yoktur. O halde yazar uzun bir ikinci bölümün yarattığı sorunu nasıl çözer? Daha fazla bölüm yaratarak. Üç bölümlük tasarım minimumdur. Eğer yazar öykünün ortasında önemli bir dönüşüm kurarsa öyküyü 30 ya da 40 dakikadan fazla sürmeyen dört bölüme ayırır. SHINE'da David'in, Rahmaninof'un 3. Piyano Konçertosu'nu çaldıktan sonraki çöküşü mükemmel bir örnektir. Hollywood'da bu teknik bölüm ortası doruk olarak bilinir ve cinsel işlevsizlik gibi bir durumu çağrıştırır; ancak II. Bölümün ortasında önemli bir tersine dönüş, tasarımı üç bölümden dört bölüme genişletme -Ibsen gibi- ve filmin ortasındaki hızı artırma anlamına gelir.

Bir film, FOUR WEDDING AND A FUNERAL'da olduğu gibi beş bölümlük bir Shakespeare düzeniyle de oluşturulabilir. Ya da RAIDERS OF THE LOST ARK'taki gibi yedi bölüm, THE COOK, THE THIEF, HIS WIFE & HER LOVER'da (AŞÇI, HIRSIZ, KARISI VE AŞIĞI) olduğu gibi sekiz bölüm olabilir. Bu filmlerde uzun ikinci bölüm sorununu kesin bir şekilde çözmek için her on beş ya da yirmi dakikada bir, önemli bir tersine dönüş yaşanır. Ancak 5-8 bölümlük planlar istisnadır çünkü bir problemin çözümü başka sorunlara neden olur.

***SHINE:***

TETİKLEYİCİ OLAY (BÖLÜM ORTASI DORUK)



| Ana | I. Bölüm | II.Bölüm | III. Bölüm | IV.Bölüm |
|---|---|---|---|---|
| Olay Örgüsü 1 | 30 | 60 | 100 | 118 120 |

Yan Olay Örgüsü

***FOUR WEDDİNG AND A FUNERAL:***

TETİKLEYİCİ OLAY



| Ana | I.Bölüm | II.Bölüm | III.Bölüm | IV.Bölüm | V.Bölüm |
|---|---|---|---|---|---|
| Olay Örgüsü 1 | 25 | 50 | 75 | 100 | 118 120 |

***THE COOK, THE THIEF, HIS WIFE & HER LOVER:***

TETİKLEYİCİ OLAY

| Ana | I.Bölüm | II.Bölüm | III.Bölüm | IV.Bölüm | V.Bölüm | VI.Böl. |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Olay Örgüsü 1 | 15 | 30 | 45 | 60 | 75 | 90 |
| | | | | | VII.Böl. | VIII.Böl. |
| | | | | | 105 | 120 |

Birinci olarak, bölüm doruklarının çoğaltılması klişelere davetiye çıkarır.

Genel olarak üç bölümlük bir öykü hatırlanmaya değer dört sahne gerektirir: Anlatıyı başlatan tetikleyici olay, I. Bölüm, II. Bölüm ve III. Bölüm Dorukları. KRAMER VS. KRAMER'in tetikleyici olayında Bayan Kramer kocasını ve oğlunu bırakıp gider. I. Bölüm Doruğu: Çocuğun velayetini almak üzere geri döner. II. Bölüm Doruğu: Mahkeme çocuğun velayetini anneye verir. III. Bölüm Doruğu: Eski kocası gibi kadın da çocuklarının yararı için en iyi şeyin kendilerini düşünmeden hareket etmeleri olduğunu anlar ve çocuğu babasına geri getirir. Dört güçlü dönüm noktası, mükemmel sahneler ve sekanslara yayılır.



Yazar bölüm sayısını arttırdığı zaman beş, belki altı, yedi, sekiz, dokuz ya da daha fazla muhteşem sekans yaratmaya zorlanır. Bu onu aşan bir yaratıcı iş haline gelir, bu nedenle de pek çok aksiyon filmine bulaşmış olan klişelere başvurur.

İkinci olarak, bölüm sayısının arttırılması dorukların etkisini azaltır ve tekrarlarla sonuçlanır.

Eğer yazar her on beş dakikada önemli bir tersine dönüş yaratması gerektiğini hissediyorsa, sahnelerin dorukları aynı ve sıkıcı olur: yedi ya da sekiz defa yaşam ve ölüm, yaşam ve ölüm, yaşam ve ölüm, yaşam

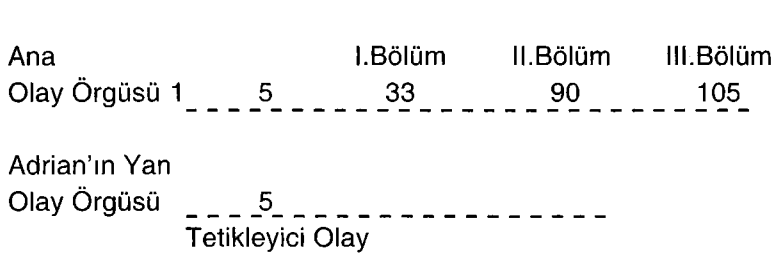
ve ölüm, yaşam ve ölüm... İzleyici esnemeye başlar, "Bu önemli bir dönüşüm değil. Onun sıradan bir günü. Her on beş dakikada bir birileri bu adamı öldürmeye çalışıyor" diye düşünür.

Önemli olma, neyin kolay ve küçük olduğuyla ilişkilidir. Eğer her sahnede dikkatimizi çekmek için çığlıklar atılırsa, sağır oluruz. Çok sayıda sahneye yüksek enerjili doruklar konduğu zaman önemli olması gereken şey önemsiz, tekrara dayalı hale gelir ve etkisini yitirir. Bu yüzden yan olay örgüsü de olan üç bölümlük bir ana olay örgüsü bir tür standart haline gelmiştir. Bu standart çoğu yazarın yaratıcı gücüne uygundur, karmaşıklığı ve tekrardan kaçınmayı sağlar.

### *Tasarım Çeşitleri*

Birinci olarak öyküler, anlatımlarındaki önemli dönüşümlerin sayısına göre değişir: LEAVING LAS VEGAS'ın bir ya da iki bölümlü mini olay örgüsü tasarımından, THE VERDICT'in üç ya da dört bölüme ek olarak klasik olay örgüsünün yan olay örgülerine, SPEED gibi birçok aksiyon filminin yedi ya da sekiz bölümüne, THE DISCREET CHARM OF THE BOURGEOISE'da anti-olay örgülerinin karmakarışık modellerine ve THE JOY LUCK CLUB gibi ana olay örgüsünün olmadığı çoklu olay örgüsüne sahip filmlere kadar; ancak farklı öykü hatları üzerinde aşağı yukarı bir düzine önemli Dönüm Noktaları içerebilirler.

İkinci olarak öykülerin biçimleri tetikleyici olayın yerleştirilme yerine göre değişir. Geleneksel olarak tetikleyici olay anlatımın oldukça başlarında meydana gelir ve yirmi ya da otuz dakika sonra öykü, I. Bölümün doruğunda büyük bir tersine dönüş oluşturacak şekilde gelişir. Bu model yazarın filmin ilk çeyreğine iki önemli sahne yerleştirmesini gerektirir. Bununla birlikte tetikleyici olay anlatı içinde yirminci veya otuzuncu dakikada ya da daha geç girebilir. Örneğin ROCKY'de ana olay örgüsünün tetikleyici olayı çok geç ortaya çıkar. Bunun etkisi tetikleyici olayın ilk bölümün doruğu haline gelmesi ve böylelikle iki amaca hizmet etmesidir.




Ancak bu, yazara kolaylık olsun diye yapılamaz. Ana olay örgüsünün

girişini ertelemenin tek amacı seyircinin uzun uzadıya kahramanı tanımasını sağlayıp böylece tetikleyici olaya tam anlamıyla tepki verebilmesidir. Eğer bu gerekliyse hazırlayıcı nitelikteki bir yan olay örgüsü anlatıyı başlatmalıdır. ROCKY'de bir tane vardır: Adrian/Rocky aşk hikayesi. CASABLANCA, birer kahraman olarak Laszlo, Ugarte, Yvonne ve Bulgar eş; çoklu kahraman olarak da mültecileri kullanır. Öykü geç gelen ana olay örgüsünün olgunlaşmasını beklerken izleyiciyi tutacak biçimde anlatılmalıdır.

Bununla birlikte uygun zamana, birinci ve otuzuncu dakikalar arasında bir yerde ulaşıldığını düşünün. O zaman film, açılış için hazırlayıcı bir yan olay ögüsüne ihtiyaç duyar mı? Belki evet, belki de hayır. THE WIZARD OF OZ'un tetikleyici olayı on beşinci dakikada, bir kasırga Dorothy'yi (Judy Garland) Munchkinland'a taşıdığı zaman meydana gelir. Bunu kurmak için yan olay örgüsü yoktur, bunun yerine kadının "gökkuşağının üstünde bir yere" gitme arzusunun dramatize edilerek sunulmasıyla filme bağlanırız. ADAM'S RIB'de (ADEM'İN KABURGA KEMİĞİ) bölge savcısı Adam Bonner (Spencer Tracy) ve onun savunma avukatı eşi Amanda'nın (Katherine Hepburn) kendilerini bir davada birbirlerinin karşısında buldukları tetikleyici olay 15. dakikada gelir. Bu durumda film hazırlayıcı bir yan olay örgüsüyle başlar: Sanık (Judy Holliday) kocasının başka kadınlarla ilişkisi olduğunu öğrenince onu vurur. Bu, bizi yakalar ve ana olay örgüsünün tetikleyici olayına taşır.

15. dakikada ortaya çıkan, bir tetikleyici olay olunca yazar otuzuncu dakikada büyük bir tersine dönüşe ihtiyaç duyar mı? Belki evet, belki de hayır. THE WIZARD OF OZ'da Dorothy, Batı'nın Kötü Cadısı tarafından tehdit edilir, ona kırmızı terlikler verilir ve tetikleyici olaydan on beş dakika sonra sarı tuğlalı yolu aramaya gönderilir. ADAM'S RIB'de ana olay örgüsünün bir sonraki önemli tersine dönüşü Amanda'nın mahkemede önemli bir başarı elde ettiği tetikleyici olaydan kırk dakika sonra meydana gelir. Ancak bu kısmı karmaşık hale getiren, Adam'ın başının belası olan bestecinin Amanda ile açıkça flört etmesinin yarattığı gerginliktir.

Bölümlerin ritmi, ana olay örgüsünde tetikleyici olayın yerleştirilmesiyle oluşur. Bu nedenle bölüm yapısı çok çeşitlidir. Hem ana olay örgüsü hem de yan olay örgüleri için büyük tersine dönüşlerin sayısı ve yerleştirme seçimleri kahramanların niteliği ve sayısı, karşıt güçlerin kaynakları, tür ve sonuç olarak yazarın dünya görüşü ve kişiliğine bağlı olarak, sanatçı ve malzeme arasındaki yaratıcı etkileşim aracılığıyla yapılır.

### *Sahte Son*

Bazen, özellikle de aksiyon türlerinde sondan bir önceki bölümün doruğunda ya da son bölümün içinde yazar bir sahte son yaratır: Bu sahne

öyle tamamlanmış gibi görünür ki bir an için öykünün bittiğini düşünürüz. E.T. ölür; film bitti diye düşünürüz. ALIEN'da Ripley kendi uzay gemisini havaya uçurur ve kaçar diye düşünürüz. ALIENS'de Ripley bütün bir gezegeni havaya uçurur ve kaçar diye umarız. BRAZIL'de Jonathan (Sam Lowry) Kim'i (Jill Layton) zorba rejimden kurtarır, sevgililer kucaklaşırlar, mutlu son ... Yoksa değil mi?

TERMINATOR'da çifte sahte son vardır: Reese (Michael Biehn) ve Sarah (Linda Hamilton) Terminatörü yakıt tankeriyle patlatır, derisi yanar. Sevgililer bunu kutlar. Ancak daha sonra bu yarı insan yarı robotun kromdan yapılma iç bölümü alevlerin içinden çıkar. Reese bir bombayı Terminatörün karnına koymak için yaşamını tehlikeye atar ve yarısını havaya uçurur. Ancak yaratığın gövdesi, bir kez daha dirilir ve yaralı kadına doğru sürünür ta ki Sarah onu yok edinceye kadar.

Sahte sonlar sanat filmlerinde bile kendilerine yer bulurlar. JESUS OF MONTREAL'in (MONTREALLİ İSA) doruğuna yaklaşılırken Hz. İsa'nın çarmıha gerilmesini konu alan bir oyunda İsa'yı canlandıran aktör Daniel (Lothaire Bluteau) kendi devirdiği çarmıhın altında kalır. Bilincini yitiren Daniel'ı oyuncu arkadaşları acil servise götürür ancak adam birden uyanır, dirilir ve biz dua ederiz.

Hitchcock şok etkisi yaratmak için geleneksel olmayan bir şekilde başlara yerleştirilen sahte sonlara bayılırdı. VERTIGO'da Madeleine'in (Kim Novak) intiharı, Judy olarak yeniden ortaya çıkmadan önceki bir bölüm ortası doruğudur. PSYCHO'nun birinci bölüm doruğunu oluşturan Marion'un (Janet Leigh) duşta öldürülmesi, türü aniden hırsızlıktan psikolojik gerilime dönüştürür ve Marion'dan, kendi kız kardeşi, sevgilisi ve bir özel dedektiften oluşan çok sayıda kahramana geçilir.

Bununla birlikte pek çok film için Sahte Son uygun değildir. Bunun yerine sondan bir önceki bölümün doruğu başlıca dramatik soruyu güçlendirmelidir: "Şimdi ne olacak?"

### *Bölüm Ritmi*

Tekrarcılık ritmin düşmanıdır. Öykünün dinamikleri onun değer-yüklerinin (pozitif-negatif) değiş tokuşuna bağlıdır. Örneğin bir öyküdeki en güçlü iki sahne son iki bölümün doruklarıdır. Ekranda bunların arasında genellikle yalnızca on ya da on beş dakika vardır. Bu nedenle bunlar aynı değer-yükünü tekrar edemezler. Eğer kahraman son bölümün öykü doruğunu pozitif yaparak arzu nesnesine ulaşırsa sondan bir önceki bölümün doruğu negatif olmalıdır. Olumlu bir sonu, olumlu bir sonla kuramazsınız: "Her şey mükemmeldi... sonra daha da iyi oldu!" Tersi durumda da, eğer kahraman arzusuna ulaşmayı başaramazsa sondan bir önceki bölümün doruğu negatif olamaz. Olumsuz bir sonu olumsuz bir sonla kuramaz-

sınız: "Her şey berbattı... sonra daha da kötü oldu." Duygusal deneyim tekrar edildiği zaman ikinci olayın gücü yarıya iner; eğer öykü doruğunun gücü yarıya inerse filmin gücü de yarıya iner.

Diğer yandan bir öykü ironik, yani hem pozitif hem de negatif bir sonla doruğa çıkabilir. O zaman sondan bir önceki doruğun duygusal yükü ne olmalıdır? Bunun yanıtı öykü doruğunun yakından incelenişinde bulunur; çünkü her ne kadar ironi kısmen pozitif, kısmen negatif olsa da asla dengede olmamalıdır. Eğer böyle olursa, pozitif ve negatif değerler birbirlerini yok eder ve öykü sıkıcı bir tarafsızlıkla sona erer.

Örneğin Othello nihayet arzusunu gerçekleştirir: Onu seven ve asla başka bir erkekle aldatmamış bir kadın – pozitif. Ancak o bunu anladığında çok geçtir çünkü onu öldürmüştür – bütünüyle negatif ironi. Bayan Soffel yaşamının geri kalanını geçirmek üzere hapse girer – negatif. Başı dik olarak hapse girer çünkü arzusuna ulaşmış, yüce bir romantik deneyim yaşamıştır – tamamen pozitif ironi. Yazar ironisini, şu ya da bu yöne meyil etmesini kesinleştirmek için dikkatli düşünce ve duygularla inceler ve sonra da sondan bir önceki doruğu bunun bütün duygusal yüküne karşıtlık içinde tasarlar.

Sondan bir önceki sahneden geriye, başlangıç sahnesine doğru gidildiğinde, önceki bölüm dorukları birbirinden daha da uzak olur; çoğunlukla yan olay örgüsü ve sekans dorukları onlarla duygusal etkileşim içindedir, pozitif ve negatif dönüşlerin eşsiz ritmini yaratır. Bunun sonucunda, son ve sondan bir önceki dorukların birbirlerine zıt olmaları gerektiğini bilsek de, öyküden öyküye, diğer bölüm dorukların yüklerini önceden tahmin etmek mümkün değildir. Her film kendi ritmini bulur ve bütün çeşitlemeler mümkündür.

### *Yan Olay Örgüleri ve Çoklu Olay Örgüleri*

Bir yan olay örgüsü, ana olay örgüsünden daha az vurgulanır ve filmde daha az yer alır. Ancak sorunlu bir senaryoyu, çekmeye değer bir film haline getiren genellikle bir yan olay örgüsünün yazılmasıdır. Örneğin WITNESS, büyükşehir polisi ile dul Amish kadının aşk hikayesi olan yan olay örgüsü olmasaydı gerilim seviyesine ulaşamazdı. Diğer yandan çoklu olay örgüsüne sahip filmler asla bir ana olay örgüsünü geliştirmezler; bunun yerine yan olay örgüsü büyüklüğünde bir dizi öyküyü birbirine dokurlar. Ana olay örgüsü ve onun yan olayları arasında ya da çoklu olay örgülerinin değişik çizgileri arasında dört olası ilişki ortaya çıkar.

Bir yan olay örgüsü, ana olay örgüsünün ana fikrine tezatlık oluştursun diye kullanılmış olabilir, böylece film ironiyle zenginleşir.

Ana fikri, "Sevgililer ihtiyaçlarını birbirleri için feda ettiklerinde aşk zafer kazanır" olan mutlu sonla biten bir aşk hikayesi yazdığınızı varsayalım. Karakterlerinize, onların tutku ve fedakârlıklarına inanırsınız, fakat öykünün aşırı yumuşak, fazlasıyla basmakalıp olduğunu hissedersiniz. Daha sonra anlatımı dengelemek için, duygusal açlıktan birbirlerine ihanet eden, aşkları trajik bir biçimde sona eren başka iki karakterden bir yan olay örgüsü yaratabilirsiniz. Bu olumsuz sonlu yan olay örgüsü, olumlu sonlu ana olay örgüsüne zıttır ve filmin genel anlamını daha karmaşık ve ironik hale getirir: "Aşk iki şekilde biter: Ona özgürlük verdiğimiz zaman sahip oluruz, ama sahiplendikçe de onu yok ederiz."

Yan olay örgüleri, ana olay örgüsünün ana fikrini yansıtmak için kullanılabilir ve bir tema üzerine çeşitlemelerle filmi zenginleştirir.

Bir yan olay örgüsünün, ana olay örgüsünün ana fikriyle aynı olup farklı bir biçimde belki de alışılmadık bir yolla ifade edilirse, bu, temayı güçlendiren ve pekiştiren bir çeşitleme yaratır. Örneğin A MIDSUMMER NIGHT'S DREAM'deki birçok aşk hikâyesi mutlu sonla iter; bazıları hoş, bazıları komik, bazıları asil bir biçimde.

Tematik karşıtlık ve çeşitleme ilkesi, çoklu olay örgüsüne sahip filmler için temeldir. Bir çoklu olay örgüsünün anlatımı yapısal olarak birleştiren bir ana olay örgüsü omurgası yoktur. Bunun yerine bir dizi olay örgüsü SHORT CUTS'da olduğu gibi paralel kurguyla, TWENTY BUCKS'da olduğu gibi öyküden öyküye geçen yirmi dolarlık bir banknot motifiyle ya da THE SWIMMER'da olduğu gibi öyküleri birleştiren bir dizi yüzme havuzu aracılığıyla birbirine bağlanır. Bu bir parçalar koleksiyonudur, ama hiçbir olay örgüsü tek başına ilk sahneden son sahneye taşınacak kadar güçlü değildir. Pekala, o zaman filmi bir arada tutacak olan şey nedir? Bir düşünce.

*PARENTHOOD,* bir ebeveyn olarak asla kazanamayacağınız fikri üzerine çeşitlemeler yapar. Steve Martin, dünyanın en ilgili babası olmasına rağmen çocuğu yine de terapi görmek zorunda kalan birini oynar. Jason Robards çocuğu ona ihtiyaç duyduğunda hep geç kalan sonra da ona ihanet eden dünyanın en ihmalkar babasını canlandırır. Dianne Wiest çocuğu için güvenli bir yaşam sağlayacak tüm kararları almaya çalışan ancak çocuğun kendisinden daha iyi kararlar verdiği bir anne portresi çizer. Ebeveynlerin tek yapabileceği çocuklarını sevmek, onlara destek olmak, düştüklerinde yerden kaldırmaktır. Ama bu oyunu kazanmak diye bir şey yoktur.

*DINER* erkeklerin kadınlarla iletişim kuramadığı düşüncesini yansıtır. Fenwick (Kevin Bacon) kadınlarla diyalog kurmakta zorluk çekmektedir. Boogie (Mickey Rourke) kadınlarla hiç durmadan konuşur ancak

bunu yalnızca onları yatağa atmak için yapar. Eddie (Steve Guttenberg) nişanlısıyla, kız bir futbol testini geçinceye kadar evlenmeyecektir. Billy (Timothy Daly) sevdiği kadınla duygusal meseleler konusunda karşı karşıya geldiğinde, kalkanını indirir ve onunla dürüstçe konuşur. Bir kez bir kadınla iletişim kurabildiğinde arkadaşlarını terk eder; bu çözüm, diğerlerine karşıtlık oluşturarak bir ironi katmanı ekler.

Çoklu olay örgüsü belirli bir topluluğun görüntüsünü verir, ancak statik olay örgüsüzlükten farklı olarak, bir düşünce etrafında küçük öyküler oluşturur, böylece bu grup fotoğrafları enerjiyle titreşir. DO THE RIGHT THING büyük kent ırkçılığının evrenselliğini dile getirir; SHORT CUTS Amerikan orta sınıfının ruhsuzluğunu sergiler; EAT DRINK MAN WOMAN baba/kız ilişkisini üç açıdan resmeder. Çoklu olay örgüsü yazara her iki dünyanın da en iyi taraflarını sunar. İlgiyi uyandırmak için bol miktarda hikaye kullanarak bir kültürün ya da topluluğun özünü yakalayan bir portredir bu.

> Ana olay örgüsünün tetikleyici olayının geciktirilmesi gerektiği zaman, öykü anlatımının başlaması için hazırlayıcı bir yan olay örgüsüne ihtiyaç duyulabilir.

ROCKY, CHINATOWN ve CASABLANCA'da olduğu gibi geç gelen bir ana olay örgüsü öyküyü ilk otuz dakika için boşlukta bırakır. Bu boşluk, izleyicinin ilgisini çekip onları kahramanla ve dünyasıyla tanıştırarak tetikleyici olaya tam bir tepki vermesini sağlayan yan olaylarla doldurulmuş olmalıdır. Hazırlayıcı bir yan olay örgüsü, ana olay örgüsünün sergilenişini dramatize eder, böylece ana olay örgüsü akıcı ama doğrudan olmayan bir şekilde içselleştirilir.

> Bir Yan olay örgüsü, ana olay örgüsünü karmaşıklaştırmak için kullanılabilir.

Bu dördüncü ilişki en önemlisidir: Yan olay örgüsünün ek bir zıtlık kaynağı olarak kullanılması. Örneğin, tipik olarak suç öyküleri içinde yer alan bir aşk hikayesi: SEA OF LOVE'da Frank Keller (Al Pacino) Helen'e (Ellen Burkin) aşık olur. Kadının psikotik eski kocasının peşinden koşarken, sevdiği kadını korumak adına hayatını riske atar. BLACK WIDOW'da bir federal ajan (Debra Winger) kendini öldürmek isteyen katile (Theresa Russell) tutulur. Bir mahkeme draması olan THE VERDICT'de Frank (Paul Newman) karşı hukuk şirketi adına casusluk yapan Laura'ya (Charlotte Ramplin) aşık olur. Bu yan olay örgüleri karakterlere boyut katar, ana olay örgüsünün gerilimleri ya da şiddetinden komik ya da romantik rahatlama anları yaratır, ancak bunların birinci amacı yaşamı kahraman

için daha da zorlaştırmaktır.

Ana olay örgüsü ile yan olay örgüsünün vurgularının arasındaki denge dikkatle kontrol altında tutulmalıdır, yoksa yazar asıl öykü üzerindeki odağı yitirme riskine girer. Hazırlayıcı bir yan olay örgüsü, filmin türü anlamında izleyiciyi yanıltabileceğinden özellikle tehlikelidir. Örneğin ROCKY'nin aşk hikayesi ile başlaması öylesine dikkatli işlenmiştir ki, spor türüne yönlendirildiğimizi biliriz.

Bunlara ek olarak, eğer ana olay örgüsü ile yan olay örgüsünün kahramanları aynı karakter değilse, yan olay örgüsünün kahramanıyla çok fazla empati kurulmamasına dikkat edilmelidir. Örneğin CASABLANCA'da Victor Laszlo'nun (Paul Heinreid) kaderini içeren bir politik drama yan olay örgüsü ve Ugarte'ye (Peter Lorre) odaklanan bir gerilim yan olay örgüsü vardır, ancak her ikisi de, ana olay örgüsünde Rick (Humprey Bogart) ile Ilsa'nın (Ingrid Bergman) aşk hikayesi üzerindeki duygusal odağı korumak için fazla öne çıkarılmazlar. Bir yan olay örgüsünün önemini azaltmak için, öğelerinden bazıları -tetikleyici olay, bölüm dorukları, kriz, doruk ya da çözüm- ekran dışında tutulabilir.

Diğer taraftan eğer senaryonuzu geliştirirken Yan Olay Örgünüz daha büyük odak ve empati talep eder görünürse, o zaman başından sonuna tasarımınızı gözden geçirin ve yan olay örgününüzü ana olay örgüsüne dönüştürün.

Eğer bir yan olay örgüsü tematik olarak ana olay örgüsünün ana fikrine ters düşmüyorsa ya da onu yansıtmıyorsa, ana olay örgüsünün tetikleyici olayına girişi hazırlamıyor ya da ana olay örgüsünün aksiyonunu karmaşıklaştırmıyorsa, yalnızca onun yanı sıra gidiyorsa, öyküyü ortadan ikiye bölecek ve etkisini yok edecektir. İzleyici estetik bütünlük ilkesini anlar; her öykü öğesinin diğer öğelerle ilişkisi nedeniyle orada olduğunu bilir. Yapısal ya da tematik olsun, bu ilişki, yapıtı bir arada tutar. Eğer izleyici bunu bulamazsa öyküye olan ilgisini yitirir ve bilinçli bir bütünlük kurmaya çalışır. Bu başarısız olduğu zaman kafası karışık şekilde oturur.

Çok satan psikolojik gerilim THE FIRST DEADLY SIN'in film uyarlamasında ana olay örgüsü bir polis teğmeninin (Frank Sinatra) bir seri katilin peşinden koşmasını içerir. Yan olay örgüsünde karısı (Faye Dunaway) yoğun bakımdadır ve ölümüne birkaç hafta kalmıştır. Dedektif katilin peşine düşer, sonra ölmekte olan karısının acısını paylaşır; katilin peşine takılır, sonra karısına kitap okur; bir kez daha katilin peşinden gider sonra karısını hastanede ziyaret eder. Bu dönüşümlü tasarımı fazla uzamadan önce izleyicideki merakı ateşler: Katil hastaneye ne zaman gelecek? Ancak hiç gelmez. Bunun yerine kadın ölür, polis katili yakalar, ana olay örgüsü ve yan olay örgüsü asla birbirine bağlanmaz ve izleyici memnuniyetsiz bir kafa karışıklığı içinde bırakılır.

Ancak Lawrence Sanders'in romanında bu tasarım güçlü bir etkiy-

le başarıya ulaşır, çünkü kağıt üzerinde ana olay örgüsü ve yan olay örgüsü kahramanın zihninde birbirine karışır: Polisin akıl hastası katille ilgili yoğun zihin meşguliyeti karısının ihtiyacı olan rahatlığı sağlama konusundaki çaresiz arzusuyla çatışırken, karısını kaybetme korkusu ve sevdiği kadının acı çektiğini görmesinin ıstırabı açımasız ama zeki bir psikopatın peşinden koşarken net, akılcı sonuçlara varma gereksinimiyle çelişir. Bir romancı, karakterin zihnine girebilir ve düz yazıda birinci ya da üçüncü tekil şahısla içsel çatışmayı doğrudan tasvir edebilir. Senaryo yazarı bunu yapamaz.

Senaryo yazımı, zihninde olanı fiziksel yapma sanatıdır. İçsel çatışma için görsel karşılıklar yaratırız; içteki neredeyse tarif edilemez duygu ve düşünceleri dolaylı bir şekilde ifade etmek için diyalog ya da anlatı değil, karakterlerin verdiği kararlar ve aksiyonların görüntülerini yaratırız. Bu nedenle bir romanın iç dünyası film için yeniden yaratılmalıdır.

Manuel Puig'in romanı KISS OF THE SPIDER WOMAN'ı uyarlarken senaryo yazarı Leonard Schrader, benzer bir yapısal sorunla karşılaştı. Bir kez daha ana olay örgüsü ve yan olay örgüsü yalnızca kahramanın zihninde birbirleriyle karşılaştılar. Aslında yan olay örgüsü Luis'nin (William Hurt) idolleştirdiği, filmlerden hayal meyal hatırladığı, büyük ölçüde süsleyerek güzelleştirdiği bir karakter olan Örümcek Kadına (Sonia Braga) dair fantezileridir. Schrader, Luis'nin hayallerini ve arzularını, onun fantezisini film içinde filme dönüştürerek görselleştirir.

Buna rağmen bu iki olay örgüsü nedensel olarak birbiriyle etkileşemez, çünkü onlar gerçekliğin farklı düzlemlerinde yer alırlar. Ancak bunlar yan olay örgüsünün, ana olay örgüsünü yansıtması sağlanarak birbirine bağlanırlar. Bu, Luis'ye fantezisini gerçekliğe dönüştürme şansını verir. Bu noktada iki olay örgüsü Luis'nin aklında çatışır ve izleyici bu duygusal mücadeleyi hayal eder: Luis, Örümcek Kadın'ın düşlerinde yaptığını, kendi yaşamında yapacak mı? Sevdiği adama ihanet edecek mi? Dahası, bu iki olay örgüsü kendini feda ederek sevmeye dair ana fikri ironikleştirir ve filme ek bir tematik bütünlük kazandırır.

KISS OF THE SPIDER WOMAN'ın tasarımında açıklayıcı bir istisna daha vardır. İlke olarak ana olay örgüsünün tetikleyici olayı ekranda görülmelidir. Ancak burada tetikleyici olay, bölüm ortası doruğuna kadar ortaya çıkmaz. Art öyküde, faşist bir diktatörlükte hapse girmiş bir eşcinsel olan Luis, hapishane müdürünün ofisine çağrılır ve ona şu teklif yapılır: Solcu bir devrimci olan Valentin (Raul Julia) onun hücresine konacaktır. Eğer Luis casusluk yapar ve onun hakkında kayda değer bilgiler edinirse, müdür ona özgürlüğünü verecektir. Bu anlaşmadan habersiz olan izleyici filmin bir saati boyunca bekler. Luis, rahatsız olan Valentin için ilaç ve papatya çayı istemek üzere müdürün yanına gittiğinde, nihayet bu ana olay örgüsünü anlar.

Çoğu insan için bu film öyle sıkıcı başladı ki neredeyse salonu terk edeceklerdi. Neden film, romanda olduğu gibi geleneksel olarak tetikleyici olay ile başlamadı ve izleyiciyi güçlü bir şekilde yakalamadı? Çünkü Schrader filmin başına, Luis'nin bir özgürlük savaşçısına karşı casusluk yapması konusundaki anlaşmanın olduğu sahneyi yerleştirmiş olsaydı, izleyici derhal kahramandan nefret edecekti. Hızlı bir açılışı kahramanla empati yaşamaya tercih eden senaryo yazarı, romanın tasarımına aykırı hareket etti. Roman yazarı empati kurulmasını sağlamak için iç anlatıyı kullanırken senaryo yazarı, Luis'nin faşistlerle anlaştığını açıklamadan önce Luis'nin Valentin'i sevdiği konusunda seyirciyi ikna etmesi gerektiğini biliyordu ve seçimi doğruydu. Eğer bu empati kurulmasaydı film egzotik görüntüler üzerine içi boş bir çalışma olurdu.

Empati ile hız arasında bir seçim yapmak zorunda olan akıllı yazar, hayati olanı korumak için öyküyü yeniden tasarlar. Gelenekleri yıkmakta ve değiştirmekte özgürsünüz ancak yalnızca tek bir amaçla: Onun yerine daha önemli bir şeyler koymak için.

# 10
# SAHNE TASARIMI

Bu bölüm sahne tasarımının bileşenlerine odaklanıyor: Dönüm noktaları, hazırlayıcılar/sonuçlar, duygusal dinamikler ve tercih. 11. Bölüm'de vuruşlar ile değişen karakter davranışlarının bir sahnenin iç dünyasını nasıl biçimlendirdiğini göstermek üzere iki sahnenin analizi yapılacaktır.

## DÖNÜM NOKTALARI

Bir sahne, küçük bir öykü, zaman ve mekan bütünlüğü veya devamlılığı içindeki çatışma aracılığıyla bir karakterin yaşamındaki değer yüklü durumu dönüştüren bir aksiyondur. Teoride, bir sahnenin uzunluğu ya da mekanları konusunda bir sınır yoktur. Bir sahne sonsuz küçüklükte olabilir. Tek bir oyun kartını çeviren bir el gösteren tek planlık sahne doğru bir bağlamda, büyük bir değişimi ifade edebilir. Bunun aksine, bir savaş alanında bir düzine mekana yayılan on dakikalık bir aksiyon çok daha azını başarabilir. Konumu ya da uzunluğu ne olursa olsun bir sahne arzu, aksiyon, çatışma ve değişim etrafında birleşir.

Her sahnede bir karakter o anki zamanı ve mekanıyla bağlantılı olarak bir arzunun peşinden gider. Ancak bu sahne-amacı öykünün asli-amacının ya da omurgasının, tetikleyici olaydan öykü doruğuna kadar yayılan ve öykü boyunca yapılan arayışın bir manzarasını vermektedir. Sahnenin içinde karakter bir aksiyondan diğerine geçmek için baskı altında seçim yaparak kendi Sahne-Amacı için hareket eder. Ancak çatışmanın her ya da herhangi bir düzeyinden beklemediği bir tepki gelir. Bu etki, izleyicinin risk altında olduğunu anladığı değerler açısından, onun geleceğini, iç dünyasını ya da her ikisini birden pozitiften negatife ya da negatiften pozitife doğru dönüştüren beklenti ve sonuç arasında bir boşluk açmak içindir.

Bir sahne küçük ama önemli bir değişime neden olur. Sekans doruğu ortalama büyüklükte bir tersine dönüşe neden olan bir sahnedir ve bu değişim herhangi bir sahnedekinden daha etkilidir. Bölüm doruğu büyük bir tersine dönüşe neden olan bir sahnedir ve bu, sekans doruğundan

daha etkili olan bir değişimdir. Bu nedenle biz asla, yalnızca düz, statik bir ifade sunan sahne yazmayız; bunun yerine şu ideal için çabalarız: Her sahnenin küçük, orta veya büyük bir dönüm noktası olduğu bir öykü tasarımı yaratmak.

TRADING PLACES: Risk altındaki değer zenginliktir. Porgy ve Bess'den esinlenen Ray Valentine (Eddie Murphy) felçliymiş gibi yaparak sokaklarda dilenir. Polis onu tutuklamaya çalıştığında bir boşluk oluşur; daha sonra kendisinden yaşça büyük iki işadamı olan Duke kardeşlerin (Ralph Bellamy ve Don Ameche) birden onu korumak için polise müdahale etmesiyle boşluk önemli ölçüde genişler. Billy'nin dilenciliği, onun dünyasının beklediğinden farklı ve daha güçlü bir tepki vermesine neden olmuştur. Karşı koymaz, akıllıca bir seçim yapıp boşluğa teslim olur. KESME: Ceviz kaplamalı ofislerinde Duke kardeşlerin ona üç parçalı takım elbise giydirdikleri ve onu satış komisyoncusu yaptıkları sahne. Billy'nin ticari yaşamı bu güzel dönüm noktasının etrafında dilencilikten borsacılığa doğru değişir.

WALL STREET: Risk altındaki değerler zenginlik ve dürüstlüktür. Genç bir borsacı olan Bud Fox (Charlie Sheen) milyarder Gordon Gekko (Michael Douglas) ile bir görüşme fırsatı yakalar. Bud maaş çekleriyle yaşamını sürdürür ancak dürüst bir insandır. İşle ilgili yasal fikirler sunduğunda öngörmediği zıtlıklar harekete geçer ve Gekko sert bir şekilde yanıt verir. "Bana bilmediğim bir şeyler söyle!" Bud bir anda Gekko'nun yasal bir iş yapmak istemediğini fark eder. Bud duraklar ve sonra babasının işle ilgili verdiği sırrı paylaşır. Bud yasadışı bir komplo içindeki Gekko'ya katılmayı bu güçlü ve ironik dönüm noktasıyla seçerek kendi içsel doğasını dürüst olmaktan suçluya ve durumunu da fakirlikten zenginliğe doğru değiştirir.

Dönüm noktasının etkileri dört çeşittir: Sürpriz, giderek artan merak, meselenin içyüzünü kavrama ve yeni yön.

Beklenti ve sonuç, arasında bir boşluk oluştuğu zaman izleyiciyi derin bir şaşkınlığa sevk eder. Dünya, karakterin ve izleyicinin öngörmediği bir biçimde tepki vermiştir. Bu şaşkınlık anı hemen izleyicinin merakını kamçılar ve merak içinde "neden" diye sormasına yol açar. TRADING PLACES: Bu iki yaşlı adam neden dilenciyi polisten kurtarıyorlar? WALL STREET: Gekko neden "Bana bilmediğim bir şeyler söyle" diyor? Merakını giderme çabası içindeki izleyici cevapları bulmak için o güne kadar gördüğü öykülere geri döner. Güzel bir şekilde tasarlanmış bir öyküde bu cevaplar sessizce ama dikkatli bir şekilde katmanlara yerleştirilmiş olarak durur.

TRADING PLACES: Düşüncelerimiz Duke kardeşlerin önceki sahne-

lerine gider ve bu iki yaşlı adamın yaşamdan çok sıkıldıkları için servetlerini sadist oyunlar oynamaya harcayacaklarını anlarız. Ayrıca bu dilencide bir zeka kıvılcımı görmüş olmalıdırlar, yoksa onu yanlarına almazlardı.

WALL STREET: Gekko'nun "Bana bilmediğim bir şeyler söyle" sözüyle ortaya çıkan "Neden?" sorusu hemen şu anlayışla cevabını bulur: Elbette ki Gekko bir milyarder, çünkü o bir dolandırıcıdır. Dürüstlükle aşırı zengin olan neredeyse yoktur. O da suç içeren oyunları sever... Bud onunla çalışmaya başladığında belleğimiz bizi önceki ofis sahnelerine götürür ve Bud'ın çok hırslı ve açgözlü olduğunu fark ederiz; düşüş için çok uygun bir durum...

İzleyicinin uyanıklığı ve zekası bu yanıtları bir anlayış pırıltısı içinde bulur. "Neden?" sorusu onu öykünün gerilerine götürür ve o ana kadar gördükleri hemen yeni bir yapılanma içine yerleşir; izleyici, karakter ve dünyasının içine yeni bir anlayışla bakar ve gizli gerçeğin tatmin edici bir katmanını yaşar.

Olayın içyüzünü kavradıkça merak artar. Bu yeni anlayış soruları arttırır: "Sonra ne olacak?" ve "Bunun sonu ne olacak?" Bütün türler için geçerli olan bu etki özellikle suç öykülerinde nettir. Birileri temiz bir gömlek giymek üzere dolaba gider ve dolaptan ölü bir beden düşer. Bu dev boşluk bir soru yağmuruna sebep olur: "Bu cinayeti kim işledi? Nasıl? Ne zaman? Neden? Katil yakalanacak mı?" Yazar yarattığı merakı gidermelidir. Değerin değiştiği her noktada öyküsünü yeni bir yöne taşıyarak gelecek dönüm noktalarını yaratmalıdır.

KRAMER VS. KRAMER: Otuz iki yaşında bir adamın kahvaltı hazırlayamadığını gördüğümüz an sahne değişir. "Neden?" sorusu bizi açılan boşluktan önceki birkaç dakikaya geri götürür. Yaşam deneyimimizle ve sağduyumuzla donanmış olarak cevapları ararız.

Birincisi, Kramer bir işkoliktir; ancak birçok işkolik henüz kimse uyanmadan, saat beşte mükemmel bir kahvaltı hazırlar. Dahası Kramer, ailesinin ev içi yaşamına asla katkıda bulunmamıştır, ancak bir çok erkek bunu zaten yapmaz ve eşleri kocalarının gelir getirme çabalarına saygı göstererek onlara sadık kalırlar. Bizim daha derin sezgimiz şudur: Kramer bir çocuktur. Annesinin daima ona kahvaltı hazırladığı şımarık bir çocuktur. Daha sonra annenin rolü kız arkadaşları ve hizmetçiler tarafından üstlenilmiştir. Şimdi de karısını bir hizmetçi/anneye dönüştürmüştür. Kadınlar bütün hayatı boyunca Kramer'i şımartmış ve o da seve seve buna izin vermiştir. Joanna Kramer aslında iki çocuk yetiştiriyordu ve olgun bir ilişkinin imkânsızlığında boğulduğu için evliliğinden vazgeçmişti. Üstelik bunu yapmakta haklı olduğunu düşünürüz. Yeni yön: Kramer'in adam olması.

THE EMPIRE STRIKES BACK'in doruğu bildiğim en uzun anlama sürecini harekete geçirir. Darth Vader (David Prowse/James Earl Jones)

ve Luke Skywalker (Mark Hamill) ışın kılıçlarıyla ölümüne dövüşürlerken Vader geri adım atar ve "Beni öldüremezsin Luke, ben senin babanım" der. "Baba" sözcüğü sinema tarihindeki en ünlü boşluklardan birini açar ve izleyiciyi üç yıl arayla yapılan iki filme doğru savurur. Hemen, Ben Obi-Wan Kenobi'nin (Alec Guinness) Darth ve Luke'un karşı karşıya gelmesinden neden endişe duyduğunu anlarız. Yoda'nın (Frank Oz'un sesi) Luke'a Güç'e hakim olmayı öğretme konusunda neden bu kadar istekli olduğunu anlarız. Luke'un nasıl birçok kez son dakikada kurtulduğunu anlarız: Babası gizlice onu korumuştur. Zaten tamamen mantıklı olan iki film bu andan itibaren yeni, daha derin bir anlam katmanına sahip olur. Yeni yön: RETURN OF THE JEDI (JEDİ'NİN DÖNÜŞÜ).

CHINATOWN: İkinci bölümün doruğundan önce Mulwray'in ticari kazanç ya da kıskançlık krizi nedeniyle öldürüldüğüne inanırız. Ancak Evelyn "O benim kız kardeşim ve kızım" dediğinde bir boşluk açılır. Onun sözlerini anlamak için hızla filmin gerilerine gideriz ve bir dizi güçlü kavrayış birbirini izler: Baba ve kız arasında ensest ilişki, cinayetin gerçek nedeni ve katilin kimliği. Yeni yön: Üçüncü bölümün sarmal dönüşleri.

### *Kendini İfade Etme Sorunu*

Bir öykü anlatıcı "Gel sana bir şey göstereyim" diyerek dostça kolunu izleyicinin omzuna koyar. Bizi CHINATOWN'daki gibi bir sahneye götürür ve "Gittes'in Evelyn'i tutuklamak için Santa Monica'ya gitmesini izleyin. Kapısını çaldığı zaman içeri davet edileceğini düşünüyor musunuz? İzleyin bunu. Şimdi güzel Evelyn kapıya gelir, onu gördüğü için mutludur. Gittes'in yumuşayacağını ve onu tutuklamaktan vazgeçeceğini düşünüyor musunuz? Şunu izleyin. Sonra kadın sırrını saklamak için mücadele eder. Yapabilecek mi? Bakın. Gittes onun itirafını dinlediğinde ona yardım mı edecek yoksa tutuklayacak mı? İzleyin" der.

Öykü anlatıcı bizi beklenti içine sokar, olayı anladığımızı düşünmemizi sağlar, sonra gerçeklikte bir yarık oluşturarak şaşkınlık ve merak yaratır ve bizi öyküsü içinde tekrar tekrar geriye gönderir. Geriye yapılan her yolculukta karakterlerinin doğası ve dünyaları hakkında daha çok şey kavrarız. Filmin görüntülerinin altında gizlenen tarifi zor gerçeklerin aniden farkına varırız. Daha sonra anlatıcı, öyküsünü böyle anların gittikçe yükselen ilerleyişi içinde yeni bir yöne sevk eder.

Öykü anlatmak bir vaatte bulunmaktır: Eğer bana konsantre olursanız, size bir sürpriz yapacağım ve sonrasında hiç hayal etmediğiniz düzeylerde ve yönlerde hayatı, acıları ve sevinçlerinle keşfetme keyfini yaşatacağım. Ve en önemlisi bu, öyle rahatlık ve doğallık içinde yapılmalı ki, izleyici bu keşifleri kendiliğinden yapıyormuş gibi hissetmeli. Güzel bir dönüşüm anının etkisi izleyicinin, sanki bunu kendileri yapmışlar gibi bir

bilgi akışının yaşanmasıdır. Bir anlamda bunu yapmışlardır da. Olayların içyüzünü kavrama, izleyicinin verdiği dikkatin ödülüdür ve iyi tasarlanmış bir öykü sahne sahne bu keyfi verir.

Buna rağmen yazarlara kendilerini nasıl ifade ettiklerini sorsaydık genellikle şöyle yanıt verirlerdi: "Sözcüklerimle. Dünyaya dair tasvirlerim ve karakterlerim için yazdığım diyaloglarla. Ben bir yazarım. Kendimi kullandığım dille ifade ederim." Ancak dil yalnızca metnimizdir. İlk, son ve her zaman, kendini ifade etme bir dönüm noktasından doğan meselenin içyüzünü kavrama akışında meydana gelir. Burada yazar kollarını dünyaya açar ve şöyle der: "Bu benim yaşama, dünyamda yaşayan insanların doğasına bakışım. Bu nedenlerle bu durumlardaki insanlara olanlarla ilgili düşündüklerimdir. Düşüncelerim. Duygularım. Bu benim." Kendimizi ifade etmenin en güçlü aracı öyküyü benzersiz biçimde dönüştürmektir.

Sonra sözcükler gelir. Edebi yeteneğimizi canlılık ve beceriyle uygularız, böylece iyi yazılmış bir sahne canlandırıldığı zaman, izleyici isteyerek ve keyif alarak dönüm noktalarımız boyunca sürüklenir. Ancak dil ne kadar önemli olursa olsun, o sadece bir yüzeydir. Bu yüzey ile okuyucuyu öykünün iç dünyasına çekeriz. Dil bir kendini ifade etme aracıdır ve asla kendi içinde dekoratif bir amaç haline gelmemelidir.

Şimdi, bir öyküyü tasarlamanın zorluklarını düşünün. Otuz, kırk, elli belki de daha fazla sayıda küçük, orta ve büyük ölçekte dönüşen sahne. Her biri bizim görüşümüzün bir yanını yansıtır. Bu nedenle zayıf öykü anlatımı kavrama hissi yerine sık sık bilgi vermeye yönelir. Birçok yazarın anlamları karakterlerinin ağzından, daha da kötüsü dış sesle açıklamayı seçmesinin nedeni budur. Bu şekilde yazmak her zaman yetersiz olacaktır. Karakterleri gerçekte nadiren görülen sahte bir "kendinin bilincinde olma" durumuna zorlar. Daha da önemlisi, çok güzel yazılmış, zekice bir metin bile kendi yaşam deneyimlerimizi bir sanatçının başarılı şekilde yaptığı düzenlemeyle birleştirdiğimizde ortaya çıkan evrensel kavrama hissinin yerine geçemez.

## HAZIRLAMALAR / SONUÇ ALMALAR

Sahne sahne görüşümüzü ifade etmek için, kurmaca gerçekliğimizin yüzeyine bir yarık açar ve izleyiciyi olayın içyüzünü anlaması için geri göndeririz. Bu "içyüzünü anlama"lar hazırlama ve sonuç alma içinde biçimlendirilmiş olmalıdır. Hazırlama bilgiyi katmanlara yerleştirmek anlamına gelir, sonuç alma ise izleyiciye bilgi vererek boşluğu kapatmak demektir. Beklenti ve sonuç arasındaki boşluk, izleyiciyi yanıtları bulmak için öyküde geriye doğru gönderdiğinde, izleyici onları yalnızca, eğer yazar çalışmanın bu yanıtları hazırladıysa veya ektiyse bulabilir.

CHINATOWN: Evelyn Mulwray "O benim kız kardeşim ve kızım" de-

diğinde aklımıza hemen kadının babası ve Gittes arasında geçen bir sahne gelir. Bu sahnede dedektif, Noah Cross'a Mulwray öldürülmeden önceki gün, o ve damadının hangi konuda tartıştıklarını sorar. Cross "Kızım hakkında" diye cevap verir. Bunu ilk duyduğumuzda Evelyn'i kastettiğini düşünürüz. Geri dönüp bakınca kızının kızı olan Katherine'den söz ettiğini anlarız. Cross bunu, Gittes'in yanlış sonuç çıkaracağını ve işlediği cinayetten kendi yerine Evelyn'den şüpheleneceğini bilerek söyler.

THE EMPIRE STRIKE BACK: Dart Vader, Luke'un babası olduğunu açıkladığında, Obi Van Kenobi ve Yoda'nın Luke'un güce hükmetmesi konusunda büyük şüpheleri olduğu sahnelere geri döneriz ve bunu genç adamın güvenliği için yaptıklarını varsayarız. Artık Luke'un akıl hocalarının aslında onun ruhu için endişelendiklerini ve babasının onu "karanlık tarafa" geçmesi için baştan çıkarmasından korktuklarını anlamışızdır.

SULLIVAN'S TRAVELS: John L. Sullivan So Long, Sarong ve Ants in Your Pants of 1939 gibi çarpıcı pek çok film yapmış bir yönetmendir. Dünyanın dehşet verici durumundan vicdan azabı çeken Sullivan sonraki filminin "toplumsal anlamı olan" bir film olması gerektiğine karar verir. Kızgın stüdyo patronları onun Hollywood'dan olduğuna ve bu nedenle "toplumsal anlamı olan" şeyler hakkında hiçbir şey bilmediğine dikkat çekerler.

Bu nedenle Sullivan araştırma yapmaya karar verir. Arkasında klimalı bir karavan, hizmetçisi, aşçısı, sekreteri, kız arkadaşı ve Sullivan'ın çılgın yolculuğunu reklama dönüştürmek isteyen bir basın sözcüsü ile birlikte Amerika içinde uzun yolculuklar yapar. Sonra başka biriyle karıştırılarak Sullivan, Louisiana'nın bataklıklarındaki prangalı mahkumlar hapishanesine atılır. Bir anda kendini basın sözcüsünü çağırmak için on senti bile olmadan "toplumsal anlamın" içinde boğulmaktayken bulur.

Bir akşam Sullivan hapishane içindeki binalardan birinden gürültülü kahkahalar yükseldiğini duyar. Mahkumlar gezici bir film ekibinin getirdiği Mickey Mouse çizgi filmini seyretmek üzere salonu doldurmuş, kahkahalar atmaktadırlar. Bu adamların ondan gelecek "toplumsal anlama" ihtiyaçları olmadığını anlar ve yüzü düşer. Onlar zaten yaşamlarında gerekenden fazla toplumsal anlama sahiptirler. İhtiyaçları olan şey, onun en iyi yaptığı şeydir, yani güzel hafif eğlence.

Bu mükemmel tersine dönüş ile Sullivan'ın anlayışının ve daha fazlasının ortaya çıktığı filmde geriye döneriz. Hollywood aristokrasisini hicveden sahneleri izlerken, kusurları giderme konusunda toplumu eğitiyormuş gibi yapan ticari filmlerin kesinlikle hatalı olduğunu anlarız. Zira, birkaçı hariç, Sullivan gibi pek çok yönetmen acı çeken yoksullarla güzel görünümlü yoksullar kadar ilgilenmezler.

Hazırlamalar büyük bir dikkatle yapılmalıdır. Öyle bir şekilde kurulmalıdır ki, izleyici onları ilk gördüğünde bir anlam çıkarabilsin, fakat olayların

içyüzü kavrandıktan sonra daha fazla anlam ortaya çıksın. Aslında tek bir hazırlamanın, üçüncü veya dördüncü düzeylere kadar gizli anlamlar içerebilmesi mümkündür.

CHINATOWN: Noah Cross'la ilk karşılaştığımız zaman o bir cinayet şüphelisidir ancak aynı zamanda da kızı için kaygı duyan bir babadır. Evelyn ensest ilişkilerini açıklayınca Cross'un asıl derdinin Katherine olduğunu anlarız. Üçüncü bölümde Cross zenginliğini kullanarak Gittes'e engel olduğunda ve Katherine'i ele geçirdiğinde, Cross'un önceki sahnelerinin altında bir üçüncü düzeyin saklı olduğunu fark ederiz: cinayet işlerken yasalardan kaçmasını sağlayan neredeyse sonsuz bir güç, yani delilik. Final sahnesinde Cross, Katherine'i Chinatown'un karanlıklarına çektiğinde, tüm bu korkunç yozlaşmanın altında yatanın kendi ensest ilişkisinden doğan çocukla ensest ilişki yaşama tutkusu olduğunu anlarız.

Hazırlamalar öyle sağlam oluşturulmalıdır ki, izleyici öyküde geriye gittiğinde anları hatırlasın. Eğer hazırlamalar fazla gizli olursa izleyici anlamını kaçıracaktır. Eğer fazla vurgulu olursa da izleyici dönüm noktasını çok önceden tahmin edecektir. Bariz olan için daha fazla, sıradışı olan içinse daha az hazırlık yaptığımızda dönüm noktaları başarılı olmaz.

Bunlara ilaveten hazırlamanın sağlamlığı hedef izleyiciye göre organize edilmiş olmalıdır. Genç izleyiciler için bu hazırlığı daha dikkat çekici biçimde düzenleriz, çünkü onlar orta yaşlı izleyiciler kadar öykü bilgisine sahip değillerdir. Örneğin Bergman gençler için zordur; fikirler açıklansa kavranamayacaklarından değil, Bergman asla açıklama yapmadığı için. Zira Bergman, iyi eğitimli, toplumsal anlamda deneyim sahibi ve psikolojik yönden gelişkin insanlar için tasarladığı temelleri kullanarak fikirlerini ince bir şekilde ifade eder.

Hazırlama bir kez boşluğu kapattığında sonuç alma, çok büyük ihtimalle, ilerideki sonuç almalar için başka bir hazırlama haline gelecektir.

CHINATOWN: Evelyn çocuğunun ensest ilişkiden olduğunu açıkladığı zaman, Gittes'i tekrar tekrar babasının tehlikeli olduğu, Gittes'in neyle uğraştığını anlamadığı konusunda uyarır. Daha sonra Cross'un Mulwray'i, çocuğa sahip çıkma konusundaki bir tartışmada öldürdüğünü anlarız. Bu ikinci bölümdeki sonuç alma, Gittes'in Cross'u yakalayamadığı, Eveleyn'in öldürüldüğü ve dehşet içindeki Katherine'i babası/büyükbabası karanlığın içine sürüklediği üçüncü bölüm doruğunu hazırlar.

THE EMPIRE STRIKES BACK: Darth Vader, Luke'a kimliğini itiraf ettiğinde bu sonuç alma önceki iki film boyunca yapılan çok sayıdaki hazırlamaya da sonuç oluşturur. Ancak bir anda bu, Luke'un sonraki aksiyonunun hazırlığı haline de gelir. Genç kahraman ne yapacaktır? Babasını öldürmeye çalışmayı seçer ancak Darth Vader oğlunun elini keserek bunu engeller. Bu, sonraki aksiyonu hazırlayan bir sonuç almadır. Yenilgiye uğrayan Luke şimdi ne yapacaktır? Kendisini gökyüzü kentinden

atar ve onurlu bir şekilde intihar etmeye çalışır -sonraki aksiyonu hazırlayan bir sonuç alma. Ölecek mi? Hayır, arkadaşları tarafından kurtarılır. Bu şanslı durum intihara sonuç oluşturur ve babayla oğul arasındaki çatışmayı çözümleyecek üçüncü bir filmin hazırlığı haline gelir.

SULLIVAN'S TRAVELS: Sullivan ne kadar kendini beğenmiş bir budala olduğunu anladığında bu, önceki bölümlerin altındaki tüm küstahça hareketlerin sonucu niteliğindedir. Dahası, bu durum sonraki aksiyonu da hazırlar. Hapishaneden nasıl kaçacaktır? Kim olduğunu keşfetmesiyle gerçek Hollywood tarzına geri döner. Her Hollywood profesyoneli gibi hapisten ve sorundan kurtulmanın yolunun şöhret olduğunu anlar. Sullivan mahkemede işlemediği bir cinayeti itiraf eder ve basının ilgi odağı haline gelir, böylece stüdyo patronları ve onların çok güçlü avukatları onu kurtarabilecektir. Bu sonuç, Sullivan'ın yeniden Hollywood'a döndüğünü, her zaman yaptığı gibi hafif eğlencelik filmler yaptığını -fakat bu sefer neden yaptığını bilir- gördüğümüz çözüm sahnesini hazırlar.

Bu hazırlama, sonuç alma, yeniden hazırlama ve yeniden sonuç alma arasındaki gitme gelme çoğu kez yaratıcılığımızı harekete geçirir.

Yetim kalmış, çocukluklarından itibaren acımasız bir kurumda yetişmiş kardeşler olan Mark ve Michael hakkında bir öykü geliştirdiğinizi düşünün. Kardeşler ayrılmaz bir ikilidir, yıllardır birbirlerini koruyup desteklemişlerdir. Daha sonra yetimhaneden kaçarlar. Sokaklarda hayatta kalma mücadelesi verirlerken daima birbirlerini korurlar. Mark ve Michael birbirlerini severler ve siz de onları seversiniz. Ancak bir problem var: Burada öykü yoktur. Bu "İki kardeş dünyaya karşı" başlıklı bir portredir. Kardeşlerin bağlılığının defalarca gösterilmesindeki tek çeşitleme mekandır. Hiçbir önemli değişiklik yoktur.

Ancak bu episotlardan oluşan açık uçlu zincire dikkatle bakarsanız çılgınca bir fikir gelir aklınıza: "Mark, Michael'ı arkadan vursa? Onu dolandırsa, onun parasını ya da kız arkadaşını çalsa." Şimdi tartışma geliştirerek hızla ilerliyorsunuz: "Bu saçma! Birbirlerini seviyorlar. Dünyaya karşı birlikte savaşıyorlar. Anlamsız! Yine de güzel olurdu. Unut gitsin. Acayip bir sahne olabilirdi. Kes at. Mantıklı değil."

Sonra düşünme devam eder: "Bunu mantıklı hale getirebilirim. Geriye gidip bunu öykünün içine yerleştirebilirim. İki kardeş dünyaya karşı mı? Ya Habil ile Kabil? Kardeş rekabeti? Baştan itibaren yeniden yazabilir ve her sahnenin altına hafif bir şekilde Mark'daki kıskançlığı, Michael'daki üstünlük ve kibri işleyebilirim. Tüm bunlar o tatlı bağlılığın arkasında. Bunu iyi bir şekilde yaparsam Mark, Mike'a ihanet ettiği zaman, izleyici Mark'daki bastırılmış kıskançlığı bir anda görecek ve bu her şeyi anlamlı hale getirecektir."

Artık karakterleriniz tekrar yapmıyor ve gelişiyor. Belki de siz kendi kardeşinize karşı gerçekten hissettiklerinizi, ama itiraf edemediklerinizi

sonunda ifade ettiğinizi fark edersiniz. Ama hâlâ bitmedi. Bir anda ikinci bir düşünce gelir: "Mark Mike'a ihanet ederse bu sondan bir önceki doruk olabilir. Ve bu doruk Mike'ın intikam alacağı son bölümün doruğunu hazırlar." Öykünüzü buldunuz, çünkü kendinizi düşünülemeyecek bir şeyi düşünme konusunda özgür bıraktınız. Öykü anlatımında mantık geriye dönüktür.

Yaşamın tersine, öyküde her zaman geriye gidip düzeltme yapabilirsiniz. Anlamsız gibi görünen bir şeye hazırlık oluşturup, onu mantıklı hale getirebilirsiniz. Muhakeme ikincildir ve yaratıcılık sonrasıdır. Birincil ve diğer her şeyden önce gerekli olan şey hayal gücüdür: Herhangi bir çılgın fikri düşünme konusundaki gönüllülük, anlamı olsun ya da olmasın görüntülerin size ulaşmasına izin vermek... Bunların onda dokuzu yararsız olacaktır. Yine de bir tane mantıksız düşünce karnınızda kelebeklerin uçuşmasına sebep olabilir ve onların kanat çırpışı size bu çılgınca düşüncede harika bir şeylerin gizli olduğunu söyler. Sezgisel bir parıltıyla bağlantıyı görür ve geri gidip onu anlamlı yapabileceğinizi anlarsınız. Mantık çocuk oyuncağıdır. Hayal gücü sizi ekrana taşır.

## DUYGUSAL GEÇİŞLER

Bir karakterin gözlerine parıldayan gözyaşları yerleştirmekle, bir oyuncu mutluluğunu ifade edebilsin diye abartılı diyaloglar yazmakla, erotik bir kucaklama tarif etmekle ya da öfkeli bir müzik koymakla izleyicinin duyguları harekete geçirilemez. Bunun yerine, bir duygu yaratmak için gereken bir deneyimi tümüyle anlatırız ve izleyiciyi bu deneyim ile sürükleriz. Dönüm noktaları yalnızca olayın içyüzünü aktarmak için değildir, bunlar duygu dinamiklerini de yaratırlar.

İzleyicinin duygusal deneyimini nasıl yaratacağımızı anlamak için önce yalnızca iki duygunun -zevk ve acı- var olduğunu kavramamız gerekir. Her birinin kendi çeşitlemeleri vardır: Bir yanda neşe, aşk, mutluluk, aşırı sevinç, eğlence, coşku, heyecan, büyük mutluluk ve diğerleri; diğer yanda ıstırap, korku, endişe, terör, keder, küçük düşme, sıkıntı, sefalet, stres, pişmanlık ve diğerleri. Ancak özünde yaşam bize yalnızca birini ya da diğerini verir.

İzleyici olarak biz bir heyecanı anlatımda değerlerin dönüşümüne tanık olunca yaşarız. İlk olarak karakterle empati kurmalıyız. İkinci olarak karakterin ne istediğini bilmeliyiz ve biz de ona sahip olmasını istemeliyiz. Üçüncü olarak karakterin yaşamında tehlikede olan değerleri anlamalıyız. Bu koşullarda değerlerdeki bir değişim, duygularımızı harekete geçirir.

Bir komedinin, zenginlik değeri açısından negatifle olan ve sefalet yaşayan bir kahramanla başladığını düşünelim. Sonra sahne, sekans ya da

bölümler ilerledikçe karakterin yaşamı pozitif yönde bir değişikliğe uğrar ve fakirlikten zenginliğe geçiş yaşar. İzleyici bu karakterin arzusuna doğru gidişini izlerken azdan çoğa geçiş onu pozitif bir duygusal deneyime yükseltecektir.

Ancak bu düzleme ulaşılır ulaşılmaz duygu hemen yok olur. Bir duygu nispeten kısa vadeli, enerjik bir deneyimdir; yükselir, parlar ve biter. İzleyici bu durumda düşünmeye başlar: "Çok güzel. O artık zengin. Ya sonra?"

Sonrasında öykü pozitiften, önceki parasız halinden daha da negatif bir duruma geçişi gerçekleştirmek için yeni bir yöne dönmelidir. Belki de kahramanımız mafyaya olan borçları yüzünden servetini kaybeder -yoksulluktan da kötü bir durum. Çoktan aza, azdan hiçe doğru bu geçiş yaşanırken izleyici negatif bir duygusal tepkiye sahip olacaktır. Bununla birlikte, kahramanın her şeyini tefeciye kaptırmış olması izleyicinin şunu düşünerek heyecanını kaybetmesine yol açar: "Kötü hamle. Parayı çarçur etti ve tefeciye borçlandı. Şimdi ne olacak?"

Artık öykü bir kez daha başka bir istikamete yönelmelidir. Belki Baba (Godfather) rolü yaparak ve yönetimi ele alarak borçlarından kurtulur. Anlatı iki misli negatiften ironik biçimde pozitife geçiş yaparken izleyici daha da güçlü bir pozitif duyguya sahip olur. Öykü azalan verimlilik kanunu'na uyarak pozitif ve negatif duygu arasındaki bu dinamik değişimleri yaratmalıdır.

Öyküde olduğu kadar yaşamda da geçerli olan azalan verimlilik kanunu şudur: Bir deneyimi ne kadar sık yaşarsak etkisi o kadar az olur. Bir başka deyişle, duygusal deneyim aynı etkiyi tekrar tekrar vermez. İlk dondurma çok lezzetli gelir, ikincisi fena değildir, üçüncüsü ise sizi hasta eder. Bir duygu ya da duyumu ilk hissettiğimizde tam bir etkisi vardır. Bu deneyimi hemen tekrar yaşamayı denediğimizde o tam etkinin yarısı ya da yarısından azını alırız. Üçüncü kez aynı duyguya yöneldiğimizde ise baştaki etkisi kalmadığı gibi, tersine bir etki yapar.

Bir öykünün art arda üç trajik sahne içerdiğini varsayalım. Etkisi ne olurdu? İlkinde gözyaşı dökeriz, ikincide burnumuzu çekeriz, üçüncü de yüksek sesle güleriz. Bu, üçüncü sahnenin acıklı olmamasından değildir, hatta belki de en acıklısı o olabilir- ilk ikisi bizden üzülme duygusunu aldığı için böyle bir tepki veririz. Öykü anlatıcı, bizim bir kez daha ağlamamızı beklerse, onu duygusuz, hatta gülünç buluruz. "Ciddi" bir duygunun tekrarı aslında gözde bir komedi aracıdır.

Her ne kadar komedi tekrar tekrar gülebildiğimiz düşüncesiyle bu ilkenin dışında gibi görünebilirse de aslında gerçek böyle değildir. Gülme bir duygu değildir. Neşe bir duygudur. Gülme eğlenceli ya da taşkın bulduğumuz bir şeylere verdiğimiz tepkidir. Bu, dehşetten aşka herhangi bir duygu içinde meydana gelebilir. Rahatlama yaşamadan da gülemeyiz.

Şaka iki bölümlüdür: hazırlama ve vuruş. Hazırlama yalnızca bir anlığına da olsa tehlike, seks ya da müstehcenlikle (tabular) seyircinin gerilimini yükseltir, daha sonra da vuruş kahkahaları patlatır. Bu komik zamanlamanın sırrıdır: Hazırlama espriyi ya da gagı patlatmak için ne zaman olgunlaşır? Komedyen bunu içgüdüsel olarak sezer, ancak nesnel olarak öğrendiği tek şey bıktırmadan arka arkaya vuruşlar yapamayacağıdır.

Ancak bunun bir istisnası vardır: Öykü pozitiften pozitife ya da negatiften negatife gidebilir; eğer bu olaylar arasındaki kontrast çok fazla olursa geriye dönüp, geçmişe bakıldığı zaman ilki ikinciye zıt olma görevini üstlenir. Şu iki olayı düşünün: Sevgililer tartışır ve ayrılırlar. Negatif. Sonra biri diğerini öldürür. İkinci dönüşüm öyle güçlü bir biçimde negatiftir ki, tartışma pozitif görünmeye başlar. Cinayetin ışığında izleyici geriye bakacak ve ayrılık için şunu düşünecektir: "En azından, o zamanlar konuşuyorlardı."

Duygusal yükler arasındaki kontrast büyükse olaylar aşırı duygusallık olmaksızın pozitiften pozitife ya da zorlama bir ciddiyet olmaksızın negatiften negatife yönelebilir. Bununla birlikte gidişat normalde olduğu gibi derece derece değişirse o halde tekrarlanmış bir duygunun beklenenin yarısı kadarlık bir etkisi olur ve bir kez daha tekrarlandığında ne yazık ki yük tersine döner.

Azalan verimlilik kanunu, tekrar edilse de etkisi azalmayan cinsellik konusu hariç yaşamdaki her şey için geçerlidir.

Değer değişimi bir duygu yarattığı zaman hisler de mevzuya dahil olmaya başlar. Her ne kadar birbirleriyle karıştırılsalar da hisler duygu değildir. Duygu hızla yükselen ve sönen kısa vadeli bir deneyimdir. His ise kapsamlı etkisi yaşamlarımızın arka planında günler, haftalar hatta yıllar boyu süren uzun vadeli deneyimdir. Gerçekten de, belirli bir his sıklıkla kişiliği yönetir. Yaşamdaki temel duygulardan -zevk ya da acı olsun- her birinin birçok çeşitlemesi vardır. Öyleyse hangi pozitif ya da negatif duyguyu yaşayacağız? Bunun cevabı o duyguyu saran histe gizlidir. Bir karakalem desene renk ya da bir melodiye orkestrayı eklemek gibi, hisler duyguyu özel kılar.

Bir adamın yaşam hakkında iyi şeyler hissettiğini, ilişkisinin ve iş hayatının iyi gittiğini varsayalım. Daha sonra sevgilisinin öldüğünü bildiren bir mesaj alır. Yas tutacak ancak zaman içinde kendisini toplayıp yaşamına devam edecektir. Diğer taraftan, bu kişinin günlerinin karanlık, gergin geçtiğini ve el attığı her şeyde başarısız olduğunu düşünelim. Sonra aniden sevgilisinin öldüğünü bildiren bir mesaj alsın. Pekâla... o da ona katılabilir.

Sinemada his, ruh hali olarak bilinir. Ruh hali filmin metninde yaratılır: ışık ve rengin niteliği, aksiyon ve düzenlemenin temposu, oyuncu kadrosu, diyalog tarzı, yapım tasarımı ve müzik. Tüm bu dokusal özelliklerin

toplamı özel bir ruh hali yaratır. Genelde ruh hali tıpkı hazırlamalar gibi bir önceden ima etme biçimi, izleyicinin beklentilerini hazırlamanın ve şekillendirmenin bir yoludur. Ancak sahne dinamiği, neden olduğu duygunun pozitif mi negatif mi olacağını belirlerken, his bu duyguyu özel bir hale getirir.

Örneğin şu skeç pozitif bir duygu yaratmak için tasarlandı: İki uzak şehirde yaşayan eski sevgililer birbirleriyle bir yıldan uzun bir süredir konuşmamaktadırlar. Kadın yanında olmayınca adamın hayatı tehlikeli bir dönemece girmiştir. Umutsuz ve beş parasız bir şekilde, borç almayı umarak kadının yanına gelir. Bu sahne iki değer açısından da negatif başlar: Adamın hayatta kalması ve aşkları...

Adam kadının kapısını çalar. Kadın basamaklarda onu görür ve içeri girmesine izin vermez. Adam, kadını utandırıp kendisini içeri almasını sağlamayı umarak, komşuları rahatsız edecek kadar yüksek sesle konuşur. Kadın telefona sarılır ve onu polis çağırmakla tehdit eder. Kadının blöfünü görür ve bağırarak kapıya yönelir. Dertlerinin büyüklüğüne bakılırsa onun için belki de en güvenli yerin cezaevi olacağını haykırır. Kadın bunda sorun görmediğini söyler.

Korkmuş ve kızmış olan adam kapıyı kırar. Ancak kadının yüzüne baktığında birisinden bu şekilde borç istenmeyeceğini anlar. Panik halinde, tefecilerin kendisini kollarını ve bacaklarını kırmakla tehdit ettiklerini açıklar. Anlayış göstereceğine gülen kadın, ona kafasını da kırmalarını umut ettiğini söyler. Adam ağlamaya başlar ve yalvararak kadına doğru sürünür. Yüzündeki delice bakış kadını ürkütür ve onu korkutmak için çekmeceden silahını çıkarır. Adam, o silahı bir yıl önce kadına kendisinin verdiğini hatırladığını ve ateşleme piminin kırık olduğunu söyleyerek güler. Kadın da tamir ettirdiğini söyleyerek güler ve bunu kanıtlamak için adamın yanındaki lambaya ateş eder.

Kadının bileğini yakalar ve yere düşerler ve silahı kapmak için yerlerde yuvarlanırlar. Aniden bir yıldan fazladır yaşamadıkları bir duyguyu yaşarlar ve kırılmış ampul ile parçalanmış kapının yanında yerde sevişmeye başlarlar. Adamın zihninde kısık bir ses "Bu iş olabilir" der ancak zihniyle bedeni arasında bir boşluk oluşmuştur. Kadın gülümseyerek bunun adamın asıl sorunu olduğunu düşünür. Merhamet ve sevgi duyguları harekete geçince kadın onu tekrar yaşamına dahil etmeye karar verir. Bu sahne olumlu biter: Hayatta kalması için kadın ona yardım etmiş, aşkları da yenilenmiştir.

Eğer izleyici bu karakterlerle empati kurarsa negatiften pozitife geçiş olumlu bir duygu yaratacaktır. Ama hangisi? Çok sayıda olumlu duygu var.

Yazarın bir yaz günü, pencerelerde parlak renkli çiçekler, ağaçlarda da meyveler istediğini düşünelim. Yapımcı Jim Carrey ve Mira Sorvino'ya

rol verir. Yönetmen onları boy plan çekmek üzere yerleştirir. Birlikte komik bir ruh hali yaratmışlardır. Komedi parlak ışık ve rengi sever. Komedyenlerin tüm bedenlerinin çekilmesi gerekir çünkü onlar bütün vücutlarıyla oynarlar. Carrey ve Sorvino muhteşem soytarılardır. Carrey hızla kapıya vurduğunda, Sorvino silahını çektiğinde ve seviştikleri sırada izleyici gülmeyle karışık bir korku hissedecektir. Sorvino adama geri dönünce bir keyif patlaması olur.

Bu kez de sahnenin gece karanlığında kurulduğunu düşünün. Evin üzerine rüzgarda sallanan ağaçların gölgeleri, ay ışığı, sokak ışıkları. Yönetmen eğik açılara yakın çekim yapar ve laboratuvara renklerin doygunluğunu düşürmesini söyler. Yapımcı oyuncu olarak, Michael Madsen ve Linda Fiorentino'yu seçer. Hiçbir anı değiştirmeden, sahne artık gerilim ruh haline bürünmüştür. Bu ikiliden birinin buradan canlı çıkmayacağı korkusuyla yüreğimiz ağzımıza gelir. Madsen'ın zorla içeri girdiğini, Fiorentino'nun bir silah kaptığını ve ikilinin silah için boğuştuğunu düşünün. Sonunda birbirlerine sarıldıklarında, rahat bir nefes alırız.

Sahne, sekans ya da bölüm eğrisi, temel duyguyu belirler. Ruh hali onu özel kılar. Ancak ruh hali duygunun yerini almayacaktır. Farklı ruh hali deneyimleri yaratmak istediğimizde konserlere ya da müzelere gideriz. Anlamlı bir duygusal deneyim istediğimizde öykü anlatıcıya başvuruyuruz. İçinde bir şeyin değişmediği açıklama dolu bir sahne yazıp, bunu gün batımında bir bahçede kurup altın rengin, ruh halini vereceğini düşünmek yazara hiçbir fayda sağlamaz. Yazarın bütün yaptığı, kötü yazımın yükünü yönetmenin ve oyuncuların omuzlarına koymaktır. Dramatize edilmemiş bir açıklama en iyi ışıkta bile sıkıcıdır. Film, dekoratif fotoğrafçılık değildir.

## SEÇİMİN DOĞASI

Dönüm noktası, bir karakterin, arzusunun peşinde, herhangi bir tepkiyi vermek için baskı altında yaptığı seçimin etrafına kurulur. İnsanın doğasına göre her birimiz "iyi" ya da "doğru"yu seçeriz; bu neyi "iyi" ya da "doğru" olarak algıladığımıza bağlıdır. Başka türlü yapmak imkânsızdır. Bu nedenle eğer bir karakter tam kötüye karşı tam iyi ya da yanlışa karşı doğru arasında seçim yapması gereken bir durumdaysa, karakterin bakış açısını anlayan izleyici, karakterin nasıl seçim yapacağını önceden bilecektir.

> İyi ile kötü ya da doğru ile yanlış arasındaki seçim aslında bir seçim değildir.

Beşinci yüzyıl Avrupa'sının sınırında duran Hun İmparatoru Attila'yı

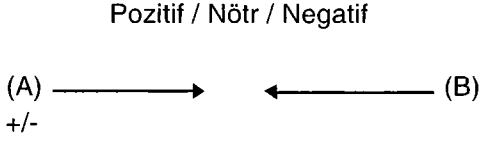
düşünün. Halkını dikkatle inceler ve kendisine şu soruyu sorar: "Akın edip, öldürüp, tecavüz edip, yağmalayıp harabeye mi çevirmeliyim? Yoksa ülkeme mi dönmeliyim?" Attila için bu bir seçim değildir. Akın etmeli, katletmeli, yağmalamalı ve harabeye çevirmelidir. Attila iki kıta boyunca onbinlerce savaşçıyı, yalnızca büyük miktarda ganimeti görüp geri dönsünler diye ilerletmedi. Bununla birlikte kurbanlarının gözünde onunki kötü bir seçimdi. Ancak bu onların bakış açısıdır. Attila için seçimi doğru bir şey olmakla kalmıyor, belki de ahlaki olanı yapmak anlamına geliyor. Kuşku yok ki o da tarihteki pek çok önemli hükümdar gibi kutsal bir görev üstlendiğini düşünmüştü.

Ya da daha yakına gelelim: Bir hırsız sokakta, çantasındaki beş dolar için kurbanının kafasına sert bir cisimle vurarak onu öldürür. Bunun ahlaki bir şey olmadığını bilir ancak ahlaki olan/olmayan, doğru/yanlış, legal/illegal arasında genellikle pek bir ilişki yoktur. Yaptığına anında pişman olabilir. Ancak cinayet anında hırsızın bakış açısından kendisini bunun doğru bir seçim olduğuna inandırıncaya kadar kolunu kaldırmayacaktır.

İnsan doğası hakkında bu gerçeği bilmezsek çok az şeyi biliyoruz demektir: Bir insan yalnızca inandığı veya kendini inandırdığı doğruya ya da iyiye doğru hareket eder. İyi/kötü, doğru/yanlış seçimi çarpıcı bir şekilde açık ve önemsizdir.

Gerçek seçim ikilemdir. İki durumda ortaya çıkar. Birincisi uzlaşmayan iyiler arasındaki seçimdir: Karakterin bakış açısından iki şey arzulanır, o ikisini de ister ancak koşullar onu yalnızca birini seçmeye zorlar. İkinci durum ise iki kötüden daha az kötüyü seçmektir: Karakterin bakış açısından istenmeyen iki şey vardır, ikisini de istemez, ancak koşullar onu birini seçmeye zorlar. Gerçek bir ikilem içinde bir karakterin nasıl seçim yapacağı onun insanlığının ve içinde yaşadığı dünyanın güçlü bir ifadesidir.

Homeros'tan bu yana yazarlar ikilem ilkesini anlamışlardır ve iki yanlı bir ilişkinin öyküsünün sürdürülemeyeceğini, A Karakteri ile B karakteri arasındaki basit çatışmanın tatmin edici bir şekilde anlatılamayacağını kabul etmişlerdir.

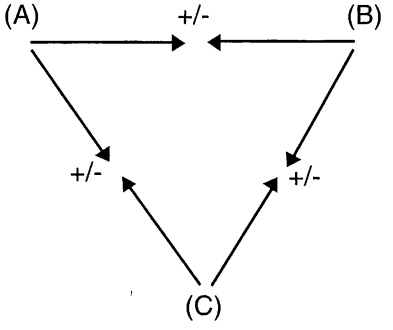



İki yanlı çatışma ikilem değil, pozitif ve negatif arasındaki kararsızlıktır. Örneğin "Seviyor/sevmiyor, seviyor/sevmiyor..." iyi ve kötü arasında ileri geri sallanır ve çözümü olmayan öykü sorunları getirir. Bu yalnızca sıkıcı tekrarlar olmakla kalmaz aynı zamanda bir sonuç da vermez.

Eğer bu modeli "seviyor"a inanan kahramanla pozitif doruğa çıkarmaya çalışırsak, izleyici, salonu şunu düşünerek terk eder: "Bekle, yarın seni yine sevmeyecek." Ya da negatif olarak "sevmiyor" şeklinde doruğa çıkarırsak izleyici "Geri gelecek, hep böyle oldu" diyerek filmden çıkar. Kahramanın sevdiğini öldürsek bile bu gerçek bir son olmaz. Çünkü kahraman hala "seviyor/sevmiyor" diye kaygılanmaya devam eder ve izleyici hiç var olmamış bir anlamı aramaktan vazgeçer.

Örneğin burada iki öykü var: Birincisi, içindeki zevk ve acı durumları arasında ileri geri gidip gelir; ikincisi ise iç dünyada yaşanan ikilemdir. BETTY BLUE ile THE RED DESERT'ı (IL DESERTO ROSSO / KIZIL ÇÖL) karşılaştıralım. İlkinde Betty (Beatrice Dalle) saplantıdan deliliğe ve katatoniye geçer. Dürtüleri vardır ancak asla gerçek bir karar veremez. İkinci filmde Giuliana (Monica Vitti) derin ikilemlerle karşılaşır: Acı bir gerçeklikten anlam çıkarmakla avutucu düşlerine geri çekilme, acıya karşı delilik... BETTY BLUE'nun "sahte minimalizmi" acı çekmeyi dram zannederek çekilmiş, çaresiz bir şizofrenin iki saatten uzun süre boyunca gösterilen fotoğrafıdır. THE RED DESERT kendi yapısı içindeki dehşet verici çelişkilerle boğuşan bir insanoğlunu tasvir eden minimalist bir başyapıttır.

Gerçek bir seçim kurup yaratmak için üç kenarlı bir durum çizmeliyiz. Yaşamda da olduğu gibi anlamlı kararlar üçgen şeklindedir.




C'yi eklediğimiz an tekrardan sakınmayı sağlayacak yeterli malzemeyi üretmiş oluruz. Örneğin, birinci olarak A ve B arasındaki olası üç ilişki -pozitif/negatif/nötr, aşk/nefret/kayıtsızlık- A ve C ile B ve C arasındaki aynı üç olasılığı 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. Ya da hepsini aşk, hepsini nefret, hepsini kayıtsızlığa yerleştiririz. Üçüncü bir köşe eklendiğinde üçgen yirminin üzerinde çeşitleme üretir. Bu da tekrara düşmeden ilerlemeyi sağlayacak yeterli malzemeden fazlası demektir. Dördüncü bir öğe, birbirine bağlı bitişik üçgenler oluşturarak neredeyse sonsuz değişken bir ilişki üretir.

Üstelik üçgen tasarım finali getirir. Bir anlatı iki yanlıysa, örneğin A, B ve B-olmayan arasında kararsızsa final açık olur. Seçim üç yönlüyse, yani A, B ve C arasındaysa, A'nın birini ya da diğerini seçmesi filmi tatmin edici bir şekilde bitirir. B ve C iki kötüden birini ya da uzlaşmaz iyilerden birini temsil etse de kahraman ikisine de sahip olamaz. Bir bedel ödenmelidir. Biri riske atılmış ya da diğerini elde etmek için kaybedilmiş olmalıdır. Örneğin A, B'ye sahip olmak için C'yi bırakırsa, izleyici gerçek bir seçim yapıldığını hisseder. C feda edilmiştir ve bu tersine döndürülemez değişim öyküyü sona erdirir.

En zorlu ikilemler genellikle uzlaşmaz iyilerden yapılan seçim ile iki kötüden daha az kötü olanı seçmeyi birleştirir. Örneğin doğaüstü romantik aşk ilişkisi türündeki DONA FLOR AND HER TWO HUSBANDS'da Dona (Sonia Braga) seksi, heyecan verici fakat ölmüş ama ona hâlâ kanlı canlı ve doymak bilmez cinselliğiyle görünen eski kocası ile sıcak, güvenli, sadık ama sıkıcı yeni bir eş arasında seçim yapmak durumunda kalır. Halüsinasyon görüyor mu, görmüyor mu? Bu dul kadın ne yapmalıdır? Kadın tuhaf, belki delice ama duygusal tatmin dolu bir yaşama karşı sıkıcı, normal hoşlukta bir yaşam arasında ikilemde kalır. Akıllıca olan kararı verir: İkisini de ister.

Özgün bir çalışma, eşsiz ama uzlaşmaz arzular arasındaki seçimleri ortaya koyar: Bu, iki kişi, bir kişi ve bir yaşam tarzı, iki yaşam tarzı, iki ideal, insanın kendi iç dünyasındaki iki durum arasında olabilir. Yazar herhangi bir düzeyde çatışan gerçek ya da hayal ürünü arzular arasında bir seçim planlayabilir. Ancak şu ilke evrenseldir: Seçim şüphe değil ikilem olmalıdır; doğru/yanlış, iyi/kötü arasında değil, eşit ağırlık ve değerdeki olumlu veya olumsuz istekler arasında yapılmalıdır.

# 11
# SAHNE ANALİZİ

## METİN VE ALT-METİN

Kişilik yapısının psikanalizle açığa çıkartılması nasıl mümkünse, bir sahnenin iç dünyasının şekli de benzer bir araştırmayla göz önüne serilebilir. Doğru sorular yönelttiğimiz taktirde, okurken hızla geçen ve kusurlarını gizleyen bir sahne, aşırı yavaş çekimde fren yapar, açılır ve gizlerini ortaya serer.

Bir sahnenin sallandığını hissederseniz işe yarayan bölümlerine dokunmayın. İlk taslakta beklenen sonuç genellikle alınmaz ya da çalışma zorlama görünür. O zaman eğilimimiz, bir çıkmaza girinceye kadar, açıklayıcı sözlerle bunu canlandırabileceğimizi umarak tekrar tekrar diyalog yazmaktır. Sorun sahnenin etkinliğinde değil onun aksiyonundadır; yüzeyde karakterlerin nasıl konuştukları ya da davrandıklarında değil, maskelerinin altında ne yaptıklarındadır. Vurucu anlar sahneleri kurar ve kötü tasarımlı bir sahnenin kusurları, davranışların bu değişimindedir. Bir sahnenin başarısız olma nedenini anlamak için, bütünü parçalara ayırmak icap eder. Bu nedenle analiz, sahnenin metninin alt-metninden ayrılmasıyla başlar.

Metin, bir sanat eserinin duyumsal yüzeyidir. Filmde bu, ekrandaki görüntüler, ses kanalındaki diyalog, müzik ve ses efektleridir. Gördüğümüzdür. Duyduğumuzdur. İnsanların dedikleridir. Yaptıklarıdır. Alt metin yüzeyin altındaki hayattır, davranışlar tarafından bilerek ya da bilmeyerek gizlenen duygu ve düşüncelerdir.

Hiçbir şey göründüğü gibi değildir. Bu ilke, senaryo yazarının yaşamın iki yüzlülüğünün tamamen farkında olmasını, her şeyin en azından iki düzeyde var olduğunu kabul etmesini gerektirir. Bu nedenle de senaryo yazarı eş zamanlı olarak iki yönlü yazmalıdır: Birinci olarak, yaşamın duyumsal yüzeyini, görünüm ve ses, etkinlik ve konuşmayı sözlü bir biçimde tanımlamalıdır. İkinci olarak, bilinçli ve bilinçdışı arzunun, aksiyon ve reaksiyonun, dürtü ve id'in, genetik ve deneysel zorunlulukların iç

dünyasını yaratmalıdır. Gerçeklikte olduğu gibi kurmacada da böyledir: Yazar gerçeği canlı bir maskeyle örtmelidir. Karakterin gerçek duygu ve düşünceleri, söyledikleri ve yaptıklarının arkasında gizlidir.

Eski bir Hollywood deyişi şöyledir: "Sahne, sahnenin neyle ilgili olduğu hakkındaysa, siz işe yaramazın tekisiniz." Yazım, "tam olarak" içinde bir karakterin en derin düşünce ve duygularının olduğu diyalog ve aktiviteyi yazmak anlamına gelir. Bu düşünce ve duygular karakterin söyledikleri ve yaptıkları aracılığıyla ifade edilir. Alt-metin, doğrudan metnin içinde yazılır.

Örneğin şunu yazalım: İki çekici insan mum ışığında bir masada karşılıklı oturuyorlar. Işık, kristal şarap kadehlerinde ve sevgililerin buğulu gözlerinde parıldıyor. Hafif bir esinti perdeleri sallıyor. Arkada bir Chopin noktürnü çalıyor. Sevgililer masada birbirlerine doğru uzanıp birbirlerinin ellerine dokunuyor, gözlerinin içine bakıp "Seni seviyorum, seni seviyorum" diyorlar. Bu, işe yaramaz bir sahnedir ve çöp sepetine atılacaktır.

Oyuncular davranışları taklit eden ve sözcükler mırıldanan kuklalar değildir. Onlar malzemeyi metinden değil, alt-metinden yaratan sanatçılardır. Oyuncu bir karaktere, onun içindeki, açığa vurulmamış, hatta bilinçdışındaki düşünce ve duyguları davranış yüzeyine çekerek hayat verir. Oyuncular sahne ne gerektiriyorsa onu söyleyecek ve yapacaklardır, ancak yaratmak için gereken kaynakları iç dünyalarında bulurlar. Yukarıdaki sahne oynanamaz çünkü iç dünyası, alt-metni yoktur. Oynanamaz çünkü oynanacak bir şey yok.

Sinemaya gidişimizi düşündüğümüz zaman tüm yaşamımızın alt-metin olgusuna tanıklıkla geçtiğini anlarız. Ekran opak değil şeffaftır. Ekrana baktığımız zaman düşüncelerimizi ya da duygularımızı okuduğumuz izlenimine kapılmaz mıyız? Sürekli olarak kendimize "karakterin gerçekten ne düşündüğünü ve hissettiğini biliyorum. İç dünyasında olan biteni ondan daha iyi biliyorum ve onu çıkarlarına konsantre olan diğer adamdan da iyi tanıyorum" deriz.

Yaşamda gözlerimiz yüzeyde durma eğilimindedir. Kendi ihtiyaçlarımız, çatışmalarımız ve hayallerimizle öylesine meşgul oluruz ki, geri adım atmayı ve diğer insanların içinde olup bitenleri soğukkanlı bir şekilde izlemeyi zorlukla başarırız. Bazen köşedeki bir kafede oturan çifti, bir film karesinin içine yerleştirir ve onların gülüşlerinin altındaki sıkıntıya, birbirleri için duydukları umudun gözlerine yerleştirdiği acıya bakarken, bir film anı yaratırız. Ancak nadiren ve yalnızca bir an için. Bununla birlikte öykü ritüeli içinde karakterlerin yüzlerinden ve hareketlerinden derinlerdeki söylenmeyenleri ve farkında olunmayanları hep görürüz.

Bizim öykü anlatıcıya gitmemizin nedeni budur. Öykü anlatıcı bizi her düzeyde ve yalnızca bir anlık değil, başından sonuna dek görünenlerin ötesine çeken rehberdir. Öykü anlatıcı bize yaşamın esirgediği hazzı, öy-

künün ritüeli içinde karanlığa dalıp da yaşamın yüzüne söylenenlerin ve yapılanların altındaki hissi ve düşünülenlerin merkezine bakmanın hazzını verir.

O halde bir aşk sahnesini nasıl yazabiliriz? İki kişi bir arabanın lastiğini değiştirsin. Bu sahne tekerleğin nasıl değiştirileceği üzerine tam bir ders kitabı olsun. Tüm diyalog ve aksiyonlar kriko, anahtar, jant kapağı ve zor takılan somunlar hakkında olsun: "Şunu verir misin?" "Dikkat et." "Üstünü kirletme." "İzin ver...haydi." Oyuncular sahnenin gerçek aksiyonunu yorumlayacaklardır, böylece onlara, yaşama tümüyle içeriden romans katmak için alan kalacaktır. Gözleri buluştuğunda ve kalpleri çarpmaya başladığında ne olacağını bileceğiz. Çünkü bunun içinde oyuncuların dile getirilmeyen düşünce ve duyguları vardır. Yüzeyden baktığımız zaman bilmiş bir gülümsemeyle arkamıza yaslanacağız: "Ne olduğuna bak. Yalnızca arabanın lastiğini değiştirmiyorlar. Oğlan, kızı çekici buluyor ve kız da bunun farkında. Tavladı kızı."

Başka bir deyişle yazı, yaşamda olup biten şeyler gibidir. İyi oyuncular için o mum ışığı sahnesini yazsaydık, bu oyuncular yalanın kokusunu alacak, bunu oynamayı reddedecek ve bu sahne atılıp, oynanabilir bir alt-metinle yeniden yazılıncaya kadar ondan uzak duracaklardır. Eğer yeniden yazılmasını isteyecek kadar nüfuzları yoksa, o zaman da şunu yapacaklardır: Sahneye öyküyle ilişkili olsun ya da olmasın bir alt-metin yerleştireceklerdir. Usta oyuncular bir alt-metin olmadan kameranın önüne geçmezler.

Örneğin bu mum ışığı sahnesini oynamaya zorlanan bir oyuncu şuna benzer sorular sorabilirdi: "Neden bu insanlar bu film sahnesini yaratmak için kendi tarzlarından uzaklaştılar? Mum ışığı, hafif bir müzik, hafifçe dalgalanan perdelerle yapılmak istenen ne? Neden normal insanlar gibi makarnalarını alıp TV karşısına geçmiyorlar? Bu ilişkide yanlış olan nedir?" Gerçek hayatta mumlar ne zaman ortaya çıkar? Her şey yolunda olduğunda mı? Hayır. Her şey yolunda olduğu zaman normal insanlar gibi makarnamızı alıp TV karşısına yerleşiriz. Oyuncu bu kavrayışla, bir alt-metin yaratacaktır. İzlerken şöyle düşünürüz: "Adam kadını sevdiğini söylüyor ve belki de seviyordur, ancak onu kaybetmekten korkuyor. Umutsuz durumda." Ya da başka bir alt-metinde, "Adam kadına onu sevdiğini söylüyor ama bir taraftan da onu kötü haberler için hazırlıyor. Onu terk etmeye hazırlanıyor."

Sahne, sahnenin neyle ilgili olduğu hakkında değildir. Başka şeylerle ilgilidir. Ve onun sevgisini yeniden kazanmaya çalışmak ya da ayrılma konusunda onu yumuşatmak gibi başka şeyler sahneyi işe yarar hale getirecektir. Metne benzemeyen ya da zıt olan bir iç dünya, bir alt-metin her zaman vardır. Bunu ortaya koyan oyuncu çok katmanlı bir eser yaratacaktır. Bu eser bizim metnin içindeki gözlerin, sesin ve yaşamdaki

jestlerin arkasında titreşen gerçeği görmemizi sağlar.

Bu ilke insanların samimiyetsiz oldukları anlamına gelmez. Bu, bizim her zaman taktığımız genel bir maskenin sağduyuyla kabulüdür. Hissettiğimizi sandığımızı söyler ve yaparken, tümüyle başka bir şey düşünür ve hissederiz. Çünkü böyle yapmak zorundayız. Gerçekten düşündüğümüzü ve hissettiğimizi söyleyemediğimizi ve yapamadığımızı biliriz. Eğer böyle yapmış olsaydık, yaşam bir akıl hastanesi olurdu. Gerçek hayatta, bir akıl hastasıyla konuştuğunuzu kolayca fark edebilirsiniz. Akıl hastaları iç dünyalarıyla iletişimi kaybeden zayıf ruhlardır ve bu nedenle de düşünce ve duygularını açıkça söyleyebilir ve yapabilirler. İşte bu nedenle onlar delidir.

Gerçekte içinde olup bitenleri tam olarak ifade etmek, deli bile olsa herhangi biri için neredeyse imkânsızdır. En derin duygularımızı açıkça ortaya koymayı ne kadar çok istersek isteyelim onlar bizden kaçarlar. Gerçeği hiçbir zaman tam olarak ifade etmeyiz, çünkü onu nadiren biliriz. En gerçek düşünce ve duygularımızı ifade etmekte çaresiz kaldığımız durumu düşünün – psikanaliz: Bir hasta kanepeye uzanmış, içindekileri döküyor. Anlaşılmayı isteyerek. Hiç engel yok. Açığa vurmak için aşırı özel bir yakınlık söz konusu değil. Korkunç düşünce ve arzuları ortaya döktüğünde analist ne yapar? Sessizce başını sallar ve notlar alır. Bu notlarda ne vardır? Bunlar söylenmeyen, hastanın iç burkan itiraflarının altında yatan gizli, bilinçdışı gerçeklerdir. Hiçbir şey göründüğü gibi değildir. Bir alt-metin olmadan metin olmaz.

Bu, çaresiz insanların gerçeği anlatmaya çalıştığı güçlü bir diyaloğu yazamadığımız anlamına da gelmez. Basit bir biçimde, bu, en tutkulu anların en derin düzeyde gizlenmesi gerektiği anlamına gelir.

CHINATOWN: Evelyn Mulwray haykırır: "O benim kız kardeşim ve kızım. Babam ve ben..." Ama söylemediği şudur: "Lütfen bana yardım et." Onun acı dolu itirafı aslında bir yardım çağrısıdır. Alt-metin: "Kocamı ben öldürmedim; babam yaptı... çocuğumu almak için. Beni tutuklarsan onu alacak. Lütfen yardım et bana." Sonraki vurucu anda Gittes, "Seni şehirden çıkarmak zorundayız" der. Bu mantıksız cevap, mükemmel bir anlam yaratır. Alt-metin: "Bana anlattığın her şeyi anladım. Artık bunu babanın yaptığını biliyorum. Seni seviyorum; seni ve çocuğunu korumak için hayatımı riske atacağım. Sonra da o alçağın peşine düşeceğim." Bu sahnenin altında yatan her şey bize, sahte bir diyalog yazmadan ve dahası izleyicinin anlama zevkini yok etmeden gerçeği verir.

STAR WARS: Darth Vader, "her şeye düzen" getirmek için evreni dolaşırken Luke'a ona katılması için bir şans verir, Luke'un buna tepkisi intihara teşebbüs etmektir. Bu mantıklı bir tepki değildir ancak hem Luke hem de izleyicinin Darth Vader'in alt-metnini okuması açısından mükemmel bir anlam yaratır: "her şeye düzen getirmek"in arkası "...milyonları

esir alma" anlamında söylenmeyen bir imadır. Luke kendisini öldürmeye kalkıştığında kahramanca bir alt-metin okuruz: "Senin şeytani girişimine katılmaktansa kendimi öldürürüm daha iyi."

Karakterler hayal edebileceğiniz herhangi bir şeyi söyleyebilir ve yapabilirler. Ancak insanoğlunun mutlak gerçeği anlatması ya da canlandırması imkânsız olduğundan ya da bunun en azından bilinçdışı bir boyutu olduğundan yazar, alt-metni katmanlara ayırmalıdır. İzleyici alt-metni hissettiği zaman sahne canlanır.

Bu ilke aynı zamanda birinci tekil şahıs anlatımıyla romanı, tiyatral kendi kendine konuşmalarla ve doğrudan kameraya konuşmayı ya da dış sesi de kapsar. Eğer karakterler özellikle bize konuşuyorlarsa bu, onların bir an için gerçeği bildikleri ya da bunu anlatabilecekleri anlamına gelmez.

ANNIE HALL: Alvy Singer (Woody Allen) doğrudan izleyiciye yönelip korkularını ve yetersizliklerini "itiraf ettiği"nde aynı zamanda yalan söyler, ikiyüzlülük yapar, aldatır, abartır ve mantığa büründürmeye çalışır. Tüm bu kendini aldatma çabası bizi kazanmak ve kendisini doğru yerde olduğuna inandırmak içindir.

Alt-metin, bir karakter yalnız olduğunda bile vardır. Bizi izleyen hiç kimse olmasa bile biz varız. Kendimizden gerçek kendimizi saklamak için maske takarız.

Maske takmak yalnızca bireylere özgü değildir, kurumlar da böyle yapar ve konumlarını korumak için halkla ilişkiler uzmanları tutarlar. Paddy Chayefsky'nin HOSPITAL (HASTANE) adlı taşlaması bu gerçeği anlatır. Hastane personelinin tümü beyaz giyer ve özenli, bilimsel profesyonelleri oynarlar. Ancak bir sağlık kuruluşunda daha önce çalışmış olsaydınız, orada görünmeyen bir hırs, ego ve bir miktar delilik olduğunu bilirdiniz. Ölmek isterseniz bir hastaneye gidin.

Yaşamın değişmez ikiliği cansız varlıklar için bile geçerlidir. Robert Rossen'in Melville uyarlaması BILLY BUDD'da bir savaş gemisi bir akşam vakti tropikal sularda bekler. Gökyüzünde parıldayan sayısız yıldız tüm ihtişamıyla siyah, durgun denizde yansır. Alçaktaki dolunayın ışığı ufuk çizgisinden geminin pruvasına vurur. Gevşek yelkenler sıcak esintide titreşirler. Acımasız deniz subayı Claggart (Robert Ryan) nöbet tutar. Billy (Terence Stamp) uyuyamaz, bu nedenle de güverteye çıkar. Claggart'la ahşap direklere dayanır ve ne kadar güzel bir akşam olduğunu söyler. Claggart "Evet Billy, evet, ama unutma, bu parıldayan yüzeyin altı, süzülen canavarların evreni" der. Tabiat ana bile maske takmaktadır.

# SAHNE ANALİZ TEKNİĞİ

Bir sahneyi analiz etmek için hem metin hem de alt-metin düzeyinde onun davranış kalıplarını ayırmalısınız. Bir kez tam anlamıyla incelendiğinde, sahnenin kusurları son derece açık bir hale gelir. Aşağıda beş adımda anlatılan bir sahnenin tasarım süreci, onun gizli kalmış yanlarını ortaya koyacaktır.

### *1. Adım: Çatışmanın Tanımlanması*

İlk olarak, sahneyi kimin sürüklediğini, onu motive ettiğini ve olmasını sağladığını sorun. Herhangi bir karakter ya da güç, hatta cansız bir nesne ya da doğanın hareketi bile bir sahneyi sürükleyebilir. Sonra, bu karakter ya da gücün metnini ve alt-metnini inceleyin ve şunu sorun: Ne istiyor? Arzu, her zaman anahtardır. Bu arzuyu mastar şeklinde (ya da aktörün deyişiyle: asıl amaç) ifade edin: "Bunu yapmak..." ya da "Şunu istemek..." gibi.

Daha sonra, sahneye karşıdan bakın ve sorun: Bu arzuyu engelleyecek karşıt güçler neler? Bir kez daha bu güçler herhangi bir düzeyden ya da düzeylerden gelebilir. Düşmanlığın kaynağını teşhis ettikten sonra şunu sorun: Bu düşman güçlerin yapmak istediği ne? Bu da en iyi mastar şeklinde ifade edilir: "Şunu yaptırmamak..." ya da "Bunun yerine şunu yapmak..." Eğer sahne iyi yazılmışsa, arzuları her açıdan yansıtan ifadeleri karşılaştırdığınızda bunların yüzeysel bir çatışma içinde değil, doğrudan bir çatışma içinde olduğunu göreceksiniz.

### *2. Adım: Başlangıç Değerinin Kaydedilmesi*

Sahnede tehlikede olan değeri tanımlayın ve sahnenin başındaki değer yükünün pozitif mi yoksa negatif mi olduğunu not edin. "Özgürlük. Kahraman negatifte, kendi saplantılı tutkusunun esiri." Ya da "İnanç. Kahraman pozitifte, bu durumdan kurtulmak için Tanrı'ya güvenir."

### *3. Adım: Sahnenin Vuruşlara Ayrılması*

Vuruş, karakterin davranışındaki aksiyon/reaksiyon değişimidir. Sahnenin ilk aksiyonuna iki düzeyde dikkatle bakın: Karakterin ne yaptığının görülmesi için dışarıdan ve daha da önemlisi, gerçekte yaptığının altında yatana bakın. "Hırsızlık" gibi, fiilden türetilen isim şeklinde bu alt-metin aksiyonunu adlandırın. Sadece aksiyonu gösteren değil, karakterin duygularını da ifade eden cümleleri bulmaya çalışın. Örneğin "Ayaklarına kapanmak" umutsuz bir köleliği çağrıştırırken "Rica etmek" karakterin bir

resmiyet duygusuyla oynadığını akla getirir.

Alt-metindeki aksiyonu ifade eden bu cümleler, karakterin etkinliğini kelimesi kelimesine tarif etmez; karakterin asıl aksiyonunu isimlendirmek için duygusal yan-anlamlara başvurulur.

Şimdi, aksiyona ne tepki verildiğini görmek için sahneye karşıdan bakın ve bu tepkiyi tanımlayın. Örneğin: "Ricaya aldırmamak."

Aksiyon ve reaksiyon arasındaki bu değişim bir vuruştur. Devam ettiği süre içinde A karakterinin "ayaklarına kapanması" ama B karakterinin "ricaya aldırmaması" bir vuruştur. Bunların karşılıklı değişimleri defalarca tekrar etse bile bu, hâlâ tek ve aynı vuruştur. Yeni bir vuruş, davranış açıkça değişinceye kadar meydana gelmez.

Örneğin A karakterinin ayaklara kapanma davranışını "onu terk etmekle tehdit etmeye" dönüştürmesi ve tepki olarak da B karakterinin aldırmamayı bırakıp "bu tehdide gülmesi"yle ortaya çıkan durum, bu sahnenin ikinci vuruşudur. "Tehdit etmek/gülmek" şeklindeki bu vuruş, A ve B üçüncü bir davranış değişimine girinceye kadar sürer. Bu analiz, sahnenin içindeki vurucu anları ayrıştırıncaya kadar devam eder.

### *4. Adım: Kapanış Değerinin Kaydedilmesi ve Başlangıç Değeriyle Karşılaştırılması*

Sahnenin sonunda karakterin değer yükü durumunu inceleyin ve bunu pozitif/negatif terimleriyle tanımlayın. Bu notu, 2. adımda not ettiğinizle karşılaştırın. İki kayıt aynıysa onlar arasındaki etkinlik olaysızdır. Hiçbir şey değişmemiş, bu nedenle de hiçbir şey olmamıştır.

### *5. Adım: Vuruşların Gözden Geçirilmesi ve Dönüm Noktasının Yerleştirilmesi*

Açılışa vuruştan başlayın ve karakterlerin aksiyonlarını tanımlayan fiilleri gözden geçirin. Sahnenin sonunda aksiyon/reaksiyonu tanımladığınızda bir biçim ya da model ortaya çıkmalıdır. İyi planlanmış bir sahnenin, aceleyle yapılmış davranışlar bile olsa, bir eğrisi ve bir amacı olacaktır. Aslında, böyle sahnelerdeki dikkatle yapılmış tasarım, vurucu anların rastgele olduğunun düşünülmesine yol açar. Beklenti ve sonuç arasında önemli bir yarığın açıldığı ve sahneyi kendi değişen bitiş değerlerine dönüştürdüğü anı, eğrinin içine yerleştirin. Bu kesin an, dönüm noktasıdır.

Aşağıda verilen iki sahnenin tasarım analizi, bu tekniği açıklamaktadır.

# CASABLANCA

Casablanca'nın bölüm ortası doruğu, zaman ve mekan birliği içinde canlandırılır, vurguyu kişisel çatışma üzerine yapar ve bunun başlıca aksiyonunu sözlü olarak ifade eder.

## SİNOPSİS

Anti-faşist özgürlük savaşçısı Rick Blaine ve Norveçli mülteci Ilsa Lund 1940 yılında Paris'te karşılaşırlar. Birbirlerine aşık olurlar ve ilişkileri başlar. Adam, kadından kendisiyle evlenmesini ister ancak kadın cevap vermekten kaçınır. Rick, Gestapo'nun tutuklama listesindedir. Nazi işgalinin arifesinde sevgililer tren istasyonunda buluşmaya ve birlikte şehirden kaçmaya karar verirler. Ancak Ilsa oraya gelmez. Bunun yerine, Rick'i sevdiğini fakat onu bir daha asla görmeyeceğini bildiren bir not bırakır.

Bir yıl sonra Rick Casablanca'da bir restoran işletmektedir. İzole, tarafsız olmaya ve kişisel ya da politik hiçbir olaya dahil olmamaya kararlıdır. "Kimse için tehlikeyi göze almam" der. Çok fazla içki içmekte ve sanki eski Rick'i öldürmek istemektedir. Daha sonra ünlü direnişçi lider Victor Laszlo'nun kolunda Ilsa gelir. Aşıklar tekrar karşılaşırlar. İçki sohbetlerinin arkasında kalsa da tutkuları apaçık ortadadır. Ilsa, Laszlo'yla birlikte çıkar ama Rick gece boyunca karanlık restoranda içki içer ve bekler.

Gece yarısından saatler sonra kadın yeniden ortaya çıkar. O ana kadar Rick çok içmiş ve aynı derecede duygusallaşmıştır. Ilsa ona dikkatle, Lazslo'yu beğendiğini ama sevmediğini anlatır. Daha sonra Rick'e onu sevdiğini söyleyemeden Rick, sarhoşluğunun verdiği şiddetle kadının hikayesini, genelevde duyduğu bir hikayeyle karşılaştırarak küçümser. Rick, ona yüzünde tuhaf bir gülümsemeyle bakar ve onu incitmek için hakaret eder: "Söyle bana. Beni kimin için terk ettin? Laszlo için mi? Yoksa arada başkaları da var mı? Yoksa anlatamayacağın şeyler mi?" Bu aşağılayıcı sözlerle onun bir fahişe olduğunu ima ederek onu kapı dışarı eder ve sarhoş gözyaşları içinde yere yığılır.

## BÖLÜM ORTASI DORUK

Sonraki gün Ilsa ve Lazslo yasadışı olarak çıkış vizesi araştırmasına başlarlar. Adam bir kafede anlaşma yapmaya çalışırken kadın sokakta bekler. Onu yalnız gören Rick yaklaşır.

### *1. Adım: Çatışmanın Tanımlanması*

Rick sahneyi başlatır ve sürükler. Kadın onu Paris'te terk ettiğinden

beri çektiği acı yüzünden yaşadığı iç çatışmaya ve onu başka bir adamla gördüğündeki önleyemediği öfkeye rağmen, Rick'in arzusu son derece açıktır: "Ilsa'yı yeniden kazanmak." Düşman kaynağı da aynı derecede açıktır: Ilsa'nın duyguları karmaşıktır; suçluluk, pişmanlık ve sorumluluk karışımı bir ruh hali içindedir. Rick'i tutkulu bir şekilde sevmekte ve eğer mümkün olsa ona dönmek istemektedir. Ancak yalnızca kendisinin bildiği nedenlerle bunu yapamaz. Uzlaşmaz ihtiyaçları arasında sıkışan Ilsa'nın arzusu, "Rick'le yaşadığı ilişkiyi geçmişte bırakmak ve yaşamaya devam etmek" olarak ifade edilebilir. Her ne kadar kendi içsel çatışmaları birbirine karışsa da, onların arzuları tamamen zıttır.

### *2. Adım: Başlangıç Değerinin Not Edilmesi*

Sahneye aşk hakimdir. Rick'in son sahnesinde aşağılayıcı davranışı, değeri negatife değiştirir ama hâlâ pozitife yönelme ihtimali vardır. Çünkü izleyici ve Rick, bir umut ışığı görürler. Önceki sahnelerde Ilsa'ya, Laszlo'yla yolculuk yapan bekar bir kadın olarak "Bayan Ilsa Lund" şeklinde hitap edilmiştir. Rick bunu değiştirmek ister.

### *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 kadar değerli bir şey bulamayacaksınız, Matmazel.

Tam o anda Rick arkadan ona doğru yürür.
Rick'in aksiyonu: ONA YAKLAŞMAK.

Ilsa, bakmadan onun varlığını hisseder. Dantelle ilgileniyormuş gibi yapar.
Ilsa'nın tepkisi: ONA ALDIRMAMAK.

Satıcı 700 franklık bir etiket gösterir.

ARAP
Yalnızca yedi yüz frank.

*VURUŞ 2*

RICK
Kazıklanıyorsun.
Rick'in aksiyonu: ONU KORUMAK.

Ilsa kendisini sakinleştirmek için ikinci bir nefes alır. Rick'e göz atar ve sonra kibar bir resmiyetle satıcıya döner.

ILSA
Önemi yok, teşekkür ederim.
Ilsa'nın tepkisi: RICK'İN YAKLAŞIMINI REDDETMEK.

Ilsa'yı Lazslo'dan uzaklaştırarak kazanmak için Rick'in ilk yapması gereken, aralarındaki buzları eritmektir. Son sahnelerindeki karşılıklı atışma ve öfke duyguları nedeniyle kolay iş değildir bu. Uyarısı, hiç suçu olmayan Arap satıcıyı aşağılamak gibi görünür ancak alt-metinde pek çok ipucu vardır: Kadının Lazslo'yla ilişkisi.

*VURUŞ 3*

ARAP
Oo.. Bayan, Rick'in arkadaşı mı? Rick'in dostları için
küçük bir indirimimiz var. 700 frank demiştim değil mi?
(yeni bir levha kaldırarak)
Yalnızca iki yüz yeterli.

RICK
Kusura bakma, geçen gece beni aradığında ziyaretçileri
karşılamaya uygun bir durumda değildim.

Rick'in aksiyonu: ÖZÜR DİLEMEK.

ILSA
Önemli değil.
Ilsa'nın tepkisi: ONU BİR KEZ DAHA REDDETMEK.

ARAP
Ah! Rick'in özel arkadaşları için özel bir indirimimiz var.
Üzerinde 100 frank yazan üçüncü levhayı ikinciyle değiştirir.

Rick'in ilk vuruştaki koruyucu aksiyonu doğal bir biçimde gelişir; ikinci vuruştaki özrü çok daha zor ve harikadır. Onu ciddiye almadığını gös-

termek adına aşırı bir ciddiyete bürünerek sıkıntısını saklar. Ilsa hareketsiz kalır.

---

*VURUŞ 4*

RICK
Hikayen biraz kafamı karıştırdı. Ya da belki viski.
Rick'in aksiyonu: BAHANE YARATMAK.

ARAP
Masa örtülerim, peçetelerim de var..

ILSA
Teşekkür ederim, gerçekten istemiyorum.
Ilsa'nın tepkisi: RICK'i DÖRDÜNCÜ KEZ REDDETMEK.

ARAP
(aceleyle çıkarak)
Yalnızca bir dakika... lütfen...

Arap satıcı çeşitli yollarla sahneyi zenginleştirir. Sahneyi, karanlık bir sona kontrpuan oluşturmak için komik bir sesle açar; dantellerini evlilik ile, iç çamaşırlarını seksilik ile alakalı imalarda bulunarak satar; daha da önemli olanı, Rick'i Ilsa'ya satmaya çalışır. Satıcının ilk sözü Rick'in bir hazine olduğunu söylemektir. Rick'in gücünü göstermek için satıcı "Rick'in arkadaşları" için fiyatı indirir. Daha sonra, geçen gece hakkında duydukları, ona kadının "Rick'in özel arkadaşları"ndan bile daha fazla olduğunu anlatır.

Bunu Rick'in içki içmesine dair ikinci bir referans takip eder. Sanki bu aşağılayıcı davranışı için bir suçlu arıyor gibidir. Ilsa bunların hiçbirini duymayacaktır. Hâlâ durmakta ve beklemektedir ve dantel satın almak için beklemediğini varsaymak daha doğru olacaktır.

*VURUŞ 5*

Kadın dantellere bakıyormuş gibi yaparken küçük bir sessizlik olur.

RICK
Neden geri döndün? Tren istasyonunda
benden neden kaçtığını anlatmak için mi?
Rick'in aksiyonu: KAPIDAN İÇERİ BİR ADIM ATMAK.
ILSA

(Yavaşça)
Evet.
Ilsa'nın tepkisi: KAPIYI AÇMAK.

Üst üste en az dört hayır cevabı alan Rick onun bir şeylere evet demesini ister. Böylece cevabını zatın bildiği bir soru sorar. Sessizce evet demesi kapıyı açar – zinciri kapıda tutarak belki de – ama konuşma isteğini belirtir.

*VURUŞ 6*

RICK
Tamam, şimdi anlatabilirsin.
Son derece kendimdeyim.
Rick'in aksiyonu: DİZLERİNİN ÜZERİNE ÇÖKMEK.

ILSA
Sanırım anlatmayacağım Rick.
Ilsa'nın tepkisi: DAHA FAZLA YALVARTMAK.

Suskun Rick üçüncü kez, içki içtiği için kendini suçlar. Onun sert erkek tavrı içinde bu yalvarmaktır ve işe yarar. Ilsa karşısında ılımlı, kibar bir şekilde durarak itiraz eder, dantel alışverişi hâlâ devam etmektedir. Alt-metin şöyle açıklanabilir: "Bu yalvarış güzel bir değişim göstergesiydi. Biraz daha duymak istiyorum, lütfen."

*VURUŞ 7*

RICK
Neden ama? Bütün olanlardan sonra
bir tren biletiyle kalakaldım. Sanırım
bilmek hakkımdır.
Rick'in aksiyonu: ONU SUÇLAMAK.

ILSA
Geçen gece sana ne olduğunu gördüm.
Karşımdaki, Paris'ten tanıdığım Rick olsaydı
ona anlatabilirdim. Anlardı; ama bu Rick bana
öyle nefretle baktı ki...
Ilsa'nın tepkisi: ONU DEĞİŞMEKLE SUÇLAMAK.

Bu iki insanın bir ilişkileri var. Her biri kendisini yaralı bir insan gibi

hissediyor ve diğerinin hassasiyetinin de farkında ve karşısındakini nasıl kolaylıkla inciteceğini biliyor.

*VURUŞ 8*

ILSA
(Rick'e bakmak için dönerek)
Yakında Casablanca'dan ayrılacağım.
Birbirimizi bir daha hiç görmeyeceğiz.
Paris'te aşk yaşadığımızda birbirimiz
hakkında çok az şey biliyorduk. Bu şekilde
ayrılsaydık belki de Casablanca'yı değil,
geçen geceyi değil, o günleri hatırlayacaktık.
Ilsa'nın aksiyonu: ELVEDA DEMEK.

Rick uzun uzun onun yüzüne bakmakla yetinir.
Rick'in tepkisi: KARŞILIK VERMEYİ REDDETMEK.

Alt-metinde Ilsa'nın kibar, affedici sözleri açıkça veda niteliğindedir. Ne kadar nazikçe sarf edilmiş olursa olsun söyledikleri Rick'e olan aşkını ne kadar ima ederse etsin, bu bir kaybolmadır: "Arkadaş olalım, iyi anları hatırlayıp kötüleri unutalım."

Rick bunların hiçbirini yapmayacaktır. Karşılık vermeyi reddederek karşılık verir; birisinin bir aksiyonunu yok saymak elbette bir tepkidir. Bunun yerine, sonraki vuruşu başlatır.

*VURUŞ 9*

RICK
(gergin ve alçak bir sesle)
Cesaret edemediğin için mi beni yüz üstü bıraktın.
Bunun neye benzediğini bildiğin için polisten gizlendin,
hep kaçtın.
Rick'in aksiyonu: ONU BİR KORKAK İLAN ETMEK.

ILSA
Eğer istediğin buysa buna inanabilirsin.
İlsa'nın tepkisi: ONU AKILSIZ BİRİ OLARAK GÖRMEK.

Rick geçen bir yıl boyunca onun kendisini niçin terk ettiğini düşünmüştü ve en iyi tahmini, onun bir korkak olduğu yönündeydi. Fakat Ilsa, Lazslo'yla her gün ölüme meydan okuyordu ve şimdi de imalı ve soğuk

bir alaycılıkla kendisini küçümsüyordu: "Ne düşündüğünle ilgilenmiyorum; böylesi saçmalıklara aptallar inanır; eğer onlara katılmak istiyorsan, sen de inan."

---

*VURUŞ 10*

RICK
Tamam, artık daha fazla kaçmayacağım.
Artık yerleştim,
barın üst katına, gerçekten – ama bir kat
merdiven var. Seni bekleyeceğim.
Rick'in aksiyonu: ONUNLA SEVİŞMEYİ TEKLİF ETMEK.

Ilsa'nın gözünden yaşlar dökülür ve başını çevirir. Yüzü geniş kenarlı şapkasının gölgesinde kalır.
İlsa'nın tepkisi: TEPKİSİNİ SAKLAMAK.

Rick, kadının inkâr etmesine rağmen hâlâ bir şeyler hissettiğini anlar. Paris'teki cinsel yaşamlarını gayet iyi hatırlamaktadır ve soğuk, uzak Laszlo'yu da görmüştür. Bu nedenle bir şans yakalar ve sokakta ona teklifte bulunur. Bir kez daha işe yarar. Ilsa çok iyi hatırlar ve şapkasının altında kızaran yüzünü saklar. Bir an Rick onun erişilebilir olduğunu hisseder fakat gaf yapmaya direnemez.

*VURUŞ 11*

RICK
Hep aynı, bir gün Laszlo'ya da yalan söyleyeceksin.
Orada olacaksın.
Rick'in aksiyonu: ONU FAHİŞE İLAN ETMEK.

ILSA
Hayır Rick. Göreceksin, Victor Laszlo
benim kocam ve
(duraklayarak)
seni Paris'te tanıdığımda da öyleydi.
İlsa'nın tepkisi: YENİ HABERLERLE ONU EZMEK.

Ilsa vakarla ve özgüvenle, dehşet içinde arkasından bakakalan Rick'i bırakarak yürür.

Rick, Ilsa'nın terk etmesinin verdiği acıyı kontrol altında tutamaz.

Önceki sahnelerinin doruğunda olduğu gibi, kadının, yatağına gelerek Laszlo'ya ihanet edeceğini ima edip cinsel bir hakaretle işe başlar. İkinci kez fahişelikle itham edilen Ilsa, sahip olduğu en sert şeyle ona olabildiğince sert bir darbe indirir. Ancak dikkat edin, bu, gerçeğin sadece yarısıdır; kocasının ölü olduğunu düşündüğünü eklemez. Bunun yerine ardında berbat bir ima bırakarak ayrılır: Paris'te Rick'le beraber olduğunda evli bir kadındı, kocası döndüğünde ise, Rick'i terk etmişti. Bu yüzden aşkı hiçbir zaman gerçek değildi. Alt-metinden bunun doğru olmadığını biliyoruz ama Rick perişan olur.

### *4. Adım: Kapanış Değerinin Kaydedilmesi ve Açılış Değeriyle Karşılaştırılması*

Ana olay örgüsü umutlu bir pozitiften keskin bir şekilde Rick'in hayal edebileceğinden daha karanlık bir negatife dönüşür. Çünkü Ilsa, artık onu sevmediğini netleştirmekle kalmaz, aynı zamanda onu hiçbir zaman sevmediğini de ima eder. Onun gizli evliliği, onların Paris romansını bir yalana çevirir ve Rick, aldatılmış bir erkek durumuna düşer.

### *5. Adım: Vurucu Anların Gözden Geçirilmesi ve Dönüm Noktasının Yerleştirilmesi*

- Kadına Yaklaşmak/ Erkeğe Aldırmamak
- Kadını Korumak/ Erkeği (ve Arap'ı) Reddetmek
- Özür Dilemek/Erkeği Reddetmek
- Bahane Yaratmak / Erkeği (ve Arap'ı) Reddetmek
- Adım Atmak /Kapıyı Açmak
- Yalvarmak/ Daha Fazla Yalvartmak
- Kadını Suçlamak /Erkeği Suçlamak
- Elveda Demek/ Karşılık Vermeyi Reddetmek
- Kadını Korkak İlan Etmek/Adamı Aptal İlan Etmek
- Sevişmeyi Teklif Etmek/ Tepkisini Gizlemek
- Fahişelikle İtham Etmek/Umudunu Yok Etmek

Aksiyon/reaksiyon modeli hızla akan bir vurucu anlar süreci yaratır. Her bir karşılıklı değişim, bir önceki vurucu anın üstündedir. Aşklarını giderek daha fazla riske sokar, acımasız aksiyonlarda bile giderek daha fazla acı çekme kapasitesi ve irade talep eder ancak aynı zamanda da soğukkanlı bir denetim altında kalır.

On birinci vurucu anın ortasında Ilsa'nın Rick'le bir ilişki yaşarken Laszlo'yla evli olduğunu açıkladığı sırada bir boşluk oluşur. Bu ana kadar Rick ona tekrar kavuşmayı ümit etmiştir ancak bu dönüm noktasıyla

umudu paramparça olur.

## THROUGH A GLASS DARKLY (AYNADAKİ GİBİ)

CASABLANCA'daki durağan diyalogların aksine THROUGH A GLASS DARKLY'de Karin/Tanrı olay örgüsünün doruğu, zamanda küçük elipslerle bir yerden bir yere değişir, dört karakteri içerir ve kendisini kendi iç çatışma düzeyine demirler ve birincil aksiyonunu fiziksel olarak nakleder.

## SİNOPSİS

Bu film için Bergman, birbiriyle bağlantılı altı öyküden oluşan bir çoklu olay örgüsü tasarladı. En güçlüsü, Karin ile "tanrısı" arasındaki çatışmadır. Kadın, sanrılı (delusinal) şizofreni hastasıdır. İyi olduğu bir dönemde, kısa bir tatil için ailesinin Baltık'ta bir adadaki yazlık evine gitmek üzere hastaneden çıkarılır. Akıl sağlığını korumak için mücadele ederken, çevresi ona destek olmaya çalışan zayıf, sorunlu insanlarla çevrilir.

Karin'in babası David görünüşte sevgi doludur ancak bastırılmış bir duygusal yapıya sahiptir. Popüler bir romancıdır ancak eleştirmenlerce beğenilmemesi onu tahrik etmektedir. O, yaşamı sanatı için güvenli bir mesafeden gözlemeyi tercih edip gereken parçaları toplamaya çalışır. Karin babasının mutlu olmasını ister ve onun sanatsal başarısı için dua eder.

Karin'in kocası Martin tıp doktorudur. Kadın onun anlayışının ve onayının özlemini çeker; bunun yerine o, kadına hastalarından biri gibi davranır ve seks konusunda kadını sürekli rahatsız eder.

Karin'in kardeşi Minus onun tek gerçek dostudur. Ona güvenir ve korkunç sanrılarının sırlarını anlatır, ancak delikanlı, ergen cinselliği ve babasına yabancılaşması nedeniyle öyle sıkıntılıdır ki, kardeşini çok az teselli edebilir. Bunun yerine, onun korkularını hisseden Karin, Minus'a destek olur.

Çok geçmeden Karin'in şiddetli hassasiyeti (belki de ruhsal farkındalığı) sanrıya yol açar. Tavan arasındaki duvarın arkasından Tanrı'nın ona görüneceğini söyleyen sesler duyar. Korkan Karin, Martin'e yönelir. Ancak Martin, evliliklerindeki cinselliğin yetersizliği nedeniyle onun gururunu kırar. Babasına başvurduğunda ise babası onu bir çocukmuş gibi nazikçe geri çevirir. Yalnız kalan Karin, gizlice babasının günlüğünü karıştırır ve babasının ona yöneltiği ilgisinin sebebinin, bir sonraki romanında kullanacağı karakteri oluşturmakta faydalanma isteğinden ibaret olduğunu fark eder. Kardeşine Tanrı'nın ziyareti mucizesinin yaklaşmakta olduğunu söyler, fakat Minus'un kafası öyle karışıktır ve arzuları yüzünden öyle dertlidir ki, onu anlamaz. Bir anda Karin'in deliliği cinsel bir dönüş geçi-

rir. Vahşice bir şiddetle kardeşini ensest ilişkiye çeker.

David olup bitenleri fark ettiği zaman, çocuklarına yönelik kaygısından çok kendine acımaktan daha fazla etkilenir. Şaşırtıcı bir biçimde Karin ona sempati duyar ve kendisinin onunla yalnızca bir öykü malzemesi olarak ilgilendiğini bilerek babasına kendi hastalığı hakkında bilgiler verir. Martin araya girer ve Karin'in tekrar akıl hastanesine yatırılması gerektiğini ilan eder. Ambulans çağırır ve valiz hazırlamaya başlar.

### *1. Adım: Çatışmanın Tanımlanması*

Sahneyi Karin sürükler. Duyduğu seslere inanır ve çılgınca, yalnız kendi ihtiyaçları için değil, çevresindeki erkekler için de Tanrı'yı görmeyi umar. Onlara Tanrı'nın tezahürünü göstermeyi, belki de kabul görmeyi, ancak daha da önemlisi onlara sorunlu yaşamlarında yardımcı olmayı ister. Düşmanlığın iki ayrı kaynağı vardır: Birincisi kocasıdır. Martin onun cinselliğiyle ilgilenir ve ona acır. Ancak onun hastalığıyla daha fazla başa çıkamaz ve bu nedenle onu "Tanrı"sından uzaklaştırmak ve hastanedeki güvenli yerine göndermek ister. İkinci ve daha önemli düşman ise kendisidir. Cenneti bir an için bile olsa görmüş olmayı umarken, bilinçdışı ona bir cehennem görüntüsü vermek için pusuda bekler.

### *2. Adım: Açılış Değerinin Not Edilmesi*

Umut, alışık olunmayan bir şekilde sahnenin başını doldurur. Karin filmdeki en empatik karakterdir. Onun Tanrı'yı görme arzusunun gerçekleşmesini isteriz. Bu, çılgınca bir fantezi olsa bile, eziyet çeken bir kadına keyif verebilir. Üstelik onun filmde daha önce yaşadığı ruhsal deneyimler bizi, onun sanrı görmüyor olabileceği kuşkusuna sürüklemiştir. Doğaüstü bir olayın gerçekleşmesi umudumuzu koruruz; Karin'in çevresindeki benmerkezci erkeklere karşı zafer kazanmasını umarız.

### *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'in düşünceleri, fazlasıyla dolu bir valizle mücadele ederken, çok uzaklarda görünür.

KARIN
Gömleklerin yıkandı ama henüz ütülenmedi.

Karin'in aksiyonu: KAÇIŞINI PLANLAMAK.

MARTIN

O zaman üzerimdekiyle giderim. Ayrıca şehirde de temiz gömleklerim var.

Martin'in tepkisi: SUÇUNU ÖRTMEK.

KARIN

Valizi kapatmama yardım eder misin, lütfen?

Martin, valizle boğuşurken bir çift ayakkabı kilidin kapanmasını önler. Onları çıkarır ve bakar.

MARTIN

Bunlar benim ayakkabılarım. Onları burada bırakabilirim.

KARIN

Neden bunları giyip ayağındakileri burada bırakmıyorsun?

MARTIN

(Giydiklerini işaret ederek)

Bunların tamir edilmesi gerekiyor.

Ayakkabıları yere bırakır ve çabucak ceketini giyer. Karin yavaşça valizin kapağını kapatır.

Bu vurucu an neredeyse komiktir. Karin giyinmiş ve hazırlanmıştır ancak Martin bir anneye ihtiyaç duyan bir çocuk gibi beceriksizce etrafta dolaşır. Kadın elektroşok tedavisine geri dönen psikiyatrik bir hastadır ama yine de pratik ve sakindir; adam ise hangi ayakkabıları giyeceğini şaşıran bir doktordur. Metinde Karin hazırlanıyormuş gibi görünür ancak alt-metinde bir sonraki adımını planlar. Adam suçluluk içindeki vicdanından öyle rahatsızdır ki, kadının sakin dış görünüşünün altında tavan arasının duvarındaki "mucizesinin" peşinden gitmek için planlar yapan bir aklı gizlediğini görmez.

*VURUŞ 2*

Karin sessiz ve düşünceli bir şekilde parmaklarıyla valize dokunur. Daha sonra:

KARIN

Baş ağrısı için bir ilacın var mı?

Karin'in aksiyonu: "TANRISINA" KAÇMAK.

MARTIN
(Odaya bakınarak)
Kahverengi çanta nerede?
Martin'in tepkisi: ONA YARDIM ETMEK.

KARIN
Mutfakta.

MARTIN
(Hatırlayarak)
Evet, doğru.
Martin hızla mutfağa yönelir

İÇ. MUTFAK – AYNI
ve ilaç kutusunu masada bulur. İçinden birkaç hap çıkarır, bardağa su doldurur ve

İÇ. KORİDOR – AYNI
yatak odasına doğru yürür.

İÇ. YATAK ODASI – AYNI
İçeri girer girmez attığı hızlı bir bakış, ona Karin'in gitmiş olduğunu söyler. Martin bardağı bırakır ve

İÇ. KORİDOR – AYNI
hızla onu aramaya başlar.

Karin, Martin'den daha zekidir, ancak adamın zihni öylesine meşguldür ki, bu da ona kolaylıkla kaçma fırsatını verir. Şizofrenlerin yalnız kalamayacaklarını bilir ama kadını hastaneye geri götürme konusundaki suçluluk duygusu, ona, Karin'i memnun etmek adına her şeyi yaptırır. Yardımsever tavrı, kadının acıları sebebiyle değil kendi acısı yüzündendir.

*VURUŞ 3*

Dışarıya göz gezdirir, sonra koşar ve

İÇ. DAVID'İN YATAK ODASI-AYNI
kapıyı açar. Penceredeki David şaşkınlık içindedir.

MARTIN
Karin'i gördün mü?
Martin'in aksiyonu: KARIN'İ ARAMAK.

DAVID
Hayır.
David'in tepkisi: ARAMASINA YARDIM ETMEK.

Martin panik yaşarken David onun arkasından gider ve

İÇ: KORİDOR-AYNI

Martin'in kuşkulu bakışları değişir.

*VURUŞ 4*

Sonra aniden merdivenlerde Karin'in FISILTI halindeki sesini duyarlar.

Karin'in aksiyonu: DUA ETMEK.

David merdivenleri tırmanırken, Martin bir sakinleştirici hazırlar.
David'in tepkisi: ONA KOŞMAK.

Martin'in tepkisi: ONU YENİDEN YAKALAMAYA ÇALIŞMAK.

ÜST KORİDOR
Karin giderek daha yüksek sesle FISILDAR.

KARIN
(aynı cümleyi tekrarlayarak)
Evet, görüyorum... Görüyorum...

Karin'in sanrısı bu iki adama istediklerini verir: Martin'e doktoru oynamak, David'e ise kızının hastalığını en dramatik halinde gözlemlemek.

---

*VURUŞ 5*

David, sessiz bir şekilde, kullanılmayan odaya yönelir ve

İÇ. TAVAN ARASI –AYNI

içeriyi görebileceği kadar kapıyı aralar.

DAVID'İN BAKIŞ AÇISI

Kapı yarıya kadar açıldığında Karin odanın ortasında durmakta ve sabit gözlerle kapalı kapıya bakmaktadır. Sesi resmîdir ve neredeyse ilahi söyler gibi dua eder.

KARIN
(Duvarla konuşurken)
Evet, seni görüyorum.
Karin'in aksiyonu: TANRININ TEZAHÜRÜ İÇİN HAZIRLANMAK.

David kızına dik dik bakar, kadının yarattığı sahne nedeniyle afallamış haldedir.

KARIN (GÖRÜNTÜNÜN DIŞINDA)
Artık çok uzun sürmeyeceğini biliyorum.

David'in tepkisi: KARIN'İN DELİLİĞİNİ GÖZLEMEK.

Martin elindeki çantasıyla kapıda bekleyen David'e katılır. Karin'in hayali dinleyicisiyle konuşmasını seyreder.

KARIN (GÖRÜNTÜNÜN DIŞINDA)
Bunu bilmek güzel. Ancak bekleyişimiz bile bir sevinç.

Martin'in tepkisi: DUYGULARIYLA SAVAŞMAK.

Karin yırtılmış duvar kağıdının arkasındaki seslerin önünde yalvarır, ancak babasının dikkatli bakışlarının ve kocasının bastırılmış öfkesinin ve onu bulma çabalarının tümüyle farkındadır.

*VURUŞ 6*

Martin, hızla odaya girer ve boynundaki kolyenin boncuklarıyla endişeyle oynayan ve sabit gözlerle saygılı bir şekilde duvara ve kapalı kapıya bakan Karin'i tutar.
Martin'in aksiyonu: SANRIYA SON VERMEK.

KARIN
(Martin'e)
Yavaş yürü! Çok yakında burada olacaklarını
söylüyorlar. Hazır olmalıyız.
Karin'in tepkisi: HAYALİNİ KORUMAK.

*VURUŞ 7*

MARTIN
Karin, hani kente inecektik, unuttun mu?
Martin'in aksiyonu: ONU ÇEKİP ALMAK.

KARIN
Şimdi bir yere gidemem.
Karin'in tepkisi: YERİNDE DURMAK.

*VURUŞ 8*

MARTIN
Yanılıyorsun Karin.
(Kapalı kapıya bakarak)
Orada hiçbir şey olmuyor.
(Omuzlarından tutarak)
O kapıdan Tanrı filan gelmeyecek.
Martin'in aksiyonu: KADININ TANRISININ VARLIĞINI İNKAR ETMEK.

KARIN
O, her an gelebilir,
benim de burada bulunmam gerek.
Karin'in tepkisi: İNANCINI SAVUNMAK.

MARTIN
Sevgili Karin, gerçek değil bu.

*VURUŞ 9*

KARIN
Böyle yüksek sesle konuşma!
Susamıyorsan, git o zaman.
Karin'in aksiyonu: MARTIN'İ UZAKLAŞTIRMAK.

MARTIN
Karin, benimle gel.

KARIN
Neden beni rahatsız ediyorsun? Beni yalnız bırak.

David kapıdan Karin'i seyrederken, Martin bir iki adım geri giderek bir sandalyeye oturur ve gözlüğünün camlarını temizler.
Martin'in tepkisi: GERİ ÇEKİLMEK.

Karin, Martin'den çok daha güçlüdür. Onun güçlü iradesiyle başa çıkamayan Martin pes eder ve geri çekilir.

*VURUŞ 10*

Karin duvara doğru diz çöker ve ellerini dua etmek üzere birleştirir.

KARIN
Martin, sevgilim, biraz önce sana çok kötü davrandığım için beni affet. Ama sen de benim yanımda diz çöküp ellerini kavuşturamaz mısın? Orada, sandalye üzerinde çok garip görünüyorsun. İnanmadığını biliyorum, ama bunu benim hatırım için yap.
Karin'in aksiyonu: MARTIN'İ KENDİ RİTÜELİNE ÇEKMEK.

Çaresiz bir acıyla gözlerinden yaşlar dökülen Martin, onun yanına gelir ve dizlerinin üzerine çöker.
Martin'in tepkisi: ONA TESLİM OLMAK.

Bu arada David olup biten her şeyi kapı aralığından seyreder.

Karin Tanrısı geldiğinde her şeyin mükemmel olmasını ister, bu nedenle de inanmayan Martin'i kendi tuhaf ritüeline dahil eder.

*VURUŞ 11*

Martin, Karin'i omuzlarından tutar ve yaşlı gözlerini onun tenine sürerek başını onun omzuna yaslar.

MARTIN
Karin, sevgilim, sevgilim, sevgilim...
Martin'in aksiyonu: ONU OKŞAMAK.

Karin ondan sıyrılır, Martin'in ellerine bakar ve hızla çekilir.
Karin'in tepkisi: ONU GERİ PÜSKÜRTMEK.

Karısının deliliği karşısında çaresiz kalan Martin, içgüdüsel olarak onu baştan çıkarmaya çalışır fakat okşamaları başarısız olur.

*VURUŞ 12*

Karin ellerini dua etmek için kavuşturur.
Karin'in aksiyonu: TÜM GÜCÜYLE DUA ETMEK.

Aniden çok şiddetli bir GÜRÜLTÜ odayı doldurur. Karin'in gözleri duvardan dolaba doğru kayar.
"Tanrı"nın tepkisi: "TANRI"NIN GELDİĞİNİ BİLDİRMEK.

*VURUŞ 13*

Dolabın kapısı kendiliğinden açılır.

"Tanrı"nın aksiyonu: KARIN'E GÖRÜNMEK.

Karin, saygılı bir biçimde ayakta durur ve boş dolaptan zuhur eden bir şeye gülümser.
Karin'in tepkisi: "TANRI"SINI KARŞILAMAK.

Pencerenin dışında, bir ambulans helikopter gökyüzünden alçalır.

Arka planda David dikkatli gözlerle sahneyi izler.

Kapı kendi kendine nasıl ve neden açılır? Belki helikopterin neden olduğu sarsıntıdan, ancak bu tatmin edici bir açıklama değildir. Tamamen rastlantısal olarak, tıpkı Karin'in bir mucize için dua etmesi gibi, kapı ve helikopter bu mucizeyi Karin'e vermek için güçlerini birleştirir. Buna rağmen, şaşırtıcı bir biçimde, aksiyon yapmacık görünmez. Çünkü Jung'un terimleriyle Bergman bir "eşzamanlılık" olayını yaratmıştır: Muazzam bir duygunun etrafında anlamlı bir rastlantı birleşimi... Karin'in seslerini duymamıza izin verilmesiyle, bize onun doğa karşısındaki şiddetli duygusallığının gösterilmesiyle ve onun bir mucize için yanıp tutuşmasının dramatize edilmesi nedeniyle doğaüstü bir şey beklemeye başlarız. Karin'in dini tutkusu bir ateş topu gibidir ve bu, gerçeğin ötesinde bir şeylere bakmamızı sağlayan eşzamanlı bir olay yaratır.

*VURUŞ 14*

Karin gözünü dikip dolaba bakar; yüzü çok şaşırtıcı bir şey görmüş gibi donmuştur.
Karin'in "Tanrı"sının aksiyonu: ONA SALDIRMAK.
Birden dehşet içinde çığlık atar ve sanki takip ediliyormuş gibi karşı

duvara koşar. Elleri ve bacaklarıyla korunma pozisyonu alır.
Karin'in tepkisi: "TANRI"SINI PÜSKÜRTMEK.

*VURUŞ 15*

Martin onu tutar.
Martin'in aksiyonu: ONU ZAPT ETMEK.

Karin onu iter ve başka bir köşeye kaçar.
Karin'in reaksiyonu: MARTIN'DEN KAÇMAK.

*VURUŞ 16*

Sanki vücudunda bir şeyler dolaşıyormuş gibi yumruklarını kasıklarına bastırır, sonra da çılgınca, görünmeyen bir saldırganı dövmeye başlar.
"Tanrı"sının aksiyonu: KARIN'E TECAVÜZ ETMEYE ÇALIŞMAK.

Karin'in tepkisi: "TANRI"SININ TECAVÜZ GİRİŞİMİYLE SAVAŞMAK.

David de Martin'e katılır ve Karin'i tutmaya çalışır.
David'in tepkisi: ONU TUTMAYA YARDIM ETMEK.

*VURUŞ 17*

Fakat Karin kaçıp kurtulur, kapıdan dışarı fırlar ve

İÇ. KORİDORUN MERDİVENLERİ-AYNI

merdivenlerden inmeye başlar.
Karin'in aksiyonu: KAÇMAK.

İÇ. MERDİVENLER-AYNI

Birden aşağıda Minus görünür.

Minus onun yolunu keser. Karin durur ve dikkatle kardeşine bakar.
Minus'un tepkisi: ONA ENGEL OLMAK.

*VURUŞ 18*

David onu yakalar ve merdivenlerin üzerine yatırır. Martin elinde bir şırıngayla gelir. Karin tuzağa düşürülmüş bir hayvan gibi mücadele eder.

Martin ve David'in aksiyonu: ONU SAKİNLEŞTİRMEK.

MARTIN
Bacaklarını tut.

Martin ona bir iğne yapmak için uğraşırken, Karin onun kollarına vurur.
Karin'in tepkisi: İĞNEYE ÇILGINCA DİRENMEK.

*VURUŞ 19*

Karin, babasına doğru yönelir ve kardeşinin gittikçe endişelenen yüzüne bakar.

İlacın aksiyonu: ONU SAKİNLEŞTİRMEK.

Karin'in tepkisi: İLACA TESLİM OLMAK.

David ve Martin'in tepkisi: KENDİLERİNİ SAKİNLEŞTİRMEK.

Minus'un tepkisi: ANLAMAYA ÇALIŞMAK.

*VURUŞ 20*

KARIN
Birden bire öylesine korkmuştum ki.
Karin'in aksiyonu: MINUS'U UYARMAK.

Üç erkeğin tepkisi: SESSİZCE DİNLEMEK.

KARIN

(Yavaşça kardeşine açıklama yapar)
Kapı açıldı. Fakat dışarı çıkan tanrı bir örümcekti.
Bana doğru geldi ve yüzünü gördüm.
Korkunç, acımasız bir surattı. Üzerime tırmandı
ve zorla içime girmeye çalıştı. Ama ben kendimi
savundum. Hep gözlerini gördüm. Sakin ve
soğuktu. İçime giremediği için göğsüme,
yüzüme ve sonra da duvara tırmandı.
(uzun süre Minus'un gözlerine bakarak)
Tanrı'yı gördüm.

Her ne kadar örümcek-tanrının tecavüzü onun bilinçaltının kustuğu bir hayalse de, Karin, gerçekliğe döndükten sonra sanrısından alaycı bir tarzda bahseder. Karin çok korkunç keşfini üç adama da, ancak uyarıcı bir hikaye olarak asıl Minus'a anlatır ve kardeşini, dualarına yanıt verilmeyeceği konusunda uyarır.

### *4. Adım: Kapanış Değerinin Kaydedilmesi ve Açılış Değeriyle Karşılaştırılması*

Karin'in örümcek-tanrıyla karşı karşıya gelmesi, sahneyi umuttan umutsuzluğa çevirir. Bir tezahür için dua eder ve bu "mucizeyi" babasına sunar. Çünkü onun otantik duygu konusundaki yetersizliğini bilir. Adam romanlarının sayfalarını doldurmak için başkalarının tecrübelerine muhtaçtır. Kocasına güvenini sunar; ancak onun tepkisi cinsel davranışlarla ve tıbbi yaklaşımlarla sınırlıdır. Daha sonra mucizesi bir karabasana dönüşür, Tanrıya inancı paramparça olur.

Son vurucu anda Karin saçma yaklaşımını bir uyarı olarak kardeşine anlatır, fakat onun son hareketi, sahnenin boğucu umutsuzluğu dramatize edişiyle karşılaştırıldığında önemsiz kalır. Romancı ve doktor aracılığıyla tüm filmde hissettiğimiz gibi, entelektüelleştirilen aşkın, doğamızda bulunan anlaşılmaz güçler karşısında acınacak kadar zayıf olduğu düşüncesiyle baş başa kalırız.

### *5. Adım: Vurucu Anların Gözden Geçirilmesi ve Dönüm Noktasının Yerleştirilmesi*

- Kaçışını Planlamak/Suçunu Gizlemek
- "Tanrısına" Kaçmak /Ona Yardım Etmek
- Karin'i Aramak/Aramasına Yardım Etmek
- Dua Etmek/Ona Koşmak ve Geri Almaya Hazırlamak
- Tezahür İçin Hazırlanmak/Onun Deliliğini Gözlemlemek ve Duygularıyla Savaşmak
- Sanrılarına Son Vermek / Hayalini Korumak
- Onu Çekip Almak / Kendi Zemininde Durmak
- Tanrının Varlığını İnkâr Etmek / İnancını Savunmak
- Martin'i Uzaklaştırmak / Geri Çekilmek
- Martin'i Kendi Ritüeline Çekmek / Ona Teslim Olmak
- Onu Okşamak/ Onu Püskürtmek
- Tüm Gücüyle Dua Etmek/"Tanrı"sının Gelişini İlan Etmek
- Karin'e Görünmek/ "Tanrı"sını Karşılamak
- Karin'e Saldırmak/ "Tanrı"sıyla Savaşmak
- Onu Zaptetmek/Martin'den Kaçmak

- Karin'e Tecavüze Kalkışmak/ "Tanrı"yla Savaşmak
- Kaçmak/Yakalamak
- Onu Sakinleştirmek/İğneye Karşı Koymak
- Yatıştırmak/Kendilerini Sakinleştirmek ve Anlamaya Çalışmak
- Minus'u Uyarmak/Sessizce Dinlemek

Vuruşlar, neşeli, neredeyse komik başlar, daha sonra hızla ilerler. Her aksiyon/reaksiyon bir önceki değişimin üstüne çıkar, bütün karakterlerden daha fazla talepte bulunur ve özellikle de korkutucu hayalleriyle başa çıkması için Karin'den daha fazla irade ister. Karin'in Tanrı beklentisinin sanrısal bir örümceğin cinsel saldırısıyla sonuçlandığı 13. ve 14. vurucu anlar arasında boşluk oluşur. CASABLANCA'da sahneyi dönüştüren açıklamadan farklı olarak bu, doruğun dönüm noktası, bir aksiyonun üzerindedir; kahramanın bilinçdışından doğan korkunç bir gücün aksiyonunun üzerindedir.

Bu, olağanüstü sahneler, analiz tekniklerini göstermek için kullanılmıştır. Her ne kadar bunlar çatışma düzeylerinde ve aksiyonların niteliğinde farklı olsalar da, aynı temel biçimi paylaşırlar. Burada onlar gerçekten mükemmelken, diğerlerinde daha az değerli ve kusurlu olabilir. Kötü yazılmış sahneler, arzular karşıt olmadığı için çatışmadan yoksundur ve tekrarlarla dolu veya dairesel oldukları için ilerlemezler. Dönüm noktaları çok erken ya da geç ortaya çıktığı için ya da diyalog ve aksiyon "doğru" olmadığı için inandırıcı olmazlar. Ancak vuruşları, sahnenin amaçlarıyla sınayan, arzuya uyması için davranışı ya da davranışa uyması için arzuyu değiştiren sorunlu bir sahne, bu sahneye hayat verecek bir yeniden yazıma yol açacaktır.

# 12
# DÜZENLEME

Düzenlemeden kasıt, sahnelerin belirli bir sıra içinde birbirlerine bağlanmasıdır. Tıpkı bir bestecinin nota ve akort seçimi gibi, biz de neyi ekleyeceğimize, neyi çıkaracağımıza, neyin önce ve neyin sonra geleceğine karar vererek sahneler silsilesini şekillendiririz. Görev üzücü olabilir, çünkü konuyu biliriz, öykünün imkânları sınırsızdır ve farklı yerlere kıvrılabilir. Yürek parçalayıcı cazibe ise bunun hepsini içermesidir. Bereket ki sanat, bizim çabalarımıza rehberlik etmek için çeşitli düzenleme metotları geliştirmiştir. Bütünlük ve Çeşitlilik, Ağır Çekim, Ritim ve Tempo, Toplumsal ve Kişisel İlerleyiş, Sembolik ve İronik Yükseliş ve Sahneler Arası Geçiş Prensipleri.

### *Bütünlük ve Çeşitlilik (Unity and Variety)*

Bir hikaye, karmakarışık bir durumu anlatıyor bile olsa, bütünlük içinde olmalıdır. Her kurgudan kolaylıkla çıkartılan bu cümle makul olmalıdır: Tetikleyici olaylardan dolayı doruk olmak zorundadır. JAWS: Köpekbalığı bir yüzücüyü öldürdüğü için, şerif köpekbalığını öldürmek zorundadır. KRAMER VS. KRAMER: Kramer'in karısı onu ve çocuğunu bıraktığı için, sadece karı ve koca vesayet konusunu karara bağlayabilir. Tetikleyici olay ile hikayenin finali arasında nedensel bir kilit noktası olmalıdır. Tetikleyici olay da hikayenin en içe işleyen ve en derin sebebidir ve dahası son etki, öykünün doruğu kaçınılmaz görünmelidir. Onları bağlayan omurga, kahramanın hayat terazisini ilk haline getirmeye duyduğu derin arzudur.

Bütünlük kurmak son derece önemlidir ama yeterli olduğu söylenemez. Bu bütünlük içine olabildiğince çeşit enjekte etmeliyiz. CASABLANCA, mesela, sadece tüm zamanların en sevilen filmlerinden biri değildir, aynı zamanda en farklılarındandır. Müthiş, pırıl pırıl bir aşk hikayesidir ama filmin yarısından çoğu siyasi dramdır. Harika aksiyon sahneleri silsilesi ince komediyle zıtlık teşkil eder ve bu filmi müzikal olarak tanımlamak da mümkündür. Bir düzineden fazla ezgi filmin içine stratejik bir biçimde yerleştirilmiştir; başlatır, bitirir, coşturur ya da anlamlandırır.

### *Hızını Ayarlamak*

Eğer vidayı yavaşça döndürürsek, gerilimi azar azar, sahneden sahneye verirsek, sondan çok daha önce izleyiciye işkence etmeye başlamış oluruz. Güçsüz düşer ve hikayenin doruk noktasına harcayacak enerjisi kalmaz. Bir hikaye, hayatın izdüşümü, metaforu olduğundan, onun da hayat gibi hissetmesini, hayatın ritmine sahip olmasını isteriz. Bu ritim iki çelişik arzuda çarpar: Bir yanda sükunet, uyum, huzur ve barış arzularız fakat her gün böyle devam ederse de can sıkıntısından patlar ve terapiye ihtiyaç duyarız. Sonuç olarak, meydan okuma da, gerilim de, tehlike de ve hatta korku da arzularız. Ama yine her günümüz böyle geçerse kendimizi yapay bir odada buluruz. Yani hayatın ritmi bu iki kutup arasında gidip gelir.

Tipik bir günün ritmi örneğin: Tüm enerjinizle uyanırsınız, sabah aynanızda bakışınızla buluşur ve şöyle dersiniz: "Bugün bir şeyler yapacağım. Hayır, değişiklik anlamında. Bugün kesinlikle bir şey yapacağım." Sizin bu "bir şey yapacağım"ınız kaçırılmış randevular, dönmeyi unuttuğunuz telefonlar, sonu gelmez siparişler, bitmek bilmeyen ağız dalaşları arasında kaybolur, siz öğle yemeğine çıkıp arkadaşlarınızla sohbet eder, şarabınızı yudumlar, muhakemenizi geri kazanır, dinlenirsiniz; öğleden sonra şeytanıyla savaşmaya hazır olabilmek için gereken enerjiyi toplar ve öğlene kadar yapmadığınız şeyleri öğleden sonra yapmayı umut edersiniz fakat daha fazla cevap verilmeyen çağrı, daha yararsız görevler... Ve hiçbir zaman yeterli vaktiniz olmaz.

Sonunda evin yolunu tutarsınız; arabalarla dolu ve her arabanın içinde yalnız bir kişinin olduğu bir yol. Siz arabanıza kimseyi alır mısınız peki? Hayır. İşte geçen zor bir günün ardından isteyeceğiniz son şey, iş yerinden üç arkadaşınızla bir arabaya binmektir. Arabanıza kaçarsınız, radyoyu açarsınız ve müziğe uygun şeride geçersiniz. Klasik müzikse sağa sığınırsınız, popsa yolun ortasından gidersiniz, rock müzikse sol şeridi tutarsınız. Trafikten hep yakınırız ama bununla ilgili hiçbir şey de yapmayız. Çünkü içten içe zevk duyarız bu izdiham saatlerinden; direksiyon saati bir çoğumuzun yalnız kalabildiği tek saattir. Rahatlarsınız, kurcalanması gerekenleri kurcalarsınız ve müziğe ilkel bir çığlıkla eşlik edersiniz.

Ev ve kısa bir duş, sonra gece için dışarı çıkarsınız... Eğlence aramaya. Nedir eğlence? İçinizdeki korkuyu açığa çıkartan eğlence parkı, sizi hayatınızda hiç istemeyeceğiniz duygulara sürükleyen renkli bir film, yalnızlar barı ve reddedilmenin küçük düşürücülüğü. Yorgun ve bitkin, koltuğunuza yığılırsınız ve ertesi sabah aynı ritim tekrar başlar.

Gerilim ve huzur arasındaki bu nöbet, yaşamın nabzı, günlerin hatta yılların ritmidir. Bazı filmlerde belirgindir, bazılarında ise kurnazca saklan-

mıştır. TENDER MERCIES tatlılıkla dramatik baskıyı bir aşağı bir yukarı çeker; her daire, gerilimle, yavaşça hikayenin "doruk"una doğru genişler. THE FUGITIVE gerilimi sivri uçlara yontar; sonra, birden hızlanmak için geri çekilir. Her film kendi doğasıyla konuşur ama hiçbir zaman anlatmak istediği hikaye parçacığını yavan, tekrarlı, olaysız ya da yumuşamayan, merhametsiz sahnelerle dile getirmez. İster ana olay örgüsü ister mini olay örgüsü isterse de anti olay örgüsü olsun; bütün tatlı hikayeler hayatın ritmiyle akıp gider.

Öyküyü bir gerilimle başlatmak için sahne yapısını kullanırız, sonra ilk bölüm "doruk"una dek sahneyi yükseltiriz. İkinci bölüme geldiğimizde sahneleri bu gerilimi azaltacak şekilde düzenleriz; belki biraz daha komediye, belki romantizme yönelir, birinci bölümün ruh halindeki yoğunluğu düşürürüz. Böylece seyirci nefesini alıştırabilir ve enerjisini toplayabilir. Seyirciyi uzun adımlarla, sabit bir hızla koşan bir uzun mesafe atleti gibi değil, hızlanan, yavaşlayan, sonra tekrar hızlanan bir atlet gibi yönetiriz ve sahip olduklarının sınırlarına ulaşmasına izin veren daireler yaratırız.

Hızı kestikten sonra, sıradaki eylemin gelişimini inşa ederiz ki, önceki doruğun yoğunluğunu ve anlamını aşsın. Eylemden eyleme gerilimi kasar ve gevşetiriz, ta ki final doruğu seyirciyi boşaltsın, coşkusunu tüketsin ama içini doldurmaya hazır tutsun. Sonra eve dönmeden önce özet bir çözüm sahnesiyle onları iyileştiririz.

Tıpkı seks gibi. Yatak odası sanatının efendileri sevişmenin hızını ayarlar. "Doruk"un İki durum için de aynı kelimeyi kullanıyoruz) kısa, leziz gerilimine birbirlerini götürerek başlarlar, sonra bir fıkra anlatırlar ve sonra birbirlerini daha gerilimli bir kısa "doruk"a taşımadan önce, pozisyon değiştirirler, sonra bir sandviç yerler, televizyon izlerler, biraz enerji toplarlar, çok daha derin bir yoğunluğa ulaşmak için, gerilimi eş zamanlı ulaştıkları "doruk"a, altlarındaki yatak eskiyinceye dek aşk daireleriyle yükseltirler. Nazik hikayeci de, bizimle sevişir. Bilir ki muazzam bir orgazm yeteneğine sahibiz. Tabii, eğer bizi rayımıza sokabilirse...

### *Ritim ve Tempo*

Ritim, sahnelerin uzunluğuyla ayarlanır. Aynı yer ve aynı zamanda ne kadar kalırız? İki saatlik tipik bir film ortalama 40-60 sahne içerir. Bu da demek oluyor ki, bir sahne ortalama olarak iki buçuk dakikada biter. Ama her sahne değil. Bir dakikalık sahnelere dört dakikalık sahnelerin eşlik ettiği de olur. Hakkıyla işlenmiş bir senaryoda, bir sayfa bir dakikalık sahne zamanına tekabül eder. Dahası, eğer bunu senaryoda uygularsanız, iki sayfalık bir sahneyi sekiz sayfalık bir sahnenin, yedi sayfalık bir sahneyi üç sayfalık bir sahnenin, dörde altı, bire dokuz vs. izlediğini görürsünüz. Diğer bir deyişle, eğer senaryonuzdaki bir sahnenin uzunluğu ortalama

beş sayfaysa, hikayeniz çok güçlü bir sakinleştirici almış bir postacının hızına sahip olacaktır.

Hemen her yönetmenin kamerası, somut anlamlar içeren herhangi bir şeyi iki üç dakikada anlatır. Eğer sahne uzarsa, enstantaneler gereksiz hale gelir. Yönetmen sahne tekrarlar, aynı yere döner, aynı şeyi iki kere çeker. Enstantaneler tekrarlandıkça anlamlarını kaybeder; film açıkça ruhsuzlaşır ve gözler sahneye olan ilgisini ve merakını yitirir. Bunu sıkça tekrarlarsanız seyirciyi tamamen yitirirsiniz. İki ila üç dakika arasında değişen ortalama sahne uzunluğu, sinemanın doğasına ve seyircinin anlam ifade eden dakikaların akışına açlığını tatmin etmeye uygundur.

Bu prensibin birçok istisnasına baktığımızda, onların da tek yaptığının bu kuralı kuvvetlendirmek olduğunu görürüz. TWELVE ANGRY MAN bir jüri odasında geçen iki günden uzun sürelik bir zamanı işliyor. Aslında, iki tane elli dakikalık sahne içerir denebilir; ayrıca bir gecelik uyku için kısa bir mola. Ama temel aldığı şey bir oyun olduğundan, yönetmen Sidney Lumet Fransız Sahnelerinin avantajını kullanma imkânına sahipti.

Neo-klasik dönemde (1750-1850) Fransız Tiyatrosu bütünlük kuralına harfiyen uydu: Bir oyunu, bir olay örgüsüyle ya da basit bir olayla, tek bir yerde geçen ve oyunun sahnede kaldığı süreyle sınırlarlar. Ama Fransızlar zaman ve mekan bütünlüğünde belli başlı karakterlerin giriş ve çıkışını sırayla dizmenin ilişkili dinamiklerini kökten değiştirdiğini ve bu etkiyle yeni bir sahnenin doğduğunu anlamışlardı. Örneğin; bir bahçe kurgusunda genç aşıklar bir sahnede beraberler ve kızın annesi onları görür. Annenin girişi karakterler arasındaki bağı öyle bir değiştirir ki, bu değişim yeni bir sahneyi doğurur. Bu üçlü arasında bir sahne gelişir, sonra genç adam gider. Onun gidişi anne ve kız arasındaki bağı öyle bir değiştirir ki maskeler düşer ve yeni sahne başlar.

Fransız sahnelerinin söz konusu filmden örneği: Lumet, set içinde farklı setler kurar jüri odasında: suyundan içilen çeşme, vestiyer, pencere, bir masanın diğerine göreli konumu... Yönetmen bu alt sahnelerin içinde Fransız sahnelerini sergiler. Önce birinci ve ikinci jüri üyeleri, sonra beşinci ve yedinci girerken ikinci çıkar, altıncı yalnız bırakılır, on ikisi birden sahnelenir, beşi bir köşede sergilenir ve böyle gider. On İki Kızgın Adam'da altmıştan fazla Fransız sahnesi harika bir ritim oluşturur.

MY DINNER WITH ANDRE daha da fazlasını içerir: İki saatlik film, iki saat süren bir yemekten oluşur ve burada bahsettiğimiz Fransız sahnelerinin hiçbir örneği görülmez. Yine de filmin nabzı ritmik atar çünkü izleyicinin hayal gücü sözcüklerle çizilen portrelerin yarattığı sahnelerle hızlandırılmıştır: Polonya ormanındaki macera, Andre'nin arkadaşlarının tuhaf bir ritüelle onu diri diri gömmesi, ofisinde eşzamanlı olağanüstü olaylarla karşılaşması. Bu engin tasvirli anlatımlar bir eğitici olay örgüsünü diğer bir eğitici olay örgüsünün etrafına sarar. Andre (Andre Gregory) ruh-

sal gelişimiyle Don Kişotvari maceraları arasında mantıksal bir ilişki kurarken, arkadaşının hayata bakışını öyle bir değiştirir ki, Wally (Wallace Shawn) restorandan farklı bir adam olarak çıkar.

Tempo içinde diyalog, aksiyon ya da düzenlemeden oluşmuş bir sahne olan faaliyet seviyesidir. Örneğin, yatakta sessizce konuşan aşıklar düşük tempo, mahkeme salonundaki bir tartışma yüksek tempodur. Camdan dışarı bakıp hayatı hakkında önemli bir karara varan bir karakter görüntüsü düşük tempo, bir gürültü, bir hengame yüksek tempodur.

İyi anlatılmış bir hikayede, sahnelerin ilerleyişi ve birbirlerine bağlanışı hızla süratlenir. Eylemin doruklarına doğru çıktığımızda, içlerindeki faaliyet gitgide daha canlı olsun diye, sahneler ilerledikçe ritim ve temponun avantajını kullanarak sahneleri kısaltırız. Tıpkı müzik ve dans gibi, öykü de kinetiktir. Sinemanın duyumsal gücünü, izleyiciyi bölümlerin doruğuna fırlatmak için kullanırız çünkü büyük terse dönüş sahneleri genelde uzun, yavaş ve gergin olur. Doruksal, kısa ve patlayıcı demek değildir; doruksal, şiddetli ve içe işleyen bir değişim demektir. Böyle sahneler üstünkörü bakılıp geçilsin diye yapılmaz. Bu yüzden onları açar ve seyirci nefesini alıştırana, gelecek sefere ne olacağını merak edene kadar genişletiriz.

Burada yine azalan dönüşlerin kuralı (Law of Diminisiting Returns) ortaya çıkıyor: Ne kadar sık dururşak, duraksamanın etkileyiciliği o kadar azalır. Eğer önemli bir doruktan önceki sahneler uzun ve yavaşsa, gerilimi taşımasını istediğimiz büyük sahne yerle bir olur. Çünkü az önem taşıyan mıymıntı sahnelerle seyircinin bütün enerjisini almışızdır; müthiş dakikaların olayları ise omuz silkmelerle karşılanır artık. Bunun yerine bir duraksamayı, tempo helozonik bir şekilde giderken ritimle iç içe geçirerek kazanmalıyız; böylece doruk geldiğinde frene basabilir, zamanı uzatabilir ve ipleri gerebiliriz.

Bu tasarıyla ilgili tek sorun, elbette, bunun bir klişe olmasıdır. D.W.Griffith bu konuya ziyadesiyle hakimdir. Sessiz Çağ'ın sinema yapımcıları biliyorlardı ki, kötü adamları tutuklamak için kovalamak ne kadar alelade de olsa, eğer sürat, kısa sahnelerle harika bir şekilde ayarlanmışsa tempo muazzam şeyler hissettirebilir. Ama teknikler, onları bir numara yapan bazı şeyleri barındırmadıkça da klişe olmazlar. Biz, dahası, cehaletin ya da kibrin dışında, prensipleri görmezden gelemeyiz. Eğer büyük bir değişiklikten önce sahneleri yavaşlatır ve uzatırsak doruğumuzu sakatlarız.

Sürat senaryoda başlar. Klişe ya da değil, ritim ve tempoyu kontrol etmek zorundayız. Aktivitenin simetrik bir sallantısı olmak ya da sahne uzunluklarını tıraş etmek zorunlu değildir, ama sahnelerin ilerleyişi şekillendirilmeli. Çünkü bunu biz yapmasak, film yapacaktır ve film, eğer pasaklı çalışmamızı düzene sokmak için en favori dakikalarımızdan bazılarını keserse, kendimizden başka kimseyi de suçlayamayız. Biz senaryo

yazarıyız; eserden iltica edenler değil. Sinema, sanatın özel bir dalıdır. Senaryo yazarı hareketli resimlerin hakimi olmalı ve takipçisi olacak sanatçılara yol açacak bir senaryo yazmalıdır.

### *İlerleyişi ifade etme*

Bir hikaye samimiyetle ilerlediğinde, insanın kapasitesini gitgide daha da zorlar, daha çok irade gücü talep eder, karakterlerinin yaşamında daha büyük değişiklikler üretir, onları daha büyük tehlikelere atar. Nasıl ifade ederiz bunu? Seyirci sahne ilerleyişini nasıl hissedecek? Dört ana teknik vardır bu iş için:

### *Sosyal İlerleme*

Karakterin eylemlerinin etkilerini, topluma doğru genişlet.

İçtenlikli başlatın hikayenizi; içinde yalnızca birkaç belli başlı karakter olsun. Ama onların eylemlerinin öykü ilerledikçe etraflarındaki dünyaya doğru genişlemesine izin verin; daha çok insanın yaşamına dokunsun ve daha çok hayatı değiştirsin. Hepsini bir kerede değil elbette. Bunun yerine, etkiyi ilerleyiş boyunca azar azar yayın.

LONE STAR: Teksas'ta sahipsiz bir tüfeğin menzilindeki boş kovanları arayan iki adam, yıllar önce ortadan kaybolan şerifin iskelet kalıntılarını bulur. Olay yerindeki deliller, şimdiki şerifi, cinayeti kendi babasının işlemiş olabileceğinden şüphelenmeye kadar götürür. O, olayı soruştururken hikaye dış dünyaya, toplumun içine doğru yayılır ve yolsuzluğun, adaletsizliğin dokunduğu ve değiştirdiği Teksaslıların, Meksikalıların ve Afrikalı-Amerikalıların yaşamlarının izini sürer; aslında Rio Country'deki her yurttaşın izini sürmektedir.

MEN IN BLACK: Bir çiftçi ile nadir bulunur bir taşı arayan kaçak bir uzaylının tesadüf eseri karşılaşmanın öyküsü, yavaşça bütün yaratıkların tehlikede olduğu bir yapıya doğru genişler.

Bir imayla başlayan ve sorunu, güçlü ilerlemeler inşa edebilmek için dış dünyaya yayan prensip, bazı meslek sahiplerinin kahraman olmalarına bu denli sık rastlanmasını da açıklar aslında. Doktorlar, avukatlar, askerler, siyasiler, bilim adamları... özel yaşamlarında ortaya çıkabilecek durumlar topluma genişletilebilir diye, böylesi meslek sahipleri seçilir.

Şuna benzer bir şekilde başlayan bir hikaye hayal edin: Birleşik Devletler başkanı bir sabah tıraş olurken, aynada, var olmayan düşmanlar hakkında halisünasyonlar görmeye başlıyor. Kimseye anlatmıyor durumu; fakat çok geçmeden karısı delirdiğinin farkına varıyor. Yakın çevresi de anlıyor. Düşünüyorlar ve görevinin bitmesine zaten altı ay kaldığı-

na, şimdiden her şeyi berbat etmenin hiçbir anlamı olmadığına hükmediyorlar. Gizliyorlar durumu. Ama biz, seyirciler biliyoruz ki şoför mahallinde oturan adam odur ve bu konumdaki bir deli de, halihazırda sorunlu dünyamızı evrensel bir cehenneme çevirebilir.

***Kişisel İlerleme***

Eylemleri, özel ilişkilere ve karakterlerin içsel yaşamlarına doğru derinleştirir.

Eğer öykünüzün mantığı onu genişletmenize izin vermiyorsa, siz de derine inin. Nispeten halledilebilir görünen kişisel ya da içsel bir çatışmayla başlayın. Sonra, çalışmanız ilerlerken, hikayeyi bir çivi gibi çakın –duygusal, psikolojik, fiziksel ve tinsel çekiçlerle- karanlık sırlara, umumi bir maskenin ardında gizlenmiş konuşulmamış doğrulara...

ORDINARY PEOPLE: Bir aile, arkadaş ve bir doktorla sınırlıdır. Anne ve çocuk arasında bir gerilim olduğu ve bu sorunun sevgi ve iletişimle çözülebilir olduğu görülür; ama hikaye derin bir acıya doğru ilerler. Baba oğlunun akıl sağlığı ve ailesinin bütünlüğü arasında seçim yapmak noktasına yavaşça ilerlerken, öykü çocuğu intiharın sınırına götürür; anne öz oğluna duyduğu nefreti açığa vurur ve koca da, derinden sevdiği karısını kaybeder.

CHINATOWN, her iki tekniği de içeren zarif bir tasarıdır; eşzamanlı olarak derine iner ve aynı zamanda genişler. Bir adamın zina olayını soruşturmak için bir özel dedektif kiralanır. Sonra bir yağ kayganlığında, hikaye müthiş dairelerle yayılır. Anafor şehri, milyonerlik suikastçıları, San Fernando vadisi çiftçilerini içine alır; Los Angeles'ın tüm sakinlerini işin içine bulaştırana dek genişler. Aynı zamanda derine de iner. Gittes, sürekli saldırılara muhatap olur; kasıklarına tekme, kafasına yumruk yer, burnu yarılır. Mulwray öldürülür; kahramanın trajik geçmişi Evelyn Mulwray'in ölümüyle tekrarlanana ve masum bir çocuğu deli bir babanın/dedenin ellerine bırakana dek, baba ve kız arasındaki yakın cinsel ilişkiyi ortaya çıkarır.

***Sembolik Yükseliş***

Hikayenin sembolik yükünü özelden evrensele, belirliden özgüne doğru inşa edin.

İyi anlatılmış iyi bir öykü iyi bir film doğurur. Ama iyi anlatılmış iyi bir öyküyü mantıksal bilinçdışı bir farkındalık barındırmayan sembolizmin gücünü eklerseniz, bu, hikayeyi anlamlılığın bir üst seviyesine çıkarır;

sonuç harika bir film olabilir. Sembolizm çok zorlayıcıdır. Tıpkı rüyalarımızdaki motifler gibi, zihni habersiz istila ederler ve onların varlığının farkına varana dek bize derinden dokunurlar.

Sembolik ilerleme şu yolla işler: Sadece kendini ifade eden roller, mekanlar ve aksiyonlarla başla. Ama hikaye böyle ilerlerken gitgide daha da anlamlı olacak motifleri seç; ta ki hikayenin sonunda karakterler, sahneler ve olaylar evrensel fikirleri destekleyene kadar.

THE DEER HUNTER: Pennsylvania'da yaşayan, avlanmaktan hoşlanan, bira içip alem yapan çelik fabrikası işçilerini konu alır. Bu insanlar, içinde yaşadıkları kasaba kadar sıradan insanlardır. Ama olaylar ilerlerken, roller, setler ve aksiyonlar gitgide daha sembol yüklü olmaya başlar; Vietnam'daki kaplan kafeslerinden başlayıp, içinde adamların para için Rus ruleti oynadığı Saigon gazinosuna kadar yükselen bir semboller binası... Ve bir dağın zirvesinde de son noktaya, kriz noktasına erişir. Kahraman, Michael (Robert De Niro) bir fabrika işçisinden bir savaşçı, bir "Avcı" olmaya, insanları öldürmeye doğru evrimleşir.

Filmin ana fikri ise şudur: Diğer canlıları öldürmekten vazgeçmekle asıl kendi insanlığımızı kurtarmış oluruz. Yeterince kan döken bir avcının er ya da geç hedefleri tökezleyecek ve silahı kendine dönecektir. Aynı zamanda da tam anlamıyla kendini öldürür, tıpkı Nick (Cristopher Walken) gibi; ya da daha makul bir deyişle, kendisini hiçbir şey hissetmediği bir boşluğun içinde bulur ve içsel ölümü gerçekleşir. 'Yaşadığı krizler' Michael'i kendi avcı kılığı içinde, elinde bir silahla, bir dağ doruğuna yollar. Orada, uçurumun kıyısında, av, harika bir Kanada geyiği, sisler arasından çıkıp gelir. Genel imge: Avcı ve av bir dağın doruğunda. Neden bir dağın doruğu? Çünkü dağların dorukları müthiş şeylerin meydana geldiği yerlerdir. Musa'ya on emir evinin mutfağında değil, bir dağın doruğunda verilmiştir.

THE TERMINATOR: Sembolik ilerlemeyi farklı bir yönde ele alır; bir dağ doruğunda değil, bir labirentte. Sıradan mekanlar içindeki sıradan insanların tasvirleriyle başlar, Los Angeles'taki bir fast food dükkanında garson olarak çalışan Sarah Connor'ın hikayesini anlatır. Ansızın Terminatör ve Reese 2029 yılından, gelecekten şimdiye dalarlar ve L.A. caddelerinde Sarah'ın peşine düşerler; biri öldürmek için, diğeri de kurtarmak için.

Öğreniriz ki gelecekte robotlar şahsi bir bilince sahip olacaklardır ve kendilerini yaratan insanlığı yok etmeye çalışacaklardır. İnsanlıktan arta kalanlar karizmatik lider John Connor önderliğinde başlatılan bir ayaklanmayla karşılarına dikilmese, neredeyse başaracaklardır da. Connor olayların akışını tümüyle değiştirip robotların kökünü kurutacakken robotlar bir zaman makinesi icat eder ve Connor'ın annesini Connor henüz doğmadan önce öldürecek bir katili geçmişe yollarlar; böylece Connor'ın var

oluşunu engelleyecek ve savaşı kazanacaklardır. Connor zaman makinesini ele geçirir; planı bulur ve teğmenini (Reese) annesini öldürmeden önce Terminatör'ü öldürmesi için geçmişe yollar.

Los Angeles caddeleri labirentin kendisi kötü şöhreti canlandırmak için elbirliği eder. Boş yollar, dar yollar, çıkmaz yollar ve kağşayan binalar arasındaki geçitler karakterleri kırar, büker ve çevirir; ta ki onları karmakarışık yollardan şehrin yüreğine taşıyana dek. Orada, tıpkı Minoa labirentinin ortasındaki yarı boğa yarı insan Minotaur ile savaşan Theseus gibi[1] yarı insan yarı robot Terminatör'le karşılaşır Sarah. Eğer şeytanı alt edebilirse, tıpkı Bakire Meryem gibi insanlığın selametini, John Connor'ı doğuracaktır ve onu gelecekte gerçekleşecek insan soykırımını önlemek için yetiştirecektir. Sarah garson kadınlıktan tanrıçalığa evrilir ve filmin sembolik ilerleyişi, onu, türünün diğer bütün üyeleri arasında yükselterek saygın kılar.

### *İronik Yükseliş*

İroni, bir hikayedeki tat bırakıcı gösterinin en ustalıkla yapılanıdır; damakta, "Ah, evet, hayat da tıpkı böyle işte" tadını bırakandır. Hayatı ikiliğinde yakalar; paradoksal varoluşumuzla oynaşır, görünüş ve oluş arasındaki dipsiz uçurumun farkındadır. Sözlü ironi de sözcükler ve onların anlamları arasındaki çelişkide bulunur; şakaların birincil kaynağı... Fakat hikayede ironi, eylemler ve sonuçları arasında sahne alır; görünüş ile gerçeklik arasındaki en temel hikaye kaynağıdır -doğrunun ve hissiyatın asıl membaıdır-.

İronik duyarlılık kıymetli bir servettir, gerçekliği yontmada kullanılacak bir usturadır ama doğrudan kullanılamaz. Hikayede başıboş dolaşarak "Tanrım, ne ironik ama!" diyen bir karakter hiçbir işimize yaramaz. Tıpkı sembolizm gibi, ironiye de direkt işaret etmek onu yok eder. İroni kayıtsız, soğukkanlı olmalıdır; yarattığı etkinin 'sözde' masum farkındasızlığı ile tesadüfen salıverilmelidir ve seyirci de onu bu güvenle bağrına basmalıdır. Çünkü ironi doğal bir kayganlıkla ilerler, sağlam ve hızlı tepkileri boşa çıkarır; en iyi şekilde de örneklerle açıklanır. Aşağıda, altı ironik hikaye modeli birer örnekle anlatılmıştır:

**1-** Sonunda her zaman istediği şeyi elde eder... Ama artık çok geçtir:

OTHELLO: Berber, sonunda her zaman istediği şeyi elde eder; ken-

1 Minotaur: Kafası insan, vücudu boğa suretinde olan, bir labirentin içine hapsedilmiş mitolojik bir canavar. Theseus: Eski bir antlaşmaya göre, çocuğu olduğu Atina Kralı Aiugues'in halkı, Minotaur'a her yıl 15 genç kız, 15 genç erkek yollamak zorundaydı. Theseus buna dayanamamış ve bir keresinde bu 30 gencin arasına katılarak Girit Kralı'nın kızına kendisi sevdirmiş, onun da yardımıyla Minotaur'u öldürmüştür.

disine sadık bir kadın, başka biriyle onu asla aldatmayacak biri... Fakat bunu anladığında çok geçtir, çünkü onu öldürmüştür...

**2-** Amacından gitgide daha uzağa itilir... Aslında ona doğru sürüklenmektedir:

RUTHLESS PEOPLE (KARIMI KAÇIRDILAR): Açgözlü işadamı Sam (Danny Devito) Sandy'den (Helen Slater) bir fikir çalar, bir sürü para kazanır ve ona fikrinin telifi karşılığında bir sent bile ödemez. Sandy'nin kocası Ken (Judge Reinhold) Sam'in karısı Barbara'yı (Bette Midler) kaçırmaya karar verir ve onun kendisine borcu karşılığında iki milyon doları fidye olarak ister. Ama Ken, Barbara'yı kaçırdığı esnada, Sam'in, şirret ve şişman karısını öldürmeye geliyor olduğundan habersizdir elbette. Ken, Sam'i arar ve milyonlar ister ama Sam onu her defasında neşeyle geri çevirir, telefonu kapatır. Ken fidyeyi on bin dolara kadar indirir ve Sam sonunda şöyle der: "Hey, neden onu öldürmüyorsun; böylece ikimiz de kurtulmuş oluruz."

Bu arada bodrum katında kapalı tutulmakta olan Barbara, hapishanesini bir kaplıcaya dönüştürmesini bilmiştir. Televizyondaki bütün egzersiz programlarını takip etmekte ve Sandy'nin leziz, doğal yemekleriyle beslenmektedir. Sonuç olarak Barbara, Amerika'daki tüm egzersiz salonlarına birden giderek verebileceğinden daha fazla kilo verir ve bundan dolayı da kendisini kaçıranları sevmeye başlar. Kendisine artık gitmesi gerektiğini, çünkü kocasının fidye vermeyi reddettiğini söylediklerinde ise onlara dönüp şöyle der: "Sizin için parayı ben alırım." Bu birinci bölümdür.

**3-** Sonradan mutluluğu için vazgeçilmez olduğunu anladığı şeyi boşa harcamış, bir kenara atmıştır:

MOULIN ROUGE (KIRMIZI DEĞİRMEN): Sakat artist Toulouse-Lautrec (Jose Ferrer) güzel Suzanne'e ( Myriamme Hayem) aşık olur ama ona bir türlü açılamaz. Suzanne, Paris'i gezerken ona bir arkadaş olarak eşlik etmektedir. Lautrec Suzanne'ın kendisiyle, sadece yakışıklı erkeklerle tanışma fırsatını elinde bulundurmak için vakit geçirdiğine gitgide ikna olmaktadır. Alkollü ve hiddetli bir anında kadını kendisini kullanmakla suçlar ve çıkıp gider hayatından.

Bir süre sonra Suzanne'den bir mektup gelir: "Sevgili Toulouse, her zaman bir gün beni seveceğini umut ettim. Şimdi ise, bunun hiçbir zaman gerçekleşmeyeceğini anlıyorum. Bu yüzden de başka bir adamın teklifini kabul ettim. Ona aşık değilim ama iyi biri ve bildiğin gibi, benim durumum da umutsuz. Elveda." Lautrec çılgınlar gibi her yerde Suzanne'i arar ama o, gerçekten de başkasıyla evlenmiştir. Bu yüzden de Lautrec,

kendini ölümüne içkiye verir.

**4-** Bir amaca ulaşmak için bilmeden kendisini amacından uzaklaştıracak adımı atmak:

TOOTSIE: Michael (Dustin Hoffman) mükemmeliyetçiliğiyle New York'taki bütün yapımcıları çileden çıkartmış, boşta bir aktördür. Bir pembe dizide bir kadın rolü alır. Sette Julie (Jessica Lange) ile karşılaşır ve ona aşık olur. Ama öyle iyi bir aktördür ve rolünü öyle iyi oynamaktadır ki, Julie'nin babası (Charles Durning) onunla evlenmek ister; bu arada Julie de onun lezbiyen olabileceğinden şüphelenmektedir.

**5-** Bir şeyi yok etmek için ihtiyaç duyulan şeyin, tam da yok edilen şey tarafından yok edilmesi gerekiyorsa:

RAIN: Bağnaz dindar Peder Davidson (Walter Huston) fahişe Sadie Thompson'un (Joan Crawford) ruhunu kurtarma savaşı verirken, kendisini ona duyduğu şehvetin pençesine düşmüş bulur; önce ırzına geçer onun, sonra da utancından kendini öldürür.

**6-** Kendisini, kesinlikle mutsuz olacağına inandığı bir durumun içinde bulur, bu durumdan kurtulmak için her şeyi yapar... Ama kurtulmaya çalıştığı şey, mutluluğun ta kendisidir:

BRINGING UP BABY (BEBEĞİ BÜYÜTMEK): Sosyetenin çılgın siması Susan (Katherine Hepburn) farkında olmadan saf ve bastırılmış bir kişilik olan paleantolog Dr. David Huxley'in (Cary Grant) arabasını zapt eder, karşılaştığı bu durumdan hoşlanır ve adama da zamk gibi yapışır. Doktor bundan kurtulmak için mümkün olan her yolu dener ama kadın doktorun bütün girişimlerini çılgın planlarıyla boşa çıkarır. Bu planların en dikkate değer olanı da, Doktorun dört yıldır birleştirmek için çalıştığı bir brontosaurus iskeletinin boyun kemiğini çalmaktır. Susan'ın azmi, David'i sabit fikirli bir çocuktan yaşamı kucaklayan bir çocuğa dönüştürür.

İronik sahne ilerlemesinin anahtarı kesinlik ve açıklıktır. CHINATOWN, SULLIVAN'S TRAVELS ve diğer şahane filmlerde olduğu gibi, söz konusu filmlerin hikayeleri ne yapması gerektiğini kesinlikle bilen ve nasıl yapacağı konusunda da belli bir planı olan kahramanların öyküleridir. Onlar yaşamın A, B, C, D, E olduğunu düşünürler. İşte tam da o anda, yaşam, insanı fır döndürmekten hoşlanır; kıçınızı tekmeler ve sırıtarak: "Bugün değil dostum. Bugün E, D, C, B, A. Üzgünüm" der.

### *Geçiş Prensipleri*

İlerleyiş hissi olmayan bir öykü, bir sahneden diğerine geçerken tökezlemeye meyillidir. Devamlılığı eksiktir çünkü olayları bağlayacak hiçbir şey yoktur. Biz eylemlerin dairesel genişlemesini tasarlarken aynı zamanda seyirciyi kolayca onların arasından geçirmeliyiz. Dahası, iki sahne arasında üçüncü bir öğeye, sahne A'nın kuyruğuyla sahne B'nin başını birbirine bağlayacak bir zincire ihtiyaç duyarız. Bu üçüncü öğeyi genellikle iki yerden birinde buluruz: Sahnelerin ortak noktasında ya da sahnelerin zıt noktasında.

> Üçüncü öge bir geçişin temel noktasıdır; iki sahne arasındaki ortaklık ya da zıtlıktır.

*Örnekler:*

**1-** Karakterize eden kişisel özellik. Ortaklık: Yumurcak bir çocuk görüntüsünden çocuksu bir yetişkin görüntüsüne geçiyoruz. Zıtlık: Kaba bir kahramandan, nazik bir düşmana geçiyoruz.

**2-** Bir eylem. Ortaklık: Bir ön sevişmeden günbatımı sonrası aydınlığın lezzetine geçiyoruz. Zıtlık: Gevezelikten soğuk sessizliğe geçiyoruz.

**3-** Bir nesne. Ortaklık: Bir limonluktan ağaçlık bir alana. Zıtlık: Kongo'dan Antarktika'ya.

**4-** Bir sözcük. Ortaklık: Sahneden sahneye tekrarlanan bir cümle. Zıtlık: İltifat ve övgüden tekdir ve lanete.

**5-** Işık nitelikleri. Ortaklık: Şafaktaki bir gölgeden guruptaki bir gölgeye. Zıtlık: Maviden kırmızıya.

**6-** Ses. Ortaklık: Dalgaların kıyıya vurup çekildiğinde çıkardığı sesten uyuyan birinin soluk alıp verişine. Zıtlık: İpeğin teni okşayışından diş gıcırtısına.

**7-** Bir fikir. Ortaklık: Bir çocuğun doğumundan bir uvertüre. Zıtlık: Bir boyacının boş kanaviçesinden yaşlı bir adamın ölümüne.

Film yapımcılığının yüzyıllık geçmişi sonrasında, sahneler arası geçişler klişelerle dolu. Yine de bu görevi küçümseyemeyiz. Hayal gücünü kullanarak çalışacak herhangi iki sahne arasında bir bağ bulmak mümkündür.

# 13
# KRİZ, DORUK, ÇÖZÜM

## KRİZ

Kriz, beş katlık binamızın üçüncü katıdır. Karar anlamına gelir. Karakterler 'bu' ya da 'şu' demek için ağızlarını her açışlarında kendiliğinden kararlar verirler. Her sahnede bir eylemi diğerine tercih ederken bir karar verirler. Ama Kriz, nihai bir üçüncü şık da sunar. Çinli İdeogram[2] Kriz'i iki türlü isimlendirir: Tehlike/Fırsat. Tehlike, bizi istediğimiz şeyi ilelebet kaybetmeye götüren yanlış karardır. Fırsat doğru seçimdir ve amacımıza ulaşırız.

Kahramanın araştırmaları onu Karmaşık İlerlemeler boyunca taşıdı; istediğini elde etmek için tüm yaptıklarından sonra, son bir aksiyonu kaldı. Şimdi çizginin sonunda buluyor kendini. Bir dahaki eylemi son eylemi olacak. Yarın yok. İkinci bir şans yok. Bu tehlikeli fırsat anı, hikayedeki gerilimin en yüksek noktaya ulaştığı andır. Kahraman da seyirci de "Nasıl sonlanacak? Ne çıkacak?" sorularının bir dahaki eylemle yanıtlanacağını hisseder.

Kriz, hikayenin zorunlu sahnesidir. Tetikleyici olaydan sonra seyirci, içinde büyüyen heyecanla önceden seziyordur artık: Kahramanın en merkezi şeyle, karşıt güçlerin en güçlüsü, en dokunulmazıyla yüzleşeceği sahnedir. Bir ejderhadır bu, adeta, arzu nesnesine ulaşmamızı engelleyendir: JAWS'taki gerçek ejder ya da TENDER MERCIES'deki anlamsızlığın metaforik ejderi. Seyirci şüphe ve tereddütle karışık tahminlerle içi dolmuş bir şekilde Kriz noktasına meyleder.

Kriz noktası gerçek bir ikilem olmalıdır; bağdaşamayan iyilikler arasında bir seçim, kötülüklerden birinin tercihi ya da kahramanı, hayatının en ağır baskısı altında bırakan diğer kötülüklerden biri.

> İkilem; kahramanın hayatının en güçlü, en odaklanmış düşmanlarıyla yüzyüze gelip de, Tutku Nesnesi'ne ulaşmak için bir tercihte bulunmak zorunda kaldığında önüne dikilir.

2 İdeogram: Bir fikri ya da bir şeyi temsil etmek için kullanılan resim ya da sembol. (E.N.)

Kahramanın buradaki tercihi, onun karakterinin derinliklerini gözler önüne serer; insanlığının, temel ifadesini sunar.

Kahramanın irade gücü kriz noktasında en zorlu bir şekilde sınanır. Günlük hayatta karar vermek, eyleme geçmekten çok daha zordur. Sık sık bir şeyleri olabildiğince ileri bir tarihe atıp dururuz, erteleriz; sonunda nihayet bir karar verip de eyleme geçince, aslında ne kolay olduğuna şaşarız. Eyleme geçmek için korkak davranmamıza rağmen, hayattaki birçok şeyin üstesinden kolaylıkla gelebileceğimizi anlayınca hayret ederiz; ama kararlar irade gücü ister.

## DORUK'TA KRİZ NOKTASI

Kahramanın seçtiği eylem, hikayenin nihai olayı haline gelir; pozitif, negatif ya da ironik olarak pozitif/negatif öykü doruğunu oluşturur. Bununla beraber, eğer kahraman doruksal eylemde bulunurken bir kere daha tahmin ve sonuç arasındaki boşluktan başka bir yöne bakarsak, olabilirliği kaçınılmazlıktan ayırabilirsek bir kez daha; işte o zaman görkemli bir son, seyircinin ömrü boyunca aklından çıkmayacak bir son yaratabiliriz. Çünkü bir dönüm noktası etrafında inşa edilmiş doruk, her şeyden daha tatmin edicidir.

Kahramanı sahneler boyunca ilerlettik, sona ulaşana dek o her eylemini birbiri ardınca denedi ve şimdi, sonunda, içinde yaşadığı dünyayı anladığını düşünüyor; son denemesinde ne yapması gerektiğinin bilincinde. İrade gücünün arta kalanlarına asılıyor, amacına ulaştıracağını düşündüğü bir eylemi seçiyor ama her zamanki gibi dünyası kendisiyle işbirliği etmiyor. Gerçeklik muhbirlik ediyor ve o, irticalen bir şeyler söylemek zorunda. Kahraman istediğine ulaşabilir ya da ulaşamaz; ama hiçbir şeyin beklediği gibi olmayacağı kesin.

THE EMPIRE STRIKES BACK ile STAR WARS'ı mukayese edin: STAR WARS'un Kriz Noktasında Luke Skywalker 'Ölüm Yıldızı'na saldırır; bir gezegen büyüklüğündeki insan yapımı kaleye. Fakat kalenin inşası henüz tamamlanmamıştır. Kalenin savunmasız, açık bir tarafı vardır. Luke sadece dar ve uzun bir yarığa saldırmak zorunda değildir, aynı zamanda o yarığın içindeki küçük ve savunmasız bir noktayı da vurması gerekmektedir. Yetenekli bir pilottur ama hedefi vurmak için teşebbüs ettiği tüm girişimler başarısız olur. Uçağını bilgisayar aracılığıyla yönetir, Obi-Wan Kenobi'nin sesini duyar yüreği: "Gücü takip et, Gücü izle."

Bağdaşmaz iyiliklerin ani ikilemi: Bilgisayar gizemli "Güç"e karşı. Seçim yapmanın ağırlığı ile boğuşur ve sonra bilgisayarı kenara ittirir; zayıf noktaya doğru içgüdüleriyle uçar, bir torpil ateşler ve hedefi vurur. Ölüm Yıldızı'nın yok edilişi filmin doruğudur, doğrudan kriz noktasından doğ-

muş bir aksiyondur.

THE EMPIRE STRIKES BACK, doruğu burgular. Luke, Darth Vader ile cesaretin Kriz Noktası'nda yüz yüze gelir. Bağdaşmaz faydalar: Vader'e saldırıp onu öldürebilir ya da kaçarak hayatını kurtarabilir. Kötünün iyisi: Vader'e saldırıp öldürülebilir ya da adını korkağa çıkarıp arkadaşlarına ihanet ederek kaçabilir. Luke cesaretini toplar ve savaşmayı seçer. Bununla beraber, Vader ansızın geri adım atarak "Beni öldüremezsin Luke... Ben senin babanım" dediğinde, Luke'un duyguları paramparça olur. Bir anda gerçeği idrak eder ve şimdi, babasını öldürmek gibi bir seçeneği de ihtiva eden bir kriz kararı vermek zorundadır.

Luke kararın acısıyla yüzleşir ve dövüşmeyi seçer. Ama Vader onun elini keser ve Luke güverteye düşer. Hâlâ sona ulaşılamamıştır. Vader, Luke'a kendisine katılmasını ve tüm kainata beraber hükmetmelerini teklif eder. Luke, babasının kendisini öldürmek istemediğini anladığında ikinci bir Boşluk oluşur: Babası bir iş teklif etmektedir ona. Artık üçüncü bir kriz kararı vermek zorundadır; kötünün iyisi ikilemi: Karanlık tarafa katılmak ya da kendi yaşamına son vermek. O kahramanlığı seçer ve bu boşluklar ortadan kalktığında, doruk, iki filmi birleştirme işinin içyüzüne ağır darbeler indirir.

### *Kriz Noktasının Konuşlandırılması*

Kriz noktasının yeri, doruksal eylemin uzunluğu tarafından tayin edilir.

Genel olarak kriz noktası ve doruk filmin son dakikalarında gerçekleşir ve yine, genel olarak ikisi aynı sahnede yer alır.

THELMA AND LOUISE: Kriz noktasında kadınlar kötünün iyisine göğüs gererler: Hapsedilmeye karşı ölüm. Birbirlerine bakarlar ve kriz kararını verirler: Kendi canlarına kıymak gibi cesur bir karardır bu. Arabalarını Büyük Kanyon'a sürerler; doruk, alışılmadık bir şekilde, ağır çekimlerle ve arabayı uçurumun üzerinde askıda kalmış gösteren donuk karelerle uzatılmıştır.

Bununla beraber, diğer hikayelerde doruk, kendi ilerleyişleriyle genişleyen bir eylem haline gelir. Sonuç olarak kriz kararını, sondan bir önceki eylem doruğunu dönüştürmek için kullanmak mümkündür; böylelikle final bölümü doruksal eylemlerle doldurulmuş olur.

CASABLANCA: Rick, Ilsa'nın peşindedir, ta ki Ilsa ikinci bölüm doruğunda ona teslim olana ve Rick'e, kararları herkes için almak zorunda olduğunu söyleyene dek. Bir sonraki sahnede Laszlo, Rick'e, antifaşist davaya yeniden iştirak etmesi için ısrar eder. Bu bağdaşamayan faydalar ikilemi, Rick'in Ilsa ve Laszlo'ya geri dönüp, karı kocayı Amerika'ya gi-

den uçağa bindiren, kriz kararını almasını sağlar; bu, kişilik tanımlayan bir seçimdir –Ilsa'ya olan tutkusunun aksine hareket etmiştir; kendini düşünmemiştir. CASABLANCA'nın üçüncü bölümü, Rick'in, çiftin kaçışına yardım eden sürprizlerle dolu planını uyguladığı on beş dakikalık doruksal eylemden oluşur.

Kriz kararı konusunda daha ender görülen durumlarda kriz kararı, tetikleyici olayın hemen ardından gelir ve bütün film doruksal eylemlerden ibaret olur.

JAMES BOND: Tetikleyici Olay: Bond'a çok kötü ve kurnaz bir adamı yakalama görevi teklif edilmiştir. Kriz Kararı: Bond görevi alır. Bir doğru/yanlış seçimi ve gerçek bir ikilem değil; çünkü başka türlü zaten olamaz. Bu noktadan sonra bütün Bond filmleri tek bir eylemin ayrıntılı ilerleyişinden ibarettir: Kötü adamın takibi. Bond hiçbir zaman diğer kararı vermez; sadece takipte yapılacak basit manevra tercihleriyle yetinir.

LEAVING LAS VEGAS özdeş bir biçime sahiptir. Tetikleyici Olay: Kahraman işten çıkarılır ve kendisine yüklü bir tazminat çeki verilir. Çabucak kriz kararı verilir: Las Vegas'a gidecek ve kendini öldürene dek içki içecektir. Bu noktadan sonra film, kahramanın tutkusuna, yani ölüme doğru üzücü bir ilerleyişe dönüşür.

IN THE REALM OF THE SENSES: Tetikleyici Olay: Aşıklar ilk on dakika içinde birbirlerini bulurlar ve hem toplumu hem de normal kabul edilen ahlaki yapıyı, cinsel tutkularla dolu bir yaşam uğruna terk ederler. Kalan yüz dakika, sonunda onları ölüme götüren cinsel deneyimlere ayrılmıştır.

Kriz noktasını tetikleyici olayın ökçesine konuşlandırmaktaki en büyük risk, gereksiz tekrarlar içerebilme ihtimalidir. Eğer yüksek bütçeli aksiyon sahneleri takip/dövüş, takip/dövüş, takip/dövüş sahnelerinin tekrarından ibaretse; ya da dar bütçeli sahneler içki/içki/içki veya sevişme/sevişme/sevişme sahnelerinden oluşuyorsa bunun anlamı, çeşitlilik ile sahne akışı sendeliyor demektir. Bu prensibe hakimiyet, yukarıdaki filmlerde olduğu gibi, etrafa deha parıltıları saçabilir.

### *Krizin Tasarımı*

Kriz kararı ve doruksal eylem, hikayenin aynı yerinde yani sonunda, fasılasız yer almasına rağmen; kriz kararının bir yerde, öykü doruğunun da, daha ileride bir yerde olması oldukça sık görülen bir durumdur.

KRAMER VS. KRAMER'de yargıç vesayeti Kramer'in eski karısına verdiği ikinci bölüm doruğunda aşkın değeri negatife dönüşür. Üçüncü bölüm, Kramer'in avukatının devre dışı kalmasıyla başlar: Kramer kaybetmiştir, fakat temyiz yoluyla kazanma ihtimali mevcuttur. Yalnız böyle bir durumda çocuğunu tanık sandalyesine oturtup kiminle yaşamak istediği konusunda onun yaptığı seçimi söyletmesi gerekecektir. Çocuk

da muhtemelen babasını seçecektir ve Kramer kazanacaktır. Fakat bu kadar kolay etkilenebileceği bir yaşta çocuğu insanların önüne çıkartıp annesi ve babası arasında bir seçim yapmaya zorlamak da, psikolojik olarak onun hayata bakışını yaralayacaktır. İkili dilemma: kendi ihtiyaçlarına karşı diğerinin ihtiyaç duydukları, kendi acılarına karşı diğerinin acıları. Kramer düşünür ve bunu yapamayacağını anlar. Doruğa doğru yontalım: Central Park'ta bir yürüyüş ve baba, oğluna, bundan sonra ayrı yaşayacaklarını ve ayrı yaşamaya başladıklarında hayatlarının nasıl olacağını anlattığında gözyaşı nehri...

Eğer kriz bir yerde, doruk daha sonra başka bir yerde konumlanırsa, onları birbirleriyle bir sahnede buluşturmalı ve eritip, filmin zaman ve mekanında birbirleriyle kaynaştırmalıyız. Eğer yapmazsak, eğer krizden başka bir şeye, sözgelimi bir alt plana geçiş yaparsak, seyircinin içinde sıkışmış enerjiyi doruğun dışında bir yerde boşa harcamış oluruz.

Kriz kararı özellikle statik bir anda olmalı.

Bu zorunlu sahnedir. Bunu atlamayın ya da üstünkörü geçmeyin. Seyirci ikilem boyunca kahramanla birlikte acı çekmek ister. Bu anı soğuturuz çünkü son devinimin ritmi buradan gelişecektir. Bu noktaya dek coşkulu bir devinirlik inşa edilmiştir ama Kriz onun akıntısına set çeker. Kahraman bu kararlar arasında savrulurken, seyirci yoğunlaşır ve sürekli içinden "Ne yapacak? Ne yapacak?" diye sorar. Gerilim tırmanır da tırmanır; sonra kahraman bir seçim yapar; ve ardından sıkıştırılmış enerji doruğa doğru patlar.

THELMA AND LOUISE: Kadınlar 'gitmek' kelimesini geveleyip dururken, bu filmin Kriz Noktası ustalıkla ertelenmiştir. "Diyorum ki, gidelim, haydi", "Gidelim mi?", "Gitmekle ne demek istiyorsun?", "Şey... gidelim işte", "Yani gidelim diyorsun?" Gerilim tırmanır ve sürekli tereddüt ederlerken seyirci kendilerini öldürmemeleri için dua eder ama aynı zamanda cesaretlerinden ötürü de müthiş bir heyecana kapılır. Onlar vitese geçirince arabayı, yoğun kaygı dinamitleri doruğa doğru patlar.

THE DEER HUNTER: Michael dağın doruğunda, avına yaklaşır. Ama avını görünce duraksar. Gerilim yükselir ve bu sahne boyunca seyircinin göğüs kafesi anbean sıkışır. Seyirci bu güzel Kanada geyiğinin öldürüleceğinden endişe duyar. Bu Kriz noktasında kahraman, karakterini derinden değiştirecek bir karar verir. Silahını indirir ve can alan bir adamdan hayat kurtaran bir adama dönüşür. Bu enfes 'tersine dönüş', sondan önceki bölüm doruğunu dondurur. Seyircideki bastırılmış merhamet duygusu, Michael şimdi Vietnam'a, arkadaşının hayatını kurtarmaya koşarken, son bölümü doruksal aksiyonla doldururken hikayenin son devinimine göz yaşları olarak damlar.

# DORUK

Öykünün doruğu, beş katlı binanın dördüncü katıdır. Bu son Büyük Tersine Dönüş (Major Reversal) gürültü ve şiddetle dolu olmak zorunda değildir. Daha ziyade anlamla dolu olmalıdır. Eğer dünyadaki tüm film yapımcılarına bir telgraf yollayabilseydim, sadece şu üç kelimeden ibaret olurdu: "Anlam duygu doğurur." Para değil, seks değil, özel efektler değil, film yıldızları değil, özlü fotoğrafçılık değil; anlam...

> Anlam: Pozitiften negatife ya da negatiften pozitife -ironik ya da değil- değerlerde devrimdir. Geri döndürülemez ve kati nitelikli değer değişimidir. Bu değişikliğin anlamı, seyircinin duygularının harekete geçirilmesidir.

Değişikliği yaratan eylem arı, temiz, apaçık ve açıklamaya ihtiyaç duymayan türden olmalıdır. Diyaloglarla ve açıklamalarla izah etme yöntemi sıkıcı ve gereksizdir.

Bu eylem öykünün ihtiyaçlarına uygun olmak zorunda. Feci olabilir: Zaferi doruklaştıran bir savaş sekansı ya da görünüşte bayağı olan bir şey; bir kadın kocasıyla yaptığı sakin bir konuşmadan sonra kalkıyor, bavulunu alıyor ve kapıdan çıkıp gidiyor. Bu eylem ORDINARY PEOPLE'da kahredicidir. Kriz Noktası'nda, aile sevgisinin ve birliğinin değer yükü, koca umutsuzca ailesinin acı sırlarını meydana sererken pozitife yönelir. Ama doruk noktasında karısı çıkıp gittiğinde, kesin, dönüşü olmayan bir negatife savrulurlar. Diğer yandan, karısı kalmış olsaydı, annenin oğluna duyduğu nefret, sonuçta çocuğu intihara sürükleyebilirdi. Yani kadının gidişi, filmi sancılı ama genel olarak negatif bir ironiyle bitiren pozitif bir zıtlıkla renkleniyor.

Son bölüm doruğu, sizin hayal gücünüzün sıçrayabileceği en yüksek noktadır. O olmadan bir hikayeniz yoktur. Ona sahip olana dek karakterleriniz, acı çeken ve iyileşmek için yalvaran hastalar gibi bekler.

Doruk bir kez elde edildi mi, hikayeler artık anlamlı bir şekilde geriye doğru yazılır, ileriye değil. Hayatın akışı sebepten etkiye doğrudur ama sanat ürününün akışı genelde etkiden sebebe doğrudur. Doruk için bir fikir, hayal gücümüze desteksiz uğrar. Şimdi geriye doğru çalışmalıyız ki, nedenlerini ve nasıllarını tedarik ederek onu kurgusal bir gerçeklik haline getirebilelim. Her motifteki Fikir ve Zıt Fikir'i netleştirmek için sondan başa doğru çalışırız, ya da bir şekilde ana sonucu, temel mükafatı başlatan ya da anlatan diyaloglar çizgisinde ifade etmeye çalışırız. Tüm sahneler gerek tema yönünden gerekse yapı olarak haklı çıkarılmalıdır doruğun ışıklarında. Eğer sonun etkisine zarar vermeden kesmek mümkünse, o kesintiler yapılmalı, fazlalıklar atılmalıdır.

Eğer mantık izin verirse, doruk, ana olay örgüsünün doruğunda yan olay örgülerine dönüşür. Harika bir etkidir bu; kahramanın bir final aksiyonu her şeyi halleder. Rick, Laszlo ve Ilsa'yı Amerika uçağına bindirdiğinde hem aşk hikayesi ana olay örgüsünü hem de politik drama yan olay örgüsünü oluşturmuştur: Polis şefi Renault'u yurtsever bir insana dönüştürmüştür. Binbaşı Strasser'i öldürür ve biz, İkinci Dünya Savaşı'nı kazanmanın anahtarının Rick'in savaşta tekrar yer alması olduğunu hissederiz.

Eğer etkinin çoğaltılmasına imkân yoksa, daha az önemli olan yan olay örgülerinin en önceden doruğa ulaşması en doğrusu olacaktır. Bunu, bir sonraki 'en önemli' sahne izler; böylece tümü ana olay örgüsünün doruğunda inşa edilmiş olur.

William Goldman, tüm hikayelerin sonunun anahtarının, seyirciye istediğini vermek olduğunu, ama bunun seyircinin beklediği şekilde olmaması gerektiğini söyler. Çok provokatif bir prensip. Hepsinden önce, seyirci ne ister? Birçok yapımcı, gözünü kırpmadan seyircinin mutlu bir son beklediğini ifade eder. Böyle söylerler çünkü iyi sonla biten filmler kötü sonla biten filmlerden daha iyi hasılat yapmaya eğilimlidir.

Bunun sebebi, seyircilerin düşük bir yüzdesinin, kendisine tatsız bir deneyim yaşatabilecek filmlere gitmeyecek oluşudur. Genelde mazeretleri de kendi hayatlarında zaten yeterince trajedinin varlığıdır. Ama eğer yakından bakarsak negatif duygulardan sadece filmlerde değil hayatta da kaçtıklarını görürüz. Böyle insanlar mutluluğun hiç acı çekmemek olduğunu düşünür, bu yüzden de hiçbir şeyi derinden hissedemezler. Damağınızdaki tadın derinliği ise ne kadar acı çektiğinizle doğrudan orantılıdır. Örneğin soykırımdan kurtulmuş insanlar, karanlık filmlerden kaçmazlar. Böyle filmlere giderler çünkü bu tarz hikayeler geçmişlerinde yankısını bulur, onların bastırılmış deneyimlerinin bilince çıkarılmasına imkân sağlar.

Aslında müthiş ticari başarılar elde etmiş olanları da vardır: DANGEROUS LIAISIONS seksen milyon dolar, THE WAR OF THE ROSES yüz elli milyon dolar, THE ENGLISH PATIENT iki yüz elli milyon dolar... GODFATHER II'nun ne kadar hasılat yaptığını kimse bilmez. Büyük bir çoğunluk filmin nasıl bittiğini umursamaz. Seyircinin istediği duygusal tatmindir –önceden sezişleri seyirciyi tatmin edecek bir şekilde kullanan bir doruk. Nasıl bitebilirdi ki GODFATHER II? Michael Fredo'yu affeder, çeteden çıkar ve sigorta poliçeleri satmak için ailesiyle Boston'a taşınır? Harika filmlerin doruğu gerçekçi, güzel ve çok tatmin edicidir.

Hangi duygunun, filmin sonunda, seyirciyi tatmin edeceğini tayin eden kimdir? Senaryo yazarı. Öyküyü anlatmaya başladığından itibaren seyirciye şöyle fısıldar: "Bir iyi son tahmin et" ya da "bir kötü son bekle" ya da "bir ironi um!" Bir duygu vaat edip onu vermemek tahrip edici olabilir.

Yani seyirciye söz verdiğimiz deneyimi yaşatırız ama onun umduğu yolla değil. İşte sanatçıyı amatörden ayıran budur.

Aristoteles'e göre bir son hem kaçınılmaz hem beklenmedik olmalıdır. Kaçınılmazlık tetikleyici olaydan kaynaklanır, her şey ve herhangi bir şey mümkün görünür; ama dorukta, seyirci geldiği yerden arkasına dönüp öyküye şöyle bir bakınca, anlatının izlediği yolun kaçınılmazlığını görür. Karakterler ve dünyaları, anladığımız gibi verilirse doruk kaçınılmaz ve tatmin edici olacaktır. Ama aynı zamanda umulmadık olmalıdır, seyircinin önceden görememiş olduğu bir yolda gerçekleşmelidir.

Herhangi biri mutlu bir son doğurtabilir –karakterlere istediklerini verin yeter. Ya da kötü soncu biri –sadece herkesi öldürün. Bir sanatçı bize vaat ettiği coşkuyu verir... ama doruğun kendi içindeki bir dönüm noktasına kadar umulmadık kavrayışı esirger. Böylece kahraman, son eylemini yapmakla, amacına ulaşabilir ya da ulaşamayabilir; fakat yarıklardan akan önceden kavrayışlar seli his için, coşku için umulanı doğurur; elbette daha önce tahmin edemediğimiz bir yolda...

LOVE SERENADE'ın doruk içindeki dönüm noktası, yakın zamanlı ve kusursuz bir örnek. Bu parıltılı Boşluk seyirciyi, bir bakışla tüm film boyunca geriye savurur. Ve her sahnenin altına gizlenen çılgın gerçeklikten haz aldırır.

Harika bir film bitirişinin anahtarı Francois Truffaut'nun söylediği gibi, "Gerçeklik ve Gösteri"nin kombinasyonudur. Truffaut "Gösteri" derken patlayıcı efektlerden bahsetmiyor. Kulak için değil, göz için yazılmış bir doruğu kastediyor. Gerçeklikle de ana fikri kontrol etmeyi... Diğer bir deyişle Truffaut bizden filmin anahtar imgesini yaratmamızı istiyor –tek bir imge, bütün anlamı ve hissiyatı toplayan ve yoğunlaştıran tek bir imge. Bir senfoninin tüm vermek istediğini toplayan kapanış bölümü gibi, doruksal eylemdeki anahtar imge daha önce olan her şeyi tınlatır ve yankılar. Bütün hikayeyi soğuran ve özümseyen bir imgedir ki, hatırlandığında bütün film bir sarsıntı ile gözümüzün önünde tekrar canlanır.

GREED: Mc Teague öldürdüğü adamın cesedine zincirle bağlanmış halde çöle düşer. THE TRAESURE OF THE SIERRA MADRE: Fred C.Dobbs (Humphrey Bogart) rüzgar altın tozlarını dağlara üfürürken ölüyor. LA DOLCE VITA: Rubibi (Marcello Mastroianni) gülümseyerek hayali kadınına veda eder; var olmadığını anlar onun. THE CONVERSATION: Paranoyak Harry Caul (Gene Hackman) gizli bir mikrofonu ararken apartmanın altını üstüne getirir. THE SEVENTH SEAL: Şövalye (Max von Sydow) ailesini unutuluşa sürükler. THE KID: Küçük Chap (Charlie Chaplin) çocuğu (Jackie Coogan) mutluluğa götürecek bir el uzatır ona. SLING BLADE: Karl Childers (Billy Bob Thornton), akıl hastanesinin camından dışarı, tüyler ürpertici sessizliğe bakıyor. Bu nitelikteki anahtar imgelere nadir rastlanır.

# ÇÖZÜM (RESOLUTION)

Çözüm beş katlık öykü binasının beşinci katıdır. Doruktan sonraya kalan herhangi bir materyaldir; üç türlü kullanım olanağı vardır.

Öncelikle, hikayenin mantığı, kendinden önce ya da o esnada yer alan yan olay örgüsünün doruğuna olanak sağlayamayabilir. Bu durumda ana olay örgüsünün doruğu boyunca, en sonda kendi başına bir sahneye ihtiyaç duyacaktır. Bu, bununla beraber, münasebetsizce de olabilir. Öykünün duygusal kalbi ana olay örgüsü içinde atmaktadır. Dahası, seyirci çıkışa yönelmektedir, bu durumda bile ikincil bir ilginin sahnelerini izlemek zorunda bırakılmaktadır.

Buna rağmen, problem çözülebilir.

THE IN-LAWS: Dr. Sheldon Kornpett'in (Alan Ark) kızı, Vince Ricardo'nun (Peter Falk) oğluyla nişanlıdır ve evleneceklerdir. Vince çılgın bir CIA ajanıdır; Sheldon'u diş hekimi olarak çalıştığı muayenehanesinden kaçırır ve onu da çılgın bir diktatörü, uluslararası finans sistemine zarar verecek sahte yirmi dolarlık banknotları piyasaya sürmeden engellemeye çalışırken peşinden sürükler. Ana olay örgüsü doruğa ulaşır ve Vince ile Sheldon ateş hattını yönetirler, diktatörü alaşağı ederler ve beşer milyon doları gizlice bölüşürler.

Ama evlilik yan olay örgüsü açık kalmıştır. Bu yüzden yazar Andrew Bergman ateş hattından bir çözüm sahnesine geçiş yapar; düğün töreni sabırsızca beklerken babalar paraşütle, smokinleri içinde süzülürler havadan. Her biri kendi çocuğuna bir milyon dolar hediye eder. Ansızın acı bir fren sesiyle bir araba, tören yerinin tam önünde durur ve kızgın bir CIA ajanı çıkar dışarı. Gerilim tırmanır. Ana olay örgüsü, geri geliyor gibi görünmektedir ve muhtemelen babalar on milyon doları çaldıklarından dolayı tutuklanacaklardır. Sert yüzlü CIA ajanı gizlice yaklaşır ve gerçekten de fena halde kızgındır. Neden? Düğüne davetli değildir de ondan! Bonkörce ellişer dolarlık hediyesini hem geline hem de damata verir ve babalar ona bu jesti için teşekkür ederler; onu da ağırlarlar. Ekran kararır.

Bergman, ana olay örgüsünü çözüm kısmında çimdiklemiştir. Düşünün; eğer ateş hattının liderliğinde, diktatör düştüğünde film bitmiş olsaydı, ardından bir araya gelen mutlu çiftlerin bahçedeki düğün sahnesine kesecektir. Sahne uzadıkça uzayacak, seyirci koltuğunda kıvranacaktı. Ama ana olay örgüsünü bir anlığına canlandırmakla senarist öyküye komik, ters bir dönüş vermiş oldu; çözüm bölümünü filmin vücuduna dahil etti ve gerilimi son ana kadar sürdürdü.

Bir Çözümün ikincil kullanımı doruksal etkilerin yayılışını göstermektir. Eğer bir film sahne ilerleyişini toplum içine genişleterek ifade etmişse, doruğu esas karakterlerle sınırlandırabilir. Seyirci, bununla beraber, doruksal eylem tarafından hayatı değiştirilen birden çok yan rol görmeye

gelmiştir. Bu, sosyal bir olayı harekete geçirir ki merakımızı, bütün bu hayatların nasıl değiştiğini kameranın etrafında dolanarak gösterebileceği bir mekana tüm katı toplayarak tatmin edilir: Doğum günü partisi, sahilde bir piknik, STEEL MAGNOLIAS'daki gibi bir paskalya yortusu...

İlk iki kullanıma başvurulmasa bile, tüm filmler bir Çözüme ihtiyaç duyar; en azından seyirciye nezaket göstermek anlamında. Çünkü eğer doruk, sinema meraklılarını kımıldatırsa, eğer çaresizce gülüyorlarsa, dehşetle yerlerine çakılmışlarsa, toplumsal bir tacizden yüzleri kızarmışsa, gözyaşlarını siliyorlarsa, ansızın ekranı karartıp jeneriği akıtmak kabalıktır. Bu, ayrılığın başlangıcını belirtir zaten ve onlar bunu yapmak için karanlıkta birbirleri üzerine düşecekler, arabalarının anahtarlarını yere düşüreceklerdir. Bir filmin ihtiyaç duyduğu şey, tiyatroda 'Ağır Perde' (Slow Curtain) denilen şeydir. Son sayfanın altındaki bir dizi betimleme, kamerayı yavaşça geri yollar ya da imgeler etrafında dolandırır biraz; böylece seyirci nefesini alıştırabilir, düşüncelerini toplar ve sinemadan vakarla ayrılır.

# IV. BÖLÜM
# YAZAR İŞ BAŞINDA

*Herhangi bir şeyin ilk taslağı boktur.*

***(Ernest Hemingway)***

# 14
# KARŞIT GÜÇLER PRENSİBİ

Benim tecrübelerimde karşıt güçler prensibi öykü taslaklarında en önemli ve en az anlaşılan düsturdur. Bu esas konseptin ihmali, senaryonun ve doğal olarak filmin başarısız oluşunun asıl sebebidir.

Karşıt güçler prensibi: Bir kahraman ve onun öyküsünün akli yönden büyüleyiciliğini ve duygusal yönden zorlayıcılığını, ona karşıt güçler belirler.

İnsan doğası aslen tutucudur. Hiçbir zaman yapmamız gerekenden fazlasını yapmayız, zorunda olmadığımız sürece enerji harcamayız, zorunda olmadığımız sürece risk almayız, zorunda değilsek şartları değiştirmeyiz. Neden yapalım ki? Kolay yoldan elde edebileceksek, bir şeye neden zor yoldan ulaşmaya çabalayalım? O halde, bir kahramanın tam olarak hayata geçirilmiş, çok boyutlu ve oturaklı bir karakter olmasına vesile olacak şey nedir? Ölü bir senaryodan ne doğabilir? İki sorunun cevabı da öykünün negatif tarafında yatar.

Karaktere direnen karşıt güçler kuvvetlendikçe ve çapraşıklaştıkça karakter de daha gerçekçi bir yapıya bürünür ve hikaye de zaten böyle olmalıdır. Karşıt güçler gerçekten aşağılık, kötü bir adamdan ya da muayyen bir düşmandan kaynaklanmak zorunda değildir. Uygun durumlarda kötünün kötüsü, tıpkı Terminatör gibi, harikadır; ama karşıt güçlerden kastettiğimiz şey, karakterin arzusunun ve iradesinin önünde dikilen güçlerin toplamıdır.

Tetikleyici olay anında bir kahramanın irade gücünün yanı sıra bilgi, duygu üzerinde çalışıyor ve onun toplumsal ve fiziksel kapasitesinin karşıt güçlerle -insanlığı, kişisel çelişkileri, yerleşik düşmanlıkları ve çevresi de tartışıldığında- onun zayıf biri olduğunu ve kazanma şansının az olduğunu açık seçik görmeliyiz. Amacına ulaşmak için bir şansı vardır; ama sadece bir şans. Bir açıdan yaşamının çelişkisi çözülebilir görünmesine rağmen, her derecedeki çelişkilerin toplamı, o aramaya başlayınca ezici görünmelidir.

Enerjiyi bir hikayenin negatif tarafına, sadece karakterleri ve kahramanları realize etmek için değil -meydan okuyan roller dünyanın en iyi

aktörlerini cezbeder-, öykünün kendisini nihayete erdirmek, pırıltılı ve tatmin edici bir doruğa ulaştırmak için akıtırız.

Bu prensibi takiple, bir süper kahraman yazıyor olduğunuzu düşünün. Süperman'i güçsüz, zayıf bir insana, müşkül durumda olan bir varlığa nasıl çevirirsiniz? Kryptonite bir adımdır ama yeterli değildir. Öyleyse Mario Puzo'nun ilk SUPERMAN tasarımını nasıl dahice yarattığına bir göz atın.

Puzo, SUPERMAN'i (Cristopher Reeve) Lex Luthor (Gene Hackman) karşısında bir tuzağın ortasına yerleştirir. Lex şeytani bir planla, iki nükleer roketi eşzamanlı olarak zıt yönlere, birini New Jersey'e, diğerini de Kaliforniya'ya fırlatmayı tasarlamıştır. Süperman aynı anda iki yerde birden olamaz, dolayısıyla 'kötünün iyisi' seçimini yapmak zorunda kalacaktır: Hangisini kurtaracaktır? New Jersey'i mi, Kaliforniya'yı mı? O, New Jersey'i seçer.

İkinci roket San Andreas fayını vurur ve Kaliforniya'yı okyanusa gömülmekle tehdit eden bir deprem başlatır. Süperman faya dalar ve Kaliforniya'yı kendi vücuduyla anakaraya birleştirir. Ama... Deprem Lois Lane'i ( Margot Kidder) öldürür.

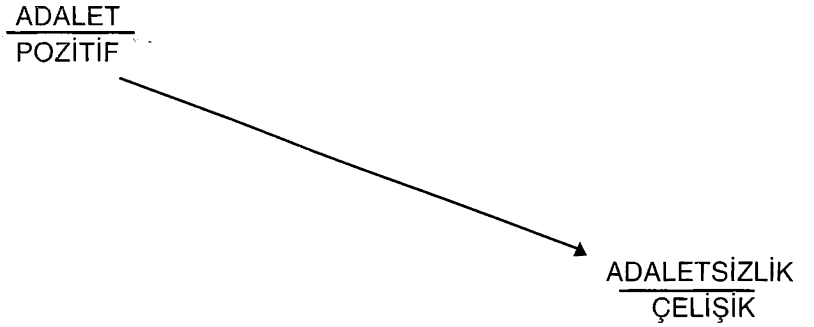
Süperman gözyaşlarıyla diz çöker. Ansızın Jor-El (Marlon Brando) belirir ve şöyle der: "Sen insan yazgısına müdahale edemezsin." Bağdaşmayan faydalar dilemması: Babasının kutsal kuralı, sevdiği kadının hayatına karşı. Süperman babasının kuralını ihlal eder, yeryüzünün etrafında uçar, gezegeni geri döndürür, zamanı da tersine. Böylece Lois Lane'i diriltir; sonsuza giden mutlu bir düş Süperman'i zayıflıktan, müşkül durumdalıktan, acizlikten sanal bir tanrıya dönüştürür.

## ÖYKÜYÜ VE KARAKTERİ SONA TAŞIMAK

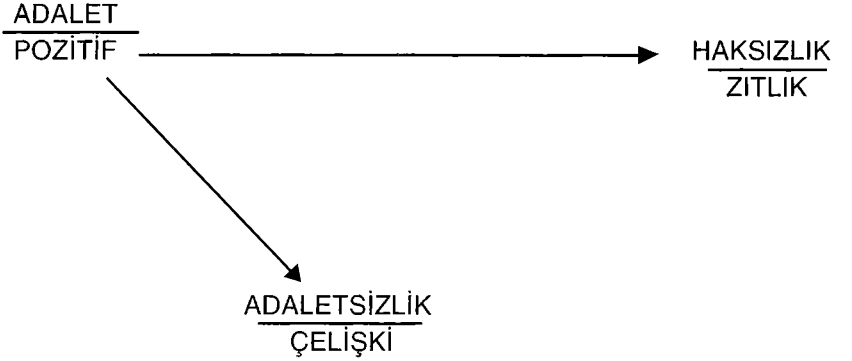
Öykünüz, pozitif tarafın daha iyi nitelikler kazanmasını gerektirecek negatif güçlere sahip mi? Aşağıda özeleştirinize yol gösterecek ve bu kritik soruya cevap vermenize yardımcı olacak bir teknik var.

Öykünüze, birincil değeri tehlikede tanımlayarak başlayın. Mesela, adalet. Genel olarak, kahraman bu değerin pozitif yükünü temsil edecek, bu yük adına hareket edecektir; karşıt güçler de negatif tarafta. Hayat, bununla beraber, anlaşılması zor ve girifttir; şu şekillere binde bir girer: iyi/kötü, doğru/yanlış, evet/hayır. Negatifliğin de seviyeleri ve çeşitleri vardır.

Önce, çelişik değer, pozitifin karşısında. Bu durumda, yukarıdaki örneğimize göre: Adaletsizlik; yasalar çiğnendi.




Bununla beraber pozitif değer ve çelişiği arasında zıtlık vardır: Bir şekilde negatif olan fakat tamamen de pozitif olmayan bir durum. Adaletin zıddı haksızlıktır; negatif ama yasadışı olmak zorunda olmayan bir durum: kayırıcılık, ırkçılık, bürokratik engeller, taraf tutma, her çeşit haksızlık... Haksızlığın failleri yasayı çiğnemeye de bilir; asıl nokta onların adil olmamasıdır.




Çelişki, bununla beraber, insan yaşantısının uç noktası değildir. Sınırda negatifliğin negatifliği, kötünün kötüsü bekler; yani iki misli "karşıt güç."

Bizim konumuz yaşam, aritmetik değil. Hayatta iki negatif bir pozitif yapmıyor. İngilizcede negatifin negatifi dilbilgisi kurallarına uygun değildir ama İtalyanlar ikili hatta üçlü negatiflik bile kullanırlar; böylece bir durumun hissiyatıyla anlamı arasında boşluk kalmaz. Derin ıstırap içinde bir İtalyan şöyle söyleyebilir: Non ho niente mai (I don't have nothing never)[3] İtalyanlar hayatı bilir. İki negatif ancak mantıkta ve matematikte bir pozitif

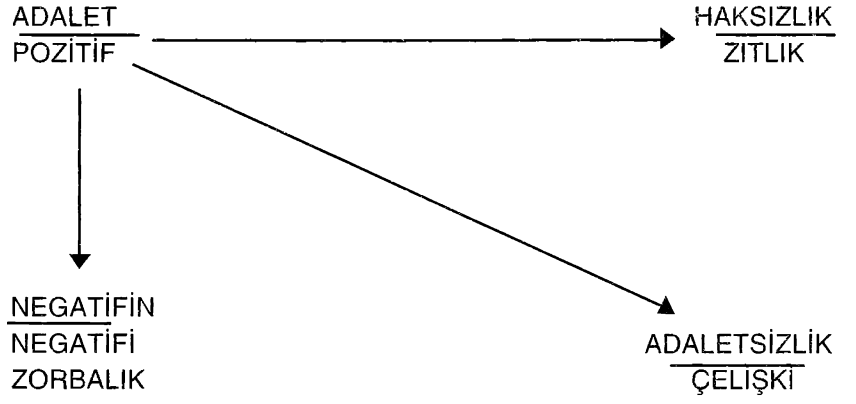
3 İngilizcede iki olumsuzu yan yana kullanmak dilbilgisi kurallarına aykırıdır. Olumsuzluk barındıran bazı sözcükler de yardımcı fiillerin olumsuz halleriyle birlikte kullanılamaz. Never, nothing, nowhere...vs içinde 'no' barındıran sözcüklerdir; içlerinde olumsuzluk taşırlar. Dolayısıyla yazarın verdiği örnekte İngilizce gramerine uygun düşen: I have nothing cümlesidir. Türkçe mantığıyla düşünürsek, hiçbir İngiliz 'hiçbir şeyim yok' demez. Bu İngilizce dilbilgisi kurallarına uymaz. İngiliz'in kuracağı cümle şöyle olur: 'Elimde hiçbir şey var.' Yazar kendi dilinin bu yapısından biraz şikâyetçi; hayatta kötünün kötüsü gibi durumları anlatmaya elvermediğinden yakınıyor. (Ç.N)

eder. Hayatta ise olaylar gitgide daha kötüleşir, daha kötüleşir ve daha da kötüleşir.

> İnsan deneyimlerinin sınırlarına, çatışmanın genişliği ve derinliğiyle ilerleyen bir öykü, Zıtlık, Çelişki ve Negatifin negatifini de içeren bir yola girmek zorundadır.

(Bu negatif dibe vuruşun pozitif paraleli de şu şekilde ilerler: İyi, daha iyi, en iyi, mükemmel. Ama gizemli nedenlerden dolayı, bu ilerleyişle çalışmanın senaryo yazarlarına hiçbir yararı dokunmaz.)

Negatifin negatifi, karmaşık bir negatifliktir; hayat sadece nicelik bakımından değil, nitelik bakımından da kötüleşebilir. Negatifin negatifi insan doğasındaki karanlık güçlerin sınırındadır. Adalete uygun bir dille "zorbalık" diyebiliriz. Ya da sosyal bazda kitlelere uygulanan bu ibareyle kişisel bazda şahsa uygulanan kural aynıdır: Kaba kuvvet her şeyi çözer.




Televizyondaki dedektif dizilerini düşünün: Sınıra varıyorlar mı? Spenser: For Hire, Quincy, Columbo ve Murder She Wrote adaleti temsil ederler ve bu ülküyü korumaya çabalarlar. Önce haksızlıkla yüzleşirler: Bürokratlar Quincy'ye otopsi için izin vermezler, bir siyasi Columbo'yu devre dışı bırakmak için tanıdıklarını devreye sokar, Spenser'in müvekkili ona yalan söyler. Haksızlığın güçlendirdiği beklenti boşluklarıyla mücadele sonrasında polis, gerçek adaletsizliği bulur: Bir cinayet işlenmiştir. Karşıt güçleri yenilgiye uğratır, adalet yerini bulur. Karşıt güçler, neredeyse hiçbir suç dramasında, çelişkinin ötesine geçmez.

Bu örneği, Amerikalı Ed Horman (Jack Lemmon) hakkında, gerçeğe dayanan bir film olan MISSING ile mukayese edin; Horman, Şili'de bir hükümet darbesi sırasında ortadan kaybolan bir çocuğu araştırıyor. Birinci bölümde haksızlıkla karşılaşır: A.B.D Büyükelçisi (Richard Venture), araştırmadan vazgeçirmek umuduyla onun yarım doğrularını besler. İkin-

ci bölüm doruğunda çok büyük bir adaletsizliği meydana çıkarır: Cunta, aradığı çocuğu katletmiştir... A.B.D Dışişleri Bakanlığı ve CIA de işin içindedir. Horman bu yanlışı düzeltmeye çalışır ama üçüncü bölümde sınıra varır: Cezalandırılma umudu bile olmayan eziyetler ve zulümler...

Şili tiranlığın pençesindedir. Generaller sizin pazartesi yaptığınız ve yasal olan bir şeyi salı günü yasadışı ilan edebilirler, bundan dolayı çarşamba tutuklanabilir, perşembe asılabilirsiniz ve cuma sabahı da aynı şey tekrar yasallaştırılabilir. Adalet yoktur; tiran aklına eseni yapabilir. MISSING adaletsizliğin uç sınırlarındaki yakıcı bir ihtilali ironiyle anlatır: Şili'de tiranları suçlayamasa da, onları dünyanın gözü önüne çıkarmış, teşhir etmiştir; adaletin daha hoş bir türü belki de.

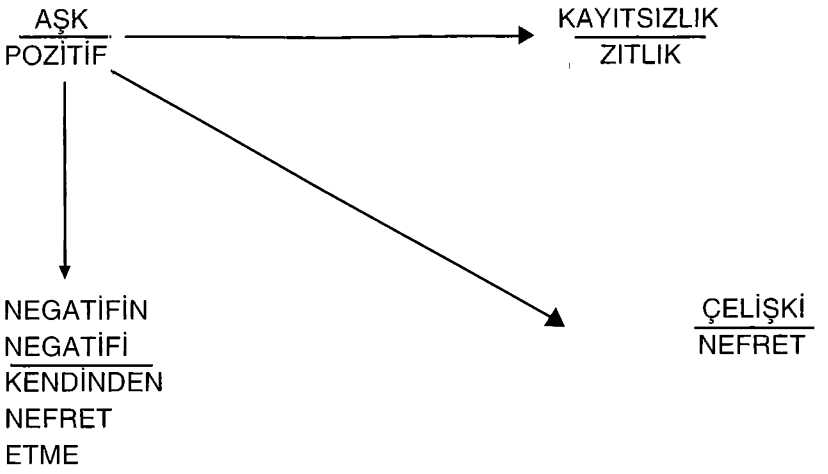
Kara Mizah... AND JUSTICE FOR ALL bir adım ileri gider. Bütün daire boyunca pozitife dönerek adaleti arar. Birinci bölümde Arthur Kirkland (Al Pacino) haksızlıkla mücadele eder: Baltimore derneği onu, diğer avukatları ihbar etmesi için zorlar, o sırada zalim bir hakim (John Forsythe) Kirkland'ın masum müvekkilinin yeniden yargılanma talebini reddeder. İkinci bölümde adaletsizlikle yüzleşir: Aynı hakim bir kadını dövmek ve onun ırzına geçmekle itham edilmektedir.

Ama hakimin bir planı vardır: Hakimin ve avukatın birbirinden nefret ettiği aşikârdır. Gerçekten de avukat, hakime herkesin ortasında yumruk atmıştır. Böylece hakim, avukatı kendisini savunması için zorlar. Kirkland onu savunmak için ileri çıkınca, kamuoyu ve jüri de hakimin masumluğuna inanacaklardır çünkü: Bir avukat nefret ettiği bir adamı, eğer gerçekten masum değilse kesinlikle savunmaz. Avukat bu müşkül durumdan kaçmaya çalışır ama negatifin negatifine çarpar: Arkadaşının vekili olması için onu zorlayan ve ona şantaj yapan bir yüksek mahkeme yargıcı... Eğer yapmazsa hakimler onun geçmiş tedbirsizliğini meydana çıkaracaklar ve barodan ihraç ettireceklerdir.

Bununla beraber, avukat, haksızlıkla, adaletsizlikle ve zorbalıkla mücadelesinde, yasaları çiğner: Jürinin önüne çıkar ve müvekkilinin suçlu olduğunu açıklar. Müvekkilinin tecavüzcü olduğunu bilir çünkü bunu ona kendisi söylemiştir. Hakimi toplum önünde yenilgiye uğratır ve kurban için adaleti kazanır. Her ne kadar bu gösterisi avukatlığını bitirse de, adalet şimdi bir elmas gibi parıldamaktadır; sadece canilerin demir parmaklıklar ardına konduğunda gelen anlık bir adaletten değil, tiranları alaşağı eden yüce adaletten dolayı...

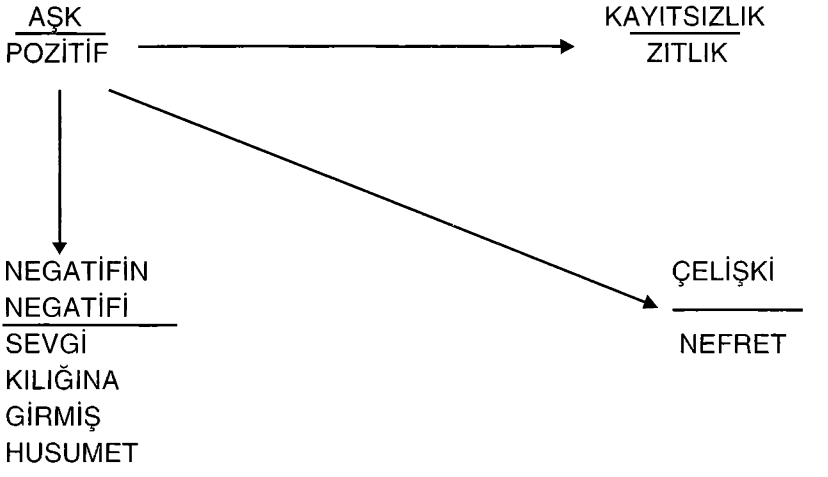
Çelişki ve adaletin negatifinin negatifi arasındaki fark, yasayı çiğneyenin nispeten sınırlı ve geçici gücü karşısında yasaları koyanın sınırsız ve güce sahip olmasıdır. Bu, yasaların var olduğu bir dünyayla kaba kuvvetin her şeyi çözdüğü bir dünya arasındaki farka tekabül eder. Adaletsizliğin kati derinliği canilik değildir; hükümet tarafından kendi yurttaşlarına karşı işlenen yasal suçlar ve cinayetlerdir.

Bu kalıbın diğer hikaye ve türlerde nasıl işlediğini gösteren taslaklara bakalım. Önce aşk:




Diğer insanlardan nefret etmek yeterince kötüdür zaten; ama insanlardan kaçan münzeviler bile birilerini sever. Bir karakter kendini sevmeyi tüketip kendi varlığından iğrenmeye başladığında Negatifin Negatifine varır ve varoluşu, bir lanete dönüşür: Suç ve Ceza'daki Raskolnikov.

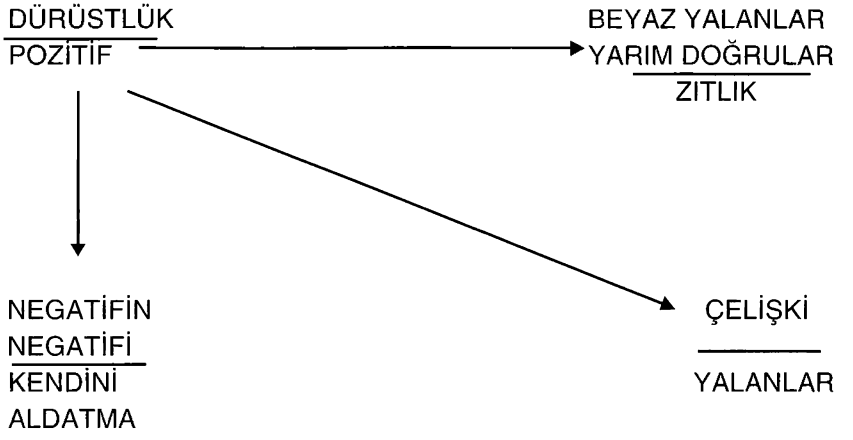
İkinci bir varyasyon:




Hangisiyle bir münasebetiniz olsun isterdiniz: Sizden nefret eden ve bunu dürüstlükle itiraf eden biriyle mi, yoksa sizden nefret ettiğini bildiğiniz ama size, sizi seviyormuş gibi davranan biriyle mi? İşte bu, ORDINARY PEOPLE ve SHINE filmlerinin aile içi dramını doruğa taşıyan-

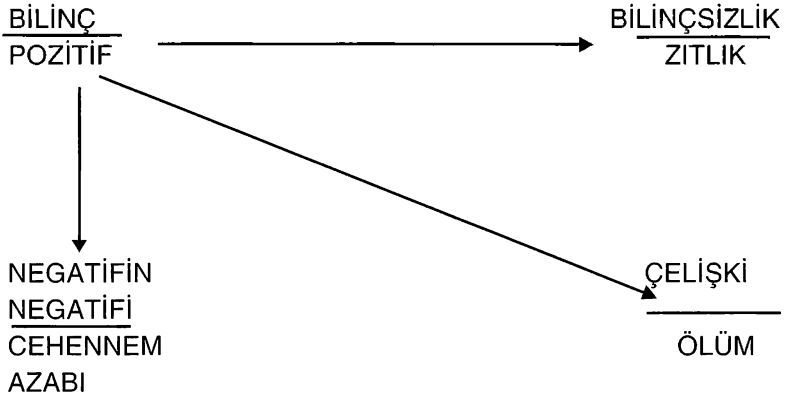
dır. Birçok aile çocuklarından nefret eder, birçok çocuk ailesinden nefret eder; çığlıklar atarak kavga eder ve bunu haykırıp dururlar. Bu hoş filmlerde, bir ebeveyn çocuğuna hiddet duysa ve ondan gizlice nefret etse de, onu seviyormuş gibi davranır. Düşman bu yalanı uydurunca, öykü Negatifin Negatifine gider. Bir çocuk kendisini buna karşı nasıl savunabilir ki?

Ana tema doğruluk, dürüstlük olduğunda:




Beyaz yalanlar tezattır çünkü genelde iyilik için söylenirler: Yüzlerinde kırışıklarla, yastık izleriyle uyanıp birbirlerine ne güzel olduklarını söyleyen aşıklar gibi. Yalanı yüzünden akan yalancı doğruyu bilir, sonra çıkar sağlamak için yalanı patlatır. Ama kendimize yalan söyleyip buna inandığımızda, doğruluk kaybolur ve Negatifin Negatifine geliriz: A STREETCAR NAMED DESIRE (İHTİRAS TRAMVAYI) filmindeki Blanche.

Eğer pozitif durum bilinçlilikse, yani tamamen hayatta ve farkında olmak ise:

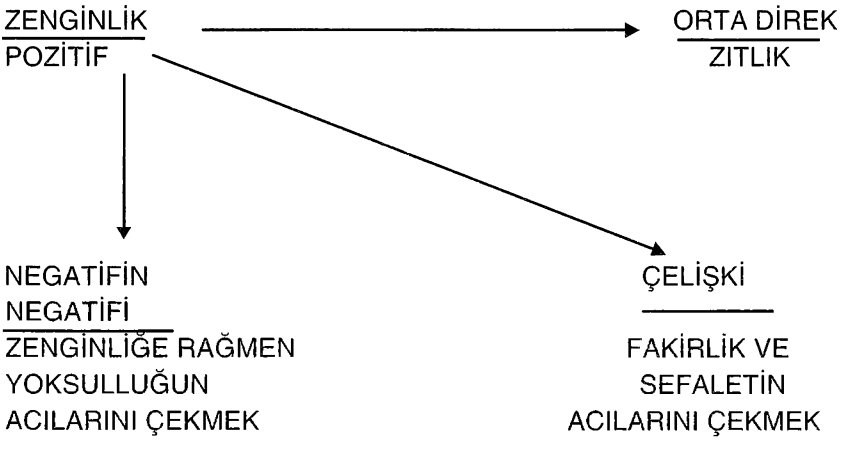


Bu kalıp, içindeki düşmanlığın olağanüstü olduğu korku filmlerinin kalıbıdır: DRACULA, ROSEMARY'S BABY... Ama cehennem azabının anlamını kavramak için dindar olmak zorunda değiliz. Cehennem var olsa da olmasa da, bu dünya kendine has bir cehennemi içeriyor; bazen öyle cehennemlerle karşılaşıyoruz ki, ölüm bir lütuf oluyor ve onun için yalvaracak duruma gelebiliyoruz.

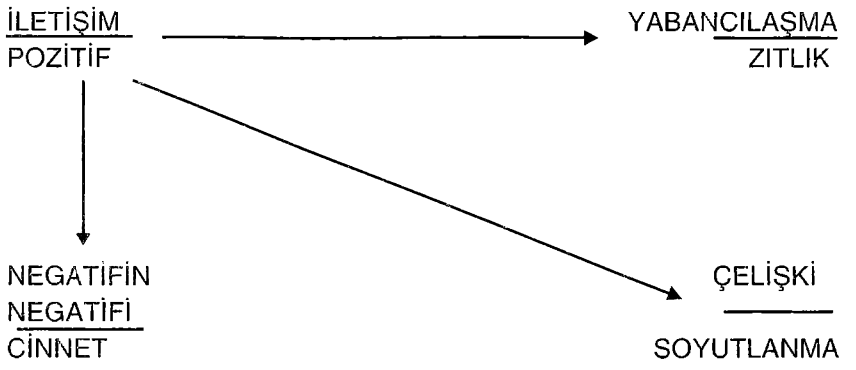
THE MANCHURIAN CANDIDATE filmini ele alalım: Raymond Shaw (Laurance Harvey) tamamen hayatta ve şuurlu görünür. Sonra posthipnotik telkinlerle beyninin yıkandığını öğreniriz; bilinçsizliğin bir başka biçimidir bu. Söz konusu etki altında, aralarında kendi karısının da bulunduğu bir dizi cinayet gerçekleştirir; ama tüm yaptıklarına rağmen hâlâ bir miktar masumiyete sahiptir. Sonuçta şeytani bir komplonun piyonudur. Ama ne zaman ki bilinci yerine gelir ve kendisine ne yapıldığını, neler yaptığını idrak eder; işte o zaman cehennemin içine çekilmiş olduğunu anlar.

Ensest ve güç-takıntılı annesi tarafından beyninin yıkandığını öğrenir: Annesi, onu Beyaz Saray'ın kontrolünü ele geçirmek için kullanmayı planlamaktadır. Raymond hain annesini meydana çıkararak hayatını riske atabilir ya da onu öldürebilir. Öldürmeyi seçer; ama sadece annesini değil, Negatifin Negatifindeki şok edici dorukta üçünü birden lanetleyerek üvey babasını ve kendisini de öldürür.

Eğer pozitif değer servet olsaydı:

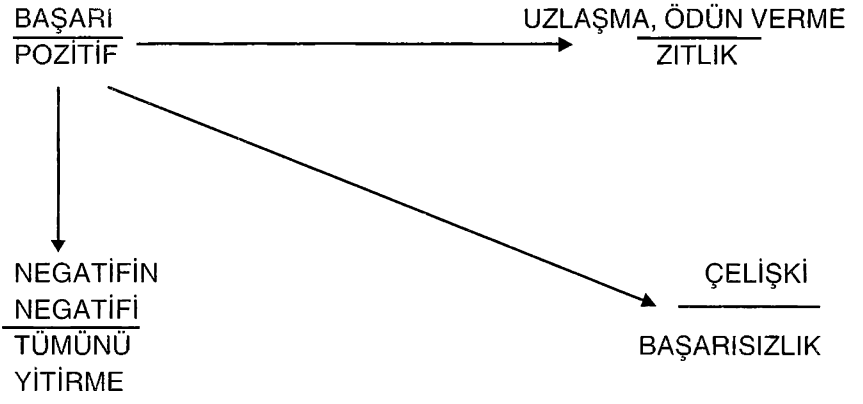


Eğer pozitif değer insanlar arasındaki iletişim olsaydı:



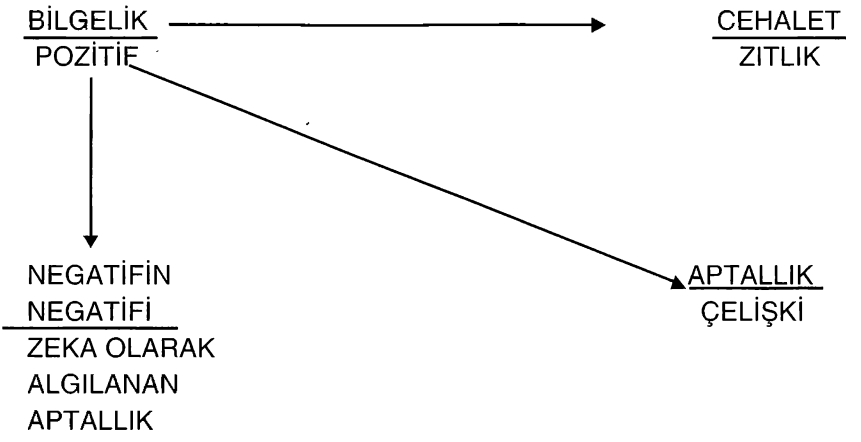

Buradaki Zıtlık çok çeşit içerir –sessizlik, yanlış anlama, duygusal engellemeler. Hepsini kapsayan bir kavram olarak kullanılan yabancılaşma, insanlarla birlikte olma ama kesilip atılmışlık ve tam anlamıyla iletişim kuramama anlamına geliyor. Bununla beraber, soyutlanmada, kendinizden başka konuşacağınız hiç kimseniz yoktur. Bunu da kaybettiğinizde ve içinizdeki iletişimi yitirdiğinizde Negatifin Negatifindesinizdir; delilikte yani: THE TENANT (KİRACI) filmindeki Trelkovsky.

Amaçlara ya da ideallere ulaşma:



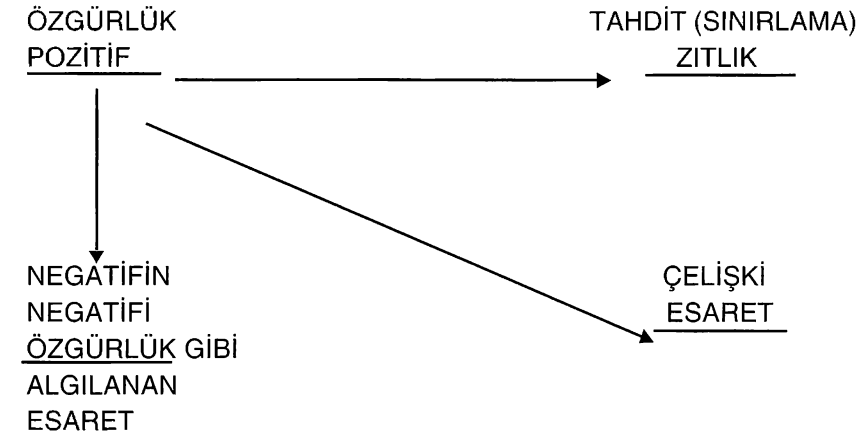

Uzlaşmadan kasıt 'aza tav olma', hedefe fırlatılan bir ok iken kısa düşmedir; ama amaç tümüyle teslim edilmez. Negatifin Negatifi, bununla beraber, gösteri işindeki insanların engel olması gereken bir şeydir. Şunun gibi düşünceler: "Yapmak istediğim iyi filmleri yapamıyorum... ama pornoda para var": THE SWEET SMELL OF SUCCESS ve MEPHISTO.

Zeka:




Cehalet bilgi eksikliğine dayanan geçici bir aptallıktır; ama gerçek aptallık azimlidir, ne kadar bilgiyle donandığı da hiç fark etmez. Negatifin Negatifi iki yolu kesiştirir: Aptal bir insan içten içe zeki olduğuna inandığında, kendini beğenmiş komik karakterler ortaya çıkar; toplum, aptal bir insanın zeki olduğuna inandığında ise: BEING THERE.

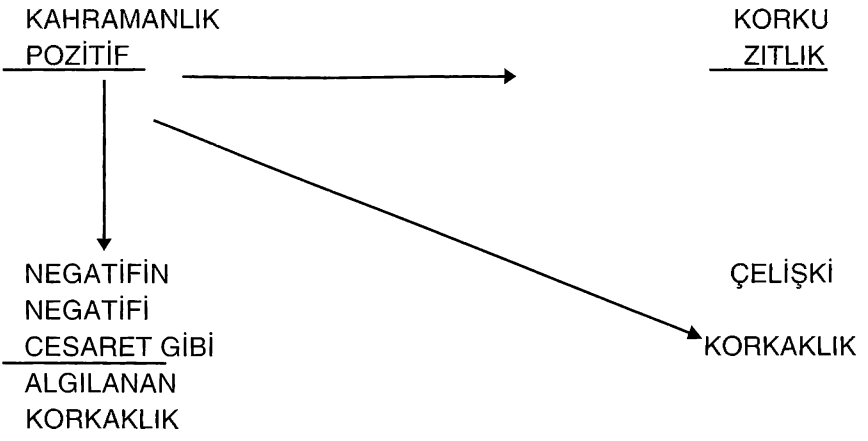
Hürriyet:




Sınırlamanın birçok gölgesi vardır. Yasalar bizi bağlar ama uygarlığa da imkân sağlar; her ne kadar tutukluluk tamamen negatif bir durumsa da, toplum bu hali yararlı bulur. Bu kalıpta Negatifin Negatifi iki türlü işler: Dahili: Kendinin kölesi olmak nitelik olarak başkasının kölesi olmaktan daha kötüdür. Bir köle kendi iradesine sahiptir çünkü kaçabilmek için yapabileceği her şeyi yapacaktır. Ama uyuşturucu, alkol gibi irade gücünü

aşındıran esaretler sizi daha kötü bir köleye dönüştürür. Harici: Özgürlük gibi algılanan esaret, 1984 tarzı kitapların yazılması ve filmlerin çekilmesi için bizi tahrik eder.

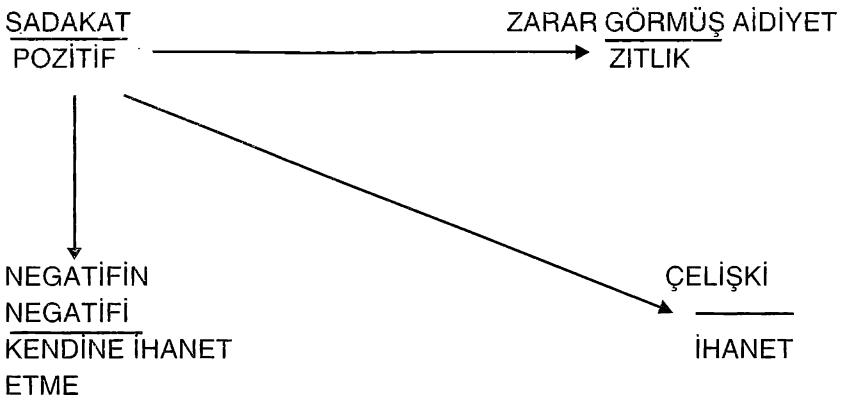
Cesaret:




Cesur bir insan geçici olarak, anlık korkulara kapılabilir; fakat yine de davranır. Korkak davranmaz. Sınırın sonuna varılmıştır, bununla beraber, bir korkak eyleme geçtiğinde korkaklığı gözler önündedir: Siperler civarında cereyan eden şiddetli bir savaş. Siperde yaralı bir görevli, korkağa döner ve "Jack, arkadaşların cephanesi bitiyor. Bu mermi kutularını mayınlı alana götür, yoksa mahvolacaklar" der. Korkak silahını alır ve... görevliyi vurur. Ama çok geçmeden bunun bütünüyle korkaklığın sınırına ulaşmanın eylemsel izdüşümü olduğunu anlarız.

COMING HOME (EVE DÖNÜŞ)'de komutan Roy Hyde (Bruce Dern) kendisini bacağından vurur; böylece Vietnam'a gitmeyecektir. Sonra Hyde, yan olay örgüsünün doruğunda, kötünün iyisiyle yüzleşir: Küçük düşürücü yaşam ve ıstırap, ölümün ve bilinmezin dehşetine karşı. Kolay olanı seçer ve boğar kendini. Açlık grevi yapan siyasi mahkûmlarınkiler gibi bazı intihar kararları cesaret gerektirse de sınırın en uç noktasına ulaşmış ve cesur gibi görülebilen insanların aslında yaşam sürdürme cesaretinin eksikliğini açık eden bir eylemdir.

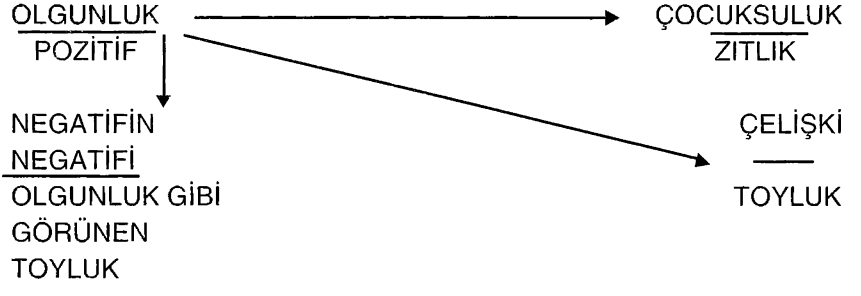
Sadakat:




Zıtlık: Evli bir kadın başka bir adama aşık olur ama bu yönde bir eylemi olmaz. İçten içe, iki adama karşı da sadıktır; ama ne zaman ki kocası öğrenir, zarar görmüş aidiyetini bir ihanet olarak görür. Kadın, diğer adamla yatmadığını ileri sürerek kendini savunur; ihanet etmemiştir. Hissiyat ve eylem arasındaki fark çoğu kez subjektiftir.

Ondokuzuncu yüzyılın ortalarında Osmanlı İmparatorluğu Kıbrıs'taki hakimiyetini yitiriyordu ve ada çok geçmeden İngilizlerin eline geçecekti. PASCALI'S ISLAND (PASCALİ'NİN ADASI) filminde Pascali (Ben Kingsley) Türk hükümetine casusluk yapar ama korkutulmuş bir adamdır ve üstelik raporları okunmamaktadır. Bu yalnız ruh, kendisine İngiltere'de daha mutlu bir yaşam öneren bir İngiliz çift ile olur (Charles Dance ve Helen Mirren). Bu zamana kadar Pascali'yi ciddiye alan yegane insanlar onlar olduğundan Pascali'nin içsel dengesinin terazisi o yöne ağır basar. Arkeolog olduklarını söylemiş olmalarına rağmen, sonunda onların İngiliz casusları olduklarını düşünmeye başlar (zarar gömüş aidiyet) ve ihbar eder onları; onlara ihanet eder. Öldürüldüklerinde de eski bir heykel peşinde olan antika hırsızları olduklarını anlar. İhaneti trajik bir şekilde kendi mutluluğuna ve hayallerine ihanetiyle sonuçlanmıştır.

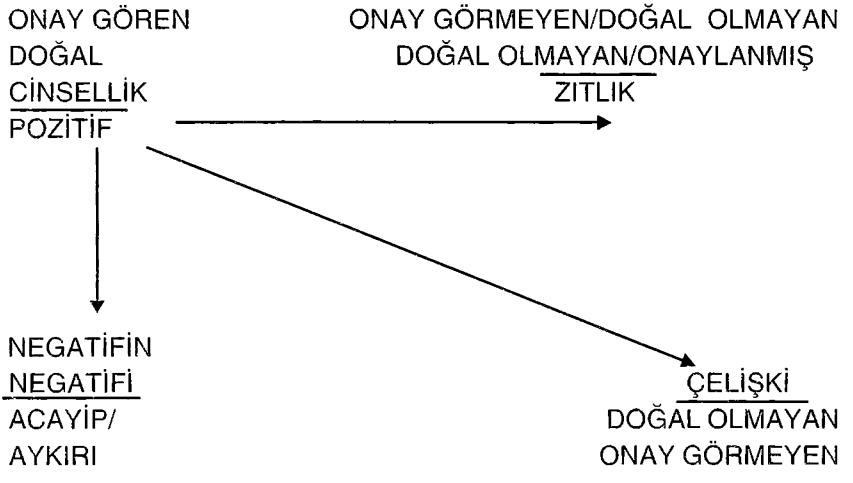
Olgunluk:



BIG filminin tetikleyici olayında yeniyetme Josh Baskin (David Moscow) otuz iki yaşındaki bir adamın (Tom Hanks) suretine bürünür. Film çabucak Negatifin Negatifine zıplar, sonra olumsuzluğun karanlığını ve koyu renklerini taramaya başlar. Josh ve patronu (Robert Loggia) F.O.A da, oyuncak bir piyanoda step dansı yaparlarken durum, çocukçadır gerçi, ama Negatiften çok Pozitiftir. Josh ve yardımcısı (John Heard) hentbol sahasında yakalamaca oynarken, durum tam anlamıyla kusursuzca çocuksudur. Aslında, bütün yetişkin dünyasının, hep beraber yakalamaca oynayan çocuklarla dolu bir dünyadan ibaret olduğunu anlarız.

Kriz'de, Josh bağdaşmaz faydalarla yüzleşir: Kariyer başarılarıyla dolu bir yetişkin yaşamı ve sevdiği kadına karşı yeniyetmeliğe geri dönüş. Çocukluğunu isteyen olgun seçimini yapar ve tatlı bir ironiyle ifade edildiği gibi sonunda 'büyük' olur. Biz ve o, olgunluğun anahtarının tamamlanmış bir çocukluğa 'sahip olmuş olmak' olduğunu hissederiz. Çünkü yaşam gençliğimizde değiştirilir ya da şekillendirilir ve olgunluğun Negatifinin Negatifine, bir düzeyinden diğerine yaşar dururuz. BIG çok zekice kurgulanmış bir filmdir.

Son olarak, içinde pozitif değerin onay gören, doğal seks olduğu bir film düşünün. Onay gören kastım, toplum tarafından göz yumulmuş ve kabullenilmiş olmasıdır; "doğal"ın anlamı doğurganlığa uygun cinsiyettir; arkadaşlık zevki ve aşkın bir ifadesi.




Evlilik dışı ve evlilik öncesi ilişki doğal olmalarına rağmen, hoş karşılanmayan durumlardır ve bunlara karşı çıkılır. Toplum çoğu zaman fahişeliği hoş karşılamamaktan da ileri gider ama bu da tartışılabilir şekilde doğaldır. İki eşlilik, çok eşlilik, çok kocalılık, ırklar arası evlilik ve örflere, adetlere uygun evlilikler bazı toplumlarda onaylanır, bazılarında ise onaylanmaz. Bekâret tartışılabilir şekilde doğal değildir ama kimse sizi

dine adanmış bir bakire olmaktan alıkoymaz; bir rahip ya da rahibe gibi bekâret andı içmiş biriyle cinsel ilişkiye girmek de, kilisenin kaşlarını çatmasına neden olur.

Çelişki başlığı altında insanlık keşiflerin sınırını bilmez görünüyor: Röntgencilik, pornografi, şehvet düşkünlüğü, nemfomani, fetişizm, teşhircilik, fortçuluk, giysi sapıklığı, tecavüz, pedofili ve sadomazoşizm doğal olmayan ve kabul görmeyen bazı münasebet türleri.

Homoseksüellik ve biseksüellik konum olarak biraz daha farklı bir yerde duruyor. Bazı toplumlarda doğal karşılanıyor; diğerlerinde doğal değil. Birçok batı ülkesinde homoseksüellik onaylanıyor; buna karşın bazı üçüncü dünya ülkelerinde idamlık bir suç olarak kabul ediliyor. Seks, toplumsal ve kişisel algıyla birebir alakalı olduğundan, bu belirlemelerin çoğu keyfi görünebilir.

Ama ortak cinsi sapıklıklar uç nokta ya da sınır değildir. Bunlar münferittir, işlenegelmiştir; şiddetle dahi olsa yapılmıştır. Bununla beraber cinsel obje diğer türlerden olduğunda –hayvanlar ya da ölüler- nekrofili ya da sapkınlığın başka türleri birleştirilip yığıldığında zihinler isyan eder.

CHINATOWN: Onaylanmış doğal seksin uç noktası ensest değildir. Bu sadece çelişkidir. Bu filmde ise Negatifin Negatifi, kendi ensestinin dölüyle ensesttir. İşte bu yüzden Evelyn Mulwray çocuğunu babasından korumak için hayatını riske atıyor. Onun deli olduğunu ve bunu tekrar yapacağını biliyor. Bu, cinayete sebep olan motivasyondur. Cross damadını öldürüyor çünkü Mulwray kızından olan kızının nerede saklandığını söylemeyecektir. Bu, filmin doruğundan sonra ne olduğudur; Cross dehşet içindeki çocuğun gözlerini kapatır ve onu annesinin tüyler ürpertici ölümünden çekip alır.

Negatifin Negatifi prensibi sadece trajik olarak değil, komik olarak da işler. Komik dünya eylemlerin sınırlara gitmek zorunda kaldığı yabani, karmaşık bir yerdir. Böyle olmadığı durumlarda, kahkahalar güme gider. Hafif Fred Astaire/Ginger Rogers filmleri bile sınıra dokunur. Fred Astaire alışıldığı üzere kendini aldatan bir karakteri oynarken doğrunun değerine düşman kesilirler; o, kendisine güzel kıza aşık olduğunu tekrarlayıp dururken biz, kalbinin gerçekte Ginger'a ait olduğunu biliriz.

İyi yazarlar karşıt değerlerin insan deneyimlerinin sınırı olmadığını bilegelmişlerdir. Eğer bir hikaye çelişik değerde dursa, ya da daha kötüsü, Zıtlık'ta dursa, bizim her yıl yüzlercesinden muzdarip olduğumuz alelade durumları yankılamaktan başka bir şey yapmış olmaz. Çünkü aşk/nefret, gerçek/yalan, özgürlük/esaret, cesaret/korkaklık ve benzeri konular hakkındaki basit hikayeler önemsiz ve bayağıdır. Bir öykü Negatifin Negatifine ulaşmasa bile, seyirciyi tatmin edebilir ama hiçbir zaman pırıltılı ve haşmetli olamaz.

Yeteneğin, hünerin ve bilginin diğer tüm faktörleri de eşittir; mükem-

mellik, yazarın negatif tarafı nasıl işlediğinde saklıdır.

Eğer öykünüz tatmin edici görünmüyor ve bazı yönlerden aksıyorsa, hikayenin karmaşasının içine girmek ve kusurlarını algılamak için bazı araçlara ihtiyaç duyacaksınız demektir. Bir öykü zayıf olduğunda, sebep kesinlikle karşıt güçlerin zayıf oluşudur. Yaratıcılığınızı, hoşlanılabilir şeyleri bulmaya ve kahramanın ve onun dünyasının çekici, güzel göstermek için kullanmak yerine, negatif tarafı reaksiyon yaratacak şekilde inşa edin; bu zincir doğal olarak ve dürüstçe pozitif boyutlardan öç alsın, kârlı çıksın.

İlk adım, söz konusu değerleri ve bunların işleyişlerini sorgulamaktır. Pozitif değerler nelerdir? Hangisi yücedir ve öykünün doruğunu döndürebilir? Karşıt güçler Negatifin gölgelerini tarayıp tümünü kapsar mı? Aynı zamanda Negatifin Negatifinin gücüne ulaşırlar mı?

Genel olarak ilerlemeler, birinci bölümde pozitiften zıtlığı, diğer bölümlerde çelişkiye ve final bölümünde de Negatifin Negatifine doğrudur; öykü trajik olarak bitebilir ya da derin, adamakıllı bir değişiklikle Pozitif'e dönebilir. Diğer yandan BIG, Negatifin Negatifine sıçrar, sonra da hamlığın tüm derecelerini fenerle tarar ve aydınlatır. CASABLANCA daha da radikaldir. Rick Negatifin Negatifinde, faşist zorbalık altında yaşayan, kendinden nefret eden, kendine yalanlar söyleyen biriyken açılır; öykü, sonra bu üç değer için de pozitif bir doruğa doğru çalışır. Herhangi bir şey olabilir; yeter ki çizginin sonuna, sınıra varılsın!

# 15
# İZAH

## ANLATMA, GÖSTER!

İzahtan kasıt, hadiseler ve olgulardır –çevre hakkında bilgi, biyografi, karakterleştirme; seyirci takip etmek ve hikayenin olaylarını, olgularını kavramak için ihtiyaç duyar bunlara.

Herhangi bir okur, bir senaryonun içinde kolaylıkla, izahı inceleyerek, yani yazarın izahı nasıl yaptığını ele alarak onun ustalığını kabataslak muhakeme edebilir. İyi izah, üst düzey bir öykünün garantisi değildir ama bize yazarın hünerini anlatmakta üstüne yoktur. İzahta ustalık, izahı görünmez yapmak, izahı sezdirmemektir. Öykü ilerlerken seyirci zahmetsizce, hatta şuursuzca bilmesi gerekeni soğurur.

Ünlü aksiyom 'Anlatma, göster!' bir anahtardır. Hiçbir zaman, herhangi bir karakterin ağzındaki sözcükleri, seyirciye dünya hakkında, tarih hakkında ya da kişi hakkında izah edecek şekilde tasarlamayın! Onun yerine bize, içindeki insanların dürüst ve doğal şekilde konuştuğu ve davrandığı doğal, dürüst sahneler gösterin lütfen. Aynı zamanda, yine de hadise ve olguları dolaylı olarak geçin. Başka bir deyişle, izahı meraklı ve heyecanlı yollarla dramatize ederek anlatın.

Dramatize edilmiş izahlar iki türlü sona hizmet eder: İlk amacı mevcut uyuşmazlığı, mücadeleyi ve durumu daha ileri taşımaktır. İkinci amacı bilgi iletmektir. Sabırsız çömezler bu düzenin aksine hareket ederler; izah etme görevini dramatik gerekliliğin önüne geçirirler.

Örneğin Jack konuşuyor: "Harry, ne kadar zamandır birbirimizi tanıyoruz Tanrı aşkına? Ne? Neredeyse yirmi yıldır, öyle değil mi? Kolejde bile beraberdik; o zamandan beri yani. Bu, uzun bir süre, öyle değil mi Harry? Pekâla, hangi cehennemdesin bu sabah; neden kahvaltıda hazır değilsin lanet olası?" Bu satırların onları gizlice dinleyen seyirciye Jack ve Harry'nin arkadaş olduklarını, yirmi yıl önce aynı okula gittiklerini ve henüz kahvaltı etmediklerini anlatmaktan başka amacı yoktur –kesinlikle doğal olmayan davranışlar. Hiç kimse bir diğer kişiye, hali hazırda ikisinin

de biliyor olduğu -aşikâr olanı söylemek zorunlu bir ihtiyaç olmadıkça- bir şeyi söylemek gereği duymaz. Bu yüzden, eğer bilgi gerekliyse, yazar diyalog için olgulardan ve hadiselerden daha iyi sebepler bulmak zorundadır.

İzahı dramatize etmek için şu prensibi aklınızda tutun: İzahı cephaneliğe dönüştürün. Sizin karakterleriniz dünyalarını tanıyor, kendi öykülerini, kendilerini, birbirlerini biliyorlar zaten. Amaçlarına ulaşma savaşında, bırakalım bildikleri ne varsa cephane olarak kullansınlar. Yukarıdaki örneği cephaneliğe dönüştürelim: Jack, Harry'nin zorlukla bastırdığı esnemesine tepki veriyor ve kanlı gözlerle şöyle diyor: "Harry, şu haline bak! Aynı hippi traşı, geceden taşlaşmış saçlar aynı; yirmi yıl önce okuldan kovulmana sebep olan aynı çocukça hareketler. Neden uyanıp lanet kafanı kahvenin içine sokmuyorsun?" Seyircinin gözleri Harry'nin tepkisini görmek için hemen sahneye sıçrar ve dolaylı yoldan 'yirmi yıl' ile 'okul' kelimelerini duymuş olur.

"Anlatma, göster!", yeri gelmişken, kamerayla, Harry ve Jack'in okuldan ayrılıp acemi birliğine katıldıkları fotoğrafı, aradan gösterip, kuru temizleme dükkanı açışlarına, oradan da çifte düğüne ait karelere pan yapan kareler çekmek değildir. Bu anlatmaktır zaten, göstermek denemez buna. Kameradan, asıl filmi, içinde düğün dernek kaydı olan bir kasete dönüştürmeyi istemektir. "Anlatma, göster" demek, karakterler ve kamera doğrulukla ve doğallıkla davranır demektir.

İzahın düğümlenmiş problemleriyle uğraşmak bazı yazarları öylesine korkutuyor ki, bundan bir an önce kurtulmak için çabalıyorlar ve sonuçta yazdıkları öyküleri stüdyo metin analisti ancak toparlayabiliyor. İzah tortularından geçilmeyen birinci bölüm boyunca zorlukla yürüyebilen okur, çok geçmeden anlıyor ki bu yazar, zanaatına hakim olamayan bir amatördür. Sonra da son sahneye atlıyor hemen.

Kendinden emin yazarlar azar azar ayrıştırır ve elerler; bütün öykü boyunca, son bölüm doruğuna dek tedricen ve fark ettirmeden verirler. Bu iki prensibi izlerler: Hiçbir zaman seyircinin akıl yoluyla ve kolayca tahmin edebileceği bir şeyi verme! Kaçırılan olgu ya da hadise kafa karışıklığına sebep olmadığı sürece izaha geçme! Seyircinin ilgisini bilgi vererek çekmek ya da bunu daimi kılmak mümkün değildir. Ama bilgiyi esirgeyerek, sakınarak yapabilirsiniz bunu; elbette anlamak için gerekli olan şeyler hariç.

İzahı ilerletin. Diğerleri gibi, izahın da ilerleyici bir modeli olmalıdır: Bu yüzden, en az önemli olan olay ya da olgular erkenden gelirken daha önemlileri arkadan gelir ve son olarak da, kritik olay ve olgular gerçekleşir. Peki izahın kritik parçaları nelerdir? Sırlar. Acı yüklü doğrular, karakterler tarafından bilinmek istemezler.

Diğer bir deyişle 'Kaliforniya sahneleri' yazmayın. Kaliforniya sahneleri

birbirlerini pek tanımayan iki insanın karşı karşıya oturmuş kahve içerken ansızın hayatlarının en derin, en karanlık sırları hakkında imalı konuşmalar yapmaya 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 böyle yollardı beni."

Yeni karşılaşan insanlar arasındaki düşüncesiz, tedbirsiz konuşmalar ve ihtiyatsız itiraflar zorlama ve yanlıştır. Yazarlara bu nokta işaret edildiğinde, böyle şeylerin gerçekten de olduğunu söyleyerek karşı çıkarlar; bazı insanların çok kişisel olan konuları bile tamamen yabancı insanlara anlatabildiğini söylerler. Ve ben de aynı fikirdeyim. Ama sadece Kaliforniya'da; Arizona'da, New York'ta, Londra'da, Paris'te ya da dünyadaki herhangi başka bir yerde değil.

Batı sahilinde yaşayanların belli bir kısmı, "birbirlerini" birbirlerinin ruhlarıyla temasta olan" güvenilir Kaliforniyalılar olarak geçerli kılmak için düzenlenen kokteyl partilerinde, önceden hazırlanmış karanlık ve derin sırlara sahiptir. Böyle partilerde kekimi yerken biri bana çocukken ayakkabılarının içinde köpek boku olduğunu söylese benim düşüncem şöyle olur: "Vaov! Eğer bu, ezilmiş avokado yerken hazırlanmış derin ve karanlık bir sırsa, işin aslı ne o zaman?" Çünkü her zaman başka bir şeyler vardır. Söylenen her ne ise, söylenemeyecek olanı gizler.

Evelyn Mulwray'in karışık durumunu düşünelim; "Benim kız kardeşim ve aynı zamanda benim kızım" kokteyllerde paylaşabileceği bir şey değildir. Bunu Gittes'e, kızını babasının ellerinden uzak tutmasını söyleyerek anlatır. "Beni öldüremezsin Luke, ben senin babanım" Darth Vader'in oğluna hiçbir zaman itiraf etmek istemeyeceği bir sırdır ama söylemese ya çocuğunu öldürmek zorunda kalacak ya da onun tarafından öldürülecektir.

Bunlar dürüst ve güçlü anlardır çünkü hayatın baskısı bu karakterleri iki kötü arasına sıkıştırmıştır. Pekâla, iyi yazılmış bir öyküde baskı nerede daha fazladır? Sınırın sonunda. Zeki yazar, bu yüzden, zamana dair sanatın ilk kuralına uyar: En iyiyi en sona sakla! Çünkü çok fazla şeyi çok önceden ifşa edersek, seyirci dorukların geliyor olduğunu onlar gelmeden çok önce anlar ve görür.

*Sadece seyircinin bilmek istediği ve kesinlikle ihtiyaç duyduğu izahı yapın; fazlasını değil!*

Diğer yandan, yazar anlatımı kontrol ederken, bilgiye olan ihtiyacı ve isteği de kontrol eder. Eğer anlatımda belli bir nokta, bir kısım izah bilinmeliyse ve aksi durumda seyirci takip etmeye muvaffak olamayacaksa, merak uyandırarak bilme arzusu yaratın. İzleyicinin zihnine 'neden' sorusunu sokun. "Neden bu karakter böyle davranıyor? Neden böyle ya da şöyle olmuyor? Neden?" Bilgiye aç oluşla, dramatize edilmiş olay ya da

olguların en anlaşılması zor olanları bile, anlatımın içine tam anlamıyla nüfuz edecektir.

Biyografik izahla baş etmenin bir yolu anlatmayı kahramanın çocukluğundan başlatıp yaşamının her seviyesi boyunca işlemektir. Mesela THE LAST EMPEROR Pu Yi'nin (John Lone) yaşamındaki altmış yılı kapsar. Öykü, sahneleri Çin İmparatoru yapıldığı çocukluk döneminden başlayarak ipe dizer; gençlik yılları ve genç evliliği, batıdaki eğitim yılları, çöküşün başlaması, önemsiz bir Japon olarak geçirdiği yıllar, komünistlerin hükmü altında geçirdiği yıllar, Pekin'in botanik bahçelerinde rençper olarak geçirdiği son günleri... LITTLE BIG MAN bütün bir yüzyılı beyazperdeye aktarır. CARNAL KNOWLADGE, FAREWELL, MY CONCUBINE ve SHINE; hepsi gençlikte başlar ve kahramanın yaşamının ortasındaki ya da daha ilerideki anahtar olaylar boyunca birdir bir oynar.

Bununla beraber, karakterlerin büyük çoğunluğunun hayatlarının doğumdan ölüme kadar takip edilememesi bu tasarıyı uygunsuz ve kullanışsız gösterebilir: öykülerin omurgası olmayacaktır. Bir ömrü kapsayan bir öyküyü anlatmak için dev bir gücün omurgasını ve sebatını yaratmak gerekir. Ama çoğu karakter için çocukluktaki bir tetikleyici olaydan kalan hangi yegane, hangi derin arzu yüzyıllar boyunca söndürülmeden sürer? İşte tam da bu yüzden, neredeyse bütün öykülerin omurgası, kahramanı sadece aylarca, haftalarca, hatta ve hatta günlerce izlemekle yetinir.

Bununla beraber, elastik, katlanabilir bir Omurga yaratılabilirse, o zaman hikaye epizodik olmadan da on yılları kapsayan bir şekilde anlatılabilir. Epizodik "zamanın uzun bölümlerini kapsamak" anlamına gelmez; daha çok "ara sıra meydana gelen, düzensiz aralıklar" kastedilmektedir bu deyişle. Yirmi dört saati anlatan bir öykü de, eğer o gün olan her şey, her zaman olan şeylerle alakasızsa, epizodik olabilir. Diğer yandan, LITTLE BIG MAN, bir adamın, Amerika yerlilerinin beyazlar tarafından soykırımını önleme çabaları çerçevesinde birleştirilmiş bir hikayedir – hikayenin anlattığı bir yüzyıldan öte, nesilleri kapsayan bir barbarlıktır. CARNAL KNOWLADGE bir adamın, kadınları küçük düşürmek ve onlara zarar vermek konusundaki kör arzularını işler; hiçbir zaman idrakına varamadığı, ruhunu zehirleyen bir arzudur bu.

LAST EMPEROR'da, bir adam ömrünü tek bir soruya cevap bulabilmek için harcar: Kimim ben? Pu Yi üç yaşında imparator olmuştur ama bunun ne anlama geldiği hakkında hiçbir fikri yoktur. Onun için saray, oyun alanından başka bir şey ifade etmemektedir. Çocukluk kimliğine sımsıkı sarılmıştır, ta ki bir yeni yetme olduğunda bile emzirilene dek. İmparatorluk görevlileri onun bir imparator gibi davranması için diretir dururlar, fakat sonra anlar ki, imparatorluk yoktur. Yanlış bir kimlikle yüklenmiş olarak, birbiri ardınca kişilik elbiseleri giyer üzerine, ancak hiçbiri uymaz: Önce bir İngiliz bilgini ve beyefendisi olur, sonra seks atleti ve hedonist,

ardından sosyete partilerinde Sinatra taklitleri yapan ehli keyf biri, ardından bir devlet adamı, sonra da Japonların kuklası bir adam. Neticede son kimliğini ona komünistler verir; bir bahçıvan.

FAREWELL, MY CONCUBINE Dieyi'nin (Leslie Cheung) dürüst yaşamı araştırdığı elli yılı anlatır. Çocukluğunda Pekin Opera'sının efendileri insafsızca döver onu, beynini yıkarlar ve öyle olmamasına rağmen, kendisinde kadın doğası olduğunu itiraf etmeye zorlarlar. Bunu yaptığı takdirde, işkence görmeyecektir. Kadınsıdır ama kadınsı birçok erkek gibi de, tam bir erkektir. Bu noktadan sonra hikayedeki bütün çelişkiler, gerçeği söyleme arzusundan kaynaklanmaktadır. Ama Çin'de sadece yalancılar hayatta kalır. Sonunda dürüstlüğün imkânsız olduğunu anlar ve kahraman kendi canına kıyar.

Ömrü kapsayan omurgalar seyrek olduğundan, Aristoteles'in, "öyküye şeylerin ortasından başlayın" tavsiyesini dinleriz. Doruksal olayı kahramanın yaşantısında konumlandırdıktan sonra, mümkün olduğunca ona yakın başlarız. Bu tasarı anlatmanın süresini sıkıştırır ve tetikleyici olaydan önce karakterlerin biyografisini uzatır. Örneğin, eğer doruksal olay karakter otuz beş yaşına bastığında vuku buluyorsa, filmi yeniyetme olduğu dönemden değil, doğum gününden bir ay kadar öncesinden başlatırız. Bu, kahramana otuz beş yıllık var oluşunun üzerine inşa edebileceği maksimum değeri de verir. Sonuç olarak, günlük yaşamındaki denge bozulduğunda, artık risk alman gerekmektedir ve öykü çatışmalarla dolu olacaktır.

Sözgelimi, evsiz bir alkolik hakkında bir öykü yazmanın zorlukları üzerinde düşünelim. Kaybedecek nesi var? Neredeyse hiçbir şeyi yok. Bir ruhun mukavemetine tarif edilemeyecek kadar kötü darbeler indiren sokaklar ve sokaklar; bu sokaklarda ölüm bir lütuf olabilir ve hava durumundaki bir değişiklik bile ölüm getirebilir. Küçük değerleri olan ya da hiçbir şeyi olmayan hayatlara tanık olmak acıklıdır ama tehlikede olan bu kadar az şeyle, yazar acı çekmenin statik bir portresini resmetmeye indirgenir.

Biz, daha çok kaybedecek bir şeyleri olan insanlar hakkında öyküler anlatırız; kariyeri, ailesi, idealleri, fırsatları, itibarı, umutları ve hayalleri olan insanlar hakkında. Böyle bir yaşam, dengesini yitirdiğinde karakterler nazik durumların, tehlikelerin içine düşerler. Varlıklarının dengesini tekrar kurabilmek için, kaybetmeye karşı koyarlar. Savaşları, yani karşıt güçler karşısında kazanılmış değerlerin riske edilmesi, çatışmalar yaratır. Ve bir öykü çatışmalarla kalınlaştığında, karakterler elde edebilecekleri bütün cephaneliğe ihtiyaç duyarlar. Sonuç olarak, yazar dramatize etmekte çok küçük sorunlarla karşılaşır; olaylar ve olgular filme doğallıkla ve göze görünmeden katışır. Ama öykü çatışma eksikliği çektiğinde, yazar toz alıyor demektir.

Mesela, ondokuzuncu yüzyıl oyun yazarlarından kaç tanesinin izaha

ustalıkla hakim olduğuna bakalım: Perde açılıyor ve sahnede bir oturma odası dekoru var. İki hizmetçi giriyor: Birisi otuz yıldır orada çalışan bir hizmetçi, diğeri de genç bir hizmetçi ve daha bu sabah işe alınmış. Yaşlı olan yeni gelene dönüyor ve "Dr. Johanson ve ailesi hakkında hiçbir şey bilmiyorsun değil mi?" diye soruyor. "İzin ver anlatayım..." Ve mobilyaların tozunu alırlarken yaşlı hizmetçi Johnson ailesinin bütün öyküsünü, çevresini ve kişiliklerini anlatıyor. İşte yazarın toz alması tam da bu demektir; sebepsiz izah.

Ve bugünlerde de hâlâ görüyoruz bunları.

OUTBREAK: Açılış sekansında, Colonel Daniels (Dustin Hoffman) Ebola salgınını durdurmak için Batı Afrika'ya uçar. Uçakta genç bir tıp asistanı vardır. Daniel ona döner ve şöyle der: "Ebola hakkında bir şey bilmiyorsun değil mi?" Ve virüsün bütün patolojisini sayıp döker. Eğer genç asistan insanlığı tehdit eden bir hastalıkla savaşma eğitimi almadıysa, ne işi var o görevde? Kendinizi, bir kişinin diğeriyle, ikisinin de bildiği ya da bilmesi gerektiği bir konu hakkında diyalog yazıyor olarak bulursanız; elinizi vicdanınıza koyun ve sorun: Bu dramatize edilmiş midir? Bu izah cephane sayılabilir mi? Sayılmazsa, atın.

Eğer izahları tümüyle dramatize edebiliyorsanız ve onları görünmez yapabiliyorsanız, eğer seyircinin bilmesi gerekeni ve bilmek istediğini ayrıştırarak, en iyiyi sona saklayarak açıklamaları kontrol edebiliyorsanız, işinizi öğreniyorsunuz demektir. Ama bu, yazarları zanaatı bilenler için paha biçilmez bir değer yapmaz; öyleyse sorunları nedir bunların? Karakterlerine anonim bir geçmiş vererek izahtan kaçınmak yerine, onların biyografilerini önemli olaylarla süslemek için yollarından çıkıyorlar. Çünkü, hikaye anlatıcısının, anlatımda onlarca kez yüzleştiği meydan okuma nedir? Sahnenin nasıl döndürüleceğini ve dönüm noktalarının nasıl yaratılacağı.

## BACKSTORY[4] KULLANIMI

Sahneleri sadece şu iki yoldan biriyle döndürebiliriz: eylemle ya da açığa vurarak. Başka yolu yoktur bunun. Eğer, sözgelimi, birbirlerini seven ve birlikte olan bir çifte sahipsek ve bu durumu negatife, nefrete ve ayrılığa çevirmek istiyorsak, bunu eylemle yapabiliriz: Kadın erkeğe bir tokat atar ve "Artık katlanamıyorum buna. Bitti" der. Açığa vurmayla yaparsak: Erkek kadına bakar ve şöyle der, "Kız kardeşinle üç yıldır aramızda bir şeyler var. Ne yapmayı düşünüyorsun bu konuda?"

Güçlü açığa vuruşlar Backstory'den gelir, -karakterlerin yaşamlarında

4 Backstory: İngilizce *back* geri, arka; *story* de hikaye gibi anlamlara gelmektedir. Backstory sinema ile ilgili bir deyim, Türkçede tam karşılığı olmamakla beraber, karakterlerin geçmişlerindeki olay, olgu ve hikayeleri ifade ediyor. (Ç.N.)

önceden olmuş, yazarın kritik noktalarda gösterebileceği önemli olaylar Dönüm Noktalarını yaratır.

CHINATOWN: "O benim kız kardeşim ve benim kızım" bir izahtır, ikinci bölümün doruğunu döndürmek için saklanmış enfes bir açığa vuruştur ve üçüncü bölüme helezonlar çizerek giden bir ortam yaratır. THE EMPIRE STRIKES BACK: "Beni öldüremezsin Luke, ben senin babanım" STAR WARS'un backstory'sinden bir izahtır; mümkün olabildiğince büyük bir etki bırakması için saklanmıştır, doruğu döndürmüş ve bütünüyle yeni bir filmin, RETURN OF THE JEDI'nin doğumunu gerçekleştirmiştir.

Robert Towne, CHINATOWN'da Cross ailesinin ensest ilişkilerini daha önceden, Gittes'e bu durumu sadakatsiz bir hizmetçiyle keşfettirerek izah edebilirdi. George Lucas, Luke'un babasının kimliğini, C3PO'nun R2D2'ya şunu demesini sağlayarak da izah edebilirdi: "Luke'a anlatma, duyunca gerçekten de şaşkına dönecektir, ama Darth onun babası." Backstory izahını daha çok patlayıcı, tahmin ve sonuç arasında yarıklar açan ve işin içyüzüne yumruklarını indiren dönüm noktalarını yaratmak için kullandılar. Az tahminle, sahneler hiçbir şey getirmez; sadece aksiyon, aksiyon ve aksiyon getirirler. Kaçınılmaz şekilde aksiyonun ve açığa vurmanın karışımına ihtiyaç duyarız. Açığa vuruşlar, aslında, daha çok etki uyandırmaya eğilimlidir ve bu yüzden onları bölüm dorukları için, büyük Dönüm Noktaları için ayırır ve erteleriz.

## GERİYE DÖNÜŞ (FLASHBACKS)

Flashbackler izahın başka bir türlüsüdür. Diğer her şey gibi, iyi ya da kötü yapılanı vardır. Diğer bir deyişle, seyirciyi uzun, sebepsiz, izahatlarla dolu diyaloglarla sıkmak yerine, onları istenilmeyen, donuk, olgu ve olay dolu geriye dönüşlerle sıkarız. Ya da işimizi iyi yaparız. Geleneksel izahın hoş prensiplerini izlersek, bir Flashback işleyebilir.

*Önce, flashbackleri dramatize edin.*

Geçmişteki yavan sahnelere geri dönmek yerine, kendi tetikleyici olayı, sahne ilerleyişleri ve dönüm noktaları olan bir mini-drama yazın. Yapımcılar sık sık, Flashbacklerin filmin hızını düşürdüğünü iddia etseler de, onların yaptıkları gerçekten de kötü çünkü; iyi yapılmış Flashbackler aslında sürati artırır.

CASABLANCA: Paris Flashbackleri ikinci bölümün açılışında gelir. Rick sarhoş ve mutsuz bir halde gözyaşlarını viskisinin içine dökerken, filmin ritmi kasten yavaşlamaktadır; birinci bölüm doruğunun gerilimine seyirci nefesini alıştırabilsin diye. Ama Rick, Ilsa ile aralarında geçenleri hatırlarken, Nazilerin Paris'i işgali sırasındaki aşkların öyküsüyle film hız-

lanır, Ilsa Rick'ten ayrılırken, filmi sekans Doruğuna daha da hızlandırarak geçirir.

RESERVOIR DOGS: Bir cinayet gizeminin tetikleyici olayı iki olayı birleştirir: Bir cinayet işlenmiştir; kahraman cinayeti çözer. Agatha Christie, bununla beraber, hikayelerini sadece ikinci kısımla açar –bir gömme dolabın kapısı açılır ve bir ceset düşer. Cinayetin keşfinden hareketle, iki farklı yönde merak uyandırır: Geçmişte, cinayet nasıl ve neden işlendi? Gelecekte, bir sürü şüpheliden hangisi yaptı bunu?

Tarantino'nun tasarımı, basitçe Agatha Christie'nin yeniden işlenmesidir. Karakterlerini tanıttıktan sonra, Tarantino, filmi tetikleyici olayın ilk yarısını atlayarak başlatır –acemice yapılmış bir silahlı soygun- ve hemen ikinci yarıya geçer –kaçış. Kaçan arabanın arka koltuğundaki bir hırsızın yaralanmış olmasıyla, biz, soygunun kötü gittiğini anlarız ve merakımız geçmişe ve geleceğe yönelir. Ters gitmiş olan şey nedir? Ve gelecekte ne olacaktır? Bilme ihtiyacını ve bilme arzusunu yaratmış olarak, depodaki sürati güçten düşen sahnelerde Tarantino soygunun hızlı aksiyon sahnelerine Flashbackler yapar. Basit bir fikir; ama kimse bugüne kadar böylesine bir cesaretle yapmamıştır bunu; sürati hiç kesilmeyen enerjik bir film.

*İkinci olarak, seyircide bilme arzusu ve ihtiyacını uyandırmadıkça bir Flashback yapmayın.*

CASABLANCA: Ilsa aniden tekrar belirir Rick'in hayatında ve Sam'in piyanosu üzerinde bakışları kesişirken; birinci bölümün doruğu aynı zamanda ana olay örgüsünün tetikleyici olayıdır. Bir kokteyl sohbeti sahnesi izler bunu; diyalog sırasında alt metin geçmiş bir ilişkiyi ve tutkularının hâlâ canlı olduğunu ima eder. İkinci bölüm açılırken, seyirci, bu iki kişinin arasında Paris'te neler yaşadığını büyük bir merakla beklemektedir. Sonra, yani seyirci bilmek istediğinde ve buna ihtiyaç duyduğunda flashback yapılır; ama sadece o zaman.

Senaryonun bir roman olmadığını idrak etmeliyiz. Romancılar direkt olarak karakterlerin düşüncelerini ve hislerini anlatabilirler. Biz bunu yapamayız. Dahası, romancılar özgür çağrışımın lüksü için kendilerine izin verebilirler. Biz bunu yapamayız. Nesir yazarı, eğer isterse, karakterini dükkan vitrini boyunca yürütebilir, onu içeri baktırabilir ve çocukluğunu anımsatabilir ona: "Doğduğu kasaba boyunca yürüyordu, babasının onu henüz küçük bir çocukken bu dükkana getirdiği günleri hatırlıyordu; puro içen ve beysbol hakkında konuşup duran yaşlıların arasında oturduğu günleri... Seks kelimesini duyduğu ilk yer orasıydı ve o zamandan beri, sayı yaptığını düşünmeden bir kadınla yatmayı beceremiyordu."

Romanda izah diğerlerine nazaran daha kolaydır, ama kamera yan-

lış olan her şeyi gösteren bir x-ray cihazıdır. Eğer izahı, romandaki gibi serbest çağrışım yoluyla ya da az önceki gibi anlık bir bakışla karakterin düşüncelerini anlatan sahnelerle yapmaya çalışırsak, bu bizi yapmacık kılar.

## RÜYA SEKANSLARI

Rüya sekanslarındaki izah, bir geceliğin içindedir. Yukarıda söylenen her şey, Freudyen klişelerdeki bilgileri saklamakta genelde zayıf kalan eforlara iki misli uygulanmalıdır. Rüyaların az sayıdaki etkili kullanımları için Ingmar Bergman'ın WILD STRAWBERRIES'ine bakabilirsiniz.

### *MONTAJ*

Bu terimin Amerikalı kullanımında, bir montaj, hızla kesilmiş bir motifler serisidir ki, zamanı toptan yoğunlaştırır ya da genişletir ve sık sık görsel öğelere yer verir; dayaklar, gökkuşakları, kırdı döktü sahneleri, feshetmeler, çözümlemeler, gözden kaybolmalar, ya da diğer çok yönlü motifler. Böyle sekansların yüksek enerjisi o sekansların niyetlerini gizlemek için kullanılır: Bilgi aktarımının daha dünyevi hali. Rüya sahneleri gibi, montaj da dramatize edilmemiş izahı seyirci için daha az sıkıcı kılabilme ve onun gözünü meşgul etme gayretidtir. Az sayıda istisnası hariç, montajlar süsleyici fotoğrafçılığa ve dramatize için biçimlendirmeye yönelik tembel bir girişimdir; bundan kaçınılmalıdır.

### *DIŞ-SES ANLATIM*

Dış-Ses anlatım da izahın bir başka yoludur. Tıpkı flashback gibi, iyi ya da kötü yapılanı vardır. Nakletme şu şekilde sınanır: Kendinize sorun, "Eğer Dış-Ses anlatımını senaryodan çıkarıp atsam, hikayenin anlatımına bir zarar vermiş olur muyum?" Cevap evetse eğer, o zaman çıkarmayın. Genel olarak "daha az daha iyidir" prensibi işler: Daha tutumlu uygulama, daha çok etkiyi beraberinde getirir. Dahası, atılabilen herhangi bir şey atılmalıdır. Bununla beraber, istisnalar da mevcuttur. Eğer anlatım kaldırılabiliyorsa ve buna rağmen öykü ayakları üzerinde durmaya devam ediyorsa ve anlatımına bir zarar gelmiyorsa, o zaman anlatımı muhtemelen, -geriye tek bir iyi sebep kalıyor çünkü-, kontrpuan olarak kullanmışsınızdır.

Kontrpuan anlatım Woody Allen'in harika bir hediyesidir bize. HANNAH AND HER SISTERS ya da HUSBANDS AND WIVES filmlerinden Dış-Ses anlatımı kesip atsak bile, hikayeleri yine de duru ve etkin olacaktır. Peki ama neden yapalım ki? Anlatımı espri, ironi ve başka türlü ya-

pılamayacak şekilde içyüzünü kavrayış sunuyor. Anlatımsız kontrpuana eklenen dış-sesli anlatım harika olabilir.

Zaman zaman, özellikle de bölümler arasındaki geçişlerin açılışında ya da onlar süresince yapılan kısa, özlü anlatımlı nakiller, tıpkı BARRY LYNDON'da olduğu gibi, zararsızdır; ama bir film boyunca anlatım yöntemini kullanma eğilimi sanatınızın geleceğine zarar verir. Hollywood ve Avrupa'daki en iyi yönetmenlerden bazıları tarafından her geçen gün yenileri çekilen filmler, bu ağrısız uygulamaya teslim olmaktadır. Sahneleri gür fotoğraf ormanlarıyla ve savurgan yapım değerleriyle doyuruyorlar, sonra onları ses bandındaki bir homurdanmayla birbirine bağlıyorlar ve sinemayı bir zamanlar çizgi roman kitaplar olarak bilinen şeylere dönüştürüyorlar.

Birçoğumuz bu klasik çizgi romanları okuyarak başlıca yazarların etkisinde kaldık; karikatür motifleriyle ve hikayeyi anlatan başlıklarla yazılan romanlar... Çocuklar için iyi ama sinema için değil. Sinemanın kendine has sanatı A sahnesini B sahnesine montajla, kamerayla ya da mercek hareketleriyle bağlar, meydana gelen etki C, D ve E sahnelerini doğurur; bu da anlatım olmadan izah dediğimiz şeydir işte. Son zamanlarda art arda çekilen filmler, odalar ve koridorlar boyunca sabit kalan, sokaklarda bir aşağı bir yukarı giden, setler boyunca gezdirilen kameralardan bize karakterlerin yetişme tarzını, hayallerini ya da korkularını -dış ses kullanarak- anlatan, hatta hikayenin geçtiği toplumun siyasi durumunu açıklarken rol yapan oyunculardan ibaret. Yeter ki filmin milyon dolarlara mal olduğu kitaplarda yazılsın ve afişlerde gösterilsin!

Ses bandını izahla doldurmak pek yetenek isteyen bir şey değildir ve çok da zahmet istemez. "Anlatma, göster!" sanatsal niteliği ve disiplini çağırır; bize miskinliği değil, hayal gücünüzün ve emeğinizin bütünüyle kullanılmasını gerektiren yaratıcı kısıtlamaları öğütler. Dramatizasyonu doğal kılmak, sahneleri dikişsiz birbirine bağlamak zor iştir ama kendimize nakletmenin burnunun üzerindeki konforu yaşamak için izin verirsek yaratıcılığımıza zarar verir, seyircinin merakını yok eder ve anlatıma zayıflatırız.

Daha da önemli olarak, "Anlatma, göster" seyircinizin duyarlığına ve zekasına saygı duymak anlamına gelir. Onları, ayine en iyi kıyafetlerini giymelerini söyleyerek davet edin; izlemeye, düşünmeye, hissetmeye ve kendi sonuçlarını kendileri çıkarmaya gelsinler. Bir çocuğu dizinize oturtup hayatı anlatır gibi davranmayın onlara, çünkü nakletmenin yanlış ya da aşırı kullanımı sadece laçkalık değil, himaye ediciliktir. Ve eğer bu yöndeki eğilim devam ederse, sinema yakında üçüncü sınıf romanlar statüsüne düşecek ve sanatımız giderek değerini kaybedecektir.

İzahın ustalıklı tasarımını çalışmak için, JFK'nin analizini yapmanızı tavsiye ederim. Oliver Stone'un senaryosunu elde etmeye bakın ya da fil-

mi alın ve sahne sahne, mutlak ya da muğlak her olguyu ya da olayı listeleyerek, -çünkü iki türlüsünü de içerir- inceleyin. Sonra bakın bakalım Stone bu bilginin Everest Dağı'nı nasıl parçalamış ve her parçasına nasıl hayat vermiş, her parçasını nasıl dramatize etmiş, ifşa edişin ilerleyişini nasıl hızlandırmış. Sanatçılığın bir şaheseridir bu.

# 16
# PROBLEMLER VE ÇÖZÜMLER

Bu bölüm izleyicinin merakını nasıl uyandıracağınız, onu başka ortamlara nasıl uygulayacağınız, mantıktaki boşluklarla nasıl baş edeceğiniz ve buna benzer sürekli karşılaşacağınız problemlerden sekizini inceliyor. Her problem için zanaatımız çözüm yolları sağlıyor.

## İLGİ PROBLEMİ

Pazarlama bir seyirciyi sinema salonuna çekebilir, ama ritüel başladığında seyircinin filmle ilgilenmesi için geçerli sebepler bulması gerekir. Bir öykü ilgiyi yakalamak, süreç boyunca onu saptırmadan elinde tutmak, sonra da o ilgiyi dorukta ödüllendirmek zorundadır. Bu, öykümüz insan doğasının iki yönüne, akla ve duyguya dokunmadıkça gerçekleştirilmesi neredeyse imkânsız bir görevdir.

Merak, açık şablonları kapamak ve sorulara cevap vermeye duyulan entelektüel bir ihtiyaçtır. Öykü, aksine davranarak bu evrensel arzuya oynar kozlarını; ortaya sorular atar ve açık durumlar yaratır. Her dönüm noktası merakı yakalar. Kahraman gittikçe artan risklere atıldıkça seyirci merak eder: "Sonra ne olacak? Ya sonra?" Ve hepsinden ötesi, "Sonu ne olacak?" Bunun cevabı son bölüm doruğuna kadar gelmeyecektir ve böylece, merak tarafından tutsak edilen seyirci yerinden kıpırdamayacaktır. Bir düşünün; kaç berbat filmde başınızın etini yiyen o sorunun cevabını alabilmek için sonuna kadar katlandınız? Seyirciyi güldürebilir ya da ağlatabiliriz ama bunlardan daha önce, Charles Reade'nin söylediği gibi, onu bekletiriz.

Diğer yandan endişe, yaşamın pozitif değerlerine, -adalet, güç, hayatta kalma, aşk, dürüstlük, cesaret gibi değerler- yönelik duygusal bir ihtiyaçtır. İnsan doğası içgüdüsel olarak negatif olarak algılanan şeylerden itilip pozitif şeylere güçlü bir şekilde çekilir.

Bir öykü başlarken seyirci bilinçli bir şekilde ya da içgüdüsel olarak dünyanın ve karakterlerin değerler yüklü peyzajını yoklar, iyiyi kötüden, doğruyu yanlıştan, değerli şeyleri değersiz şeylerden ayırmaya çalışır.

İyiliğin merkezini arar. Bir kez bu çekirdeği buldu mu, duygular da buraya akmaya başlar.

İyiliğin merkezini aramamızın sebebi her birimizin iyi ya da haklı olduğumuza inanmamızdır ve kendimizi pozitifle özdeşleştirmek istememizdir. İçimizin derinliklerinde kusurlu olduğumuzu biliriz, hatta belki ciddi bir şekilde kusurluyuzdur, belki suçluyuzdur; ama tüm bunlara rağmen bir şekilde kalbimizin haklı taraftan yana olduğuna inanırız. İnsanların en kötüleri bile kendilerinin iyi olduğuna inanırlar. Hitler de Avrupa'nın kurtarıcısı olduğunu düşünüyordu.

Bir keresinde Manhattan'da bir jimnastik salonuna üye olmuştum, mafya ile irtibatlarının olduğunu bilmiyordum ve adı Mr. Coney Island olan eğlenceli, hoş bir adamla tanıştım; gençliğinde vücut geliştirme konusunda bu unvanı almıştı. Ama bununla birlikte, şimdi bir 'düğme adam' idi. Düğmelemek ise 'çenesini kapalı tutmak' anlamına geliyordu. Bir düğme adam insanların ya çenesini kapatır ya da onları susturur... Sonsuza dek... Bir gün buhar odasında otururken bana şöyle dedi: "Bob, bana şunu söylesene. Sen de 'iyi' adamlardan biri misin?" Diğer bir deyişle bu, benim de çeteye dahil olup olmadığımı sormaktı.

Mafya mantığı şu şekilde çalışır: "İnsanlar fuhuş, uyuşturucu ve yasa dışı kumar isterler. Başları belaya girince polislere ve savcılara rüşvet vermek isterler. Suçun meyvelerinden tatmak isterler ama yalancı ve ikiyüzlüdürler; bunu itiraf etmezler. Biz bu hizmetleri sağlıyoruz ama biz ikiyüzlü değiliz. Gerçeklikte yaşarız. Bizler 'iyi' insanlarız." Mr. Coney Island vicdansız bir tetikçiydi ama içten içe iyi olduğuna inanıyordu; kendisini buna ikna etmişti.

Seyirci koltuğunda kimin oturduğu hiç fark etmez; her biri İyiliğin merkezini arar. Empati ve duygusal merak için pozitif odak!

İyiliğin merkezi en azından kahramanın içine konuşlandırılmalıdır. Diğer karakterler bunu paylaşabilirler, çünkü biz birçok karakterle empati kurabiliriz; ama kahramanla empati kurmak zorundayız. Diğer yandan, İyiliğin merkezi 'letafet'i beraberinde getirmez ya da bunu ima etmez. "İyilik", olduğu şey kadar olmadığı şey ile de tanımlanır. Seyircinin bakış açısından 'iyi' bir hükümdür; negatifliğin arka planıyla ilişkiden ya da ona karşı doğmuştur; "iyi olmadığı" hissedilen ya da düşünülen bir evrende.

THE GODFATHER: Sadece Corleone ailesi değil diğer mafya aileleri; hatta polisler ve savcılar bile yozlaşmıştır. Bu filmdeki herkes bir suçludur ya da suçlu biriyle ilişkidedir. Ama Corleone'ler pozitif bir niteliğe sahiptirler; sadakat. Diğer çetelerde gangsterler birbirlerini arkadan bıçaklarlar. Bu onları kötü-kötü olan adamlar yapar. Godfather'ın ailesindeki sadakat onları iyi-kötü adamlar yapar. Biz bu pozitif niteliği ayırt ettiğimizde, duygularımız harekete geçer ve kendimizi gangsterlerle empati halinde buluruz.

Nereye kadar ilerletebiliriz iyiliğin merkezini? Bir seyirci nereye kadar canilerle empati kurar?

WHITE HEAT: Cody Jarrett (James Cagney), filmin iyilik merkezi, psikopat bir katildir. Ama yazar bu negatif ve pozitif enerjilerin dengesini, Jarrett'e önce çekici nitelikler vererek sonra da onun etrafına amansız, kaderci bir dünya inşa ederek ustaca kurmuştur. Zayıf iradeli bir çete üyesidir ama liderlik vasıfları vardır kendisinde. Kendisi hayal gücü kuvvetli ve espritüel bir insanken, onu izleyen FBI ajanları sevimsiz ve sıkıcı adamlardır. En iyi arkadaşı bir FBI muhbiridir, oysa Cody'nin dostluğu samimidir. Bu filmde kimse diğerine muhabbet beslemez, Cody hariç; annesini delice sevmektedir. Bu ahlaki yönetim seyirciyi empati kurmaya çeker. Seyirci "Eğer bir suçlunun hayatını yaşamak zorunda olsaydım, Cody Jarrett gibi olmak isterdim" diye geçirir içinden.

THE NIGHT PORTER: Dramatize edilmiş geri dönüşlerin (flashback) bir art öyküsünde, kahramanlar ve aşıklar (Dirk Bogarde ve Charlotte Rampling) bu şekilde tanışırlar: Erkek bir Nazi ölüm kampının sadist kumandanıdır, genç kız ise mazoşist bir mahkumdur. Ateşli aşkları ölüm kampında yıllarca sürer. Savaşın bitişiyle birlikte yolları ayrılır. Filmin açılışında 1957 yıllarında, bu iki kişi bir Viennese otelinin lobisinde birbirlerini süzerler. Erkek şimdi bir otel görevlisidir ve kadın da konser piyanisti kocasıyla seyahat eden bir misafirdir. Otel odasında kadın kocasına hasta olduğunu söyler ve onu konsere yalnız gönderir, sonra da eski aşığıyla aşkına devam etmek için odada kalır. Bu çift İyiliğin Merkezi'dir.

Yazar ve yönetmen Liliana Cavani bu başarıyı, âşıkların etrafını gizli ve kötü niyetlere sahip SS görevlilerden oluşan toplulukla çevirerek elde etmiştir. Sonra bu karanlık, soğuk dünyanın kalbine küçük bir mum yakar: Aşıkların tanıştıkları koşullara ve tutkularının doğasına rağmen, en derin ve en doğru anlamda, aşkları gerçektir. Bunun üzerine bu aşk sonuna kadar sınanmıştır. SS görevlileri arkadaşlarına kadını öldürmesi gerektiğini çünkü onları ifşa edebileceğini söylediğinde, o şöyle cevap verir: "Hayır, o benim bebeğim, benim bebeğim o." Sevgilisi için hayatını kurban edecektir; kız da onun için. Doruk'ta beraber ölmeyi seçtiklerinde, trajik bir kayıp hissederiz.

SILENCE OF THE LAMBS (KUZULARIN SESSİZLİĞİ): Romanın ve senaryonun yazarları Clarice'i (Jodie Foster) pozitif odak noktasına koymuşlardır ama aynı zamanda Hannibal Lecter (Anthony Hopkins) etrafında; ikinci bir iyilik merkezi de şekillendirip empatiyi ikisine de çekmişlerdir. Önce, Dr. Lecter'e takdire şayan ve arzu edilir nitelikler tahsis ederler: Muazzam bir zeka, keskin bir nüktedanlık ve ironi kabiliyeti, bir beyefendi çekiciliği ve en önemlisi sakinlik. Biz böylesi cehennem bir dünyada yaşayan birinin nasıl olup da bu kadar kendinden emin ve kibar kalabildiğine hayret ederiz.

Sonra, yazar bu nitelikleri çelişkilendirmek için Lecter'i sinik, alık bir toplumla çevreler. Hapisteki psikiyatristi sadisttir ve reklam düşkünü biridir. Gardiyanları budaladır. Çözülmeyen bir davada Lecter'in yardımını isteyen FBI bile ona yalan söyler, bir Carolina adasında açık cezaevi vaadiyle kendi çıkarı doğrultusunda kullanır onu. Bir süre sonra akla büründürüyoruz: Evet, "İnsanları yiyor ama daha kötü şeyler de var. Şimdi örnek düşünemiyorum, ama..." Derin düşüncelere dalıyor ve empati kuruyoruz: "Eğer insan yiyen bir psikopat olsaydım, tıpkı Lecter gibi olmak isterdim."

### *Gizem, Gerilim, Dramatik İroni*

Merak ve kaygı, seyirciyi hikayeye bağlamak için üç olası yol yaratır: Gizem, gerilim ve dramatik ironi. Bu terimler türlerle karıştırılmamalıdır; bunlar, merakı yakalama tarzımıza göre farklılaşan öykü ve seyirci arasındaki ilişkileri isimlendirir.

Gizem'de, seyirci karakterlerden daha az bilir.

Gizem yalnızca merak kullanılarak ilgi toplamak demektir. İzah edici olaylar yaratıp sonra bunları gizleriz; özellikle de art öyküdeki olgu ya da olayları. Seyircinin merakını bu geçmiş olaylarla uyandırırız, gerçeklerden küçük parçalar vererek oynarız onlarla, sonra onu kasten 'kırmızı ringa'larla yanıltarak merakı karanlıkta bırakırız; öyle ki biz gerçek olay ya da olguları saklarken seyirci yanlış olay ya da olgulara inanır veya onlardan şüphelenir.

'Kırmızı ringalar' eğlenceli bir etimolojiye sahiptir: Köylüler, ortaçağ ormanlarında geyikleri ve ormantavuklarını kaçak avladıktan sonra ganimetleriyle sıvışırlarken, Malikane'nin tazısının, kafasını karıştırmak için ormanda bir balık, 'kırmızı bir ringa' sürüklerlerdi.

Bu, kırmızı ringalar ile dikkatleri başka yöne çeken, insanları ilgi göstermek zorunda bırakan, kafa karıştıran ve meraka salan teknik, bir türün seyircileri ve yalnızca onları memnun eder; ki bu da cinayet gizemidir. İki alt çeşidi vardır: Kapalı gizem ve Açık gizem.

Kapalı gizem, art öyküde görülmemiş bir şekilde işlenen bir cinayettir ve Agatha Christie tarzıdır. "Kim yaptı bunu?" şeklindeki asıl soru, şüpheleri çeşitlendirir. Yazar, seyirciyi sürekli yanlış tahminlere salacak katil olması muhtemel en az üç karakter geliştirmelidir, kırmızı ringa yani; bu arada asıl katilin kimliğini doruğa kadar saklamalıdır.

Açık gizem Columbo tarzıdır; seyirci cinayetin işlendiğini ve hatta kim tarafından işlendiğini bile görür. Yazar birçok şüpheli için birçok ipucu yedeklerken öykü, 'Onu nasıl yakalayacak'a dönüşür. Cinayet ayrıntılı

ve girift, kusursuz bir cinayet olarak görünmelidir; teknik ayrıntılar ve bir sürü aşama içeren karmaşık bir düzen... Ama seyirci, bu öğelerden birinin mantığın ölümcül kusuruna sahip olduğunu topyekûn bilir. Dedektif sahneye vardığında içgüdüsel olarak cinayeti kimin işlediğini bilir, kusurlu kanıtları ararken bir sürü ipucunu eler, gerekeni bulur, daha sonra kendiliğinden itiraf edecek olan kibirli-kusursuz-cinayet-işleyenle yüzleşir.

Gizem'de katil ve dedektif doruktan çok önce gerçekleri bilirler ama kendilerine saklarlar. Seyirci arkadan koşarak, anahtar karakterlerin hali hazırda ne bildiklerini çözmeye çalışır. Şüphesiz, eğer yarışı kazanabilirsek, kendimizi mağlup hissederiz. Kim ya da nasıl diye tahmin etmeyi güçlükle denerken aslında yazarın usta dedektifinin çözmesini isteriz olayı.

Bu iki katıksız tasarım hicvedilebileceği gibi bunların karıştırılması da mümkündür. CHINATOWN kapalı başlar ama ikinci bölüm doruğunda açılır. THE USUAL SUSPECTS kapalı gizemin parodisini yazar. "Kim yaptı bunu" diye başlar ama sonra "Kimse yapmadı onu"ya dönüşür... ne olsa "o" olabilir.

Gerilim'de seyirci ve karakterler aynı bilgiye sahiptir.

Gerilim merak ve endişeyi bünyesinde birleştirir. Komedi ve drama filmlerinin yüzde doksanı ilgiyi bu şekilde toplar. Bununla beraber, gerilimde merak olguya ya da olaya ilişkin değildir; merak bir sonuçtur. Bir cinayet gizeminin sonucu her zaman katidir. Kimin yaptığını ya da nasıl yaptığını bilmesek de, dedektif katili yakalayacaktır ve öykü mutlu bitecektir. Ama geciktirim öyküleri mutlu sonlu veya kötü sonlu bitebilir; ya da ironiyle.

Karakterler ve seyirci anlatım boyunca aynı bilgiye sahip olarak omuz omuza ilerler. Karakterler izahsal olgu ya da olayı keşfettiğinde, seyirci de keşfeder. Ama kimsenin bilmediği şey "bunun nasıl tersyüz olacağı"dır. Katıksız gizemde ilişkimiz sempatiyle sınırlıyken, bu tür ilişkide kahramanla empati kurarız ve kimliklerimizi onunla özdeşleştiririz. Usta dedektifler cana yakın, sevimli ve hoş insanlardır ama hiçbir zaman onlarla özdeşleşmeyiz çünkü onlar kusursuzdurlar ve gerçek bir tehlikeyle, nazik durumla karşı karşıya değildirler. Cinayet gizemleri satranç oyunları gibidir; akıl için soğukkanlı eğlencelerdir bunlar.

Dramatik ironide seyirci karakterden daha çok şey bilir.

Dramatik ironi esasen sadece kaygı boyunca ilgi yaratır, sonuç ile olaya ve olgulara ilişkin merakı elemiştir. Böyle öyküler genellikle final sahnesiyle açılır, sonucu kasten izleyiciye hediye eder. Seyirciye olay-

lar gerçekleşmeden önce onları bilmenin tanrısal üstünlüğü verilince, bu duygusal deneyim değişir. Gizemde sonuç için endişe ve kahramanın iyiliği için korku varken, dramatik ironi, bizim halihazırda bildiğimiz şeyin karakter tarafından keşfedilmesi ve felakete giden bir adamı görmenin doğurduğu merhamet duygusuyla dehşet anlarına dönüşür.

SUNSET BOULEVARD: İlk sekansta Joe Gillis'in (William Holden) cesedi, Norma Desmond'un yüzme havuzunda yüzüstü yüzmektedir. Kamera havuzun dibinden çeker, yukarı, cesede bakar ve dış-ses anlatımında Gillis, muhtemelen bizim merak ettiğimiz şeyi, bir yüzme havuzunda nasıl öldüğünü derin derin düşünmektedir, o anlatacaktır bize. Film bir flashback'ler serisi haline gelir, bir senaryo yazarının başarı için mücadelesini dramatize eder. Merhamet duyar ve dehşete kapılırız bu zavallı adam bizim bildiğimiz bir alınyazısını yaşarken. Biliriz ki zengin bir kokonadan kaçma ve dürüst bir senaryo yazma çabaları hiçbir şey getirmeyecektir ve macerası sonunda bir yüzme havuzunda ceset olarak sonlanacaktır.

BETRAYAL: Anti-olay arzusunun öyküyü sondan başa doğru anlatma yöntemi 1934'te Phillip Kaufman ve Moss Hart tarafından, oyunları MERRILY WE ROLL ALONG için icat edildi. Kırk yıl sonra Harold Pinter bu fikri dramatik ironinin son kullanımını istismar etmek için kullandı. BETRAYAL eski âşıklar, Jerry ve Emma (Jeremy Irons ve Patricia Hodge) ayrılmalarından yıllar sonra ilk kez görüşüyorlarken açılan bir aşk hikâyesidir. Gergin bir anda Emma kocasının bildiğini itiraf eder; kocası da Jerry'nin en iyi arkadaşıdır. Film devam ederken ayrılma sahnelerine flashback'ler yapılır, aşkın altın günlerini kapsayan zamanlara dönülür, sonra da erkek kızla karşılaştığında biter. Genç aşıkların gözleri önceden sezişle parıldarken biz karışık duygularla dolmuşuzdur: Aşklarını yaşasınlar isteriz, hoştur çünkü; fakat aynı zamanda çekecekleri bütün acıları da biliriz.

Seyirciyi dramatik ironi pozisyonuna konumlandırmak bütün merakı silmez. Seyirciye ne olacağının gösterilmesi bu sonucu doğurur: "Bu karakterler neden ve nasıl benim hali hazırda bildiğim şekilde davranıyorlar?" Dramatik ironi seyirciyi karakterlerin hayatlarında güdülerin ve sebep olan güçlerin daha derinine bakmaya cesaretlendirir. Bu yüzden hoş bir filmi ikinci izleyişimizde ilkinden daha çok zevk alırız; en azından aldığımız zevk farklıdır. Yalnızca az kullanılmış merhamet duygularının ve büyük korkuların kaslarını bükmekle kalmayız, sonuç ile olay ve olgular hakkındaki meraktan da kurtarmışızdır onu; şimdi artık içsel yaşamlara, bilinçsiz enerjilere ve toplumun ince çarklarına yoğunlaşabiliriz.

Bununla beraber türlerin çoğunluğu saf gizeme ya da saf dramatik ironiye götürmez kendilerini. Bunun yerine yazar, Geciktirim'de bu ikisini karıştırarak anlatımı zenginleştirir. Bütün Geciktirim tasarımlarında bazı sekanslar gizemi, mutlak olgulara, olaylara yönelik merakı arttırmak için

kullanırken, bazıları da seyircinin yüreğine dokunmak için dramatik ironiye yer verir.

CASABLANCA: Birinci bölümün sonunda biz, Rick ve Ilsa'nın Paris'te bir aşk yaşadığını ve sonradan ayrıldıklarını öğreniriz. İkinci bölüm bir flashback'le Paris'e açılır. Dramatik ironi açısından bakıldığında, biz genç aşıkların trajediye sürüklendiklerini biliriz ve masum romantizmleri için özel bir sevecenlik hissederiz. İkisinin de içine derinden bakar ve aşklarının bir yıkımla bitmiş olmasına hayret ederiz; aynı zamanda bizim halihazırda bildiğimiz şeyleri keşfettiklerinde nasıl tepki vereceklerini de merak ederiz.

Sonra, ikinci bölümün doruğunda, Ilsa yine Rick'in kollarındadır; onun için kocasından ayrılmaya hazırdır. Üçüncü bölüm, Rick'in Kriz kararını verdiğini göstererek ama ne yapmaya karar verdiğini bilmemize izin vermeyerek gizeme yer verir. Çünkü Rick, bildiğimizden fazlasını bilmektedir, merak uyandırılmıştır: Acaba Ilsa ile kaçacaklar mıdır? Cevabı öğrendiğimizde sarsılırız.

Baltalı, psikopat bir katille bir kadın detektifin olduğu bir gerilim üzerinde çalıştığınızı düşünün; öykü doruğunu yazmaya da hazırsınız. Bir malikanenin loş koridoruna konumlandırmaya karar verdiniz. Kadın, katilin yakınlarda olduğunu biliyor ve sağında, solunda sıralanmış karanlıklara açılan kapıların arasından yürürken, silahının emniyetini tıkırdatıyor. Üç stratejiden hangisi kullanılır?

Gizem: Karşıt gücün bildiği bir olay ya da olguyu seyirciden saklayın.

Bütün kapıları kapatın, böylece kadın koridor boyunca yürürken seyirci katilin nerede olduğunu merak ederek sahneyi tarasın. İlk kapının ardında mı? Diğerinin? Ondan sonrakinin mi yoksa? Katil tavandan inerek saldırsın.

Geciktirim: Karakterlere ve seyirciye aynı bilgiyi verin.

Koridorun sonunda açık bir kapı olsun. Kapının ardındaki ışık duvara, baltalı bir adamın gölgesini yansıtır. Kadın gölgeyi görür ve durur. Gölge duvardan geri çekilir. KESME: Kapının ardında bir adam, elinde baltayla bekliyor: Kadının orada olduğunu biliyor ve kadının kendisinin orada olduğunu bildiğini de biliyor çünkü ayak seslerinin durduğunu duydu. KESME: Koridorda kadının tereddüt ettiği sahne: Kadın adamın orada olduğunu biliyor ve adamın da, kendisinin burada olduğunu bildiğini bildiğini biliyor çünkü gölgenin kımıldadığını gördü. Biz kadının adamın bildiğini bildiğini biliyoruz ama kimsenin bilmediği bir şey var; ne olacak, nasıl sonlanacak? Adam kadını öldürecek mi? Yoksa kadın mı adamı öldürecek?

Dramatik İroni: Hitchcock'un favori yöntemini uygulayın ve seyirci-

nin bildiği bir şeyi kahramandan gizleyin.

Kadın yavaşça koridorun sonundaki kapalı kapıya yaklaşıyor.

KESME: Kapının ardında bir adam, elinde baltasıyla bekliyor. KESME: Kadın yürüdükçe kamera kapalı kapıya yaklaşıyor. Seyirci kadının neyi bilmediğini biliyor ve duyguları endişeden dehşete doğru evriliyor: "O kapıya yaklaşma! Tanrı aşkına açma o kapıyı! Kapının arkasında! Dikkat et!"

Kadın kapıyı açıyor ve ... kargaşa.

Diğer yandan, kadın kapıyı açınca adamla kucaklaşırsa...

BALTALI ADAM
(ağrıyan kaslarını ovuşturarak)
Tatlım, bütün öğleden sonra odun kestim.
Yemek hazır mı?

... bu dramatik ironi değil yanlış gizem ve onun yakın akrabası bayağı sürpriz olacaktı.

Seyircinin merakının belki bir miktarı zaruridir. O olmadan anlatım makinesinin çarkları durur. Zanaat, seyirci geleceğe baksın ve sorular sorsun diye, size olay ve olguları ya da sonucu gizleme gücünü veriyor. Eğer münasipse, seyircinin aklını karıştırma gücünü de veriyor. Ama bu gücü suistimal etmemelisiniz. Böyle yaptığınızda seyirci hüsran içinde filmden yüz çevirir. Bunun yerine izleyiciyi, yoğunlaştığı için, sorularına dürüst ve sezgisel cevaplar vererek ödüllendirin. Kötü şaka yok, bayağı sürpriz yok, yanlış gizem yok.

Yanlış gizem, olay ya da olguların yapay bir örtüyle örtülmesinden kaynaklanan sahte bir meraktır. Seyirciye verilebilir nitelikte ve verilmesi zorunlu olan izah, ilgiyi uzun süre elde tutma maksadıyla dramatize edilmemiş pasajlar boyunca esirgenmiştir.

AÇILIŞ: Kalabalık bir yolcu uçağı fırtınaya yakalanır. Uçağın kanadına yıldırım düşer ve uçak dağlık bir alana doğru düşmeye başlar. KESME: Otuz dakikalık bir flashback boyunca, ölümcül yolculuğa çıkacak yolcuların ve mürettebatın yaşamlarının can sıkıcı ayrıntılarını işleyin. Bu sataşma, ya da uçurum kancası, yazar tarafından verilmiş topal bir vaattir: 'Üzülmeyin millet, eğer bu sıkıcı ayrıntılar boyunca beni yalnız bırakmazsanız, er ya da geç olaya döneceğim.'

# SÜRPRİZ PROBLEMİ

Öykü anlatıcıya bir duayla gideriz: "Lütfen, lütfen iyi olsun. Daha önce hiç yaşamadığım bir şey yaşatsın bana, canlı bir gerçeğin içyüzünü anlatsın. Hiçbir zaman komik bulmadığım bir şeye gülmemi sağlasın. Daha önce bana hiç dokunmayan bir şeyle duygulandırsın beni. Dünyaya yeni bir gözle bakayım. Amin." Diğer bir deyişle, seyirci sürpriz için dua eder; sürpriz için, umulanın tersi yani.

Karakterler sahnede belirdiğinde, seyirci onları beklentileriyle kuşatır, 'bu'nun olacağını hisseder, 'şu'nun değişeceğini düşünür; Bayan A parayı bulacaktır, Bay B kızı elde edecektir, Bayan C acı çekecektir. Eğer seyircinin olmasını beklediği şey olursa, ya da daha kötüsü, eğer seyircinin olmasını beklediği şekilde olursa, bu seyirciden daha mutsuz seyirci olamaz. Onları şaşırtmalıyız.

Sürprizin iki çeşidi vardır: Bayağı sürpriz, Gerçek sürpriz. Gerçek sürpriz, tahmin ve sonuç arasında boşluğun aniden ifşa edilmesinden doğar. Bu tür sürprizler gerçektir çünkü bunu bir kavrayış koşuşturmacası, kurgusal dünyanın yüzeyinin altında saklanan gerçekliğin ifşası izler.

Bayağı sürpriz seyircinin savunmasızlığından faydalanır. Karanlıkta otururken seyirci hislerini öykü anlatıcının ellerine bırakmıştır. Biz izleyiciyi görmeyi ummadığı bir şeyi sükse yapan bir geçişle göstererek ya da devam edeceğini düşündüğü bir şeyi ansızın keserek şaşırtırız. Ani ya da açıklanamayacak bir şekilde anlatım akışını keserek sarsabiliriz insanları. Ama Aristoteles'in yakındığı gibi: "Eyleme geçmek üzere olmak ve eyleme geçmemek en kötüsüdür. Dehşete düşürücü ama trajik değildir."

Bazı türlerde –korku, fantezi, gerilim- bayağı sürpriz bir adettir ve eğlencenin bir kısmını teşkil eder: Kahraman karanlık bir dar sokak boyunca yürümektedir. Bir el uzanır sahnenin kenarından ve omzunu kavrar, kahraman arkasını döner –ve elin sahibi en iyi arkadaşıdır. Bununla beraber, bu türlerin haricinde bayağı sürpriz kalitesiz bir yöntemdir.

MY FAVOURITE SEASON: Kadın (Catherine Deneuve) evlidir ama mutlu değildir. Onu sahiplenen ağabeyi sebebiyle evliliği çalkalanmaktadır; kadın nihayetinde gerçekten kocasıyla mutlu olamadığına ikna olur ve ağabeyiyle yaşamaya karar verir. İki kardeş bir apartmanın en üst katındaki daireyi tutarlar. Bir gün eve içinde belirsiz sıkıntılarla döner ağabey. Eve girdiğinde açık bir cam görür; perdeler dalgalanmaktadır. Onun görüş açısından kardeşinin aşağıda, kaldırım taşında paramparça olmuş bedenini görürüz, ölmüştür, bir kan havuzunda yüzmektedir. KESME: Yatak odası ve kız kardeş uykudan uyanır.

Neden, ciddi bir aile dramında bir yönetmen, ağabeyin hezeyanlı imgeleminden korkunç, şok edici sahnelere yer versin? Çünkü belki de önceki otuz dakika öyle katlanılamaz derecede sıkıcıydı ki, film okulundan

öğrendiği bir numarayla kıçımızı tekmelemek zamanı geldiğini düşündü.

## TESADÜF PROBLEMİ

Öykü anlam yaratır. Tesadüf, öyleyse, bizim düşmanımız gibi görünmektedir; çünkü alemdeki şeylerin absürt ve rastgele çarpışmasıdır; tanımlamak gerekirse, anlamsızlıktır. Ama yine de hayatın bir bölümünü oluşturur tesadüfler, hatta büyük bir bölümünü, var oluşu sarsan bir bölümünü; sonra da geldikleri kadar absürt bir şekilde çekip giderler. Dahası, çözüm tesadüflerden kaçınmak değildir, onu yaşama nasıl anlamsızca giriyorsa o şekilde dramatize edebilmektir, zamanla anlam kazandırmaktır ona; tıpkı rastlantısallığın mantık dışılığının, gerçek yaşamın mantığına dönüşmesi gibi.

Önce, tesadüfü onun dışında anlam inşa edebilmeye yeterli zaman bırakacak şekilde, erkenden getirin.

JAWS'ın tetikleyici olayı: Bir köpekbalığı, rastgele şansla, bir yüzücüyü yer. Ama köpekbalığı öyküden çıkıp gitmez bir kerede. Kalır ve masumları sürekli tehdit ederken zamanla anlam kazanır. Ta ki biz şu hissiyatı kazanana dek: Hayvan bunu bile bile yapmaktadır ve dahası bundan zevk almaktadır. Kötünün tanımı değil midir bu: Diğerlerine zarar vermek ve bundan zevk almak. Hepimiz insanları elimizde olmadan incitiriz ama hemen pişmanlık duyarız. Ama ne zaman ki birisi kasten diğerlerinin acı çekmesine sebep olmak ister ve bundan zevk alır; işte kötü budur deriz. Köpekbalığı doğanın karanlık tarafının güçlü bir simgesi olur sonra; hepimizi yutmaktan zevk alacak ve bunu yaparken kahkahalarla gülecek bir kötü...

Dahası, tesadüf bir öyküye uğrayıp bir sahneyi tersyüz ettikten sonra, çıkıp gitmemelidir. Örnek: Eric umutsuzca, ayrı düştüğü sevgilisini, Laura'yı arar, ama taşınmıştır kadın. Boşuna arayışlardan sonra bir bira içmek için durur. Yanındaki taburede Laura'ya yeni evini satan emlakçı oturmaktadır. Adam Eric'e kadının tam adresini verir. Eric teşekkürler ederek ayrılır ve bir daha da emlakçıyı hiç görmez. Bu olamayacak bir şey değildir ama saçmadır.

Diğer yandan, emlakçının adresi hatırlayamadığını ama aynı zamanda Laura'nın kırmızı, spor, İtalyan bir araba aldığını anımsadığını düşünelim. İkisi bardan beraber çıkarlar ve caddede kadının Maserati'sini görürler. İkisi de kapıya yürür. Laura, ikisini de içeri davet etmekle birlikte Eric'e hâlâ kızgın olduğundan emlakçıya cilve yapar ve Eric'i sinirlendirmeye çalışır. Anlamsız iyi şans şimdi Eric'in arzusuna ulaşmasına karşı çıkışın bir gücü haline gelmiştir. Bu üçgen öykünün geri kalan kısmını

inşa edebilir.

Kural olarak, tesadüfü öykünün ortasından sonra kullanmayın. Bunun yerine öykünün dizginlerini karakterlerin ellerine gitgide daha çok verin.

İkinci olarak, tesadüfü sakın bir sonu çevirmek için kullanmayın. Bu deus ex machina'dır; yazarın işleyebileceği en büyük günahtır.

Deus ex machina Yunan ve Roma klasik tiyatrolarından alınmış Latince bir ibaredir; makineden tanrı demektir. Tiyatro MÖ 500'den MS 500'e kadar tüm Akdeniz havzasında gelişti. Bu yüzyıllarda yüzlerce oyun yazarı pek çok sahne yazdı ama bunlardan ancak yedisi hatırlanıyor, diğerleri çok şükür unutuldu, esasen öyküde deus ex machina kullanmaya eğilimlerinden dolayı hak etmişlerdi bunu. Aristoteles bu uygulamadan, tıpkı bir Hollywood yapımcısı gibi yakınmıştır: "Neden bu yazarlar şu işin sonuna yetişemezler sanki?"

Bu fevkalade, bazıları on bin kişi alan, akustik açıdan kusursuz, at nalı şeklindeki amfiteatrların uzak noktasında konumlanan sahne, yüksek bir duvardı. Aşağıda kapılar ya da arklar vardı giriş çıkış için. Fakat tanrı rolünü oynayan aktörler kasnaklar ve iplerle duvarın tepesinden indirilen bir kürsüde dururlardı. Bu 'makineden tanrı' yöntemi, Olimpos'tan inen ve oraya geri çıkan tanrılarla görsel bir paralellik teşkil ederdi.

Öykü dorukları iki bin beş yüz yıl önce de bugünkü kadar zordu. Ama antik oyun yazarlarının bir çıkış yolu vardı. Bir öykü pişirirlerdi, dönüm noktalarını seyirciler mermer oturaklarından düşecek gibi oluncaya dek bükerlerdi, sonra eğer oyun yazarının yaratıcılığı tükenmiş ve gerçek bir doruk için yetersiz kalmışsa, gelenekler ona bir tanrıyı sahneye manivelayla hareket ettirerek getirmesi ve problemden böyle kaçması için izin veriyordu; Apollo ya da Athena geri kalan her şeyi hallederdi. Kim yaşar, kim ölür, kim kimle evlenir, ebediyen kim lanetlenir... ve bunu tekrar tekrar yaptılar.

Öykü dorukları yazmak iki bin beş yüz yıl önce ne kadar zorsa, bugün de öyle. Bugün de yazarlar hâlâ bitiremedikleri öyküler pişiriyorlar. Ama sonda bir tanrıyı gökten indirmek yerine tanrısal eylemleri kullanıyorlar –HURRICANE filminde aşıkları kurtaran kasırga, ELEPHANT WALK'da aşk üçgenini çözen filin kaçışı, THE POSTMAN ALWAYS RINGS TWICE'da ve THE UNBEARABLE LIGHTNESS OF BEING'de filmi bitiren trafik kazası, JURASSIC PARK'da T-Rex'in velaciraptörleri mahveden, tam zamanında sıçrayışı.

Deus ex machina sadece bütün anlamı ve duyguyu silen bir silgi değildir, aynı zamanda seyirciye yöneltilmiş bir hakarettir. Her birimiz hayatımızın anlamını daha iyiye ya da daha kötüye götürmek için seçim yapmamız ve eyleme geçmemiz gerektiğini biliriz çünkü. Hiçbir rastlantının

etrafımızdaki kaosa ve haksızlıklara rağmen gelip sorumluluğumuzu sırtımızdan almayacağını biliriz. İşlemediğiniz bir suç yüzünden hayatınızın geri kalan kısmını bir hücrede kilitli geçirmek zorunda kalabilirsiniz. Ama her sabah yine uyanmak ve anlamlandırmak zorunda kalırsınız. Kafamı bu duvara vurarak aklımı kaybetmeyi mi seçerim yoksa günlerimi değerlendirecek bir şeyler bulmaya mı çalışırım? Yaşamlarımız eni konu kendi ellerimizde. Deus ex machina bir hakarettir çünkü yalandır.

Biçimlendirilmemiş filmlerin bir istisnası nedensellik için yedek bırakılan tesadüftür: WEEKEND, CHOOSE ME, STRANGERS IN PARADISE ve AFTER HOURS tesadüfle başlar, tesadüfle ilerler, tesadüfle biter. Tesadüfler öyküye hükmettiğinde, bu, yeni ve önemli bir anlam yaratır: Hayat absürttür.

## KOMEDİ PROBLEMİ

Komedi yazarları vahşi dünyalarında, oyun yazarlarına yol gösteren prensiplerin işlemediğini sık sık hissederler. Ama ister hicivsel ister çılgınca gülünç olsun, komedi, öykü anlatımının bir başka türüdür. Bununla beraber, hayatın trajik ve komik görünümleri arasındaki derin bölünmelerde bazı önemli istisnalar mevcuttur.

Drama yazarı insanoğluna hayrandır ve özünde bunu söyleyen çalışmalar yaratır: En kötü şartlar altında, insan ruhu olağanüstüdür. Komedi de, en iyi durumdaki insanın mutlaka işin içine etmek için bazı yollar bulduğuna işaret eder.

Komik kinizmin sırıtan maskesinin arkasını dikizlediğimizde ümitleri suya düşmüş bir idealist buluruz. Komik duyarlık dünyanın kusursuz olmasını ister ama etrafına bakınca açgözlülük, yozlaşma ve cinnet bulur. Sonuç depresyona girmiş kızgın bir sanatçıdır. Eğer bundan şüphe duyuyorsanız, birini akşam yemeğine davet edin. Hollywood'daki her ev sahibi şu hatayı yapmıştır: "Hadi, partiye birkaç komedi yazarı davet edelim. Ortama canlılık katar bu." Tabii... Sağlık görevlileri gelene kadar.

Bu kızgın idealistler, bununla birlikte, dünyaya ne kadar çürük bir yer olduğu hakkında nutuk çekecek olsalar, kimsenin kendilerini dinlemeyeceğini bilirler. Ama eğer yüceyi önemsizleştirirlerse, pantolonları indirirlerse, eğer toplumun zorbalıklarını ifşa ederlerse, budalalıklarını ve açgözlülüklerini sergilerlerse ve insanları güldürebilirlerse, her şey değişebilir o zaman. Ya da dengelenir. Yani Tanrı komedi yazarlarını korusun. Onlarsız hayat nasıl olurdu kim bilir?

Komedi saftır: Eğer seyirci gülerse çalışıyordur, eğer gülmezse çalışmıyordur. Tartışma bitmiştir. Eleştirmenler komediden bu yüzden nefret eder; söyleyecek bir şey yoktur. Eğer CITIZEN KANE'in dalavere ve cümbüş manzaraları içinde şişirilmiş bir uygulama olduğunu ileri sürecek

olsam, basmakalıp karakterlerle dolu olduğunu, hileli bir öykü anlatımıyla kıvrıldığını, tutarsız Freudyen ve Pirandellian klişelerle doldurulduğunu, dünyayı etkilemeye çalışan sakar bir cakacı tarafından yapıldığını söylesem, sonsuza dek tartışabiliriz çünkü CITIZEN KANE seyircisi sessizdir. Ama A FISH CALLED WANDA komik değil desem, bana acırsınız ve yürür gidersiniz. Komedide bütün tartışmalara kahkahalar noktayı koyar.

Oyun yazarı içsel yaşamın büyüsüne, insan yüreğindeki hırsların, günahların, tutkuların, çılgınlıkların ve hayallerin büyüsüne kapılmıştır. Ama komedi yazarı böyle değildir. O toplumsal yaşamı seçmiştir, -toplumdaki eblehliği, aptal kibrini ve vahşeti. Komedi yazarı farklı bir durumu seçip ayırmıştır; ikiyüzlülük ve budalalıktan kabuk bağlamaya başladığını görür ve sonra saldırıya geçer. Çoğu kez filmin adından hangi sosyal durumun saldırı altında olduğunu anlarız.

THE RULING CLASS zenginlere saldırır, tıpkı TRADING PLACES, A NIGHT AT THE OPERA ve MY MAN GODFREY gibi. PRIVATE BENJAMIN ve STRIPES gibi M*A*S*H de askerliğe saldırır. Romantik komediler –HIS GIRL FRIDAY, THE LADY EVE, WHEN HARRY MET SALLY- aşıklar arasındaki kur yapmaları hicveder. NETWORK, POLICE ACADEMY, ANIMAL HOUSE, THIS IS SPINAL TAP, PRIZZI'S HONOR, THE PRODUCERS, DR. STRANGELOVE, NASTY HABITS ve CAMP NOWHERE sırasıyla televizyona, okula, rock 'n' roll'a, mafyaya, tiyatroya, soğuk savaş siyasetine, Katolik Kilise'sine ve yaz kamplarına saldırır. Eğer bir film kibriyle kalınlaşıyorsa, bu da alay konusu için olmuş bir meyvedir: AIRPLANE, YOUNG FRANKESTEIN, NAKED GUN. Tavırların komedisi olarak bilinen şey sitkom; orta sınıfın hicvi olmaya başlamıştır.

Bir toplum kendi kurumlarını eleştiremiyor ve onlarla alay edemiyorsa, gülemez. Yazılmış en kısa kitap, Alman mizahının tarihi kitabı olurdu; otoritenin felç edici korkusundan sürekli acı çekmiş bir kültür. Komedi aslında kızgın, antisosyal bir sanattır. Dahası zayıf komedinin problemini çözmek için yazar önce sorar: Neye kızgınım? Toplumun, kendisinin kanını kızıştıran yönünü böylelikle saptar ve saldırıya geçer.

### *Komik Tasarım*

Dramada seyirci, bir miktar geleceği sürekli elinde tutar, kendilerini film boyunca çekerek sonucu bilmek isterler. Ama komedi, yazarına anlatım mekanizmasının çarklarını durdurma imkânı verir; seyircinin ileriyi düşünen aklına set çekme imkânını yani; ve anlatımın içine öyküde hiçbir amacı olmayan bir sahne sıkıştırma olanağını da sunar. Sahne sadece ünlemler için oradadır.

LITTLE SHOP OF HORRORS: Mazoşist hasta (Bill Murray) sadist dişçiye (Steve Martin) gider ve dişçi sandalyeye sokulurken şöyle der:

"Uzun ve yavaş bir kanal tedavisi istiyorum." Gülmekten öldüren bir komedi ama hikayede hiç işi yoktur. Eğer atılsa kimse fark etmeyecektir. Ama atılmalı mıdır? Kahretsin, atılmamalı; çok komik. Ne kadar az hikaye anlatılabilir ve ne kadar fazla katıksız komedi bir filme sokulabilir? Marx Brothers'ı izleyin. Zehir gibi bir komedi, tetikleyici olay ile tamamlanmış, birinci, ikinci ve üçüncü bölüm dorukları var; bir Marx Brothers filminde her zaman bir aradadır bu unsurlar. Ama bu sahneler toplasanız on dakika sürer. Geri kalan seksen dakika Marx Brothers'ın baş döndürücü dehasına teslimdir.

Komedi tesadüfe dramadan daha çok müsamaha gösterir ve eğer iki şey yapılmışsa bir deus ex machina'ya bile izin verebilir: Birincisi, seyirciye, kahramanın çok büyük acılar çekegeldiği hissettirilmelidir. İkincisi, hiçbir zaman umutsuz olmaz, hiçbir zaman umudunu kaybetmez. Bu şartlar altında seyirci şöyle düşünebilir belki: Lanet olsun, hediyesini ver ona!

THE GOLD RUSH: Doruk'ta Küçük Chap (Charlie Chaplin) neredeyse soğuktan donmak üzeredir ki, bir kar fırtınası, onu kulübesiyle birlikte Alaska üzerinden uçurur ve tak diye bir altın madenine bırakır. KESME: Zengindir, iki dirhem bir çekirdek giyinmiştir, puro içmektedir, Amerika'ya dönmektedir. Komik bir tesadüf seyirciyi düşündürür: "Bu adam ayakkabılarını yiyordu, diğer madenciler tarafından yenecekti neredeyse, bir boz ayı tarafından yok edilmesine ramak kalmıştı, dans eden kızlar tarafından reddedildi, -Alaska'nin bütün yolunu yürüdü. Bir mola ver ona."

> Komedi ve drama arasındaki keskin fark şudur: Her ikisinin sahneleri de sürpriz ve sezgi ile döner; ama komedide tahmin ve sonuç arasındaki boşluk açıldığında göbekleri çatlatan kahkahalar alır seyirciyi.

A FISH CALLED WANDA: Archie Wanda'yı kiralık bir aşk yuvasına götürür. Kız dört gözle bekler ve içi yanıp tutuşurken Archie'nin odanın etrafında parmak uçlarında soyunurken kendisinin içini kıpırdatan Rus şiirleri okuyarak dans edişini izlemektedir. Archie iç çamaşırını başının üstüne koyar ve kendisinin utancın korkusundan azade olduğunu bildirir... kapı açılır ve bütün bir aile içeri girer. Tahmin ve sonuç arasında katil bir boşluk.

Kabaca, komedi komik bir öyküdür; ayrıntılarıyla yuvarlanan bir şakadır. Nüktenin bir anlatımı şenlendirmesi, yalnız başına o anlatımı komedi yapmaz. Nükte daha çok, Dram-komedi gibi (ANNIE HALL) ya da Suç-komedi gibi (LETHAL WEAPON) melezler yaratır. Gerçek bir komedi öyküsü yazıp yazmadığınızı, zararsız bir masumu oturtup hikayeyi anlattığınızda anlarsınız. Ona nükteli diyaloglar ve gülüşler olmadan sa-

dece neler olup bittiğini anlatın; o da gülsün. Sahneyi her çevirdiğinizde gülsün, bir daha çevirin ve bir daha gülsün; çevirin gülsün, perdenin sonunda onu yerlere yatırdıysanız, işte komedi budur. Eğer hikayenizi anlattınız ve insanlar gülmediyse; siz bir komedi yazmadınız demektir. Siz yazmışsınızdır... başka bir şey.

Bununla beraber çözüm, zekice palavraları ve rolleri geliştirmeye çalışmak ya da surata pasta atmak değildir. Komik yapılar onları çağırdığında gülüşler kendiliğinden gelecektir zaten. Bunun yerine dönüm noktalarına yoğunlaşın. Her eylem için önce sorun: "Bunun karşıtı nedir?" Sonra onu bir adım ileri taşıyın: "Bu karşıdaki duvarın ardında ne var?" Komik sürprizin doğurgan boşluklarıyla komik bir öykü yazın.

## BAKIŞ AÇISI PROBLEMİ

Senaryo yazarı için bakış açısı iki anlama gelir. Öncelikle, bakış açısından çekim yapılmasını anlatır. Örneğin:

GÜNDÜZ, YEMEK ODASI

Jack kahvesini yudumlamaktadır. Ansızın tiz bir fren sesi duyar ve evi sallayan bir çarpışma olur. Cama koşar.

JACK'İN BAKIŞ AÇISI'NDAN:

Camdan dışarısı: Tony'nin arabası garaj kapısına girmiştir ve oğlu çimenlerin üzerinde kıkırdayarak sendelemektedir. Sarhoştur.

JACK'IN ÜZERİNDEN:

Pencereyi öfkeyle ardına kadar açar.

Bununla beraber ikinci anlam, yazarın görüşüne bağlıdır. Hangi bakış açısından yazılmıştır her bir sahne? Öykünün tümü hangi bakış açısından anlatılmıştır?

## BİR SAHNE İÇİNDEKİ BAKIŞ AÇISI

Her sahne belirli bir yer ve zamanda çekilir; biz olayları tasarladıkça sahne sahne çekilir; peki, ama olayları izlemek için biz kendimizi nerede konumlandırırız? Bu bakış açısı, karakterlerimizin davranışlarını tarif etmek için, çevreyle olan etkileşimlerini anlatmak için aldığımız mevzidir. Bakış açısı tercihimiz okurun sahneye nasıl tepki vereceği ve daha sonra

yönetmenin senaryoyu nasıl sahneye koyacağı ve nasıl çekeceği üzerinde etkilidir.

Kendimizi bir aksiyonun 360 derece etrafında, herhangi bir yerde mevzilenmiş hayal edebiliriz; ya da aksiyonun ortasında, 360 farklı açıdan bakıyor olarak düşünebiliriz, -aksiyonun yukarısında, aşağısında ya da küresel olarak başka herhangi bir yerinde. Bakış açısının her başka seçimi, empati ve his üzerinde farklı bir etki yapar.

Örneğin yukarıdaki baba/oğul sahnesine devam ettiğimizde, Jack Tony'yi cama çağırır ve tartışırlar. Baba tıp fakültesinde okuyan bir çocuğun neden sarhoş olduğunu bilmek ister ve üniversiteden kovulduğunu öğrenir. Tony çılgına dönmüş, başkalarından ayrılmış, tek başına dolaşmaktadır. Jack evden koşarak çıkar ve oğlunu teselli eder.

Kolaylıkla ayırt edilebilir şekilde birbirinden farklı dört bakış açısı seçimi vardır bu sahnede: Bir: Jack'i imgeleminizin tam ortasına koyun. Masadan cama kadar izleyin onu; gördüklerini ve onlara verdiği tepkiyi görün. Sonra evden caddeye çıkana ve oğluna kavuşup ona sarılana dek onunla hareket edin. İki: Aynı şeyi Tony ile yapın. Sadece onunla kalın ve caddenin başından itibaren sekiz çizerek gelirken, çimenlerin üzerinden geçerken ve garaj kapısına çarparken onu çekin. Penceredeki babasına durumu anlatmak için nasıl hareket ettiğini gösterin. Cadde boyunca yürütün onu, sonra aniden döndürün babası bağrına basacakken. Üç: Jack ve Tony arasında nöbetleşe bakış açısı. Dört: Nötr bir bakış açısı. Onlara, bir komedi yazarının yapabileceği gibi, uzaktan, profilden bakın.

Birinci bakış açısı bizim Jack ile empati kurmamızı sağlar, ikinci bakış açısı Tony ile, üçüncüsü bizi her ikisine de yaklaştırır, dördüncüsü ikisine de yaklaştırmaz ve bizi onlara gülmeye teşvik eder.

## BİR ÖYKÜ İÇİNDEKİ BAKIŞ AÇISI

Eğer bir filmin iki saati içinde, sadece bir karakterle seyircileri derinden tatmin edici ve girift bir ilişkiye taşıyabilirseniz, eğer bir ömür boyu taşıyacakları anlayış ve ilişki verebilirseniz, onlara birçok filmden daha iyisini yaptınız demektir. Bu yüzden, genelde bütün filmi kahramanın bakış açısından anlatmak anlatımı zarif ve özgün bir tarza taşır. Karaktere boyun eğdirmek için onu hayali evreninizin merkezine koyun ve bütün hikayeyi, olayı olayına kahramana taşıyın. Seyirci olaylara yalnızca kahraman onlarla karşılaştığında tanıklık etsin. Açıkçası, bu, hikayeyi anlatmanın en zor yollarından biridir.

Kolay yol zaman ve uzam boyunca seksek oynamaktır. İzahı kolaylaştırmak için kırıntıları ve parçaları tek tek toplamak... Ama bu, öyküyü yayar ve gerilimi düşürür. Tıpkı sınırlandırılmış zaman ve mekan gibi, türlerin kuralı ve ana fikir gibi, kahramanın nevi şahsına münhasır bakış

açısından hikayeyi şekillendirmek de yaratıcı bir disiplindir. İmgeleminizi zorlar ve sizden yapabileceklerinizin en iyisini talep eder. Sonuç sıkı, pürüzsüz, hatırlanır bir karakter ve öyküdür.

> Karaktere ne kadar çok zaman ayırırsanız, seçimlerine tanıklık etmeye o kadar çok fırsat olur. Sonuç seyirci ve karakter arasında daha çok empati ve ilişkidir.

## UYARLAMANIN PROBLEMİ

Öykü yazmanın zorlu uğraşını atlayıp da bir edebiyat yapıtının haklarını satın alıp, onu senaryoya dönüştürmek, adaptasyonun kibridir. Asıl mevzu hiçbir zaman bu değildir. Uyarlamanın zorluklarını kavramak için hikayenin karmaşıklığına yeniden bakıyoruz.

Yirminci yüzyılda hikaye anlatmak için üç farklı aracımız var: nesir (roman, öykü... vs), tiyatro (müzikal, bale, opera...) ve sahne (film ve televizyon). Her araç, hayatın üç canlandırmasında da, karakterleri eşzamanlı çatışmalara taşıyarak karmaşık hikayeler anlatır; bununla beraber, bu canlandırmaların herhangi birinin üzerinde, her birinin kendine özgü gücü ve doğuştan gelen bir güzelliği vardır.

Romanın kendine has özelliği ve harikası içsel çelişkiyi dramatize etmesidir. Nesrin en iyi yaptığı şeydir bu; bir filmden ya da oyundan çok daha iyidir. İster birinci ister üçüncü şahıs olsun; romancı düşüncelerin içine sızar ve incelikle, yoğunlukla ve şairane betimlemelerle, içsel çelişkinin hiddetini ve kargaşasını okurun sırtına yükler. Romanda betimleme yapılırken ekstra içsel betimlemelere de yer verilir, karakterlerin çevre ve toplumla olan mücadelesinin portresi sözcüklerle çizilir, kişisel çatışmalar diyaloglarla şekillendirilir.

Tiyatronun yegâne hükümranlığı ve letafeti, içsel çatışmanın dramatize edilmesidir. Tiyatronun en iyi yaptığı şeydir bu; filmden ya da romandan çok daha iyidir. Harika bir oyun neredeyse sadece diyaloglardan oluşur; oranlama yaparsak yüzde sekseni kulağa, yüzde yirmisi göze hitap eder diyebiliriz. Sözsüz iletişim –jestler, bakışlar, sevişmeler, dövüşmeler- önemlidir, ama genellikle kişisel çatışmalar konuşma boyunca ya iyi ya da kötü yönde gelişir. Üstelik oyun yazarları, senaryo yazarlarına verilmeyen bir ruhsata sahiptirler; onlar daha önce hiçbir insanın konuşmadığı şekilde replikler yazabilirler. Sadece şiirsel diyaloglar değil, Shakespeare, T.S Eliot ve Christopher Frye gibi, şiirin kendisini de diyalog olarak yazabilir, kişisel çatışmanın manidarlığını devasa boyutlara ulaştırabilirler. Ek olarak, gölgelendirmenin nüanslarını eklemek için aktörün canlı sesine sahiptirler.

Tiyatroda içsel çatışma altmetin boyunca dramatize edilir. Aktör ka-

rakteri içinden yaşama taşırken, seyirci düşünce ve hislerin, söylem ve icranın altında kaldığını görür. Birinci ağızdan bir roman gibi, tiyatro da seyirciyle samimiyetle konuşması için monolog önlüğü giymiş bir karakter gönderebilir sahneye. Bununla beraber, doğrudan hitabette, karakter ister istemez doğruları saklar; samimiyse de içsel yaşamını anlamaya muktedir değildir ve gerçeği olduğu gibi anlatamaz. Tiyatronun altmetin boyunca içsel çatışmayı dramatize etme gücü çoktur ama romana kıyasla sınırlıdır. Sahne, ekstra kişisel çelişkileri de dramatize edebilir ama toplumun ne kadarını taşıyabilir ki üzerinde? Dekorlar ne kadar mekanı anlatabilir?

Sinemanın yegane gücü ve görkemi, ekstra kişisel çelişkiyi dramatize etmesidir: Çevreleri ve toplum içinde giyindikleri örtülerin büyük ve canlı motifleri, hayatla mücadeleleri... Filmin en iyi yaptığı şeydir bu; oyun ya da romandan çok daha iyidir. Eğer BLADE RUNNER'dan tek bir kare alacak olsak ve dünyanın en iyi nesir biçemcisinden bu bileşimin sözsel eşdeğerini yaratmasını istesek, birbiri ardına sayfalar doldururdu ama hiçbir zaman karenin aslını yakalayamazdı. Bu da seyircinin yaşadığı tecrübeye akan karmaşık motiflerin binlercesinden bir tanesidir yalnızca.

Eleştirmenler çoğu kez, sanki yeni bir olgu gibi, kovalamaca sahnelerinden yakınırlar. Sessiz Çağ'ın ilk müthiş buluşu kovalamacaydı; Charlie Chaplin canlandırmaları ve polisiyeler, binlerce Texas filmi, D.W Griffith'in filmlerinden birçoğu, BEN HUR, THE BATTLESHIP POTEMKIN, STORM OVER ASIA ve muhteşem SUNRISE... Kovalamaca insanoğlunun toplum tarafından takibidir, kaçmak ve hayatta kalmak için fiziksel dünyayla mücadele etmektir. Temel ekstra içsel çatışmadır bu, katkısız sinemadır; bir kamera ve gerekli diğer demirbaş aletlerle yapılmak istenen en doğal film türüdür.

Kişisel çatışmayı ifade etmek için senaryo yazarı açık sözlü diyaloglar kullanmalıdır. Tiyatro dilini sinemada kullandığımızda, seyircinin haklı tepkisi şu olacaktır: "İnsanlar böyle konuşmaz." Shakespere'den film yapılmış bazı istisnalar dışında, senaryo doğal konuşmalar ister. Bununla beraber film, sözsüz iletişimde müthiş bir güce ulaşır, yakın çekimler, ışıklandırmalar, nüanslar, jestler ve mimikler, oldukça anlamlı haller alır. Yine de senaryo yazarı kişisel çatışmayı, tiyatronun şiirsel doluluğu gibi dramatize edemez.

Beyazperdede içsel çatışmanın dramatize edilmesi kamera, aktörün düşüncelerini ve duygularını yansıtan yüzünü çekerken, tam anlamıyla altmetindedir. ANNIE HALL'daki kişisel, doğrudan kameraya nakilde ya da AMADEUS'ta Salieri'nin itirafında bile böyledir bu: Altmetin katmanlıdır. İçsel yaşam bir filmde etkileyici bir biçimde ifade edilebilir ama hiçbir zaman bir romanın karmaşıklığına ve yoğunluğuna ulaşamaz.

Durum budur. Şimdi uyarlamanın problemlerini düşünelim. On yıllar

boyunca milyonlarca dolar, edebi eserlerin film haklarını almak uğruna harcandı ve sonunda o kitapları okuyup gecenin içinde "Boş iş bunlar! Bütün kitap karakterin aklında!" diye çığlıklar atarak sokaklarda koşan senaryo yazarlarının kucağına düştü.

Bu yüzden, uyarlamanın ilk kuralı: Ne kadar has roman, o kadar has oyun, o kadar kötü film.

Edebi haslık yazınsal başarı anlamına gelmez. Romanın haslığı, içsel çatışma düzeyine konuşlandırılmış bir anlatım, kışkırtmak için dilbilimsel karmaşıklıklara yer verme, tekamül ve kişisel, toplumsal, çevresel güçlerin göreli bağımsızlığıyla beraber bir öyküyü doruğa yükseltmedir: Joyce'un Ulysses'i. Tiyatronun haslığı ise içsel çatışma düzeyinde bir anlatım, diyalogları şiirsel vererek kışkırtma, geliştirme ve içsel, toplumsal, çevresel güçlerden göreli bağımsız içinde öyküyü doruğa yükseltmedir: Eliot, The Coctail Party.

Has edebiyatı uyarlama girişimleri iki sebepten başarısız olur: Birinci sebep estetik imkânsızlıktır. Görüntü dilbilimsel değildir; sinematik eşdeğerlik ya da yakınlık, usta roman ve oyun yazarlarının abartılı dili içine gömülür. İkinci sebep: Yetersiz bir yetenek, dehayı uyarlamaya çalışırsa, hangisi olasıdır: Yetersiz yetenek mi dehanın seviyesine yükselecek, deha mı yetersiz yeteneğin seviyesine inecek?

Beyazperde pek çok kez, ikinci bir Fellini ya da Bergman olduğunu iddia eden iddialı film yapımcılarıyla lekelendi. Ama Fellini ve Bergman gibi orijinal şeyler yaratamadılar; onlar da çareyi aynı düzeyde iddialı acentelere, ellerinde Proust'un ya da Woolf'un nüshalarıyla giderek yığınlara sanat getirmeyi vaat etmekte buldular. Bürokratlar parayı sağlar, politikacılar kendilerini seçmenlerine 'kitlelere sanat getiren kişi' olarak överler, yönetmen bir ödeme çeki alır, film de bir hafta içinde vizyondan kalkar.

Eğer uyarlamak zorundaysanız, has edebiyattan bir basamak inin ve çelişkinin üç düzeye dağıtıldığı hikayeleri, üç düzeyin de uyarlamalarını inceleyin. Ekstra kişisel olanlara önem gösterin. Pierre Boulle'nin The *Bridge on the River Kwai*'si doktora öğrencilerine Thomas Mann ya da Franz Kafka'nın yanında anlatılmaz ama harika bir eserdir, çapraşık karakterlerin sürüklediği iç çatışmalarla ve kişisel çatışmalarla doludur ve en önemlisi ekstra kişisel seviyede dramatize edilmiştir. Sonuç olarak, Carl Foreman'ın uyarlaması, kanımca, David Lean'in en iyi filmi olmuştur.

Uyarlamak için önce kitabı notlar almadan, ruhunun damarlarınızda gezindiğini hissedene dek tekrar tekrar okuyun. Omuzlarınıza kitabın toplumunu almadan kımıldamayın ve seçim ya da plan yapmayın; yüzlerini okuyun, kolonyalarını koklayın. Kıymıklardan yarattığınız bir hikayeyle tanrısal bir bilgi elde etmelisiniz. Kitabın yazarının ödevini tam olarak

yaptığını hiçbir an için düşünmemeniz gerekir. Bu bittiğinde; her olayı ne olduğuna dair bir ya da iki cümleye indirgeyin, fazlası gerekmez. Ne psikoloji, ne sosyoloji... Örneğin: Karısıyla karşılaşmayı umarak eve geldi ama evde, karısının ondan ayrıldığını ve başka bir adamı sevdiğini söyleyen bir not buldu.

Bu bittiğinde, olayları okuyun ve kendinize sorun: "Bu öykü iyi anlatılmış bir öykü midir?" Sonra destekleyin kendinizi; çünkü dokuz sorudan sekizine 'Hayır' cevabı vereceksiniz. Çünkü bir yazarın sahneye bir eser armağan etmesi ya da baskıya bir kitap vermesi, o yazarın zanaati iyice bellediği anlamına gelmez. Öykü yazmak ve anlatmak çetin bir iştir. Birçok romancı iyi bir hikaye anlatıcısı değildir, oyun yazarları daha da kötüdür. Bazılarının da güzel anlatıldığını düşünürsünüz, kusursuz olduğunu ve saat gibi işlediğini hissedersiniz ama dört yüz sayfa uzundur, bir film için kullanabileceğiniz olayların üç katını ihtiva eder; eğer bir dişliyi bu mekanizmadan çıkarırsanız, saat durur ve zamanı göstermez. Yani yazdığınız şey uyarlama değil, yeniden yazım olur.

Uyarlamanın ikinci prensibi: Yeni buluşlara açık olun.

Öyküyü, orijinalin özünü bırakmadan sinematik ritimlerle anlatın. Yeni bir buluş için: romanın olayları hangi sırayla anlatılmış hiç fark etmez, onları zamana göre yeniden sıralandırın; baştan sona mesela, bir biyografiymiş gibi. Bunlardan bir taslak yaratın, orijinal eserde kıymetli olan ne varsa kullanın ama sahneleri kesmekte özgür olduğunuzu hissedin ve eğer gerekliyse yenilerini yaratın. Denemeler zihinsel olanı fiziksele dönüştürür. Karakterlerin ağzına kendilerini anlatan cümleler tıkmayın ama onların içsel çatışmalarını anlatan eylemsel, görsel anlatımlar üretin. Burası başarıyı yakalayacağınız ya da yenilgiyi sırtlayacağınız noktadır. Bir film ritminde, orijinal eserin özünü ifade eden ve eleştirmenlerin "Ama film romana benzemiyor" demesi riskini göz ardı eden uyarlamaları araştırın.

Beyazperde estetiği öykünün yeniden yazımını sık sık talep eder, orijinal kitap müthiş bir anlatıma ve sinematografikliğe sahip olsa bile. AMADEUS'u beyaz perdeye aktarırken Milos Foreman'ın Peter Shaffer'a söylediği gibi: "Çocuğunuzu bir daha doğurmak zorunda kalacaksınız." Sonuç: Şimdi dünya aynı öykünün iki müthiş versiyonuna sahip; ikisi de kendi içinde tutarlı. Bir uyarlamayla boğuşurken şunu aklınızda bulundurun: Eğer yeniden yazım, orijinali kökten değiştiriyorsa ama film harikaysa –PELLE THE CONQUEROR, DANGEROUS LIAISONS- eleştirmenler susacaktır. Ama eğer orijinali doğrarsanız, berbat ederseniz ve yerine de ondan daha iyi ya da onunla eşdeğer bir eser koyamazsanız –THE SCARLET LETTER, THE BONFIRE OF THE VANITIES- saklanın.

Uyarlamayı öğrenmek için Ruth Prawer Jhabvala'nın eserlerine çalı-

şın. Kendisi, benim gözümde, sinema tarihinin en iyi roman uyarlamacısıdır. Almanya'da doğmuş bir Lehtir ve İngilizce yazar. Milliyetini yeniden yazdığı gibi, sinema için yeniden yazımın da ustasıdır. Bir bukalemun gibi her bayrağın yerlisidir, transa geçmiş bir medyum gibi de diğer yazarların ruhudur. Okuyun bunları: Quartet, A Room with a View, The Bostonians. Her romanın ana çizgilerinden bir merdiven yapın, sonra da kendi yaptığınızı Jhabvala'nınkiyle sahne sahne eşleştirin. Çok şey öğreneceksiniz. Onun ve yönetmen James Ivory'nin kendilerini sosyal romancılarla –Jean Rhys, E.M.Forester, Henry James- sınırladığına dikkat edin. Çünkü ana çelişkilerin ekstra kişisel olduğunu ve kamera özün de daha iyi görüntüsünü biliyorlar. Proust yok, Joyce yok, Kafka yok.

Sinemanın doğal ifade ediciliği ekstra kişisel olsa da, bu bizi engellememeli. Müthiş film yapımcılarının her zaman kabul ettiği meydan okuma, toplumsal ya da çevresel çatışmanın görüntüleriyle başlamak ve bizi kişisel ilişkilerin karmaşıklığına götürmektir; söylenenlerin ve yapılanların yüzeyinden başlamak ve içsel yaşamın konuşulmayan bilinçdışı algısını elde etmek bize rehberlik etmek, —akıntıya doğru yüzmek ve oyun yazarları ile romancıların en kolay yaptıkları şeyi tutup filme sokmak.

Aynı şekilde, oyun yazarları ve romancılar her zaman sahnelerdeki ya da sayfalardaki meydan okumaların, filmin en iyi yaptığı şey olduğunu hep görmüşlerdir. Flaubert'in ünlü sinematik stili, sinemadan çok önce geliştirilmişti. Eisenstein filmin nasıl kesilip biçileceğini Charles Dickens okuyarak öğrendiğini söylemişti. Shakespeare'in zaman ve uzam boyunca enfes akıcılığı, aç bir kamera için dolu bir sofradır. Büyük öykü anlatıcıları her zaman şunu bilmişlerdir: 'Anlatma, göster' en son, en temel, en büyük yaratıcı görevdir: Katıksız drama içinde katıksız görselliğe sahip bir öykü yazmak; insanoğlunun doğal davranışlarını göstermek, yaşamın bütün karmaşasını anlatmadan ifade etmek...

## MELODRAMIN PROBLEMİ

"Bu senaryo melodramatik" suçlamasından kaçınmak için pek çokları 'büyük sahne' yazmaktan, aşırı tutkulu, hararetli ve güçlü olaylar yazmaktan kaçınır. Bunun yerine, içinde bir şey olduğunda göze çarpmayacak minimalist skeçler yazarlar. Bu, budalalıktır. İnsanoğlunun doğasında olan bir şeyi eyleme geçirmesine melodramik denmez ve insanoğlu da herhangi bir şeyi yapmaya muktedirdir. Günlük gazeteler bir sürü fedakârlık ve acımasızlık haberleriyle, bir sürü cesaret ve korkaklıkla, Saddam Hüseyin'den Rahibe Teresa'ya kadar bir sürü tiran ve azize haberiyle dolu. İnsanoğlunu yaparken hayal edebildiğiniz herhangi bir şey sizin hayal bile edemediğiniz yollarla çoktan yapılmıştır. Bunların hiçbiri melodramatik değildir; bunlar sadece insanidir.

Melodram, ifade edilemezin, aşırı dışa vurumun bir sonucu değil, motivasyon düşüklüğünün bir sonucudur; çok büyük yazmamak ama çok çok az arzuyla yazmaktır. Bir olayın gücü en fazla onun sebeplerinin toplamı kadar olabilir. Motivasyonu aksiyonla eşleştiğine inanamadığımızda bir sahnenin melodramik olduğuna hükmederiz. Homeros'tan Shakespere'e, Bergman'a kadar yazarlar kimsenin melodram olarak nitelendiremeyeceği patlayıcı sahneler yarattılar çünkü karakterleri nasıl motive edeceklerini biliyorlardı. Eğer yüksek perdeden drama ya da komedi tasarlayabiliyorsanız, yazın ama karakterlerinizi eyleme geçtiklerinde varacakları sınırın gücüne eşit olacak ya da o gücü geride bırakacak şekilde içsel yoğunluğa ulaştırın ki biz de sizi, bizi sınıra getirdiğiniz için tebrik edelim.

## GEDİKLERİN PROBLEMİ

Bir 'gedik', güvenirliği kaybetmenin başka bir yoludur. Motivasyon eksikliğinden çok, öykü burada mantık eksikliği çeker; sebep ve sonuç arasındaki zincirin halkalarından biri kopmuştur. Ama tesadüfler gibi delikler de hayatın bir kısmını oluşturmaktadır. Çoğu kez açıklanabilir hiçbir sebebi olmayan olaylar vuku bulur. Yani, eğer hayat hakkında yazıyorsanız, bir ya da iki delik anlatımınızda yer alabilir. Problem onu nasıl ele alacağınızdır.

Eğer mantıksız olayların arasını bağlayacak bir demiri işleyip halka yapabiliyorsanız ve deliği kapatabiliyorsanız böyle yapın. Diğer yandan bu çözüm, genellikle yeni bir sahnenin yaratılmasını gerektirir ki, yeni yaratılan bu sahnenin de önceki sahneyi mantıklı hale getirmekten başka bir amacı yoktur ve deliğin kendisi kadar sinir bozucu bir beceriksizliğe sebebiyet verir.

Sorun şu: Farkına varacaklar mı? Bunun mantıkta bir atlama olduğunu biliyorsunuz çünkü öykü hâlâ masanın üzerinde, üzerindeki deliği size sallayarak bakıyor. Ama beyazperdede hikaye zamanla akar. Delik geldiğinde seyirci, daha yeni olan olayın mantıksız olduğunu idrak etmesine yarayacak yeterli bilgiye sahip olmayabilir ya da o kadar hızlı akabilir ki bu sahne, farkına varılmaz.

CHINATOWN: Ida Sessions (Diane Ladd) Evelyn Mulwray'i taklit eder ve J.J. Gittes'i, Hollis Mulwray'in zina olayını araştırması için tutar. Gittes neler olup bittiğini anladıktan sonra gerçek eş, avukatı ve davasıyla çıkıp gelir. Gittes birilerinin Mulwray'in peşinde olduğunu anlar ama adama yardım edemeden adam katledilir. İkinci bölümde erkenden, Gittes'e Ida Sessions'dan bir telefon gelir; cinayetle ilgili olaylar ve bu olaylara neyin sebebiyet verdiği hakkında en ufak bir fikri olmadığını ama Gittes'in, kendisinin masum olduğunu bilmesini istediğini söyler. Bu konuşmada,

Gittes'e katil hakkında çok önemli bir ipucu da verir. Bununla beraber söyledikleri öyle gizemlidir ki, Gittes'in kafasını daha da karıştırmaktan başka bir işe yaramaz. Sonradan, kendi bulduğu delillerle kadının verdiği ipucunu birleştirir ve cinayeti kimin işlediğini ve neden işlediğini bulduğunu düşünür.

Üçüncü bölümün başlarında Ida Sessions'u da ölü olarak bulur, cüzdanında aktörler sendikasının kartı vardır. Diğer bir deyişle Ida Sessions muhtemelen telefonda ne söylediğini bilmiyordur. Verdiği ipucu çok önemli bir ayrıntıdır; milyoner iş adamlarının ve hükümetin yüksek görevlilerinin çalıştırdığı bir yolsuzluk, ahlaksızlık çarkı hakkındadır, bir aktrise hiçbir zaman söylenmeyecek bir şey... Ama kadın bunları Gittes'e anlattığında bizim Ida Sessions'un kim olduğu ve ne bilebileceği ya da bilemeyeceği hakkında hiçbir fikrimiz yoktur. Bir buçuk saat sonra ölü olarak bulunduğunda deliği görmeyiz artık çünkü o zamana kadar kadının söylediklerini unutmuşuzdur bile.

Yani belki seyirci fark etmez, belki de eder. Sonra ne olacak? Ödlek yazarlar böyle mantık deliklerinin üstünü örtmek isterler sonra da seyircinin fark etmemesini umarlar. Diğer yazarlar ise meseleyle mertçe yüzleşirler. Seyirciye deliği gösterirler, sonra da onun bir delik olduğunu inkar ederler.

CASABLANCA: Ferrari (Sidney Greenstreet) ucunda para olmayan hiçbir işi yapmaya yanaşmayan tam bir kapitalist ve madrabazdır. Buna rağmen bir noktada Ferrari, Victor Laszlo'ya (Paul Henried) çok kıymetli geçiş belgelerini bulması için yardım eder ve karşılığında hiçbir şey istemez. Bu, karakterin doğasına aykırıdır, mantıksızdır. Bunu bildiğinden, yazar Ferrari'ye şu sözleri söyletir: "Bana hiçbir yarar sağlamayacak oluşuna rağmen bunu neden yaptığımı bilmiyorum". Deliği saklamak yerine, yazar bunu cesur bir yalanla, Ferrari'nin birdenbire cömert olabileceği yalanıyla itiraf ediyor. Seyirci, insanların birçok kez açıklanamaz sebeple ya da sebepsizce davrandığını bilir. İltifat edilmiş gibi başını sallayarak düşünür: "Ferrari bile ha? Hoş. Gerçekten."

THE TERMINATOR bir mantık gediğine sahip değildir -bir uçurumun üzerine inşa edilmiştir. 2029'da robotlar her şeyi yok etmiştir, insan ırkını da yok etmek üzerelerdir; insanlıktan arta kalanlar, başlarında John Connor, savaşın gidişatını değiştirmeye uğraşırlar. Düşmanlarını yok etmek için robotlar bir zaman makinesi icat ederler ve Terminatör'ü John Connor'ın annesini, Connor'ı doğurmadan önce öldürmesi için 1984 yılına yollarlar. Connor makineyi ele geçirir ve genç bir subayı, Reese'i, Terminatör'ü yok etmesi için peşinden gönderir. Şunu bilmektedir: Reese sadece annesini kurtarmakla kalmayacak, onu hamile de bırakacaktır ve bu yüzden de kendi subayı babası olacaktır. Ne?

Ama James Cameron ve Gail Anne Hurd yazarın metni nasıl yola

koymaları gerektiğini biliyorlar. Eğer gelecekten iki savaşçıyı alıp Los Angeles caddelerine koyar, zavallı bir kadının peşine takarlarsa, seyircinin analitik sorular sormayacağını ve azar azar düzeni çözümleyebileceğini biliyorlardı. Ama seyircinin zekasına saygı duyarak, seyircinin filmden sonra kahve içerken şunu da düşünebileceğini biliyorlardı: "Hey, hey dur bir dakika... eğer Connor bilseydi ki, Reese'in..." Ve bunun gibi bir takım düşünceler. Ve sonra gedikler seyircinin memnuniyetini yutuverecekti. Bu yüzden şu çözüm sahnesini yazdılar:

Gebe Sarah Connor, emniyeti için Meksika'nın ücra köşelerindeki dağlara gider; orada doğuracak ve gelecekteki görevi için çocuğunu büyütecektir. Bir benzin istasyonunda, doğmamış kahramanına rapor verir; bir ses kaydedicisine konuşur: "Biliyor musun oğlum, anlamıyorum. Eğer Reese'in baban olacağını biliyorduysan... o zaman neden? Nasıl? Bu, bunun yine öyle olacağı anlamına mı...?" Sonra da durur ve şöyle der: "Biliyor musun, böyle düşünmeye devam edersen çıldırabilirsin." Ve tüm dünya izleyicileri de böyle düşündü: "Lanet olsun, kadın haklı. Bu önemli değil ki!" Bu sahneyle birlikte mantıklarını büyük bir mutlulukla çöp sepetine attılar.

# 17
# KARAKTER

## AKIL KURDU

Homeros'tan başlayarak, yirmi sekiz asır boyunca hikayenin evrimini safha safha anlatınca, düşündüm de, dördüncü yüzyıldan Rönesans'a atlayarak 1000 yıl kazandım, çünkü üniversitedeki tarih eğitimime göre, Karanlık Çağlar boyunca keşişlerin "Bir iğnenin ucunda kaç melek dans eder?" gibi sorular sürdü ve bütün düşünce de orada durdu. Konuya şüpheyle yaklaşıp, biraz daha derine indim ve ortaçağ yıllarında aslında entelektüel yaşamın canlı bir şekilde sürdüğünü keşfettim... ama şiir bazında. Metaforun şifresi çözüldüğünde, araştırmacılar "Bir iğnenin ucunda kaç melek dans eder" sorusunun metafizik bir soru değil, fiziksel bir soru olduğunu keşfettiler. Tartışma konusu olan şey atomik yapıydı, keşişlerin bahsettiği buydu: Küçük ne kadar küçüktür?

Psikolojiyi tartışmak için, ortaçağ bilginleri başka bir hünerli fikir geliştirdi: Akıl kurdu. Beynin içine tünel kazarak giren ve bütün korkuları, rüyaları, hayalleri, güçlükleri, zayıflıkları bilen bir yaratık düşünün. Ayrıca bu Akıl kurdunun dünyadaki olaylara sebebiyet verme gücüne de sahip olduğunu farz edin. Öyleyse söz konusu kişinin başını bir tür maceraya sokacak şekilde bu canlı insanın yaradılış çarklarını değiştirebilir, onun en derinlerinde yaşayabilmek için, kendisini sınırlara vurmasına sebep olacak arayışlara yönelebilir içinde. Trajedi ya da başarı, bu arayış kişinin insanlığını tümüyle göz önüne serer.

Bunu okuyunca güldüm; yazar da bir Akıl kurduydu. Biz de bir karakterin hayata bakışını, potansiyelini keşfetmek için onun içine gireriz, sonra da onun doğasının eylemsel izdüşümü olacak olayları başlatmak için bir olay yaratırız: Tetikleyici Olay. Her kahraman için farklıdır bu –çünkü kimine talih güler, kimine gülmez- ama olayı kahramana uygun düşecek şekilde yaratırız; bu titizlikle işlenmiş olay, kişiyi varlığının uç noktalarını varacak zorlayacak bir arayışa itmelidir. Akıl kurdu gibi, biz de şiirsel imgelerle şifrelenmiş insan doğasının her yönünü tararız. Çünkü yüzyıllar

geçti ama insanların yaradılışı değişmedi. William Faulkner'ın dediği gibi, insan doğası modası geçmeyecek tek konudur.

### *Karakterler insanoğlu değildir*

Venus de Milo ne kadar gerçek kadınsa, bir karakter de o kadar insandır. Bir karakter, sanatın eserdir, insan doğası için bir metafordur. Karakterleri gerçek insanlarmış gibi anlatır ve onlar arasında bağlantı kurarız ama onlar gerçekliğin üzerindedir. Hal ve tavırları net ve anlaşılabilir tasarlanmıştır; oysa biz insanları anlamak zordur. Karakterleri arkadaşlarımızdan daha iyi tanırız çünkü bir karakter ölümsüzdür ve değişmez, oysa insanlar değişebilir; onları anladığımızı düşündüğümüzde, aslında onları anlamıyoruzdur. Diyeceğim o ki, şahsen ben CASABLANCA'daki Rick Blaine'i kendimden daha iyi tanıyorum. Rick her zaman Rick. Ben biraz şüpheliyim.

Karakter tasarlama, şu iki ana şıkkı düzenlemeyle başlar: Karakterizasyon ve Asıl Karakter. Karakterizasyon, gözlenebilir tüm niteliklerin toplamıdır; kişiyi kişi yapan nitelikler bileşimidir: hal ve hareketler ile birlikte fiziksel görünüş, konuşma tarzı ve jestler, cinsiyet, yaş, IQ, meslek, kişilik, tavır, değerler, nerede ve nasıl yaşadığı... Asıl karakter ise maskenin ardında bekler. Karakterizasyonuna rağmen, hakikatte kimdir bu adam? Sadık mıdır, hain midir? Dürüst müdür, yalancı mıdır? Sevecen midir, acımasız mıdır? Cesur mudur, korkak mıdır? Cimri midir, cömert midir? Azimli midir, zayıf mıdır?

> Asıl karakter ancak ikilem durumunda yaptığı tercihlerle ifade edilebilir. Baskı altında nasıl davranmayı seçtiği, kişinin nasıl biri olduğudur. Ne kadar çok baskı, karakterin seçiminde o kadar derinlik ve doğruluk!

Asıl karakterin anahtarı arzu ve amaçtır. Hayatta, eğer kendimizi boğulmuş hissedersek, bizi su yüzeyine çıkaracak en kısa yol, "Ne istiyorum?" diye sormak, dürüst cevabı dinlemek, sonra da bu arzunun peşine düşecek gücü bulmaktır. Problemler hâlâ duruyordur ama şimdi onları çözme şansına sahibizdir. Hayatın doğruları kurgunun da doğrularıdır. Bir karakter hayata, biz onun amacını anlık da olsa yakaladığımızda dahil olur; -sadece bilinçli değil, karışık bir rolde bilinçsiz amaçlar da...

Soruları sorun: Bu karakter ne istiyor? Şimdi? Sonra? Genel olarak? Bilerek? Bilmeden? Açık ve doğru cevaplar, rolünüzün hükümranlığına gelecektir.

Amaçtan sonra motivasyon. Sizin karakteriniz istediği şeyi neden istiyor? Sizin güdü hakkında kendi fikirleriniz var; fakat diğerleri başka türlü

görürse şaşırmayın. Bir arkadaşınız sizin arzu ve amaçlarınızı küçükken aldığınız terbiyenin şekillendirdiğini söylerken, bir diğeri bunun materyalist kültürden kaynaklandığını söyleyebilir, bir diğeri eğitim sistemini suçlar, bir diğeri bunun genlerinizle ilgili olduğunu söyler, kimi de şeytan tarafından yoldan çıkarıldığınızı düşünür... Çağdaş tavır, davranışı tetikleyen birden çok bileşenin ve gücün karmaşıklığından ziyade, tek yönlü açıklamaları onaylamaya eğilimlidir.

Karakterleri örnek olay incelemelerine indirgemeyin (çocuk tacizi pek rağbette bu aralar) çünkü aslında herhangi birinin davranışı için kesin izahlar yoktur. Genellikle, yazar motivasyonu ne kadar özgün sebeplere dayandırırsa, karakteri de seyircinin gözünde o kadar eksiltecektir. Daha çok, güdünün sağlam, katı anlayışlarını düşünün ama aynı zamanda niçinlerin etrafına biraz gizem serpiştirin, biraz irrasyonel belki; seyircinin imgelemindeki karakterin bazı çizgilerini gizemli kılarak onları seyircinin kendi yaşam deneyimleriyle doldurması için tahsis edilmiş bir oda yaratın.

Örneğin Kral Lear'da Shakespere, en kompleks kötü adamlardan birini, Edmund'u yaratmıştır. Astrolojinin etkisiyle -yine tek açıklamalı bir davranış- başka birinin felaketine sebep olmakla suçlandığı bir sahneden sonra, Edmund monoloğunda gülerek şöyle der: "Gök kubbedeki en bakire yıldızı benim alçaklığım üzerine parıldatmalıyım!" Edmund kötülüğü kötülük etmek için, kötülük için yapar. Dahası, ne fark eder? Aristoteles'in söylediği gibi, bir adamın bir şeyi neden yaptığı, o şeyi yaptıktan sonra bir şey ifade etmez. Bir karakter, yaptığı eylemleri yapmak için aldığı kararlardan ibarettir. Eylem bir kez yapıldı mı, sebepler dağılır gider.

Seyirci, karakterinizin hangi sınıfa girdiğini anlamak ister. Evet, fiziksel görünüş çok şey söyler ama seyirci görünüşün gerçeklik olmadığını bilir, karaterizasyonun gerçek karakteri vermediğinden haberdardır. Yine de, bir karakterin maskesi, neler gösterileceğinin önemli bir ipucudur.

Bir karakter hakkında diğer karakterlerin söyledikleri de bir ipucudur. Biz biliriz ki, birisinin başka birisi hakkında söyledikleri doğru da olabilir yanlış da olabilir, birbirlerine diş bileyen de olabilir; ama söylenen şey ve söylenenin kim tarafından söylendiği bilmeye değer. Bir karakterin kendi hakkında söyledikleri de doğru ya da yalan olabilir. Dinleriz ve sonra bir kenara koyarız.

Aslında, kolay anlaşılır karakterler, kendinden açıklamalarını ezberden okuyanlar, bizi söyledikleri gibi olduklarına inandırmak isterler; bu sadece sıkıcı değil aynı zamanda yapmacıktır. Seyirci bilir ki eğer bu insanlar, nadiren de olsa kendilerini anlasalar, dürüstçe ve tümüyle kendilerini anlatmalarına imkan olmadığının farkına varacaktırlar. Her zaman bir şeyler kalır. Eğer kazara, bir insanın kendisi hakkında söyledikleri tam anlamıyla doğru çıkarsa, biz bunların gerçekten doğru oldu-

ğunu, baskı altında yapılan karar seçimlerine tanık olmadan anlayamayız. Kendini anlatma, eylem halinde yalanlamalı ya da doğrulanmalıdır. CASABLANCA'da Rick, "Kimse için kendimi tehlikeye atmam" dediğinde biz şöyle düşünürüz: "Daha değil Rick, daha değil." Biz Rick'i, onun kendisini bildiğinden daha iyi biliriz; gerçekten de yanılmaktadır: Birçok kereler kendini tehlikeye atacaktır.

### *Karakter boyutu*

"Boyut" karakter meselesindeki en az algılanan kavramdır. Ben bir aktörken, yönetmenler "Yuvarlak, üç boyutlu karakterler" diye diretip dururlardı, ama ne zaman ki onlara boyutun tam olarak ne olduğunu ve bırakın üçü, bir tanesini nasıl yaratabileceğimi sordum, işte o zaman saçma sapan konuşmaya, sürekli tekrarladıkları şeyleri mırıldanmaya başladılar ve sonra da çekip gittiler.

Birkaç yıl önce bir yapımcı, üç boyutlu bir karakterin nasıl olduğu hakkında palavralar sıktı bana: "Jessie hapishaneden yeni çıkmıştır fakat hapiste olduğu süre içerisinde iktisadı ve yatırımı yalayıp yutmuştur, böylece envanterde, senet, bono ve tahvillerde, menkul kıymetlerde uzman olmuştur. Karatede siyah kuşak sahibidir ve saksafon çalmayı da az çok bilir." Jessie'si, bir masaüstü kadar düz ve yavandı; bir isme yapıştırılmış bir grup özellikten ibaretti. Bir kahramanı acayipliklerle süslemek karakteri açmaz ve ona empati sağlamaz. Hatta, eksantriklikler onu kapatır ve bizimle arasına mesafe koyar.

Gözde bir akademik öğreti buna karşı çıkar, hoş karakterlerin tek bir dominant nitelikleriyle farklılaştıklarını iddia eder. Macbeth'in tutkusu sık sık örnek gösterilir. Macbeth'i mükemmel yapan, böyle iddia edilir, aşırı tutkuymuş. Bu teori tamamen yanlıştır. Eğer Macbeth sadece hırslı ve tutkulu olsaydı, ortada oyun olmazdı. Hemen İngilizleri yener ve İskoçya'yı yönetirdi. Macbeth'i harika bir şekilde realize edilmiş bir karakter yapan şey, bir yanda büyük amacının, diğer yanda suçluluğun olması ve bu ikisi arasındaki çelişkidir. Tutkusu, karmaşık yapısı ve şiirselliği onun iç çatışmasından kaynaklanmaktadır.

Boyut çatışma demektir; ister karakterin derinliklerinde olsun (suçlulukla yüklü saplantı) ister karakterin derinliğiyle 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 tekmelettirirseniz, bu bir boyut olmaz.

Hamlet'i düşünelim; şimdiye dek yazılan karakterlerden en kompleks olanı. Hamlet üç boyutlu değildir; on, yirmi hatta sayılamaz boyutludur. Kafir olana dek dinî değerlere önem veren biri gibi görünür. Ophelia'ya karşı önce sevecen ve müşfiktir, sonra duyarsız, hatta sadistçe davra-

nır. Önce cesurdur, sonra korkak. Bazen serinkanlı ve ihtiyatlı görünür, hemen sonra perde arkasına saklanan birini, kim olduğunu bilmeden bıçaklarken düşüncesizce davranan aceleci biri olur. İnsafsız ve sevecen, mağrur ve kendine acıyan, nüktedan ve üzgün, bezgin ve devingen, anlaşılır ve karmaşık, mantıklı ve çılgın biridir Hamlet. Masum bir sefihliktir, maddeci bir saflıktır; hayal edebileceğimiz bütün insan niteliklerini vücudunda barındıran, yaşayan bir çelişkidir.

Boyutlar ilgi çeker; mizaçtaki ya da davranıştaki çelişkiler seyircinin konsantrasyonunu perçinler. Bu yüzden kahraman, yıldız rolüne empati toplaması için, kadronun en çok boyuta sahip karakteri olmalıdır. Eğer olmazsa, İyiliğin Merkezi memur terbiyeli olursa, kurgunun evrenselliği uçup gider; seyirci dengeyi yitirir.

BLADE RUNNER: Pazarlama, seyirciyi Harrison Ford'un Rick Deckard'ına empati kurmaya itmiştir, ama sinema meraklıları Roy Batty'nin çok daha fazla boyutta sahip olmasına çekilmiştir bir kere. İyiliğin Merkezi karşıt güce geçince, seyircinin duygusal karışıklığı şevkinin azalmasına sebep olmuş ve müthiş bir başarı olması gereken şey, kült bir film olmakla kalmıştır.

### *Oyuncuların Tasarımı*

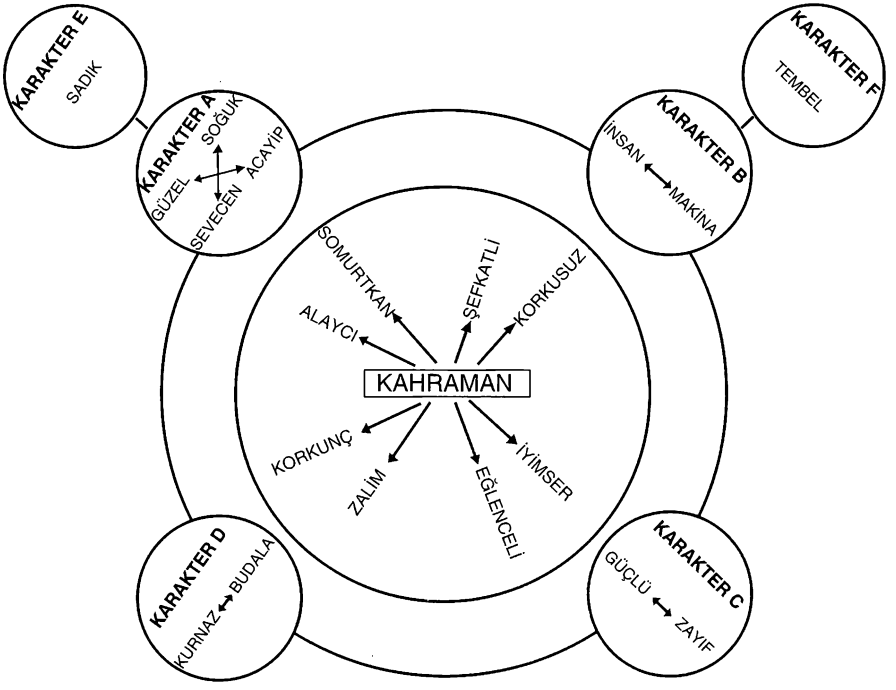
Özde, kahraman rolü geri kalan rolleri belirler. Hikayedeki diğer tüm karakterler kahramanla kurdukları ilişkiye göre önem arz ederler ve hepsi kahramanın kompleks doğasının boyutlarını betimlemeye yardım eder. Güneş sistemi gibi bir rol taksimi hayal edin: Kahraman güneştir, gezegenlerin konumunu belirleyen güneş gibi yan rolleri belirler; figüranlar da gezegenler etrafındaki uydular olarak konumlanır, hepsi merkezdekinin çekimsel gücü tarafından yörüngede tutulur, her biri diğerlerinin doğasındaki gelgitleri çekiştirir.

Bu hipotetik kahramanı düşünün: Neşeli ve iyimser biri, sonra somurtkan ve kinik; sevecen ve merhametli biri, sonra acımasız; korkusuz biri, sonra da korkak. Bu dört boyutlu rol, çatışmalarının sınırlarını çizmesine farklı zaman ve mekanlarda hem etkileyeceği oyunculara hem de etkileneceği oyunlara ihtiyaç duyar. Bu destekleyici karakterler onun etrafında olmalıdır ki kompleksliği hem tutarlı hem de inanılabilir olsun.

Sözgelimi karakter A, kahramanın hüznünü ve kinizmini kışkırtıyor, bu arada karakter B de onun espritüelliğine uygun ortam hazırlıyor, umutlu tarafını harekete geçiriyor. Karakter C sevecenliğini ve cesaretini uyandırıyor, karakter D onun önce korkuyla sinmesine, sonra da kızgınlıkla saldırmasına sebebiyet veriyor. Karakter A, B, C ve D'nin tasarımı ve yaratılışı, kahramanın ihtiyaçları çevresinde şekilleniyor ve belirleniyor. Onlar merkezdeki rolün karışıklığını, eylem ve tepkiler doğrultusunda

berrak ve inanılabilir kılmak için varlar.

Yardımcı roller kahramanın önündeki perdeleri açmak için var olsalar da, onlar da kompleks olabilirler. Karakter A çift boyutlu olabilir: Görünüşte güzel ve sevecen, fakat baskı altında yapılan seçimlerin gösterdiği üzere içten soğuk, mutasyona uğramış arzuları olan acayip biri... Bir boyut bile harika bir yardımcı rol yaratabilir. Karakter B, tıpkı Terminatör gibi, çok enteresan ve katı bir çatışmaya sahip olabilir: makineye karşı insan. Eğer Terminatör sadece gelecekten gelen bir robot ya da insan olsaydı, pek de enteresan olmayabilirdi. Ama o hem insan hem robot. Ve bu makine/insan boyutu enfes bir kötü adam çıkarıyor ortaya.




Karakterin fiziksel ve sosyal dünyası, örneğin mahallesi ya da mesleği, karakterizasyonunun bir açısı, bir yönüdür. Bu yüzden, boyut basit bir zıt noktayla yaratılabilir: Beylik bir kişiliği egzotik bir arka plana konuşlandırma ya da garip, gizemli bir bireyi olağan, gerçekçi bir topluma salıverme, hemencecik ilgi çeker.

Küçük roller kasten zemin seviyesinde tutulmalıdır fakat sönük olmamalıdırlar. Her birine gözlemlenebilen, canlı bir özellik verin ki, aktörün perdede göründüğüne değsin; ama fazlasından uzak durun.

Örneğin, kahramanınızın New York'a ömründe ilk kez gittiğini farz edin. Kennedy havaalanından çıktı, ilk gezintisini bir New York'lu taksi şoförüyle yapmak için sabırsızlanıyor. Bu şoför rolünü nasıl yazarsınız? Kafasına yanlamasına taktığı bir beysbol şapkasıyla filozofik bir eksant-

riklik mi atfedersiniz ona? Umarım cevabınız hayırdır. Çünkü son altmış yıldır, bir New York filminde ne zaman taksi tutacak olsak, mutlaka antika bir taksi şoförü oluyor direksiyonda.

Belki de beyazperdenin ilk sessiz New York'lu taksi şoförünü yaratırsınız, ha? Kahramanımız New York muhabbetleri etmek istiyor, Yankee's hakkında, Knick's hakkında, belediye başkanı hakkında konuşmaya ve taksi şoförüyle iletişime geçmeye çabalıyor ama şoför sadece kravatını düzeltiyor ve arabayı kullanmaya devam ediyor. Kahramanımız yıkılıyor ve arkasına yaslanıyor; ilk New York tecrübesi bir hayal kırıklığı...

Diğer yandan, taksici şöyle de davranabilir: Pürüzlü bir sesle ama şaşılacak şekilde yardıma hazır biri olarak diğer taksicilere dikkat etmesini söyler, şehirdeki kapkaç olaylarını anlatır kadın kahramanımıza; kol çantasının kayışını göğsüne nasıl geçirmesi gerektiğini ve bu sayede olası bir saldırıya karşı biber gazını püskürtmeye nasıl hazır olacağını tarif eder. Sonra onu Bronx'a götürür ve yüz elli dolar ister kadından ve kahramanımıza Manhattan'da olduğunu söyler. Yardımsever görünmüş ama hırsız bir sıçana dönmüştür: Karakterizasyon ve derin karakter arasında bir çelişki. Artık bütün film boyunca bu adamı arar gözlerimiz çünkü bir yazarın tekrar kullanmayacağı bir karaktere boyut atfetmeyeceğini biliriz. Eğer bu taksici en azından bir kez daha görünmezse sinirleniriz. Küçük rolleri gerektiğinden daha ilgi çekici yaparak yanlış önsezilere sebep olmayın.

Oyuncular yıldızın etrafında yörüngelerindedirler; yıldızları da kahramandır. Yardımcı roller merkezi karakter tarafından ilham olunur ve onun karmaşık boyutlarını betimlemek için tasarlanır. İkincil roller sadece kahramana ihtiyaç duymazlar, aynı zamanda kendi boyutlarını sergilemek için de başka bir karaktere daha ihtiyaç duyarlar. Üçüncül karakterler (diyagramdaki E ve F) kahramanla ya da diğer başat karakterlerle sahnelere ihtiyaç duyarlar; bunlar da boyut betimlemeye yardımcı olurlar. İdeal olarak, her sahnede her bir karakter diğerlerinin boyutlarını belirten nitelikleri meydana çıkarır; hepsi takımyıldızlar gibi, merkezdeki kahramanın nüfuzu tarafından yörüngelerinde tutulurlar.

### *Komik Karakter*

Bütün karakterler, karşıt güçler karşısında amaçlarını kovalarlar. Ama dramatik karakter riskten geri durmak için yeterli esnekliğe sahiptir ve bunun kendisini öldürebileceğini düşünür. Komik karakter böyle değildir. Komik karakter sürekli kör bir saplantıyla damgalanmıştır. Bir karakterin komik olması problemini çözmek adına atılacak ilk adım, onun manyaklığını bulmak değildir.

Aristophanes'in siyasi hicivleri ve Menander'in gülünç aşk romanları

tarihe geçtiğinde, Komedi, Trajedinin ve Epik şiirin köylü kuzeni küfürbazlığa doğru yozlaştı. Ama Rönesans'ın gelişiyle –İtalya'nın Goldoni'sinden ve Fransa'nın Moliéré'inden (Almanya'yı atlıyorum) Shakespere'e, Jonson'a, Wycherley'e Congreve'e, Sheridan'a; Shaw, Wilde, Coward, Chaplin, Allen, İngiltere'nin, Amerika'nın ve İrlanda'nın nüktedanları, bizi bugünün parıldayan sanatına yükselttiler; modern yaşamın bütün kötülüklerini unutturanlar ve affettirenler onlardır.

Bu ustalar sanatlarını mükemmelleştirdiklerinde, bütün zanaatçılar gibi, işlerinden konuştular ve şunu anladılar ki, komik bir karakter, role bir 'mizaç' atayarak yaratılır; karakterin görmediği ve anlamadığı bir obsesyon sayesinde. Moliéré'in kariyeri, kahramanının aşırı düşkünlüğü ile dalga geçtiği oyunlar yazmanın üzerine inşa edilmiştir: *The Miser (Cimri), The Imaginary Invalid (Hastalık Hastası), The Misanthrpoe (Merdümgiriz)*... Her türlü obsesyon olur. Ayakkabılar mesela. Imelda Marcos uluslararası bir şakadır çünkü ayakkabılarına duyduğu nevrotik ihtiyacın farkında değildir; tahmini olarak üç bin çift ayakkabısı vardır. New York'ta sadece iki yüz çift ayakkabısı olduğunu söyler; hiçbiri ayağına uymamaktadır. Söylediğine göre bunlar, hiçbir zaman ayak numarasını öğrenemeyen ayakkabı şirketlerinin hediyesidir.

All in the Family'de Archie Bunker (Caroll O'Connor) körü körüne takıntılıdır, aşırı bağnaz bir adamdır. O bunu fark etmedikçe, bir soytarı olmaktan kurtaramaz kendini ve biz de kahkahalarla güleriz. Ama bir gün farkına varacak ve "Biliyor musunuz, ben ırkçı bir adamım" diyecek olsa komedi biter.

A SHOT IN THE DARK: Benjamin Ballon'un (George Saunders) malikanesinde bir şoför öldürülmüştür. Kendisini dünyanın en iyi dedektifi zanneden obsesif bir adam, Captain Clouseau (Peter Sellers) gelir ve bu cinayeti Ballon'un işlediğine hükmeder; sonra da milyarder iş adamıyla bilardo odasında yüzleşmeye gider. Clouseau delillerini ortaya sererken bilardo masasının çuhasını yırtar ve ıstakaları mahveder, sonunda da şöyle bitirir sözlerini: "... sonğa da onu öldüğdün ijte." Clouseau çıkıp gitmek için döner ama kapının yanlış tarafına yürür. Duvara çarpma sesini duyarız. Bir adım geri atar ve soğukkanlı bir küçümsemeyle söylenir: "Aptal mimarlar."

A FISH CALLED WANDA: Wanda (Jamie Lee Curtis) usta bir suçludur ve yabancı dil konuşan adamlara takmıştır kafayı. Başarısız bir CIA ajanı olan Otto (Kevin Kline), kendisinin bir entelektüel olduğuna inandırmıştır; her ne kadar Wanda ona Londra Underground'unun politik bir hareket olduğu konusunda yanıldığını belirtse de... Ken (Michael Pelin) de kafayı hayvan sevgisiyle öyle bozmuştur ki, Otto onu, akvaryum balıklarını yemekle tehdit etmektedir. Archie Leach (John Cleese) utanç korkusundan muzdariptir; söylediğine göre, öyle bir korkudur ki bu, bütün İn-

giliz ulusuna yeter. Bununla beraber filmin ortalarında Archie takıntısının farkına varır ve bunu bir kez anladı mı artık komik bir kahraman olmaktan çıkıp romantik bir başrol oyuncusuna döner; Archie Leach'den 'Cary Grant'a dönüşür. (Archie Leach, Cary Grant'ın asıl adıdır.)

### *Beyazperde için karakter yazmaya üç ipucu*

#### *1- Aktöre alan bırakın*

Bu eski Hollywood tembihi, yazardan, her aktöre kendi yaratıcılığını kullanabilmesi için maksimum fırsat sağlamasını ister; kağıdı sabit davranışlar tarifleriyle doldurmak yerine, jest nüansları, ses tonları ile aktöre alan vermelidir.

Bob kürsüye eğilir, bacak bacak üstüne atar, bir elini beline koyar. Öğrencilerinin kafaları arasında dolaşır bakışı, düşünceli düşünceli kaşlarını kaldırır:

BOB
(soğukkanlı, kayıtsız)
Falanca filanca falan filan falanın filanı

Bir aktörün böyle, bu çeşit ayrıntılarla doyurulmuş bir senaryoya tepkisi onu çöpe atmak olur. "Aktör değil, kukla arıyorlar" diye düşünür. Ya da aktör rolü kabul edecektir ama, eline kırmızı bir kalem alacak ve bu sayfadaki bütün saçmalıkları karalayacaktır. Yukarıdaki detaylar anlamsızdır. Bir aktör şunu bilmek ister: Ne istiyorum? Neden istiyorum? Onu nasıl elde etmeyi düşünüyorum? Beni ne durduracak? Sonuçlar nelerdir? Bir aktör, hayattan beyazperdeye bir karakter getirirken onu altmetinden çıkarır: arzularıyla karşıt güçlerin buluşmasından. Kamera önünde sahne ne gerektiriyorsa söyleyecek ve yapacaktır, ama karakterizasyon sizin göreviniz olduğu kadar, hatta belki sizden de fazla, onun da görevidir.

Eserimizin tiyatrodaki gibi yüzlerce kez oynamayacağını unutmamalıyız; binlerce prodüksiyon olmayacak, burada ve yurtdışında, şimdi ve gelecekte, beyazperdede sadece bir prodüksiyon olacak ve belli bir film içindeki belli bir karakterin performansı da hiç değişmeyecek. Sonsuza dek. Yazar/aktör işbirliği, yazar romansal suretler hayal etmeyi bıraktığı ve roller için ideal şeyler tasarladığı zaman başlar. Eğer bir yazar, belli özellikleri olan bir aktörün ideal kahramanı olacağını hissediyorsa ve yazarken onu kafasında canlandırabiliyorsa, ne kadar az sayıda iyi aktörün etkili sahneler yaratma ihtiyacı olduğunu sürekli hatırlayacak ve tutup şunu yazmayacaktır:

BARBARA
(jack'e doğru bir kahve uzatarak)
Bu kahve bardağını ister misin sevgilim?

Seyirci onun bir kahve bardağı olduğunu zaten görüyor; hareketi 'İster misin?' diyor; aktris 'sevgilim...' gibi hissediyor. Hissetme daha az önemlidir, aktris yönetmene döner ve şöyle der: Larry, "Bu kahve bardağını ister misin sevgilim diye sormak zorunda mıyım? Zaten lanet olası bardağı uzatıyorum, öyle değil mi? Şu satırı atalım, olmaz mı?" O satır atılır, aktris gayet güzel bir şekilde rolünü oynar, senaryo yazarı da şöyle düşünür: "Diyaloğumu kesip biçiyorlar."

### *2- Bütün karakterlerinize âşık olun*

İçinde bütün karakterlerin mükemmel olduğu filmler görürüz sık sık... bir tanesi hariç, bir tanesi korkunçtur. Yazarın bu karakterinden nefret ettiğini anlayana kadar hayretler ederiz neden böyle olduğuna. Her defasında bu rolü aşağılar ve önemsizleştirir. Ve ben bunu hiç anlamam. Bir yazar kendi karakterinden nasıl nefret edebilir Tanrı aşkına? O kendisinin bebeği değil mi? Hayat verdiği şeyden nasıl nefret edebilir? Bütün yarattıklarınızı kucaklayın, özellikle de kötü insanları. Onlar da herkes gibi sevgiyi hak ediyorlar.

Hurt ve Cameron, Terminatörlerini sevmiş olmalılar. Onun için yaptıkları harika şeylere bir bakın: Bir motel odasında zarar görmüş gözünü bıçakla onarır. Göz küresini çıkarır kafasından ve suya atar, kanı havluyla kurular, göz çukurunu kapatmak için Gargoyle marka güneş gözlünü takar, sonra aynaya bakar ve saçlarını düzeltir. Seyirci sersemlemiştir ve şöyle düşünür: "Aman Tanrım, gözünü çıkardı ve durmuş nasıl göründüğüne bakıyor. Ne kibir!"

Sonra kapı çalınır. O bakarken kamera onun bakış açısına geçer ve biz onun kapıya kitlenmiş bilgisayar ekranını görürüz. Kapıyı çalan birine verilecek cevaplar listesi çıkar: 'Git buradan', 'Lütfen başka bir zaman geliniz', 'Siktir git', 'Siktir ol git, dübür!' İmleci, "Siktir ol git, dübür", seçimini yapana dek bir yukarı bir aşağı gider. Mizaca sahip bir robot. Şimdi bu canavar çok daha dehşet vericidir, çünkü artık ondan ne beklenebileceğini tahmin edemeyiz, bu yüzden de en kötüsünü düşünmeye başlarız. Sadece karakterlerine aşık yazarlar böyle sahneler ve anlar keşfedebilirler.

Kötü adamlar hakkında bir ipucu: Eğer karakteriniz bir halt karıştıracaksa, kendinizi onun yerine koyun ve şöyle düşünün: "Eğer ben onun durumunda olsaydım ne yapardım?" Bu durumdan kurtulmak için her şeyi yapardınız. Bu yüzden kötü bir adam gibi davranmazdınız, bıyıklarınızı burmazdınız bu yüzden. Sosyopatlardan daha sevimli kimseler var

mıdır? Bizim sorunlarımız hakkında gerçekten endişelenir gibi görünen sempatik dinleyicilerdir ama bu arada bizi cehenneme götürme planları kurarlar.

Bir röportajcı bir keresinde Lee Marvin'e, otuz yıldır kötü adamı oynadığını ve sürekli kötü adamları oynamanın berbat bir şey olup olmadığını sordu. Marvin gülümsedi: "Ben mi? Ben kötü adamları oynamıyorum ki! Gününü kurtarmaya çabalayan, hayatın kendilerine verdiği şeyleri kullanabilecekleri en iyi şekilde kullanan insanları oynuyorum ben. Diğerleri onların kötü olduğunu düşünebilir ama hayır; ben hiçbir zaman kötü insanları oynamadım." İşte tam da bu yüzden Marvin harika bir kötü adam olabiliyor. İnsan doğasını derinden anlayabilen bir sanatçı: Kimse kendisinin kötü olduğunu düşünmez.

Eğer karakterlerinizi sevemiyorsanız, onları yazmayın. Diğer yandan, melodram ya da basmakalıp yapmak için, bir karaktere ne empatinizi ne de sempatinizi verin. Sevin onları!

### *3- Karakter kendini tanımaktır*

*İnsan doğası hakkında ne öğrendiysem kendimden öğrendim.*
*-Anton Çehov*

Karakterlerimizi nerede buluruz? Kısmen, gözlemler boyunca yakalarız onları. Yazarlar yanlarında bloknotlar ya da küçük ses kayıt cihazları taşırlar; hayat akıp giderken parçaları ve kırıntıları toplarlar ve dosya dolaplarını rastgele materyallerle doldururlar. Susadıklarında hayal güçlerini harekete geçirmek için bu denizlere dalarlar.

Gözlemleriz ama hayatı gözlemlediğimiz haliyle sayfaya geçirmek de bir hatadır. Bazı bireyler kompleks yapıları içinde gayet açık ve hatta bir karakter olarak betimlenirler. Bunun yerine biz, Dr. Frankenstein gibi, parçalardan inşa ederiz karakterleri. Bir yazar, kız kardeşinin analitik zekasını alır ve bunu bir arkadaşının espritüel zekasıyla birleştirir, bir kedinin hin acımasızlığıyla toplar ve hepsini Kral Lear'ın kör inadına ekler. İnsanlığın parçalarını ve kırıntılarını borç alır, hayal gücünün ham parçaları ve gözlemleriyle birleştirir, zıtlığın boyutlarıyla toplar, son olarak da hepsini karakter dediğimiz yaratıklara çevirir.

Gözlemler, karakterizasyonumuzun kaynağıdır ama derin karakterleri anlamak başka bir yerde yatar. Yaratılan bütün güzel karakterlerin kaynağı kendini tanımaktır.

Bu kötü dünyada gerçekten tanıdığımız tek kişinin kendimiz olması, hayatın acı bir gerçeğidir. Aslında sonsuza dek yalnızız. Yine de, diğerleri belli bir mesafede olsalar da, bilinmez ve değişken olsalar da, apaçık yaş, cinsiyet, yetişme ve kültür farkı olsa da insanlar arasındaki bütün

açık farklara rağmen, tek bir gerçek şudur ki, farklı noktalarımızdan çok, ortak noktalarımız vardır: Hepimiz insanız.

Aynı can alıcı tecrübeleri paylaşırız. Her birimiz acı çeker, eğlenir ve günlerimizi değerli bir şeyleri elde etmek uğruna harcarız. Bir yazar olarak, emin olun ki herkes yolun aşağısına, size doğru geliyor; her biri kendi yolunda, sizin sahip olduğunuz aynı temel düşünceler ve hislerle size geliyorlar. İşte kendinize "Bu durumdaki karakter ben olsaydım, ne yapardım?" sorusunu sorduğunuzda, aldığınız dürüst cevap bu yüzden her zaman doğrudur. İnsanî olanı yapardınız elbet. Bu yüzden, kendi kişiliğinizin derinlerine indikçe, kendinizi daha iyi anladıkça diğerlerini de daha iyi anlarsınız.

Homeros, Shakespere, Dickens, Austen, Hemingway, Williams, Wilder, Bergman ve diğer tüm ustaların hayal gücünden çıkıp yürüyen karakterlerin geçit törenini incelediğimizde, her karakter enteresan, özel ve insandır; hepsi, istisnasız hepsi aynı insanlıktan doğmuştur; sarsıcıdır bu.

# 18
# METİN

## DİYALOG

Öykü ve karakter tasarımında harcanan tüm emek ve yaratıcı çaba nihayetinde sayfa üzerinde hayat bulur. Bu bölüm metne, diyaloglara ve betimlemelere, zanaatın bunlara rehberlik eden prensiplerine göz atıyor. Metnin ötesinde, öykünün şaireliğini ve sözcüklerin içinde saklı, enikonu sinematografik anlam ve imgeleri zenginleştiren İmge Düzenini inceliyor.

Diyalog muhabbet değildir.

Herhangi bir kahve muhabbetine kulak misafiri olur olmaz bunun hiçbir zaman beyazperdeye aktaramayacağınızı anlarsınız. Gerçek bir konuşma, beceriksizliğin suskularıyla, berbat kelime tercihleri ve kötü kurulmuş cümlelerle, non sequitur[5]'larla, amaçsız tekrarlarla doludur; anlatılmak istenen şey nadiren söylenir. Ama sorun değildir çünkü zaten bir muhabbet, anlatılmak istenen bir şeyi anlatmak için değildir. Psikologların "İletişime açık olalım" demeleri bu yüzdendir. Konuşmak ilişkileri nasıl geliştirdiğimiz ve değiştirdiğimizdir.

İki arkadaş yolda karşılaşıp hava durumu hakkında konuşmaya başladığında, sanki biz onların muhabbet etmesinin hava durumuyla alakalı olmadığını bilmiyor muyuz? Ne söyleniyor? "Ben senin arkadaşınım. Haydi şu yoğun günden bir dakikalığına çekip alalım kendimizi ve birbirimizin varlığının ayrımına varalım; gerçekten arkadaş olduğumuzu teyit edelim böylelikle". Spor, hava durumu, alışveriş, vs. hakkında konuşabilirler; herhangi bir şey. Ama metin, altmetin değildir. Söylenenler ve yapılanlar, düşünenler ve hissedenler değildir. Sahne, ilişkili göründüğü şey hak-

5 Non sequtiur: İngilizceye Latinceden geçmiş olan bu deyim, konuşma dilinde yalnız başına kullanılan bir ibare olduğunda "bundan bir şey çıkmaz" anlamını verir. Yazarın burada anlatmak istediği de farklı değil; günlük konuşma dilinde ne kadar çok gereksiz ve amaçsız sözcükler kullandığımız ifadesini güçlendirmek için bu deyime başvuruyor. (Ç.N)

açık farklara rağmen, tek bir gerçek şudur ki, farklı noktalarımızdan çok, ortak noktalarımız vardır: Hepimiz insanız.

Aynı can alıcı tecrübeleri paylaşırız. Her birimiz acı çeker, eğlenir ve günlerimizi değerli bir şeyleri elde etmek uğruna harcarız. Bir yazar olarak, emin olun ki herkes yolun aşağısına, size doğru geliyor; her biri kendi yolunda, sizin sahip olduğunuz aynı temel düşünceler ve hislerle size geliyorlar. İşte kendinize "Bu durumdaki karakter ben olsaydım, ne yapardım?" sorusunu sorduğunuzda, aldığınız dürüst cevap bu yüzden her zaman doğrudur. İnsanî olanı yapardınız elbet. Bu yüzden, kendi kişiliğinizin derinlerine indikçe, kendinizi daha iyi anladıkça diğerlerini de daha iyi anlarsınız.

Homeros, Shakespere, Dickens, Austen, Hemingway, Williams, Wilder, Bergman ve diğer tüm ustaların hayal gücünden çıkıp yürüyen karakterlerin geçit törenini incelediğimizde, her karakter enteresan, özel ve insandır; hepsi, istisnasız hepsi aynı insanlıktan doğmuştur; sarsıcıdır bu.

kında değildir. Film diyaloğu, bu yüzden, günlük konuşma diline sahip olmalıdır ama içerik, normalin çok daha üstünde olmalıdır.

Öncelikle, sahne diyaloğu kompakt ve ekonomik olmalıdır. Diyaloglar mümkün olan en az kelimeyle en çoğu ifade etmelidir. İkincil olarak belirli bir yönü olmalıdır. Her cümle ve karşılığı, perdenin bir çarkını bir yöne ya da diğerine çevirmeli, davranışları değiştirmeli ve tekrar edilmemelidir. Üçüncü olarak, bir amacı olmalıdır bu diyalogların. Her satır ya da konuşma, dönüm noktası etrafına kavisler çizerek hareket eden yapının bir basamağı olmak zorunda. Hepsi kesinlik ifade ederken yine de konuşma dili gibi görünmeli, sözcükleri teklifsizce ve doğal bir şekilde kullanmalı; argo, gerekirse sövgü kullanılarak tamamlanmalı. Aristoteles'in tavsiyesi: "Halk ağzıyla, sıradan konuş ama zeki insanlar gibi düşün."

Filmin bir roman olmadığını unutmayın; diyaloglar konuşulur ve geçip gider. Sözcükler aktörün ağzı eğer onları tutmazsa hemen giderler ve canı sıkılan insanlar birbirlerine şöyle fısıldarlar: "Ne dedi?" Sinema tiyatro da değildir. Bir film izleriz; bir oyun duyarız. Filmin yüzde sekseni görsel, yüzde yirmisi işitseldir. Biz görmek, izlemek isteriz, enerjimizi gözlerimize toplamışızdır, soundtrack'ı yarım kulakla dinleriz sadece. Tiyatro ise yüzde seksen işitsel, yüzde yirmi görseldir. Kulaklarımıza, ne duyacağımıza konsantre oluruz; sahneye yarım gözle bakarız. Oyun yazarı karmaşık ayrıntılar örebilir, şatafatlı diyaloglar yazabilir, senaryo yazarı yapamaz. Perde diyaloğu kısa, yalın cümleler ister; genellikle isimden fiile, fiilden de nesneye ya da isimden fiile kurulmuş cümleler.

Böyle değil mesela: "Manhattan'da beşinci bulvardaki 666 numaralı binada yer alan bilgi-işlem şirketinde muhasebe müdürü olarak görev yapan ve bu göreve altı yıl önce getirilmiş olan Harvard mezunu Mr. Charles Wilson Evans, şirketin ödenek için ayırdığı paralardan zimmete geçirmek suretiyle görevini kötüye kullanmaktan ve ticari kayıpları saklamaktan dolayı bugün tutuklandı." Nasıl olmalı peki: "Charlie Evens'ı tanıyor musun? Hani şu bilgi işlem şirketinin muhasebe müdürü? Hah; tutuklanmış. Kasayla alışverişteymiş herif! Harvard'da insanlara para çalmayı mı öğretiyorlar?" Aynı şeyler bir dizi kısa, basitçe kurulmuş, teklifsizce sarf edilen cümleye sığdırıldı; seyirci bunları azar azar alacaktır.

Diyaloglar eksiksiz ya da tamamlanmış cümlelere de gerek duymazlar. Her zaman isim ve fiillerle uğraşmayız. Genellikle, yukarıdaki gibi, zamirler kullanarak açık tarifler yaparız; ibarelerle konuşuruz. Hatta bazen homurdanırız bile.

Diyaloglarınızı yüksek sesle okuyun, söylenmesi uzun cümleleri ya da kazara oluşmuş kafiyeleri ve aliterasyonları yok edin. Şunun gibi cümleler yazmayın: "Terry'nin tereddüdü bizi de terletiyordu." Diyalog olarak dikkat çekecek hiçbir şeyi, sayfa arasından zıplayıp "Lanet olsun, ben ne zeki bir satırım böyle!" diye bağıracak hiçbir cümleyi yazmayın. Özellik-

le güzel ve edebi değeri olan bir şey yazdığınızı düşündüğünüz an, atın onu.

### *Kısa Konuşmalar*

Sinema diyaloğunun esası Klasik Yunan tiyatrosunda stikomythia olarak nitelendirilen şeydir: Karşılıklı hızlı, kısa konuşmalar. Uzun konuşmalar sinemanın estetiğine aykırıdır. Bir sayfanın başından sonuna dek süren diyaloglar, kameradan, bir konuşma süresince aktörün suratına odaklanmasını ister. Bir dakika boyunca saniyeleri sayarsanız, bir dakikanın aslında ne uzun bir süre olduğunu anlarsınız. Seyircinin gözleri, on ya da on beş saniye içerisinde görsel olarak ifade edilebilen her şeyi emer; geri kalan fazlalık olmaya başlar. Bozuk bir plağın aynı şeyi tekrar tekrar söylemesiyle eşdeğerdir bu. Göz sıkıldığında sahneden ayrılır ve göz sahneden ayrıldığında seyirciyi kaybettiniz demektir.

Edebi tutku çoğu kez bu probleme omuz silker; yönetmenin, uzun konuşmaların sıkıcı havasını kamerayı dinleyen aktörün yüzüne döndürerek dağıtabileceğini düşünür. Ama bu da yeni problemler getirmekten başka bir şey yapmaz. Bir aktör ekran dışından konuşuyor diyelim; biz bir sesi gövdesinden ayırırsak aktör ne söylediği anlaşılsın diye yavaşlamak zorunda kalır. Çünkü seyirci konuşanı izlerken dudak okur. Söylenişini görmek, söyleneni anlayabilmede yarı yarıya etki eder. Yüz kaybolunca dinleme olayını durdurur. Yani görüntüye girmeyen konuşmacı, seyirci onları kaçırmasın diye sözcükleri tek tek söylemek zorunda kalır. Üstelik ekran dışından gelen bir ses altmetni güme götürür. Seyirci dinleyicinin altmetnine sahiptir ama belki de buna ilgi duymaz.

Bu yüzden, uzun konuşmalar yazarken çok tedbirli olun. Bununla beraber, diğeri sessiz kalırken, bir karakterin satırlarca repliği söylemesinin duruma uygun olduğunu hissediyorsanız, o uzun konuşmayı yazın ama bunu yaparken de hayatta monolog diye bir şey olmadığını unutmayın. Hayat diyalogdur; etkiye tepkidir.

Bir aktör olarak, diğer karakter karşıma geldiğinde başlayacak uzun bir konuşmam olsa ve ilk cümlem de "Beni epeyce beklettin" olsa, sözcüklerime tepki almadan ne söyleyeceğimi nasıl bilebilirim? Eğer diğer karakterin sözleri özür dilercesine çıkıyorsa ağzından ve başı utançla eğiliyorsa, bu benim diğer aksiyonumu yumuşatır ve söyleyeceğim diğer şeyleri renklendirir. Eğer diğer karakter aksi yönde davranır ve kötü kötü bakarsa, bu benim daha sonra söyleyeceklerimi öfkeyle doldurur. Kişi henüz yaptığı bir şeyin tepkisini görmeden ne söyleyeceğini ya da ne yapacağını hemen nasıl kestirebilir ki? Bilemez ne yapacağını. Hayat her zaman etki tepkidir. Monolog yoktur. Hazır konuşma yoktur. Büyük ve önemli anlarımızı nasıl prova edersek edelim sonuç doğaçlama olacaktır.

Bu yüzden, uzun konuşmaları, etki tepkiye göre oluşturulmuş ve konuşmacının davranışlarını belirleyecek istikamete sahip şablonların içine konuşlandırarak film estetiğinden anladığınızı gösterin bize! Konuşmayı, konuşmacının temposunu değiştirmesine neden olacak sesiz tepkilerle parçalayın; tıpkı AMADEUS filminde, bir papaza günah çıkaran Salieri gibi:

Salieri: Bir kuş olup tanrıya şakımayı her zaman istedim. Bana bu özlemi verdi. Sonra da benim sesimi kıstı; suskun kıldı beni. Neden? Bana bunu söyleyin.

Papaz kederli ve mahcup başını çevirir, böylece Salieri kendi sorusuna cerbezeli (rhetorically) bir cevap verir:

Salieri: Eğer ona müzik aracılığıyla methiyeler düzmemi istemiyorduysa, neden bu arzuyu... içime bir şehvet gibi koydu ve sonra yeteneği benden esirgedi?

Ya da diyaloğa aynı etkiyi verecek parantezler koyun, tıpkı az önceki sahnenin devamında olduğu gibi:

Salieri: Anlıyorsunuz, kıza aşıktım... (söz seçimine kendisi de gülerek)... en azından arzuluyordum onu. (papazın kafasını eğdiğini ve kucağındaki bir krüsifiye[6] baktığını görür) Ama size yemin ederim, hiç el sürmedim ona. Hayır! (papaz ciddi bir tavırla, hüküm verircesine başını kaldırırken) Aynı şekilde ona başkasının dokunduğunu düşünmeye de katlanamıyordum (Mozart'ın düşüncesiyle hiddetlenmiştir). Herkesten, bütün yaratıklardan daha az...

Bir karakter, tıpkı yukarıdaki Salieri gibi, kendi duygu ve düşüncelerine tepki verebilir. Bu da sahne dinamiklerinden biridir. Sayfa üzerinde, etki tepki desenlerini karakterlerin içinde, karakterler arasında ve karakterler ile dünya arasında göstermek, muhatabınıza kendisinin bir film izliyor olduğunu hissettirir ve senaryonuzun konuşan ağızlardan ibaret olmadığını hatırlatır.

### *Gecikmeli cümle*

Kötü yazılmış diyaloglarda faydasız sözcükler, özellikle edatlar cümlenin sonunda birikirler. Sonuç olarak anlam cümlenin ortalarında bir yerdedir ama seyirci sondaki boş sözcükleri dinlemek zorundadır; birinciyi dinler ama ikincide sıkılır. Üstelik diğer aktör bu anlamdan suflesini alıp devam etmek ister ama cümle bitene kadar hantal bir şekilde beklemek

6 Krusifi: Çarmıha gerilmiş İsa heykeli (Ç.N)

zorunda kalır. Hayatta, birbirimizin sözünü keseriz, cümle bitmeden birbirimizin cümlesinin sonunu sabırsızca engelleriz, geleneksel konuşma sırasını altüst ederiz. Bu da aktörlerin ve yapımcıların diyalogları yeniden yazmasının bir başka sebebidir; onlar sahnenin enerjisini arttırmak için konuşmaları kırparlar ve sufle ritmini hızlandırırlar.

Harika film diyalogları kendilerini periyodik cümleler olarak şekillendirmek eğilimindedir: "Madem bunu yapmamı istemiyordun, neden verdin bana bu..." Öpücük? Bakış? Silah? Periyodik cümle gecikmeli cümledir. Anlamı en son sözcüğe kadar erteler; diğer aktörü de, seyirciyi de cümlenin sonunu dinlemeye zorlar. Peter Shaffer'ın yukarıdaki enfes diyaloğunu tekrar okuyun ve neredeyse her satırın gecikmeli cümle olduğuna dikkat edin.

### *Sessiz senaryo*

Film diyaloğu yazmak konusunda verilebilecek en iyi tavsiye yazmamaktır. Görsel bir anlatım yaratabiliyorsanız sakın bir diyalog yazmaya kalkışmayın. Her bir sahneye tarafınızdan yapılacak ilk hücum şöyle olmalıdır: "Bunu bir diyaloğa başvurmadan, tamamen görsel bir yolla nasıl ifade edebilirim?" Azalıcı Dönüşler kuralına uyun: Ne kadar çok diyalog yazarsanız, diyalog etkisini o kadar yitirir. Karakterlere odanın içinde voltalar attırırsanız, karşılıklı sandalyelere oturtursanız onları, nutuk üzerine nutuk, konuşma üzerine konuşma yazarsanız, nitelikli diyaloğun önemi, bu sözcüklerin çığı altında kalır. Ama göz için yazarsanız, diyalog geldiğinde, olması gerektiği gibi ilgi çeker çünkü seyirci buna açtır. En görsel öğelerin yanında diyalog ne kadar sıska olursa, o kadar belirgin ve güçlü olur.

THE SILENCE: Ester ve Anna (Ingrid Thulin ve Gunnel Lindblom) kardeşler sado-mazo ve lezbiyen bir ilişki çemberinin içinde yaşamaktadırlar. Ester veremdir ve sağlığı ciddi şekilde tehlikededir. Anna biseksüeldir, evlilik dışı bir çocuğu vardır ve ablasına acı çektirmekten zevk almaktadır. İsveç'e, yurtlarına dönmektedirler; film de yolculukları esnasında konakladıkları bir otelde geçer. Bergman, Anna'nın otel restoranına indiği ve orada bir garson tarafından, kız kardeşini tahrik etmek amacıyla kendisinin taciz edilmesine göz yumduğu bir sahne yazmıştır. 'Garson müşteriyi baştan çıkarır' sahnesi... Siz olsanız nasıl yazardınız?

Garson bir menüyü açar ve önerilen yemekleri mi sıralar? Otelde kalıp kalmadığını mı sorar? Uzağa mı seyahat ediyor? Giyimine iltifat mı eder? Şehri bilip bilmediğini mi sorar? İşinin bitmek üzere olduğunu ve ona gezilecek yerleri gezdirmekten memnun olacağını mı söyler? Konuşma, konuşma ve konuşma...

Bergman'ın bize verdiği ise şu: Garson masaya gelince kazara ama

kasıtlı, peçeteleri yere düşürür. Almak için eğildiğinde Anna'yı ayaklarından kasıklarına dek koklar ve kokusunu içine çeker. Kadın, tepki olarak, neredeyse çıldırmış gibi derin, uzun bir soluk alır. GEÇİŞ: Bir otel odasındalar. Kusursuz, değil mi? Erotik, tamamen görsel; tek bir kelime bile söylenmedi ve gerek duyulmadı... Senaryo yazarlığı budur.

Alfred Hitchcock bir keresinde şöyle söylemişti: "Senaryo yazıldığında ve diyalog eklendiğinde, çekime hazırız demektir."

İlk tercihimiz görüntüdür, diyalog ikinci ve pişmanlık dolu seçimimizdir. Diyalog, senaryoya eklediğimiz son katmandır. Yanlış anlaşılmasın; harika diyalogları hepimiz severiz; ama ne kadar az o kadar iyi. İmge ve görüntülerle dolu bir film diyaloğa çekildiğinde, heyecanla çatırdar ve çatırtı kulakları memnun eder.

## BETİMLEME

### *Filmi muhatabın zihnine kazıma*

Zavallı senaryo yazarına merhamet edin çünkü bir şair olamaz o. Teşbih ve metafor, asonans ve aliterasyon, ritim ve uyak, mübalağa ve mecaz, vs. gibi söz sanatları kullanamaz. Bunun yerine, çalışması edebiyatın bütün özünü içermeli ancak edebi olmamalıdır. Edebi bir eser kendi içinde bitmiş ve tamamlanmıştır. Senaryo ise kamerayı bekler. Peki edebiyat değilse, nedir senaryo yazarının amacı? Sayfaları çevrildikçe, okur ya da düzeltmenin hayal gücünde filmin canlanacağı ve oynayacağı şekilde betimleme yapmaktır.

Kolay iş değil. İlk adım neyi betimleyeceğimize tam olarak karar vermektir –sahneye bakış duyumu. Sözlü ifadenin yüzde doksanı sinematografiklik içermez. "Uzunca bir süredir orada oturuyordu" cümlesi fotoğraflanamaz mesela. Yani hayal gücümüzü şu soruyla sürekli olarak disiplinize etmeliyiz: "Ekranda ne görüyorum?" Sonra da, sadece fotografik olanı betimleyin: "Onuncu sigarasının izmaritini de fırlatıyor ve sinirli bir ifadeyle saatine göz atıyor." Ya da "Uyanık kalmaya çalışıyor fakat sürekli esniyor" Böylece uzun zamandır bekliyor oluşun izlenimini vermiş oluruz.

### *Şimdi'nin canlı, parlak aksiyonu*

Perdenin ontolojisi, sürekli, etkili ve canlı bir devinimde, mutlak geniş zamandır. Senaryoyu geniş zamanla yazarız çünkü romandan farklı olarak film, şimdiki zaman bıçağının ucundadır. Biz geriye dönüşler ya da ileri gidişler yapsak da, yine yeni bir şimdi'ye gelmiş oluruz. Perde durmak bilmez aksiyonların yeridir. Hatta statik çekimler bile bir canlılık

duygusuna sahip olabilirler; çünkü betimleme hareket etmiyor olsa da seyircinin gözü sahneyi durmaksızın tarar, durağan görüntülere enerji verir. Ve hayatın aksine, film canlıdır. Zaman zaman, günlük yaşantımız bir binanın ışıltısıyla, dükkan vitrinindeki çiçeklerle ya da kalabalıktaki bir kadının yüzüyle canlanır gibi olabilir. Ama genellikle dışımızda olan şeylerden ziyade kafamızın içinde olan şeylerle meşgulüzdür; dünyayı yarı duyar, yarı görürüz. Bununla beraber perde, yoğun bir şekilde, sona kadar canlılığını korur.

Senaryodaki canlılık, şeylerin isimlerinden doğar. İsimler objelerin, fiiller aksiyonların adıdır. Canlı ve parlak şeyler yazmak için, birbirlerine sıfat veya zarflarla bağlı isim veya fiillerden sakının: "Turistin büyük bir çantası var" değil, "Turist bavul taşıyor". 'Çanta' genel bir isimdir, 'büyük' de sıfat. Fazla ihtimale mahal vermeyen bir sözcük olan 'bavul', okurun zihninde canlı ve parlak bir imge yaratır, 'çanta' ise bulanık. Ne kadar büyük olduğunu bilemeyiz ki!

Aynı şey fiiller için de geçerli. Bir örnek: "Odanın bir tarafından diğer tarafına yavaşça hareket etmeye başlıyor". Kişi filmde nasıl 'başla'yabilir? Karakter ya bir taraftan diğer tarafa yürür ya da bir adım atar ve durur. "Yavaşça hareket etmek" de ne demek? 'Yavaşça' bir zarftır; 'hareket etmek' muğlâk ve müphem bir fiildir. Bunun yerine şöyle yazalım: "Odanın bir ucundan diğer ucuna seğirtiyor". 'Yavaşlık' barındıran her yürümek fiili olabilir. Yalpalıyor, sendeliyor, topallıyor, vs. hepsi yavaşlık barındırır ama zarfını içinde barındırdığından, her biri canlıdır.

'Dır', 'dir' gibi yardımcı fiilleri atın. Beyazperde bir 'oluş'un yeri değildir; hikayedeki yaşam sürekli değişimin, sürekli olagelişin yeridir. Mesela: "Küçük bir yerleşkenin yukarılarındaki bir yükseltide büyük bir ev vardır." 'Vardır', 'şöyledir', 'böyledir' İngilizcedeki cümlelerin en zayıf yerleridir. Hem sonra 'büyük ev' de ne demektir? Bir şato mu yoksa malikane mi? Peki ya 'bir yükselti' nedir? Bir yamaç mı? Sarp ve yüksek, dev bir kaya mı? 'Küçük bir yerleşke'? Bir mezra mı? Bir kasaba mı yoksa? Şöyle söyleyebilirdik: "Köyün yukarısındaki yamacı koruyan bir konak". Hemingway gibi Latinceden ve soyut terimlerden, sıfatlardan ve zarflardan uzak durur, en spesifik, en etkin fiilleri, en somut isimleri kullanırız mümkün olduğunca; böylece sahneler daha canlı olur. İyi bir senaryo betimlemesi söz dağarcığı ve hayal gücü gereksinir.

"Sahnede ne görüyorum (duyuyorum)?" sorusunu cevaplandırmayan bütün metafor ve teşbihleri atın. Milos Forman'ın dediği gibi: "Bir filmde ağaç, sadece ağaçtır". Örneğin 'mış gibi' beyazperdede işe yaramayan bir tür mecazı devreye sokar. Bir karakter kapıya doğru 'mış gibi' ilerlemez. Kapıya doğru ilerler. Fakat 'yamacı koruyan konak' metaforu ve 'Çarptığı kapının çıkardığı ses, bir silah sesinden farksızdı' teşbihi sınavı geçebilir. Çünkü ön plandan bakılınca bir konak yamacı ya da aşağısın-

daki köyü koruyor izlenimi verebilir ve kapıyı sertçe çarparsanız kulağa silah sesi gibi gelebilir. Aslında MISSING'deki bütün kapı çarpmaların ses efektleri, gerilimi artırmak için silah sesiyle verilmiştir; şuurlu seyirci bir kapı çarpış sesi duyar ama dalgın seyirci silah sesi zanneder ve tepkisi o yönde olur.

Diğer yandan, Avrupa Senaryo Fonu'na arz edilen sunularda bunlar bulunurdu: "Güneş, bir kaplanın ormanda gözünü yumması gibi batıyor" ve "Yol kıvrılıyor, bükülüyor, bir bıçak gibi düzleşiyor sonra ve yamacın sinesine saplanmadan önce haince gözden yitiyor". Bunlar yönetmen tuzağıdır; baştan çıkarıcıdır ama fotografik değildir. Bu pasajların Avrupalı yazarlarında, senaryo yazarlığı disiplini eksik olmasına rağmen, açık yüreklilikle açıklayıcı olmaya çalışıyorlar; oysa Amerikalı yazarlar, tembellikten sık sık alaycılığa başvururlar:

"BENNY otuzunda, görene hayatında en azından bir kere bir tavuğun kafasını koparmış olduğu izlenimini veren, ufak tefek ve vücudu kaslı bir İngiliz beyefendisidir." Ya şunun gibiler: "Bildiniz. İşte seks sahnesi geliyor. Yazacaktım ama annem okuyor böyle şeyleri." Güldürücü ama bunlar yazarların, biz yazamadıklarını ya da yazamayacaklarını düşünmeyelim diye yazdığı türden şeylerdir. Alaycılıkla süslenmiş yalın anlatıma başvururlar çünkü sanata hakim değillerdir, yetenekleri yoktur ve fikirlerin en basitlerinden doğan sahneleri yazmaya izin vermez gururları.

"Görürüz ki" ve "Duyarız" gibi kullanımları eleyin. "Biz" işlemez senaryoda. Öykü ritüeline girdik mi, tiyatronun prensipleri işlemez. Bunun yerine, "Görürüz", bütün ekip kameradan bakıyormuş gibi bir imaj verir ve senaryo düzeltmenin filmdeki vizyonunu mahveder.

Bütün kamera ve biçimlendirme notasyonlarını eleyin. Aynı şekilde aktörler de davranış betimlemelerini görmezden gelir ve yönetmenler "Kamera şuraya odaklansın, burada ikinci kamera girsin, vs" gibi, filmi senaryodan yönetmeye kalkışan bütün notasyonlara kahkahalarla güler-ler. KAYIT deseniz, düzeltmenin hayal gücüyle mi film çekilecek? Hayır. O sadece bir filmin yapılıyor olduğunu görüyor. GEÇİŞ, ANİ GEÇİŞ, YAVAŞ GEÇİŞ ve diğer geçiş direktiflerini de silin. Okuyan bütün açı değişimlerinin senaryodan yapıldığını zannetmesin.

Çağdaş senaryo, sadece öykü anlatımında gerekli olan açıları söylemekle yetinen ustanın işidir; fazlasını da yapmaz. Örneğin:

*Gündüz, yemek odası – iç*

Jack girer, evrak çantasını kapının yanındaki antika iskemleye bırakır. Yemek masasının üzerindeki bir nota ilişir gözü. Masaya seğirtir, notu alır, açar ve okur. Sonra buruşturur; başı ellerinin arasında bir sandalyeye bırakır kendini.

Eğer seyirci notta ne yazdığını daha önceki bir sahneden biliyorsa, betimleme Jack'in nasıl okuduğuna ve sandalyeye yığıldığına kayar. Bununla birlikte, eğer seyirci Jack ile birlikte notu okumak zorundaysa ve aksi türlü hikayeyi izleyemeyecekse, o zaman:

*Gündüz, yemek odası – iç*

Jack girer, evrak çantasını kapının yanındaki antika iskemleye bırakır. Yemek masasının üzerindeki bir nota ilişir gözü. Masaya seğirtir, notu alır ve açar.

Notun içeriği:
Kaligrafik bir el yazısı ile: Jack, eşyalarımı topladım ve ayrıldım. Arama beni. Bir avukat tuttum. Seninle o görüşecek.
Barbara

Ekran

Jack notu buruşturur ve bir sandalyeye yığılır. Başı ellerinin arasında...

Diğer bir örnek: Eğer, Jack başı ellerinin arasında otururken dışarıda bir araba sesi duyacak olsa ve çabucak cama koştursa ve seyircinin o anda Jack'in gördüğü şeyi görmesi, filmi anlaması için elzem olsa, öyleyse yukarıdan beri şöyle devam ederiz:

Ekran

Jack notu buruşturur ve bir sandalyeye yığılır. Başı ellerinin arasında...
Ansızın bir araba DURUR dışarıda. Hemen cama koşar.

Jack'in bakış açısından
Perde aralanınca görülen kaldırım taşları. Barbara steyşın vagon arabasından çıkar, bagajı açar ve bavullarını alır.

Jack
Camdan dönerken, Barbara'nın notuna söylenip durur.

Bununla birlikte, eğer seyirci yanaşan arabanın Barbara'nın arabası olduğunu ve Jack'e geri döndüğünü, bunu daha önce iki kez daha

yapmış olması Jack'in sinirli olmasından ötürü tahmin ediyorsa, öyleyse betimleme Jack'in yemek odasındaki asıl çekimine kalmıştır

Ancak asıl senaryo açılarının ötesinde, Asıl Çekim senaryosu, yazara filmin idaresinde önemli bir nüfuz verir. Açıları isimlendirme yerine, yazar, görüntü öğeleriyle şekillendirilmiş tek satırlık betimleme cümleleri aracılığıyla kameraya nerede duracağını ve nasıl çekeceğini gösterebilir. Örneğin:

*Yemek odası, gündüz.*

Jack girer ve boş odaya bakınır. Evrak çantasını kafasının üzerine kaldırır ve kapının yanındaki kırılgan, antika sandalyenin üzerine güm diye indirir. Dinler. Sessizlik.

Kendisinden memnun mutfağa yürür, ansızın durur.

Üzerinde kendisinin ismi olan bir not iliştirilmiştir yemek masasındaki güllerle dolu vazonun üzerine.

Gergin; evlilik yüzüğüne gider eli.

Bir nefes alır, masaya seğirtir, notu alır, açar ve okur.

Yukarıdakini kalın ve uzun cümlelerle yazmak yerine, boşluklar onu şu izlenimleri veren beş parçaya ayırmıştır: Odanın büyük bir bölümünü kapsayan geniş açı, oda boyunca hareket eden çekim, masanın üzerindeki nota yakın çekim, Jack'in parmağındaki yüzüğe yakın çekim ve masaya doğru izleyen çekim.

Barbara'nın antika sandalyesine hakaret edercesine bırakılan evrak çantası ve Jack'in evlilik yüzüğüyle oynarkenki sinirli jestleri, onun hissiyatının değiştiğini ifade ediyor. Aktör ve yönetmen her zaman kendi işlerine yeni bir şeyler ekleyebilir ama mini paragraflar okurun içsel gözünü Jack ve oda, Jack ve duyguları, Jack ve not aracılığıyla temsil edilen karısı arasındaki etki tepki desenlerine götürecektir. Sahnedeki yaşam budur. Şimdi yönetmen ve aktör bu desenlerin nüfuzu altında sahneyi yakalamak zorundalar. Yaratıcı görevleri kim bilir nasıl olacak? Bu arada, asıl sahnenin teknik etkisi, okunabilirliği, okuyan bir film izleniyormuş duygusuna sürükler.

***Bir şair olarak senaryo yazarı***

"Merhamet edin senaryo yazarına çünkü bir şair olamaz o" aslında doğru değildir. Film, şairin ruhu için olağanüstü bir ortamdır, yeter ki senaryo yazarı öykünün şiirselliğini ve bir filmin içerisinde nasıl işlediğini öğrensin.

Şiirsellik ve şairanelik güzel demek değildir. Seyirciyi hayal kırıklığına uğramakla birlikte ağzında "fakat güzel fotoğraflanmış" homurtusuyla yollayan filmlerin dekoratif görüntüleri şiirsel değildir. THE SHELTERING SKY: Beşeri içeriği umutsuz bir anlamsızlık, kuraklıktır; bir zamanlar varoluşsal bunalım olarak nitelendirilen durumdur ve romanın çöl ortamı, kahramanların hayatlarındaki kuraklığın metaforudur. Bununla beraber film, bir seyahat acentesinin düzenlediği bir tur hakkındaki cazibeli kartpostallarla ışıldar; kalbindeki en ufak bir ıstırap bile hissedilebilir. Eğer konu güzelse, hoş resimler uygundur: THE SOUND OF MUSIC.

Şiirsellik daha çok geliştirilmiş anlatım demektir. Bir öykünün içeriği ister güzel ya da garip ve güldürücü, ister tinsel ya da dünyevi, ister naif ya da şiddetli, ister pastoral ya da kentsel, ister epik ya da kişisel olsun, tam bir dışavurum ister. İyi anlatılmış, iyi yönetilmiş, iyi oynanmış bir öykü güzel bir film doğurabilir. Tüm bunlara eserin şiirselliği doğrultusunda bir derinlik ve zenginlik de eklenirse, o zaman harika bir film ortaya çıkabilir.

Başlarken, öykü ritüelindeki bir seyirci olarak, görsel ya da işitsel her imgeye sembolik olarak yaklaşırız. İçgüdüsel olarak her objenin kendisinden daha fazla şey anlatmak istediğini hisseder ve her belirtiye yan anlamlar, çağrışımlar ekleriz. Bir sahnede araba yanaştığında, doğal olarak tepkimiz 'araç' olacaktır; bu çağrışımı ona veririz hemen. "Evet, Mercedes; zengin" ya da "Lamborghini... budala zengin" diye düşünürüz. "Paslanmış Volkswagen... sanatçı" "Harley-Davidson... tehlikeli." Sonra hikaye anlatıcısı bu doğal temayülü seyircinin içine inşa eder.

İyi anlatılmış bir öyküyü şiirsel bir çalışmaya döndürmenin ilk adımı, gerçekliğin yüzde doksanını dışlamaktır. Dünyadaki objelerin büyük çoğunluğu, herhangi spesifik bir film için yanlış çağrışımlara sahiptir. Dolayısıyla mümkün imgelerin spektrumu, keskin bir şekilde uygun içerikli objelerle kısıtlanmalıdır.

Sözgelimi, çekimler esnasında bir yönetmen, bir vazonun dekora eklenmesini istese, bir saatlik bir tartışmaya neden olur bu. Nasıl bir vazo? Hangi çağdan? Şekil? Renk? Seramik mi, metal mi, tahtadan mı? Nereye konulacak? Ön plana mı? Arka plana mı? Ekranın sol üst köşesinde mi olmalı? Sağ alt mı yoksa? Kamera odak noktasının dışına mı? Aydınlatılsın mı? Bir aksesuar gibi mi dursun? Çünkü bu sadece vazo değildir; bu film boyunca, geri dönüşler ve ileri gidişler boyunca, ekrandaki diğer tüm

objelere anlam yükleyecek, sembol yüklü bir objedir. Sanatın tüm dalları gibi, bir film de içerisindeki tüm objelerin birbirlerine anlamsal olarak bağlantılı olduğu bir bütünlüktür.

Objeleri münasiplik bazında sınırlandırdıktan sonra yazar, filmde çoğu kez birden fazla imge sistemi kurar.

> Bir imge sistemi, motiflerin stratejisidir, filmin başından sonuna dek ısrarla ve harika varyasyonlarla görüş ve duyuşla tekrarlanan filmin içine gömülü betimlemeler kategorisidir; tabiî eşitlik ve incelikle estetik duyarlığın karmaşıklığını ve derinliğini genişletecek bir iletişim olarak...

"Kategori", fiziksel dünyadan çekilip alınmış, yeterli çeşitliliği içeren oldukça engin bir konu anlamına gelir. Örneğin, doğanın bir boyutu, -hayvanlar, mevsimler, ışık ve karanlık- ya da beşeri kültürün bir boyutu, -binalar, makineler, sanat. Bu kategori yinelenmeli çünkü bir ya da iki izole edilmiş sembol önemsiz bir etki yapacaktır. Ama imgelerin düzenlenmiş dönüşlerinin gücü öyle muazzamdır ki, çeşitlilik ve tekrarlarla seyircinin bilinçsizliğine kurulur. Yine de, en önemlisi, bir filmin şiirselliği zahiri bir görünmezlikle ve farkındasızlıkla idare edilmelidir.

Bir imge sistemi iki türlü yaratılır: Dışsal ya da İçsel Betimlemelerle. Dışsal betimlemeler filmin dışında da sembolik anlamları olan kategorileri alır ve filmin dışında olan anlamıyla eşanlamda filmin içinde kullanır onu; örneğin, ulusal bayrağı kullanmak –yurtseverliğin ve ülke sevgisinin bir sembolü. ROCKY 4'te, mesela, Rocky Rus boksörü yenince, bedenine büyük bir Amerikan bayrağı sarar. Ya da bir haç kullanmak; Tanrı sevgisinin ve dindarlığın bir sembolüdür, bunları ifade eder; bir örümcek ağı tuzağı, bir gözyaşı üzüntüyü... Dışsal betimleme, söylemek zorundayım ki, öğrenci filmlerinin ayırt edici özelliğidir.

İçsel betimleme filmin dışında sembolik bir anlamı olan ya da olmayan bir kategoriyi alır ve filmde onu, kendisine yepyeni bir anlam vererek kullanır; kullanılan kategori de her filmde aynı imgeyi ifade etmez.

LES DIABOLIQUE: 1955 yılında yönetmen ve senarist Henri Georges Clouzot tarafından, Pierre Boileau'nun eserinden (Celle Oui N'etait Pas) uyarlanmıştır. Filmde Christiana (Vera Clouzot) çekici ve genç ama utangaç, sessiz ve alıngan bir kadını canlandırmıştır. Çocukluğundan beri kalbinde sorun vardır ve hiçbir zaman sağlığı iyi olmamıştır. Yıllar önce kendisine Paris'in varoşlarındaki, sonradan özel bir okula dönüştürülen, göz alıcı bir malikane miras kalmıştır. Bu okulu sadist, kötü niyetli bir alçak olan, karısını dövmekten zevk alan kocası Michel ile (Paul Meurisse) işletmektedir. Michel, okuldaki öğretmenlerden biri olan Nicole ile (Simone Signoret) bir ilişki yaşamaktadır ve metresine de karısına olduğu

kadar acımasızca davranmaktadır.

Herkes bu ilişkinin farkındadır. Aslında, adamın vahşetinden dolayı acı çeken iki kadın zamanla dost olmaya başlamışlardır. Daha filmin başlarında bu sorunu halletmenin tek yolunun onu öldürmek olduğuna karar vermişlerdir.

Bir gece Michel'i, okuldan epey uzakta bulunan bir köydeki daireye gelmesi için ayartırlar. Dairedeki küvetin içini suyla doldurmuşlardır. Michel gelir, elbiselerini çıkarır, iki kadına da sataşmaya ve onları aşağılayan sözler sarf etmeye başlar; kadınlar bu arada onu içirebildikleri kadar içirmişlerdir, sonra da küvette boğmaya kalkışırlar. Ama adam sarhoş değildir ve ortalık cehenneme döner. Vahşeti neredeyse zavallı karısını öldürecektir ama Nicole oturma odasına koşar, kahve masasından bir panter heykelini kaptığı gibi adamın göğsüne indirir. Heykelin ağırlığı ve kendi gücü ile adamı boğmaya yetecek kadar zaman onu suyun içinde tutar.

Kadınlar bedeni bir brandaya sarıp, bir pikabın arkasına saklarlar ve gecenin bir yarısı kampüse doğru yola çıkarlar. Okulun yüzme havuzu bütün kış kullanılmamıştır; bir parmak yosun tutmuştur yüzeyi. Kadınlar cesedi görünmeyecek şekilde suya bırakırlar. Çabucak yatmaya giderler ve cesedin suyun yüzeyine çıkacağı ertesi günü beklerler. Ama ertesi gün olur ve ceset yukarı çıkmaz. Günler geçer gider; ceset ortalarda yoktur.

Sonunda Nicole kazara ama kasıtlı bir şekilde arabasının anahtarını havuza düşürür ve eski öğrencilerden birinden onları almasını rica eder. Çocuk dalar, arar, arar ve arar. Sonra çıkar ve biraz nefes alır, sonra tekrar dalar, arar, arar ve arar. Nefes almak için tekrar kafasını çıkarır, sonra üçüncü kez dalar, arar, arar ve arar. Sonunda araba anahtarlarıyla çıkar.

Kadınlar o zaman yüzme havuzunun temizlenmesi vaktinin geldiğine karar verirler. Suyunu akıtarak boşalttırırlar, havuzun kenarında beklerler ve suyun üzerindeki yosun tabakası seviyesinin gitgide daha aşağı inişini izlerler... aşağı, daha aşağı ve su biter. Ama ceset yoktur. Ertesi gün Paris'ten bir kuru temizleme arabası gelir ve adamın öldüğü gece üzerinde olan takım elbisesini temizlenmiş ve ütülenmiş olarak teslim eder. Kadınlar Paris'e giderler, makbuzda adresi olan pansiyona... Kapıcıyla konuşurlar ve adam onlara şöyle der: "Evet, evet burada böyle kalıyordu ama... bu sabah taşındı."

Okula geri dönerler ama daha da garip şeyler olur: Michel okulun camlarında bir görünmekte bir kaybolmaktadır. Son sınıfların mezuniyet resimlerine baktıklarında, orada, öğrencilerin arkasında duruyordur. Neler olduğuna akılları ermemektedir. Bir hayalet midir bu adam? Acaba bir şekilde boğulmaktan kurtulmuş ve canlı mı kalmıştır? Acaba başka biri cesedi bulmuştur da, bunları o mu yapmaktadır?

Yaz tatili gelir ve bütün öğrenciler ile öğretmenler giderler. Sonra Ni-

cole de ayrılır. Eşyalarını toplar, daha fazla dayanamayacağını söyler ve zavallı kadını yalnız bırakır.

O gece uyuyamaz Christina; kalkar ve yatağında oturur, tamamen uyanıktır, kalbi güm güm atmaktadır. Gecenin en ölü zamanında, ansızın kocasının odasından daktilo sesleri gelir. Yavaşça kalkar ve elleri kalbinde koridoru geçer ama tam kapı koluna dokunacakken ses kesilir.

Yavaşça açar kapıyı ve daktilonun yanında kocasının eldivenlerini görür; kocaman iki el gibi. Sonra insanın aklına gelebilecek en dehşet verici sesi duyar: damlayan su sesi. O zaman kalbi yerinden çıkacakmış gibi olduğu halde banyoya gider. Gıcırdatarak açar banyonun kapısını ve işte orada –hâlâ takım elbisesinin içinde- suyla dolu bir küvette batırılmış halde durmaktadır; musluğun suyu damlamaktadır.

Beden doğrulur; sular akar üzerinden. Gözleri açıktır ama göz küreleri yoktur. Elleri kadına ulaşmak isteyerek uzanır, kadın göğsüne bastırır ellerini, bir kalp krizi geçirmektedir, yere düşer. Ölmüştür. Michel göz kapağına uzatır elini ve gözündeki beyaz, plastik şeyi çıkarır. Nicole çıkar bir gardıroptan; ikisi kucaklaşır ve birbirlerine fısıldarlar: "Başardık. Yaptık."

Gri ve siyah tonlarıyla soyut insanların hikayesi gibi görünen LES DIABOLIQUE'de ansızın, adlar bitince, bir kamyonetin yedek lastiğinin aşağıdan ekranın yukarısına su sıçrattığını görürüz ve anlarız ki biz çamurlu bir su birikintisine yukarıdan bakmaktaymışız. Kamera yağmurlu bir manzaraya bakar sonra. Bu dakikadan sonra, 'su' İmge Sistemi sürekli tekrarlanır. Hava her zaman çisentili ve sislidir. Camlar buğulu, eşikler ıslaktır. Christina kalp ilacını içerken karakterler şaraplarını yudumlar. Öğretmen yaz tatilini konuşurken, Fransa'nın güneyine, kaplıcalara gitmekten bahsederler. Yüzme havuzları, küvetler... gelmiş geçmiş en nemli filmlerden biridir.

Filmin haricinde su, hep olumlu şeylere dair evrensel bir sembol olmuştur: Takdis, arınma, dişillik –yaşamın kendisi için bir arketip. Ama Clouzot bu değerlerin yerlerini, su, ölümün, vahşetin ve kötülüğün yerini alana dek, damlayan bir musluk sesinin seyirciyi tedirgin ettiği ana dek değiştirmiştir.

CASABLANCA üç İmge Sistemi örer. Temel motifleri, sanki şehir sanal bir hapishaneymiş gibi bir tutukluluk hissi yaratır. Polis sanki gardiyandır ve karakterler kaçış planlarını fısıldaşıp dururlar. Havaalanındaki kule feneri sokakları, hapishanedeki projektörün etrafı aydınlatması gibi tarar. Merdivenlerin korkulukları, jaluzili camlar, hatta palmiye ağaçlarının yaprakları bile hapishane parmaklıkları gibi gölgeler yaratır.

İkinci sistem özelden arketipale doğru bir tekâmül inşa eder. Şehir bir mülteci merkezi gibi başlar ama içinde sadece Arapların ve Avrupalıların değil Asyalı ve Afrikalıların da bulunduğu küçük bir birleşik devletler topluluğuna döner. Sadece Rick ve arkadaşı Sam'ı görürüz Amerikalı olarak.

Rick ile sanki bir ülkeymişçesine konuşulan diyaloglar dahil olmak üzere tekrarlanan imgelerle Rick Amerika'yı, Kazablanka da dünyayı sembolize eder. 1941'in Amerika'sı gibi Rick de sözünden dönmeyen bir tarafsızdır, başka bir Dünya Savaşı'nda yer almak istemez. Sonunda savaşması ise, Amerika'yı tiranlık karşısında savaşta yer aldığından dolayı tebrik etmeyi simgeler.

Üçüncü sistem ise birleştirici ve ayırıcıdır. Ekrandaki birçok imge ve düzenleme Rick ve Ilsa'yı birleştirmek için kullanılmıştır; bu ikisinin ayrı olmasına rağmen birbirlerine ait olduklarını işaret etmektedir. Bunun zıt noktası ise Ilsa'nın, onu Laszlo'dan ayıran oluşumsal tasarılar ve birtakım izlenimlerdir: Bu ikisi birlikte olsalar da, birbirlerine ait değildirler.

THROUGH A GLASS DARKLY altı katmandan oluşan çok katlı bir filmdir –babaya ayrılmış üç pozitif doruk ve kızına üç kötü son- en az dört İmge Sistemini birbirine katıştıran bir nokta/zıt nokta tasarımı. Babanın hikayeleri açık alanlarda, aydınlık, idrak ve sözlü iletişimlerle anlatılmıştır; kızın çelişkileri ise kapalı alanlarda, karanlıkla, hayvani imgelerle ve cinsellikle ifade edilmiştir.

CHINATOWN filmi de ikisi dışsal betimleme, ikisi içsel betimleme olmak üzere dört sistemi barındırır içinde. Temel içselleştirilmiş sistem "kör görüş"ün ya da yanlış görüşün motifleridir: Pencereler, dikiz aynaları, gözlük camları, özellikle kırılmış gözlükler, kameralar, dürbünler, gözler, hatta ölülerin artık görmeyen, açık gözleri... Hepsi eğer dünyada kötülük arıyorsak yanlış yere bakıyor olduğumuz düşüncesini destekleyen müthiş güçlerdir. O burada, kötülük içimizde. Mao Tse-tung'un bir keresinde söylediği gibi: "Tarih semptomdur, hastalık biziz."

İkinci içselleştirilmiş sistem politik ahlâksızlığı alır ve onu sosyal bir çimentoya dönüştürür. Yalan sözleşmeler, çökertici yasalar ve toplumu bir arada tutan, 'ilerleme'yi yaratan ahlaksızlığın eylemsel izdüşümleri. Dışsal betimlemelerin iki sistemi -suya karşı susuzluk ve cinsel suça karşı cinsel aşk- beylik çağrışımlara sahiptir ama keskin bir etkililikle kullanılmıştır.

ALIEN piyasaya çıktığında Times magazin dergisi on sayfalık bir bölüm ayırmış ve şöyle sormuştu: Hollywood çok mu ileri gitti? Çünkü filmde çok belirgin erotik İmge Sistemleri vardı ve film üç tane canlı tecavüz sahnesi içeriyordu.

Gail Anne Hurd ve James Cameron ALIENS'in sonunu getirdiğinde, sadece Korkudan Aksiyon/Macera'ya kadar tüm türleri değiştirmiş olmadılar, aynı zamanda Ripley kâh çocuğun (Carrie Henn) vekil annesi kâh oyuncak bir bebeğin vekil annesi olurken, analık kavramına da alternatif İmge Sistemleri ürettiler, bu kavram için yeni bir sistem bulmuş oldular. Bu ikisi gelmiş geçmiş en dehşet verici, kendi rahmine yumurtlayan dev bir canavar kraliçe 'anne'ye karşıdır. Zira Ripley de belirtmiştir filmde:

"Seni canavarlar gebe bırakmış."

AFTER HOURS sadece bir içselleştirilmiş nakarat üzerinde çalışır ama zengin bir çeşitliliğe sahiptir: Sanat. Ama hayatın süsü olarak değil. Daha çok bir silah olarak. Manhattan'ın Soho bölgesinin, sanatçıları ve sanat anlayışı hikayenin kahramanı Paul'u (Griffin Dunne) suçlayıp durmaktadırlar; ta ki bir sanat eseri içerisine kapsüllenip, Cheech ile Chong tarafından çalınana dek.

On yıllar boyunca geriye gidersek, Hitchcock'un Thriller'ı dindarlık ve cinsellik imgelerini karıştırırken, John Ford'un Westernleri de uygarlık ile çöl, sahra gibi zıt noktaları birleştirir. Aslında yüzyıllar boyunca geriye gidersek, imge sistemlerinin hikaye kadar eski olduğunu görürüz. Homeros epikleri için güzel motifler buldu, Aeschylus, Sophokles ve Euripides de oyunları için motifler keşfetti. Shakespeare kendine has bir imge sistemini eserlerinin içine gömdü; Melville, Poe, Tolstoy, Dickens, Orwell, Hemingway, Ibsen, Çehov, Shaw ve Beckett –bütün olağanüstü romancılar ve oyun yazarları da bu prensiplere uydu.

Ve hepsinden ötesi, senaristliği kim keşfetti? Sessiz filmlerin senaryolarını yazmak için Hollywood'a, Londra'ya, Paris'e, Berlin'e, Tokyo'ya, Moskova'ya gelen romancılar ve oyun yazarları. Filmlerin D.W.Griffith, Einstein ve Murnau gibi asıl yönetmenleri, çıraklıklarını tiyatroda yaptılar; onlar da hoş bir oyun gibi, bir filmin de şiirselliğin kendiliğinden tekerrürüyle yüceleştirilebileceğini anladılar.

Ve bir İmge Sistemi kendiliğinden olmalıdır. Seyirci farkında olmamalıdır bunun. Yıllar önce Bunuel'in VIRIDIANA'sını izlerken, ipin İmge Sistemi'ni sunduğunu fark ettim: Bir çocuk ip atlıyor, zengin bir adam kendisini iple tavana asıp intihar ediyor, fakir bir adam ipi kemer olarak kullanıyor. Beşinci kez bir parça ip sahnede belirir belirmez, seyirciler hep bir ağızdan bağırdılar en sonunda: "Sembol!"

Sembolizm etkilidir; zihnin bilinçli yanını atladığında ve bilinçaltına doğru fark ettirmeden kaydığında çoğu realizasyondan daha da etkilidir. Tıpkı rüyadaki gibi. Sembolizmin kullanımı bir filmde müziğin kullanımıyla aynı prensibi izler. Sesin farkındalığa ihtiyacı yoktur; eğer bilincinde değilsek müzik bizi daha derinden etkiler. Aynı şekilde semboller, biz onları sembol olarak tanımadığımız sürece, bize daha derinden dokunur. Seyircinin farkında olduğu bir sembol, entelektüel bir meraka dönüşür; etkisizdir ve neredeyse anlamsızdır.

Öyleyse neden çağdaş yönetmen ya da yazarların çoğu sembollerini etiketlendiriyor? Pek çok filmin sembolik imgelerinin acemice uygulanışını görmek için, CAPE FEAR, BRAM STOKER'S DRACULA ve PIANO gibi filmlerin yeniden yapımına bakabiliriz. İki ihtimali var bence bunun: Birincisi, duygusuz, soğuk bir mesafe ile filme yaklaşan ve film sonrası ritüeline uygun kafe eleştirisi için cephane toplamak amacıyla koltuğun-

da oturan entelektüel seyirciyi pohpohlamak. İkincisi, eleştirmenler ve dergilerin ne yazacaklarını belirleyemese bile onları etkilemek. Hararetle konuşan sembolizm deha gerektirmez, sadece Jung ve Derrida'nın yanlış yorumuyla tutuşturulmuş egzotizm ister. Sanatı küçük düşüren bir beyhudeliktir.

Bazıları filmin İmge Sistemi'nin yönetmenin işi olduğunu ve yalnızca onun tarafından yaratılması gerektiğini savunur. Benim buna karşı çıktığım yok, yönetmen filmin her karesinden enikonu sorumludur zaten. Kaç yönetmen benim yukarıda açıkladığımı anladı peki? Çok azı. Bütün dünyada, toplasanız iki düzineyi geçmez belki. Sadece en iyileri; fakat sorsanız, maalesef büyük çoğunluğu dekoratif olanla açıklayıcı olan fotoğraf arasındaki farkı dahi anlatamayacaktır.

Ben, senaristin İmge Sistemi'ni başlatmasını ve yönetmen ile tasarımcının bitirmesini savunuyorum. Bütün imgelerin tabanını, hikayenin sosyal ve fiziksel dünyasını kafasında canlandıran yazardır. Sık sık, yazarken, halihazırda kendiliğinden işe başlamış olduğumuzu anlarız; sonra imge motifleri betimlemelerimizin ve diyaloglarımızın arasına sızar. Bunun ayrımına vardığımız an, varyasyonlar tasarlarız ve onları sessizce işleriz hikayenin üzerine. Eğer bir İmge Sistemi kendiliğinden başlamamışsa, biz yaratırız. Seyirci onu nasıl yaptığımıza aldırmaz, sadece hikayenin işlemesini ister.

## ADLAR

Bir filmin adı, pazarlamanın merkezi noktasıdır ki seyirciyi konumlandırır, onu ileride yaşayacağı tecrübeye hazırlar. Senaristler, bu yüzden, edebi isimlere, isimsiz başlıklara teslim olamazlar: TESTAMENT (VASİYETNAME), sözgelimi, tam da postnükleer bir imha hakkındadır; LOOKS AND SMILES (BAKIŞLAR VE GÜLÜŞLER) refah içindeki yalnız hayatların portrelerini çizer. Benim favori isimsiz başlığım MOMENT BY MOMENT (ANBEAN)'dır. ANBEAN, ben başlığı çıkarıncaya kadar öykünün üzerine giydirdiğim iş elbisesidir.

Başlıklandırmak isimlendirmek demektir. Etkileyici bir başlık kesinlikle hikayenin içinde olan tam bir şeye işaret eder –karakter, bir sahne, tema ya da tür. En iyi başlıklar bir kerede iki bileşeni ya da bütün bileşenleri içinde barındırır.

JAWS bir karakterin adıdır, hikayeyi yabansılık içine oturtur ve bize temayı verir: âdem doğaya karşı, aksiyon/macera türü. KRAMER VS. KRAMER iki karakterin adıdır, bir ayrılık teması ve Domestik Drama'dır. STAR WARS galaksi savaşçılarının çatışmasını isimlendirir. PERSONA gizli kimliklerin ve psikolojik olarak sorunlu karakterlerin bir temasını sunar. LA DOLCE VITA kentsel zenginliğin çöküşlerine götürür. MY BEST

FRIEND'S WEDDING karakterleri ve ortamı romantik bir komedi olarak taşır.

Bir başlık, elbette, sadece pazarlamanın faktörü değildir. Efsane Harry Cohn'un bir defasında söylediği gibi: MOGAMBO berbat bir isimdir; Clark Gable ve Ava Gardner'in yıldızlaştığı MOGAMBO ise lanet olası, harika bir isme sahiptir."

# 19
# BİR YAZARIN METHODU

Profesyonel yazarlar olumlu eleştiri alsınlar veya almasınlar zanaatlarına hâkimdirler; yeteneklerine erişmişler ve performanslarını yıllar boyunca artırmışlardır, sanat onlar için bir yaşama şekli olmuştur. Çabalayan bir yazar ara sıra nitelikli eserler üretebilir ama günden güne performansının doruğuna ulaşmakta başarısız olur, hikayeden hikayeye niteliklerini geliştiremez ve eforlarından, o da alabilirse elbette, çok az verim alabilir. Bütüne bakıldığında başarılı olan ile çabalayan arasındaki fark, birbirlerine zıt çalışma yöntemlerinden kaynaklanır: İçeriden dışarıya yazmaya karşı, dışarıdan içeriye yazma.

***Dışarıdan içeriye yazma***

Çabalayan yazar şuna benzer bir yol tutarak çalışma eğilimindedir: Bir fikir tasarlar, üzerinde biraz kafa yorar, sonra da klavyeye koşturur:

*Evin dışı, Gündüz*

Betimleme, betimleme, betimleme. Karakter A ve B girer.

Karakter A: Diyalog, diyalog, diyalog.
Karakter B: Diyalog, diyalog, diyalog.

Betimleme, betimleme, betimleme.

Yüz yirminci sayfaya gelinceye dek hayal eder ve yazar, yazar ve hayal eder; sonra da durur. Sonra kopyaları arkadaşlarına gösterir ve düşüncelerini alır: "Oh, çok hoş; garajda birbirlerine boya attıkları sahneyi çok beğendim, komikti. Ve şu küçük çocuğun geceleyin pijamalarıyla geldiği sahne; ne tatlıydı! Sahilde geçen sahne çok romantikti ve arabanın havaya uçtuğu sahne de heyecan vericiydi doğrusu. Ama, bilmiyo-

rum... şu ortalarda bir şeyler var... ve sonda... başlangıç pek... ne bileyim, bana pek iyi gelmedi."

Böylece çabalayan yazar, arkadaşlarının düşüncelerini alır ve onları kendi düşüncelerine ekleyerek ikinci taslağı şu soruya vereceği cevap rehberliğinde yazmaya başlar: "Kendim de dahil olmak üzere herkesin sevdiği şu altı sahneyi çıkarmadan, filmi üzerinde çalışabileceğim şekilde nasıl dallandırabilirim?" Biraz daha düşünerek klavyeye oturur tekrar:

*Evin içi –gece*

Betimleme, betimleme, betimleme. Karakter A ve C girerler, bu arada Karakter B bir yere gizlenmiş izlemektedir.

Karakter A: Diyalog, diyalog, diyalog
Karakter B: Diyalog, diyalog, diyalog

Betimleme, betimleme, betimleme, betimleme, betimleme.

Hayal kurar ve yazar, yazar ve hayal kurar, ama bütün bu süre içerisinde, o farklı sonu yazana dek, favori sahnelerinde boğulan bir adam gibidir. Kopyaları alır ve arkadaşlarına verir, görüşleri alır: "Daha farklı, kesinlikle daha farklı. Garajdaki sahneyi, çocuğun pijamalarla geldiği sahneyi, şu sahildeki sahneyi filan atmadığına öyle sevindim ki! Ama... hala şu ortalarda, sonda bir de başlangıçta bana olmamış gelen bir şeyler var."

Yazar sonra üçüncü bir taslak daha yazar, ardından dördüncüyü, bir beşinciyi sonra; ama süreç hep aynıdır: Favori sahnelerine yapışmıştır, hikayeyi 'olur'landıran bir yol bulma umuduyla yeni anlatımlar kotarır. Sonunda bir yıl geçip gitmiştir ve mahvolmuştur. Senaryosunun harika olduğunu söyleyerek acentesine verir onu; yapması gerekeni yapar. O da kopyaları Hollywood'a yollar ve okur notları gelir: "Çok hoş yazılmış, tatlı, uygulanabilir diyaloglar, canlı sahne betimlemeleri, ayrıntılara güzelce dikkat edilmiş, hikaye berbat. GEÇİN BUNU". Yazar Hollywood'u sanatsal yargı eksikliği ile suçlar ve bir dahaki projesi için vitesi yükseltir.

### *İçten dışa yazma*

Başarılı yazarlar tersine bir ilerleyişe eğilimlidir. Eğer, varsayım olarak ve iyimserlikle, bir senaryo fikir halinden servise hazır olduğu zamana dek altı ayda pişirilebilirse, bu yazarlar ilk dört ayı not yığınlarıyla uğraşarak geçirir: Her bölüm için bir, iki, belki de daha fazla yığın. Bu notlarla

hikayenin dış hatlarını çizerler.

***Dış Basamaklar***

Terimden de anlaşılacağı üzere, bu basamaklar aşama aşama anlatılan bir hikayeyi oluşturur.

Bir ya da iki cümlelik deyimler kullanarak yazar, basitçe ve açıkça her sahnede ne olduğunu, olayın nasıl gerçekleştiğini, nasıl yürüdüğünü anlatabilir. Örneğin: "Karısını evde bulacağı ümidiyle eve gitti, fakat sonsuza dek terk ettiğini söyleyen bir not buldu."

Her not kartının arkasında yazar, söz konusu sahnenin içindekilerin hikayenin hangi basamağını oluşturduğunu görür –en azından önem açısından. Hangi sahne tetikleyici olayın vesilesi? Hangisi tetikleyici olay? Birinci bölüm doruğu? Belki bir orta bölüm doruğu? İkinci bölüm? Üçüncü? Dördüncü? Belki daha da fazlası? Bunu hem merkezî konu hem de alt konular için yapar.

Kendisini az bir not yığınıyla sınırlandırır aylar geçtikçe, kritik bir sebep için: Çalışmasını yok etmek ister. Deneyimleri ve tecrübeleri ona göstermiştir ki yazdıklarının yüzde doksanı, dehasına bakmadan, taş çatlasa vasattır. Sebatla niteliği arayışında, kullanabileceğinden çok daha fazla materyal yaratmak zorundadır; sonra da yok etmek. Bir sahnenin dış çizgilerin dışında olduğu düşüncesini kafasından atmak için onu belki bir düzine farklı yol ile yazmayı dener. Sekansları yok eder, bütün bölümleri atar. Yeteneğinden emin bir yazar yaratabileceğinin sınırı olmadığını bilir, bu yüzden yapabileceğinin en iyisi olmayan her şeyi atar.

Bununla beraber, söz konusu süreç, yazarın sayfalar doldurmadan geçirdiği bir zaman dilimi anlamına gelmiyor. Günden güne masanın bir tarafında devasa bir müsvedde yığını birikmeye başlar: Biyografilerdir, kurgusal dünya ve dünyanın tarihidir, tematik notasyonlardır, imgelerdir, belli bir yerde konuşulan dile özgü sözcüklerdir, şunlardır, bunlardır. Her çeşit araştırma ve tasarı, hikayenin dış çizgileri oluşturulana kadar bir dosya dolabını dolduracak hacme ulaşır.

Neticede, haftalar ya da aylar sonra yazar, öykü doruğunu bulur. Bunu bir yana kor ve yeniden, gerektiği üzere sondan başa doğru çalışır. Arkadaşlarına gider ama onların hayatından bir gün isteyerek değil –bu sadece vazifeşinas bir kişiden bir senaryoyu okumasını istemektir. Sadece on dakika ister ve bir kahve doldurur. Sonra hikayesini verir.

Yazar hiçbir zaman dış çizgilerini insanlara göstermez çünkü bu bir araçtır, yazar hariç herhangi biri için takip edilmesi çok zor olacak şekilde örtülü ve gizemlidir. Bunun yerine, bu eleştiri aşamasında, hikayesini zamanla baş gösterebilmesi, açımlanması için anlatmak ya da göstermek ister. Başka birinin düşüncelerinde ve hislerinde film olarak oynadığını görmek ister. Kişinin gözlerine bakmak ve hikayenin vuku buluşunu ora-

da görmek ister. Bu yüzden tepkiler üzerinde çalışır: Arkadaşım tetikleyici olaya mı takıldı? Dinliyor ve ilgi gösteriyor mu? Yoksa gözleri etrafı mı geziniyor? Sekansları inşa etme ve onları döndürme sürecinde çok mu bekletiyorum muhatabımı? Ve doruğa geldiğimde, beklediğim türden güçlü bir reaksiyon alabiliyor muyum?

Dış basamaklar zeki, duyarlı bir kişinin dikkatini alabilir, on dakikalığına ilgisini çekebilir ve anlamlı, duygusal bir deneyimle kişiyi gönderebilir –tıpkı benim LES DIABOLIQUE'mim size kancayı attığı, tuttuğu ve sonra duygulandırdığı gibi. Tür ayrıcalığı olmaksızın, eğer bir hikaye on dakika işlemiyorsa, yüz on dakika boyunca nasıl işleyecek? Büyüdükçe daha iyi olmayacak, emin olun. On dakika içinde ters giden her şey, beyazperdede on kat daha kötü olacaktır.

Dinleyicilerin çoğunluğu şevk ve istekle cevap vermediği sürece, hikayeye devam etmenin bir anlamı yoktur. 'Şevk ve istek' insanların kalkıp sizi iki yanağınızdan öpmesi anlamına gelmiyor elbette, gizliden ya da kendilerini tutamayarak "Vaay!" diye fısıldamaları ve sessiz kalmalarını kastediyoruz daha çok. İyi bir sanat eseri –müzik, dans, resim, hikaye- zihindeki gevezeliği susturacak güce sahiptir ve bizi başka bir yere taşır. Bir hikaye dış basamaklarıyla sessizlik getirecek etkiye sahipse –sıfır yorum, sıfır eleştiri, sadece memnun bir bakış- bu müthiş bir şeydir ve zaman, bu güce sahip olmayan bir hikayeyle uğraşmaya değmeyecek kadar kıymetlidir. Bu aşamadan sonra yazar, bir dahaki aşama için hazır demektir; konuyu işlemeye yani.

### *Tretman*

Dış basamakları belirlemek için yazar bir ya da iki cümlelik her sahneyi geniş zamanda, anbean betimlemeyle paragraf haline gelinceye dek genişletir:

Yemek odası –Gündüz Jack içeri girer ve evrak çantasını kapının yanındaki iskemleye bırakır. Etrafına bakar. Oda boş. Kadının ismini seslenir. Cevap alamaz. Daha yüksek sesle tekrar ve tekrar seslenir. Hâlâ cevap yok. Mutfağa seğirtir, masanın üzerinde bir not görür. Alır ve okur. Not, kadının kendisini tamamen terk ettiğini söylemektedir. Sandalyeye yığılır, başını ellerinin arasına alır ve ağlamaya başlar.

Yazar tretmanda, karakterlerin neden bahsettiğini göstermek durumundadır- "Ondan bunu yapmasını ister ama o reddeder" sözgelimi – ama hiç diyalog yazmaz. Bunun yerine altmetni yaratır –yapılan ve söylenenin altındaki gerçek düşünce ve hissiyatı yani. Biz karakterlerimizin ne düşündüğünü ve ne hissettiğini biliyor olabiliriz ama onu yazmadan, onu bildiğimizi bilmeyiz:

Yemek odası- Gündüz Kapı açılır ve kötü, sinir bozucu bir iş günün-

den sonra yorgun olarak eşikte belirir Jack. Odanın içine bakınır, (kadın) etrafta görünmemektedir ve kötü niyetle onun dışarıda olmasını umar. Gerçekten de onunla konuşmak istememektedir bugün. Evin kendisine ait olduğundan emin olmak için adını (kadının) seslenir. Cevap alamaz. Tekrar ve tekrar, daha yüksek sesle seslenir. Hâlâ cevap yok. İyi. Sonunda yalnızdır işte. Evrak çantasını havaya kaldırır ve kapının yanında duran, ona ait antika sandalyeye güm diye bırakır. Antika eşyalarına zarar verdiği için (kadın) kendisinden nefret etmektedir ama bugün beddua yoktur.

Karnı aç mutfağa yönelir ama odanın içinden geçerken yemek masasının üzerinde bir not görür. İşte bir beddua; her zamanki gibi ayrıldığını söyleyen, banyo aynasına ya da buzdolabına ya da başka bir yere iliştirdiği şu sinir bozucu mektuplardan biri. Sinirle alır ve açar. Okurken bu defa sonsuza dek kendisini terk ettiğini anlar. Bacakları titrer, yığılır bir sandalyeye, boğazı düğümlenir. Başı ellerinin arasına düşer ve ağlamaya başlar. Birden bire boşalmasına kendisi de şaşırmıştır, hâlâ bir şeyler hissedebildiği için mutludur. Ama gözyaşları kederli değildir; ilişkinin sonunda bitmesinden dolayı rahatlama gözyaşlarıdır bunlar.

* * * * *

Tipik bir senaryonun kırk ila altmış sahnesi, bütün eylemlerin anbean tarifiyle tretmanda yer alır, bütün karakterlerin bilinçli ve bilinçsiz tüm düşünce ve hissiyatları altmetnin altında yatar; doğal olarak, altmış, seksen, doksan ya da daha fazla yaprak sürecektir. 1930'lardan 1980'lere stüdyo sisteminde yapımcılar, yazarlara tretman sipariş ederlerken hareket ederlerken, bunların uzunluğu genellikle iki yüz sayfa ile üç yüz sayfa arasındaydı. Stüdyo yazarlarının stratejisi, çok daha geniş bir çalışmadan bir senaryo çıkarmaktı; böylece hiçbir şey gözden kaçmayacak ve düşünülmedik bir şey kalmayacaktı.

Bugün şov işinde geçerli olan on ya da yirmi sayfalık "tretmanlar", aslında tretman değil, bir okurun hikayeyi takip etmesini sağlayacak ana çizgilerden ibarettir. On sayfalık bir taslak, bir senaryo için yeterli malzemeye sahip değildir. Bugünün yazarları stüdyo sisteminin engin konu işleyişine dönmeyebilirler ama bir dış merdiven altmış ya da seksen sayfaya dek genişlediğinde, bu genişlemeye karşılık olarak yaratıcı kazanımlar da genişler.

Tretman aşamasında, kaçınılmaz şekilde görürüz ki, bazen dış merdivenlerde tıkır tıkır işleyen bir mekanizma değişmek ister. Araştırma ve hayal kurma hiçbir zaman sona ermez ve bu yüzden karakterler ve dünyaları da büyümeye ve genişlemeye devam eder; bu da bizi, bazı sahneleri tekrar okumaya ve değiştirmeye götürür. Genel tasarıyı değiştirecek

değiliz çünkü onu ne zaman denesek çalışmıştır. Ama bununla beraber yapı sahneleri kesinti, eklenti ya da yeniden düzenlenme gereksinir. Konuyu işleyiş mekanizmasını, her dakikası canlı ve parlak olana dek, altmetinde ve asıl metinde yeniden tasarlarız. Sonra biter ve ancak o zaman yazar senaryonun kendisine geçebilir.

## SENARYO

Adamakıllı işlenmiş bir öyküden senaryo yazmak eğlencelidir ve genellikle her gün beş ila on sayfa arasında bir çalışma gerektirir. Şimdi, tretmandaki betimlemeleri ekran betimlemelerine dönüştürüyoruz ve ona diyaloglar ekliyoruz. Aynı şekilde, bu noktada yazdığımız diyaloglar da şimdiye kadar yazdıklarımızın en iyileri olmak zorunda. Karakterlerimizin ağzında ne söyleyecekleri de şekillendi; konuşmak için sabırsızlanıyorlar, ve içerisindeki bütün karakterlerin aynı aksanla ve aynı şekilde konuştuğu filmlerden farklı olarak, diyaloglar, karakterlerin spesifik seslerinin yaratılma sürecindeki derin hazırlıklardan sonra yazıldı. Hiçbiri bir diğeri gibi konuşmuyor, hiçbiri yazar gibi konuşmuyor.

İlk taslak aşamasında, değişiklikler ve düzeltmeler yine gerekecek. Karakterlerin konuşmasına izin verdiğimizde, tıkır tıkır işlediğini düşündüğünüz sahneler başka bir yönde değişiklik isteyecek. Karşılaştığınız böyle bir sorun, bir diyaloğun ya da davranışın yeniden yazımıyla nadiren düzelebilir. Bunun yerine, konu işleyişine geri dönmeli ve çarkları yeniden çalıştırmalısınız; belki o zaman hatalı sahnenin ötesine gidebilir ve sonucu değiştirebilirsiniz. Nihai taslağa varıncaya dek bir dizi cila gerekebilir. Yargılama sisteminizi ve beğenilerinizi geliştirmelisiniz, kötü yazdığınızda bunun kokusunu alacak bir burna sahip olmalısınız, aczinizi kökünden sökecek sürekli bir cesarete sahip olmalısınız ve onu güce dönüştürmelisiniz.

Süreci kısa yoldan atlatmaya bakar ve ana taslaktan senaryoya varmaya çalışırsanız, gerçek şu ki ilk taslağınız bir senaryo değil, tretmanın bir temsili olacaktır –dar, keşfedilmemiş, pamuk iplikleriyle hayata bağlı bir tretman. Olay seçimi ve hikaye tasarımı hayal gücünüzü ve bilginizi dizginlemenizde serbestlik tanımalıdır size. Dönüm Noktaları tasarlanmış, atılmış ve tekrar tasarlanmış, sonra metinde ve altmetinde sonuna kadar kullanılmış olmalıdır. Aksi halde üstünlüğe ulaşmak için pek umudunuz kalmaz. Şimdi, bunu ne zaman ve nasıl yapmak istiyorsunuz? Tretmanda mı, senaryoda mı? İkisi de olabilir ama senaryo tuzaktır. Akıllı yazar diyalog yazmayı olabildiğince uzun süre bir kenara bırakır çünkü zamanından evvel yazılmış diyaloglar yaratıcılığı boğar.

Dıştan içe yazma –diyalogları sahne arayışında yazmak, sahneleri hikaye arayışında yazmak -en az yaratıcı olan metottur. Senaristler

alışıldığı üzere, diyaloğa aşırı değer verirler çünkü bizim yazdığımız ve seyirciye doğrudan ulaşan tek şey onlardır. Diğer her şey görüntülerce üstlenilir. Neler olduğunu bilmeden diyalog yazarsak, kaçınılmaz bir şekilde sözcüklerimize aşık oluruz; olaylarla uğraşma ve onları keşfetme hevesimiz kalmaz; karakterlerimizin nasıl ilginç olabileceğini düşünmeyiz artık; çünkü bunlar değer biçilmez diyaloglarımızı kesmek anlamına gelir. Bütün doğaçlama mekanizmamız bozulur ve sözde yeniden yazma çabalarımızla konuşmalarla boğuşmaktan ibaret hale gelir.

Üstelik diyaloğun prematüre doğumu çalışmanın en yavaş yoludur. Bütün çocuklarınızın yürümeyeceğini ve hepsinin sahneye giden yola giremeyeceğini anlamak yıllarınızı alabilir; her fikir bir devinim resmi değildir. Bunu ne zaman öğrenmeyi düşünüyorsunuz? İki yıl sonra ya da iki ay sonra? Eğer önce diyaloğu yazarsanız, bu gerçeği hiçbir zaman göremezsiniz ve ortalarda gezinir durursunuz. İçeriden dışarı yazarsanız, ana taslağı yazma sürecinde hikayeye işlerlik kazandıramayacağınızı görürsünüz. Bittiğinde kimse hoşlanmaz ondan. İşin aslı, siz de hoşlanmazsınız. Yani, onu çekmecenize atın. Belki yıllar sonra tekrar ele alır ve çözersiniz ama şimdi bir dahaki fikrinize geçin lütfen.

Size bu methodu önerirken, denemek ve hata yapmak yoluyla herkesin kendi yöntemini bulması gerektiğinin tamamen farkındayım, bazı yazarların konu işleyiş sürecini kısa yoldan atlayarak nitelikli senaryolar yazdığını, bazılarının dışarıdan içeriye doğru yazarak çok iyi senaryolar yazdığını biliyorum. Ama bu kadar acı çekmek zorunda olduklarını düşünecek şekilde çalışmalarına da hayret ediyorum doğrusu. Çünkü içeriden dışarıya yazma metodu hem disiplinli hem de sizi özgür bırakan bir yoldur ve en iyi işinizi yapmanız, en yüksek performansı sergilemeniz için tasarlanmıştır.

## SAHNE KARARIYOR

Öykü'yü son bölüme kadar okudunuz ve bu adımla birlikte birçok yazarın korktuğu bir gidişata adadınız kendinizi. Bazıları, yapacakları şeyi nasıl yapacaklarının farkında olmanın kendiliğindenliklerine zarar vereceğinden öyle korkuyor ki, hiçbir zaman zanaatı çalışmıyorlar. Bunun yerine uzun, bilinçsiz alışkanlıklar çıkmazında yürümeyi seçiyorlar; bunun içgüdü olduğunu düşünüyorlar. Hayret edilecek güçlü eserler yaratma hayalleri binde bir gerçekleşiyor. Zor ve uzun günler geçiriyorlar, nasıl olduğu onlar için hiç önemli değil ama, çünkü yazarların yolu düz olmaz hiçbir zaman, ve çünkü istidatları var, zaman zaman alkış alıyor gayretleri ama içten içe yeteneklerinin gezmeye gittiğini biliyorlar. Böyle yazarlar, babamın bana ezberden okuduğu fabldaki bir kahramanı hatırlatıyor:

*Ormanın yukarılarında, bir ağacın dalında gezinen kırkayak bacak-*

*larını kolayca hareket ettirerek yürüyormuş. Ağacın tepesinden aşağıya bakan ötücü kuşlar, kırkayağın eşzamanlı adımlarından çok etkilenmişler. "Bu hayret edilecek bir yetenek" diye ötmüşler. "Sayamayacağımız kadar çok bacağın var. Nasıl yapıyorsun bunu?" Ve kırkayak hayatında ilk kez bu durumu düşünmeye başlamış. "Gerçekten de" demiş hayretle, "Yaptığımı nasıl yapıyorum?" Arkasına bakmak için döndüğünde kıl gibi bacakları birbirine çarpmış ve sarmaşık gibi dolanmış. Kafası karışmış ve düğümlenmiş kırkayak telaş yapıp yere düşerken ötücü kuşlar kahkahalarla gülmüşler ona.*

Bu paniği siz de hissedebilirsiniz. Bir sürü şeyin içyüzüyle yüzleşince, en tecrübeli yazarın bile kalemi bir süreliğine bıraktığını biliyorum. Bereket ki babamın fablı ikinci bir bölüme sahip:

*Ormanın zemininde, sadece izzetinefsinin yaralandığını anlayan kırkayak, yavaşça, dikkatle, adım adım çözmüş kendini. Sabır ve çok çalışmayla, yeniden ayağa kalkıp yürümeye muvaffak olana dek eklemlerini bükmeye çalışmış, onları denemiş. İçgüdü olan şey malumat olmaya başlamış. Eski, yavaş adımlarıyla yürümek zorunda olmadığını anlamış. Rahat rahat yürüyebiliyor, yürürken kasılıyor, sıçrıyor, hatta koşabiliyor ve zıplayabiliyormuş. O zaman, ilk defa ötücü kuşların ezgilerini dinlemiş ve müzik kalbine ulaşmış. Şimdi yetenekli bacaklarının kusursuz uyumuyla, cesaret toplamış olarak, kendi sitiliyle etrafındaki bütün hayvanları şaşkına çevirerek görülmemiş bir şekilde dans etmeye başlamış.*

Her gün yazın, satır satır, sayfa sayfa, her saat. Öykü'yü yanınızda bulundurun. Ondan öğrendiklerinizi, onun prensipleri size doğuştan edindiğiniz yetenekler kadar doğal gelene dek rehber olarak kullanın. Korksanız da yapın bunu. Yukarıdaki her şey gibi, ustalığın ve hayal gücünün ötesinde, dünyanın sizden istediği cesarettir; kabul olunmamanın ve başarısızlığın riskine karşı cesarettir. Güzel ve anlamlı öyküleri takip ederken düşünerek çalışın ama cesaretle yazın. Sonra, fablın kahramanı gibi, dansınız dünyanın gözünü kamaştırsın.

# FİLMOGRAFİ

A BOUT DE SOUFFLE (SERSERİ AŞIKLAR) (Fr/1959)
Senaryo, Jean-Luc Godard.
Francois Truffaut'un yazdığı tretmandan uyarlanmıştır.

THE ACCIDENTAL TOURİST (ZORAKİ TURİST) (ABD/1988)
Senaryo, Frank Galati ve Lawrence Kasdan.
Anne Tyler'ın romanından uyarlanmıştır.

ADAM'S RIB (ADEM'İN KABURGA KEMİĞİ) (ABD/1949)
Senaryo, Ruth Gordon ve Garson Kanin.

ADDICTED TO LOVE (ABD/1997)
Senaryo, Robert Gordon.

AFTER HOURS (GEÇ SAATLER) (ABD/1985)
Senaryo, Joseph Minion.

AIRPLANE (ABD/1980)
Senaryo, Jim Abrahams, David Zucker ve Jerry Zucker.

ALICE DOESN'T LIVE HERE ANYMORE (ALICE ARTIK BURADA OTURMUYOR) (ABD/1974)
Senaryo, Robert Getchell.

ALICE IN WONDERLAND (ALICE HARİKALAR DİYARINDA) (ABD/1951)
Lewis Carroll'un *The Adventure of Alice in Wonderland* ve *Through the Looking Glass* isimli filmlerinden animasyona uyarlanmıştır.

ALIEN (YARATIK) (ABD/1986)
Senaryo, Dan O'Bannon.
Dan O'Bannon ve Ronald Shusett tarafından yazılan öyküden uyarlanmıştır.

ALIENS (ABD/1986)
Senaryo, James Cameron.
James Cameron, David Giller ve Walter Hill tarafından yazılan öyküden uyarlanmıştır. Karakterler de Dan O'Bannon ve Ronald Shusett tarafından yaratılmıştır.

ALIVE (ABD/1993)
Senaryo, John Patrick Shanley.
Piers Paul Read'in anlatımından uyarlanmıştır.

ALL THAT JAZZ (ABD/1979)
Senaryo, Robert Alan Aurther ve Bob Fosse.

AMADEUS (ABD/1984)
Senaryo, Peter Shaffer.
Peter Shaffer'in tiyatro oyunundan uyarlanmıştır.

AMARCORD (İ Fr/1973)
Senaryo, Federico Fellini ve Tonino Guerra.

AND JUSTICE FOR ALL (HERKES İÇİN ADALET) (ABD/1979)
Senaryo, Valerie Curtin ve Barry Levinson.

ANGEL HEART (ŞEYTAN ÇIKMAZI) (ABD/1987)
Senaryo, Alan Parker.
William Hjortsberg'in *Falling Angel* romanından uyarlanmıştır.

ANIMAL FIRM (HAYVAN ÇİFLİĞİ) (İng/1955)
Animasyon film, George Orwell'ın aynı adlı eserinden uyarlanmıştır.

ANNIE HALL (ABD/1977)
Senaryo, Woody Allen ve Marshall Brickman.

APOCALYPSE NOW (ABD/1979)
Senaryo, John Milius ve Francis Ford Coppola.
Joseph Conrad'ın *Heart of Darkness* isimli kısa romandan uyarlanmıştır.

ARACHNOPHOBIA (ABD/1990)
Senaryo, Dan Jakoby ve Wesl ey Strick.
Don Jacoby ve Al Williams tarafından yazılan öyküden uyarlanmıştır.

BABE (Aust/1995)
Senaryo, George Miller ve Chris Noonan.
Dick King-Smith'in *The Sheep-Pig* adlı çocuk kitabından uyarlanmıştır.

BABETTE'S FEAST (Dan/1987)
Senaryo, Gabriel Axel.
Isak Dinesen tarafından yazılan öyküden uyarlanmıştır.

BABY BOOM (ABD/1987)
Senaryo, Nancy Meyers ve Charles Shyer.

THE BAD AND THE BEAUTIFUL (ABD/1952)
Senaryo, Charles Schnee.
George Bradshaw tarafından kaleme alınmış kısa öykülerden uyarlanmıştır.

BAD DAY AT BLACK ROCK (ABD/1955)
Senaryo, Millard Kaufman.
Howard Breslin'in *Bad Time at Honda* adlı öyküden uyarlanmıştır.

BAD TIMING (KÖTÜ ZAMANLAMA) (İng/1980)
Senaryo, Yale Udoff.

BAMBI (ABD/1942)
Animasyon film, Felix Salten'ın yazdığı öyküden uyarlanmıştır.

BARRY LYNDON (İng/1975)
Senaryo, Stanley Kubrick.
W. M. Thackeray'ın romanından uyarlanmıştır.

BARTON FINK (ABD/1991)
Senaryo, Ethan Coen ve Joel Coen.

BASIC INSTINCT (TEMEL İÇGÜDÜ) (ABD/1992)
Senaryo, Joe Eszterhas.

THE BATTLE OF ALGIERS (Cezayir/İt/1966)
Senaryo, Franco Solinas ve Gillo Pontecorvo.

BATTLESHIP POTEMKIN (POTEMKİN ZIRHLISI) (SSCB/1925)
Senaryo, Sergei Eisenstein.

BEING THERE (ABD/B.Alm/1979)
Senaryo, Jerzy Kosinski.
Jerzy Kosinski'nin romanından uyarlanmıştır.

BEN HUR (ABD/1959)
Senaryo, Karl Tunberg.
Lew Wallace'in romanından uyarlanmıştır.

BETRAYAL (İng/1982)
Senaryo, Harold Pinter.
Harold Pinter'in oyunundan uyarlanmıştır.

BETTY BLUE (Fr/1986)
Senaryo, Jean-Jacques Beineix.
Philippe Dijan'ın *37 2 Le Matin* romanından uyarlanmıştır.

BIG (ABD/1988)
Senaryo, Gary Ross ve Anne Spielberg.

THE BIG SLEEP (ABD/1946)
Senaryo, William Faulkner, Leigh Brackett ve Jules Furthman.

Raymond Chandler'ın romanından uyarlanmıştır.

BILLY BUDD (İng/1962)
Senaryo, Peter Ustinov ve Robert Rossen.
Herman Melville'nin romanından uyarlanmıştır.

THE BIRDS (ABD/1963)
Senaryo, Evan Hunter.
Daphne Du Maurier'in yazmış olduğu öyküden uyarlanmıştır.

BLACK WIDOW (ABD/1987)
Senaryo, Ronald Bass.

BLADE RUNNER (ABD/1982)
Senaryo, Hampton Fancher ve David Peoples.
Philip K. Dick'in *Do Androids Dream of Electric Sheep?* adlı romanından uyarlanmıştır.

BLAZING SADDLES (ABD/1974)
Senaryo, Norman Steinberg, Mel Brooks, Andrew Bergman, Richard Pryor ve Alan Unger.

BLIND DATE (ABD/1987)
Senaryo, Dale Launer.

THE BLOOD OF A POET (Fr/1930)
Senaryo, Jean Cocteau.

BLOW UP (ABD/1966)
Senaryo, Michelangelo Antonioni ve Tonino Guerra.
Julio Cortazar'ın yazdığı öyküden uyarlanmıştır.

BLUE VELVET (ABD/1986)
Senaryo, David Lynch.

BOB ROBERTS (ABD/1992)
Senaryo, Tim Robbins.

BODY HEAT (ABD/1981)
Senaryo, Lawrence Kasdan.

BONFIRE OF THE VANITIES (ABD/1990)
Senaryo, Michael Cristofer.
Tom Wolfe'un romanından uyarlanmıştır.

BRAM STOKER'S DRACULA (ABD/1992)
Senaryo, James V. Hart.

Bram Stoker'ın romanından uyarlanmıştır.

BRAZIL (İng/1984)
Senaryo, Terry Gilliam, Tom Stoppard ve Charles McKeown.

THE BREAKFAST CLUB (KAHVALTI KULÜBÜ) (ABD/1985)
Senaryo, John Hughes.

BREAKING THE WAVES (Dan/1996)
Senaryo, Lar Von Trier.

THE BRIDGES OF MADISON COUNTY (YASAK İLİŞKİ) (ABD/1995)
Senaryo, Richard LaGravenese.
Robert James Waller'ın romanından uyarlanmıştır.

BRIEF ENCOUNTER (İng/1945)
Senaryo, Noel Coward, Anthony Havelock-Allan, David Lean ve Ronald Neame.
Noel Coward'ın *Still Life* isimli tek perdeli oyunundan uyarlanmıştır.

BRINGING UP BABY (BEBEĞİ BÜYÜTMEK) (ABD/1938)
Senaryo, Dudley Nichols ve Hagar Wilde.
Hagar Wilde'ın yazdığı öyküden uyarlanmıştır.

BULL DURHAM (ABD/1988)
Senaryo, Ron Shelton.

BULLETS OVER BROADWAY (ABD/1994)
Senaryo, Woody Allen ve Douglas McGrath.

BUTCH CASSIDY AND THE SUNDANCE KID (ABD/1969)
Senaryo, William Goldman.

THE CABINET OF DR. CALIGARI (DR. CALIGARI'NİN MUAYENEHANESİ) (Alm/1920)
Senaryo, Carl Mayer ve Hans Janowitz.
Carl Mayer ve Hans Janowitz'in yazdığı öyküden uyarlanmıştır.

CAMP NOWHERE (ABD/1994)
Senaryo, Andrew Kurtzman ve Eliot Wald.

CAPE FEAR (ABD/1991)
Senaryo, Wesley Strick.
John D. MacDonald'ın T*he Executioners* adlı romanından ve James R. Webb'in senaryosundan uyarlanmıştır.

CARNAL KNOWLEDGE (İLK DEFA) (ABD/1971)

Senaryo, Jules Feiffer.

CASABLANCA (ABD/1942)
Senaryo, Julius J. Epstein, Philip G. Epstein ve Howard Koch. Murray Burnett ve Joan Alison'un Everybody Comes to Rick's adlı yayınlanmamış oyunundan uyarlanmıştır.

CASINO (ABD/1995)
Senaryo, Nicolas Pileggi ve Martin Scorcese. Nicolas Pileggi'nin kitabından uyarlanmıştır.

CHARIOTS OF FIRE (ATEŞ ARABALARI) (İng/1981)
Senaryo, Colin Welland.

UN CHIEN ANDALOU (ENDÜLÜS KÖPEĞİ) (Fr/1928)
Senaryo, Luis Bunuel ve Salvador Dali.

CHINATOWN (ABD/1974)
Senaryo, Robert Towne.

CHOOSE ME (ABD/1984)
Senaryo, Alan Rudolph.

CHUNKING EXPRESS (HK/1994)
Senaryo, Wong Kar-Wai.

CITIZEN KANE (YURTTAŞ KANE) (ABD/1941)
Senaryo, Herman J. Mankewicz ve Orson Welles.

CLAIRE'S KNEE (CLAIRE'İN DİZİ) (Fr/1970)
Senaryo, Eric Rohmer.

CLEAN AND SOBER (ABD/1988)
Senaryo, Tod Carroll.

CLOWNS (İt/1970)
Senaryo, Federico Fellini, Bernardino Zapponi.

COMING HOME (EVE DÖNÜŞ) (ABD/1978)
Senaryo, Waldo Salt ve Robert C. Jones. Nancy Down'ın yazdığı öyküden uyarlanmıştır.

THE CONVERSATION (KONUŞMA) (ABD/1974)
Senaryo, Francis Ford Coppola.

THE COOK, THE THIEF, HIS WIFE AND HER LOVER (AŞÇI, HIRSIZ, KARISI VE AŞIĞI)(İng/Fr/1989)

Senaryo, Peter Greenaway.

COOL HAND LUKE (PARMAKLIKLAR ARKASINDA) (ABD/1967)
Senaryo, Donn Pearce ve Frank R. Pierson.
Donn Pearce'in romanından uyarlanmıştır.

COP (ABD/1988)
Senaryo, James B. Harris.
James Ellroy'un *Blood on the Moon* adlı romanından uyarlanmıştır.

CRIES AND WHISPERS (ÇIĞLIKLAR VE FISILTILAR) (İsveç/1972)
Senaryo, Ingmar Bergman.

CRIMES AND MISDEMEANORS (ABD/1989)
Senaryo, Woody Allen.

THE CRYING GAME (AĞLATAN OYUN) (İng/1992)
Senaryo, Neil Jordan.

DANCE WITH A STRANGER (İng/1984)
Senaryo, Shelagh Delaney.

DANCES WITH WOLVES (KURTLARLA DANS) (ABD/1990)
Senaryo, Michael Blake.
Michael Blake'in romanından uyarlanmıştır.

DANGEROUS LIAISONS (TEHLİKELİ İLİŞKİLER) (ABD/1988)
Senaryo, Christopher Hampton.
Christopher Hampton'ın *Les Liaisons Dangereuses* adlı oyunundan ve Choderlos de Laclos'ın romanından uyarlanmıştır.

DAVID AND LISA (ABD/1962)
Senaryo, Eleanor Perry.
Theodore Isaac Perry'nin romanından uyarlanmıştır.

DEAD RINGERS (ÖLÜ İKİZLER) (Can/1988)
Senaryo, David Cronenberg ve Norman Snider.
Bari Wood ve Jack Geasland'ın *Twins* adlı kitabından uyarlanmıştır.

DEATH BY HANGING (Jap/1968)
Senaryo, Tsutomu Tamura, Mamoru Sasaki, Michinori Fukao ve Nagisa Oshima.
Bir gazete yazısından uyarlanmıştır.

DEATH IN VENICE (VENEDİK'TE ÖLÜM) (İt/1971)
Senaryo, Luchino Visconti ve Nicholas Badalucco.
Thomas Mann'ın aynı adlı romanından uyarlanmıştır.

DEATH WISH (ABD/1974)
Senaryo, Wendell Mayes.
Brian Garfield'in romanından uyarlanmıştır.

THE DEER HUNTER (AVCI) (ABD/1978)
Senaryo, Deric Washburn.
Deric Washburn, Quinn K. Redeker, Louis Garfinkle ve Michael Cimino'nun yazdığı öyküden uyarlanmıştır.

LES DIABOLIQUES (Fr/1954)
Senaryo, Henri-Georges Clouzot, Jerome Geronimi, Frederick Grendel ve Rene Masson.
Pierre Boileau ve Thomas Narcejac'ın *Celle qui n'etait plus* adlı romanından uyarlanmıştır.

DIARY OF A COUNTRY PRIEST (Fr/1950)
Senaryo, Robert Bresson.
Georges Bernanos'un romanından uyarlanmıştır.

DIE HARD (ZOR ÖLÜM) (ABD/1988)
Senaryo, Jeb Stuart ve Steven E. de Souza.
Roderick Thorp'un *Nothing Lasts Forever* romanından uyarlanmıştır.

DINER (ABD/1982)
Senaryo, Barry Levinson

THE DIRTY DOZEN (ABD/İng/1967)
Senaryo, Nunnally Johnson ve Lukas Heller.
E. M. Nathanson'un romanından uyarlanmıştır.

THE DISCREET CHARM OF THE BOURGEOISE (BURJUVAZİNİN GİZLİ ÇEKİCİLİĞİ) (Fr/İt/İsp/1972)
Senaryo, Luis Bunuel ve Jean-Claude Carriere.

DO THE RIGHT THING (DOĞRU OLANI YAP) (ABD/1989)
Senaryo, Spike Lee.

THE DOCTOR (ABD/1991)
Senaryo, Robert Caswell.
Ed Rosenbaum'un *A Taste of My Own Medicine* adlı kitabından uyarlanmıştır.

DR. STRANGELOVE; OR, HOW I LEARNED TO STOP WORRYING AND LOVE THE BOMB (İng/1964)
Senaryo, Stanley Kubrick, Terry Southern ve Peter George.
Peter George'un *Red Alert* adlı romanından uyarlanmıştır.

LA DOLCE VITA (TATLI HAYAT) (İt/Fr/1960)
Senaryo, Federico Fellini, Tullio Pinelli, Brunello Rondi ve Ennio Flaiano.

DOMINICK AND EUGENE (İng/1988)
Senaryo, Alvin Sargent ve Corey Blenchman.
Danny Porforio'nun yazdığı öyküden uyarlanmıştır.

DONA FLOR AND HER TWO HUSBANDS (Braz/1978)
Senaryo, Bruno Barreto.
Jorge Amado'nun romanından uyarlanmıştır.

DRACULA (ABD/1931)
Senaryo, Garratt Ford.
Diyaloglar, Bram Stoker'ın romanının, Hamilton Deane ve John L. Balderston tarafından sahneye uyarlanması şeklinde hazırlanmıştır.

DRUGSTORE COWBOY (ABD/1989)
Senaryo, Gus Van Sant ve Jr. Damiel Yost.
James Fogle'nin romanından uyarlanmıştır.

E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL (ABD/1982)
Senaryo, Melissa Matheson.

EARTHQUAKE (ABD/1974)
Senaryo, George Fox ve Mario Puzo.

EAT DRINK MAN WOMAN (YE İÇ KADIN ERKEK) (Tayvan/1994)
Senaryo, Hui-Ling Wang, James Schamus ve Ang Lee.

L'ECLISSE (GÜNEŞ TUTULMASI) (İt/Fr/1962)
Senaryo, Michelangelo Antonioni, Tonino Guerra ile birlikte Elio Bartolini ve Ottiero Ottieri.

8 ½ (İt/Fr/1963)
Senaryo, Federico Fellini, Ennio Flaiano, Tullio Pinelli ve Brunello Rondi.

THE ELECTRIC HORSEMAN (ABD/1979)
Senaryo, Robert Garland.

THE ELEPHANT MAN (ABD/1980)
Senaryo, Christopher De Vore, Eric Bergren ve David Lynch.
Sir Frederick Treves tarafından yazılan *The Elephant Man and Other Reminiscences* ve Ashley Montagu tarafından yazılan *The Elephant Man: A Study in Human Dignity* adlı kitaplardan uyarlanmıştır.

ELEPHANT WALK (ABD/1954)
Senaryo, John Lee Mahin.
Robert Standish'in romanından uyarlanmıştır.

THE EMPIRE STRIKES BACK (ABD/1980)
Senaryo, Leigh Brackett ve Lawrence Kasdan.
George Lucas'ın yazdığı öyküden uyarlanmıştır.

THE ENGLISH PATIENT (İNGİLİZ HASTA) (İng/1996)
Senaryo, Anthony Minghella.
Michael Ondaatje'nin romanından uyarlanmıştır.

EQUUS (İng/1977)
Senaryo, Peter Shaffer.
Peter Shaffer'ın oyunundan uyarlanmıştır.

EVERYONE SAYS I LOVE YOU (ABD/1996)
Senaryo, Woody Allen.

EVITA (ABD/1996)
Senaryo,Alan Parker ve Oliver Stone.
Andrew Lloyd Webber ve Tim Rice'ın yönettiği müzikalden uyarlanmıştır.

THE EXORCIST (ABD/1973)
Senaryo, Peter William Blatty.
Peter William Blatty'nin romanından uyarlanmıştır.

THE FABULOUS BAKER BOYS (ABD/1989)
Senaryo, Steve Kloves.

FACES (ABD/1968)
Senaryo, John Cassavetes.

FALLING DOWN (SONUN BAŞLANGICI) (ABD/1993)
Senaryo, Ebbe Roe Smith.

FALLING IN LOVE (GEÇ GELEN SEVGİ) (ABD/1984)
Senaryo, Michael Cristofer.

FAREWELL MY CONCUBINE (HK/Çin/1993)
Senaryo, Lilian Lee ve Lu Wei.
Lilian Lee'nin romanından uyarlanmıştır.

FAREWELL MY LOVELY (ABD/1975)
Senaryo, David Zelag Goodman.
Raymond Chandler'ın romanından uyarlanmıştır.

FELLINI'S ROMA (İt/Fr/1972)
Senaryo, Federico Fellini ve Bernardino Zapponi.

LE FEU FOLLET (Fr/1963)
Senaryo, Louis Malle.
Pierre Drieu La Rochelle'in romanından uyarlanmıştır.

THE FIFTH ELEMENT (BEŞİNCİ ELEMENT) (Fr/1997)
Senaryo, Luc Besson ve Robert Mark Kamen.

FIRST BLOOD (İLK KAN) (ABD/1982)
Senaryo, Michael Kozoll, William Sackheim ve Sylvester Stallone.
David Morrell'in romanından uyarlanmıştır.

THE FIRST DEADLY SIN (ABD/1980)
Senaryo, Mann Rubin.
Lawrence Sanders'ın romanından uyarlanmıştır.

A FISH CALLED WANDA (WANDA ADINDA BİR BALIK) (İng/1988)
Senaryo, John Cleese.
John Cleese ve Charles Crichton'ın yazdığı öyküden uyarlanmıştır.

THE FISHER KING (BALIKÇI KRAL) (ABD/1991)
Senaryo, Richard LaGravenese.

FITZCARRALDO (B.Alm/1981)
Senaryo, Werner Herzog.

FIVE EASY PIECES (ABD/1970)
Senaryo, Adrien Joyce.
Adrien Joyce ve Bob Rafelson'ın romanından uyarlanmıştır.

THE FLIGHT OF THE PHOENIX (ABD/1965)
Senaryo, Lukas Heller.
Elleston Trevor'un romanından uyarlanmıştır.

FORREST GUMP (ABD/1994)
Senaryo, Eric Roth.
Winston Groom'un romanından uyarlanmıştır.

FOUR WEDDINGS AND A FUNERAL (DÖRT NİKAH BİR CENAZE) (İng/1994)
Senaryo, Richard Curtis.

THE FUGITIVE (KAÇAK) (ABD/1993)
Senaryo, Jeb Stuart ve David Twohy.
Öykü, David Twohy'den uyarlanmış ve karakterler de Roy Huggins tarafın-

dan bir televizyon dizisi için yaratılmıştır.

FULL METAL JACKET (İng/1987)
Senaryo, Stanley Kubrick, Michael Herr ve Gustav Hasford.
Gustav Hasford'un *The Short Timers* adlı romanından uyarlanmıştır.

GALLIPOLI (Aust/1981)
Senaryo, David Williamson.

GANDHI (İng/1982)
Senaryo, John Briley.

GHOSTBUSTERS (HAYALET AVCILARI) (ABD/1984)
Senaryo, Dan Aykroyd ve Harold Ramis.

GLENGARRY GLEN ROSS (ABD/1992)
Senaryo, David Mamet.
David Mamet'in oyunundan uyarlanmıştır.

GLORY (ABD/1989)
Senaryo, Kevin Jarre.
Lincoln Kirstein'nın *Lay This Laurel*, Peter Burchard'ın *One Gallant Rush* adlı kitaplarından ve Robert Gould Shaw'ın mektuplarından uyarlanmıştır.

THE GODFATHER (BABA) (ABD/1972)
Senaryo, Francis Ford Coppola ve Mario Puzo.
Mario Puzo'nun romanından uyarlanmıştır.

THE GODFATHER, PART II (BABA II) (ABD/1974)
Senaryo, Francis Ford Coppola ve Mario Puzo.
Mario Puzo'nun romanından uyarlanmıştır.

GOING IN STYLE (ABD/1979)
Senaryo, Martin Brest.

THE GOLD RUSH (ABD/1925)
Senaryo, Charles Chaplin.

THE GOOD SON (ABD/1993)
Senaryo, Ian McEwan.

THE GRADUATE (MEZUNİYET) (ABD/1967)
Senaryo, Calder Willingham ve Buck Henry.
Charles Webb'in romanından uyarlanmıştır.

GRAND CANYON (ABD/1991)
Senaryo, Meg Kasdan ve Lawrence Kasdan.

GRAND HOTEL (ABD/1932)
Senaryo, William A. Drake.
Vicki Baum'un romanından uyarlanmıştır.

LA GRANDE ILLUSION (BÜYÜK YANILSAMA/HARP ESİRLERİ) (Fr/1937)
Senaryo, Jean Renoir ve Charles Spaak.

THE GREAT GATSBY (MUHTEŞEM GATSBY) (ABD/1974)
Senaryo, Francis Ford Coppola.
F. Scott Fitzgerald'ın romanından uyarlanmıştır.

THE GREAT TRAIN ROBBERY (BÜYÜK TREN SOYGUNU) (ABD/1993)
Senaryo ve yönetmen, Edwin S. Porter.

GREED (TUTKU) (ABD/1924)
Senaryo, Erich von Stroheim ve June Mathis.
Frank Norris'in *McTeague* romanından uyarlanmıştır.

GROSSE POINT BLANK (ABD/1997)
Senaryo, Tom Jankiewicz, D. V. DeVincentis, Steve Pink ve John Cusack.

GROUNDHOG DAY (BUGÜN ASLINDA DÜNDÜ) (ABD/1993)
Senaryo, Danny Rubin ve Harold Ramis.

THE HAND THAT ROCKS THE CRADLE (BEŞİKTEKİ EL) (ABD/1992)
Senaryo, Amanda Silver.

HANNAH AND HER SISTERS (HANNAH VE KIZKARDEŞLERİ) (ABD/1986)
Senaryo, Woody Allen.

HAROLD AND MAUDE (ABD/1971)
Senaryo, Colin Higgins.

HIGH HOPES (BÜYÜK UMUTLAR) (İng/1988)
Senaryo, Mike Leigh.

HIS GIRL FRIDAY (ABD/1940)
Senaryo, Charles Lederer.
Ben Hecht ve Charles MacArthur'un *The Front Page* adlı oyunundan uyarlanmıştır.

HOOP DREAMS (ABD/1994)
Belgesel yapım, Frederick Marx ve Peter Gilbert.
Yönetmen, Steve James.

HOPE AND GLORY (UMUT VE ZAFER) (İng/1987)
Senaryo, John Boorman.

THE HOSPITAL (HASTANE) (ABD/1971)
Senaryo, Paddy Chayefsky.

THE HOUR OF THE WOLF (İsveç/1967)
Senaryo, Ingmar Bergman.

HOWARDS END (İng/1992)
Senaryo, Ruth Prawer Jhabvala.
E. M. Forster'ın romanından uyarlanmıştır.

THE HURRICANE (ABD/1979)
Senaryo, Lorenzo Semple, Jr.
Charles Nordhoff ve James Norman Hall'ın romanından uyarlanmıştır.

HUSBANDS (ABD/1970)
Senaryo, John Cassavetes.

HUSBANDS AND WIVES (KOCALAR VE KARILAR) (ABD/1992)
Senaryo, Woody Allen.

THE HUSTLER (ABD/1961)
Senaryo, Robert Rossen ve Sidney Carroll.
Walter Tevis'in romanından uyarlanmıştır.

I NEVER PROMISED YOU A ROSE GARDEN (ABD/1977)
Senaryo, Gavin Lambert ve Lewis John Carlino.
Hannah Green'in romanından uyarlanmıştır.

IF... (İng/1968)
Senaryo, David Sherwin.
David Sherwin ve John Howlett'in Crusaders adlı senaryosundan uyarlanmıştır.

IN THE HEAT OF THE NIGHT (ABD/1967)
Senaryo, Stirling Sillphant.

IN THE REALM OF THESE SENSES (DUYGU İMPARATORLUĞU) (Fr/Jap/1976)
Senaryo, Nagisa Oshima.

THE IN-LAWS (ABD/1979)
Senaryo, Andrew Bergman.

INTERVIEW WITH A VAMPIRE (VAMPİRLE GÖRÜŞME) (ABD/1994)

Senaryo, Anne Rice.
Anne Rice'ın romanından uyarlanmıştır.

INTOLERANCE (HOŞGÖRÜSÜZLÜK) (ABD/1916)
Senaryo, D. W. Griffith.

ISADORA (İng/1968)
Senaryo, Melvyn Bragg ve Clive Exton.

JFK (ABD/1991)
Senaryo, Oliver Stone ve Zachary Sklar.
Jim Garrison'un *Trail of the Assassins* ve Jim Marrs'ın *Cross-fire: The Plot That Killed Kennedy* adlı kitaplarından uyarlanmıştır.

JAWS (ABD/1975)
Senaryo, Peter Benchley ve Carl Gottlieb.
Peter Benchley'in romanından uyarlanmıştır.

JERRY MAGUIRE (ABD/1996)
Senaryo, Cameron Crowe.

JESUS OF MONTREAL (MONTREALLİ İSA) (Can/1988)
Senaryo, Denys Arcand.

JOHN AND MARY (ABD/1969)
Senaryo, John Mortimer.
Mervyn Jones'un romanından uyarlanmıştır.

THE JOY LUCK CLUB (ABD/1993)
Senaryo, Amy Tan ve Ronald Bass.
Amy Tan'ın romanından uyarlanmıştır.

JU DOU (Çin/1990)
Senaryo, Liu Heng.
Liu Heng'in *Fuxi Fuxi* adlı öyküsünden uyarlanmıştır.

JURASSIC PARK (ABD/1993)
Senaryo, Michael Crichton ve David Koepp.
Michael Crichton'ın romanından uyarlanmıştır.

THE KID (ABD/1921)
Senaryo, Charles Chaplin.

KISS OF THE SPIDER WOMAN (ÖRÜMCEK KADININ ÖPÜCÜĞÜ) (Br/1985)
Senaryo, Leonard Schrader.
Manuel Puig'in romanından uyarlanmıştır.

KOYAANISQATSI (HAYATIN ÖZÜ) (ABD/1983)
Senaryo, Ron Fricke, Godfrey Reggio, Michael Hoenig ve Alton Walpole.

KRAMER VS. KRAMER (ABD/1979)
Senaryo, Robert Benton.
Avery Corman'ın romanından uyarlanmıştır.

THE LADY EVE (ABD/1941)
Senaryo, Preston Sturges.
Monckton Hoffe'nin romanından uyarlanmıştır.

THE LAST DAYS OF POMPEII (POMPEİ'NİN SON GÜNLERİ) (İt/1913)
Edward Bulwer Lytton'un romanından uyarlanmıştır.

THE LAST EMPEROR (İt/HK/İng/1987)
Senaryo, Mark Peploe, Bernardo Bertolucci ile birlikte Enzo Ungari.
Pu Yi'nin *From Emperor to Citizen* adlı otobiyografisinden uyarlanmıştır.

THE LAST SEDUCTION (SON TAHRİK) (ABD/1994)
Senaryo, Steve Barancik.

LAST YEAR AT MARIENBAD (GEÇEN YIL MARIENBAD'DA) (Fr/İt/1961)
Senaryo, Alain Robbe-Grillet.

A LEAGUE OF THEIR OWN (ABD/1992)
Senaryo, Lowell Ganz ve Babaloo Mandel.
Kim Wilson ve Kelly Candaela'nın yazdığı öyküden uyarlanmıştır.

LEAVING LAS VEGAS (ELVEDA LAS VEGAS) (ABD/1995)
Senaryo, Mike Figgis.
John O'Brien'ın romanından uyarlanmıştır.

LENNY (ABD/1974)
Senaryo, Julian Barry.
Julian Barry'nin oyunundan uyarlanmıştır.

LETHAL WEAPON (CEHENNEM SİLAHI) (ABD/1987)
Senaryo, Shane Black.

LIKE WATER FOR CHOCOLATE (ACI ÇİKOLATA)(Mek/1991)
Senaryo, Laura Esquivel
Laura Esquivel'in aynı adlı romanından uyarlanmıştır.

THE LION KING (ASLAN KRAL) (ABD/1994)
Senaryo, Irene Mecchi, Jonathan Roberts ve Linda Woolverton.

LITTLE BIG MAN (ABD/1970)
Senaryo, Calder Willingham.
Thomas Berger'in romanından uyarlanmıştır.

THE LITTLE MERMAID (KÜÇÜK DENİZKIZI) (ABD/1989)
Senaryo, John Mosher ve Ron Clements.

LITTLE SHOP OF HORRORS (ABD/1986)
Senaryo, Howard Ashman.
Howard Ashman ve Alan Menken'in, 1960 yılında Charles Griffith tarafından yazılan senaryonun müzikale uyarlamasıdır.

LONE STAR (ABD/1996)
Senaryo, John Sayles.

THE LONELINESS OF THE LONG DISTANCE RUNNER (İng/1962)
Senaryo, Alan Sillitoe.
Alan Silltoe'nun yazdığı kısa öyküden uyarlanmıştır.

LORD JIM (İng/ABD/1965)
Senaryo, Richard Brooks.
Joseph Conrad'ın romanından uyarlanmıştır.

LOVE SERENADE (Aust/1997)
Senaryo, Shirley Barrett.

THE LOVED ONE (ABD/1965)
Senaryo, Terry Southern ve Christopher Isherwood.
Evelyn Waugh'un romanından uyarlanmıştır.

M (Alm/1931)
Senaryo, Thea von Harbou ve Fritz Lang.
Egon Jacobson'un bir dergide yazmış olduğu makaleden uyarlanmıştır.

MAN BITES DOG (Bel/1992)
Senaryo, Remy Belvaux, Andre Bonzel, Benoit Poelvoorde ve Vincent Tavier.

THE MAN WHO WOULD BE KING (ABD/1975)
Senaryo, John Huston ve Gladys Hill.
Rudvard Kipling'in "The Man Who Would Be King" adlı öyküsünden uyarlanmıştır.

THE MANCHURIAN CANDIDATE (ABD/1962)
Senaryo, George Axelrod.
Richard Condon'ın romanından uyarlanmıştır.

MANHATTAN (ABD/1979)
Senaryo, Woody Allen ve Marshall Brickman.

MANHUNTER (İNSAN AVCISI) (ABD/1986)
Senaryo, Michael Mann.
Thomas Harris'in *Red Dragon* adlı romanından uyarlanmıştır.

THE MARK (İng/1961)
Senaryo, Sidney Buchman ve Stanley Mann.
Charles Israel'in romanından uyarlanmıştır.

MARTY (ABD/1955)
Senaryo, Paddy Chayefsky.
Paddy Chayefsky'nin televizyon oyunundan uyarlanmıştır.

MASCULINE FEMININE (Fr/1966)
Senaryo, Jean-Luc Godard.

M.A.S.H. (ABD/1970)
Senaryo, Ring Lardner, Jr.
Richard Hooker'ın romanından uyarlanmıştır.

MEAN STREETS (ABD/1973)
Senaryo, Martin Scorcese ve Mardik Martin.

MEN IN BLACK (SİYAH GİYEN ADAMLAR) (ABD/1997)
Senaryo, Ed Solomon.

MEPHISTO (Mac/B.Alm/1981)
Senaryo, Istvan Szabo ve Peter Dobai.
Klaus Mann'ın romanından uyarlanmıştır.

MESHES OF THE AFTERNOON (ABD/1943)
Senaryo, Maya Deren ve Alexander Hammid.

MICHAEL COLLINS (İng/1996)
Senaryo, Neil Jordan.

MIDNIGHT COWBOY (GECEYARISI KOVBOYU) (ABD/1969)
Senaryo, Waldo Salt.
James Leo Herlihy'nin romanından uyarlanmıştır.

MIDNIGHT RUN (GECE YARISI AVI) (ABD/1988)
Senaryo, George Gallo.

A MIDSUMMER NIGHT'S DREAM (BİR YAZ GECESİ RÜYASI) (ABD/1935)

William Shakespeare'in eserinden uyarlayanlar, Charles Kenyon ve Mary C. McCall.

THE MISFITS (UYGUNSUZLAR) (ABD/1961)
Senaryo, Arthur Miller.

MISSING (ABD/1982)
Senaryo, Costa-Gavras ve Donald Stewart.
Thomas Hauser'ın *The Execution of Charles Horman* adlı kitabından uyarlanmıştır.

MISTER SMITH GOES TO WASHINGTON (ABD/1939)
Senaryo, Sidney Buchman.
Lewis R. Foster'ın yazdığı öyküden uyarlanmıştır.

MRS. PARKER AND THE VICIOUS CIRCLE (MRS. PARKER VE KISIR DÖNGÜ) (ABD/1994)
Senaryo, Alan Rudolph ve Randy Sue Coburn.

MRS. SOFFEL (ABD/1984)
Senaryo, Ron Nyswaner.

MOBY DICK (İng/1956)
Senaryo, Ray Bradbury ve John Huston.
Herman Melville'in romanından uyarlanmıştır.

MODERN TIMES (MODERN ZAMANLAR) (ABD/1935)
Senaryo, Charles Chaplin.

MONTY PYTHON AND THE HOLY GRAIL (İng/1974)
Senaryo, Graham Chapman, John Cleese, Terry Gilliam, Eric Idle ve Michel Palin.

MOONSTRUCK (AY ÇARPMASI) (ABD/1987)
Senaryo, John Patrick Shanley.

THE MORNING AFTER (ABD/1986)
Senaryo, James Hicks.

MOULIN ROUGE (KIRMIZI DEĞİRMEN) (İng/ABD/1952)
Senaryo, John Huston ve Anthony Veiller.
Pierre La Mure'un romanından uyarlanmıştır.

MURIEL's WEDDING (Aust/1996)
Senaryo, P. J. Hogan.

THE MUSIC ROOM (Hin/1958)

Senaryo, Satyajit Ray.
Tarashankar Banerjee'nin romanından uyarlanmıştır.

MY BEST FRIEND's WEDDING (EN İYİ ARKADAŞIM EVLENİYOR) (ABD/1997)
Senaryo, Ronald Bass.

MY DINNER WITH ANDRE (ABD/1981)
Senaryo, Wallace Shawn ve Andre Gregory.

MY FAVORITE SEASON (Fr/1996)
Senaryo, Pascal Bonitzer ve André Téchiné.

MY MAN GODFREY (ABD/1936)
Senaryo, Morrie Ryskind, Eric Hatch ve Gregory La Cava.

NAKED (İng/1993)
Senaryo, Mike Leigh.

THE NAKED GUN FROM THE FILES OF POLICE SQUAD (ABD/1988)
Senaryo, Jerry Zucker, Jim Abrahams, David Zucker ve Pat Proft.

NANOOK OF THE NORTH (KUZEYLİ NANOOK) (Can/1922)
Senaryo, Robert Flaherty.

NASHVILLE (ABD/1975)
Senaryo, Joan Tewkesbury.

NASTY HABITS (İng/1976)
Senaryo, Robert Enders.
Muriel Spark'ın *The Abbess of Crewe* adlı romanından uyarlanmıştır.

NATIONAL LAMPOON's ANIMAL HOUSE (ABD/1978)
Senaryo, Harold Ramis, Douglas Kenney ve Chris Miller.

NETWORK (ABD/1976)
Öykü ve senaryo, Paddy Chayefsky.

NIGHT AND FOG (GECE VE SİS) (Fr/1955)
Senaryo, Alain Resnais.

A NIGHT AT THE OPERA (ABD/1935)
Senaryo, George S. Kaufman ve Morrie Ryskind.

THE NIGHT PORTER (İt/1973)
Senaryo, Liliana Cavani ve Italo Moscati.

NIXON (ABD/1995)
Senaryo, Stephen J. Rivele, Christopher Wilkinson ve Oliver Stone.

LA NOTTE (GECE) (İ /Fr/1960)
Senaryo, Michelangelo Antonioni, Ennio Flaiano ve Tonino Guerra.

NOW, VOYAGER (ABD/1942)
Senaryo, Casey Robinson.
Olive Higgins Prouty'nin romanından uyarlanmıştır.

AN OFFICER AND A GENTLEMAN (SUBAY VE CENTİLMEN) (ABD/1982)
Senaryo, Douglas Day Stewart.

OH! WHAT A LOVELY WAR (İng/1969)
Senaryo, Len Deighton.
Joan Littlewood ve Charles Chilton'un tiyatro oyunundan uyarlanmıştır.

THE OLD MAN AND THE SEA (İHTİYAR ADAM VE DENİZ) (ABD/1958)
Senaryo, Peter Viertel.
Ernest Hemingway'in romanından uyarlanmıştır.

ON GOLDEN POND (ABD/1981)
Senaryo, Ernest Thompson.
Ernest Thompson'ın oyunundan uyarlanmıştır.

ON THE WATERFRONT (ABD/1954)
Senaryo, Budd Schulberg.
Budd Schulberg'in romanından uyarlanmıştır.

ORDINARY PEOPLE (SIRADAN İNSANLAR) (ABD/1980)
Senaryo, Alvin Sargent.
Judith Guest'in romanından uyarlanmıştır.

OUT OF AFRICA (AFRİKA'NIN DIŞINDA) (ABD/1985)
Senaryo, Kurt Luedtke.
Isak Dinesen'ın *Out of Africa*, Judith Thurman'ın Isak Dinesen: *The Life of a Story-Teller* ve Errol Trzebinski'nin Silence *Will Speak* adlı kitaplarından uyarlanmıştır.

OUTBREAK (ABD/1995)
Senaryo, Lawrence Dworet ve Robert Roy Pool.

PAISAN (KÖYLÜ KADIN PAISA) (It/1946)
Senaryo, Sergio Amidei, Federico Fellini ve Roberto Rossellini.

THE PAPER CHASE (ABD/1973)
Senaryo, James Bridges.
John Jay Osborn, Jr.'ın romanından uyarlanmıştır.

PARENTHOOD (ABD/1989)
Senaryo, Lowell Ganz ve Babaloo Mandel.

PARIS, TEXAS (B.Alm/Fr/1984)
Senaryo, Sam Shepard.

PASCALI'S ISLAND (PASCALI'NİN ADASI) (İng/1988)
Senaryo, James Dearden.
Barry Unsworth'un romanından uyarlanmıştır.

THE PASSION OF JOAN OF ARC (JEANNE D'ARC'IN TUTKUSU) (Fr/1928)
Senaryo, Carl Dreyer ve Joseph Delteil.
Joseph Delteil'in romanından uyarlanmıştır.

PASSION FISH (ABD/1992)
Senaryo, John Sayles.

PAT AND MIKE (ABD/1952)
Senaryo, Ruth Gordon ve Garson Kanin.

PATHS OF GLORY (ABD/1957)
Senaryo, Stanley Kubrick, Calder Willingham ve Jim Thompson.
Humphrey Cobb'un romanından uyarlanmıştır.

PELLE THE CONQUEROR (FATİH PELLE) (Dan/İsveç/1987)
Senaryo, Bille August.
Martin Andersen Nexo'nun romanından uyarlanmıştır.

THE PEOPLE VS. LARRY FLYNT (ABD/1996)
Senaryo, Scott Alexander ve Larry Karaszewski.

PERSONA (İsveç/1966)
Senaryo, Ingmar Bergman.

THE PHANTOM OF LIBERTY (ÖZGÜRLÜK HAYALETİ) (Fr/İt/1974)
Senaryo, Luis Bunuel ve Jean-Claude Carriere.

THE PIANO (Aust/1993)
Senaryo, Jane Campion.

THE PLAYER (OYUNCU) (ABD/1992)
Senaryo, Michael Tolkin.

Michael Tolkin'in romanından uyarlanmıştır.

POLICE ACADEMY (POLİS AKADEMİSİ) (ABD/1984)
Senaryo, Neal Israel, Pat Proft ve Hugh Wilson.

THE POSEDION ADVENTURE (ABD/1972)
Senaryo, Stirling Silliphant ve Wendell Mayes.
Paul Gallico'nun romanından uyarlanmıştır.

POSTCARDS FROM THE EDGE (ABD/1990)
Senaryo, Carrie Fisher.
Carrie Fisher'ın romanından uyarlanmıştır.

THE POSTMAN (IL POSTINO) (POSTACI) (İt/Fr/Bel/1995)
Senaryo Anna Pavignano, Michael Radford, Furio Scarpelli, Giacoma Scarpelli ve Massimo Troisi.
Antonio Skarmeta'nın *Burning Patience* adlı romanından uyarlanmıştır.

PRIVATE BENJAMIN (ABD/1980)
Senaryo, Nancy Meyers, Charles Shyer ve Harvey Miller.

PRIZZI'S HONOR (ABD/1985)
Senaryo, Richard Condon ve Janet Roach.
Richard Condon'un romanından uyarlanmıştır.

THE PRODUCERS (ABD/1968)
Senaryo, Mel Brooks.

LA PROMESSE (SÖZ) (Bel/Fr/Lük/1996)
Senaryo, Luc Dardenne ve Jean-Pierre Dardenne.

PSYCHO (SAPIK) (ABD/1960)
Senaryo, Joseph Stefano.
Robert Bloch'un romanından uyarlanmıştır.

PULP FICTION (UCUZ ROMAN) (ABD/1994)
Senaryo, Quentin Tarantino.
Quentin Tarantino ve Roger Avary'nin yazdığı öykülerden uyarlanmıştır.

Q & A (ABD/1990)
Senaryo, Sidney Lumet.
Edwin Torres'in romanından uyarlanmıştır.

QUEST FOR FIRE (ABD/1982)
Senaryo, Gerard Brach.
J. H. Rosny, Jr.'ın *La Guerre du Feu* adlı romanından uyarlanmıştır.

QUIZ SHOW (ABD/1994)
Senaryo, Paul Attanasio.
Richard N. Goodwin'in *Remembering America: A Voice from the Sixties* adlı kitabından uyarlanmıştır.

RADIO DAYS (ABD/1987)
Senaryo, Woody Allen.

RAGING BULL (KIZGIN BOĞA) (ABD/1980)
Senaryo, Paul Schrader ve Mardik Martin.
Jake La Motta'nın Peter Savage ile birlikte yazdığı kitaptan uyarlanmıştır.

RAIDERS OF THE LOST ARK (KUTSAL HAZİNE AVCILARI) (ABD/1981)
Senaryo, Lawrence Kasdan.
George Lucas ve Phillip Kaufman'ın yazdığı öyküden uyarlanmıştır.

RAIN (ABD/1932)
Senaryo, Maxwell Anderson.
John Colton ve Clemence Randolph'un, W. Somerset Maugham'ın yazdığı öyküden esinlenerek sahnelediği oyundan uyarlanmıştır.

RAIN MAN (YAĞMUR ADAM) (ABD/1988)
Senaryo, Ronald Bass ve Barry Morrow.

THE RAINMAKER (ABD/1956)
Senaryo, N. Richard Nash.
N. Richard Nash'ın oyunundan uyarlanmıştır.

RASHOMON (Jap/1950)
Senaryo, Akira Kurosawa ve Shinobu Hashimoto.
Ryunosuke Akutugawa'nın yazdığı iki kısa öyküden uyarlanmıştır.

RED (KIRMIZI) (Fr/Pol/İsviçre/1994)
Senaryo, Krzysztof Piesiwicz ve Krzysztof Kieslowski.

THE RED DESERT (KIRMIZI ÇÖL) (İt/Fr/1964)
Senaryo, Michelangelo Antonioni ve Tonino Guerra.

REGARDING HENRY (ABD/1991)
Senaryo, Jeffrey Abrams.

THE REMAINS OF THE DAY (GÜNDEN KALANLAR) (İng/ABD/1993)
Senaryo, Ruth Prawer Jhabvala.
Kazuo Ishiguro'nun romanından uyarlanmıştır.

REPULSION (İng/1995)
Senaryo, Roman Polanski ve Gerard Brach.

RESERVOIR DOGS (REZERVUAR KÖPEKLERİ) (ABD/1992)
Senaryo, Quentin Tarantino.

THE RETURN OF THE JEDI (JEDI'NİN DÖNÜŞÜ) (ABD/1983)
Senaryo, Lawrence Kasdan ve George Lucas.
George Lucas'ın öyküsünden uyarlanmıştır.

REVERSAL OF FORTUNE (ABD/1990)
Senaryo, Nicholas Kazan.
Alan Dershowitz'in kitabından uyarlanmıştır.

RISKY BUSINESS (RİSKLİ İŞLER) (ABD/1983)
Senaryo, Paul Brickman.

A RIVER RUNS THROUGHT IT (BİZİ AYIRAN NEHİR) (ABD/1992)
Senaryo, Richard Friedenberg.
Norman Maclean'ın romanından uyarlanmıştır.

THE ROAD TO MOROCCO (FAS YOLU) (ABD/1942)
Senaryo, Frank Butler ve Don Hartman.

THE ROAD WARRIOR (Aust/1981)
Senaryo, Terry Hayes, George Miller ve Brian Hannant.

ROBOCOP (ABD/1987)
Senaryo, Edward Neumeier ve Michael Miner.

ROCK (ABD/1976)
Senaryo, Sylvester Stallone.

ROGER & ME (ABD/1989)
Senaryo, Michael Moore.

ROMY AND MICHELLE'S HIGH SCHOOL REUNION (ABD/1997)
Senaryo, Robin Schiff.

THE ROSE (ABD/1979)
Senaryo, Bill Kerby ve Bo Goldman.
Bill Kerby'nin öyküsünden uyarlanmıştır.

ROSEMARY'S BABY (ABD/1968)
Senaryo, Roman Polanski.
Ira Levin'in romanından uyarlanmıştır.

THE RULLING CLASS (İng/1972)
Senaryo, Peter Barnes.
Peter Barnes'in oyunundan uyarlanmıştır.

THE RUNNING, JUMPING AND STANDING STIIL FILM (İng/1959)
Tasarlayanlar, Peter Sellers ve Dick Lester.

RUNNING ON EMPTY (ABD/1988)
Senaryo, Naomi Foner.

RUTHLESS PEOPLE (KARIMI KAÇIRDILAR) (ABD/1986)
Senaryo, Dale Launer.

THE SACRIFICE (KURBAN) (İsveç/Fr/1986)
Senaryo, Andrei Tarkovsky.

SALVADOR (ABD/1986)
Senaryo, Oliver Stone ve Richard Boyle.

SATURDAY NIGHT FEVER (CUMARTESİ GECESİ ATEŞİ) (ABD/1977)
Senaryo, Norman Wexler.
Nik Cohn tarafından bir dergiye yazılan "Tribal Rites of the New Saturday Nights" adlı makalenin bir bölümünden esinlenilmiştir.

THE SCARLET LETTER (ABD/1995)
Senaryo, Douglas Day Stewart.
Nathaniel Hawthorne'nun romanından uyarlanmıştır.

THE SCENT OF GREEN PAPAYA (Fr/Vietnam/1993)
Senaryo, Tran Anh Hung.

SCHINDLER'S LIST (SCHINDLER'İN LİSTESİ) (ABD/1993)
Senaryo, Steven Zaillian.
Thomas Keneally'nin romanından uyarlanmıştır.

SCOTT OF THE ANTARCTIC (İng/1948)
Senaryo, Ivor Montagu, Walter Meade ve Mary Hayley Bell.

SEA OF LOVE (ABD/1989)
Senaryo, Richard Price.

SERPICO (ABD/1973)
Senaryo, Waldo Salt ve Norman Wexler.
Peter Maas'ın romanından uyarlanmıştır.

SEVEN (YEDİ) (ABD/1995)
Senaryo, Andrew Kevin Walker.

THE SEVEN SAMURAI (YEDİ SAMURAY) (Jap/1954)
Senaryo, Shinobu Hashimoto, Akira Kurosawa ve Hideo Oguni.

THE SEVENTH SEAL (YEDİNCİ MÜHÜR) (İsveç/1957)
Senaryo, Ingmar Bergman.

SHALL WE DANCE (AŞKA DAVET) (Jap/1996)
Senaryo, Masayuki Suo.

THE SHELTERING SKY (İng/İt/1990)
Senaryo, Mark Peploe ve Bernardo Bertolucci.
Paul Bowles'ın romanından uyarlanmıştır.

SHINE (Aust/1996)
Senaryo, Jan Sardi.
Scott Hicks'in yazdığı öyküden uyarlanmıştır.

THE SHINNING (ABD/1980)
Senaryo, Diane Johnson ve Stanley Kubrick.
Stephen King'in romanından uyarlanmıştır.

SHIP OF FOOLS (ABD/1965)
Senaryo, Abby Mann.
Katherine Anne Porter'ın romanından uyarlanmıştır.

A SHOT IN THE DARK (İng/ABD/1964)
Senaryo, Blake Edwards ve William Peter Blatty.
Marchel Achard'ın, Harry Kurnitz tarafından sahnelendiği tiyatro oyunundan uyarlanmıştır.

SHORT CUTS (SOSYETEDEN İNSAN MANZARALARI) (ABD/1993)
Senaryo, Robert Altman ve Frank Barhydt.
Raymond Carver'ın yazdığı hikayelerden uyarlanmıştır.

THE SILENCE OF THE LAMBS (KUZULARIN SESSİZLİĞİ) (ABD/1991)
Senaryo, Ted Tally.
Thomas Harris'in romanından uyarlanmıştır.

SINGLE WHITE FEMALE (GENÇ BEKAR BAYAN ARANIYOR) (ABD/1992)
Senaryo, Don Roos.
John Lutz'un *SWF Seeks Same* adlı romanından uyarlanmıştır.

SLEEPING WITH THE ENEMY (ABD/1991)
Senaryo, Ronald Bass.
Nancy Price'ın romanından uyarlanmıştır.

SLEEPLESS IN SEATTLE (SEVGİNİN BAĞLADIKLARI) (ABD/1993)
Senaryo, Nora Ephron, David S. Ward ve Jeff A[illegible].

SLING BLADE (ABD/1996)
Senaryo, Billy Bob Thornton.

THE SNAKE PIT (ABD/1948)
Senaryo, Frank Partos ve Millen Brand.
Mary Jane Ward'ın romanından uyarlanmıştır.

SNOW WHITE AND THE THREE STOOGES (ABD/1961)
Senaryo, Noel Langley ve Elwood Ullman.

SOLARIS (SSCB/1972)
Senaryo, Andrei Tarkovsky ve Friedrich Gorenstein.
Stanislaw Lemm'in romanından uyarlanmıştır.

SOMEBODY UP THREE LIKES ME (ABD/1956)
Senaryo, Ernest Lehman.
Rocky Graziano'nun, Rowland Barber ile olan otobiyografisinden uyarlanmıştır.

SOMEWHERE IN TIME (ABD/1980)
Senaryo, Richard Matheson.
Richard Matheson'ın *Bid Time Return* adlı romanından uyarlanmıştır.

THE SOUND OF MUSIC (ABD/1965)
Senaryo, Ernest Lehman.
Richard Rodgers ve Oscar Hammerstein II'nin yönettiği müzikalden uyarlanmıştır.

SPARTACUS (ABD/1960)
Senaryo, Dalton Trumbo.
Howard Fast'in romanından uyarlanmıştır.

SPEED (ABD/1994)
Senaryo, Graham Yost.

STAND BY ME (ABD/1986)
Senaryo, Raynold Gideon ve Bruce A. Evans.
Stephen King'in *The Body* adlı romanından uyarlanmıştır.

STAR 80 (ABD/1983)
Senaryo, Bob Fosse.
Teresa Carpenter'in bir dergiye yazdığı "Death of a Playmate" adlı makalenin bir bölümünden uyarlanmıştır.

STAR WARS (YILDIZ SAVAŞLARI) (ABD/1977)
Senaryo, George Lucas.

STEEL MAGNOLIAS (ABD/1989)
Senaryo, Robert Harling.
Robert Harling'in oyunundan uyarlanmıştır.

THE STOLEN CHILDREN (It/Fr/1992)
Senaryo, Sandro Petraglia, Stefano Rulli ve Gianni Amelio.

STORM OVER ASIA (SSCB/1928)
Senaryo, Osip Brik.

LA STRADA (İ /1954)
Senaryo, Federico Fellini, Tullio Pinelli ve Ennio Flaiano.

STRANGER THAN PARADISE (CENNETTEN DE GARİP) (ABD/1984)
Senaryo, Jim Jarmusch.

STRANGERS WHEN WE MEET (ABD/1960)
Senaryo, Evan Hunter.
Evan Hunter'ın romanından uyarlanmıştır.

STRAW DOGS (KÖPEKLER) (İng/1971)
Senaryo, David Zelag Goodman ve Sam Peckinpah.
Gordon M. Williams'ın *The Siege of Trencher's Farm* adlı romanından uyarlanmıştır.

A STREETCAR NAMED DESIRE (ARZU TRAMVAYI) (ABD/1951)
Senaryo, Tennessee Williams.
Oscar Saul'un esinlendiği, Tennessee Wiliams'ın tiyatro oyunundan uyarlanmıştır.

STRIPES (ABD/1981)
Senaryo, Len Blum, Dan Goldberg ve Harold Ramis.

SUDDEN IMPACT (ABD/1983)
Senaryo, Joseph C. Stinson.

SULLIVAN's TRAVELS (ABD/1941)
Senaryo, Preston Sturges.

SUNRISE (ABD/1927)
Senaryo, Carl Mayer.
Hermann Sudermann'ın *The Journey to Tilsit* adlı romanından uyarlanmıştır.

SUNSET BOULVARD (ABD/1950)
Senaryo, Charles Brackett, Billy Wilder ve D.M. Marshman, Jr.
Charles Brackett ve Billy Wilder'ın "A Can of Beans" adlı öyküsünden uyar-

lanmıştır.

SUPERMAN (İng/1978)

Senaryo, Mario Puzo, David Newman, Leslie Newman ve Robert Bneton.

THE SWEET SMEEL OF SUCCESS (ABD/1957)

Senaryo, Clifford Odets ve Ernest Lehman.

Ernest Lehman'ın "Tell Me About It Tomorrow" adlı öyküsünden uyarlanmıştır.

THE SWIMMER (ABD/1968)

Senaryo, Eleanor Perry.

John Cheever'ın yazdığı öyküden uyarlanmıştır.

THE SWORD IN THE STONE (ABD/1963)

Senaryo, Bill Peet.

T. H. White'ın *The Once and Future King* adlı romanından uyarlanmıştır.

SYBIL (ABD/1977)

Senaryo, Stewart Stern.

Flora Rheta Schreiber'in kitabından uyarlanmıştır.

TAXI DRIVER (ABD/1976)

Senaryo, Paul Schrader.

10 (ABD/1979)

Senaryo, Blake Edwards.

THE TENANT (KİRACI) (Fr/1976)

Senaryo, Gerard Brach ve Roman Polanski.

TENDER MERCIES (ABD/1983)

Senaryo, Horton Foote.

THE TERMINATOR (ABD/1984)

Senaryo, James Cameron ve Gale Anne Hurd.

TERMS OF ENDEARMENT (SEVGİ SÖZCÜKLERİ) (ABD/1983)

Senaryo, James L. Brooks.

Larry McMurtry'nin romanından uyarlanmıştır.

THAT OBSCURE OBJECT OF DESIRE (ARZUNUN O BELİRSİZ NESNESİ) (Fr/İsp/1977)

Senaryo, Luis Bunuel ve Jean-Claude Carriere.

Pierre Louys'un *La Femme et le Pantin* adlı romanından uyarlanmıştır.

THELMA & LOUISE (ABD/1991)

Senaryo, Callie Khouri.

THEY SHOOT HORSES, DON'T THEY? (ATLARI DA VURURLAR) (ABD/1969)

Senaryo, James Poe ve Robert E. Thompson.

Horace McCoy'un romanından uyarlanmıştır.

THIS IS SPINAL TAP (KARŞINIZDA SPINAL TAP) (ABD/1984)

Senaryo, Christopher Guest, Michael McKean, Harry Shearer ve Rob Reiner.

3 WOMEN (ABD/1977)

Senaryo, Robert Altman.

THROUGH A GLASS DARKLY (AYNADAKİ GİBİ) (İsveç/1961)

Senaryo, Ingmar Bergman.

TIGHTROPE (ABD/1984)

Senaryo, Richard Tuggle.

TO DIE FOR (SONSUZ İHTİRAS) (ABD/1995)

Senaryo, Buck Henry.

Joyce Maynard'ın romanından uyarlanmıştır.

TO LIVE (Çin/1994)

Senaryo, Yu Hua ve Lu Wei.

Yu Hua'nın *Lifetimes* adlı romanından uyarlanmıştır.

TOOTSIE (ABD/1982)

Senaryo, Larry Gelbart ve Murray Schisgal.

TOP HAT (ABD/1935)

Senaryo, Dwight Taylor ve Allan Scott.

TOTAL RECALL (GERÇEĞE ÇAĞRI) (ABD/1990)

Senaryo, Ronald Shusett, Dan O'Bannon ve Gary Goldman.

Ronald Shusett, Dan O'Bannon ve Jon Povill'in yazdığı öyküden uyarlanmıştır.

Phillip K. Dick'in "We Can Remember It for You" adlı kısa öyküsünden esinlenilmiştir.

TRADING PLACES (ABD/1983)

Senaryo, Timothy Harris ve Herschel Weingrod.

TRANS-EUROPE EXPRESS (Fr/1966)

Senaryo, Alain Robbe-Grillet.

THE TREASURE OF THE SIERRA MADRE (SIERRA MADRE HAZİNE-

LERİ) (ABD/1948)
Senaryo, John Huston.
B. Traven'in romanından uyarlanmıştır.

TWELVE ANGRY MEN (ABD/1957)
Senaryo, Reginald Rose.
Reginald Rose'un televizyon oyunundan uyarlanmıştır.

TWENTY BUCKS (ABD/1993)
Senaryo, Leslie Bohem ve Endre Bohem.

2001: A SPACE ODYSSEY (2001: UZAY MACERASI) (İng/ABD/1968)
Senaryo, Stanley Kubrick ve Arthur C. Clarke.
Arthur C. Clarke'ın yazdığı öyküden uyarlanmıştır.

UMBERTO D (İt/1952)
Senaryo, Cesare Zavattini ve Vittorio De Sica.

THE UNBEARABLE LIGHTNESS OF BEING (ABD/1968)
Senaryo, Jean-Claude Carriere ve Philip Kaufman.
Milan Kundera'nın romanından uyarlanmıştır.

UNFORGIVEN (AFFEDİLMEYEN) (ABD/1992)
Senaryo, David Webb Peoples.

UNLAWFUL ENTRY (ABD/1992)
Senaryo, Lewis Colick.

AN UMMARRIED WOMAN (ABD/1978)
Senaryo, Paul Mazursky.

THE USUAL SUSPECTS (OLAĞAN ŞÜPHELİLER) (ABD/1995)
Senaryo, Christopher McQuarrie.

THE VERDICT (HÜKÜM) (ABD/1982)
Senaryo, David Mamet.
Barry Reed'in romanından uyarlanmıştır.

VERTIGO (ÖLÜM KORKUSU) (ABD/1958)
Senaryo, Alec Coppel ve Samuel Taylor.
Pierre Boileau ve Thomas Narcejac'ın *D'Entre les Morts* adlı romanından uyarlanmıştır.

VIRIDIANA (İsp/Mek/1961)
Senaryo, Luis Bunuel ve Julio Alejandro.
Luis Bunuel'in yazdığı öyküden uyarlanmıştır.

I VITELLONI (İt/Fr/1953)
Senaryo, Federico Fellini, Ennio Flaiano ve Tullio Pinelli.

VIVA ZAPATA (ABD/1952)
Senaryo, John Steinbeck.

WALL STREET (BORSA) (ABD/1987)
Senaryo, Stanley Weiser ve Oliver Stone.

THE WAR OF THE ROSES (GÜLLERİN SAVAŞI) (ABD/1989)
Senaryo, Michael Leeson.
Warren Adler'in romanından uyarlanmıştır.

WATERSHIP DOWN (İng/1978)
Senaryo, Martin Rosen.
Richard Adams'ın romanından uyarlanmıştır.

WAYNE'S WORLD (WAYNE'İN DÜNYASI (ABD/1992)
Senaryo, Mike Myers, Bonnie Turner ve Terry Turner.

A WEDDING (ABD/1978)
Senaryo, John Considine, Patricia Resnick, Allan Nicholls ve Robert Altman.

WEEKEND (HAFTASONU) (Fr/İt/1967)
Senaryo, Jean-Luc Godard.

WELFARE (ABD/1975)
Belgesel yapımcısı ve yönetmeni, Frederick Wiseman.

WHEN HARRY MET SALLY (HARRY, SALLY İLE TANIŞINCA) (ABD/1989)
Senaryo, Nora Ephron.

WHISPERS IN THE DARK (ABD/1992)
Senaryo, Christopher Crowe.

WHITE HEAT (ABD/1949)
Senaryo, Ivan Goff ve Ben Roberts.
Virginia Kellogg'un hikayesinden uyarlanmıştır.

WHITE MEN CAN'T JUMP (ABD/1992)
Senaryo, Ron Shelton.

WHO FRAMED ROGER RABBIT (ABD/1988)
Senaryo, Jeffrey Price ve Peter S. Seaman.
Gary K. Wolf'un *Who Censored Roger Rabbit?* adlı romanından uyarlanmıştır.

WILD STRAWBERRIES (YABAN ÇİLEKLERİ) (İsveç/1957)
Senaryo, Ingmar Bergman.

WINTER LIGHT (KIŞ IŞIĞI) (İsveç/1962)
Senaryo, Ingmar Bergman.

THE WITCHES OF EASTWICK (KASABANIN CADILARI) (ABD/1987)
Senaryo, Michael Cristofer.
John Updike'ın romanından uyarlanmıştır.

WITNESS (TANIK) (ABD/1985)
Senaryo, Earl W. Wallace ve William Kelley.
Earl W. Wallace, William Kelley ve Pamela Wallace'ın yazdığı öyküden uyarlanmıştır.

THE WIZARD OF OZ (OZ BÜYÜCÜSÜ) (ABD/1939)
Senaryo, Noel Langley, Florence Ryerson ve Edgar Allen Wolf.
L. Frank Baum'un *The Wonderful Wizard of Oz* adlı romanından uyarlanmıştır.

THE YELLOW SUBMARINE (ABD/1968)
Senaryo, Lee Minoff, Al Brodax, Jack Mendelsohn ve Erich Segal.
John Lennon ve Paul McCartney'nin şarkısından uyarlanmıştır.

YOUNG FRANKENSTEIN (ABD/1974)
Senaryo, Gene Wilder ve Mel Brooks.

YOUNG MISTER LINCOLN (GENÇ MR. LINCOLN) (ABD/1939)
Senaryo, Lamar Trotti.

A ZED AND TWO NOUGHTS (İng/Hol/1985)
Senaryo, Peter Greenaway.

ZELIG (ABD/1983)
Senaryo, Woody Allen.

ZERO DE CONDUITE (HAL VE GİDİŞ SIFIR) (Fr/1933)
Senaryo, Jean Vigo.

# DİZİN

## • A •

*A Bout De Souffle (Serseri Aşıklar)* 58
*Accidental Tourist (Zoraki Turist)* 6, 33, 44-45, 50, 53
*Adam's Rib (Adem'in Kaburga Kemiği)* 188
*Addicted to Love* 108
Adlar 339
*After Hours (Geç Saatler)* 43, 47, 302, 341
Aile İçi Drama 66, 73
*Airplane* 303
Akıl Kurdu 315
Aksiyon/Macera Türü 343
Aktör 217
*Alice Doesn't Live Here Anymore (Alice Artık Burada Oturmuyor)* 165
*Alice in Wonderland (Alice Harikalar Diyarında)* 75
*Alien (Yaratık)* 156-157, 189, 341
*Aliens* 341
*Alive* 107, 73
*All in the Family* (Televizyon Dizisi) 322
*All That Jazz* 74, 110
Allen, Woody 4, 9, 107, 216, 288
Altman, Robert 8, 51, 58, 118
*Amadeus* 308, 310, 330
*Amarcord* 58
Ana Fikir 97, 100-102, 106-110
Ana Olay Örgüsü 17, 166, 168-172, 184-194, 226, 242, 258, 260, 287
*And Justice for All (Herkes İçin Adalet)* 269, 109
*Angel Heart (Şeytan Çıkmazı)* 82
*Animal Farm (Hayvan Çiftliği)* 61, 75
*Animal House* 303
Animasyon 75
*Annie Hall* 108, 216, 304, 308
Anouilh, Jean 12
Anti-Olay Örgüsü 40-49, 51-59, 164
*Apocalypse Now* 105
*Arachnophobia* 107
Araştırma 65-69

Arayış 164-167
Archer, William 15
Aristo 5, 11-12, 15, 70-71, 87, 95- 96, 156, 182-183, 259, 299, 301, 317, 328
Arkadaş Kurtarma Türü 71, 75
Astaire, Fred / Ginger Rogers filmi 278
Asyalı Yönetmenler 14
Aşk Hikayesi 50, 71-76, 80-83, 99-100, 150, 180, 188-193, 240, 258
August, Bille 46
Avangard 8, 15, 57-58, 75
Avrupa Senaryo Fonu 334
Avrupalı Senaryo Yazarları, Eğitim 16, 330
Avrupalı Yönetmenler 13-14
Azalan Verimlilik Kanunu 205-206

## • B •

*Babe* 119
*Babette's Feast* 53
*Baby Boom* 109
Backstory (Art Öykü) 154, 166, 171, 194, 285-286, 293-294
*Bad & the Beautiful* 50
*Bad Day at Black Rock* 50, 103
*Bad Timing (Kötü Zamanlama)* 43, 46-47, 50
Bakış Açısı 305-306, 324
*Bambi* 72
*Barry Lyndon* 289
*Barton Fink* 50-51
*Basic Instinct (Temel İçgüdü)* 85
Basmakalıp Öykü 4, 8
*Battle of Algiers* 74
*Battleship Potemkin (Potemkin Zırhlısı)* 19, 42, 61, 118, 308
Bayağı Sürpriz 298-299
Beckett, Samuel 49, 342
*Being There* 274
Belgesel 43, 51
*Ben Hur* 308
Benchley, Peter 166, 169
Bergman, Andrew 260
Bergman, Ingmar 4, 8, 19, 64, 98, 170, 294

*Betrayal* 296
*Betty Blue* 210
*Big* 42, 50, 72, 120, 165, 277, 279
*Big Wednesday* 74
*Big Sleep* 103
Bilim Kurgu 74-75
Bilinç Akışı 49, 179-180, 182
*Billy Budd* 216
Biyografi 74, 154, 280, 283-285, 310, 347
*Birds* 108
*Black Comedy* (Shaffer) 183
*Black Widow* 192
*Blade Runner* 308, 319
*Blazing Saddles* 58, 81
*Blind Date* 93
*Blood of the Poet* 43
*Blow Up* 50
*Blue Velvet* 53
*Bob Roberts* 53, 74
*Body Heat* 85
Bond, James 90, 179, 255
*Bonfire of the Vanities* 310
*Bostonians, The (James)* 311

Boşluk 127-128, 130-131
Bölüm 117-204
Bölüm Doruğu 132, 185-186, 189, 196, 202, 254-256, 269, 286, 295, 347
Bölüm Ortası Doruk 186, 219-226
Bölüm Ritmi 189-190
Bölüm Sahnesi 196-204
Bölüm Sahte Son 188-189
Bölüm Sonu 189-190
Bölüm Tasarımı 175-197
Bölüm Tasarım Çeşitleri 187-188
Bölüm Tetikleyici Olayı 162-173
Son Bölüm Doruğu 38, 106, 257, 281, 291
Tersine Dönüş 39, 182-183, 185-186, 188, 196, 201, 256-257
Yan Olay Örgüleri ve Çoklu Olay Örgüleri 190-195

*Bram Stoker's Dracula* 342
*Brazil* 189
*Breakfast Club (Kahvaltı Kulübü)* 118
*Bridge on the River Kwai* 309
*Bridges of Madison County (Yasak İlişki)* 84
*Brief Encounter* 84, 42
*Bringing Up Baby (Bebeği Büyütmek)* 42, 250
*Bugs Bunny* 75, 119
*Bull Durham* 75
*Bullets Over Broadway* 109
Bunker, Archie 322
Bunuel, Luis 342
Burke, Kenneth 1, 11
Burnett, Hallie ve Whit 19
Burroughs, William 49
Bütçe ve Öykü Yapısı 56

## • C •

*Cabinet of Dr. Caligari (Dr. Caligari'nin Muayenehanesi)* 42, 82
Cameron, James 313, 341
*Camp Nowhere* 303
*Cape Fear* 342
*Carnal Knowledge (İlk Defa)* 162, 164, 283
Carpenter, John 40
*Casablanca* 19, 168, 188, 192-193, 218-219, 224, 227, 239-240, 254-255, 279, 286-287, 297, 313, 316, 318, 340
*Casino* 110
Cassavetes, John 8
Casusluk Draması 72
Cavani, Liliana 293
Cezaevi Draması 72
Cezalandırma Öyküsü 74-75
Chaplin, Charlie 4, 259, 304, 308
*Chariots of Fire (Ateş Arabaları)* 75
Chayesfsky, Paddy 102, 216
Chekhov, Anton 325, 342
*Chien Andalou, Un (Endülüs Köpeği)* 43
*Chinatown* 50, 85, 103, 107, 132, 150, 168, 192, 199-200, 202, 215, 246, 250, 278, 286, 295, 312, 341

*Choose Me* 302
Christie, Agatha 287, 294
Cinayetin Gizemi 72, 85
*Chungking Express* 43, 50-51
*Citizen Kane (Yurttaş Kane)* 42, 302-303
*Claire's Knee (Claire'nin Dizi)* 43
*Clean and Sober* 109
Clouzot, Henri-Georges 338
*Clowns* 43
*Cocktail Party, The (Eliot)* 309
Cocteau, Jean 149
Cohn, Harry 343
Coleridge, Samuel Taylor 156
*Columbo* (Televizyon Dizisi) 101, 268, 294
*Coming Home (Eve Dönüş)* 275
*Conversation, The (Konuşma)* 12, 76, 259
*Cook, the Thief, His Wife & Her Lover, The (Aşçı, Hırsız, Karısı ve Aşığı)* 185-186
*Cool Hand Luke (Parmaklıklar Arkasında)* 72
*Cop* 82
Crichton, Charles 77
*Cries and Whispers (Çığlıklar ve Fısıltılar)* 64
*Crimes and Misdemeanors* 85
*Crying Game (Ağlatan Oyun)* 18, 50, 84, 162, 164

Çatışma Kuralı 177
Çoklu Olay Örgüsü 45, 51, 107, 118, 187, 190-192, 227

**• D •**

*Dance with a Stranger* 107
*Dance with Wolves (Kurtlarla Dans)* 82
*Dangerous Liaisons (Tehlikeli İlişkiler)* 3, 53, 73, 84, 100-101, 258, 310
*David and Lisa* 82
*Dead Ringers (Ölü İkizler)* 83
*Death by Hanging* 43
*Death in Venice (Venedik'te Ölüm)* 173
*Death Wish* 112
Dedektiflik Türü 82
*Deer Hunter, The (Avcı)* 109, 247, 256

*Değişim (Kafka)* 169
Dış Basamaklar 347-348
Dış-Ses Anlatım 288
*Diabolique* 338, 340, 348
Dickens, Charles 86, 311, 326, 342
Didaktizm 104
*Die Hard (Zor Ölüm)* 3, 33, 80, 103
*Diner* 118, 191
*Dirty Dozen* 118
*Dirty Harry* 101
*Discreet Charm of the Bourgeoisie (Burjuvazinin Gizli Çekiciliği)* 51-52, 187
Diyalog 327-332, 340, 343
*Do the Right Thing (Doğru Olanı Yap)* 45, 53, 118, 192
*Doctor, The* 109
Doruk 16-17, 21, 24, 38, 76, 93, 100-111, 123, 152, 162, 171-173, 185-190, 193, 204, 219, 240-244, 252-261, 272, 282-286, 291-293, 301, 304, 341
*Dominick and Eugene* 158
*Dona Flor and Her Two Husbands* 209, 42
Dönüm Noktası 34, 150, 182, 186, 197, 200-202, 208, 218, 226, 238-239, 253, 259, 291, 328
Dram-komedi 304
*Dr. Strangelove* 50, 64, 105
*Dracula* 272
*Drugstore Cowboy* 53, 72
DuBois, Blanche 119
Düzenleme 240, 244, 316

## • E •

*Earthquake* 108
*Eat Drink Man Woman (Ye İç Kadın Erkek)* 18, 45, 118, 192
Eğitim Olay Örgüsü 71, 75, 100, 164
Eisenstein, Sergei 311
*8 ½* 19, 43, 50, 58
Ekodrama 73
*Electric Horseman, The* 109
*Elephant Man, The* 108
*Elephant Walk* 301
Eliot, T.S. 307-309

*Empire Strikes Back, The* 198, 201-202, 253-254, 286
Engelleyici Karakterler 83
*English Patient (İngiliz Hasta)* 55, 258
*Equus* 82
Esquivel, Laura 4
Estetik Duygu 96-99
*E.T.* 38, 189
*Ethics* (Aristotle) 11
*Everybody Says I Love You* 53
*Evita* 74

## • F •

*Fabulous Baker Boys* 50
*Faces* 51-52
*Falling Down (Sonun Başlangıcı)* 72
*Falling in Love (Geç Gelen Sevgi)* 84
*Fantezi Türü 48*
*Farewell My Concubine* 283-284
*Farewell, My Lovely* 103
Faulkner, William 316
Feiffer, Jules 162
Felaket / Hayatta Kalma Filmi 73
Fellini, Federico 14, 58, 308
Fields, Verna 169
*Fifth Element, The (Beşinci Element)* 55
Film Eğrisi 38-39
*First Blood (İlk Kan)* 89
*First Deadly Sin, The (Sanders)* 82, 193
*Fish Called Wanda, A (Wanda Adında Bir Balık)* 19, 42, 50, 64, 77, 303-304, 322
*Fisher King, The (Balıkçı Kral)* 53, 81, 109
*Fitzcarraldo* 72, 107
*Five Easy Pieces* 43, 50
Flashbacks 171, 286-288, 293, 296, 298
Flaubert, Gustave 311
*Flight of the Phoenix* 107
Foote, Horton 8, 30, 40, 167
*Forced Entry* 82
Ford, Harrison 45, 80, 319

Ford, John 342
Foreman, Carl 309
Forman, Milos 310, 333
*Forrest Gump* 23, 72
Forster, E.M. 311
*400 Blows, The* 111
*Four Weddings and a Funeral (Dört Nikah Bir Cenaze)* 42, 186
Fowler, Gene 94
Fransız Sahnesi 243
Friedman, Norman 70
Frost, Robert 79
Frye, Christopher 307
*Fugitive, The (Kaçak)* 33, 45, 103, 185, 242
*Full Metal Jacket* 105

## • G •

*Gallipoli* 105
Gallo, George 81
*Gandhi* 74
Gangster Türü 72
Gazete Draması 72
Gecikmeli Cümle 330-331
Gedik 151, 312, 314
Gerilim 72, 76-77, 294-297
*Ghost* 84
*Ghostbusters (Hayalet Avcıları)* 12
Gizem 294-298
*Glengarry Glen Ross* 64
*Glory* 73
Godard, Jean-Luc 49
*Godfather, The (Baba)* 292
*Godfather, The: Part II (Baba II)* 42, 173
Goethe, von, Johann 70
*Going in Style* 109
*Gold Rush, The* 304
Goldman, William 9, 258
*Good Son, The* 83
*Graduate, The (Mezuniyet)* 83
*Grand Canyon* 109

*Grand Hotel* 45, 118
*Great Gatsby, The (Muhteşem Gatsby)* 72
*Great Train Robbery, The (Büyük Tren Soygunu)* 42
*Greed (Tutku)* 19, 42, 72, 94, 259
Griffith, D.W. 132, 244, 308, 342
*Gross Pointe Blank* 72
*Groundhog Day (Bugün Aslında Dündü)* 3, 100-101
Guest, Judith 171

## • H •

*Hamburger Hill* 105
Hamlet (karakter) 91, 96, 318-319
Hampton, Christopher 73
*Hand That Rocks the Cradle, The (Beşikteki El)* 82
*Hannah and Her Sisters (Hannah ve Kızkardeşleri)* 18, 107, 109, 118, 288
*Harold and Maud* 72
Hart, Moss 296
Hayal Kırıklığı Olay Örgüsü 71, 74-76
Heidegger, Martin 177
Hemingway, Ernest 263
Hırsızlık Türü 72
Hızını Ayarlamak 241
*High Hopes (Büyük Umutlar)* 118
*His Girl Friday* 303
Hitchcock, Alfred 58, 78, 189, 297, 332, 342
Hollywood Filmleri 3, 54
*Hope and Glory (Umut ve Zafer)* 118
*Hospital (Hastane)* 216
*Hour of the Wolf* 71
Hurd, Gail Anne 313, 341
*Hurricane* 301
*Husbands* 51-52
*Husbands and Wives (Kocalar ve Karılar)* 84, 288
Husserl, Edmund 59
*Hustler, The 42, 50, 72*

## • I •

*I Never Promised You a Rose Garden* 82

*I Vitioni (I Vitelloni)* 58
*Il Postino (Postacı)* 54
*Imaginary Invalid, The (Hastalık Hastası) (Moliére)* 322
*In-Laws, The* 260
*In the Heat of the Night* 100
*In the Realm of the Senses (Duygu İmparatorluğu)* 42, 50, 255
*Interview with a Vampire (Vampirle Görüşme)* 123
*Intolerance (Hoşgörüsüzlük)* 45
*Isadora* 74

## • İ •

İlerleme 103, 130, 176, 245-247, 250, 252
İmge Düzenleri 336-338, 340, 343
İroni 108-112, 248, 250, 294-298
İyiliğin Merkezi 292-293, 319
İzah 280-285
İzleyici 122-123, 151, 183, 185, 204-208

## • J •

James, Henry 172, 311
*Jaws* 97, 107, 120, 160, 165-166, 169, 240, 252, 300, 343
*Jerry Maguire* 109
*Jesus of Montreal (Montrealli İsa)* 189
*JFK* 53, 289
Jhabvala, Ruth Power 9, 129, 310-311
*John and Mary* 68
*Joy Luck Club, The* 187
Joyce, James 49
*Ju Dou* 42
*Jurassic Park* 301

## • K •

Kaba Komedi 53, 72, 93
Kadın Filmi 73, 169
Kahraman 118-123, 127, 129-131, 150, 156-157, 159-167, 169, 171-172
Kara Film 72, 74
Kara Mizah 58, 269
Karşıt Güçler Prensibi 265

Kaliforniya Sahneleri 281
Karakter 87-95, 99-132
Kasdan, Lawrence 80, 129, 193
Kaufman, Phillip 296
*Kid, The* 259
*King Lear (Shakespeare)* 317, 325
*Kiss of the Spider Woman (Örümcek Kadının Öpücüğü)* 93, 194
Kişisel Öykü, Kötü Senaryo 21-22
Klasik Olay Örgüsü 40-58, 63, 78, 164, 176, 187
Klasik Tasarım 41
Klişe 4-8, 17, 25, 40, 54, 60, 64-69, 76-77, 80-81, 131-132, 152, 158, 186, 244, 251, 288, 303
Komedi 11-13, 53, 58, 68, 72, 74-79, 81, 93, 110, 179, 183, 204-208, 240-241, 295, 302-307, 312, 322, 343
Korku Filmi 71, 81, 179
Kovalamaca Sahneleri 308
*Koyaanisqutsi (Hayatın Özü)* 43
*Kramer vs. Kramer* 108-109, 165, 169, 172, 181, 186, 198, 240, 255, 343
Kriz 15, 21, 103, 152, 166-167, 171, 175, 193, 247, 252-257, 277, 297
Kubrick, Stanley 9, 105
Kurtarma Olay Örgüsü 71

## • L •

*La Dolce Vita (Tatlı Hayat)* 76, 111, 259, 343
*La Grande Illusion (Büyük Yanılsama / Harp Esirleri)* 42
*La Notte (Gece)* 166
*La Promesse (Söz)* 72
*La Strada* 58
*Lady Eve, The* 303
*Last Days of Pompeii, The (Pompeii'nin Son Günleri)* 42
*Last Emperor, The* 283
*Last Seduction, The (Son Tahrik)* 85
*Last Year at Marienbad (Geçen Yıl Marienbad'da)* 43, 56, 61
Lawson, John Howard 15
*Le Feu Follet* 72
*League of Their Own, A* 75
Lean, David 309
*Leaving Las Vegas (Elvada Las Vegas)* 3, 51, 84, 165, 187, 255
*L'Eclisse (Güneş Tutulması)* 72

*Lenny* 76
*Lethal Weapon (Cehennem Silahı)* 82, 304
*Like Water for Chocolate (Acı Çikolata)* 4
*Lion King, The (Aslan Kral)* 3, 75
*Little Big Man* 283
*Little Mermaid, The (Küçük DenizKızı)* 75
*Little Shop of Horrors* 303
*Lone Star* 84, 245
*Loneliness of the Long Distance Runner, The* 75
*Looks and Smiles (Bakışlar ve Gülüşler)* 343
*Lord Jim* 72
*Lost Highway* 43
*Love Serenade* 259
*Loved One* 77
Lumet, Sidney 243

• **M** •

*M* 42, 50
*Macbeth (Shakespeare)* 72, 123, 318
Mahkeme Salonu Draması 74
*Maltese Falcon, The* 77
Mamet, David 9, 64, 90
*Man Bites Dog* 19, 54, 74
*Man Who Would Be King, The* 50, 73
*Manchurian Candidate, The* 272
*Manhattan* 108
*Manhunter (İnsan Avcısı)* 82
*Mark, The* 82
*Marty* 42, 50
Marx Brothers Filmleri 304
Marvin, Lee 325
*Masculine Feminine* 51-52
*M*A*S*H* 303
McQuarrie, Christopher 63
*Mean Streets* 71
Melodram (Problemi) 311-312
*Men in Black (Siyah Giyen Adamlar)* 23, 245
*Mephisto* 72, 273
*Merrily We Roll Along (Kaufman & Hart)* 296

*Meshes of the Afternoon* 43, 50
Metin ve Alt-Metin 213-215, 312
Metz 70
*Michael Collins* 73
*Midnight Cowboy (Geceyarısı Kovboyu)* 158
*Midnight Run (Geceyarısı Avı)* 81
*Midsummer's Night Dream, A (Shakespeare) (Bir Yaz Gecesi Rüyası)* 191
*Mike's Murder* 79
Mini Olay Örgüsü 40-59, 187, 242
*Misanthrope, The (Moliére)* 322
*Miser, The (Moliére)* 322
*Misfits (Uygunsuzlar)* 76
*Miss Julie (Strindberg)* 183
*Missing* 100-101, 268-269, 334
*Moby Dick* 163
Modern Epik 71, 74
*Modern Times (Modern Zamanlar)* 19
*Mogambo* 343-344
Moliére 86, 322
*Moment by Moment (Anbean)* 243
Monolog 149, 308, 329
Montaj 288-289
*Monty Python and the Holy Grail* 18, 43, 51-52
*Moonstruck (Ay Çarpması)* 165
*Morning After, The* 82
*Moulin Rouge (Kırmızı Değirmen)* 249
*Mr. Smith Goes to Washington* 70
*Mrs. Parker and the Vicious Circle (Mrs. Parker ve Kısır Döngü)* 72
*Mrs. Soffel* 83, 162
*Muriel's Wedding* 72
Murnau, F.W. 342
*Music Room, The* 42
Müzikal 20, 57, 74, 81, 104, 110, 240, 307
Müzikal Korku Filmi 81
*My Best Friend's Wedding (En İyi Arkadaşım Evleniyor)* 72, 343
*My Dinner with Andre* 61, 243
*My Favorite Season* 299
*My Man Godfrey* 303

## • N •

*Naked* 51-52
*Naked Gun* 303
*Naked Lunch* 180
*Nanook of the North (Kuzeyli Nanook)* 42
Nash, Richard 32
*Nashville* 50-51, 110, 118
*Nasty Habits* 303
*Network* 110, 303
*Night and Fog (Gece ve Sis)* 43
*Night at the Opera* 303
*Night Porter, The* 293
*1984* 71
*Nixon* 74, 110
*North Dallas Forty* 75, 190

## • O •

O'Bannon, Dan 157
Objektif Temsil 59
*Officer and a Gentleman, An (Subay ve Centilmen)* 109
*Oh! What a Lovely War* 105
*Old Man and the Sea, The (İhtiyar Adam ve Deniz)* 72
Olgunlaşma Olay Öyküsü 75, 79, 104
*On The Waterfront* 168
*Ordinary People (Sıradan İnsanlar)* 6, 109, 158, 170, 172, 246, 257, 270
Ortam 60-64, 152-155
Otantiklik 155-158
*Othello* 190, 248
Otobiyografi 74
Otoriter 112
*Out of Africa (Afrika'nın Dışında)* 109
*Outbreak* 285

## • Ö •

Öncül 97-104
Öykü Anlatıcı 4-8, 23-25, 44, 77-80, 111-112, 121, 155, 198, 205, 208, 213

Öykü Değeri 32
Öykü Olayı 31-34
Öykü Tasarım Politikası 52
Öykünün Dünyası 64, 152, 169
Öykünün Sınırlandırılması 63
Özgün Öykü 4
Özlem Öyküsü 84

## • P •

*Paisan (Köylü Kadın Paisa)* 42
*Paper Chase, The* 109
*Parenthood* 3, 18, 45, 118, 191
*Paris, Texas 43-44, 50*
Parodi 72, 295
Pascal, Blaise 5
*Pascali's Island (Pascali'nin Adası)* 276
*Passion de Jeanne D'arc, La (Jeanne D'arc'ın Tutkusu)* 42
*Passion Fish* 71
*Pat and Mike* 165
*Paths of Glory* 105
*Pelle the Conqueror (Fatih Pelle)* 43-46, 118, 310
Pembe Dizi 68, 179-182, 250
*People vs. Larry Flint, The* 71
*Persona* 19, 43, 58, 98, 343
*Phantom of Liberty (Özgürlük Hayaleti)* 52
*Piano, The* 342
Platon 111-112
*Player, The (Oyuncu)* 13
*Poetics, The* (Aristotle) 5, 182
*Police Academy (Polis Akademisi)* 303
Politik Drama / Alegori 73-75, 193, 258
Politik Gerilim 100
*Poseidon Adventure, The* 73, 107
*Posse* 82
*Postcards from the Edge* 3, 53
*Postman Always Rings Twice, The* 301
*Prizzi's Honor* 77, 303
*Producers, The* 303
*Private Benjamin* 303

Psiko-Drama 82
Psiko-Gerilim 82, 99
*Psycho (Sapık)* 119, 189
Puig, Manuel 194
*Pulp Fiction (Ucuz Roman)* 46, 118
Puzo, Mario 266

## • Q •

*Q & A* 53, 85, 103
*Quartet* 311
*Quest for Fire* 107
*Quiz Show* 109

## • R •

*Raging Bull (Kızgın Boğa)* 75
*Raiders of the Lost Ark (Kutsal Hazine Avcıları)* 18, 80, 185
*Rain* 250
*Rain Man (Yağmur Adam)* 109
*Rainmaker, The* 32
*Rambo* 89-90
*Rashomon* 19
Ray, Satyajit 4
*Red (Kırmızı)* 84
*Red Desert, The (Kırmızı Çöl)* 12, 43, 210
Redford, Robert 109, 171
*Regarding Henry* 109
Reiner, Rob 51
*Remains of the Day (Günden Kalanlar)* 33, 84
*Reservoir Dogs (Rezervuar Köpekleri)* 19, 287
Resnais, Alain 43
*Return of the Jedi (Jedi'nin Dönüşü)* 199, 286
*Reversal of Fortune* 3, 18, 53
Rhys, Jean 311
*Risky Business (Riskli İşler)* 71
Ritim ve Tempo 240-244
*River Runs Through It, A (Bizi Ayıran Nehir)* 43
*River, The* 160
*Road to Morocco (Fas Yolu)* 58

*Road Warrior, The* 44
Robbe-Grillet, Alain 56-57
*Robocop* 103
*Rocky* 168-169, 187-188, 192-193, 338
Rol Dağılımı 154
Roma 74
Romantik Komedi 68, 303
*Romy and Michele's High School Reunion* 71
*Room With a View, A (Forster)* 311
*Rose, The* 110
*Rosemary's Baby* 272
Rossen, Robert 216
Rowe, Kenneth 15
*Ruling Class, The* 303
*Running, Jumping and Standing Still Film, The* 43
*Running on Empty* 53
*Ruthless People (Karımı Kaçırdılar)* 249
Rüya Sekansları 288

## • S •

*Sacrifice, The (Kurban)* 43
Sağlık Draması 73
Sahne 33-35, 196-208, 212-238
Sahne Analizi 212
Sahte Belgesel 51, 74
Salt, Waldo 158
*Salvador* 53
Sanat Filmi 8, 53-55, 75-78
Sanders, Lawrence 193
Sargent, Alvin 158, 175
Sartre, Jean-Paul 177
*Saturday Night Fever (Cumartesi Gecesi Ateşi)* 71
*Savaş ve Barış* (Tolstoy) 64,118
Savaş Türü 71
*Scarlet Letter, The* 310
Schiller, von, Johann 70
*Schindler's List (Schindler'in Listesi)* 72, 109
Schrader, Leonard 194-195
*Scott of the Antartic* 108

*Sea of Love* 104, 192
Sekans 34-37
*Serpico* 158
*Seven (Yedi)* 82, 85, 103
*Seven Samurai (Yedi Samuray)* 42, 50
*Seventh Seal, The (Yedinci Mühür)* 259
Shaffer, Peter 310, 331
Shakespeare, William 23, 79, 83, 123, 132, 185, 307, 311, 342
*Shall We Dance (Aşka Davet)* 43, 72
*Sheltering Sky, The* 337
*Shine* 12, 42, 104, 185-186, 271, 283
*Shining, The* 71
*Ship of Fools* 45
*Shortcuts (Sosyeteden İnsan Manzaraları)* 45, 51, 192
*Shot in the Dark, A* 322
Sınanma Öyküsü 72
*Silence of the Lambs, The (Kuzuların Sessizliği)* 103, 293
*Silence, The* 58, 331
*Single White Female (Genç Bekar Bayan Aranıyor)* 83
Sit-com *68, 72*
*Six Guns and Society* (Wright) 71
*Sleeping with the Enemy* 82
*Sleepless in Seattle (Sevginin Bağladıkları)* 84
*Sling Blade* 259
*Snake Pit, The* 82
*Snow White and the Three Stooges* 111
*Solaris* 75
*Somebody Up There Likes Me* 75
*Somewhere in Time* 75
Sosyal Drama 73-75, 81, 104
*Sound of Music, The* 337
*Spartacus* 71
*Speed* 103, 187
Spielberg, Steven 169
Spor Türü 75, 168, 193
*Stand by Me* 71
Stanislavski, Konstantin 58, 97, 132
*Star* 53, 77
*Star 80* 111
*Star Wars (Yıldız Savaşları)* 75, 253, 286, 343

*Steel Magnolias* 261
*Stolen Children* 43
Stone, Oliver 9, 129, 290
*Storm Over Asia* 308
*Stranger Than Paradise (Cennetten De Garip)* 43
*Strangers in Paradise* 302
*Strangers When We Meet* 84
*Straw Dogs (Köpekler)* 33
*Streetcar Named Desire, A (Arzu Tramvayı)* 119, 271
Strindberg, August 49, 183
*Stripes* 303
Sturges, Preston 8
Suç Öyküsü 76, 81, 100
Suç-komedi 304
*Suç ve Ceza* 63
*Sudden Impact* 103
*Sullivan's Travels* 168, 201, 203, 250
*Sunrise* 308
*Sunset Boulevard* 74, 296
*Superman* 266
Sürpriz (Problemi) 299
*Sweet Smell of Success, The* 273
*Swimmer, The* 191
*Sword in the Stone, The* 75
*Sybil* 82

## • T •

Tarantino, Quentin 9, 287
Tarihi Drama 75
Tarkovsky, Andrei 75
Taşlama 13, 72, 74, 216
*Taxi Driver* 168
*Tenant, The* 71, 273
*Tender Mercies* 18, 30, 39-40, 43, 50, 72, 165, 167, 242, 252
*Terminator* 18, 189, 247, 313
*Terms of Endearment (Sevgi Sözcükleri)* 109-110
Tesadüf (Problemi) 300
*Testament (Vasiyetname)* 343
Tetikleyici Olay 152, 158-174

*That Obscure Object of Desire (Arzunun O Belirsiz Nesnesi)* 43, 50
*Thelma & Louise* 42, 50, 95, 118, 254, 256
*They Shoot Horses, Don't They? (Atları Da Vururlar)* 110
*This is Spinal Tap (Karşınızda Spinal Tap)* 3, 74, 303
Thoreau, Henry David 120
*Three Faces of Eve, The* 82
*3 Women* 50-51
*Through a Glass Darkly (Aynadaki Gibi)* 45, 170, 227, 341
Ticari Filmler, Kötü Senaryolar 21-22
*Tightrope* 82
*To Die For (Sonsuz İhtiras)* 74
Toller, Ernst 49
*Tootsie* 109, 250
*Top Hat* 42, 50
*Total Recall (Gerçeğe Çağrı)* 75
Towne, Robert 132, 286
*Trading Places* 197-198, 303
*Trainspotting* 6
*Tans-Europ-Express* 51
*Treasure of the Sierra Madre, The (Sierra Madre Hazineleri)* 72
Tretman 348-350
Truffaut, François 8, 259
Tse-tung, Mao 341
Tür 70-86
*Twelve Angry Men* 243
*Twenty Bucks* 191
*2001: A Sapce Odyssey (2001: Uzay Macerası)* 42

## • U •

*Ulysses* (Joyce) 309
*Umberto D* 51-52
*Un Chien Andalou* 43, 58
*Unbearable Lightness of Being, The* 301
*Unforgiven (Affedilmeyen)* 18, 73, 82
*Unmarried Woman, An* 109, 173
*Usual Suspects, The (Olağan Şüpheliler)* 63, 295
Uyarlama 74, 193, 307-311

## • V •

*Verdict, The (Hüküm)* 90, 187, 192
*Vertigo (Ölüm Korkusu)* 19, 103, 189
*Viridiana* 342
*Viva Zapata!* 71
Von Stroheim, Erich 94
Vuruş 34-35, 38, 69, 149-151, 182, 196, 206, 217-218, 220-239, 268

## • W •

*Wall Street (Borsa)* 72, 110
*War of the Roses, The* 77, 108, 110, 197-198
*Watership Down* 61
*Wayne's World (Wayne'in Dünyası)* 43, 50, 58
*Wedding* 118
*Weekend (Haftasonu)* 43, 49-50, 58, 302
*Welfare* 43
*West Side Story* 74
Western Türü 81
*When Harry Met Sally (Harry, Sally ile Tanışınca)* 51, 83, 303
*Whispers in the Dark* 83
*White Men Can't Jump* 75
*Who Framed Roger Rabbit* 19, 48
*Wild Strawberries (Yaban Çilekleri)* 42, 288
*Winter Light (Kış Işığı)* 50, 72
*Witches of Eastwick, The (Kasabanın Cadıları)* 107, 118
*Witness (Tanık)* 83, 190
*Wizard of Oz, The (Oz Büyücüsü)* 63, 111, 188
Woolf, Virginia 49
Wright, Will 71

## • Y •

Yanlış Gizem 298
Yan Olay Örgüsü 45, 50, 81, 166-172, 185, 190-193, 258-260, 275
Yaratıcı Seçimler 64
Yaratıcı Sınırlamalar 79, 153
Yaratıcı Sınırlandırma İlkesi 63

Yarı Belgesel 74
Yaşam Kesiti Filmleri 52
Yaşam Öyküsü 29-30
Yazarlık 16, 86, 155
Yeats, William Butler 13
*Yellow Submarine, The* 75
*Young Frankenstein* 303
*Young Mr. Lincoln (Genç Mr. Lincoln)* 74
Yüce Macera Türü 73, 75, 163

## • Z •

*Zed & Two Noughts, A* 43
*Zelig* 74
*Zero de Conuite (Hal ve Gidiş Sıfır)* 42
Zorunlu Sahne 166-169, 172, 252, 256

... Ertem Eğilmez karşımızda konyağını yudumluyordu. "Bütün mesele dramatik yapı! Dramatik yapı!" diye bağırdığını hatırlıyorum. Hepimiz neden bahsediyor diye birbirimize bakmıştık. DRAMATİK YAPIYI, KARAKTERİ, ÖNERMEYİ, ÇATIŞMAYI, bir filmin helezonik bir yapıda geliştiğini ilk defa Ertem (Eğilmez) Ağabey'le olan sohbetlerimizden hatırlıyorum.

Onun elinde bir kitap vardı: Lajos Egri'nin "Piyes Yazma Sanatı". Bu kitabı Atilla Özdemiroğlu Türkçeye çeviriyordu ve biz Müjde Ar'la Atilla'nın ağzına bakarak söylediklerini not alıyor, senaryonun ne olduğunu anlamaya çalışıyorduk. O güne kadar Amerikan filmlerinin Türkçe adaptasyonlarının hakim olduğu Türk sineması, yeni yeni özgün senaryo yazarlarıyla karşılaşıyordu. Biz de kendi senaryomuzu kendimiz yazacaktık ve bilmemiz gerekiyordu: SENARYO NEDİR?

McKee, bizden önce kafayı senaryoya takmış, ilkelerini saptamış, senaryo yazmanın herşeyden evvel ayrı bir iş olduğunu anlamış ve bu işi bir bilim dalı gibi sistematik bir şekilde ele almış biridir.

McKee'nin öğrencileri şimdiye kadar 27 Oscar ve 140'tan fazla Emmy ödülü aldı. 'Akıl Oyunları', 'Yüzüklerin Efendisi', 'Arabalar', 'Cindrella Man', 'Da Vinci Şifresi', 'Shrek', 'Karayip Korsanları', 'X Men', 'Kayıp Balık Nemo' gibi filmlerin, 'Friends', 'Frasier' ve 'Seinfeld' gibi dünya çapında popüler televizyon dizilerinin arkasında hep onun öğrencileri ve onun bu kitabında anlattıkları var. Şimdiye kadar 50 binden fazla öğrenciye senaryo yazmanın inceliklerini anlattı. Birçok televizyon yazarına, film yapımcısına, senariste, edebiyatçıya, üst düzey yöneticiye, reklamcıya, metin yazarına, yönetmene ve oyun yazarına ilham kaynağı oldu.

Umarım Türk sinemasının yazarları, yönetmenleri ve entelektüel dünyası McKee'nin bu kitabıyla ilgilenirler. Bizim el yordamıyla elde etmeye çalıştığımız, Ertem Eğilmez'in konyak aralarında bize anlatmaya çalıştığı senaryo matematiğini senaristlerin hocasından öğrenme fırsatını kaçırmazlar.



Sinan ÇETİN

PLATO
PLATO FİLM YAYINLARI

ISBN:978-975-6381-59-8