SYD FIELD

SENARYO:

Senaryo Yazımının Temelleri



ALFA | SİNEMA - TİYATRO

SYD FIELD

Senaryo yazımının öncü ismi olarak anılan Syd Field'ın *Screenplay* (*Senaryo*), *The Screenwriter's Workbook* (*Senaristin Alıştırma Kitabı*) ve *The Screenwriters's Problem Solver* (*Senaristin Problem Çözücüsü*) adlı kitapları bugün halen sinema endüstrisinin kutsal kitapları olarak kabul ediliyor. Eserleri 400'e yakın okul ve üniversitede kaynak kitap olarak okutulan Syd Field, 20th Century Fox, the Disney Studios, Universal ve Tristar Pictures gibi yapım şirketlerine danışmanlık yaptı. Field, ayrıca yaratıcı senaristlik üzerine Avusturya, Arjantin, Brezilya, Almanya, Meksika ve Norveç hükümetlerine de danışmanlık hizmeti veriyor.
1935 doğumlu olan Syd Field, Beverly Hills, California'da yaşamaktadır.

ŞERİF EROL

1986'da Boğaziçi Üniversitesi Ekonomi Bölümü'nü bitirdi. Üniversite yıllarında BÜO bünyesinde kuramsal ve uygulamalı oyunculuk eğitimine başladı. Mimar Sinan Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi'nin Dekor ve Kostüm yüksek lisans programına devam ettiği sırada Bilsak Tiyatro Atölyesi'nde, Beklan Algan'ın başında bulunduğu eğitmenler kadrosuyla oyunculuk eğitimini sürdürdü. 1988-89 yıllarında Şehir Tiyatroları, Tiyatro Araştırma Laboratuarı'nda Beklan Algan'ın asistanı olarak görev aldı. *Bir İstanbul Masalı, Hırsız Polis, Bıçaksırtı, Yol Arkadaşım, Aşk Yakar, Aşk ve Ceza* ve *Koyu Kırmızı* adlı televizyon dizilerinin yazı gruplarında senarist olarak çalıştı.
Çevirileri: *Japonya – Asker Bir Ulusun İntiharı* (Edwin P. Hoyt), *Sevr Entrikaları* (Paul C. Helmreich), *Konstantinopolis – Dünyanın Arzuladığı Şehir* (Philip Mansel)

Senaryo: Senaryo Yazımının Temelleri
© 2012, ALFA Basım Yayım Dağıtım San. ve Tic. Ltd. Şti.

Screenplay: The Foundations of Screenwriting
© Syd Field, 1984, 2006

Kitabın tüm yayın hakları Alfa Basım Yayım Dağıtım San. ve Tic. Ltd. Şti.'ne aittir. Tanıtım amacıyla, kaynak göstermek şartıyla yapılacak kısa alıntılar dışında hiçbir yöntemle çoğaltılamaz.

Yayıncı ve Genel Yayın Yönetmeni M. Faruk Bayrak
Genel Müdür Vedat Bayrak
Yayın Yönetmeni Mustafa Küpüşoğlu
Yayına Hazırlayan Zeynep Nuhoğlu
Kapak Tasarımı Begüm Çiçekçi
Grafik Uygulama Miraç Şengül

ISBN 978-605-106-483-3
1. Basım: Haziran 2013

Baskı ve Cilt
Melisa Matbaacılık
Çiftehavuzlar Yolu Acar Sanayi Sitesi No: 8 Bayrampaşa-İstanbul
Tel: 0(212) 674 97 23 Faks: 0(212) 674 97 29

Alfa Basım Yayım Dağıtım San. ve Tic. Ltd. Şti.
Ticarethane Sokak No: 53 34410 Cağaloğlu-İstanbul
Tel: 0(212) 511 53 03 (pbx) Faks: 0(212) 519 33 00
www.alfakitap.com – info@alfakitap.com
Sertifika no: 10905

SYD FIELD

SENARYO:

Senaryo Yazımının Temelleri

Çeviri
Şerif Erol

ALFA® SİNEMA - TİYATRO

Bütün geçip gitmiş olanlara
ve arkalarından onları izleyenlere...
ve
Ateşi yakan ve alevi canlı tutan,
büyük Siddha Azizleri ile ustalarına...

Özel Teşekkür

Olağanüstü yetenekli senaryo yazarları Robert Towne,
James Cameron, David Koepp ve Stuart Beattie'ye;
Dream Works'ten Marc Heims'a; bu kitap boyunca dalgaları
birlikte aştığımız Sterling Lord ve
Shannon Jamieson Vazquez'e; ve bana bu kitabı yazmak için
yeterince gelişme alanı, fırsatı ve desteği veren
Landmark Education'daki herkese.

Ve hiç şüphesiz, bu yolun ışığını benimle paylaşan
Aviva'ya.

İÇİNDEKİLER

Giriş, 9

1. Senaryo Nedir 27
2. Konu 47
3. Karakter Yaratımı 62
4. Karakter İnşası 82
5. Hikâye ve Karakter 101
6. Bitişler ve Başlangıçlar 120
7. Hikâyeyi Kurmak 141
8. İki Hadise 166
9. Dönüm Noktaları 186
10. Sahne 209
11. Sekans 237
12. Olaylar Dizisinin İnşası 256
13. Senaryonun Biçimi 277
14. Senaryoyu Yazmak 305
15. Uyarlama 329
16. İşbirliği Üzerine 353
17. Yazdıktan Sonra 371
18. Kişisel Bir Not 390

Dizin, 397

Okura

Benim işim (...) duymanı sağlamaktır senin, hissetmeni –ve hepsinden öte, görmeni sağlamaktır. Hepsi budur ve bu her şeydir.

–*Joseph Conrad*

Giriş

"Kitap diyor ki; bizim geçmişle işimiz bitmiş olabilir, ama geçmişin bizimle işi bitmemiş olabilir."

–*Manolya*
Paul Thomas Anderson

Senaryo: Senaryo Yazımının Temelleri'ni 1979 yılında ilk kez yayınladığımda, piyasada senaryo yazımı sanatı ve zanaatıyla ilgili kitapların sayısı bir elin parmaklarını geçmiyordu. Aralarında en popüleri, ilk baskısı 1940'ta yapılan, Lajos Egri'nin *Piyes Yazma Sanatı*'ydı. Senaryo yazımıyla değil, oyun yazımıyla ilgili bir kitap olmasına rağmen ortaya koyulan ilkeler kesin ve açıktı. O zamanlarda, sahne için yazma ile perde için yazma zanaatları arasında hiçbir gerçek ayrım bulunmuyordu.

Senaryo bunu tamamen değiştirdi. Senaryo yazımının temellerini yerli yerine oturtmak üzere dramatik yapının ilkelerini ortaya koydu. Perde için yazma zanaatını örneklemek için dönemin tanınmış ve popüler filmlerini kullanan ilk kitap da oldu aynı zamanda. Hepimizin bildiği gibi, senaryo yazımı bazen sanat seviyesine yükselen bir zanaattır.

İlk yayımlandığında hemen bir best-seller ya da yayımcının ifadesiyle, "anında sansasyon" haline geldi. Yayımlanmasını izleyen birkaç ay boyunca sayısız baskı yapmış ve hararetli bir tartışma konusu haline gelmişti. Kitabın bu büyük başarısı herkesi şaşırtmışa benziyordu.

Ben hariç! 1970'li yıllarda, Hollywood'daki Sherwood Oaks Experimental College'da senaryo yazımı dersleri verirken farklı kesimlerden insanların senaryo yazmak için inanılmaz bir arzuyla yanıp tutuştuklarını görmüştüm. Derslerimden yüzlerce kişi gelip geçerken kısa sürede, ortaya herkesin anlatacak bir hikâyesi olduğu çıktı. Sadece nasıl anlatacaklarını bilmiyorlardı.

1979 yılının baharında, *Senaryo*'nun kitapçı raflarında yerini aldığı o günden sonra, senaryo yazımının evriminde büyük bir ilerleme oldu. Senaryo yazımı ve film yapımcılığının popülerliği bugün kültürümüzün ayrılmaz bir parçası ve bunu görmezden gelmek mümkün değil. Herhangi bir kitapçıya girin; film yapımcılığı bütün yönleri üzerine raflar dolusu kitapla karşılaşırsınız. Hatta üniversitelerin en popüler bölümlerinden ikisi işletme ve sinemadır. Ayrıca bilgisayar teknolojisi ve bilgisayar animasyon teknolojisindeki çarpıcı yükseliş; *MTV*, *Reality TV*, *Xbox*, *PlayStation* ve yeni wireless LAN teknolojisinin büyüyen etkileri; hem burada hem de yurtdışındaki film festivallerinin sayısındaki devasa artış düşünüldüğünde, bir sinema devriminin ortasında bulunduğumuz söylenebilir. Cep telefonlarımızla kısa film çekmemiz, bunları arkadaşlarımıza e-posta ile göndermemiz ve televizyonlarımızda oynatmamız yakındır. Şüphesiz, *görme* biçimimiz evrim geçirdi.

Yüzüklerin Efendisi'nin (üç bölümünün de) destansı macerasına bir göz atın ya da *Amerikan Güzeli*'nde anlatılan modern aile portresine ya da *Zafer Yolu*'nun duygusal ve görsel etkisine ya da *Medusa Darbesi*, *Soğuk Dağ*, *Akıl Defteri*, *Çılgın Liseliler*, *Manolya*, *Tenenbaum Ailesi* veya *Sil Baştan*'daki edebi sunumlara... Bunları, 70'ler ya da 80'lerdeki herhangi bir filmle karşılaştırdığınızda bu devrimin farkını göreceksiniz: Görüntüler hızlı; bilgi görsel olarak ve çabuk aktarılıyor; sessizlik abartılı biçimde

kullanılıyor ve özel efektler ile müzik daha fazla ve bunlara daha çok vurgu yapılıyor. Bilgi kavramı çizgisel değil ve genellikle daha öznel; kıvam ve uygulama olarak da daha yenilikçidir. Ancak, hikâye anlatımının araç ve teknikleri, zamanın ihtiyaç ve teknolojilerine göre evrim geçirip gelişirken hikâye anlatma sanatı aynı kalmıştır.

Filmler sanat ve bilimin bir bileşimidir. Teknolojik devrim, filmleri *görme* biçimimizi kelimenin tam anlamıyla değiştirdiği gibi, ister istemez, filmleri *yazma* biçimimizi de değiştirmiştir. Bununla beraber, malzemenin işlenişine ilişkin değişikler ne olursa olsun, senaryonun doğası hep olduğu gibi kalmıştır: Bir senaryo, *içinde diyalog ve betimlemeler barındıran, dramatik yapının bağlamına yerleştirilmiş ve resimlerle anlatılan bir hikâyedir.* Bundan ibarettir, bu onun doğasıdır. Senaryo, görsel olarak hikâye anlatma sanatıdır.

Senaryo yazma zanaatı, öğrenilmesi mümkün olan, yaratıcı bir süreçtir. Bir hikâye anlatmak için karakterlerinizin *kuruluşunu* gerçekleştirmeniz, dramatik *temel c*ümle (hikâyenin konusu) ile *dramatik durumu* (aksiyonu kuşatan olayları) sunmanız, karakterlerinizin *yüzleşmeleri* ve üstesinden gelmeleri için engeller yaratmanız ve sonra hikâyeyi çözüme kavuşturmanız gerekir. Malum, oğlan kızla karşılaşır, oğlan kızı elde eder, oğlan kızı kaybeder. Aristoteles'ten günümüze, tüm uygarlık toplulukları boyunca, bütün hikâyeler aynı dramatik ilkelere uyar.

Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği'nde Frodo, imha etmek üzere yüzüğü ait olduğu yere, Hüküm Dağı'na götüren kişidir. Yüzüğü ortadan kaldırmak onun dramatik gereksinimidir. Oraya nasıl gittiği ve görevini nasıl yerine getirdiğiyse hikâyenin kendisidir. *Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği*'nde, karakterlerin, durumların ve anlatının kuruluşu çizgisel olarak gerçekleştirilir. Kardeşlik'le

birlikte Frodo ile Shire'ın Hüküm Dağı'na doğru yola koyulacakları en baştan serilir önümüze. İkinci Bölüm, *İki Kule*, yüzüğü imha etme yolunda Frodo, Sam ve Kardeşlik'in karşısına çıkan engelleri gösterir. Görevlerini yerine getirmelerini geciktiren engel üstüne engelle karşılaşırlar. Bu esnada, Aragorn ile diğerleri de Miğfer Dibi'ndeki Orkları yenmek için sayısız badireyi atlatmak zorundadırlar. Üçüncü Bölüm, yani *Kralın Dönüşü*'nde ise hikâye çözüme kavuşur: Frodo ile Sam, Hüküm Dağı'na ulaşır ve yüzük ile Gollum'un alevler içinde imha oluşunu izlerler. Aragorn artık kraldır, hobbitler Shire'a dönerler ve hayat sürüp gider.

Kuruluş, yüzleşme ve çözülme.

Dramanın içini bunlar doldurur. Bunu çocukken öğrenmiştim; elimde patlamış mısır, karanlık sinema salonunda otururken ve o dev perdeye yansıtılan beyaz ışık nehrinde oluşan görüntülere hayranlık ve şaşkınlıkla bakarken...

Bir Los Angeleslı olarak (dedem 1907 yılında Polonya'dan gelmiş buraya), sinema sektörünün içinde büyüdüm. On yaşımda, başrollerinde Spencer Tracy ile Katharine Hepburn'ün yer aldıkları, Frank Capra'nın yönettiği *State of the Union* filminde rol vermişlerdi bana. Van Johnson'ın bana dama oynamayı öğretmesinin dışında, nasıl bir tecrübeydi pek hatırlamıyorum.

Cumartesi öğleden sonralarında arkadaşlarımla beraber çaktırmadan yakındaki sinema salonuna süzülür, *Flash Gordon* ve *Buck Rogers* serilerini seyrederdim. Ergenliğe geldiğimde, sinemaya gitmek dışarıya çıkıp eğlenmenin yanı sıra bir tutku, bir tür eğlence, kafayı dağıtma vesilesi ve bir tartışma konusu halini almıştı benim için. Bazen unutulmaz anlar oluyordu –Bogart ile Bacall'ı *Malik Olmak veya Olmamak* filminde, Walter Huston'ı *Sierra Madre Hazineleri*'nde altını bulduğunda çılgınca dans ederken ya da *Rıhtımlar*

Üzerinde'nin sonlarında Brando'yu iskeleye doğru yalpalarken izlemek gibi.

Hollywood Lisesi'ne devam ederken Athenians'a katılmaya davet edildim. Athenians, üyelerinin lise yılları boyunca beraber takıldığı kulüplerden biriydi. Mezuniyetten kısa bir süre sonra, en iyi arkadaşlarımdan ve kendisi de bir Athenians üyesi olan Frank Mazzola, James Dean ile tanıştı ve aralarında sıkı bir dostluk gelişti. Frank, Dean'e, o dönemde bir lise "kulübü"nün neye benzeyebileceğini gösterdi (bugünün ölçütleriyle çete demek daha doğru olurdu muhtemelen). Yönetmen Nicholas Ray ile James Dean, Frank'i *Asi Gençlik* filmi için çete danışmanı olarak seçtiler ve filmdeki Crunch rolünü verdiler. Böylelikle Athenians, *Asi Gençlik*'teki kulüp/çete modeli haline geldi. Hollywood Bulvarı'nda volta atıp bela aradığımız cumartesi gecelerinde bazen Dean de bize katılırdı. Sert çocuk dedikleri tiplerdendik biz; ister kafa tutma olsun, ister kavga, hiçbir şeyden çekindiğimiz yoktu. Başımızı bolca belaya sokmayı da beceriyorduk.

Dean, "maceralarımızı" dinlemeyi severdi ve detaylarla ilgili sürekli ağzımızdan laf almaya çalışırdı. Sert, sıkı bir iş çevirdiğimizde, artık her neyse o, nasıl başladığını, o sırada aklımızdan neler geçtiğini, nasıl hissettiğimizi öğrenmek isterdi. Aktörlerin soruları işte!

Filme ne kadar anlamlı bir katkımız olduğunu *Asi Gençlik* vizyona girip dünyayı kasıp kavurmaya başladıktan sonra anlayabildim. Dean'in o günlerde bizimle takılmasının ironisinin, ölümüne kadar hiçbir gerçek etkisini hissetmedim üzerimde. Ölümünden sonra Dean, bizim kuşağımızın bir ikonu haline geldiği zaman, katkılarımızın gerçek anlamını kavradım.

Beni oyunculuk dersi almaya ikna eden Mazzola oldu. Nihai anlamda hayatımı dönüştüren bir karardı bu. Başka bir dizi anı etkileyen ve bugüne kadar izlediğim yola yönel-

memi sağlayan anlardan biriydi. Ailem –amcalar ve halalar (annemle babam yıllar önce ölmüştü)– "meslek" sahibi olmamı istiyorlardı; doktor, avukat ya da diş hekimi gibi. Mount Sinai Hastanesi'nde yarı zamanlı olarak çalışıyordum ve acil servisin telaşı, draması ilgimi çekiyordu; dolayısıyla, belki doktor olabilirim gibi düşünceler dolaşıyordu kafamda. California Üniversitesi'ne kaydoldum, pek de fazla olmayan eşyalarımı bavula koyup Berkeley'ye doğru yola çıktım. 1959 yılının Ağustos ayıydı.

1960'ların başlarında Berkeley, kıpır kıpır bir isyan ve huzursuzluk kazanıydı. Pankartlardan, sloganlardan, broşürlerden geçilmiyordu ortalık. Castro'nun isyancı güçleri, Batista'yı henüz devirmişti. Her taraf, "Cuba Libre" ve "Devrim Zamanı"ndan, "İfade Özgürlüğü," "Üniversitede Askeri Eğitim Kaldırılsın," "Herkese Eşit Haklar" ve "Herkes İçin Sosyalizm ve Her Şey Sosyalizm İçin"e kadar, sayısız afişle doluydu. Kampüse giden ana cadde Telegraph Avenue daima rengârenk afişler ve broşürlerle dolu olurdu. Hemen her gün protesto gösterileri düzenlenir, bakmak için durduğumda, gömlek ve kravatları içinde göze batmamaya çalışan FBI ajanlarının herkesin fotoğrafını çektiğini görürdüm. Şaka gibiydi.

Dönemin hararetli meseleleriyle ilgili bu etkinliklere benim de kapılıp gitmem uzun sürmedi. Kuşağımın pek çok diğer üyesi gibi, *beat* kuşağından etkileniyor ve ilham alıyordum –Kerouac, Ginsberg, Gregory Corso: İsyanın ve devrimin yolunu aydınlatan ozan/azizler. Onların sesleri ve yaşamlarından aldığım ilhamla ben de değişim dalgasına kapılmak istiyordum. Çok geçmeden, Mario Savio ve İfade Özgürlüğü Hareketi'nin başı çekmesiyle, siyasi bir cinnet gibi patladı kampüs.

Georg Büchner'in Alman dışavurumcu oyunu *Woyzeck*'te, Woyzeck rolü için seçildiğimde Berkeley'deki

ikinci sömestrimdi. Büyük Fransız yönetmen Jean Renoir ile, Woyzeck'i oynadığım sıralarda tanıştım.

Renoir ile ilişkim kelimenin tam anlamıyla hayatımı değiştirdi. İnsanın hayatının akışını değiştirecek şeylerin ömrü boyunca iki ya da üç kez başına geldiğini öğrenmiştim. Biriyle karşılaşırız, bir yere gideriz ya da daha önce hiç yapmadığımız bir şey yaparız ve o anlar, bize yönelmemiz gereken yer ve yaşamımızda yapmamız gereken şey ile ilgili kılavuzluk eden ihtimallerdir.

İnsanlar Renoir ile çalıştığım için çok şanslı olduğumu ve bunun doğru zamanda doğru yerde bulunma şansı ve tesadüfü olduğunu söylerler. Doğrudur bu. Ama yıllar içinde şansa, rastlantılara o kadar da inanmamayı öğrendim. Bence her şeyin bir nedeni var. Bu gezegende geçirdiğimiz kısa zaman içinde yaşadığımız bütün deneyimlerden, bütün anlardan öğrenilecek şeyler var. İster alınyazısı deyin adına, ister kader; ne derseniz deyin, fark etmez.

Renoir'ın *Carola* isimli oyunu için seçmelere katıldım ve üçüncü önemli rol için kabul edildim. İkinci Dünya Savaşı'nın son günlerinde, Nazi işgali altındaki Paris'te bir tiyatronun müdürü olan Campan rolünü oynayacaktım. Yaklaşık bir yıl boyunca Renoir'ın dizinin dibinde oturup film izledim ve filmleri onun gözleriyle anlamaya çalıştım. Sürekli yorumlarda bulunurdu sinema üzerine. Gördüğü ve yazdığı her şey hakkında fikirleri sivri ve ateşliydi; bir sanatçı, bir insan ya da insancıl biri olarak. Ve bunların hepsiydi. Renoir'ın huzurunda bulunmak, büyük bir öğrenim deneyiminin yanı sıra bir ilham, başlı başına bir yaşam dersi, bir keyif ve bir ayrıcalıktı. Filmler daima yaşamımın büyük bir bölümünü kaplamış olsa bile odağımı sinemaya çevirmem, tam da Renoir ile vakit geçirdiğim dönemde; tıpkı bir bitkinin güneşe yönelmesi gibi. Birdenbire filmleri yepyeni bir ışıkta gördüm; hikâye ve görüntülerde yaşama dair bir anlayış ve ifadenin aranacağı, incelenecek

ve öğrenilecek bir sanat biçimi olarak. Filmlere duyduğum aşk, o günden beri doyurup besledi beni.

Renoir, filmlerinden birini göstermeden önce bize hep şu soruyu sorardı: *"Qu'est-ce que le cinéma?"* (Sinema nedir?) Filmlerin sadece perdede parıldayan görüntülerden ibaret olmadığını, daha fazlası olduklarını söylerdi: "O görüntüler, sözcüklerle ifade edilemeyecek, hiçbir tanıma sığmaz bir hal alan bir sanat biçimidir." Jean Renoir hakkında ne söyleyebilirim acaba? Herkes gibi birisiydi, ancak en azından benim zihnimde onu diğerlerinden farklı kılan, kocaman yüreğiydi. Açık, dost canlısı, zekâ ve bilgelik sahibi bir insandı, dokunduğu herkesin yaşamını etkileyen bir nüktedanlığı vardı. Babası büyük izlenimci ressam Pierre-Auguste Renoir gibi Jean da, bir görme yeteneğine sahipti. Renoir bana sinemayı öğretti, bir hikâyeyi görsel olarak anlatma konusunda hocalık etti ve görme yeteneğini benimle paylaştı. Bana kapıyı gösterdi ve ben geçene kadar da açık tuttu. Sonra bir daha arkama bakmadım.

Klişelerden nefret ederdi Renoir. Bir fikri hayata geçirme konusunda babasının bir sözünü söylerdi hep: "Eğer ağaçtaki bir yaprağı model kullanmaksızın çizerseniz," dermiş, Renoir'ın anlattığına göre büyük izlenimci ressam, "imgeleminiz size sadece birkaç yaprak sunacaktır. Halbuki doğa, size milyonlarcasını sunar, üstelik aynı ağacın üzerinde. Hiçbir yaprak diğerine benzemez. Zihnindekini çizen ressam çok geçmeden kendini tekrarlamaya başlar." Renoir'ın muhteşem tablolarına baktığınızda, ne demek istediğini anlarsınız. Ne herhangi bir yaprak, ne herhangi bir çiçek, ne de herhangi bir insan bir diğerinin aynısı olarak çizilmiştir. Oğlunun filmlerinde de böyledir: *Harp Esirleri*, *Oyunun Kuralları*, –ki bu ikisi gelmiş geçmiş en iyi filmler olarak kabul edilir- *Altın Araba*, Çayırda Kahvaltı ve diğerleri. Renoir, ışıkla resim yaptığını söylemişti bana; tıpkı

babasının yağlı boyayla yaptığı gibi. Jean Renoir sinemayı aynen babasının izlenimciliği "keşfettiği" gibi keşfeden bir sanatçıydı. "Sanat," derdi, "seyirciye yaratıcıyla birleşme fırsatı sunmalıdır."

Bir sinema salonunda oturup, kanat çırpar gibi parıldaya söne akıp giden görüntüleri izlemek, insan deneyiminin enginliğine şahit olmak gibidir: *Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği*'nin açılış sekansından *Tenenbaum Ailesi*'ne, *Matrix*'ten *Üçüncü Türden Yakınlaşmalar*'a, *Kwai Köprüsü*'nün ilk karelerinden Stanley Kubrick'in *2001*'inde havaya fırlatılan tahta bir sopanın bir uzay gemisine dönüşmesiyle insanlık tarihinin özetlenivermesine kadar... Binlerce yıl ve insanlığın evrimi, sinemanın iki unsurunun şiiri içinde yoğunlaşmış gibidir; bir büyü ve şaşkınlık, bir gizem ve huşu anıdır. Böyle bir gücü vardır sinemanın işte.

Son on-yirmi yıl içinde, dünyanın çeşitli yerlerinde senaryo sanatı ve zanaatı üzerine dersler verirken senaryo yazım tarzının daha görsel bir hal aldığını gözlemledim. Daha önce de söylediğim gibi, bilinç akışı ve bölüm başlıkları gibi bazı roman tekniklerinin modern senaryoya sızmaya başladığını görüyoruz. (*Kill Bill I* ve *II*, *Saatler*, *Tenenbaum Ailesi*, *Amerikan Güzeli*, *Medusa Darbesi*, *Mançuryalı Aday* ve *Soğuk Dağ*, birkaç örnek olarak sayılabilir.) Çok açık ki, interaktif yazılım, dijital hikâye anlatım tekniği ve montaj uygulamalarıyla yetişen, hepsi bilgisayar meraklısı yeni kuşak, her şeye daha görsel bir şekilde bakıyor ve dolayısıyla gördüklerini de daha sinematik bir tarzda ifade ediyor.

Gene de bütün söylenenler ve yapılanlar bir kenara, senaryo yazımının ilkeleri değişmez; ne zaman, nerede ve hangi çağda yaşıyor olursak olalım, aynıdırlar. Büyük filmler zamansızdır, yapıldıkları zamanları somutlaştırır ve temsil ederler; insanlık durumu eskiden neyse, şimdi de odur.

Bu kitabı yazarkenki amacım, senaryo yazımı zanaatını araştırmak ve dramatik yapının temellerini ortaya koymaktı. Bir senaryo yazacağınız zaman ele almanız gereken iki unsur vardır. Bir tanesi, senaryoyu yazmak için gereken hazırlıktır: Araştırma, düşünme zamanı, karakter çalışması ve yapısal dinamiğin sergilenmesi. Öbürü ise işin icrası, yani gerçekten masa başına oturulup yazılması, görsel imajların ortaya çıkarılması ve diyalogların oluşturulmasıdır. *Yazmanın en zor tarafı, ne yazacağını bilmektir.* Kitabı ilk yazdığımda da bu böyleydi, şimdi de böyle.

Bu bir "nasıl yazılır" kitabı değil. Kimseye senaryonun *nasıl yazılacağını* öğretemem. Bu zanaatı herkes kendine öğretir. Bütün yapabileceğim, başarılı bir senaryo yazmak için ne yapılması gerektiğini göstermektir. Dolayısıyla buna bir "ne yapmalı" kitabı diyorum ben, yani senaryo haline getirilecek bir fikriniz varsa ve ne yapılacağını ya da nasıl yapılacağını bilmiyorsanız, ben size gösterebilirim.

David L. Wolper Productions'ın yazar ve yapımcılarından biri, bir serbest senarist ve Cinemobile Systems'ın hikâye geliştirme biriminin başı olarak yıllar boyu senaryolar yazdım ve okudum. Sadece Cinemobile'da, iki yıldan biraz fazla bir süre içinde iki binden fazla senaryoyu okuyup sinopsis haline getirdim. Bu iki bin senaryo arasından, film yapılabilir diye düşünüp ortaklarımıza önerdiklerimin sayısı sadece kırktı.

Niye bu kadar az? Çünkü okuduğum yüz senaryodan doksan dokuzu, üzerine milyonlarca dolar yatırım yapılacak kadar iyi değildi. Başka bir ifadeyle, yüz senaryo arasında film yapılmaya değecek kadar iyi olan sadece bir taneydi. Ve Cinemobile denen yerde bizim işimiz film yapmaktı. Sadece bir yıl içinde, *Baba*'dan *Jeremiah Johnson*'a, *Kurtuluş*'a, *Alice Artık Burada Oturmuyor*'a ve *Gençlik*

Yılları'na kadar uzanan bir yelpazeyi içeren, yaklaşık 119 filmin yapımcılığıyla doğrudan haşır neşir oluyorduk.

O yıllarda, 70'lerin başlarında yani, Cinemobile, film yapımcılığında kelimenin tam anlamıyla devrim yaratan seyyar bir tesisti. Yapımcılar oyuncularını, set ekibini ve teknik malzemeyi çekim yaptıkları mekânâ taşımak için malzeme karavanları bulmak zorunda kalmıyorlardı artık. Cinemobile aslında, sekiz tekerlekli bir yolcu otobüsüydü. Teknik malzemeyi bagaja yükleyip set ekibiyle oyuncuları dağın tepesine götürebiliyor, her gün senaryonun üç ila sekiz sayfasını çekiyor, sonra da geri dönebiliyorduk. Cinemobile'ın yaratıcısı, patronum Fouad Said o kadar başarılı olmuştu ki, sonunda kendi filmlerini yapmaya karar verdi ve kolları sıvayıp birkaç hafta içinde milyonlarca dolar para topladı; gerekirse diye en azından bir o kadar daha para da devlet sübvansiyonu olarak hazırdı. Çok geçmeden Hollywood'daki herkes senaryolarını göndermeye başlamıştı ona. Starlar ve yönetmenlerden, öğrenciler ve yapımcılardan, tanınmış ve tanınmamış isimlerden binlerce senaryo geldi.

İşte o zaman, gönderilen senaryoları okuma ve onları maliyet, nitelik ve muhtemel bütçe açısından değerlendirme fırsatı verilmişti bana. Görevim, bana sık sık hatırlatıldığı üzere, üç finans ortağımız için –United Artists Theatre Group, merkezi Londra'da bulunan Hemdale Film Distribution Company ve Cinemobile'ın üst şirketi olan Taft Broadcasting Company– "malzeme bulmak"tı.

Senaryoları okumaya başladım. Yedi yılı aşkın süredir devam ettiğim serbest yazarlık dönemine fazlasıyla ihtiyaç duyduğum molayı vermiş bir senaryo yazarı olarak –ki bu arada dokuz senaryo yazmıştım; ikisi filme çekilmiş, dördü filme çekilmek üzere seçilmiş ve kalan üçünden de hiçbir şey çıkmamıştı– Cinemobile'daki görevim senaryo yazımı konusunda bana tamamen farklı bir perspektif getirdi. Se-

naryo yazmak akıl almaz büyüklükte bir fırsat, zorlu bir meydan okuma ve dinamik bir öğrenme deneyimiydi.

Önerdiğim senaryoları diğerlerinden iyi yapanın ne olduğunu sorup duruyordum kendime. Başlangıçta hiçbir cevabım yoktu, ama uzunca bir süre bu soruyu zihnimde taşıdım ve üzerinde düşündüm.

Her sabah işe geldiğimde, masamın üzerinde bir senaryo yığını beni bekliyor olurdu. Ne yaparsam yapayım, ne kadar hızlı okursam okuyayım ya da kaç tanesini gözden geçirsem, gözden geçirmesem ya da kaldırıp atsam da somut bir gerçek vardı: Yığının büyüklüğü asla değişmiyordu. O yığını eritmeyi beceremeyeceğimi biliyordum.

Bir senaryo okumak benzersiz bir deneyimdir. Roman, oyun ya da makale okumaya benzemez. Okumaya ilk başladığımda sayfadaki bütün sözcükleri ağır ağır; bütün görsel tarifleri, karakter nüanslarını ve dramatik durumları sindire sindire okurdum. Ama işime yaramadı bu benim. Yazarın sözcükleri ve üslubuna kolayca kapılıp gidiverdiğimi gördüm. Sonra, okuması keyif veren –yani güzel cümleleri olan, şık ve edebi ifadeler, güzel diyaloglar içeren– senaryoların genellikle başarılı olmadıklarını gördüm. Sayfalar su gibi akıp gidiyordu, ama senaryoyu bitirdiğinizde bir kısa hikâye ya da *Vanity Fair* veya *Esquire* dergilerinde yayımlanan türden, etkili bir haber yazısı okumuş gibi bir his kalıyordu içinizde. Ne var ki bu, bir senaryoyu iyi kılmaya yetmiyordu.

Günde üç senaryo bitirmek ve sinopsislerini çıkarmak üzere girişmiştim işe. Sonra gördüm ki, gayet rahat iki tane okuyabiliyor, ama üçüncüye geldiğimde sözcükler, karakterler ve aksiyonlar; banka soygunu, cinayet ve araba takibi sahnelerinden geçilmeyen, araya renk olsun diye ıslak öpüşmeler ile sevişme sahnelerinin serpiştirildiği bir FBI ya da CIA macerasıyla ilgili, biçimsiz, silik ve yapış yapış

duygusal bir olay örgüsü halini alıyordu. Öğleden sonra iki ya da üç sularında, ağır bir yemek ve belki de biraz fazla kaçırılmış şarabın ardından dikkatimi aksiyon ya da karakter ve hikâyenin nüanslarına vermekte zorlanıyordum. Derken, işe girişimin üzerinden henüz birkaç ay geçmişken; kendimi genellikle ofis kapımı kapatmış, ayaklarımı masanın üzerine uzatmış, telefonumun sesini kısmış ve göğsümde bir senaryoyla şekerleme yaparken bulmaya başlamıştım.

Ne yaptığımı bilmediğimi anlayıncaya kadar yüzden fazla senaryo okumuş olmalıyım. Ne arıyordum ben? Bir senaryoyu iyi ya da kötü kılan neydi? Beğenip beğenmediğimi söyleyebiliyordum, tamam da, onu iyi kılan unsurlar nelerdi? Zekice hazırlanmış parçalar ve parlak diyalogların bir dizi güzel resim içinde biraraya gelmesinden daha fazla bir şey olmalıydı iyi senaryo. Olay örgüsü mü, karakterler mi ya da aksiyonun gerçekleştiği görsel alan mıydı senaryoyu iyi kılan? Yazımdaki görselleştirme tarzı ya da diyalogların akıllıca kaleme alınmış olması mıydı? Bunların cevabını bilmiyorsam temsilcilerin, yazarların, yapımcıların ve yönetmenlerin bana durmaksızın sordukları soruya nasıl cevap verecektim: Ne arıyordum ben? İşte o zaman benim için asıl sorunun ne olduğunu anladım: Bir senaryoyu nasıl okurum? Senaryo yazmayı biliyordum, bir film gördüğüm zaman neyi beğenip beğenmediğimi de kesinlikle biliyordum, peki bunu senaryo okumaya nasıl uygulayacaktım?

Bunun üzerine düşünmeye devam ettikçe zihnim de giderek netleşmeye başladı. Çok geçmeden anladım ki, aradığım şey; *Çin Mahallesi*, *Taksi Şoförü*, *Baba* ve *Gençlik Yılları* gibi senaryolarda rastladığımız bir tür taze enerjiyle sayfadan patlayıp gelen bir tarzdı. Masamın üzerindeki senaryo yığını her geçen gün büyürken; ben de gitgide kendimi F. Scott Fitzgerald'ın klasik romanı *Muhteşem Gatsby*'nin sonundaki Jay Gatsby gibi hissediyordum. Ki-

tabın sonunda anlatıcı Nick, Gatsby'nin deniz kenarında gözlerini karşıdaki yeşil ışıktan ayıramadığı ve geçmişteki karşılıksız bir aşkın anılarına döndüğü zamanları hatırlar. Geçmişe inanan, yeterince servet ve güç sahibi olursa zamanı tersine çevirip her şeyin istediği gibi olmasını sağlayabileceğine inanan bir adamdır Gatsby. Gençlik yıllarında aşk ile servetin, geleceği şekillendirmesini umduğu geçmişin beklenti ve arzularının peşinden gitmesine yol açan bu hayalidir.

Yeşil ışık.

"Sıkı bir okumayı"yı; yani stüdyoların, yöneticilerin, yıldızların, finans sihirbazlarının ve egoların cenderesinden sıyrılıp sonunda karanlık bir sinema salonunun koskoca perdesine ulaşacak olan "o senaryo" yu bulma umuduyla senaryo yığınları arasında debelenirken, Gatsby ve yeşil ışığı çok düşündüm.

Tam da o günlerde, Hollywood'daki Sherwood Oaks Experimental College'da senaryo dersi verme fırsatı verilmişti bana. 70'li yılların o günlerinde, Sherwood Oaks profesyonel bir okuldu ve dersleri de işin uzmanları veriyordu. Paul Newman, Dustin Hoffman ve Lucille Ball'un oyunculuk seminerleri; Tony Bill'in yapımcılık semineri; Martin Scorsese, Robert Altman ve Alan Pakula'nın yönetmenlik seminerleri; dünyanın bu alandaki en iyi isimlerinden John Alonzo ve Vilmos Zsigmond'un görüntü yönetmenliği seminerleri verdikleri türden bir okul. Yapımcılar, profesyonel yapım yönetmenleri, kameramanlar, kurgucular, yazarlar, yönetmenler ve senaryo danışmanları, hepsi gelip zanaatlarıyla ilgili dersler verirlerdi. Ülkenin en eşi benzeri bulunmayan sinema okuluydu orası.

Daha önce hiç senaryo dersi vermemiş olduğum için temel malzememi oluşturabilmek amacıyla kendi yazı ve okuma deneyimimin içine daldım.

İyi senaryo nedir? Kendime sorup durdum bunu. Ve çok geçmeden bazı cevaplar bulmaya da başladım. İyi bir senaryo okuduğunuz zaman, iyi olduğunu anlarsınız –daha ilk sayfadan, ilk sözcükten belli olur. Üslup, sözcüklerin sayfaya serilişi, hikâyenin kuruluş şekli, dramatik durumun hâkimiyeti, ana karakterin sunuluşu, senaryonun dramatik önermesi ya da işlenen sorun –bunların hepsinin kuruluşu ilk birkaç sayfa içinde tamamlanmıştır. *Çin Mahallesi*, *Beş Kolay Parça*, *Baba*, *Kanunun Kuvveti*, *Sosyete Kuaförü* ve *Başkanın Bütün Adamları*, bu anlamda mükemmel örneklerdir.

Çok geçmeden şunu anladım: Senaryo, görüntülerle anlatılan bir hikâyeydi. Dilbilgisindeki *isim* gibi de düşünülebilirdi. Bir konusu vardı ve genellikle, bir mekân ya da mekânlarda kendi "şey"leriyle uğraşan *kişi* ya da kişilerle ilgiliydi. *Kişi* ana karakterdi, *kişinin kendine ait olan şeyi yapması* da aksiyondu. Böyle baktığımda, iyi bir senaryonun, genel senaryo formuyla ortaklık taşıyan belirli kavramsal bileşenleri olduğunu gördüm.

Bu unsurlar belirli bir başı, ortası ve sonu olan bir yapı içinde, illa bu sırada olmasa da, dramatik olarak ifade edilir. Mali ortaklarımıza sunulan –aralarında *Baba*, *Gençlik Yılları*, *Rüzgârın Sesi*, *Alice Artık Burada Oturmuyor* ve diğerlerinin bulunduğu– kırk senaryoyu yeniden incelediğimde, perdeye nasıl aktarılmış olurlarsa olsunlar hepsinin bu temel kavramları içerdiğini gördüm.

Senaryo yazımına yönelik bu kavramsal yaklaşımı anlatmaya başladım derslerimde. Eğer bir yazar adayı bir senaryonun ne olduğunu, *neye benzediğini* bilirse, diye düşünüyordum, ormanda yol bulmaya yarayacak bir kılavuz çıkabilirdi ortaya.

Şimdi, yirmi beş yılı aşkın bir süredir bu yaklaşımı öğretiyorum derslerimde. Senaryo yazımına ve görsel hikâye an-

latımına etkili ve kapsamlı bir yaklaşımdır bu. Malzemem süreç içinde hem gelişti hem de dünyanın dört bir yanından binlerce öğrenci tarafından uygulandı. Bu kitaptaki ilkeler, sinema sektörü tarafından da olduğu gibi benimsenmiştir. Büyük film stüdyolarının ve yapım şirketlerinin, teslim edilecek senaryonun üç perdelik yapıda olmasını ve 2 saat 8 dakikadan, yani 128 sayfadan uzun olmamasını sözleşme şartı olarak getirmeleri hiç de alışılmadık bir durum değil artık. (Elbette istisnalar her zaman var.)

Öğrencilerimin çoğu büyük başarılar kazandılar: Anna Hamilton Phelan, benim atölye çalışmam sırasında *Maske*'yi yazdı, daha sonra *Sisteki Goriller*'i kaleme aldı; Laura Esquivel, *Acı Çikolata*'yı yazdı; Carmen Culver, *Gazap Kuşları*'nı yazdı; Janus Cercone, *Mucize Adam*'ı yazdı; Linda Elstad, *Divorce Wars* ile prestijli bir ödül olan Humanitas'ı aldı; ayrıca James Cameron (*Terminatör* ve *Terminatör 2: Mahşer Günü*, *Titanik*), Ted Tally (*Kuzuların Sessizliği*, *Tuzak*), Alfonso ve Carlos Cuarón (*Anamı Da!*, *Harry Potter ve Azkaban Tutsağı*), Ken Nolan (*Kara Şahin Düştü*), David O. Russell (Üç Kral, *Tesadüfler*) ve Tina Fey de (*Kötü Kızlar*) senaryo yazarlığı kariyerlerine başlarken bu malzemeyi kullanan isimlerden birkaçı.

Bu kitapla beraber *Senaryo* yaklaşık 40 baskı yapmış oldu, farklı edisyonlardan geçti ve 22 kadar dile çevrildi. Buna karaborsa baskıları da ekleyebiliriz belki, önce İran'da, sonra Çin'de, sonra Rusya'da.

Kitabı gözden geçirirken üzerinde durduğum filmlerin çoğunun 70'li yıllardan olduğunu ve daha çağdaş, insanların daha aşina olduğu filmler kullanmak istediğimi fark ettim. Ama kitaba dönüp başlangıçta kullandığım örneklere bakınca gördüm ki çoğu Amerikan sinemasının klasikleri arasına girmişti –*Çin Mahallesi*, *Harold ve Maude*, *Şebeke*, *Akbaba'nın Üç Günü* vb. filmler. Ve bunlar halâ, hem eğ-

lendiricilik hem de eğitimsel açıdan çok işe yarar durum dalar. Filmlerin çoğu bugün de yapıldıkları günkü kadar geçerliler. Yıllar geçtikçe çeşitli kalıplar değişse de, zaman içinde belirli bir ânı yakalamayı sürdürüyorlar; huzursuzluğun hüküm sürdüğü bir dönem, bir devrim ya da bugün de yaygın olan savaş karşıtı duygulara ayna tutan savaş filmleri gibi. Irak'taki kâbusun Vietnam'da yaşanan kâbustan pek bir farkı yok. Sonradan baktığımda gördüğüm şu: Senaryo yazımıyla ilgili 80'li yılların başında ortaya koyduğum ilkeler bugün de o gün oldukları kadar geçerli. Değişen sadece ifade biçimi olmuş.

Bu malzeme herkes için tasarlandı. Romancılar, oyun yazarları, dergi editörleri, ev kadınları, işadamları, doktorlar, oyuncular, kurgucular, reklam yönetmenleri, sekreterler, reklam ajansı yöneticileri ve üniversite profesörleri... Hepsi bundan yararlandı.

Bu kitaptaki amacım, ne yaptığınızı bilmenin getirdiği seçme hakkı, özgüven ve rahatlıkla oturup bir senaryo yazmanızı sağlamaktır. Daha önce de söylediğim gibi, *yazmakla ilgili en zor şey, ne yazacağını bilmektir*. Bu kitabı bitirdiğiniz zaman, profesyonel bir senaryo yazmak için *ne* yapmanız gerektiğini tamı tamına biliyor olacaksınız. Yapıp yapmamak sizin bileceğiniz iş.

Yetenek, Tanrı'nın bir armağanıdır; ya vardır sizde ya da yoktur. Ama yazmak kişisel bir sorumluluktur; ya yazarsınız ya da yazmazsınız.

1
Senaryo Nedir

"Farz et, ofisindesin... Önceden rastladığın güzel bir stenocu odana giriyor, sen de izliyorsun onu... Eldivenlerini çıkarıyor, cüzdanını açıp masanın üstüne boşaltıyor... İki on sentliği, bir beş sentliği, bir de kibrit kutusu var. Beşliği masada bırakıyor, iki onluğu tekrar çantasına koyuyor ve siyah eldivenlerini ocağa atıyor... Tam o sırada telefonun çalıyor. Kız telefonu açıyor, alo diyor -dinliyor- ve sonra kararlı bir sesle, "Hayatımda hiç siyah eldivenlerim olmadı," dedikten sonra kapatıyor... Sen birden gözlerini ofisinde gezdiriyorsun ve içeride, kızın her adımını izleyen bir başka adam daha olduğunu görüyorsun."

"Devam et," dedi Boxley, gülümseyerek. "Sonra ne oluyor?"

"Bilmem," dedi Stahr. "Ben sadece film uyduruyordum."

-Son Düş
F. Scott Fitzgerald

F. Scott Fitzgerald, 1937 yılı yazında her gün zil gibi içip, boğazına kadar borca batmış ve umutsuzluğun kuyusunda boğulmak üzereyken yeni başlangıçlar aramak ve senaryo yazarlığıyla kendini yeniden keşfetme umudu içinde Holly-

wood'a geldi. *Muhteşem Gatsby*, *Buruktur Gece*, *Cennetin Bu Yanı* ve tamamlanmamış *Son Düş*'ün yazarı, ABD'nin belki de en büyük romancısı, bir dostunun da ifade ettiği gibi, kurtuluşunu arıyordu.

Hollywood'da geçirdiği iki buçuk yıl boyunca senaryo yazımı zanaatını, "Çok ciddiye aldı," diye anlatıyor, tanınmış bir Fitzgerald uzmanı. "Bunun için ne kadar çaba harcadığını görmek, yüreğini parçalıyordu insanın." Bütün senaryolara birer romanmış gibi yaklaşıyordu Fitzgerald; ana karakterlerin diyalogları için kâğıda tek bir sözcük bile koymadan önce onlara uzun uzun arka plan hikâyeleri yazıyordu.

Eline gelen her iş için bunca yoğun bir hazırlıkla meşgulken, bir yandan da aklından hiç çıkmayan bir soruya cevap arıyordu: *Bir senaryoyu iyi kılan nedir?* Billy Wilder bir keresinde Fitzgerald için, "Musluk tamiri için çağrılan büyük bir heykeltıraş gibi," demişti. "Suyun akabilmesi için boruları nasıl bağlayacağını bilmiyordu."

Hollywood'da geçirdiği yıllar boyunca hep, söylenen sözler ile görülen resimler arasındaki "dengeyi" bulmaya çalıştı. Bu süre içinde, Erich Maria Remarque'ın *Üç Arkadaş* romanını uyarladığı için ismi bir kere jenerikte göründü (başrollerde Robert Taylor ile Margaret Sullavan vardı), ki filmin senaryosuna son halini veren de Joseph L. Mankiewicz'di. Sayısız filmin yeniden yazımları üzerine çalıştı, bunların arasında *Rüzgâr Gibi Geçti* ile uğraştığı korkunç bir hafta da vardı (Margaret Mitchell'ın romanında geçmeyen herhangi bir sözcüğü kullanması yasaklanmıştı), ancak *Üç Arkadaş*'ın ardından elindeki bütün projeler başarısızlıkla sonuçlandı. Joan Crawford için yazdığı *Sadakatsizlik* isimli bir senaryo, zinayı konu edindiği için iptal edildiğinden yarım kaldı. Fitzgerald, 1941 yılında öldüğünde, tamamlanmamış son romanı *Son Hükümdar* üzerinde çalışıyordu.

Kendisinin bir başarısızlık olduğuna inanarak öldü.

Fitzgerald'ın yolculuğu her zaman çok ilgimi çekmiştir. En çok aklıma takılan da, ısrarla bir senaryoyu iyi kılanın ne olduğu sorusuna *yanıt* aramasıydı. Omuzlarına bütün ağırlığıyla çöken dış koşullar, karısı Zelda'nın hastaneye yatması, bir türlü kontrol altına alamadığı borçları ve yaşam tarzı, alkol düşkünlüğü, senaryo yazımı zanaatıyla ilgili güvensizliğini arttırmıştı şüphesiz. Evet, burada kendinizi yanıltmayın sakın: Senaryo yazarlığı bir zanaattır ve öğrenilebilir. Ancak Fitzgerald gece gündüz çalışmasına, disiplinli ve sorumlu davranmasına rağmen bıkmadan usanmadan peşinde koştuğu sonuçlara ulaşmayı başaramamıştı.

Neden?

Bunun tek bir yanıtının olduğunu sanmıyorum. Ancak kitaplarına, yazdıklarına ve mektuplarına bakınca, bir senaryonun *ne* olduğundan hiçbir zaman tam anlamıyla emin olamadığı çıkıyor ortaya; Fitzgerald hep, doğruyu yapıp yapmadığıyla, başarılı bir senaryo yazması için uyması gereken kurallar olup olmadığıyla uğraşmış.

Berkeley'de, California Üniversitesi'nde İngiliz edebiyatı eğitimi alırken, derslerimden biri için *Buruktur Gece*'nin birinci ve ikinci baskılarını okumuştum. Roman, hastalarından biriyle evlenen ve hastası yavaş yavaş iyileşirken kendisi sonunda "tükenmiş bir adam" haline gelene kadar yaşama gücünü yitiren bir psikiyatristin hikâyesiydi. Fitzgerald'ın tamamladığı son eser olan kitap teknik bakımdan kusurlu, ticari olarak da başarısız olarak değerlendiriliyordu.

Romanın ilk baskısı, Kitap 1, Dick ve Nicole Diver'ın çevrelerine girmekle ilgili gözlemlerini anlatan genç aktris Rosemary Hoyt'un bakış açısından yazılmıştı. Rosemary, Fransa'da Cap d'Antibes sahilinde, Diver'ların

kumsaldaki gezintilerini izlemektedir. İzlemeyi sürdürdükçe, en azından kendi bakış açısından, hayatlarındaki her şey yolunda giden güzel bir çift görür. İdeal bir çift olduklarını düşünür. Zengin, güzel, zeki, sanki herkesin olmak isteyeceği şeyin vücut bulmuş halleri gibidirler. Ancak romanın ikinci kitabı, Dick ve Nicole'un yaşamlarına odaklanır ve biz, Rosemary'nin bakış açısından gördüğümüzün sadece bu ikilinin etrafa sergiledikleri ilişki olduğunu öğreniriz; ilk öğrendiğimiz gerçeği yansıtmamaktadır. Diverların, onları duygusal ve ruhsal olarak hırpalayan, hatta sonunda yıkıma götürecek kadar ciddi sorunları bulunmaktadır.

Buruktur Gece'nin ilk baskısı yayımlandığında satışlar iyi gitmedi ve Fitzgerald, muhtemelen çok fazla içtiğini ve hayal gücünden ödün verdiğini düşündü. Hollywood deneyimine de dayanarak, ana karakterlerini yeterince erken devreye sokmadığı sonucuna vardı. Editörü Maxwell Perkins'e, "*Doğru* başlangıcın –İsviçre'deki genç psikiyatrist– romanın ortasına tıkıştırılması büyük hata," diye yazmıştı. İkinci baskı yapıldığında, birinci bölüm ile ikinci bölümün yerlerini değiştirmeye ve romanı Diver'ların flörtü ile evliliklerinin gizemini açıklamak için savaş zamanı İsviçre'sinde Dick Diver ile açmaya karar verdi. Öyle de yaptı. Kitabı, ana karakter Dick Diver üzerine odaklanarak açtı. Ancak bu da işe yaramayınca darmadağın oldu Fitzgerald. Roman, Fitzgerald'ın dehası yıllar sonra nihayet anlaşılıncaya kadar ticari başarıya ulaşamadı.

Beni sarsan, Fitzgerald'ın *görmediği* şeydi. Açılışta Rosemary'nin Diverları nasıl gördüğüne odaklanmak, romansal olmaktan ziyade sinemasaldı. Genel çekim gibi, karakterleri başkalarının onları gördüğü gibi kurmak, muhteşem bir sinemasal açılıştı. Bu ilk baskıda Fitzgerald, bu örnek çiftin dünyaya nasıl göründüklerini *göste-*

riyordu bize; güzel, zengin, hiçbir eksikleri yokmuş gibi. Dış dünyaya nasıl göründüğümüz, hiç şüphesiz, kapalı kapılar ardında gerçekten kim olduğumuzdan çok farklıdır. Kişisel düşüncem, Fitzgerald'ı o muhteşem açılışı değiştirmeye iten, senaryo yazım zanaatıyla ilgili kendine güvensizliğiydi.

F. Scott Fitzgerald, kelimenin tam anlamıyla iki dünya arasında; bir yazar olarak dehası ile bu dehayı senaryo formunda ifade etme yetersizliği ve kendine yönelik şüpheleri arasında sıkışmış bir yazardı.

Senaryo yazarlığı belirli, tanımlı bir zanaattır; belirli, tanımlı bir sanattır. Yıllar içinde binlerce ve binlerce senaryo okudum ve her seferinde belli başlı noktalara dikkat ettim. Birincisi, sayfada nasıl duruyor? Çok boşluk var mı, paragraflar çok mu yoğun, çok mu sıkışık, diyaloglar çok mu uzun? Tersi de doğrudur bunun: Sahne tarifleri çok mu ince, diyalog çok mu cılız? Bir sözcük bile okumadan önce evvela sayfada nasıl "göründüğü"ne bakılır. Hollywood'da bir senaryonun sayfa üzerinde nasıl göründüğüne bakılarak ne çok kararlar alındığına inanamazsınız; bir profesyonel ya da profesyonel olmaya çalışan biri tarafından yazılıp yazılmadığını rahatlıkla anlayabilirsiniz.

Herkes senaryo yazıyor; en sevdiğiniz lokantadaki garsondan şoförünüze, doktorunuzdan avukatınıza ya da her zaman gittiğiniz kafede size beyaz çikolatalı latte hazırlayan kahvecinize kadar. Geçen yıl, Amerikan Yazarlar Birliği'nde yetmiş beş bin senaryo tescil ettirildi ve bunların arasından belki dört ya da beş yüz tanesi filme aktarıldı.

Bir senaryoyu diğerinden daha iyi kılan nedir? Pek çok yanıt var şüphesiz, çünkü her bir senaryo yegânedir. Ama oturup yılın altı ayını bir senaryo yazmaya ayırmak istiyorsanız, öncelikle bir senaryonun *ne* olduğunu –*senaryonun doğasının ne olduğunu*– bilmeniz gerekir.

Nedir senaryo? Bir filmin kılavuzu ya da taslağı mıdır? Bir yol haritası ya da bir şema mıdır? Ya da belki, ipe dizilmiş inciler gibi, diyalog ve betimlemeyle birbirine bağlanmış görüntüler, sahneler ve sekanslar dizisi midir? Belki de sadece bir rüyanın görüntüye dökülmüş halidir?

En azından şunu söyleyebiliriz: Senaryo bir roman değildir, bir tiyatro oyunu hiç değildir. Elinize bir roman alıp onun temel doğasını tanımlamaya çalıştığınızda dramatik aksiyonun, yani olaylar dizisinin genellikle ana karakterin zihninde gerçekleştiğini görürsünüz. Olaylar dizisinin karakterin gördüğü haliyle, onun bakış açısıyla açılıp ilerlediğini görürüz. Karakterin düşüncelerinin, duygularının, coşkularının, sözlerinin, yaptıklarının, anılarının, düşlerinin, umutlarının, hırslarının, fikirlerinin ve daha pek çok özelliğinin sırdaşı oluruz. Karakter ile okuyucu, hikâyenin duygu dünyası içinde birlikte savrularak macerayı omuz omuza yaşarlar. Nasıl harekete geçtiklerini, neler hissettiklerini, nasıl tepki verdiklerini ve sorunları nasıl çözdüklerini biliriz. Ortaya başka karakterler çıkıp anlatıya dahil olduklarında hikâye onların bakış açılarını da kucaklar, ama olaylar dizisinin asıl sürükleyici gücü, sonuçta gene ana karakterde kalır. Hikâye kimin hakkındaysa ana karakter odur. Roman söz konusu olduğu zaman, olup bitenler karakterin kafasının içinde cereyan eder, yani dramatik aksiyonun *zihin coğrafyasında.*

Tiyatro oyunu farklıdır. Tiyatro oyununda aksiyon ya da olaylar dizisi sahne kemerinin altında cereyan eder. Seyirci de sahnenin dördüncü duvarı haline gelir; karakterlerin düşündüklerine, hissettiklerine, söylediklerine yani bütün yaşadıklarına kulak misafiri olur. Karakterler umutlarını ve düşlerini anlatırlar, geçmiş ve gelecek planlarını, ihtiyaçlarını ve arzularını, korkularını ve çatışmalarını konuşurlar. Böyle bir durumda oyundaki eylem, dramatik aksi-

yonun *dili* içinde gerçekleşir; duygular, eylemler, coşkular kelimelerle ifade bulur.

Senaryo farklıdır. Filmler farklıdır. Film, temel bir olaylar dizisini sahneye uyarlayan görsel bir ortamdır; resimlerle, görüntülerle, film parçaları ve bölümleriyle uğraşır: Bir saatin tik tak tik tak ilerlediğini, bir pencerenin açıldığını, uzakta birisinin sigara içerek balkondan eğildiğini görürüz; arabalarıyla yola koyulan iki kişi gülüşürken arkada bir telefonun çaldığını, bir bebeğin ağladığını, bir köpeğin havladığını duyarız... Mesele "Resimler oluşturmaktır." Senaryonun doğasında resimler vardır. Bir tanımlama gerekirse şunu söyleyebiliriz: Senaryo, içinde diyalog ve betimlemeler barındıran, dramatik yapının bağlamına yerleştirilmiş ve resimlerle anlatılan bir hikâyedir.

Bu onun temel doğasıdır; tıpkı kayanın sert, suyun ıslak olması gibi.

Senaryo resimlerle anlatılan bir hikâye olduğuna göre bütün hikâyelerin ortak noktası nedir, diye sorabiliriz kendimize. Hepsinin bir başı, bir ortası ve bir sonu vardır; Jean-Luc Godard'ın dediği gibi illa bu sıralamayla olması gerekmez. Senaryolarda, *biçimi* yaratan temel bir çizgisel yapı bulunur ve bu yapı, olaylar dizisinin tek tek bütün unsurlarını ya da parçalarını yerli yerinde tutar.

"Yapı"nın prensibini anlamak için sözcüğün kendisiyle başlamak önemli. "Yapı" (structure) sözcüğünün kökünün, yani "struct"ın, bu kısmıyla ilişkili iki anlamı var. Birincisi, "inşa etmek" ya da "parçaları bir araya getirerek bir şeyi ortaya çıkarmak." Bina inşa etmek ya da araba imal etmek gibi. İkinci anlam ise "parçalar ile bütün arasındaki ilişkidir."

Parçalar ve bütün. Önemli bir ayrışma. Nedir parçalar ile bütün arasındaki ilişki? Birini diğerinden nasıl ayırt edersiniz? Satranç oyununu düşünelim örneğin. Dört parçadan oluşan bir bütün: (1) Taşlar: Şah, vezir, fil, piyonlar,

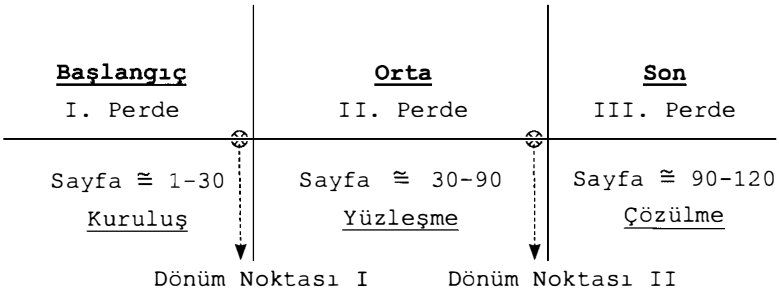
atlar, vs. (2) Oyuncu(lar), evet birisinin oynaması gerekiyor; ister başka bir oyuncuyla, ister bir bilgisayara karşı. (3) Oyun tahtası, çünkü o olmadan oynayamazsınız, ve (4) kurallar, çünkü kurallara uygun oynamazsanız satranç da oynayamazsınız. Bu dört parça –taşlar, oyuncu(lar), oyun tahtası ve kurallar– bir bütüne tamamlanır ve sonuçta ortaya satranç oyunu çıkar. Oyunu belirleyen, bu parçalar ile bütün arasındaki ilişkidir.

Aynı ilişki bir hikâye için de geçerlidir. Bütün olan hikâyedir, hikâyeyi oluşturan unsurlar ise –aksiyon, karakterler, çatışmalar, sahneler, sekanslar, diyalog, eylem, I'inci, II'nci ve III'üncü perdeler, olaylar, bölümler, hadiseler, müzik, mekânlar, vs.– parçalardır. Parçalar ile bütün arasındaki bu ilişki de hikâyeyi ortaya çıkarır.

İyi yapı, buz küpü ile su arasındaki ilişki gibidir. Buz küpünün belirli bir kristalize yapısı, suyun da belirli bir moleküler yapısı vardır. Peki, buz eriyip suya dönüştüğünde hangi molekülün suya, hangisinin buza ait olduğunu söyleyebilir misiniz? Yapı, yerçekimi gibidir: Hikâyeyi bir arada tutan zamktır; hikâyenin zemini, temeli, omurgası ve iskeletidir. Parçalar ile bütün arasındaki bu ilişkidir, senaryoyu da bir arada tutar. Senaryoyu senaryo yapan budur. Bu, dramatik yapının paradigmasıdır.

Paradigma bir model, bir örnek, bir kavramsal tasarıdır. Bir masanın paradigması örneğin bir yüzey ve dört ayaktır. Bu paradigma içinde alçak bir masamız da olabilir; yüksek, dar ya da geniş bir masamız da. Ayrıca yuvarlak da olabilir bu masa; kare, dikdörtgen ya da sekizgen şeklinde de; öte yandan cam olabilir, ahşap, plastik, ferforje ya da her neyse, ama paradigma değişmez. Baştaki gibi kalır: Bir yüzey ve dört ayak. Aynı, bir bavulun bavul olarak kalması gibi; ne kadar büyük ya da küçük olduğunun hiç önemi yoktur, keza biçiminin de. Neyse odur.

Bir senaryoyu resim gibi duvara asabilseydik şöyle görünürdü:



Bu, senaryonun *paradigma*sıdır ve şu parçalardan oluşur:

I. PERDE – KURULUŞ

Senaryo resimlerle anlatılan bir hikâyeyse, bütün hikâyelerin ortak noktası nedir? Hepsinin bir başlangıcı, ortası ve sonu vardır; söylediğimiz gibi illa bu sırada olması gerekmez. Ve senaryo, içinde diyalog ve betimlemeler barındıran, dramatik yapının bağlamına yerleştirilmiş, resimlerle anlatılan bir hikâyedir.

Aristo, dramatik aksiyonun üç birlik kuralından bahseder: Zaman birliği, mekân birliği ve eylem birliği. Sıradan bir Hollywood filmi yaklaşık iki saat sürer. 120 dakika. Hollywood ürünü olmayan filmler biraz daha kısa sürer, ama bu eğilim uluslararası sinema dilinde köprüler kuruldukça yavaş yavaş değişiyor. Kısacası, pek çok durumda filmler aşağı yukarı iki saat sürer. Standart bir uzunluktur bu ve günümüzde bir yönetmen ile bir prodüktör Hollywood'da anlaşma imzaladıkları zaman şu maddeye de imza atmış olurlar: Film tamamlandığında iki saat sekiz dakikadan uzun olmayacak. Bu da yaklaşık 128 sayfalık bir senaryo demektir. Neden? Çünkü bu yıllar içinde ortaya çıkmış, ekonomik bir karardır. Bu kurala göre yazıldığında, Hollywood'da bir stüdyo

film çekmenin dakika başına maliyeti on bin ile on iki bin dolar arasında değişir (ve her yıl biraz daha artar). Ayrıca, iki saatlik bir filmin sinema salonları için somut bir avantajı vardır; gün başına daha fazla sayıda gösterim imkân sağlar. Daha çok gösterim daha çok kazanç, daha çok sinema salonu daha çok gösterim anlamına gelecek, bu da daha çok kazanç getirecektir. Sinema eğlence endüstrisidir sonuç olarak; ancak günümüzde film yapmanın maliyeti, gelişen teknolojiyle birlikte böylesine artarken aslında eğlenceden çok, bir endüstridir.

Senaryodaki bölümleme şöyle oluyor: Bir senaryo sayfası yaklaşık olarak perdede ya da ekranda geçen bir dakikaya denk gelir. Senaryo ister çok hareketli bir aksiyon filmi olsun, ister sırf konuşmadan ibaret ya da bu ikisinin karışımı bir film olsun, fark etmez. Genel olarak bir senaryo sayfası perdede geçen bir dakikaya eşit kabul edilir. Güzel, insanı rahatlatan bir kural. İstisnaları da var elbette. *Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği* filminin senaryosu sadece 118 sayfadır, ama film 3 saatten uzun sürer.

I. Perde, yani başlangıç, dramatik aksiyonun yaklaşık yirmi ila otuz sayfalık bir birimidir. Bu birim, *Kuruluş* olarak bildiğimiz dramatik bağlam içinde yer alır. Bağlam derken bir şeyin yerli yerinde, bir arada durduğu alanı kastediyoruz, bizim örneğimizde bu, içerik. Örnek verecek olursak, bir bardağın içindeki boşluk, yani alan, bağlamdır; içeriğin yerinde durmasını sağlar –ister su olsun, ister bira, süt, kahve, çay ya da meyve suyu, fark etmez. Daha yaratıcı olmak istersek kuru üzüm, yaş üzüm, jelibon, fındık falan da koyabiliriz bardağa, ama içerdeki alan aynı kalır. Bağlam, içeriği barındıran, bir arada tutan alandır.

Dramatik aksiyonun bu biriminde, I. Perde'de, senaryo yazarı hikâyenin *kuruluşunu* gerçekleştirir, karakterlerini ortaya çıkarır, filmin dramatik önermesini (filmin ne hak-

kında olduğunu) devreye sokar, içinde bulunulan durumu (filmde olup bitenlerin içinde bulunduğu koşulları) açıklar ve yaratıcı dünyasının sakinleri arasında bulunan ana karakter ile diğer karakterler arasındaki ilişkileri yaratır. Yazar olarak bunu yapmak için aşağı yukarı on dakikanız vardır. Çünkü seyirciler bilerek ya da bilmeyerek bir filmi beğenip beğenmediklerine bu süre içinde karar verirler. Ne olup bittiğini anlayamazlarsa ve filmin girişi bulanık ya da sıkıcıysa dikkatleri dağılmaya başlar.

Kendiniz kontrol edin. Gelecek sefer sinemaya gittiğinizde küçük bir alıştırma yapın: Filmi beğenip beğenmediğinize karar vermenizin ne kadar sürdüğüne bakın. Gidip büfeden bir şeyler almayı düşünmeye ya da koltuğunuzda kıpırdanıp durmaya başladıysanız bu önemli bir işarettir; eğer bu oluyorsa, filmi yapanlar büyük bir ihtimalle sizi bir seyirci olarak kaybettiler demektir. On dakika, senaryonun on sayfasıdır. Dramatik aksiyonun bu ilk on sayfalık biriminin, senaryonun en önemli bölümü olduğunu ne kadar vurgulasam azdır.

Amerikan Güzeli'nde (Alan Ball), evin kızı Jane (Thora Birch) ile erkek arkadaşı Ricky'nin (Wes Bentley) kısa bir açılış video sahnesinden sonra Lester Burnham'ın (Kevin Spacey) oturduğu sokağı görür ve dış ses olarak ilk sözlerini duyarız: "Adım Lester Burnham. Kırk iki yaşındayım. Bir seneye kalmadan ölmüş olacağım... Zaten bir tür ölü sayılırım." Sonra Lester'ı güne başlarken görürüz. Uyanır ve mastürbasyon yapar (günün en güzel zamanı, diye de ekler), ardından ailesi ile ilişkisini görürüz. Bütün bunların kuruluşu ve bize sunuluşu ilk birkaç sayfa içinde gerçekleşir, derken öğreniriz ki: "Karımla kızım benim tam bir zavallı olduğumu düşünüyorlar ve haklılar... Bir şeyi kaybettim ben. Ne olduğunu bilmiyorum, ama bir şeyi kaybettim... Kendimi uyuşturulmuş hissediyorum... Ama tabii, kaybet-

tiğimi geri almak için asla çok geç değil." Bu bize hikâyenin ne hakkında olduğunu anlatır: Lester kaybettiği ya da vazgeçtiği yaşamını yeniden kazanacak, yeniden tam, bütün bir insan olacaktır. Senaryonun ilk birkaç sayfası içinde ana karakteri, dramatik önermeyi ve durumu öğreniriz.

Ç*in Mahallesi*'nde (Robert Towne), birinci sayfada ana karakter Jake Gittes'in (Jack Nicholson) "gizli soruşturmalar"da uzmanlaşmış, pespaye bir özel dedektif olduğunu öğreniriz. Curly'ye (Burt Young) karısının parkta cinsel ilişkiye girdiği sırada çekilmiş fotoğraflarını gösterirken *görürüz* bunu. Gittes'in bu tip soruşturmalara bir yatkınlığı olduğunu da görürüz ayrıca. Birkaç sayfa sonra Mrs. Mulwray (Diane Ladd) ile tanışırız. Kadın, "kocamın kimle ilişkisi var" sorusunun yanıtını bulması için Gittes'i tutmak ister. Bu, filmin dramatik önermesidir, çünkü buna verilecek cevap bizi hikâyeye yönlendirecek olan şeydir. Dramatik önerme, filmin ne hakkında olduğudur; hikâyeyi sonuca doğru götürecek olan dramatik itkiyi sağlar.

Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği'nde (Fran Walsh, Philippa Boyens ve Peter Jackson. J.R.R Tolkien'in kitabı esas alınmıştır), senaryonun ilk altı sayfasından yüzüğün tarihini ve cazibesini öğreniriz. Her üç hikâyenin de kuruluşunu gerçekleştiren, güzel bir açılıştır. Bu açılış, Gandalf, Shire'a gelirken hikâyeyi de kurar. Frodo (Elijah Wood), Bilbo Baggins (Ian Holm), Sam (Sean Astin) ve diğerleriyle karşılaşırız, nasıl yaşadıklarını görürüz ve yüzükle tanıştırılırız. Ayrıca, Orta Dünya'yı da şöyle bir görürüz. Bu açılış, devam filmleri *İki Kule* ve *Kralın Dönüşü* de dahil, *Kardeşlik*'in devamının kuruluşunu gerçekleştirir.

Şahit'te (Earl Wallace ve William Kelley), ilk on sayfa Pennsylvania'nın Lancaster kasabasındaki Amiş cemaatinin dünyasını gösterir bize. Senaryo, Rachel'ın (Kelly McGillis) kocasının cenaze töreniyle açılır, ardından Rac-

hel ile birlikte Philadelphia'ya gideriz, orada çocuğu, gizli görevdeki bir polisin öldürüldüğüne şahit olur. Olaylar Rachel'ın bir başka polis olan ana karakter John Book (Harrison Ford) ile ilişkisine doğru yönelir. Bütün birinci perde, dramatik önerme ile durumun ortaya çıkmasını ve Amiş bir kadın ile Philadelphia'lı bıçkın bir polis memurunun ilişkisinin kurulmasını sağlayacak şekilde tasarlanmıştır.

II. PERDE – YÜZLEŞME

I. Perde, dramatik aksiyonun yaklaşık altmış sayfalık bir birimidir ve I. Perde'nin sonundan, aşağı yukarı yirmi ila otuzuncu sayfalardan başlayarak II. Perde'nin sonuna, yani seksen beş ya da doksanıncı sayfalara kadar devam eder. Bu birim *Yüzleşme* olarak bildiğimiz bağlamın içindedir. II. Perde boyunca ana karakterin önüne sürekli engeller çıkar ve onu dramatik gereksinimini gerçekleştirmekten alıkoyar. Dramatik gereksinim, *karakterin senaryo boyunca kazanmak, elde etmek ya da başarmak istediği şeydir*. Karakterinizin dramatik gereksinimini bilirseniz, onun önüne engeller koyabilirsiniz. Böylelikle hikâyeniz, dramatik gereksinimini gidermek için engel üzerine engel aşan karakteriniz haline gelir.

Soğuk Dağ'da Inman (Jude Law), yuvası Soğuk Dağ'a dönmek için yüzlerce kilometre sürecek büyük bir mücadele verir. Hem içsel hem de dışsaldır bu dramatik gereksinim: Inman'ın, savaş öncesinde yüreğinde yer tutan bir yere dönme arzusudur ve Soğuk Dağ ayrıca onun yaşadığı, büyüdüğü, âşık olduğu Ada'nın (Nicole Kidman) bulunduğu yerdir. Yuvaya dönme arzusu, dramatik gereksinimi, engel üzerine engelle karşılaşır, ama o sonunda başarısızlığa da uğrasa onları aşmak için canını dişine takar. Bütün film, kelimenin tam anlamıyla, savaşın engellerini aşma ve hayatta kalma iradesi üzerinedir.

Bir dedektif hikâyesi olan *Çin Mahallesi*'nin II. Perłe'sinde, Jake Gittes'in, kendisini Hollis Mulwray cinaʏetinin sorumlularını ve su skandalının arkasında kimin ɔlduğunu bulmaktan alıkoymaya çalışanlarla yaşadığı ihilaf anlatılır. Gittes'in karşılaştığı ve üstesinden geldiği ɛngeller, hikâyenin dramatik aksiyonunu belirler. *Kaçak* ilmine bakın. Bütün hikâyeyi sürükleyen, ana karakterin, ːarısının katilini adalete teslim etmeye yönelik dramatik ɡereksinimidir. II. Perde, karakterinizin önüne çıkardığınız ɛngellerle uğraşacağı yerdir. Hikâye boyunca onu ileri doğu iten şey nedir? Ne istemektedir ana karakteriniz? Dramatik gereksinimi nedir? *Yüzüklerin Efendisi: İki Kule*'de, ɔütün film Frodo, Sam ve Kardeşlik'in engel üstüne engelle ːarşılaşıp onları aşmaya çalışmalarını ve bu süreci içerir ʏe sonunda Miğfer Dibi'nde filmin zirvesini oluşturan saʏaşa varılır.

Drama çatışmadır. Çatışma yoksa harekete geçen kimse le yoktur; harekete geçen kimse yoksa kahraman da yokur; kahraman yoksa bir hikâye de yoktur; hikâye yoksa seıaryo da yoktur.

III. PERDE – ÇÖZÜLME

III. Perde, dramatik aksiyonun yaklaşık yirmi ila otuz ayfalık bir birimidir ve II. Perde'nin sonundan, yani seken beş ila doksanıncı sayfalardan başlayarak senaryonun onuna kadar devam eder. *Çözülme* olarak bildiğimiz draːatik bağlamın içinde yer alır. Sanırım şunu unutmamak erek. Çözülme, filmin sonu demek değildir; *çözülme, çözüm anlamına gelir*. Senaryonuzdaki çözüm nedir? Ana ːarakteriniz yaşıyor mu, ölüyor mu? Başarıyor mu, başaraıyor mu? Evleniyor mu, evlenemiyor mu? Yarışı kazanıyor ːu, kazanamıyor mu? Seçimi kazanıyor mu, kazanamıyor ːu? Canını kurtarıyor mu, kurtaramıyor mu? Kocasını terk

ediyor mu, edemiyor mu? Eve sağ salim dönüyor mu, dönemiyor mu? III. Perde, hikâyenin çözüldüğü, çatışmaların durulduğu ve sonuçlarının ortaya çıkmaya başladığı birimdir. Son ya da bitiş değildir; son dediğimiz, senaryonun son sayfasında gördüğümüz belirli bir sahne, plan ya da sekanstır.

Baş, orta ve son; I. Perde, II. Perde, III. Perde. *Kuruluş*, *Yüzleşme*, *Çözülme* –bunlar, bütünü meydana getiren parçalar.

Yalnız, burada başka bir soru çıkıyor karşımıza: Eğer bu parçalar bütünü, senaryoyu meydana getiriyorsa, I. Perde'den (*Kuruluş*) II. Perde'ye (*Yüzleşme*) nasıl geçiyoruz? Ve aynı şekilde, II. Perde'den III. Perde'ye (*Çözülme*) nasıl geçiyoruz? Yanıt, birinci ve ikinci perdelerin ikisinin de sonunda birer *Dönüm Noktası* yaratmaktır.

Olay akışı içinde ortaya çıkıp bütün akışın yönünü değiştiren her tür olay, gelişme ya da hadiseye *Dönüm Noktası* denir. Bizim örneğimizde Dönüm Noktası I, olay akışını II. Perde'ye yöneltir ve Dönüm Noktası II de III. Perde'ye. Dönüm Noktası I, I. Perde'nin sonunda, yirmi ila yirmi beşinci ya da otuzuncu sayfalarda meydana gelir.

Dönüm Noktası, daima ana karaktere ait bir işlevdir. *Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği*'nde Dönüm Noktası I, yolculuğun başlamasıdır, yani Frodo ve Sam'in Shire'dan ayrılıp Orta Dünya'ya doğru yola çıktıkları an. Dönüm Noktası II ise Kardeşlik'in Lothlorien'e ulaştığı ve Galadriel'in (Cate Blanchett) Frodo'ya, yüzüğün Hüküm Dağı'na ulaşmaması halinde Orta Dünya'yı bekleyen kaderi anlatmasıdır. Frodo, aynen *Matrix*'teki Neo (Keanu Reeves) gibi, gönülsüz bir kahraman haline gelir. Neo da *Matrix*'te (Larry ve Andy Wachowski) sorumluluk gömleğini Dönüm Noktası I'de üzerine geçirir: Yani, "seçilmiş kişi" olarak yolculuğuna Dönüm Noktası I'de başlar. Hikâyenin gerçek başlangıcı burasıdır.

Matrix'e baktığımızda, birinci ve ikinci dönüm noktalarının net olarak ortaya konduğunu görürüz. Dönüm Noktası I'de Neo, kırmızı hapı seçer ve II. Perde onun yeniden doğduğu anda başlar. Dönüm Noktası II'de, Neo ve Trinity (Carrie-Anne Moss), Morpheus'u (Laurence Fishburne) kurtarırlar ve ancak o zaman Neo, "seçilmiş kişi" olduğu gerçeğini kabul eder.

Dönüm noktaları senaryoda temel bir amaca hizmet eder. Hikâyenin ilerlemesinin yanı sıra mekâna bağlı kalmasını da sağlarlar. *Çin Mahallesi*'nde Jake Gittes, mevki sahibi bir adamın karısı tarafından, kocasının bir ilişkisi olup olmadığını bulması için tutulur. Gittes adamı izler ve bir kızla birlikte görür. Bu Kuruluş'tur. Dönüm Noktası I, Mr. Mulwray'nin "aşk yuvası"nda yakalandığına ilişkin bir gazete haberinin yayımlanmasıyla gelir. Bu, *gerçek* Mrs. Mulwray'nin avukatıyla birlikte ortaya çıkıp Jake Gittes'e dava açmak ve lisansını iptal ettirmekle tehdit ettiği andır. Eğer *bu kadın* gerçek Mrs. Mulwray ise Jake Gittes'e tutan kadın kimdir? Ve *neden* tutmuştur? O halde sahte Mrs. Mulwray'yi *kim* tutmuştur? Ve *neden* tutmuştur? Gerçek Mrs. Mulwray'nin gelmesi olayların akışına bağlanır ve akışı başka bir yöne çevirir, ki filmde bu, II. Perde'dir. Hikâyenin ilerlemesidir bu, çünkü Jake Gittes artık kendisine kimin tuzak kurduğunu ve bunun nedenini bulmak zorundadır. Yanıt, filmin geri kalanını oluşturur.

Soğuk Dağ'da Inman, yaraları iyileştiği sırada Ada'dan bir mektup alır. Ada, dış ses olarak mektupta şunu söylemektedir: "Bana geri dön. Rica ediyorum, geri dön bana." Inman başını sallar, kararını vermiştir: Orduyu terk edecek ve Ada'ya, Soğuk Dağ'a, yani yüreğindeki yere dönecektir.

Dönüm Büyük, dinamik sahneler olması gerekmez. İçinde bir kararın verildiği, sakin sahneler de olabilirler. Inman örneğinde olduğu gibi ya da Frodo ile Sam'in

Shire'dan ayrılmaları gibi. *Amerikan Güzeli*'nde, Lester Burnham ile karısının kolej basketbol maçını izledikleri ve devre arasında kızlarının arkadaşı Angela'yı (Mena Suvari) gördükleri sekansa bakın örneğin. Hikâyeyi ileri götüren ve Lester'ın duygusal özgürleşme yolculuğunu başlatan bir sekanstır bu. *Matrix*'te Dönüm Noktası I, Neo'ya kırmızı hap ya da mavi hap seçeneğinin sunulmasıdır. Neo, kırmızı hapı seçer ve hikâye de gerçek anlamda başlamış olur. I. Perde'nin tamamı, Neo'yu bu ana getirecek unsurların kurulması üzerinedir.

Unutmayın, paradigma, senaryonun *biçimi*, yani nasıl göründüğüdür. Benim bir senaryo üzerinde işaretlediğim sayfa numaraları, hikâyenin bir sonraki seviyeye *nasıl* geçtiğini değil, aşağı yukarı *nerede* geçtiğini gösteren bir kılavuzdur sadece. Bunu nasıl yaptığınız size kalmıştır. Önemli olan biçimidir senaryonun, dönüm noktalarının gerçekleştiği sayfa numaraları değil. Olaylar dizisi içinde pek çok Dönüm Noktası olabilir, ama ben sadece Dönüm Noktası I ve II üzerine odaklanırım, çünkü bu ikisi senaryonun dramatik yapısının temeli olacak şekilde hikâyeye sabitlenen anlardır.

Dönüm Noktası II de Dönüm Noktası I gibidir, yani hikâyeyi II. Perde'den III. Perde'ye ilerletir ve söylediğim gibi, genellikle senaryonun seksen ve doksanıncı sayfaları arasında bulunur. *Çin Mahallesi*'nde Dönüm Noktası II, Jake Gittes'in Hollis Mulwray'nin öldürüldüğü gölette kemik çerçeveli bir gözlük bulmasıdır. Gittes gözlüğün Mulwray'ye ya da onu öldüren kişiye ait olduğunu bilmektedir. Bu da bizi hikâyenin *Çözülme* aşamasına götürür.

Soğuk Dağ'daki Dönüm Noktası II, sakin bir andır. Inman, Sara (Natalie Portman) ile karşılaşıp onu ve bebeğini Kuzeylilerden kurtardıktan sonra Blue Ridge dağlarını gördüğü bir noktaya gelir. Şöyle yazılıdır senaryoda: "Oradadır evi, Ada oradadır. Inman devam eder." Hepsi bu, bu kadar

küçük, ama bu kadar duygu yüklü bir sahne: Inman evindedir artık. Bu da bizi III. Perde'ye, *Çözülme*'ye götürür.

Bütün iyi senaryolar paradigmaya uyar mı? Evet. Ancak bir senaryonun yapısının iyi ve paradigmaya uygun olması, onu iyi senaryo ya da iyi film yapmaya yetmez. Paradigma biçimdir, formül değil. Hikâyeyi bir arada tutan yapıdır.

Biçim ile formül arasındaki fark nedir? Diyelim ki bir palto ya da ceketin biçimi iki kol, bir ön ve sırttan ibarettir. Bu kol, ön ve sırt biçimi içinde siz istediğiniz kadar model, kumaş, renk ve beden değişikliği yapabilirsiniz ama biçim bozulmamış halde kalır.

Formül ise tamamen farklıdır, değişikliğe uğramaz Belirli unsurları bir araya getirirsiniz ve bunlar her defasında *tıpatıp aynı şekilde* ortaya çıkar. Söz konusu paltoyu seri üretim hattına koyduğunuzu düşünün; bütün paltolar aynı modelde, aynı kumaştan, aynı renkte, aynı kesimde ve aynı malzemeden olacaktır. Bedeni dışında paltoda bir değişiklik olmayacaktır. Ama bir senaryoyu düşünürseniz, benzersiz bir şeydir o, tamamen bireyseldir.

Paradigma formül değil, biçimdir. Hikâyeyi bir arada tutar. Omurgadır, iskelettir. Hikâye yapıyı belirler, yapı hikâyeyi değil.

Senaryonun dramatik yapısı, *dramatik bir çözülmeye doğru giden, birbiriyle ilgili olayların, bölümlerin, hadiselerin çizgisel bir düzenlemesi* olarak tanımlanabilir.

Bu yapısal bileşenleri nasıl devreye soktuğunuz senaryonuzun biçimini belirler. *Saatler* (Michael Cunningham'ın romanından uyarlama, senarist David Hare) üç ayrı zaman periyodunda anlatılır, ama belirli bir yapısı vardır. *Amerikan Güzeli* için de aynı şey geçerlidir; bütün hikâye, Woody Allen'ın *Annie Hall*'unda olduğu gibi geri dönüşlerle anlatılır. *Soğuk Dağ* da geri dönüşlerle anlatılır, ama belirli bir başlangıcı, ortası ve sonu vardır. *Yurttaş Kane* de geri

dönüşlerle anlatılır, ama bu, filmin biçimine zarar vermez.

Paradigma bir model, bir örnek ya da bir kavramsal tasarıdır; yapısı sağlam bir senaryonun nasıl göründüğüdür. Başlangıçtan sona doğru kat kat açılan olaylar dizisinin bir tür genel manzarasıdır.

İşleyen senaryolar paradigmayı izlerler. Ama gene de siz benim sözüme güvenmeyin. Bir filme gidin ve yapısını belirleyip belirleyemediğinize kendiniz bakın.

Bazılarınız buna inanmayabilir. Başlangıçlar, ortalar, sonlar; bunlara da inanmayabilirsiniz. Diyebilirsiniz ki, sanat da yaşam gibi, başlangıç ve son olmaksızın sadece devasa bir "orta"da asılı tek tek "anlar"dan başka bir şey değildir. Kurt Vonnegut, gelişigüzel dizilmiş "bir dizi rastgele an" diyor bunlara.

Aynı fikirde değilim.

Doğum? Yaşam? Ölüm? Burada bir başlangıç, orta ve son yok mu? İlkbahar, yaz, sonbahar ve kış; bu bir başlangıç, orta ve son değil mi? Sabah, öğle, akşam; hepsi aynı, ama farklı. Büyük uygarlıkların yükselişini ve çöküşünü düşünün; Mısır, Yunan, Roma; her biri küçük bir topluluğun tohumundan çıkıp kudretin doruğuna tırmanmış, sonra da çözülmüş ve tarihe karışmış.

Bir yıldızın doğumunu ve ölümünü düşünün ya da evrenin başlangıcını. Eğer, Büyük Patlama gibi, bir başlangıç varsa, bir son da olacak mı?

Vücudumuzdaki hücreleri düşünün. Ne sıklıkta yenileniyor, tazeleniyor, yeniden yaratılıyorlar? Yedi yılda bir; yedi yıllık bir döngü içinde vücudumuzdaki bütün hücreler doğuyor, görevlerini yerine getiriyor, ölüyor ve yeniden doğuyorlar.

Yeni bir işte, yeni bir okulda ya da yeni bir evde ilk gününüzü düşünün; yeni insanlar tanıyacak, yeni sorumluluklar üstlenecek ve yeni arkadaşlar edineceksiniz.

Senaryoların da bunlardan farkı yoktur. Belirli bir başlangıçları, ortaları ve sonları vardır, ama illa bu sırada olması şart değildir.

Eğer paradigmaya inanmıyorsanız ya da ilk kez Aristo tarafından ortaya konmuş olan üç perdelik yapıya inanmıyorsanız, gidin kendiniz bakın. Bir filme gidin –hatta pek çok filme gidin ve bakın, paradigmaya uyuyorlar mı, uymuyorlar mı?

Senaryo yazımıyla ilgileniyorsanız bunu zaten hep yapmalısınız. Gördüğünüz her film, bir filmin ne olduğuna – resimlerle anlatılan bir hikâye olduğuna– ilişkin kavrayışınızı ve farkındalığınızı geliştiren bir öğrenme sürecidir.

Ayrıca, biçim ve yapıya ilişkin farkındalığınızı geliştirmek için de okuyabildiğiniz kadar senaryo okumalısınız. Senaryoların çoğu kitap haline getirilmiştir ve bunları kitapçınızda bulabilirsiniz. Ya da Google üzerinden "screenplays" (senaryolar) diye arama yapıp bazı senaryoları indirmenizi sağlayacak sitelere ulaşabilirsiniz. Bunları bazıları ücretsiz, bazıları ücretlidir.

Öğrencilerimden okumalarını ve üzerinde çalışmalarını istediklerim arasında *Çin Mahallesi*, *Şebeke* (Paddy Chayefsky), *Amerikan Güzeli*, *Esaretin Bedeli* (Frank Darabont), *Sideways* (Alexander Payne ve Jim Taylor), *Matrix*, *Annie Hall* ve *Yüzüklerin Efendisi* gibi senaryolar bulunur. Eğitim sırasında mükemmel yardım sağlar bu senaryolar. Ama onları bulamıyorsanız, hangi senaryoyu bulursanız onu okuyun. Ne kadar çok okursanız o kadar iyi.

Paradigma işe yarar. Paradigma bütün iyi senaryoların *temelidir*. Paradigma, *dramatik yapının* temelidir.

2
Konu

"Rosebud... Belki kaybettiği bir şeydir... Görüyorsun, Mr. Kane elindeki hemen her şeyi kaybetmiş birisidir."

–Everett Sloane, "Rosebud"ın anlamı üzerine fikir yürütürken.
Yurttaş Kane
Herman Mankiewicz ve Orson Welles

Orson Welles'in *Yurttaş Kane*'i gelmiş geçmiş en iyi film olarak kabul edilir. Filmin daha ilk karesinden itibaren görsel olarak kurulur Kane karakteri. Sisler içinde açılır film, ilk gördüğümüz şey, üzerine K harfi işlenmiş tel örgülü yüksek bir demir parmaklıktır. Uzak arka planda, tepenin ucunda ıssız, devasa bir malikâne görünür. Yaklaştıkça etrafa yığılmış, kutular, sandıklar dolusu antikalar ve sanat eserleri görürüz her tarafa eski sanat eserleriyle karşılaşırız. Kocaman ağıllarda egzotik hayvanlar yaşamaktadır. Sonra kalenin içine keseriz; içinde yaşamdan başka her şeyin bulunduğu kalenin içine. Bunun ardından Yurttaş Kane olarak bilinen kişinin iyice yakınına geliriz, ağzından son sözleri çıkmaktadır fısıltıyla: "Rosebud." Camdan bir kâğıt ağırlığı parmaklarının arasından kayarak düşüp kırılır ve kayıp bir çocukluğun ilk küçük görüntüsünü görürüz, kardır bu.

Klasik bir gizem romanı gibi başlar film. Charles Foster Kane kimdir? Nedir? Rosebud kim ya da nedir? Sanki bu

soruları yanıtlar gibi, film seyredilen karanlık bir odaya keseriz. Oda sigara üstüne sigara içen gazetecilerle doludur ve Charles Foster Kane hakkında bir haber filmi izlenmektedir. Gerçeküstü bir adam, doyumsuz bir iştaha sahip, aşırılıkların adamı Charles Foster Kane.

Filmin montajını yapan büyük yönetmen Robert Wise, (*Batı Yakasının Hikâyesi*, *Neşeli Günler*, *Kum Taneleri filmlerinden birkaçı*) bir sohbetimiz sırasında, Welles'in söz konusu haber filmini önce çektiğini, sonra "gerçek" görünmesi için kendisine filmi buruşturtup montaj odasının zemininde sürüklettiğini anlatmıştı. Özgün, inandırıcı bir görüntü vermişti filme bu. Kane'in bütün yaşamı bir dakikadan kısa bir süre içinde kurulmuştu izleyici için; üstelik sözcüklerle değil, görüntülerle.

Yurttaş Kane, gerçek anlamda resimlerle anlatılan bir hikâyedir. Kane'in ölüm döşeğindeki son sözlerinin etrafında dönen yaşamının gizli anlamının peşinde bir filmdir. Bu filme "duygusal bir dedektiflik hikâyesi" derim ben, çünkü Rosebud'ın kim ve ne olduğu sorusu bizi Charles Foster Kane'in yaşamının üzerindeki örtüyü açmaya götürür. Filmin ne hakkında olduğu, bu soruya verilen cevaptır. Bu yanıt, senaryonun konusudur.

Bir senaryo yazmak için neye ihtiyacınız var? Bir fikre hiç şüphesiz, ama zihninizde sadece bir fikirle oturup senaryo yazamazsınız. Fikir, çok gerekli olmakla beraber, bulanık bir mefhumdan fazla bir şey de değildir. Ayrıntısı, derinliği, boyutu yoktur. Hayır, senaryo yazmaya başlamak için sadece bir fikir yetmez size.

Fikri cisimleştirmek ve sahneye uyarlamak için bir konu gerekir. Bir konu, bir aksiyon ve bir karakter olarak tanımlanır. *Aksiyon*, hikâyenin ne hakkında olduğu, *karakter* ise kim hakkında olduğudur.

Her senaryonun bir konusu vardır; bu da hikâyenin ne hakkında olduğudur.

Hatırlarsak, senaryoyu şu kişi hakkında, şurada geçiyor ve o kişi şu "şeyi" yapıyor diye kısa ve öz olarak, yani dilbilgisindeki isim gibi ifade ettiğimiz zaman görürüz ki, "kişi" dediğimiz *ana karakter*dir ve "şu şeyi yapıyor" dediğimiz kısım da *aksiyon*dur. Yani, bir senaryonun konusundan bahsettiğimizde, bir *aksiyon* ile bir *karakter* ya da *karakterler*den bahsediyoruz demektir.

Bütün senaryolar bir aksiyon ile bir karakteri sahneye koyarlar. Bir senaryo yazarı olarak siz, filminizin *kimin* hakkında olduğunu ve ona *ne* olduğunu bilmek zorundasınız. Bu, yazı yazma konusunda temel bir ilkedir; sadece senaryo yazımı için değil, bütün yazım türlerinde.

Rosebud'ın önemini, *Yurttaş Kane*'in, sadece en sonunda –ki orası da filmin gerçekten başladığı yerdir,– depo göz alabildiğine uzanan ıvır zıvır eşyalardan, biblolar, mobilyalar ve sandıklardan temizlendiği zaman anlarız. Kamera karanlık köşeye doğru yaklaşırken oyuncaklar, tablolar ve heykellerden oluşan büyük bir yığın görürüz. Kamera ağır bir hareketle, gürül gürül yanan kalorifer kazanına ulaşıncaya kadar, Kane'in sahip olduklarını gösterir bize. İşçiler bir sürü şeyi kazana atmaktadırlar. Bir kızaktır bunlardan biri; Kane'in çocukluğunda Colorado'da sahip olduğu kızak. O da kazana atıldığında, kamera kızağa yaklaşır ve tutuştuğu sırada "Rosebud" ismi görünür.

İşte o zaman, Kane'in mirasını yöneten Mr. Thatcher'ın, onunla aşağı yukarı on yaşlarındayken tanışmasını ilk anlatışını hatırlarız. Küçük Charles, kar altında bir tepeden aşağı kızakla kaymaktadır. Sürükleyici bir andır o; Kane'in bütün yaşamını peşinde geçirdiği, ama asla bulamadığı kayıp gençliğin sembolüdür. Kane'in kayıp gençliğinden

tüten duman, geceleyin kıvrıla kıvrıla gökyüzüne yükselirken devasa malikânesinin dışına çıkarız. Film, açılıştaki demir parmaklık karesiyle sona erer. "Baştan beri onunla beraberdim," der, film boyunca Mr. Bernstein ve ekler: "Mr. Kane, sahip olduğu her şeyi yitirmiş bir adamdı." Sinema tarihinin en muhteşem anlarından biridir bu.

Eğer bir senaryo yazmak istiyorsanız, şuna yanıt verin: *Ne* hakkında? Ve *kimin* hakkında? *Yurttaş Kane*, ölmekte olan bir adamın son sözleri üzerine bir arayışla başlar ve bütün yaşamının sırrını ortaya koyarak sona erer. Yanıtı aramak, hikâyedeki itkiyi, filmin temasını verir.

Senaryonuzun konusunu biliyor musunuz? Ne hakkında? Ve kimin hakkında? Bunu birkaç cümleyle ifade edebilir misiniz? Örneğin, bir suç yumağına doğru yol alan iki kadının hikâyesini mi anlatmak istiyorsunuz? Eğer öyleyse, kim bu iki kadın? Nereliler? Geçmişleri nasıl? Ayrıca, nasıl suçlar işlemişler? Ve neden? Hikâyenin sonunda onlara ne olacağını biliyor musunuz? Bu soruların yanıtlarını bulmak, senaryonuzu seçim, özgüven ve rahatlık konumundan yazmanıza yetecek kadar bilgiyi toplamanızı sağlar. Ancak ne yaptığınızı bilirseniz, onu yapmanın en iyi yolunu da bulabilirsiniz.

Konunuzu bilmek, senaryo yazmanın başlangıç noktasıdır. Ve sakın kendinizi aldatmayın: Her senaryonun bir konusu vardır. *Son Samuray* (John Logan), Japonya'ya giden ve başta düşmanı olan insanlar tarafından en sonunda dönüşüme uğratılan, hayata küsmüş bir paralı asker (Tom Cruise) hakkındadır. *Karakter*, İç Savaş'a katılmış bir paralı askerdir. *Aksiyon*, ise savaştan sonra yitirdiği benliğini yeniden kazanmasını sağlayacak şekilde fikir yapısında, söylediklerinde ve eylemlerinde nasıl dönüştüğüdür. Ama bu sadece filmin görünürde ne hakkında olduğudur. Daha derin bir seviyede film, Amerikalı askerin onur ve sadakat gibi erdemleri taşımayı nasıl öğrendiği üzerinedir aslında.

Soğuk Dağ, Inman'ın savaştan önce yaşadığı kasabaya, evine, sevdiğine dönüşünü konu alır. Ama daha derinde, daha duygusal bir seviyede hikâye; yürekteki bir yer, aşk ve anlam dolu bir yer, düşmanlıklar başlamadan ve insanlar siyaseten "doğruculuk" adına birbirlerini öldürmeye başlamadan önce kutsal olan bir yer, duyarlılıklarımız ve ahlaki standartlarımız savaşın darboğazı içinde ufalanmaya başlamadan önce yaşamın büyük bir armağan olduğunu kabul eden bir yer hakkındadır.

Bonnie ve Clyde (David Newman ve Robert Benton), Büyük Buhran sırasında Orta Batı'da banka soygunculuğu yapan Clyde Barrow ile çetesini ve sonunda çetenin çöküşünü anlatır. Aksiyon ve karakter... Filmle ilgili genel fikrinizi belirli bir dramatik önerme haline getirmeniz önemlidir. Bu, senaryonuzun başlangıç noktası olacaktır.

Tekrar hatırlatalım, her hikâyenin belirli bir başı, ortası ve sonu vardır. *Bonnie ve Clyde*'da başlangıç, Bonnie (Faye Dunaway) ile Clyde'ın (Warren Beatty) karşılaşmaları ve çetelerini oluşturmalarıdır. Hikâyenin ortası, pek çok bankayı soymaları ve kanundan kaçmalarıdır. Sonda ise yakalanır ve öldürülürler. Kuruluş, Yüzleşme ve Çözülme.

Konunuzu birkaç cümle halinde, aksiyon ve karakter üzerinden ifade edebildiğiniz zaman yapının ve hikâyenin unsurlarını genişletmeye hazırsınız demektir. Hikâyenizin temellerini anlamaya başlayıp karmaşık bir olaylar dizisini bir ya da iki basit cümleye indirmeden önce serbest çağrışımla yazdıklarınız sayfalar tutabilir. Dert etmeyin. Sadece yapmaya devam edin, sonunda hikâyenizin fikrini net ve özlü bir şekilde ifade edebileceksiniz.

Ne hakkında yazdığınızı bilmek, aksiyon ve karakterlerin daha da derinine inmeye başladıkça yaşamsal bir hal alacaktır. Çünkü ne hakkında yazdığınızı siz bilmiyorsanız, kim bilecek? Okuyucu mu? Seyirci mi? Ne hakkında yaz-

dığınızı bilmiyorsanız başkasının bilmesini nasıl beklersiniz? Yazar, hikâyenin dramatik icrasının nasıl olacağını belirlerken daima *seçim* yapmalı ve *sorumluluk* almalıdır. Seçim ve sorumluluk bu sözcükler nakarat gibi karşınıza çıkacak kitap boyunca. Her yaratıcı karar zorunluluk değil, *seçim* sonucunda ortaya çıkmalıdır. Karakteriniz bir bankadan *yürüyerek* çıkarsa başka bir hikâyedir, *koşarak* çıkarsa başka bir hikâye.

Çoğu zaman oturup bir senaryo yazmaya başlama arzusunu hisseder, ama ne yazacağınızı bilemeyebilirsiniz. Bir konu ararsınız o zaman. Şunu hiç aklınızdan çıkarmayın: Siz konunuzu ararken konunuz da sizi aramaktadır. Bir yerde, bir vakit bulacaksınız onu, muhtemelen hiç de ummadığınız bir anda. Konuyu işlemek ya da işlememek sizin bileceğiniz iş olacak. Seçim sizin.

Neyi ya da kimi yazmak istiyorsunuz? Bir karakteri mi? Belirli bir duygusal durumu mu? Sizin ya da ailenizden birinin başından geçen bir deneyimi mi? Pek çok kişinin senaryo haline getirmek istediği fikirleri zaten vardır. Bazılarının da yoktur. Peki nasıl konu bulabilirsiniz?

Gazetede ya da TV haberlerindeki bir fikir, bir arkadaşınızın ya da akrabanızın başından geçen bir olay, bir filmin konusu olabilir. *Piyanist* (Wladyslaw Szpilman'ın anılarından senaryolaştıran Ron Howard), Soykırım'dan kurtulan birinin yazdıklarından hareketle hayatta kalmak üzerine bir filmdir, ama aynı zamanda yönetmen Roman Polanski'nin çocukluğunu da yansıtmaktadır. *Er Ryan'ı Kurtarmak* (Robert Rodat), İkinci Dünya Savaşı sırasında yaşanmış gerçek bir olaya dayanmaktadır. *Tenenbaum Ailesi*'nde (Wes Anderson ve Owen Wilson) konu, başarısızlık ve bağışlayıcılıkla meşgul olan, işlevini yitirmiş bir ailedir. *Köpeklerin Günü* (Frank Pierson), film haline gelmeden önce bir gazete yazısıydı.

Robert Towne, *Çin Mahallesi*'ni yazmadan önce, Raymond Chandler tarzı bir dedektif hikâyesi yazmak istediğini söylemişti bana. *Çin Mahallesi*'nin malzemesini, dönemin gazetelerinden birinde Los Angeles su skandalıyla ilgili bir haberde bulmuş ve Owens Vadisi skandalını, dedektif hikâyesi için zemin olarak kullanmıştı. *Sosyete Kuaförü* (Robert Towne ve Warren Beatty), Hollywood'un tanınmış bir kuaföründe yaşananlardan ortaya çıkmıştı. *Tetikçinin Gecesi* (Stuart Beattie), yazarın bir taksi şoförüyle sohbetinin ürünü. *Taksi Şoförü* (Paul Schrader), New York'ta taksi şoförü olmanın yalnızlığını anlatır. *Bonnie ve Clyde*, *Sonsuz Ölüm* (William Goldman) ve *Başkanın Bütün Adamları* (William Goldman), gerçek insanların gerçek hikâyelerinden çıktı. Fırsat verirseniz konunuz sizi bulur. O kadar basittir. Kendinize güvenin. Bir aksiyon ve bir karakter bulmak üzere bakın çevrenize.

Bulduğunuz fikri, aksiyon ve karakter üzerinden kısa ve öz olarak ifade ettiğiniz zaman –hikâyem şu kişi hakkındadır, şurada geçmektedir, o kişi şu "şeyi" yapmaktadır– senaryo hazırlığına başlıyorsunuz demektir.

Bir sonraki adım, konunuzu genişletmektir. Aksiyonu etlendirmek ve karaktere odaklanmak, olaylar dizisinin sınırlarını büyütür ve detayların altını çizer. Hangi yolla olursa olsun malzeme toplayın. Daima sizin yararınıza olacaktır bu.

Yıllar boyunca, araştırma yapmanın değeri ya da gerekliliği konusunu merak eden pek çok kişiyle sohbet etme fırsatım oldu. Kariyerime David L. Wolper için belgeseller hazırlayarak başladım. Mike Wallace ile Peabody Ödüllü *Biography* serisinde, *Hollywood and the Stars*'da, *National Geographic* programlarında, *Men in Crisis*'da, Jacques Cousteau'nun bazı özel bölümlerinde ve pek çok başka programda çalıştım. İşte, Wolper'da olduğum o dö-

nemde öğrendim araştırmanın değerini. Sonra da yazım ve öğretim deneyimimin vazgeçilmez bir parçası haline geldi araştırma.

Yazar, yönetmen, yapımcı ya da araştırmacı olarak bir parçası olduğum bütün programlarda işe, konu hakkında olabildiğince çok malzeme bulmaya çalışarak başlardım. Bana kalırsa, araştırma mutlak anlamda işin temelidir. Bütün yazım etkinliği araştırmayı gerektirir ve araştırma da bilgi toplamak anlamına gelir. Unutmayın ki, yazmanın en zor tarafı, ne yazacağını bilmektir.

Araştırma yaparak –ister kitaplar, dergiler, gazeteler gibi yazılı kaynaklar, ister kişisel görüşmelerle– bilgi edinirsiniz. Topladığınız bilgi seçim, güven ve sorumluluk konumundan hareket etmenizi mümkün kılar. Malzemenizin tamamını ya da bir kısmını kullanabilirsiniz ya da hiç kullanmayabilirsiniz. Bu sizin seçiminizdir ve bu seçimi hikâyeniz dikte eder size. Ama malzemeniz olmadığı için kullanmamak, size seçim şansı bırakmaz ve daima sizin ve hikâyenizin aleyhine çalışır.

Pek çok kişi zihinlerinde bulanık, yarım yamalak şekillenmiş bir fikirle başlar malzemesini kâğıda dökmeye. Bu ancak otuz sayfa kadar iş görür, sonra da hiçbir işe yaramaz. Bir sonraki adımda ne olacağını, ne yapacağınızı, nereye yöneleceğinizi bilemezsiniz ve sinirlenirsiniz, kafanız karışır, hayal kırıklığı yaşamaya başlarsınız. Sonra da, genellikle olduğu gibi, vazgeçersiniz.

İki tür araştırma vardır. Birincisine *metin* araştırması diyorum. Kütüphaneye gider, kitapları, dergileri ya da gazeteleri çıkartır ve bir dönem, insanlar, bir meslek ya da her neyse, onun hakkında okumaya başlarsınız. Bir dönem senaryosu ya da tarihsel bir senaryo yazıyorsanız, o dönemde geçen olaylar hakkında bilgi toplamanız gerekir ve bu olaylar üzerinden duyguları karakterlerinize akta-

rabilirsiniz. Ben genellikle bu tür bilgiyi dönemle ilgili okumalardan ve bulabildiğim birinci el kitaplardan edinirim. Eğer çok bilmediğiniz bir konu hakkında yazıyorsanız, olaylar dizinizi gerçek ve inanılır kılmak için bilgiye ihtiyacınız olacaktır. *Son Samuray*'ın yönetmeni Edward Zwick, senarist John Logan ile uzun uzun çalışmıştı örneğin. Japon kültürü ve samuray geleneği üzerine okumaya bir yıldan uzun bir süre ayırmıştı Zwick.

İkinci tür araştırmaya *canlı* araştırma diyorum. Bu, kaynağa gitmek anlamına gelir: Canlı söyleşiler yapmak, insanlarla konuşmak, konunun "kokusunu" hissetmek. Kişisel görüşmeler yapmak gerekliyse ya da mümkünse, insanların büyük bir bölümünün yardıma ne kadar istekli olduklarını görmek şaşırtacaktır sizi; genellikle işlerini güçlerini bırakıp doğru bilgiye ulaşma çabanızda size yardımcı olacaklardır. Kişisel görüşmelerin başka bir avantajı da vardır. Bunlar bir kitabın, gazetenin ya da dergi yazısının verebileceğinden daha çabuk ve sahici bir izlenim verecektir size. Bilgi edinmenin, kendi kendinize deneyim kazanmaktan sonraki en iyi yoludur. Unutmayın, ne kadar çok bilirseniz, o kadar çok iletişim kurabilirsiniz. Ve yaratıcı kararlar verirken de bir o kadar seçim ve sorumluluk konumunda olursunuz.

Bugünlerde bir bilimkurgu macerası yazıyorum. Dünyayı korkunç bir şekilde etkileyen kozmik bir olay. Bu büyüklükteki kozmik olaylar hakkında hiçbir şey bilmediğim için Pasadena, California'daki Jet Fırlatma Laboratuarı'nın medya temsilcisiyle bağlantı kurdum ve oradaki hanımefendi bazı bilimcilerin isimlerinin yanı sıra pek çok bilgi de verdi bana. Daha sonra, "gama ışını patlaması" denen olguyu öğrenmek için yaklaşık üç ay harcadım. Her ne kadar yaratıcı amacıma "uydurmak" için gerçekliğin sınırlarını zorlasam da, konu hâlâ gerçekliğe dayanıyor; yani böyle bir olay sahiden başımıza gelse, ne *olabilirdi*?

Bir süre önce bir hikâyeyle ilgili Craig Breedlove ile beraber çalışma fırsatım olmuştu. Breedlove, Karada Hız Dünya Rekoru'nun bir zamanlarki sahibi, yani karada saatte 640, 800 ve 970 km hızla gidip de hayatta kalabilen ilk kişi. Craig yaklaşık 400 metre boyunca saatte 640 km hızla hareket eden, jet motorlu bir araba icat etti. Roket sistemi, aya insan indirmek için kullanılan sistemin aynısıydı. Günlerce Craig'le takıldım ve Karada Hız Rekoru'nun tarihi üzerine okudum.

Hikâye, Suda Hız Dünya Rekoru'nu kıran bir adamı konu alıyor. Ama dünyada roketli bir bot yok, en azından ben bunları yazarken yoktu. Konumla ilgili her şeyi öğrenmek için ciddi bir araştırma yapmak zorundaydım. Suda Hız Rekoru nedir? Bu rekoru kırmak için nereye gidersiniz? Roketli bir botun bu rekoru kırması mümkün müdür? Botlar için zaman tutmanın, hızlarını ölçmenin resmi yöntemi nedir? Su üzerinde saatte 640 kilometreden büyük bir hız mümkün müdür? Craig ile sohbetlerim sayesinde roket sistemlerini, Suda Hız Rekoru'nu ve bir yarış botu tasarlamanın ne olduğunu öğrendim. Bu konuşmalardan bir aksiyon ile bir karakter geldi. Bir de, gerçeği ve kurguyu dramatik olaylar dizisine yedirebilmenin bir yolu...

Hikâye anlatmanın ana kuralını ne kadar tekrar etsek az: Ne kadar çok bilirseniz, o kadar iyi aktarabilirsiniz.

Senaryo yazımında araştırma temel öneme sahiptir. Konunuzu seçtiğinizde ve onu bir ya da iki cümlede kısaca ifade edebildiğinizde, ön araştırmaya başlayabilirsiniz. Bilginizi arttırmak için nereye gitmeniz gerektiğini belirleyin. *Taksi Şoförü*'nün senaristi Paul Schrader, bir keresinde trende geçen bir film senaryosu yazmak istemişti. Bunun üzerine, Los Angeles'tan New York'a giden bir trene binmiş, ama indiğinde bir hikâyesi olmadığını fark etmişti. Bulamamıştı hikâye. Olur böyle şeyler. Başka bir konu

seçin siz de. Schrader onun yerine *Obsession*'ı yazdı. *Harold ve Maude*'un yazarı Colin Higgins ise trende geçen bir hikâye olan *Yıkılış*'ı yazdı. Richard Brooks, kâğıda tek bir sözcük yazmadan önce *Bite the Bullet* için sekiz ay araştırma yaptı. Aynı şeyi *Profesyoneller* ve *Soğukkanlı* için de yaptı, ki bu ikincisi Truman Capote'nin yoğun bir araştırmaya dayanan kitabından hareketle yazılmıştı. *Geceyarısı Kovboyu*'nun senaristi Waldo Salt, *Eve Dönüş* filmi için araştırma yaparken yirmi altı felçli Vietnam gazisiyle görüşüp konuşmaları kaydetti, görüşmeler bittiğinde elinde iki yüz saatlik bant kaydı vardı.

Waldo Salt, bir hikâyedeki karakterlerin "hakikatini" yakalamaya inanırdı. Onunla çeşitli sohbetler etme fırsatım oldu, büyük bir şanstı bu; Waldo sadece olağanüstü bir yazar değil, aynı zamanda da olağanüstü bir insandı. Senaryo yazımı zanaatından de bol bol konuşurduk. Bana, dramatik yapıyı karakterin gereksiniminin (*dramatik gereksinim*: karakterin kazanmak, ele geçirmek ya da başarmak istediği şey) belirlediğine inandığını söylemişti. Söyledikleri bana hiç de uzak gelmemişti, ona, Woody Allen'ın *Annie Hall* filmini analiz ederken son zamanlarda benim de aynı sonuca vardığımı söyledim. Karakterin gereksinimi, senaryo boyunca yaptığı yaratıcı seçimleri belirliyordu ve bu gereksinimin netlik kazanması da sizin karakter betimlemenizin daha karmaşık, daha boyutlu olmasını mümkün kılıyordu.

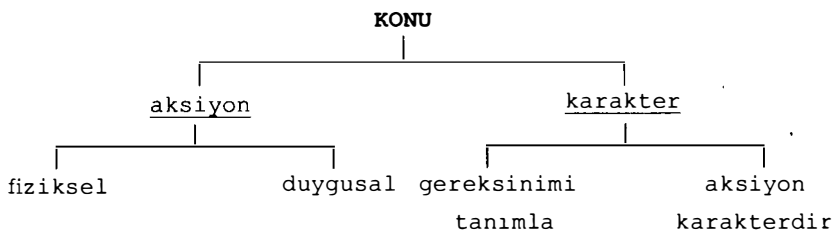
Muhabbetin dile gelmemiş ve sözcüklerden daha güçlü ışıltısı içinde karşılıklı otururken, ikimiz için de dolu dolu bir andı o. Sonra, senaryoda "insanlık durumunun hakikatini" yakalamak üzerine uzun ve hararetli bir sohbete daldık. "Başarılı senaryonun anahtarı," diye vurguluyordu Waldo, "malzemeyi hazırlamaktır." Diyalog için, "gözden çıkarılabilir" diyordu, çünkü oyuncular bir şeylerin yolunda gitmesi-

ni sağlamak için daima replik doğaçlayabilirler. "Ama," diye ekledi üstüne basa basa, "karakterin dramatik gereksinimi kutsaldır. Değiştirilemez, çünkü bütün hikâyeyi bir arada tutan odur. Sayfaya sözcükleri sıralamak, senaryo yazım sürecinin en kolay tarafıdır; en uzun zamanı, hikâyenin görsel olarak tasarlanması alır." Picasso'dan alıntı yaptı burada: "Sanat, gereksiz olanın bertaraf edilmesidir."

Diyelim ki, Lance Armstrong gibi bir bisiklet yarışçısı hakkında bir hikâye yazıyorsunuz. Ne tür bir yarışçıdır? Kısa mesafeci mi, maraton yarışçısı mıdır? Bisiklet yarışları nerede yapılır? Hikâyenizin nerede geçmesini istiyorsunuz? Hangi şehirde? Farklı yarışlar ya da yarış çevreleri var mıdır? Dernekler ve kulüpler? Bir yılda kaç yarış düzenlenir? Peki ya uluslararası müsabakalar? Bu, hikâyenizi etkiler mi? Ya karakterinizi? Ne tür bisikletler kullanılır? Siz nasıl bisiklet yarışçısı olabilirsiniz? Kâğıda sözcükleri yazmaya başlamadan önce bu soruların yanıtlanması gerekir.

Araştırma size fikirler verir; insanlar, durumlar, mekânlarla ilgili bir his verir. Belli bir güven kazanmanızı sağlar, böylece daima konunuza hâkim olur, zorunluluk ve cehalet noktasından değil, seçim yapma noktasından hareket edersiniz.

Konunuzla başlayın işe. *Konu* düşündüğünüz zaman, *aksiyon* ve *karakter* düşünün. Bir şema üzerinde şöyle görünür konu:



İki tür aksiyon vardır: *Fiziksel* ve *duygusal* aksiyon. Fiziksel aksiyon, *Soğuk Dağ*'ın açılışındaki gibi bir savaş sekansı ya da *Gangsterin Kaderi* veya *Kanunun Kuvveti*'ndeki gibi bir araba takibi olabilir ya da bir yarış, bir yarışma, *Kill Bill I* ve *II*'deki (Quentin Tarantino) gibi intikamla beslenen bir kavga veya *Şahit*'in son perdesini oluşturan bir çiftlik çatışması olabilir. Duygusal aksiyon ise hikâye boyunca karakterlerinizin iç dünyalarında olup bitenlerdir. *Soğuk Dağ*, *Aşk Hikâyesi*, *Tenenbaum Ailesi*, *Amerikan Güzeli* ve *Bir Konuşabilse* (Sofia Coppola) filmlerinde duygusal aksiyon dramanın merkezidir. Büyük İtalyan yönetmen Michelangelo Antonioni'nin filmlerinin duygusal bağlamı, *Cinayeti Gördüm*, *Serüven*, *Batan Güneş* ve *Gece* gibi başyapıtlarda iç aksiyonu meydana getirir. Çağımızda doğru bir yaşam sürmenin yolunu anlamaya yönelik çaba, üstadın eserlerinin nüvesini oluşturur. Gördüğünüz gibi, filmlerin çoğu iki tür aksiyonu da barındırır; hem fiziksel hem de duygusal.

Kendinize ne tür bir hikâye yazdığınızı sorun. Dış mekânlarda geçen bir aksiyon-macera filmi mi, yoksa bir ilişki hakkındaki duygusal bir hikâye mi? Ne tür bir aksiyonla uğraştığınızı belirlerseniz, karakterinizin yaşamına ilerleyebilirsiniz.

İlk olarak karakterinizin *dramatik gereksinimini* tanımlayın. Karakteriniz ne istiyor? Gereksinimi ne? Onu hikâyenizin çözülme aşamasına sürükleyen ne? *Çin Mahallesi*'nde, Jake Gittes'in gereksinimi kendisine tuzak kuranı ve neden kurduğunu bulmaktır. *Medusa Darbesi*'nde (Tony Gilroy), Jason Bourne (Matt Damon) kendisini *kimin* ve *neden* öldürmek istediğini bilmeye gereksinim duyar. Karakterinizin gereksinimini tanımlamanız gerekir. Ne istemektedir?

Köpeklerin Günü'nde, Sonny (Al Pacino), erkek sevgilisinin cinsiyet değiştirme ameliyatına para bulmak ama-

cıyla banka soyar. Bu, onun gereksinimidir. Karakteriniz Las Vegas'taki kumar masalarını alt edecek bir sistem yaratmışsa, sistemin işe yarayıp yaramadığını anlaması için ne kadar kazanması gerekmektedir? Karakterinizin gereksinimi size bir amaç, bir hedef ve hikâyeniz için bir "son" sağlar.

Daha önce söylediğim ve hep söyleyeceğim gibi, drama çatışmadır. Karakterinizin *gereksinimini* bilirseniz, bu gereksinime yönelmesini güçlendirecek engeller yaratabilirsiniz. Bu engelleri nasıl aştığı, sizin hikâyenizdir. Çatışma, mücadele, hem içte hem dışta engelleri aşmak, bütün dramanın başlıca bileşenleridir –komedi dahil. Okuyucunun ya da seyircinin ilgisini canlı tutmaya yetecek kadar çatışma yaratmak, yazarın sorumluluğudur. Senaryo yazarının görevi; okuyucuya sayfaları birbiri ardına çevirtmektir. Hikâye daima ileri, çözümüne doğru gitmelidir.

Sonuç olarak her şey konunuzu bilmekten geçer. Senaryonuzun aksiyonunu ve karakterinizi bilirseniz, karakterin gereksinimini tanımlayabilir ve bu gereksinimin önüne engeller çıkarabilirsiniz. *Kill Bill*'de Gelin'in (Uma Thurman) dramatik gereksinimi sadece intikamdır. Hikâye motorunun yakıtı budur.

Geceyarısı Kovboyu'nda Joe Buck (Jon Voight), New York'a jigololuk yapmaya gelir. Gereksinimi budur. Bu aynı zamanda rüyasıdır da. Ve ona kalırsa, çok para kazanacak ve bu arada pek çok kadını da mutlu edecektir.

Nedir hemen karşısına çıkan engeller? Ratso (Dustin Hoffman) tarafından dolandırılır, parasını kaybeder, arkadaşsız ve işsiz kalır; üstelik New Yorklu kadınlar kendisinin varlığından bile haberdar değildirler. Amma rüya! Buck'ın gereksinimi, New York'un katı gerçeğine toslar. Bu, çatışmadır.

Çatışma yoksa aksiyon yoktur. Aksiyon yoksa karakter yoktur. Aksiyon karakterdir. İnsan *yaptığıyla* varolur, *söylediğiyle* değil.

Konunuzu keşfetmeye başladığınız zaman, senaryonuzda her şeyin birbiriyle bağlantılı olduğunu göreceksiniz. Hiçbir şey rastlantıyla ya da şirin veya zekice olduğu için oraya konmamıştır. "Serçenin düşüşünde bile bir hikmet vardır" der Shakespeare. Newton, evrenin doğa yasalarından biri olan Üçüncü Hareket Yasası'nda, "Her etkiye (aksiyon) karşılık ona eşit ve zıt yönde bir tepki (reaksiyon) vardır," der. Aynı ilke hikâyeniz için de geçerlidir. Bu, senaryonuzun konusudur.

KONUNUZU BİLİN!

Bir alıştırma olarak, senaryo formunda araştırmak isteyeceğiniz bir konu bulun. Gerekiyorsa, ilginizi çeken bir kişi, olay ya da durum var mı diye günlük gazetelere bakın. Hikâyenizi nasıl yapılandırmak isteyebileceğinizi düşünün, sonra bunu, aksiyon ve karakter üzerinden kuracağınız birkaç cümleye indirin, sonra da yazın. Unutmayın, ne yapmak istediğinizi bulmak birkaç sayfanızı alabilir, bunu netleştirmek de bir ya da iki sayfanızı daha, ama ondan sonra artık gereksiz olanı bertaraf edebilir ve konunuza odaklanabilirsiniz.

3
Karakter Yaratımı

"Karakter dediğin, hadisenin saptanmasından başka nedir ki? Ve hadise dediğin, karakterin aydınlatılması değil midir?"

-The Art of Fiction
Henry James

Karakter nedir?

Yazı yazma ediminin başlangıcından beri edebiyat kuramcılarını meşgul eden bir sorudur bu. Gerçek durumlar içinde gerçek insanlar yaratma meselesi o kadar çok yönlü, çok yüzlü, o kadar yegâne, o kadar kişiye has bir meseledir ki; bunu *nasıl* yaptığınızı tanımlamak, avucunuzda su tutmaya çalışmaya benzer. Kuşaklar boyunca Aristo'dan Eshilos'a, Ibsen'den Ionesco'ya, Eugene O'Neill'dan Arthur Miller'a tanınmış yazarlar iyi karakter yaratma sanatı ve zanaatına hâkim olmak için uğraşmışlardır.

On dokuzuncu yüzyılda düşüncelerini en net ifade eden edebiyat kuramcılarından biri *Bir Kadının Portresi*, *Güvercinin Kanatları*, *Yürek Burgusu* ve *Daisy Miller* gibi pek çok başyapıtın yazarı, büyük Amerikalı romancı Henry James'tir. Roman sanatı James için o kadar büyüleyiciydi ki, bir bilimci gibi yaklaşıyordu ona. Tıpkı, insan zihninin

dinamiklerini inceleyen kardeşi, ünlü psikolog William James gibi. Henry James, karakter yaratmanın karmaşıklığını belgelemeye ve tarif etmeye çalışan sayısız makale kaleme almıştır. "The Art of Fiction" (Roman Sanatı) başlıklı bir makalesinde edebi bir soru sorar: "Karakter dediğin, hadisenin saptanmasından başka nedir ki? Ve hadise dediğin, karakterin aydınlatılması değil midir?"

Derin bir ifadedir bu.

Burada anahtar sözcük elbette, *hadise*dir. Sözlük anlamına baktığımızda hadise, şudur: "Başka bir şeyle ilişkili ya da başka bir şeye bağlı olarak meydana gelen belirli bir oluş, vaka ya da olay." Senaryolar genellikle bir anahtar hadise koyarlar ortaya ve hikâye de karakterin bu olaya göre harekete geçmesi ve ona tepki vermesidir. Yirmi beş yıldır senaryo, film okumaları ve analizlerinden sonra hadise denen unsurun önemini daha yeni anlamaya başladım. Öyle görünüyor ki bütün iyi filmler belirli bir hadise ya da olayın adım adım açılıp sergilenmesine odaklanıyor ve hikâyeyi sona doğru götüren motorun yakıtı da bu olay oluyor.

Yüzüklerin Efendisi'nde Frodo'nun yüzük taşıyıcısı sıfatını alması filmin anahtar hadisesidir. Lester Burnham'ın, *Amerikan Güzeli* filminde, genç Angela'yı görmesi gibi. Ya da *Çin Mahallesi*'nde Jake Gittes'in karşısına gerçek Mrs. Mulwray'nin çıkması gibi. Bazen hayatımızdaki olaylar çok iyi şeyler getirirler bize, bazen de çok kötü şeyler. Bazen atlatırız bu olayları, bazen de atlatamayız, ama mutlaka üzerimizde bir etkileri olur. Diğer zamanlarda neler yapıp nasıl tepkiler verdiğimiz ya da belirli bir durumla nasıl baş ettiğimiz bizim "hakiki" doğamızı ortaya koyar ve "gerçekten kim olduğumuzu" söyler bize. *Sideways* filmindeki Miles, bunun iyi örneklerinden biridir. Kendisi için özel olan şarap şişesini "özel bir gün" için saklarken,

aslında bu şarabı açacak özel bir zamanı ya da yeri olmadığının farkına varır. Şişesini kimseye göstermemeye çalışarak tek başına oturur bir hamburgercide.

Senaryodaki olaylar karakterlerle ilgili hakikati ortaya çıkarmak üzere tasarlanırlar; böylece biz okuyucu ya da seyirciler de sıradan yaşamlarımızın ötesine geçip "onlar ile kendimiz" arasında bir yakınlık, bir bağ kurabiliriz. Onlarda kendimizi görür ve belki de bir tanıma ve anlama anının tadını çıkarırız.

Henry James, "The Art of Fiction"da; karakterleriniz için yarattığınız hadiselerin, onların kim olduklarını –yani hakiki doğalarını, esas karakterlerini– *aydınlatmanın* en iyi yolu olduğunu söyler. Karakterlerinin esasını belirli bir olaya nasıl cevap verdikleri, nasıl harekete geçip tepki gösterdikleri, ne söyledikleri ve yaptıkları belirler.

Peki bu kavramı, karakter yaratma sürecine nasıl bağlayacağız?

Thelma ve Louise (Callie Khouri), iki kadınla ilgili bir hikâyedir. Bu iki kadın bir adamı öldürürler ve Meksika'ya kaçarlar, fakat Büyük Kanyon'da yakalanınca, hapse girmektense hayatlarına son vermeyi seçerler. Bu iki karaktere baktığınızda iki farklı, bireyselleşmiş insan görürsünüz. İkisinin de dramatik gereksinimi aynıdır: Kazasız belasız Meksika'ya kaçmak. İkisi de birbirlerinin farklı yüzleridir ve her şeyi paylaşırlar; yaşamlarını, hatta ölümlerini de. Yolculukları sırasında onları tanırız, severiz ve keşke her şey farklı olsaydı, diye düşünürüz.

Henry James'in ifadesinin buraya bu kadar uygun düşmesinin nedeni, karakterin *içindeki* unsurların olayı gerçekten belirliyor olmasıdır; karakterin olaya tepki verme biçimi, onun karakterini aydınlatan ve hakiki anlamda tanımlayan şeydir. *Thelma ve Louise*'de, I. Perde'nin başında hemen gerçekleştirilir bu. Thelma (Geena Davis) ve Loui-

se (Susan Sarandon), hafta sonu tatili için dağlara doğru yola koyulurlar, bir barda mola verdiklerinde Harlan diye bir adamla tanışırlar. Adam, Thelma'yı beğenir, ona içki ısmarlar, sonra da park yerinde tecavüz girişiminde bulunur. Sonra işler daha da sarpa sarar, Louise oraya geldiğinde Harlan'ı Thelma'nın silahıyla tehdit eder; Harlan'ın ağzını bozduğu bir anda da kendini kaybeder ve tetiği *çekip adamı öldürür.* Dönüm Noktası I. Bu, filmdeki anahtar hadisedir. Artık "gerçek" hikâye, iki kadının Meksika'ya kaçma girişimleri hakkındadır.

Daha önce de bahsedildiği gibi, Dönüm Noktası I, senaryonun asıl başlangıcıdır ve hikâyeyi savurup II. Perde'ye yönlendirir. Hikâyenin geri kalan bölümü boyunca Thelma ve Louise kaçarlar. Yaşamlarının otoyolunda hızla aşağı inerlerken, sayısız başka filmdeki sayısız başka karakterler gibi, kendileriyle yüzleşmek zorunda kalır, gerçekten kim olduklarını keşfeder ve en sonunda yaşamlarının ve yaptıklarının sorumluluğunu alırlar. *Thelma ve Louise* bir yol filmidir, doğru, ama aslında bir aydınlanma yolculuğu, bir kendini keşfetme yolculuğudur. Ve aksiyon çarkının göbeğindeki şeyle yani bir hadiseyle başlar.

Hadiseyi belirleyen karakterdir, yani bu durumda Louise'in Harlan'ı öldürmesi, ardından da korku ve belirsizlik içinde kaçışları... Benim için, ve bir yazar olarak sizin için de, önemli olan soru şudur: Louise'in karakterinin içinde ne vardır ki tetiği çekmesine yol açmıştır? Çünkü karakteri nihai olarak ortaya çıkaran ve *aydınlatan* bu olaydır. Louise'in durumunda bu, genç bir kadınken başına gelen bir olaydır ve sadece kısaca bahsedilir filmde, ancak anlaşıldığı kadarıyla Teksas'ta tecavüze uğramış, saldırganları mahkemeye vermiş ama hiçbir sonuç alamamıştır. Hatta bir kurban olarak görülmek yerine, pek çokları tarafından olayın başlatıcısı olarak kabul edilmiştir. O an bir karar ver-

miş ve bir daha Teksas eyaletine adım atmayacağına yemin etmiştir. Bu karar en sonunda onun ölümüne neden olur.

Mitolojinin Gücü isimli kitapta Joseph Campbell, "mitolojik anlamda, herhangi bir başlangıç yolculuğunun ilk bölümünün eski benliğin, ölümü ile yeni benliğin dirilişini içermesi gerektiğini söyler. Campbell"a göre, "Kahraman ya da kahraman figürü, dış dünyaya değil; iç dünyaya, bütün varlığın geldiği yere, bütün her şeyin kaynağı olan bilince, cennetin iç dünyadaki krallığına doğru hareket eder. İmgeler dışarı doğrudur, yansımaları içeri doğru."

Bana öyle geliyor ki, Harlan'ı gerçekten öldüren Louise, I. Perde'de tetiği çeken Louise değildir. Tetiği gerçekten çeken, Teksas tarzı bir kadın adaletinin ağında sıkışıp kalmış genç Louise'dir. Yaşadığı deneyimi hiçbir zaman atlatamamış, zamanın ince cilasının altında, Louise'in bilincinde ağır ağır kaynayan bu deneyim, patlayacağı günü beklemiştir.

Yazarlar çeşitli yollarla yaratırlar karakterlerini. Bir defasında Waldo Salt'a, kendisinin bu işi nasıl yaptığını sormuştum. "Önce basit bir dramatik gereksinim seçerim," diye cevap vermişti bana. Sonra bunun üzerine eklemelerde bulunuyor, herkesin bağ kurabileceği kıvama gelinceye kadar renklendiriyordu. Bu da, karakterinin esası haline geliyordu Waldo için. Ve tabii, böylelikle usta bir senarist, önde gelen bir sanatçı oluyordu.

Karakter yaratmanın en iyi yolu nedir? Ve karakteriniz ile onun dramatik seçimleri ve anlattığınız hikâye arasındaki ilişkiyi nasıl oluşturursunuz? Karakteriniz araba mı kullanacak, bisiklete mi binecek, otobüs ya da metroyla mı gidecek, evinin duvarında ne tür tablolar ya da posterler asılı olacak?

Karakter, senaryonuzun en temel iç dayanağıdır. Temel taşıdır. Senaryonuzun kalbi, ruhu ve sinir sistemidir. Ka-

rakterinizi tanımadan önce kâğıda tek bir sözcük bile yazmamanız gerekir.

Bir senaryoda hikâye daima ileri gider, başlangıçtan sona doğru; çizgisel olsun ya da olmasın. *Titanik* ya da *Saatler*; *Yüzüklerin Efendisi* ya da *İngiliz Hasta* (Anthony Minghella); *Esaretin Bedeli* ya da *Akıl Defteri* (Christopher Nolan) gibi bir hikâye olmasının önemi yoktur. Hikâyenizi ileri götürmenin yolu, *karakterin aksiyonlarına* ve olaylar dizisi boyunca yapacağı dramatik seçimlere odaklanmaktır.

Öyleyse neymiş karakter? Aksiyondur karakter; insan *söylediği* değil, *yaptığı*dır. Sinema, davranıştır. Biz de resimlerle hikâye anlattığımıza göre, karakterin, karşısına çıkan olaylara göre nasıl harekete geçtiğini, nasıl tepki verdiğini ve onları nasıl aştığını (ya da aşmadığını) göstermek zorundayız. Senaryonuzu yazarken karakterlerinizin olmalarını istediğiniz kadar keskin ve tanımlı olmadıklarını sezerseniz; düşünceleri, duyguları ve yaşadıkları bakımından daha güçlü, daha boyutlu ve daha evrensel olmaları gerektiğini düşünürseniz, ilk iş olarak senaryoda etkin bir kuvvet olup olmadıklarına bakın; bir şeylerin olmasına onlar mı yol açıyorlar, yoksa bir şeyler oluyor ve onların başına mı geliyor?

Ama öncelikle, ana karakteriniz kim? Hikâyeniz kimin hakkında? Hikâyeniz ay taşlarını çalmaya hazırlanan üç adam hakkındaysa, bu üçünden hangisi *ana karakter*? Bilmek zorundasınız bunu. *Yüzüklerin Efendisi*'nde ana karakterin kim olduğunu söyleyebilir misiniz? Frodo mu, Sam mi, Gandalf (Ian McKellen) mı ya da Aragorn (Viggo Mortensen) mu? Yoksa hepsi birden mi? Emin olamıyorsanız şunu sorun kendinize: Hikâye kimin hakkında? *Yüzüklerin Efendisi*'nde, haklı bir gerekçeyle diyebilirsiniz ki Aragorn'dur ana karakter, çünkü Kardeşlik'in başını çeker, kararları verir ve kral olur. Ama bütün süslemeleri ayık-

ladığınızda, hikâyenin aslında yüzüğün imha edilebilmesi için başlangıç noktasına, Hüküm Dağı'na götürülmesi hakkında olduğunu görürsünüz. Hikâye bunu anlatmaktadır. O halde, ana karakter Frodo'dur. Hiç şüphesiz birden fazla ana karakteriniz olabilir, ama tek bir kahraman belirlerseniz, kesinlikle ortalığı netleştirmeye yarar bu.

Çoğu zaman da hikâye, ana karakteri diğer karakterlerden neyin ayırdığı üzerinedir. *Esaretin Bedeli*'nde ana kahraman kimdir? Filmde en büyük yeri Morgan Freeman'ın canlandırdığı Red karakteri kaplar ve bize Andy Dufresne'i (Tim Robbins) anlatan karakter odur. Ama hikâye aslen Andy hakkındadır ve Red kadar yer kaplamasa da ana karakter odur, çünkü hikâye *onun* hakkındadır. *Sonsuz Ölüm* hakkında ne söyleyebilirsiniz? Butch (Paul Newman) ana karakterdir. Kararları veren kişi odur. Butch'un, Sundance'e (Robert Redford) her zamanki vahşi entrikalarından birini daha anlatırken söylediği müthiş bir repliği vardır. Sundance sadece bakar ona, cevap vermez ve dönüp gider. Arkasından Butch kendi kendine mırıldanır: "Ben gayet iyi görüyorum, ama dünyanın geri kalanı gözlüğe mahkûm." Doğrudur bu. Senaryonun bağlamı içinde Butch Cassidy ana karakterdir; *planları yapan*, *harekete geçen* odur. Butch başı çeker, Sundance peşinden gelir. Güney Amerika'ya gitmek Butch'un fikridir; kanun kaçakları olarak günlerinin sayılı olduğunu, kanundan, ölümden ya da her ikisinden de kaçmak için gitmeleri gerektiğini bilir. Sundance ile Etta Place'i kendisiyle gelmeleri için ikna eder. Sundance önde gelen bir karakterdir, ama *ana* karakter değildir. Ana karakterinizi belirlediğiniz zaman, kapsamlı, içi dolu, çok boyutlu bir karakter betimlemesinin yollarını arayabilirsiniz.

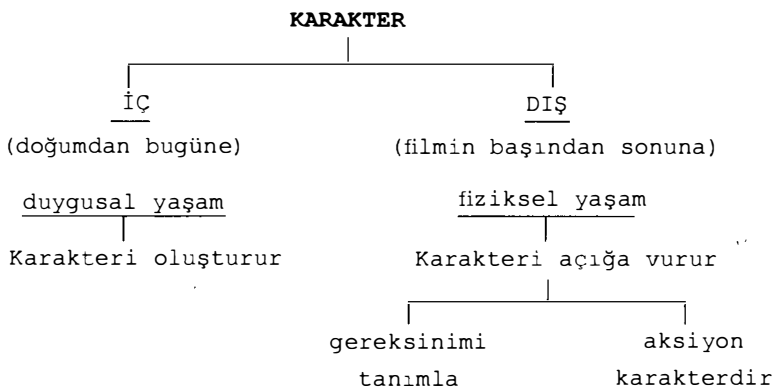
Karakterlerinizi yaratmanın çeşitli yolları vardır ve bunların hepsi de geçerli yollardır, ama siz kendiniz için

en iyi olanını seçmelisiniz. Aşağıda taslağı verilen yöntem, karakterlerinizi geliştirirken neyi kullanıp kullanmayacağınız konusunda seçim yapma fırsatı sunar size.

Önce ana karakterinizi belirleyin. Hikâyeniz kimin hakkındadır? Yaşamının bileşenlerini iki temel kategoriye ayırın: *İç* ve *dış*. Karakterinizin iç yaşamı, doğduğu günden hikâyenizin başladığı ana kadar geçen sürede gerçekleşir. Bu, karakteri *oluşturan* bir süreçtir. Karakterinizin dış yaşamı ise filminizin başladığı andan hikâyenin çözüme kavuştuğu ana kadar geçen sürede gerçekleşir. Bu, karakteri *açığa vuran, ifşa eden* bir süreçtir.

Film görsel bir ortamdır. Karakterinizin çatışmalarını açığa vurmanın *görsel* yollarını bulmanız gerekir. Bilmediğiniz şeyi açığa vuramayacağınıza göre, karakterinizi bir düşünce, bir fikir olarak *bilmek* ile onu kâğıt üzerinde açığa vurmak arasındaki ayrımı yapmak önemlidir.

Şema olarak şöyle görünür:



Karakter Biyografisi, karakterinizin *iç* yaşamını, doğumundan itibaren karakterinize etki eden duygusal güçleri açığa vuran bir alıştırmadır. Karakteriniz kadın mıdır, erkek midir? Diyelim ki erkek olsun; hikâye başladığında kaç yaşındadır? Nerede oturmaktadır, hangi şehirde ya da

ülkede? Nerede doğmuştur? Tek çocuk mudur, erkek ve kız kardeşleri var mıdır? Nasıl bir çocukluk geçirmiştir? Mutlu? Mutsuz? Bedensel ya da sağlık sorunları var mı? Anne ve babasıyla ilişkisi nasıldı? Çocukken başı çok derde girdi mi? Yaramaz ve haylaz mıydı? Nasıl bir çocuktu? Aklı dışarıda ve dışadönük mü, yoksa çalışkan ve içedönük mü?

Karakterinizi doğumundan itibaren formüle etmeye başladığınızda, karakterinizin nasıl inşa olduğunu da görürsünüz. Yaşamının ilk on yılı boyunca izleyin onu; okul öncesi ve okul yıllarına, arkadaşları, ailesi ve öğretmenleriyle ilişkilerine bakın. Dul bir ebeveyn mi büyütmüş karakterinizi? Anne mi, baba mı? Hala mı, amca mı? Araları nasılmış? Zor durumlarda başının çaresine bakabilen biri mi karakteriniz, yoksa biraz korunmaya mı ihtiyacı oluyor? Annesi ve babası ne iş yapıyorlardı?

Karakterinizin ikinci on yılına geçin, on yaşından yirmi yaşına kadar olan bölüme. Bu, orta okul ve lise demektir. Büyürken nasıl etkiler altında kaldı karakteriniz? Peki ya arkadaşlar? Ne tür ilgi alanları vardı? Okul, atletizm, toplumsal, siyasal? Karakterinizin, diyelim ki bir münazara kulübü gibi, ders programı dışında ya da okul sonrası etkinlikleri var mıydı? Ya cinsel deneyimler? Yaşıtlarla ilişkiler? Karakteriniz okul sırasında yarı zamanlı çalışmak zorunda kaldı mı? Kardeş ilişkileri nasıl? Kıskanma ya da husumet var mı? Başka bir ifadeyle, karakteriniz büyürken onun hakkında olabildiğince çok bilgi edinmek istiyorsunuz. Peki ya öğretmenlerle ilişkiler? Bu yıllar boyunca karakterinizin anne ve babasıyla ne tür bir ilişkisi vardı? Karakterinizi duygusal yönden etkilemiş olabilecek herhangi büyük, travmatik bir olay yaşandı mı? Lisede nasıl bir deneyim yaşadı? Çok mu arkadaşı oldu, az mı? Dışlanmış gibi hissetti mi? *Kötü Kızlar* (Tina Fey) filmine bakın. Bütün film, kendini popüler hissetmeme üzerine kuruludur.

Paul Thomas Anderson'ın *Manolya*'sı, anne ve babaların yaptıklarının çocuklarını nasıl şekillendirip etkilediğini açığa vurarak uzlaşma ve affetme temaları üzerinde duran bir filmdir. (Ibsen'in muhteşem oyunu *Hortlaklar* da babaların günahlarının oğullarda nasıl sürdüğünü işleyerek aynı temalarla ilgilenir.) *Manolya*'da Earl (Jason Robards), ölüm döşeğinde günahlarını itiraf ederek, ölmekte olan karısı ile oğlunu terk edip gittiği ve o zamanlar on dört yaşında olan oğlu Frank'i (Tom Cruise) annesine tek başına bakmak zorunda bıraktığı için kendini affetmeye çalışmaktadır. Bu olay Frank'in bütün yaşamını etkilemiş ve erkekleri, cinselliğin "karşı cinsi yok etmek" için kullanılan bir silah olduğuna inandırmaya yönelik bir yaşam tarzı geliştirmiştir. Frank'in babasıyla ilişkisini tamamlayabilmesi, ölüm döşeğindeki Earl ile yüzleşmesiyle mümkün olacaktır.

Üniversite yıllarına geçin. Karakteriniz üniversiteye gitti mi, bundan da önce, gitmeyi aklından geçirdi mi? Hangi üniversiteye gitti? Ne tahsili yaptı? Karakteriniz siyasal olarak aktif miydi? Kulüplere, öğrenci derneklerine katıldı mı? Üniversite yıllarında ciddi bir ilişkisi oldu mu? Ne oldu bu ilişkide? Ne kadar sürdü? Evlendiler mi? Hikâye başladığında karakteriniz evli mi, dul mu, ayrı mı ya da boşanmış mı? Eğer evliyse ne kadar zamandır evli ve kiminle?

Karakterinizin yaşamını hikâye başlayıncaya kadar izlemeyi sürdürün. Kariyerini, ilişkilerini, hayallerini, umutlarını ve arzularını inceleyin. Genellikle gerçeklik, hayaller ve fantezilerle uyuşmaz, bu da karakterin yaşamında bir çatışma yaratır. Kendinize sorular sorun, etraflı düşünün; arkadaşlarınıza, ailenize, tanıdıklarınıza dikkatli bakın. Bazen gözlem sonucu elde ettiğiniz bir bilgiyi biraz farklı bir biçimde kullanabilirsiniz.

Unutmayın, siz karakteriniz değilsiniz. Aynı isme, aynı duruma ya da aynı doğum tarihine sahip değilsiniz.

Yazmayı düşündüğünüz olayların zaman çerçevesinin, karaktere daha çok vakıf olmak için değiştirilmesi gerekebilir. Karakterle belli benzerlikler taşıyor olabilirsiniz, ama model olarak kendinizi kullanmayı düşünüyorsanız işe yaramayacaktır. Yazmak, kendinize sorular sorma ve yanıtları bekleme yeteneğidir. Geçerken şunu da ekleyelim: Yaratıcı sorularınızı oluştururken *neden* sözcüğü ile değil, *ne* sözcüğü ile başlamak önemlidir. *Ne*, belirgin bir yanıtı ima eder. Ama kendinize *neden* ile başlayan bir soru sorarsanız, pek çok farklı cevap alabilirsiniz ve hepsi de doğru olabilir. O halde, sorularınızı *ne* sözcüğüyle başlayarak oluşturun: Karakterimin bu şekilde tepki vermesine *ne* sebep oluyor? (Şu değil: *Neden* karakterim bunu yapıyor?) Bu sahnenin amacı *ne*? Soruyu oluşturmak zaman alabilir ve yanıt da beklediğiniz kadar çabuk gelmeyebilir, ama sürece güvenin; sizden büyüktür. Bu nedenle karakter biyografisi yazmaya, "yaratıcı araştırma" diyorum ben. Sorular soruyor, yanıtlar alıyorsunuz. Karakterinizin iç yaşamını, duygusal yaşamını, sağlam bir zemin üzerine inşa ediyorsunuz ve böylelikle karakteriniz hikâye boyunca belirgin bir *karakter eğrisi* üzerinde hareket edip gelişiyor, aksiyonun duygusal aşamaları boyunca değişip büyüyor. Karakterlerin hikâyenin başındaki ile sonundaki halleri genellikle birbirine benzemez; düşünceleri ve duyguları, aksiyon çizgisi içinde değişecektir muhtemelen.

Karakter biyografisinde karakterinizin iç dünyasını bir kere ortaya koydunuz mu artık hikâyenizin *dış* kısmına geçebilirsiniz.

Karakterinizin *dış* yönü, senaryonun kendi zamanı içinde ortaya çıkar yani ilk açılmadan son kararmaya kadar. Karakterlerinizin yaşamlarındaki ilişkileri incelemek önemlidir; çünkü bunlar, yan hikâyeler, ikincil aksiyonlar

ve karakterleriniz ile hikâye arasındaki ilişkiyi inşa etmek amacıyla kullanmak isteyebileceğiniz paralel kurgular da dahil, karaktere daha çok derinlik katmak için kaynak olma potansiyeli taşıyabilirler.

Karakterlerinizi hikâyeniz boyunca, ilk açılmadan son kararmaya kadar, nasıl gerçek, inanılır ve çok boyutlu insanlar haline getirebilirsiniz?

Bunu yapmanın en iyi yolu, karakterlerinizin yaşamlarını üç temel kategoriye ayırmaktır: *Profesyonel* yaşam, *kişisel* yaşam ve *özel* yaşam. Karakterlerinizin yaşamlarının bu alanları senaryo boyunca dramatize edilebilir.

Profesyonel: Karakteriniz ne iş yapar? Bunu bilmek zorundasınız. Söylediğim gibi, karakterinizi *siz* tanımıyorsanız, kim tanıyabilir? Nerede çalışır? Bir bankanın başkan yardımcısı mıdır? İnşaat işçisi midir? Doktor mudur? Ses teknisyeni midir? Bilimci midir? Öğretim üyesi midir? Siz ne kadar netseniz, karakterleriniz de o kadar inanılır olur. Hayatlarından memnunlar mı, değiller mi? Yaşamları farklı olsun isterler miydi –başka bir işte çalışmak, başka bir eşle yaşamak ya da muhtemelen başka bir insan olmak? Michelangelo Antonioni'nin *Yolcu*'sunda, David Locke (Jack Nicholson), ölü bir adam bulur ve kaderinin ne olacağını bilmeksizin onun kimliğini almaya karar verir. Bazen başkalarının elindekilere sahip olmayı geçiririz içimizden.

Karakterinizin iş yerine gidin ve her gün ilişki içinde olduğu insanları tarif etmeye başlayın; patronu, çeşitli asistanlar, sekreterler, satış elemanları, şirket yöneticileri, vs. Çalışma ortaklarıyla ilişkilerini tarif edin. İyi mi bu ilişkiler, kötü mü, destekleyici mi, üzüntü mü verici; bu ilişkilerde herhangi bir çatışma var mı? Varsa neyle ilgili? Profesyonel kıskançlık, öfke, farklı kişilik yapıları? Karakteriniz nasıl başa çıkıyor bu sorunlarla? Konuşarak ve tartışarak

mı? Ya da sessiz kalıp kendini geri çekerek mi? Kişisel saldırılar başlatarak mı?

Karakteriniz bir ofis ortamında çalışıyorsa görev tanımı ne? En büyük destekçisi kim? Bu ikisi nasıl geçiniyorlar? Sırlarını açıyorlar mı birbirlerine? Çalışma saatleri dışında bir araya geliyorlar mı? Patronuyla arası nasıl karakterinizin? İyi bir ilişkisi mi var, yoksa ofiste işlerin gidişatından, beklemede olan şirket birleşmelerinden, şirketin satılacak olmasından ya da muhtemel maaş kesintisi veya işten çıkarmalardan kaynaklanan bir rahatsızlık mı yaşanıyor? Bir ya da iki sayfalık, serbest çağrışımla kaleme alacağınız bir yazıyla karakterinizin profesyonel yaşamını tarif edin. Kendinizi sansürlemeyin; ne geliyorsa aktarın kâğıda. Ana karakterinizin profesyonel yaşamındaki diğer kişilerle ilişkilerini tanımlayıp keşfedebildiğiniz zaman, bir kişilik ve bakış açısı yaratıyorsunuz demektir. Bu da karakterinizin yaşamındaki zenginliği inşa etmek, genişletmek ve geliştirmek için bir başlangıç noktasıdır.

Kişisel: Ana karakteriniz evli mi, yalnız mı, eşini mi kaybetmiş, boşanmış mı ya da eşinden ayrılmış mı? Hikâye başladığında karakterinizin yaşamında birisi var mı? Varsa kim ve ne kadar zamandır birlikteler? Karakteriniz evliyse kiminle evli? Okulda tanıştığı, flört ettiği ya da birilerinin ona ayarladığı birisi mi? Hikâye başladığı sırada karakterinizin birlikte olduğu kişi, onunla benzer bir kökenden mi geliyor, yoksa her ikisi de "ayrı dünyaların insanları" mı? Eğitim ve meslek olarak, birlikte olduğu insanın ilerisinde mi, gerisinde mi? İkisi de birbirinin çocukluk aşkı mı? Üniversitede mi âşık olmuşlar? Ne kadar zamandır evliler? Evlilikleri neye benziyor? Burası, evliliğin sağlamlığının devreye girdiği yerdir. Eğer yeni evlilerse, ilişkileri, evlilikleri yıllara yayılan bir çiftinkinden farklı olacaktır. Gezmeye giderler mi, beraber bir şeyler yaparlar mı? Ya da birbirlerini oldukları gibi mi kabul ediyorlar?

Bol bol arkadaşları var mı, sosyal etkinliklere katılıyorlar mı ya da sadece birkaç arkadaş mı var çevrelerinde? Evlilik sağlam mı, yoksa karakterinizin evlilik dışı bir ilişkisi var mı ya da olmasını istiyor mu?

) Karakterinizin ilişkilerini tasvir etme ve açığa çıkarma yollarını bulmak zorlu, ama karşılıksız olmayan bir süreçtir. Çatışmaları düşünün: Biri bir şey istiyor olabilir, diğeri başka bir şey. Çocuk sahibi olup olmamak kadar önemli bir şey de olabilir bu, birinin spordan diğerinin ise tiyatrodan hoşlanması kadar basit bir şey de. Bu evliliğin içine girin ve yazın. Senaryonuz için işinize yarayacağı zaman yapabilirsiniz bunu; aksiyonun bir parçası halinde, ya arka plandaki ya da ön plandaki bir ilişki olarak.

Benim favori beyazperde evliliğim *Yurttaş Kane*'dedir. İlk karısıyla evliliği ve balayıyla başlayan inanılmaz, tek bir sekans boyunca sergilenir Kane'in evliliği. Bir sonraki kesmede, ikisini kahvaltıda samimi bir şekilde sohbet ederlerken görürüz. Bir *hızlı çevrinme* [swishpan] olur (kamera hızla çerçeveyi terk eder) ve onları başka kıyafetler içinde kahvaltıda konuşur ve gazete okurlarken görürüz. *Hızlı çevrinme*, onları biraz daha büyük bir masada, ateşli bir tartışma içinde görürüz. *Hızlı çevrinme*, bu kez Kane'in zamanının büyük bölümünü gazetede geçirmesi üzerine daha yüksek sesli bir tartışma görürüz. *Hızlı çevrinme*, bu kez çok daha büyük bir masadadırlar ve Kane *Inquirer*, karısı ise onun baş rakibi *Post*'u okumaktadır. Kadın bir şey sorar, Kane ise yanıt olarak homurdanır sadece. *Hızlı çevrinme* ve artık çok uzun bir masada hiç konuşmadan yemek yemektedirler. Yaklaşık bir dakika içinde anlatılan kayda değer bir zaman dilimi. Sekans, onların ilişkileri hakkında çok fazla şey anlatır bize ve bunu kısa planlarla, sözcük yerine görüntü kullanarak yapar. Unutmayın ki senaryo, resimlerle anlatılan bir hikâyedir.

Karakteriniz bekârsa yaşamı nasıldır? Pek çok kişiyle flört mü etmektedir, yoksa birisiyle ilgili duyguları ciddileşmeye mi başlamıştır? Hikâye başladığında yalnızsa, son ilişkisi ne zamandı? Ciddi miydi yoksa üç aylık bir gönül eğlendirme miydi? Nelerden hoşlanıyor ya da hoşlanmıyor? Hikâye başladığında karakterinizin yaşamında birisi varsa, ne zamandır birlikteler? İlişkide herhangi bir çatışma var mı? Hangi konularda görüş ayrılıkları var? Hangi noktalarda birleşiyorlar? Denklemde herhangi bir eski sevgili yer alıyor mu? Nasıl hallediyorlar bu sorunu? Çatışmalı başka alanlar var mı? İlişki açısından bakıldığında, herhangi bir taahhütte bulunmaya hazırlar mı?

Boşanmış birisi midir karakteriniz? Öyleyse, ne kadar evli kalmıştır? Kiminle? Ayrılığın gerçek nedeni nedir? Ne kadar zamandır birlikteydiler? Çocukları var mı? Varsa, ne sıklıkta görüyor onları? Çocuklar boşanma ya da anne babalarından birinin hayatına girebilecek yeni bir kişi hakkında ne düşünüyorlar?

Karakterinizin ilişkilerinin bütün bu yönleri araştırılmış, düşünülmüş ve kâğıda dökülmüş olmalıdır. Karakteriniz hakkında şüpheleriniz varsa kendi yaşamınıza bakın. Sorun kendinize; bu durumda siz olsaydınız, karakterinizin yerine siz ne yapardınız? Bu, siz karakterinizsiniz demek değildir. Karakterinizle bazı ortak noktalarınız olabilir, ama tekrar ediyorum: Siz, karakteriniz *değilsiniz*.

Karakterinizin kişisel ilişkilerini bir iki sayfalık bir yazıyla tarif edin. Serbest çağrışımla ya da doğaçlama yazı yazar gibi, düşüncelerinizi, sözcüklerinizi, duygularınızı savurun kâğıdın üzerine. Nasıl göründüğüne, neye benzediğine önem vermeyin; ne yazdığınızı sizden başka gören olmayacak nasıl olsa.

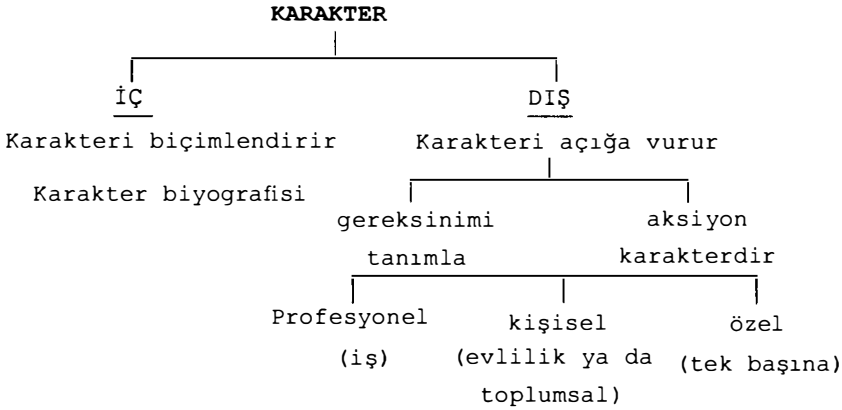
Özel: Karakteriniz tek başınayken neler yapar? Bol bol televizyon mu seyreder? Jimnastik mi yapar –bir triatlon

yarışması için mi hazırlanmaktadır? Sporla arası iyi midir, örneğin haftada üç kez spor salonuna gider? Yoga mı yapar, kondisyon bisikletine mi biner? Haftada bir akşam yaratıcı yazarlık kursuna mı gider yoksa? Evinde hayvan besler mi? Nasıl bir hayvan? Hobileri nelerdir karakterinizin? Pul mu biriktirir, bahçeyle mi uğraşır, yemek pişirme kurslarına mı katılır? Özel dediğimiz alan, karakterinizin yalnız olduğu zamanlardaki yaşamını kapsar.

Karakterlerinizin profesyonel, kişisel ve özel yaşamlarını bilmenin faydası, elinizde malzeme olmasıdır. Senaryonuzu yazarken bir sonraki adımda ne olacağını bilemediğiniz zamanlarda, karakterlerinizin profesyonel, kişisel ve özel yaşamlarına bakabilir ve hikâyeyi ileri taşıyacak bir malzeme çıkarabilirsiniz.

Aristoteles, *Poetika*'da şöyle der: "Yaşam aksiyondadır ve amacı da bir tür aksiyondur, nitelik değil." Bu, karakterinizin aktif olması, bir şeyler yapması, bir şeylerin vuku bulmasına neden olması ve olaylara sürekli tepki veren birisi olmaması gerektiği anlamına gelir. Bazen karakterinizin bir duruma tepki vermesi zorunlu olabilir, ama ana karakterinizi sürekli olarak başına gelenlere tepki gösteren bir kişi yapamazsınız. Eğer bu olursa, karakteriniz sayfadan uçup gider, hikâyeniz yumuşar ve sınırları bulanıklaşır. Karakteriniz her ne yapıyorsa odur. Film görsel bir ortamdır ve yazarın sorumluluğu, karakterini sinemasal anlamda dramatize edecek görüntü ya da resmi seçmektir. Diyaloglu bir sahneyi küçük, basık bir otel odasında da geçirebilirsiniz, kumsalda yıldızların altında da. Biri görsel anlamda kapalı, diğeri ise açık ve dinamiktir. Sizin hikâyeniz, sizin seçiminiz...

Karakter kavramını şemaya dökmek istersek şöyle görünür:



AKSİYON KARAKTERDİR.

Film davranıştır. Belli durumlarda nasıl davrandıklarına, nasıl tepki gösterdiklerine bakarak karakterler hakkında pek çok şey öğrenebiliriz. Resimler, görüntüler karakterin farklı yönlerini açığa vurur. Halbuki karakter; değerler, yapılan şeyler ve inançlar açısından insanların köklü, yerleşik doğasını açığa vurur. *Karakterizasyon*, insanların nasıl yaşadıkları, ne tür arabalar kullandıkları, beğendikleri ve beğenmedikleri şeyler, duvarlarına astıkları tablolar üzerinden ifadesini bulur. Karakter ise bu insanların kim oldukları, eylemleri ve tepkileri, yaratıcı seçimleriyle ifadesini bulur. Karakterizasyon, bu insanların kişisel zevkleri, dünyaya nasıl baktıkları, ne giydikleridir; kullandıkları arabalardır.

Bir karakter biyografisi yaratarak *biçimlendirin* karakterlerinizi; sonra da yaşamlarının profesyonel, kişisel ve özel yanlarını göstererek *açığa vurun* onları.

Karakter biyografisi ne kadar güçlü ve etkili olabilir? Ana karakter hakkında içgörü kazandıracak ve muhtemel çatışmaların kaynağı olabilecek olağanüstü bir araçtır bu. Karakter biyografisi, senaryo içinde çok etkili bir biçimde

kullanılabilir. Bazen serbest çağrışımla karakter biyografisini yazarken bir şeyler olur ve olaylar sayfadan fırlayıp üzerinize atlamaya başlar. Bu olayları kimi zaman senaryonuzda kullanabilirsiniz. *Tenenbaum Ailesi*'nde, karakterlerin kuruluşu senaryonun ilk birkaç sayfasında gerçekleştirilir. Anlatıcı, bir roman üslubu içinde aile tarihini aktarır bize: "Royal Tenenbaum, Archer Avenue'deki evi otuz beşinci yaşının kış mevsiminde satın aldı... Bunu izleyen on yıl boyunca karısıyla birlikte üç çocuk sahibi oldular ve sonra ayrıldılar..." Anlatıcı bize bu bilgiyi aktarırken biz bu üç çocuğun büyümelerini görürüz. Bu giriş, filmin bütün tonunu belli eder; aile, başarısızlık ve bağışlayıcılık üzerine bir filmdir bu.

"Karakter dediğin, hadisenin saptanmasından başka nedir ki? Ve hadise dediğin, karakterin aydınlatılması değil midir" der Henry James.

Zafer Yolu'nda dört ana karakter vardır: Tom Smith (Chris Cooper), Charles Howard (Jeff Bridges), Red Pollard (Tobey Maguire) ve at, Seabiscuit. Hepsi bir şey yitirmiştir: Tom Smith özgürlüğünü; Charles Howard oğlunu; Red Pollard, Büyük Buhran yıllarında "başkalarının yanına verildiğinde" annesiyle babasını kaybetmiştir. Seabiscuit de değersiz kabul edildiği için altı aylıkken elden çıkarılmıştır. Film bu dört karakterin yolculuklarının ve ait olma arayışlarının izini sürer. Bu aidiyet arayışı sadece kendilerini değil, genel anlamda ülkeyi de kapsar. 1930'lar Amerika'sının Büyük Buhran yıllarında bu üç adam ile at, bütün ülkeye coşku vermiş, insanların kendilerini keyifli ve iyi hissetmelerini sağlamıştır.

Bir karakter biyografisi yaratmanın değeri nedir? *Zafer Yolu*'na bakın. Anlatıcı şunu söyler bize: "Seabiscuit, muhteşem yarış atı Man o' War'un yavrusu Hard Tack'in oğludur... Ancak eğitimi sırasında kimseye ümit vermemiştir... Altı ay içinde bir trene yüklenmiş ve efsanevi at terbiyecisi

Sunny Fitzsimmons'ın yanına gönderilmiştir... Atın sorununun tembellik olduğuna hükmeden Fitzsimmons, hayvanın inatçılığını giderebileceğini düşünür... Ama bir ilerleme kaydedemez ve tayın iflah olmayacağına karar verir... Onu, at "iyileştirmesi" için eğitim amaçlı kullanmaya başlarlar. Seabiscuit, diğer hayvanların güveni artsın diye ikili yarışlarda kaybetmeye zorlanır... Sonunda yarışa sokulduğunda da, kendisine ne öğretildiyse onu yapar: Kaybeder... Seabiscuit üç yaşına kadar haftada iki kez iddiasız, ucuz yarışlarda koşar. Çok geçmeden, babası Hard Tack gibi buruk, öfkeli bir hayvan haline gelir... İki bin dolar gibi düşüğün düşüğü bir fiyata satılır... Ama, şüphesiz, bir işe yarayacaktır bütün bunlar... Şampiyonlar büyüktür çünkü. Muhteşemdir onlar. Kusursuzdur... Seabiscuit de tam kendisinden beklendiği gibi koşmuştur..."

Bütün film, dört kişinin –Tom Smith, Charles Howard, Red Pollard ve Seabiscuit– her biri bütünün vazgeçilmez bir üyesi olacak şekilde bir ekip oluşturması, sonunda da Amerika'nın gururu ve neşesi haline gelmeleri üzerinedir. "Biliyor musunuz," der Red Pollard, filmin sonunda dış ses olarak, "herkes bu yıkılmış atı bizim bulup adam ettiğimizi sanıyor... Ama öyle olmadı... O bizi adam etti. Her birimizi. Ve galiba biz de bir şekilde birbirimizi adam ettik."

Senaryo yazmak istiyorsanız kimin hakkında yazdığınıza karar verin. Bir alıştırma olarak bir karakter seçin ve bir karakter biyografisi kaleme alın. Serbest çağrışımla. Düşünceleri, sözcükleri, fikirleri dökün kâğıda. Dilbigisini, imlayı boş verin. Parçalar halinde yazın. Doğumdan başlamak isteyebilirsiniz, ama karakterinizin yaşamını çizgisel olarak izlemek zorunda değilsiniz. Gerekiyorsa atlayın bazı bölümleri; bırakın karakterin akışını yaratıcı bilinciniz dikte etsin. Karakterinizin yaşamını ilk on yıl, ikinci

on yıl, üçüncü on yıl ve gerisi olarak bölümleyin. Serbest çağrışımla beş ila yedi sayfa yazın, isterseniz daha da fazla yazın. Ben karakter biyografisi kaleme aldığım zaman yirmi sayfadan uzun yazarım; karakterimin anne ve babasından, iki taraftaki büyükanne ve büyükbabalarından başlarım işe, sonra karakterimin yaşamıyla ilgili daha fazla içgörü sahibi olabilmek için ailenin ölmüşlerine, hatta astrolojiye kadar giderim.

Karakter biyografisini tamamladıktan sonra karakterinizin profesyonel, kişisel ve özel yaşamı üzerine düşünün. Senaryo boyunca cereyan eden ilişkilere odaklanın.

KARAKTERİNİZİ TANIYIN.

4
Karakter İnşası

"Amos Charles Dundee otuzlarının sonlarında, uzun boylu, geniş omuzlu, sıskalıktan kemikleri çıkmış bir adamdır. Dediğim dedik, iradesi güçlü ve çabuk sinirlenen bir insan olarak dünyayı olduğu gibi gören bir gerçekçidir ve elindekilerle yetinmemektedir. Bir sanatçı, belki de bir mücadele insanı olarak, ölümün kendisi için gecenin kıyısına tünemiş bir baykuş kadar yakın olduğunun farkındadır. Amos Charles Dundee'nin dünyası son derece kendine hastır ve ister kazansın, ister kaybetsin, ister berabere kalsın; oyunu kendi gereksinim ve isteklerine göre oynayacaktır. Bir askerdir, Dundee. Emir vermesini iyi bilir ama emir almak konusunda kötüdür... Aptallık da edebilecek akıllı bir adam... Cehennemden geçsin ya da dalgaları aşsın; bildiği yoldan gidecek olan, ama şimdiye kadar hep geriye bakmış ya da pişman olmuş... Şimdiye kadar hep başarısız olmuş bir adam."

-Kahraman Binbaşı
Senarist Sam Peckinpah,
Oscar Saul

Senaryo yazmaya ilk başladığım sıralarda, Sam Peckinpah ile ahbaplık etmek gibi büyük bir şans yakalamıştım. O sıralar o da *Vahşi Belde*'yi yazıyordu. Yeğeni Deneen Peckinpah'la, UC Berkeley'de öğrenci olduğumuz sıralarda

Jean Renoir'ın oyunu *Carola*'nın dünya prömiyeri için birlikte çalışmıştık. Deneen, oyunculuk kariyeri yapmak üzere Los Angeles'a geldiğinde, Sam'in yanında kalıyordu.

Senaryo yazımına yeni başladığım için sanat ve zanaatle ilgili ne bulursam sünger gibi emiyordum. O yaz aylarını Western filmlerinin tarzını ve etkisini kelimenin tam anlamıyla değiştirmiş bir insanın yakınında geçirme şansını yakalamıştım. O dönemden ve Peckinpah ile ilişkimden, *Going to the Movies* kitabımda uzun uzun bahsettim.

Sam inanılmaz bir insandı; görsel farkındalığı muhteşem, kendini rahat hissettiğinde konuşkan ve şüphesiz, çok içtiğinde ya da birisinin arkasından iş çevirdiğini veya sözünü tutmadığını düşündüğünde değişken ruh halleri sergileyen ve kendini hırpalayan bir insan.

Sam'in filmlerinin çoğu, kendini adamış ya da tutkulu –istediğinizi seçin– ve değişen zamanın girdabına kapılmış karakterleri ele alır. Filmlerinin çoğunda bu temayı, yani *zaman değişirken, değişmeyen insanlar* temasını işler: *İz Peşinde* (N. B. Stone), *Kahraman Binbaşı* (Oscar Saul), *Vahşi Belde* (Walon Green), (John Crawford ve Edmund Penny), *Köpekler* (David Zelag Goodman), *Sonsuz Kaçış* (Walter Hill), *Vahşi Sürücü* (Jeb Rosebrook), *Pat Garrett and Billy the Kid* (Rudy Wurlitzer) ve diğerleri.

Onunla ilk tanıştığımda, sarhoşkenki davranışları, sette ekibiyle yaşadığı zorluklar, "mükemmeliyetçilik" arayışı, stüdyo ve prodüktörlerle yaşadığı çatışmalar hakkında hikâyeler duymuşluğum vardı, dolayısıyla ne bekleyeceğimi bilmiyordum. Keskin bir duyarlılık ve anlayışa sahip, sert ve dürüst bir insan çıktı karşıma. "Alkollü içki" içmiyordu günde sadece iki birası vardı. Sohbetlerimiz sırasında, dört yıl önceki *Kahraman Binbaşı*'dan beri film çekmemiş olduğunu öğrendim.

Oscar Saul ile birlikte yazdıkları *Kahraman Binbaşı*, travmatik bir deneyim olmuştu onun için. Stüdyo anlaşmadaki sözünden caymış, filmi onun elinden almış, baştan kurgulamış, hatta anlaşmada "yönetmen kurgusu" hakkı kendisine ait olmasına rağmen filmin canına okumuş. Mitch Miller'ın çetesinin işi olan jenerik müziği tam anlamıyla gülünçtü. Kendi ifadesiyle, "kişisel bir felaket" olmuştu film ve "zor" bir insan olduğuna ilişkin şöhretini *Kahraman Binbaşı* sırasında edinmişti –ki bu, Hollywood jargonunda "birlikte çalışılmaz" anlamına geliyordu. Deneen'in bana anlattığına göre, Charlton Heston aldığı ücreti iade etmiş, Peckinpah da Heston'ın isminin jenerikten çıkarılmasını istemiş, ama stüdyo reddetmiş. Açılış sekansını kendi yazdığı biçimde baştan çekmek istemiş, ancak stüdyonun hayır yanıtıyla karşılaşmış. Uzun sözün kısası, kendi filminden kovulmuş Peckinpah. Ondan sonra bir daha iş bulamamış, ancak şimdi yapımcı Phil Feldman ile *Vahşi Belde*'yi yeniden yazma ve yönetme fırsatı tanınmış kendisine.

Ona senaryo yazımıyla ilgili sormak istediğim pek çok soru vardı: Karakterlerini nasıl yaratıp inşa ettiğini, bir konu ya da hikâye bulmak istediğinde ne yaptığını, hikâyenin çatışmasını yapay olarak mı yarattığını, yoksa bunun hikâyenin içinde mi bulunduğunu anlamak istiyordum. Uzayıp gidiyordu soru listem, ama sakin olmaya karar verdim ve her buluşmamızda sadece birkaç soru sordum. Sam açık ve dürüsttü, ayrıca sohbetimizden keyif alıyor gibiydi.

Peckinpah daima değişimin işaretlerini ve onların karakterler üzerindeki etkisini yansıtan büyük görsel metaforlar bulmuştur. Öyle sanıyorum ki onun çağdaş Western'e getirdiği içerik malzemelerinden biri budur: Karakterin, ait olma, "dışarıda" olma, zamanın gerisinde olma gibi temaları yansıtan parçacıklarını bize göstermiş, sonra

bu kavramları görsel aksiyon anlarının içine dokumuştur. *İz Peşinde* yalnız bir atlıyla, Joel McCrea ile açılır. Çılgın bir karnaval eğlencesinin hüküm sürdüğü bir kasabaya doğru gelmektedir McCrea. Birden, T model bir Ford köşeyi döner ve direksiyondaki uzun paltolu, sürücü gözlüklü şoför, McCrea'ya yoldan çekilmesi için sinirle korna çalmaya başlar. Sonra görüntüye arkasında bir atla beraber bir deve dalar, nefes nefese yarışırlar ve yarışı deve kazanır. *Vahşi Belde*'nin açılış sekansında William Holden, alkol karşıtı yürüyüş sırasında çetesiyle beraber bankayı soymadan önce yaşlıca bir kadına karşıdan karşıya geçmesi için yardım eder.

Bir akşamüstü, Sam, *Vahşi Belde* ile ilgili günlük çalışmasını bitirdikten sonra birer bira açmış, güneşin batışını seyrediyorduk. Hikâyelerinin yapısını nasıl oluşturduğunu sordum ona. Bir an düşündü, sonra hikâyelerini bir merkez noktasının çevresine "asmayı" sevdiğini söyledi. Anlattığına göre, gayet tipik bir şekilde hikâyeyi belli bir olaya kadar kurup getiriyor, aşağı yukarı ortalara denk gelen bu noktadan sonra her şeyin bu olayın sonucu olmasını sağlıyordu. *Vahşi Belde*'de bu, tamamen sessizlik içinde gerçekleştirilen tren soygunuydu. Muhteşem bir sekanstı; Peckinpah bir kere hikâyeyi ve karakterleri kurduktan sonra her şey tren soygununa doğru ilerliyor ve filmin geri kalanı da bu sekansın sonucu olarak geliyordu.

Bir süre konuştuk, sonra odadan çıktı ve birkaç dakika sonra elinde bir senaryoyla geri geldi. *Kahraman Binbaşı*'nın senaryosu. "Bir bak şuna," dedi bana.

Hikâye, İç Savaş'ın hemen sonrasında geçer ve Binbaşı Dundee'nin, firari Apaçiler'in izini bulmak ve hikâyenin girişindeki katliam sırasında rehin alınan çocukları kurtarmak için verdiği büyük mücadeleyi anlatır. Dundee, bunu nasıl yaptığını ya da amacına ulaşmak uğruna baş-

kalarına ödettiği bedeli umursamaz. Olaylar dizisi boyunca Dundee'nin karakterini sürükleyen, tutkusudur. Bunun, Dundee'nin dramatik gereksinimi olduğunu keşfetmiştim. Bu amacıydı, misyonuydu, olaylar dizisini ilerleten motordu.

Kahraman Binbaşı'yı defalarca, notlar alarak, sanki bir bitirme sınavına hazırlanır gibi okuyup inceledim. İnanılmaz bir eğitimdi benim için. Bir şeyleri *görmeye* başlamıştım: Peckinpah'ın açılış sekansında hikâyeyi nasıl yapılandırıp kurduğunu, karakterleri görsel olarak nasıl ortaya çıkardığını ve sonra merkez noktasını –Apaçiler'in kurduğu pusuyu– vurgulamak için hikâyeyi nasıl inşa ettiğini.

David Wolper için belgeseller hazırladığım sırada, güçlü bir açılış sahnesi ya da sekansının ne kadar önemli olduğunu anlamıştım. Seyircinin ya da okurun ilgisini hemen yakalayacak bir şey. *Kahraman Binbaşı*, İç Savaş'ın bitmesine çok kısa bir süre kala, Batı sınırındaki uzak bir çiftlikte, bir Cadılar Bayramı partisiyle başlar. Kostümlerini giymiş çocuklar ortalıkta koşturup oyunlar oynarken müzik çalıyor, insanlar dans ediyor, eğleniyor ve iyi vakit geçiriyorlardır. Sonra Sam, kovboyculuk oynayan bir çocuğun boyalı yüzünden aniden savaş boyaları sürünmüş bir Apaçi'nin yüzüne keser. Müzik ve dansın arasında, çocuklar kıkırdar ve birbirlerinden korkmuş gibi numaradan çığlıklar atarlarken Apaçiler saldırıya geçer ve erkek çocuklar ile atlar hariç herkesi öldürürler.

Çarpıcı bir açılış, hatta benim "saf Peckinpah" dediğim türden. Cadılar Bayramı kostümleri içindeki çocukların görüntüleri ile insanları öldürüp kafa derilerini yüzen Apaçiler'in görüntüleri arasındaki çelişki korkutucudur. Peckinpah'ın, Binbaşı Dundee'yi sunuş şekline de hayran olmuştum. Sahne talimatları bölümünde Dundee'nin anlatılış şekli, bize bilmemiz gereken her şeyi söyler: "*Dedi-*

ğim dedik, iradesi güçlü ve çabuk sinirlenen... Bir sanatçı, belki de bir mücadele insanı olarak, ölümün kendisi için gecenin kıyısına tünemiş bir baykuş kadar yakın olduğunun farkındadır... Emir vermesini iyi bilir, ama emir almak konusunda kötüdür... Aptallık da edebilecek akıllı bir adam... Cehennemden geçsin ya da dalgaları aşsın; bildiği yoldan gidecek olan, ama şimdiye kadar hep geriye bakmış ya da pişman olmuş... Şimdiye kadar hep başarısız olmuş bir adam."

Ben de böyle karakterler yazmak istiyordum. Ben de senaryolarımdaki karakterleri öyle zenginleştirmek istiyordum ki tam anlamıyla vücut bulup ortaya çıkmış, çok boyutlu ve gerçek durumlardaki gerçek insanlar olsunlar. Kendime sorular sormaya başladım: Zihnimizde karışık, bölük pörçük duran bir insan *fikrini* bağ kurabileceğimiz, özdeşleşebileceğimiz, yaşayan, etten ve tırnaktan mürekkep bir insan haline nasıl getirebiliriz? Karakterlerimize nasıl yaşam verebiliriz? Karakteri nasıl inşa edebiliriz?

Soruları belirlediğim andan itibaren gördüm ki hiçbirinin kesin bir yanıtı yok, çünkü karakter inşa etmek, yaratıcı sürecin esrar ve büyüsünün bir parçası. Hiç durmayan, hiç bitmeyen, süregiden bir pratik bu. *Karakter* sorununu gerçekten çözmek için karakterlerinizin içine dalmak, yaşamlarının dokusunu ve temellerini inşa etmek, sonra da karakter betimlemenizi ayağa kaldırıp büyütecek malzemeleri eklemek esastır.

Kendime sormaya devam ettim: Karakterin iyi olmasını sağlayan nedir? Karakter nedir? Yanıtı bulabilmem için hepimizde ortak olarak bulunan nitelikleri ortaya çıkarmam gerekiyordu.

Düşündüğünüzde, şu derilerimizin altında hepimiz gerçekten aynıyız; belli şeyler birleştiriyor bizi. Aynı gereksinimleri, aynı arzuları, aynı korkuları ve güvensizlikleri

paylaşıyoruz; sevilmek istiyoruz, bizim gibi insanların arasında olmak istiyoruz; başarılı, mutlu ve sağlıklı olmak istiyoruz.

Kahraman Binbaşı'yı bütün bunları aklımda tutarak yeniden okuduğumda karakterleri, bireysel gereksinimleri ve arzuları bakımından analiz etmeye başladım.

Bu perspektiften okumaya başladığım zaman dört şey gördüm; iyi karakter yaratma sürecine dahil olacak gibi görünen dört temel nitelik: (1) Karakterlerin güçlü ve tanımlanmış bir *dramatik gereksinim*leri vardı; (2) Kişisel bir *bakış açıları* vardı; (3) Onlarda bir *tavır* vücut buluyordu; (4) Bir tür *değişim* ya da *dönüşüme* uğruyorlardı.

Bu dört unsur, dört nitelik, ortaya iyi karakterler çıkarır. Bunu bir başlangıç noktası olarak kullanarak her ana ya da başlıca karakterin güçlü bir dramatik gereksinimi olduğunu gördüm. *Dramatik gereksinim, ana karakterlerinizin senaryo boyunca kazanmak, elde etmek, ulaşmak ya da başarmak istedikleri şey* olarak tanımlanır. *Dramatik gereksinim*, olaylar dizisi boyunca karakterlerinizi ileri götüren şeydir. *Dramatik gereksinim*, olaylar dizisi sürerken onları ileri taşıyan amaçları, misyonları, motivasyonlarıdır.

Pek çok durumda dramatik gereksinimi bir ya da iki cümleyle ifade edebilirsiniz. Genellikle basittir ve seçtiğiniz bir replik de ortaya koyabilir onu ya da ifade edilmesi hiç gerekmeyebilir. Ama siz, bir yazar olarak, karakterinizin dramatik gereksinimini *bilmek zorundasınız*.

Thelma ve Louise'de, dramatik gereksinim Meksika'ya *kazasız belasız kaçmaktır*. Olaylar dizisi boyunca iki karaktere hareket veren budur. *Soğuk Dağ*'da, Inman'ın dramatik gereksinimi *evine geri dönmektir*, Ada'nınki ise hayatta kalmak ve çevresindeki koşullara uyum sağlamaktır. *Yüzüklerin Efendisi*'nde, yüzüğü Hüküm Dağı'na *götürmek* ve kendisini yaratan ateşte onu *yok etmektir*.

Apollo 13'te (William Broyles Jr. ve Al Reinert) dramatik gereksinim, astronotların sorunsuz bir şekilde dünyaya dönmesidir. Ama böyle başlamaz. Hikâye başladığında, *Apollo 13*'ün dramatik gereksinimi, yani astronotların misyonu, Ay yüzeyinde yürümektir. Ama oksijen tankı patlayınca işler değişir. Bu noktadan sonra dramatik soru şudur: Ay'a inebilecekler mi ve orada hayatta kalmayı başarıp Dünya'ya dönebilecekler mi?

Dramatik gereksinimin hikâye sırasında değiştiği zamanlar vardır. Karakterinizin dramatik gereksinimi değişecekse, bu genellikle Dönüm Noktası I'de, yani hikâyenin gerçek başlangıcında olur. *Thelma ve Louise*'de, Louise'in Harlan'ı Dönüm Noktası I'de öldürmesi, aksiyonu başka bir yöne doğru zorlar: Dağlarda bir hafta sonu tatili geçirmek yerine, Thelma ve Louise artık kanun kaçakları olmuşlardır. Dramatik gereksinimleri, kaçmaktır. *Kurtlarla Dans*'ta (Michael Blake), John Dunbar'ın (Kevin Costner) dramatik gereksinimi, İç Savaş'ın çılgınlığından kaçmak ve sınırın en uç noktasına gitmektir. Ancak en sonunda amacına yani Sedgewick Kalesi'ne ulaştığında –Dönüm Noktası I– dramatik gereksinimi değişir. Artık geldiği yere nasıl uyum sağlayacağını ve Siyularla nasıl ilişki kuracağını öğrenmek zorundadır.

Ana karakterinizin dramatik gereksinimi nedir? Birkaç kelimeyle tarif edebiliyor musunuz? Net olarak ifade edebiliyor musunuz? Eğer karakterinizin dramatik gereksinimini *siz* bilmezseniz, kim bilebilir ki? Bilmelisiniz. İsterseniz senaryodaki diğer karakterler için de dramatik gereksinimler bulabilirsiniz. Dramatik gereksinim, karaktere olaylar dizisi boyunca güç sağlayan motordur.

Karakteri iyi kılan bir ikinci şey de *bakış açısıdır*. Bakış açısı, *kişinin dünyayı nasıl gördüğü ya da değerlendirdiği* olarak tanımlanır. Herkesin bireysel bir bakış açısı

vardır. Bakış açısı bir inanç sistemidir ve biliriz ki, neyin doğru olduğuna inanıyorsak, doğru *odur*. *Yoga Vasistha* adlı eski bir Hindu yazıtında, "*Dünya, siz nasıl görüyorsanız öyledir,*" ifadesine yer verilir. Bunun anlamı şudur: Kafanızın içinde olan –düşünceleriniz, duygularınız, hisleriniz, anılarınız– dışarıya, günlük deneyiminize yansır. Bizim deneyimimizi belirleyen zihnimizdir, dünyayı nasıl *gördüğümüzdür*. Bir büyük bilgenin söylediği gibi: "Yediğiniz ekmeği pişiren sizsiniz."

Bakış açısı, dünyayı görme tarzımıza gölgeler ve renkler getirir. Hiç, "Yaşam adil değil," "Olmayacak duaya amin deme," "Yaşam bir şans oyunudur," "Bu yaştan sonra kimseyi değiştiremezsin," "Yaşam sınırsız fırsatlarla dolu," "Şansını kendin yaratırsın," ya da "Başarı, kimi tanıdığına dayanır" gibi cümleler duyduğunuz olur mu? Bunların hepsi bakış açılarıdır. Hepimizin tek, yegâne ve herkesin kişisel deneyimine, ifadesine özel olan bakış açıları vardır. Şunu söylememiz gerekir ki, bakış açısı *kişisel deneyim* sayesinde kazanılır.

Karakteriniz bir anne ya da babaysa "onun" bakış açısını yansıtabilir. Bir öğrenci de olabilir ve dünyaya bir "öğrencinin" bakış açısından bakabilir. Bir ev kadınının kendine has bir bakış açısı vardır. Suçlunun, teröristin, polisin, doktorun, avukatın, zenginin, fakirin de öyle, hepsi bireysel ve özgün bir *bakış açısı* sunarlar.

Karakterinizin bakış açısının ne olduğunu biliyor musunuz?

Bir çevreci mi karakteriniz? Hümanist mi? Irkçı mı? Kadere, astrolojiye inanan biri mi? Kara büyüye, cadılığa ya da bir medyumun geleceği tahmin edebileceğine inanan biri mi? Karakteriniz, *Matrix*'teki Neo gibi, sınırları kişinin kendisinin yarattığına mı inanıyor? Doktorlara, avukatlara, *The Wall Street Journal*'a, *The New York Times*'a bel

bağlamış biri mi karakteriniz? *Time*, *People*, *Newsweek* ve akşam haberlerine mi inanıyor?

Bakış açısı, bireysel ve bağımsız bir inanç sistemidir. "Ben Tanrı'ya inanıyorum." Bu bir bakış açısıdır. "Ben Tanrı'ya inanmıyorum." Bu da bir bakış açısıdır. "Bir Tanrı var mı, yok mu, bilmiyorum." Bu da bir bakış açısıdır. Bu üç ifade de, karakterin kişisel dokusu içinde doğrudur. Burada doğru ya da yanlış, iyi ya da kötü yoktur; hüküm vermek, haklı çıkarmak, değerli ya da değersiz kılmak yoktur. Bakış açısı ne doğru ne de yanlıştır; goncanın içindeki gül kadar yegânedir. İki yaprak, iki çiçek, iki kişi asla aynı değildir.

Yerli Amerikalılar, Yeryüzü'nün canlı bir varlık olduğuna inanırdı. Öyleyse bu gezegen üzerindeki bütün canlılar; insan, ağaç, kaya, hayvan, dere ya da çiçek, Yeryüzü Ana'nın bir parçasıydı. Bütün yaşam kutsaldı. Bu bir bakış açısıdır.

Karakteriniz, yunuslar ve balinaların katledilmesini ahlaken doğru bulmayan bir bakış açısına sahip olabilir, çünkü onlar gezegendeki en zeki türlerden ikisidir, hatta belki insandan bile akıllıdırlar. Karakteriniz, üzerinde "Balinaları ve Yunusları Kurtarın" yazılı tişörtler giyip gösterilere katılarak bu bakış açısını desteklemektedir belki de.

Karakterlerinizin bakış açılarını destekleyebilecekleri ve dramatize edebilecekleri yolları arayın. Karakterlerinizin bakış açılarını bilmek, çatışma yaratmanın iyi bir yoludur. Karakterleriniz talihe inanıyorlarsa, piyangonun onlara vurma ihtimaline de inanıyorlardır. Ama piyangonun "düzmece" olduğunu düşünenler, ona kuruş yatırmayacaklardır.

Esaretin Bedeli'nde, Andy ile Red arasında, bakış açılarının farklılığını ortaya koyan kısa bir sahne vardır. Red, Shawshank Hapishanesi'nde aşağı yukarı yirmi yıl yattıktan sonra alaycı, sinik bir adam haline gelmiştir, çünkü *umut* denen şey onun için dört harfli bir sözcükten başka

bir şey değildir. Hapishane sistemi onun ruhunu öylesine darmadağın etmiştir ki, Andy'ye öfkeyle, "Umut tehlikeli bir şey," der, "insanı delirtebilir. Burada umuda yer yok. En iyisi bir an önce alışmak buna." Red'in, "umudun iyi bir şey" olduğunu anlamasına yol açan, kendi duygusal yolculuğu olacaktır. Film, umut üzerine bir notla biter. Red sözünü tutmaktan vazgeçmiş ve Andy ile buluşmak üzere Meksika'ya giden bir otobüse atlamıştır: "Umarım sınırı geçebilirim. Umarım dostumu görüp elini sıkabilirim. Umarım Pasifik düşlerimdeki kadar mavidir... *Umarım.*"

Andy farklı bir bakış açısına sahiptir. Ona göre, "Dünyada her şey taştan yontulmuş gibi ruhsuz ve katı değildir; hepimizin içinde, kimsenin üzerine kilit vuramayacağı küçük bir yer vardır: Umut." Andy'nin hapishaneye katlanabilmesini sağlayan şey budur; Mozart'tan bir arya dinlemek için ömrünün bir haftasını yalnızlık içinde, "delikte" geçirmeyi göze almasını sağlayan şey budur.

Karakteri iyi kılan üçüncü şey *tavır*dır. *Tavır*, bir *hal ve hareket tarzı* ya da *fikir/görüş* olarak tanımlanır, yani bir kişinin kişisel görüşünü açığa çıkaran bir hareket ya da hissediş şeklidir. Tavır, bakış açısından farklı olarak, bir *düşünsel karar*dır. Dolayısıyla, tavır dediğimiz şey bir hükümle sınıflandırılabilir, hatta muhtemelen öyle sınıflandırılacaktır: Doğru ya da yanlış, iyi ya da kötü, olumlu ya da olumsuz, kızgın ya da mutlu, alaycı ya da naif, üst ya da ast, liberal ya da muhafazakâr, iyimser ya da kötümser. Her zaman "haklı" olmak bir tavırdır, keza "maço" olmak da öyle. Bir siyasi görüşü dile getirmek de tavırdır; Irak'taki savaşla ilgili sayısız görüşü düşünün. Aynı şekilde, hiç alışveriş için bir dükkâna girip de işinden memnun olmayan, etrafına olumsuz enerji saçan ve sizden üstün olduğunu düşünen bir satış sorumlusuyla karşılaştığınız oldu mu? Bu bir tavırdır. Hiç "doğru" kıyafeti giymeden şık bir

restorana gittiğiniz oldu mu? Hüküm derken böyle bir şeyden bahsediyoruz, yani kişinin haklı ya da hatalı olduğuna ikna olduğu noktadan. Hükümler, görüşler, olumlu ya da olumsuz kanaatler hep tavırdan kaynaklanır. Kişiye ait *düşünsel bir karar*dır bu. Karakterinizin tavrını anlamak, onun dışa yönelip kendi insanlığına kendine has bir üslupla temas etmesini sağlar. Yaşamı ve işiyle ilgili coşkusu yerinde midir, yoksa mutsuz mudur? Değişik yönlerini tavırlarıyla ifade eden insanlar hepimizin etrafında mevcuttur; kimi dünyanın kendisine bir yaşam borçlu olduğunu düşünmektedir, kimi başarısızlığının faturasını "o malum kişi"ye çıkarmaktadır.

Gözler ve Sözler (Audrey Wells), tamamen karakterlerin tavırlarına dayanan, enfes bir romantik komedidir. Abby (Janeane Garofalo), tavrıyla yaşayan bir kadındır; onun görüşüne göre, bütün erkekler güzel yüzlü ve harika vücutlu kadınlar ister. Bu tavrı, film boyunca onun bütün davranışlarını belirler. Nora (Uma Thurman) ise pek zeki olmadığına bütün kalbiyle inanmıştır. Kendini altın kalpli bir "aptal sarışın" olarak görmektedir. Abby de, Nora da, tavırlarının gerçek hallerini yansıtmadığını öğrenmek zorunda kalacaktır. Film boyunca yolculukları, gerçekten kim olduklarını kabul etmeleri üzerinedir.

Bazen *bakış açısını, tavırdan* ayırt etmek zordur. Pek çok öğrencim bu iki niteliği tanımlamak için uğraşıp dururlar, ben de onlara bunun çok önemli olmadığını söylerim. Karakterinizin temel çekirdeğini yaratırken büyük bir balmumu topu alıyor ve şimdiki durumda, onu dört ayrı parçaya bölüyorsunuz. Parçalar ve bütün, hatırladınız mı? Hangi parçanın bakış açısı, hangi parçanın tavır olduğu kimin umurunda ki? Hiç fark etmez; parçalar ile bütün aslında aynı şeydir. Sonuç olarak, belirli bir karakter özelliğinin bakış açısı mı, yoksa tavır mı olduğundan emin

değilseniz canınızı sıkmayın. Kavramları kendi zihninizde birbirinden ayırın, yeter.

Karakteri iyi kılan dördüncü şey, *değişim* ya da *dönüşüm*dür. Karakteriniz senaryo boyunca değişiyor mu? Yanıtınız evet ise nasıl bir değişiklik bu? Tarif edebilir misiniz? Net olarak ifade edebilir misiniz? Karakterin duygusal eğrisini başlangıçtan sona kadar izleyebiliyor musunuz? *Gözler ve Sözler*'de her iki karakter de kim olduklarıyla ilgili yeni bir farkındalık yaşamalarını sağlayan bir değişim geçirirler. Abby'nin nihai olarak öyle bir kişi olduğu için gerçekten sevildiğini kabul etmesi, değişimin karakter eğrisini tamamlar.

Esaretin Bedeli'nde Andy, karısı ile karısının âşığını kimin öldürdüğünü öğrendiğinde hapishanede aşağı yukarı on dokuz yılını geride bırakmıştır. Müdür yeniden yargılama konusunda kendisine yardım etmeyi reddettiğinde ve tanık Tommy öldürüldüğünde, müdürün kendisini dışarı bırakmaya asla niyetinin olmadığının farkına varır. Karısını ve âşığını öldürmemiş olmasına rağmen suçlu olduğu düşüncesiyle girer hapse. İçerde yatmasının nedeni, Red'in de ona söylediği gibi, tetiği çekmek değil, kötü bir koca olmaktır. Ama artık "gereğince yatmıştır" ve yeniden özgür olma zamanının geldiğine inanmaktadır. Bu onun kefaretidir. Sonra da öğreneceğimiz gibi, yıllardır firar için hazırlık yapmaktadır zaten.

Eğer karakteriniz için uygun değilse, senaryoda ona bir değişiklik yaşatmak bir gereklilik değildir. Ancak dönüşüm, değişim, özellikle de kültürümüzün bu döneminde, insanlığın asli yönlerinden biri. Sanıyorum hepimiz biraz *Benden Bu Kadar*'daki (Mark Andrus ve James L. Brooks) Melvin (Jack Nicholson) gibiyiz. Melvin karmaşık ve müşkülpesent biri olabilir, ama filmin sonuna doğru, "Senin yanındayken daha iyi biri olmak istiyorum," dediğinde dra-

matik gereksinimi ifadesini bulur. Sanırım hepimiz isteriz bunu. Değişim, dönüşüm yaşamın değişmezidir ve eğer karakterinizi bir duygusal değişime iterseniz, bu bir davranış eğrisi yaratır ve ona yeni bir boyut ekler. Karakterinizin değişimi konusunda kendinizden emin değilseniz, bir iki sayfalık bir şey yazmaya zaman ayırın ve onun duygusal eğrisinin grafiğini çıkarın.

Tekrar hatırlatalım; bir senaryo yazdığınız zaman ana karakteriniz aktif olmalıdır, yani *bir şeylerin olmasına neden olmalı*, olup bitenlerin onun başına gelmesine izin vermemelidir. Olaylara bazen tepki veriyor olmasında bir sorun yoktur, ama sürekli tepki veriyorsa pasif, zayıf bir hale gelir ve işte o zaman karakter sayfadan buharlaşıp gider. Yan karakterler ana karakterden daha ilginç bir hal alırlar, ondan daha yaşam dolu ve ışıltılı görünmeye başlarlar.

Film davranıştır; eylem karakterdir ve karakter de eylem. Kişinin kim olduğu ne yaptığıdır, ne söylediği değil.

Thelma ve Louise iyi bir örnektir. Senaryo, kim olduklarını göstererek iki kadını önümüze getirir; bizim gözümüzde onların kuruluşunu gerçekleştirir. Louise bekârdır, Jimmy isimli müzisyen bir erkek arkadaşı vardır; Jimmy turnededir ve üç haftadır Louise'i bir kez bile aramamıştır. Louise'in canı sıkkındır, Jimmy döndüğünde evde olmamaya karar verir. Bir arkadaşının dağdaki evine gidecek ve erkek arkadaşına nereye gittiğini söylemeyecektir. Louise orada olmayacaktır Jimmy geldiğinde, işte o kadar. Jimmy de bunun nasıl bir şey olduğunu görecektir. Budur arka plandaki hikâye.

Öte yandan Thelma ise "şapşal" bir ev kadını görünümündedir. Mutfağı darmadağın bir haldedir, "kahvaltı"sı donmuş bir çikolata parçasından aldığı ısırıklardan ibarettir, onu da bir sonraki ısırığa kadar gene derin dondurucuda muhafaza etmektedir. Thelma'nın yaptığı ve mut-

fağının görünüşü, karakterinin bir yüzünü ortaya çıkarır; yani yaptıkları, eylemleri sayesinde onun kim olduğunu *görürüz.*

Küstah, bencil bir herif olan kocası Darryl (Christopher McDonald), şaşaalı günleri geride kalmış bir lise kahramanıdır. Karısına o kadar saygısızca davranmaktadır ki, Thelma bir arkadaşıyla bir hafta sonu gezisine gitmek için ona yalan söylemek zorundadır. Gene de suçluluk duygusu içinde, işten geldiğinde aç kalmasın diye kocasına mikrodalga fırında yiyecek bir şeyler bırakır. Bir ilişkiden ne beklersen onu bulursun, demektedir Louise ona. Thelma'nın kendine seçtiği yaşam ve ilişki de budur.

I. Perde, bu iki kadının ilişkilerinin kuruluşunu getirir. İlk on sayfa boyunca, Silver Bullet barının park alanına gelirlerken yaşamlarındaki erkeklerle ilişkileri üzerinden onlar hakkında daha fazla bilgi ediniriz. Harlan, I. Perde'nin sonunda Thelma'ya tecavüz etmeye kalkışıncaya kadar iki kadının karakteri artık ortaya çıkmış durumdadır. Louise tetiği çekip de Harlan'ı öldürdüğünde, yaşamları ve kaderleri değişir. Burası, Dönüm Noktası I'dir. Bu *hadise* onları iki kaçak haline getirerek karakterlerini değiştirir ve biçimlendirir.

Onların karakterlerini gerçekten belirleyen hadise, Harlan'ın öldürülmesidir. Meksika'ya kaçışları, sonunda ölümlerine yol açan bir içgörü ve kendini keşfetme yolculuğu halini alır. Kaderleri eylemleri tarafından belirlenmiş ve eylemleri de gerçekten kim olduklarına ışık tutmuş, onları aydınlatmıştır. Köprüleri yakmışlar ve yazar Callie Khouri'nin söylediği gibi, kelimenin tam anlamıyla "dünyadan kaçmışlardır." Geri dönüş yoktur. Aynı nehirde iki kez yıkanamazsınız.

Karakterin özü eylemdir; kişinin yaptığı şey, kim olduğunu gösterir. Bir hanım arkadaşım bir iş görüşmesi için

New York'a gitme fırsatı bulmuştu. Gidip gitmemekle ilgili karışık duygular içindeydi. Kendisinin de istediği itibarlı ve yüksek maaşlı bir iş içindi bu görüşme, ama New York'a taşınmak isteyip istemediğinden emin değildi. Bir haftadan uzun bir süre bu kararsızlıkla boğuştu, sonra gitmeye karar verdi ve bavulunu topladığı gibi soluğu havaalanında aldı. Fakat arabasını havaalanında park ettikten sonra kontak anahtarını "yanlışlıkla" içerde unutup arabasını dışarıdan kilitledi, üstelik motor çalışıyorken... Eylemin karakteri açığa vurmasının mükemmel bir örneğidir bu. Yaptığı şey, aslında baştan beri bildiği şeyi söylemişti ona: New York'a gitmek istemiyordu!

Böyle bir sahne, karakterinizle ilgili pek çok şeye ışık tutabilir, onu aydınlatabilir.

Karakteriniz bir randevuya geç mi, erken mi, yoksa zamanında mı geliyor? Karakterinizin otoriteye tepkisi nasıl; Woody Allen'ın *Annie Hall*'da polis memurunun gözüne bakarak ehliyetini yırtması gibi mi örneğin? Her eylem, bir replikteki her sözcük, her kişisel karakter özelliği, karakterle ilgili bilgimizi ve idrakımızı arttırır.

Henry James'in teorilerinden biri, *Aydınlatma Teorisi* başlığını taşır. James der ki, eğer karakteriniz bir çemberin merkezinde duruyorsa ve onunla etkileşimde bulunan diğer karakterler onu çevreliyorlarsa, bir karakter ana karakterle etkileşime girdiği her defasında onun farklı yönlerini açığa çıkarabilir ya da aydınlatabilir. Karanlık bir odaya girip her köşeye yerleştirilmiş yer lambalarını açma analojisini kullanmıştır. Her lamba, odanın farklı bir bölgesini aydınlatacaktır. Aynı şekilde, diğer kişilerin onun hakkında söyledikleri de ana karakterinizin değişik yönlerini aydınlatabilecektir. *Bir Konuşabilse* filminde, Bill Murray'nin canlandırdığı Bob Harris karakterinin bir film yıldızı olduğunu bu sayede öğreniriz: Bir barda tek başına

oturmaktadır. İki kişi onun filmlerini ne çok sevdiklerinden ve hâlâ dublör kullanıp kullanmadığını merak ettiklerinden bahsetmeye başlarlar. Bu iki satırlık diyalog sayesinde onun aksiyon filmleri yıldızı olduğunu, hatta kariyerinin inişe geçmiş olduğunu öğreniriz.

Bazen, yazım sürecinde, işe yaramayan bir şeyin size neyin işe yaradığını gösterdiğini fark edeceksiniz. Bir keresinde öğrencilerimden biri, mutsuz ya da "trajik" finali olan bir oyun yazıyordu. Ama birdenbire, üçüncü perdenin girişinde, karakterleri "komik" davranmaya başlamışlar. Ortalığı komik replikler sarmaya başlamış ve hikâyenin sonu da ciddi olması beklenirken komik bir hal almış. Ne zaman masaya otursa mizah fışkırıyormuş yazdıklarından ve durduramıyormuş bunu. Sonunda hayal kırıklığı içinde pes etmiş ve vazgeçmiş yazmaktan.

Neredeyse özür dileyecek haldeydi bana geldiğinde. Bütün dürüstlüğüyle, ne yapması gerektiğini bilmediğini söyledi. Oturup yazmaya başlamasını; sözcükleri, diyalogları serbest bırakmasını, nasıl geliyorlarsa kâğıda o şekilde aktarmasını önerdim. Komikse bırak komik olsun, dedim, sadece otur ve üçüncü perdeyi tamamla. Çünkü ancak o zaman elindekinin ne olduğunu görebilecekti. Baştan beri komik gidiyorsa ve bunu beğenmiyorsa tek yapacağı, yazdığını bir çekmeceye kaldırıp unutmak olmalıydı. Sonra dönüp üçüncü perdeyi, en başta niyet ettiği biçimiyle yazmalıydı.

Öğrencim bunu yaptı ve işe yaradı. Üçüncü perdenin komedi versiyonunu kaldırıp attı, sonra istediği gibi ciddi bir versiyon yazdı. Komedi, öğrencimin yapması *gereken* bir şeydi, içinden çıkarması *gereken* bir şeydi. Senaryoyu tamamlamaktan kaçma yoluydu komedi onun için. *Düşler Tarlası*'nın (ve başka pek çok filmin) yazar ve yönetmeni Phil Alden Robinson, aynı şeyin kendisine de olduğunu söylemişti bana. Ve bu kitaptan öğrendiği en önemli şeyin,

senaryo için tamamen yanlış da olsa, elimizden dökületi yazıp kenara koymak olduğunu eklemişti.

Bir projeyi tamamlamanın eşiğinde olan yazarlar çoğu kez ağırdan almayı ve bitirmemeyi isterler. Doğru ya, bitirdikten sonra ne yapacaksınız? Hiç, bir kitap okurken bitmesin istediğiniz oldu mu? Kitabın verdiği keyfi uzatmak için son bölümleri okumayı erteler durursunuz. Hepimiz yaparız bunu. Siz de son derece doğal bir olgu olduğuna inanın bunun ve canınızı sıkmayın.

Eğer böyle bir şeyi siz de yaşarsanız, malzemeniz kaleminizin ucuna nasıl geliyorsa öyle yazın. Ne olduğuna bakın. Yazmak daima bir maceradır; sonuçta ne çıkacağını asla *bilemezsiniz*.

Yazmaya başladığınız zaman göreceksiniz ki, aşağı yukarı altmış sayfadan önce karakterlerinizle bağlantı kurmanız; sizinle konuşmaya başlamaları, ne *yapmak* ve *söylemek istediklerini* size aktarmaları pek mümkün olmayacak. Bağlantı kurmayı bir kere başardığınız anda da sizi alıp götüreceklerdir. İstediklerini yapmalarına izin verin. "Sözcükleri kâğıda dökme" aşamasında, alınması gereken kararları değerlendirme yeteneğinize güvenin.

Karakterlerinizin daha birinci sayfadan itibaren sizinle konuşmalarını beklemeyin. Böyle yürümüyor bu iş. Yaratıcı araştırmanızı yapmış ve karakterlerinizi iyi tanımış olsanız bile, düze çıkmak ve onlarla temas kurmak için önce belli ölçüde bir direnci tecrübe etmek zorunda kalabilirsiniz.

Diyalog tam anlamıyla karakterin bir fonksiyonudur. Karakterinizi tanırsanız, hikâyeniz ilerledikçe diyaloglarınız da kolaylıkla akıp gidebilir. Pek çok kişi diyaloglarla ilgili sıkıntılar yaşar; tuhaf görünürler, sahici değildirler, bütün karakterler aynı şekilde konuşur ve sürekli bir şeyleri açıklarlar. Diyalog yazmak bir öğrenme süreci, bir

koordinasyon işidir. Ne kadar çok yaparsanız, o kadar kolaylaşır.

Diyalog iki ana amaca hizmet eder: Ya hikâyeyi ileri taşır ya da ana karakter hakkında bilgi verir. Eğer diyalog bu amaçlardan herhangi birine hizmet etmiyorsa atın onu. İlk taslağınızın ilk altmış sayfasının tuhaf görünümlü diyaloglarla dolu olmasında bir sorun yoktur. Canınızı sıkmayın; son altmış sayfa düzgün ve işlevsel olmak zorundadır çünkü, unutmayın, ne kadar yaparsanız o kadar kolaylaşır. Daha sonra başa dönebilir ve ilk altmış sayfadaki diyalogları istediğiniz hale getirebilirsiniz.

Bütün çalışma, araştırma, hazırlık ve zihinsel çabanızın sonucu, özgün ve inanılır karakterler elde etmeniz olacaktır, yani gerçek durumlar içindeki gerçek insanlar.

Ve bütün mesele de bundan ibarettir.

5
Hikâye ve Karakter

"Birazcık fosladı diye bütün bir hayatı kaldırıp atamazsınız."

-Zafer Yolu
Gary Ross

Sherwood Oaks Experimental College'da ders verirken, senaryo yazımıyla ilgili en sevdiğim alıştırmalardan biri, "bir karakter yaratmak"tı. Bir karakter yaratabilmek için bütün sınıf birlikte hareket ediyorduk ve bu karakterden de hikâye için bir fikir ortaya çıkıyordu. Herkes bu çalışmaya katılıyor, fikirler ve öneriler getiriyor, yavaş yavaş bir karakteri şekillendirmeye, bir hikâyenin çerçevesini oluşturmaya başlıyorduk. Bir iki saatimizi alan bu çalışmanın sonunda elimizde genellikle sağlam bir karakter bulunuyor ve bazen bir film için iyi bir fikir de ortaya çıkmış oluyordu.

Güzel vakit geçiriyorduk ve sanki yaratıcı deneyimin simetrik kaosunu andırmaya başlıyordu bu süreç. Karakter yaratmak bir süreçtir ve bunu yapana, deneyimleyene kadar, sis bulutu içinde etrafını göremeyip hiçbir şeyin yerli yerinde olmadığından şikâyet eden birisi gibi tökezleyip durmanız çok mümkündür.

Senaryo yazımına ilişkin gerçekten sadece iki yaklaşım vardır. İlki, bir fikir olması ve ardından da bu fikirle uyumlu karakterlerin yaratılması. Mesela, NASA'dan ay taşları çalan

üç kişi buna bir örnektir. Bu fikirle başlar ve ardından karakterlerinizi bu fikrin içine "akıtırsınız": *Zafer Yolu* filminde Santa Anita Handicap safkan at yarışı turnuvasında yer alma fırsatı yakalayan meczup jokey, *Rocky*'de Dünya Ağır Sıklet Boks Şampiyonası'nda ringe çıkma şansını elde eden boksör, *Köpeklerin Günü*'nde cinsiyet değiştirme ameliyatı için gereken parayı bulmak için banka soyan adam, *Son Samuray*'da düşmanları tarafından yakalanıp onların yaşam biçiminden etkilenerek değişen paralı asker ya da *The Run*'da su üstünde hız rekoru kırmaya çalışan adam gibi... Bu senaryoda, fikre uyacak karakterler yaratırsınız.

Senaryo yazarken kullanılan ikinci yaklaşım ise bir karakter yaratmak ve sonra bu karakterden bir gereksinim, bir eylem ve en nihayetinde bir hikâye çıkmasına izin vermektir. *Saatler*'deki Virginia Woolf karakteri mükemmel bir örnektir buna: Boğucu hayatından kendine yaratıcı bir çıkış noktası arayan bir kadın. Tıpkı *Alice Artık Burada Oturmuyor*'daki Alice karakteri gibi. Roman Polanski, Holokost sırasında hayatta kalmayı becerebilmiş bir karakter hayal etmiş ve bu fikirden *Piyanist* çıkmıştır. Jane Fonda'nın eve dönen bir Vietnam gazisi ile ilgili bir fikri vardır, bunu çalışma arkadaşlarına söyler ve *Eve Dönüş* filmi ortaya çıkar. Sofia Coppola yalnızlıkla ilgili bir senaryo yazmak istemiş, bununla ilgili bir durum yaratmış, ardından karakterlerini oluşturmuş ve *Bir Konuşabilse* hayata geçirilmiştir. Bir karakter yaratın, ardından bir hikâye de yaratırsınız.

Peki bir karakter yaratırken neler yaparız? Sıfırdan başlarız. Ben bir dizi soru sorarım ve sınıf bu sorulara yanıt verir. Bu cevapları bir karakter oluşturacak şekilde bir biçime sokarım. Ve bu karakterden bir hikâye oluşmaya başlar.

Bu yöntem bazen son derece güzel çalışır; ilginç bir karakter ve iyi bir dramatik önerme çıkar ortaya. Kimi zaman

da bu yöntem asla işe yaramaz. Ancak sınıftaki koşullar ve bize ayrılan sınırlı zaman dikkate alınırsa hiç de fena olmadığımız söylenebilir.

Aşağıda, güzel geçmiş bir dersin dökümünün, düzeltilmiş ve kısaltılmış bir versiyonunu bulacaksınız. Bu derste sorularım genelden özele ve *bağlamdan içeriğe* doğru ilerlemişti. Siz de bizim seçtiğimiz sorulara kendi cevaplarınızı verebilir ve hikâyeyi kendinizin kılabilirsiniz.

"Hadi bir karakter yaratalım," diyorum sınıfa. "Soruları ben soracağım, siz de yanıt vereceksiniz."

Gülüşmeler arasında kabul ediyorlar.

"Tamam. Nasıl başlayacağız?"

"Boston," diye sesleniyor, sınıfın arka sıralarından birisi.

"Boston mı?"

"Evet. Adam Bostonlıdır!"

"Hayır," diyen birkaç kadının sesi duyuluyor, "Kadın Bostonlıdır!"

"Benim için bir sakıncası yok," diyorum ve ardından bunun herkes için uygun olup olmadığını soruyorum. Uzlaşmaya varılıyor.

"Tamam."

Karakterimiz Bostonlı bir kadın. Bu bizim başlangıç noktamız.

"Kaç yaşında?"

"24"

Bazıları da buna olumlu tepki veriyor.

"Hayır," diyorum, "yirmilerinin sonunda ya da otuzlarının başında." "Niye" diye bir soru geliyor. "Çünkü," diye yanıtlıyorum, "senaryoyu tanınmış, kabul görmüş biri için, bir *star*, "gişesi garanti" biri için yazıyoruz." Şu an aklıma gelenler Julia Roberts, Cameron Diaz, Charlize Theron, Nicole Kidman, Halle Berry, Rene Zellweger. Devam ediyoruz.

"Adı ne" diye soruyorum.

Aklıma Sarah diye bir isim geliyor ve devam ediyoruz.

"Sarah ne?"

Sarah Townsend, diye karar veriyorum. İsim isimdir.

Başlangıç noktamız, yirmilerinin sonunu ya da otuzlarının başını süren Bostonlı Sarah Townsend. Sarah artık bizim öznemiz/konumuz.

Sonra *bağlamı* yaratıyoruz.

Hadi Sarah'nın kişisel tarihini oluşturalım. Basit olsun diye, sorduğum her soru için buraya yalnızca bir yanıt yazacağım. Sınıfta her bir soruya birden fazla cevap gelir ve ben bunlardan sadece birini seçerim. Bu yanıtlara katılmamak, kendi yanıtlarınızı vermek, kendi karakterinizi, hikâyenizi yaratmak konusunda kendinizi özgür hissedin.

"Peki ya Sarah'nın ailesi" diye soruyorum. "Babası kim?"

Doktor olduğuna karar veriyoruz.

Ya annesi?

Bir doktor eşi.

Babasının adı ne?

Lionel Townsend.

Geçmişi nasıl?

Bununla ilgili sayısız fikrin ardından şuna karar veriyoruz: Lionel Townsend üst sınıfa mensup, zengin, zeki, muhafazakâr, Boston Üniversitesi Tıp Fakültesi'ne devam etmiş, stajyerliğini Washington Üniversitesi'nde yapmak üzere St. Louis'e gitmiş bir Bostonlıdır.

Peki ya Sarah'nın annesi? Doktor eşi olmadan önce o ne yapmıştır? Öğretmendir. "Adı da Elizabeth," diye ekliyor biri. Güzel. Elizabeth, Lionel'la tanıştığında St. Louis'de ders veriyor olabilir ve Lionel, tıp eğitimini tamamlarken o ilkokulda ders vermeye devam etmektedir. Lionel, Boston'a dönüp doktorluk yapmaya başladığında hamile kalmış ve öğretmenlik yapmayı bırakmıştır.

"Sarah'nın annesiyle babası ne zaman evlendiler" diye soruyorum.

Eğer Sarah yirmilerinin sonu, otuzlarının başlarındaysa, annesiyle babası Vietnam Savaşı sırasında ya da ondan hemen sonra, 70'lerin başında evlenmiş olmalılar. Bu da otuz yıldan daha fazla bir süredir evli oldukları anlamına geliyor. "Bunu nasıl anlayabilirsiniz" diye biri soruyor.

"Çıkarma işlemiyle," diye yanıt veriyorum.

Anne ile baba arasındaki ilişki nasıl?

Tutarlı ve muhtemelen yeknesak. Önemi var mı, yok mu bilmiyorum, ama Sarah'nın annesinin oğlak, babasının da terazi burcu olduğunu ekliyorum.

Sarah ne zaman doğdu?

70'lerin başı ya da ortalarında, nisan ayında, koç burcu. Erkek ya da kız kardeşi var mı? Hayır, tek çocuk.

Unutmayın, bu bir süreç. Bütün bu sorular için sayısız yanıt söz konusudur. Eğer verilen yanıtlardan tatmin olmuyorsanız yeni yanıtlar verip kendi karakterinizi yaratabilirsiniz.

Nasıl bir çocukluğu oldu?

Yalnız bir çocukluk. Kardeşleri olsun istiyordu. Zamanının büyük bir kısmını tek başına geçiriyordu. Muhtemelen ergenliğe gelene kadar da annesiyle iyi bir ilişkisi vardı. Sonra her ailede çocuklarla ebeveynler arasında görüldüğü gibi işler karıştı.

Sarah ile babasının nasıl bir ilişkisi vardı?

İyi, ama gergin. Muhtemelen babası erkek çocuk istiyordu ve Sarah, babasını memnun etmek için erkek gibi bir kız oldu. Muhtemelen babasını memnun etmek, onun sevgisini ve ilgisini kazanmak için *daima* bir yol bulmaya çalışıyordu. Erkek çocuğu gibi davranmak bu noktada Sarah'nın işine yarıyordu, ama annesiyle ilişkisinde yara-

mıyordu. Bu husus daha sonra Sarah'nın erkeklerle ilişkilerini belirleyecek.

Sarah'nın ailesi tıpkı diğer aileler gibi, ancak burada dramatik amaçlarımıza uygun olsun diye olabildiğince detaylı çatışma alanları tasarlıyoruz.

Townsend ailesinin hayatındaki temel dinamikleri anlamaya başlıyoruz. Şu ana kadar üzerinde uzlaşmaya varamadığımız bir şey yok gibi, o halde Sarah Townsend'in *bağlamını* araştırmaya devam edelim.

Pek çok genç kadının hayatları boyunca tanıştıkları erkeklerde babalarını ya da bir baba figürünü aradıklarına dikkat çekiyorum, tıpkı erkeklerin tanıştıkları kadınlarda kendi annelerini aramaları gibi. Bu olguyu karakter yaratımında bir esas olarak kabul etmek ilginçtir. Her zaman olmaz bu, ama bazen *olur*. Dolayısıyla bunun farkında olalım ki, işimize yarayacağı zaman kullanabilelim.

Bu konuda sayısız tartışma vardır. Ben de derim ki, karakter yaratırken nüanslar biriktirmek zorundasınız; ister kullanın bunları, ister kullanmayın. Bu alıştırmanın deneme-yanılma yöntemine dayandığını söyledim sınıfa. İşimize yarayanları kullanıp yaramayanları eleyeceğiz.

Annesi Sarah'yı muhtemelen genel kabullere göre eğitmekte ve şüphesiz, erkekler konusunda da uyarmaktadır. Hatta kızına, "Erkeklere asla güvenemezsin. Onlar sadece tek bir şeyin, senin bedeninin peşinde," ya da "Erkekler çok zeki kadınları sevmez," diyor da olabilir. Ve daha böyle bir sürü şey... Sarah'nın annesinin söyledikleri kiminiz için doğru, kiminiz için de değildir, dedim sınıfa, siz kendi deneyimlerinizi kullanın karakter yaratırken.

Sarah küçük bir çocukken tıpkı babası gibi doktor olmak istediğini dile getirmiş, annesi de doktorluğun uzun ve eziyetli bir süreç gerektirdiğini söyleyerek kızını bu ko-

nuda uyarmış olabilir. Belki de annesi her zaman haklı olmanın ya da *Sıradan İnsanlar*'daki (Alvin Sargent) Mary Tyler Moore'un karakteri gibi, güzel ve hoş görünmenin, hayattaki en önemli şey olduğunu düşünen birisidir. Devam edelim. Sarah'nın nasıl bir lise deneyimi olmuştur?

Aktif, sosyal, hafiften isyan etmeye başlayan biri. Çok çalışma ihtiyacı duymadan derslerinden iyi notlar alır. Çok sayıda arkadaşı vardır, okulun kısıtlayıcı uygulamalarına karşı isyan bayrağı çekilirken liderdir. Müzik zevki eklektik olmuştur ve annesiyle babası o yıllarda Sarah'nın dinlediği müziği anlamaya çalışmaktansa sabırla karşılamışlardır.

Gençlerin çoğu isyankârdır ve Sarah da bir istisna değildir. Mezun olur ve Vassar'a gider. Bu, annesini mutlu eder ama Sarah "sistem"i değiştirmeye katkıda bulunmak için lisansını siyaset bilimi üzerine yapmaya karar verir. Bu da elbette annesini mutsuz eder. Sosyal olarak son derece aktiftir ve kendisi gibi siyaset bilimi okuyan bir lisans öğrencisiyle ilişkisi olur. İsyankâr doğasına uygun biçimde şekillenen davranışları, karakterinin bir parçası haline gelir. Kendine has bir bakış açısı ve kararlı bir tavrı vardır. Üniversiteden dereceyle mezun olur.

Peki bundan sonra?

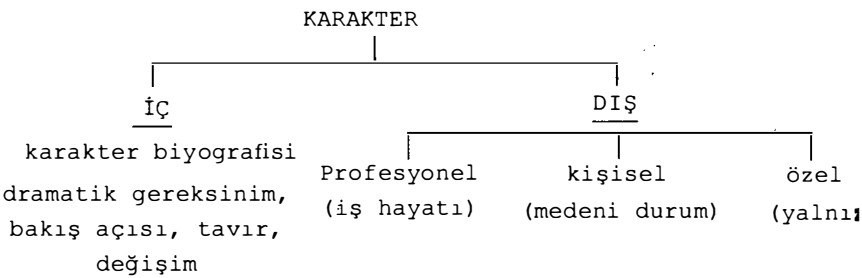
İş bulabilmek için New York'a taşınır. Babası taşınırken ona destek olur. Annesi ise yardım etmez, mutsuzdur. Ona göre Sarah, Bostonlı zeki, genç bir kadına uygun olarak; istikrarlı bir kariyer arayışında olmak, mümkünse evlenip yerleşik hayata geçmek gibi, yapması "gerekenleri" yapmamaktadır.

Unutmayın, ekliyorum, drama çatışmadır. Elimizdeki malzemeden tansiyonu yükseltmemize yarayacak durumlar çıkarmaya çalışıyoruz. Sınıfa, anne ile kız arasındaki ilişkinin senaryoda işimize yarayabileceğini açıklıyorum,

tabii yaramayabilir de. Önerim şu; bununla ilgili bir karara varmadan önce bu ilişkinin işimize yarayıp yaramayacağını görelim. Bir yazar, daima seçim ve sorumluluk konumundan hareket eder.

Sarah'nın New York'a taşınması, karakter inşası sürecimizdeki ana kavşaklardan biridir. Şu ana kadar Sarah Townsend'in içinde bulunduğu *bağlama* odaklandık, artık *içeriği* yaratmaya başlayabiliriz.

Gelin, Sarah'ı etkileyen *dış* güçleri tanımlayalım. İşte şema:



Şimdi de Sarah'yı etkileyen *dış* güçleri keşfedelim.

Tam bu noktada biri, bir savaş durumunu hikâyenin zemini ya da bağlamı olarak kullanabileceğimiz bir hikâye yaratmayı teklif etti. Bu konu üzerine bir süre konuştuk. "*Hangi* savaş" diye sordum. Vietnem Savaşı, Körfez Savaşı, Irak'taki savaş (hatta Kore Savaşı ya da İkinci Dünya Savaşı), hepsi, tarihin hangi döneminde oldukları fark etmeksizin hikâyemizin arka planında ihtiyaç duyduğumuz gerilimi yaratmamıza yardımcı olabilir. Bunu tartışıyoruz.

Bunun iyi bir fikir olduğuna karar veriyoruz ve Vietnam Savaşı'nı hikâyenin arka planı olarak kullanmayı öneriyorum. Bütün bunlar, Sarah'yı etkileyen bazı arka plan olayları ve tarihleri değiştirmek anlamına geliyor. Bunu deneyip neler olacağını görmeye karar veriyoruz. Daha önce yarattığımız olayların bazıları bir dereceye kadar hâlâ geçerli

ve kökten değişiklikler yapmamız gerekmiyor. Neyi değiştirmemiz gerekiyorsa onu değiştiriyoruz, zaman akışının düzgün ve tutarlı olmasını sağlıyoruz ve Sarah'nın 70'lerin başında okulu bırakıp New York'a taşınmış olduğuna karar veriyoruz. Bunun ardından da o dönemi araştırmaya başlıyoruz.

Hikâye yavaş yavaş şekillenmeye başlıyor. Sarah, New York'a 70'lerin başında, ilkbaharda gelmiştir. Ne yapmıştır? Bir daire kiralamıştır. Babası her ay ona para göndermekte ve bunu annesinden saklamaktadır; böyle olması Sarah'nın tercihidir. Peki ya sonra?

Bir iş bulur. Nasıl bir iş bulmuştur?

Hadi bunu tartışalım. Temel olarak Sarah'nın ne *tür* bir insan olduğunu biliyoruz: Üst-orta sınıf, bağımsız, özgür ruhlu, isyankâr, ilk defa kendi başına kalmış ve bu durum hoşuna gidiyor. Kendisine ve hayatına odaklanmış. Gelin biraz daha kesinleştirelim durumu.

New York, 1972. Sarah'yı etkileyen dış güçler nelerdir? İşte tam burada araştırma işe yarayabilir.

Nixon, Beyaz Saray'dadır. Vietnam Savaşı'nın en şiddetli zamanıdır ve ülke ahlaki bir tükenişin eşiğindedir. Nixon, Çin'e gider. McGovern başkanlık önseçimlerini almıştır ve ülkede onun "beklenilen kurtarıcı olabileceğine" ilişkin umut vardır. George Wallace bir alışveriş merkezinde vurulmuştur. *Baba* filmi gösterime girmiştir. *Çin Mahallesi* filmi ise prodüksiyon aşamasındadır.

Dramatik açıdan Sarah'ya uygun iş nedir?

Seçim kampanyasında çalışmasını gerektirecek bir iş. Sınıftan, Sarah'nın New York'ta, McGovern'ın kampanya bürosunda çalışıyor olabileceği önerisi geldi. Bu, tartışılması gereken bir nokta. (Eğer bunun çağdaş bir hikâye olmasını istiyorsak Irak Savaşı'nı bir arka plan unsuru olarak kullanarak Sarah'yı kolaylıkla John Kerry'nin

kampanyasında görevli biri olarak gösterebilirdik. Bağlam aynı olurdu, sadece içerik değişirdi.) Bu konuda konuşuyoruz. Nihayet ben, bu işin Sarah'nın isyankâr doğasını tatmin edeceği açıklamasını getiriyorum. Evden uzaktayken attığı ilk özgür adımı yansıtacak bu. Sarah'nın eylemci politik duruşuna uygun, üniversitede siyaset bilimi okumuş birinin geçmişiyle uyumlu, dahası hem annesinin hem de babasının onu onaylamaması için de yeterli bir gerekçe. Ne de olsa çatışma peşindeyiz, değil mi?

Şu andan itibaren deneme-yanılma yoluyla, bir *tema* ya da dramatik önerme; yani dramatik bir eylem yaratmak üzere Sarah'yı belli bir yönde harekete geçirecek bir *şey* arayışına giriyoruz. Bir senaryonun *konusu*, hatırlayın, *eylem* ve *karakter*dir. Elimizde karakter var, şimdi eylemi bulmamız gerekiyor.

"Gelişigüzel" bir "hedefi vurma-ıskalama" operasyonudur bu. Öneriler getirilir, değiştirilir, tekrar düzenlenir, hatalar yapılır. Bir şey söylerim, ama hemen ardından söylediğim ilkiyle çelişir. Bunun üzerine düşünmeyin. Belirli bir sonuca ulaşmaya, bir hikâye yaratmaya çalışıyoruz. Bulabilmek için kendimize şans tanımak zorundayız.

New York, 1972. Seçim yılı. Nixon ile McGovern karşı karşıya. Sarah Townsend, McGovern'ın kampanyası için ücretli personel olarak çalışıyor. Annesiyle babası kime oy veriyor?

Sarah kampanyada edindiği deneyimlerden politikaya ilişkin ne öğreniyor?

Siyaset yapmanın tamamen temiz ve idealist bir eylem olmadığını. Belki de yasal olmayan bir şeylerin olduğunu fark ediyor; peki bununla ilgili herhangi bir şey yapar mı?

Ciddi siyasi bir meseleye neden olabilecek bir şey olabilir, önerisinde bulunuyorum. Örneğin, Sarah'nın bir arkadaşı ya da düzenli olarak gördüğü biri askere gitmeyi reddeder ve Kanada'ya kaçar. Sarah da asker kaçaklarının

yurda dönüşünü talep eden bir politik hareketin içinde bulabilir kendini.

Unutmayın, bir karakter inşa ediyoruz, *bağlam* ve *içerik* yaratıyoruz, ortaya çıkmak üzere olan bir hikâyenin arayışı içindeyiz. Bir karakter yaratın, hikâye de ortaya çıkacaktır.

Sınıftan biri, Sarah'nın babasının olaylara bakış açısının farklı olduğunu söylüyor, ona göre asker kaçakları vatan hainleridir ve kurşuna dizilmelidir. Sarah ise tam aksi bir iddiada bulunmaktadır: Yanlış olan savaştır, ahlakdışı ve yasadışıdır, asıl öldürülmesi gerekenler de savaşın sorumlusu olan kişiler, yani politikacılardır.

Birden inanılmaz bir şey oluyor. Hava gerginleşip ağırlaşıyor ve sınıftaki yaklaşık elli öğrenci, daha dünyaya gelmelerine yıllar varken olmuş bir şey hakkında *tavırlar* ve *bakış açıları* bakımından bir kutuplaşma yaşıyorlar.

Sonra biri haykırıyor: "Watergate!" Elbette! Haziran 1972. Bu da Sarah'yı etkilemesi olası bir dramatik olay değil mi?

Doğru, Sarah deliye döner. Bu, Sarah'da dramatik bir tepki yaratacak bir olaydır. Bu olay, şimdilik yaratılmamış, anlatılmamış ve tanımlanmamış olan hikâyemizde kullanabileceğimiz, potansiyel bir çengeldir. Bu yaratıcı bir süreçtir, unutmayın; kafa karışıklıkları ve çelişkiler de bir parçasıdır bunun.

İki buçuk yıl sonra Nixon artık Beyaz Saray'da değildir, savaş neredeyse bitmiştir ve af meselesi ülkenin en önemli konusu haline gelmiştir. Sarah, siyasetle ilişkisine binaen bir olayı ilk elden tecrübe etmiştir, bu da onu şimdilik bilemediğimiz bir dramatik çözüme doğru yönlendirecektir. Hepimiz farkındayız ki Sarah, politik bir kişidir. Sorum şu: Peki bu bir işe yarayacak mı? Yanıtım: Evet.

Peki, Sarah'nın motivasyonu, hukuk fakültesine girip avukat olacak derecede yüksek midir diye soruyorum.

Herkesin bu soruya ilişkin bir yanıtı var ve bu konuyu uzun uzun tartışıyoruz. Sınıftaki bazı kişiler bunun bir işe yaramayacağını söylüyorlar, çünkü hukuk fakültesinde okuma meselesiyle bir bağ kuramıyorlar. Peki, tamam, senaryo yazıyoruz. Geçeküstü bir karaktere ihtiyacımız var; başrolde pek çok oyuncuyu gözümün önüne getirebiliyorum: Renee Zellweger, Scarlett Johanson, Charlize Theron. Meşhur klişe ne diyor: "İş yapar bu film." Ne demekse!

1970'lerde, Cinemobile'da çalıştığım yıllarda, patronum Fouad Said'in, yazdığım senaryo ile ilgili olarak bana sorduğu ilk soru, "Ne hakkında" olurdu. İkinci soru ise "Başrolde hangi star var?" O zamanlar hep aynı yanıtı verirdim: Paul Newman, Steve McQueen, Clint Eastwood, Jack Nicholson, Dustin Hoffman, Robert Redford, vb. (Bugün Tom Cruise, Tom Hanks, Keanu Reeves, Matt Damon vs. olur bu isimler.) Bu cevap onu tatmin ederdi. Duvar kâğıdı niyetine kullanmak için senaryo yazmıyorsunuz. Satmak için yazdığınızı umuyorum. Bunu yapabilmek için de bir isme, bir stara ihtiyacınız var, özellikle günümüz piyasasında.

Bostonlı bir kadın avukatı bir filmde ana karakter olarak görmekten hoşlanabilir ya da hoşlanmayabilirsiniz. Bu konuyla ilgili tek yorumum şu: Bizim alıştırmamızda işe yarıyor!

Bana göre Sarah belirli bir nedenle gitmektedir hukuk fakültesine: Politik sistemin değişmesinde rol oynamak için! Bir kadın avukat, iyi ve dramatik bir seçimdir. Avukatlık Sarah'nın karakteriyle uyumlu mudur? Evet. Öyleyse bunu izleyelim ve görelim bakalım neler olacak.

Eğer Sarah avukatlık yapıyorsa, mesleğini icra ediyorsa bir şey *olabilir*; hikâyenin özünü ateşleyecek bir olay ya da hadise. Bununla ilgili öneriler gelmeye başladı. Bostonlı bir kadın, Sarah'nın okullarda farklı etnik kökenlerden çocuk-

ların bir arada okumaları için devreye sokulan bir uygulamada yer alabileceğini söyledi. Çok güzel bir fikir. Unutmayın, bir dramatik önerme arayışı içindeyiz; yaratıcı tepkiyi tetikleyecek bir şey, bir çengel. Bir başkası, Sarah'nın asker kaçaklarına yardım edebilmek amacıyla askeri hukuk alanında çalışabileceğini söyledi. Bir başkası da yoksulluk hukuku, dedi, ya da iş hukuku, deniz hukuku ya da çalışma hukuku... Bir avukatın yaşamı senaryo yazımı sürecinde kullanabilecek çok sayıda dramatik olasılık sunar.

Sonra birden aradığımızı bulduğumuz an geldi; birisi, kısa bir süre önce duyduğu bir nükleer santral haberinden bahsetti. Buydu işte! Aradığımızın bu olduğunu fark ettim, çengel buydu, turnayı gözünden vurmuştuk! Sarah nükleer santral güvenliği ile ilgili bir konu ile ilgileniyor olabilirdi. Aramakta olduğumuz şeyin bu olduğunu söyledim: Heyecanlı, başlık olabilecek bir hikâye unsuru; olaylar dizimizin çengeli ya da cazibe merkezi. Sarah'nın avukatlığı seçmesi kararına daha sıkı sarıldım.

Şimdi herkes aynı fikirde. Şu andan itibaren Sarah'yı etkileyen dış güçleri genişletmeli ve hikâyemizi dramatik bir anlatı dizisi çerçevesinde şekillendirmeliyiz.

Şu dramatik önerme ile hareket ettiğimizi düşünelim: Sarah Townsend nükleer santrallerin güvenlik standartlarının yeniden tasarlanmasını isteyen bir siyasi hareketin içindedir. Belki de bir araştırması sırasında belli bir nükleer santralin güvenli olmadığını keşfetmiştir. Politika politikadır elbette ve belki de bir politikacı güvenli olmadığı halde bu nükleer santrali desteklemektedir.

Bu bizim hikâyemizin çengeli, başka bir deyişle dramatik önermesidir. (Eğer aynı fikirde değilseniz, siz de kendi çengelinizi bulun!) Şimdi detayları, *içeriği* yaratmak zorundayız ve bu sayede bir senaryo için gerekli olan *konuyu* bulmuş olacağız: Bir *eylem* ve bir *karakter*.

Bu senaryo, nükleer santral güvenliği konusuna odaklanacaktır, başlı başına bir siyasi meseledir bu.

Peki ya hikâye?

Kısa bir süre önce California, Pleasanton'da, bir ana fay hattına 60 metreden daha yakın olduğu fark edilen bir nükleer santral, yetkililer tarafından kapatıldı. Bir depremin, bir nükleer santrali yerle bir ettiğinde neler olabileceğini gözünüzün önüne getirebiliyor musunuz? Bir düşünün bakalım!

Gelin, karşıt bir bakış açısı geliştirelim. Sarah'nın babası nükleer santrallerle ilgili olarak ne söylerdi? "Nükleer enerjiye ihtiyacımız var," diyebilir. "Ülkenin yaşadığı enerji krizini dikkate alırsak ileriyi düşünmemiz, gelecek için enerji kaynağı geliştirmemiz gerekiyor; gelecek nükleer enerjide. Katı güvenlik standartlarının varlığını garanti altına almalı ve ABD Kongresi ile Atom Enerjisi Kurumu tarafından belirlenmiş kurallarımız ve yönergelerimiz bulunmalı."

Şimdi, hepimiz biliyoruz ki, bu yönergeler gerçeklerden ziyade siyasal gereklilikler üzerine inşa edilmiş olabilirler. Bu, Sarah'nın tesadüfen öğrendiği bir şey olabilir –bir nükleer santraldeki emniyetsiz bir durumla doğrudan ilgili politik bir kıyak çekme durumu. Gene de, hikâyeyi harekete geçirecek olayı tetikleyecek bir şeyin meydana gelmesi gerekiyor.

Sınıftan biri, nükleer santralde çalışan birinin radyasyona maruz kalmış ve davasının da Sarah'nın çalıştığı şirkete getirilmiş olabileceğini söyledi. Böylece Sarah da konudan haberdar olmuştur.

Çok iyi öneri! Aradığımız dramatik olay dizisinin bu olduğu konusunda hepimiz fikir birliğine varıyoruz: Santralde çalışan bir işçi radyasyona maruz kalmış, dava Sarah'nın çalıştığı şirkete getirilmiş, dosya da kendisine verilmiştir. I. Perde'nin sonundaki *Dönüm Noktası*, Sarah'nın

işçinin radyasyona maruz kalmasının, ölümcül hastalığının nedeninin, santraldeki emniyetsiz uygulamalar olduğunu öğrenmesi ve tehditlere, engellere rağmen bu konuda bir şeyler *yapmaya* karar vermesidir.

I. Perde, *Kuruluş*'tur. İşçinin radyasyona maruz kalmasıyla yapabiliriz açılışı. Görsel olarak dinamik bir sekans: Adam çalışırken olduğu yere yığılıverir ve santralin dışına çıkarılır. Bir ambulans sirenlerini çalarak hızla şehrin caddelerinden geçer. İşçiler toplanmış, bu durumu protesto etmektedir; sendika yetkilileri santralin güvensiz koşullarından işçileri korumak üzere harekete geçmek için dava açmaya karar verirler.

Çeşitli nedenlerle dava Sarah'ya verilir. Sendika çalışanları bu durumdan hoşlanmaz. Sarah deneyimsizdir *ve* kadındır. (Unutmayın, 1970'lerin sonundan bahsediyoruz.) Gelecek baskıyı göğüsleyebileceğine inanmazlar. Sarah ise davayı sahiplenmek ve yanıldıklarını göstermekte kararlıdır. Yetkililer Sarah'nın santrale girmesine izin vermez ama o yine de girmeyi başarır ve söz konusu güvenliksiz koşulların ne olduğunu ilk elden öğrenir. Penceresine tuğla atılır. Tehdit edilir. Avukatlık firması ona yardım edememektedir. Sarah siyasi temsilcilere gider, ama talepleri süründemede bırakılır; radyasyona maruz kalmasının işçinin kendi hatası olduğu söylenir ona.

Basın etrafı koklamaya başlamıştır. Sarah güvenlik standartları ile santral yönetimi arasında politik bir bağ olduğunu öğrenir. Belki, diyor bir öğrenci, bir miktar plütonyumun kayıp olduğunu keşfetmiş olabilirler. İyi bir fikir, diye yanıt veriyorum, ama başka bir hikâye bu.

Sarah'nın aradaki politik bağlantıyı açığa çıkarması, I. Perde'nin sonundaki *Dönüm Noktası*'dır.

II. Perde, *Yüzleşme*'dir. Olaylar dizisi içinde Sarah'nın araştırma yaparken engel üzerine engelle karşılaştığı bö-

lümdür burası, O kadar çok engelle karşılaşır ki, politik gerekçelerle bir şeylerin hasır altı edildiğinden şüphelenir. Daha fazla görmezden gelemez bunu. Sarah'nın sırlarını açabileceği bir karakter yaratmamız gerekiyor; belki bir sevgili. Belki kısa süre önce eşinden ayrı yaşamaya başlamış ya da boşanmış, çocuklu bir avukatla beraberdir. İlişkileri gerginleşmiştir; sevgilisi Sarah'nın "deli," "paranoyak" ya da "hezeyanlar içinde" olduğunu düşünmektedir. Sarah'nın içinde bulunduğu baskı ortamı yüzünden belki de ilişkiyi sürdüremeyeceklerdir. Gerekiyorsa tam da burada Sarah'nın erkeklerle ilişkisi üzerine iki sayfalık bir yazı yazabiliriz. (Kaç kere âşık olmuştur? Ne tür insanlarla birlikte olmaktadır?

Çalıştığı hukuk firmasındaki bazı iş arkadaşları da ona engeller çıkaracak, kimileri Sarah'ya direnecektir; hatta yaptığı araştırmada ısrar ederse davadan alınacağı söylenebilir kendisine. Annesiyle babası da onunla aynı fikirde değildir, o tarafta da bir çatışma söz konusudur. Ona destek olabilecek ve yardım edebilecek insanlar sadece nükleer santral çalışanlarıdır; Sarah'nın emniyetsiz çalışma koşullarını açığa çıkarmasını, çabasının başarıyla sonuçlanmasını istemektedirler. Medyayı da kullanabilir, hatta Sarah'nın araştırmaya devam etmesi gerektiğine inanan bir karakter, bir muhabir yaratabiliriz. Muhabir de buradan bir haber çıkaracaktır. Belki ikisi arasında romantik bir ilişki de vardır.

Peki ya *Dönüm Noktası II*? Öyle bir olay, bölüm ya da hadise yaratmalıyız ki, hatırlayın, bu olay eyleme çengellenmeli ve onu başka bir yöne çevirmelidir.

Mesela muhabir, çok sayıda devlet çalışanının da işin içinde olduğu politik bir bağlantıya ilişkin somut bir kanıt getirebilir. Artık gerçeğin ne olduğunu bilmektedir Sarah. Peki bu konuda ne yapacaktır?

III. Perde, *Çözülme*'dir. Sarah, santral çalışanları ve basının da yardımıyla, hükümetin nükleer santral güvenlik standartlarına ilişkin siyasi kayırmacılık yaptığını ifşa eder.

Santral, yeni güvenlik standartları tesis edilinceye kadar kapatılır. Sarah kararlı, cesur ve muzaffer duruşu nedeniyle tebrik edilir.

Filmlerde farklı türde sonlar vardır. "Mutlu" sonlarda işlerin yoluna girdiğini görürüz. *Erin Brockovich*'i (Susannah Grant) düşünün, *Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü*'nü, *Balinanın Sırtında*'yı (Niki Caro) ya da *Esaretin Bedeli*'ni. Hüzünlü ya da belirsiz sonlarda ise karakterlere ne olacağını düşünmek seyirciye bırakılır. Mesela *Saatler*'deki Clarissa (Meryl Streep), *Bir Konuşabilse*'deki Bob ve Charlotte (Bill Murray ve Scarlett Johanson) ya da *Kill Bill II*. "Mutsuz" sonlarda ise her şey yolunda gitmez. *Amerikan Güzeli*, *Vahşi Belde*, *Sonsuz Ölüm*, *Bonny ve Clyde*, *Thelma ve Louise*, *Soğuk Dağ*, *Milyonluk Bebek* (Paul Haggis) gibi.

Eğer hikâyenizi nasıl bitireceğiniz konusunda şüpheleriniz varsa, mutlu sonları tercih edin. Burada Hollywood'dan bahsediyoruz ve ben de sanatın ya da "eğlence sektörü"nün amacının eğlendirmek olduğunu düşünüyorum. Bu herkesin sonsuza kadar mutlu yaşadığı anlamına gelmez; ama insanlar sinemadan moral kazanmış, tatmin olmuş, insancıl yanlarıyla iletişime girmiş olarak çıkarlar. Tıpkı Jason Bourne'un *Medusa Darbesi*'nde yaşamının parçalarını araması gibi, beyazperdenin düşüncelerimizi, umutlarımızı, rüyalarımızı, başarılarımızı ve başarısızlıklarımızı yansıtan bir ayna olduğuna inanıyorum.

Vaktiyle Almanya'da elli yazarla bir atölye çalışması yapmıştım ve elli hikâyeden kırk altı tanesi ölüm, intihar, kargaşa ve yıkımla bitiyordu. Öğrencilere bir senaryonun ana karakterin yakalanması, vurulması, esir alınması, öl-

mesi, intihar etmesi ya da öldürülmesinden daha iyi sonlarla bitebileceğini söylemiştim. Hikâyeniz için en iyi son gerçekçi, inanılır ve hakiki olandır; tıpkı *Zafer Yolu*, *Manolya* ya da *Annie Hall*'da olduğu gibi. *Titanik* tüm romantizmine rağmen gerçek, inanılır bir sona sahipti. Gişe hasılatı başarı ölçütü değilse de bir filmi kaç kişinin gördüğünü, kaç kişiyi meşgul ettiğini, kaç kişiyi heyecanlandırdığını göstermesi açısından bir ölçüttür. Bu arada unutmamak gerekir ki, Hollywood'u ayakta tutan iki şey, korku ve açgözlülüktür. Herkes "kazanan"la bağ kurmak, onu izlemek ister. Hafta sonu hasılatının sinema endüstrisinde bu kadar büyük önem taşımasının nedeni budur.

Hikâyelerinizi nasıl istiyorsanız öyle bitirin, ama hikâyenize ve karakterlerinize sadık kalın; mümkünse hikâyenin izleyiciye kendini iyi hissettirecek olumlu yanına bakın. Bu noktada *Sideways* iyi bir örnektir. Bence iyi yapılmış, iyi oynanmış, her anlamda iyi yönetilmiş güzel bir filmdir ve sonu itibariyle Miles ile Maya'nın (Paul Giamatti ve Virginia Madsen) tekrar bir araya gelebileceklerine dair umut verir bize. Buna katılmayabilir ve hayatın böyle olmadığını söyleyebilirsiniz; ama bu bir bakış açısıdır. Burada hayattan bahsetmiyoruz, filmlerden ve eğlenceden bahsediyoruz.

Bu da bizi hikâyemize ve Sarah Townsend'e geri getiriyor. Hikâyemiz bu noktada, karakter ve aksiyon açısından belki zayıf olabilir, ama senaryomuzu yazmaya başlamak için elimizde yeterince bilgi var.

Öyleyse işte hikâyemiz: 1970'lerde genç bir kadın avukat, bir nükleer santralin emniyetsiz çalışma koşullarını fark eder ve politik baskılara ve çeşitli tehditlere rağmen siyasi yozlaşmayı açığa çıkarmayı başarır. Santral, onarımlar yapılıp işçiler ile çevre halkının güvenliği sağlanıncaya kadar kapatılır.

Hiç de fena değil; özellikle de bir karakter ve hikâye yaratmak için sadece birkaç saattir çalıştığımız dikkate alınırsa. Hatta senaryomuza bir çalışma başlığı bile koyduk: İhtiyat!

İlginç bir ana karakterimiz var: Sarah Townsend. Bir de eyleminiz: Nükleer santralle ilgili bir politik skandalın açığa çıkarılması. Olaylar dizisini saptamak için gereken dört ana noktamız da var: Bitiş, Sarah'nın siyasi yozlaşmayı açığa çıkarması. Başlangıç, bir nükleer santral çalışanının radyasyona maruz kalması. *Dönüm Noktası I*; santraldeki emniyetsiz koşulların keşfedilmesidir ve II. Perde'deki potansiyel çatışmalar için yeterince kaynak bulunmaktadır. II. Perde'nin sonundaki *Dönüm Noktası*; Sarah'nın söz konusu emniyetsiz koşullara ilişkin politik bağlantıyı işaret eden kanıtı bulmasıyla gelir.

Buraya kadar olanlara katılırsınız, katılmazsınız, beğenir ya da beğenmezsiniz; bunun bir önemi yok. Bu alıştırmanın amacı, bir sürecin harekete geçirilmesidir; bir karakter yaratmanın dramatik bir eylem üretmeye ve bu eylemin de nihayetinde sizi bir hikâyeye doğru nasıl yönlendirdiğini göstermektir. *Erin Brockovich* gibi pek çok filmin yapısı bu şekilde kurulmuştur.

Bölümün başında da söylediğim gibi, senaryo yazımı için iki yaklaşım vardır. İlki bir fikir yaratmak, sonra karakterlerinizi yaratmak ve sonra da karakterlerinizi eylemin içine "dökmek"tir. İkinci yol ise önce karakter yaratmak ve sonra aksiyonun, hikâyenin bu karakterden ortaya çıkmasına izin vermektir. İşte burada tam da bunu yaptık.

Hepsi, "Bostonlı genç bir kadın"dan türedi.

Deneyin! Bakın neler oluyor.

6
Bitişler ve Başlangıçlar

"Boşver Jake... Burası Çin Mahallesi."

–Çin Mahallesi
Robert Towne

Soru: Senaryonuz için en iyi başlangıç ne olabilir?

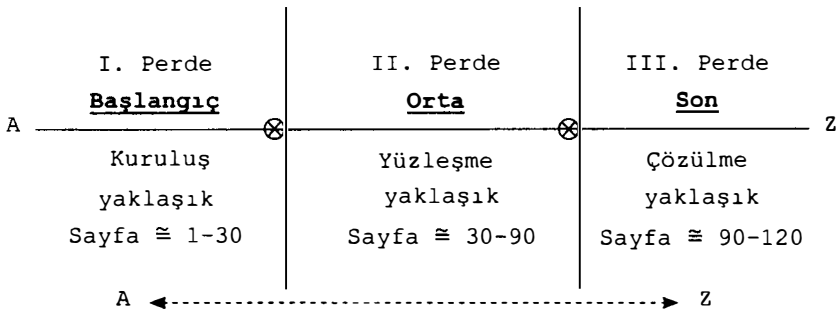
Hangi sahne ya da sekans, seyircinin ya da okurun ilgisini en çok çeker? Karakterinizi işinin başında göstermek mi? Gergin ya da yoğun bir dramatik eylem içinde mi? Pizza dağıtırken bir takip sahnesinde mi? Bir ilişkinin tutkulu anlarında mı? İşe gelirken mi? Mahkemede yeni güne hazırlanırken mi? Koşarken mi? Yatakta yalnız yatarken ya da birisiyle tutku içinde sevişirken mi? Gün ağarırken uzun, ıssız otobanda araba kullanırken mi? Golf oynarken mi? Havaalanına gelirken mi?

Bunlar elbette senaryonuza başlamak için kullanabileceğiniz sayısız sahnelerden bazıları. Şu ana kadar eylem ve karakter üzerinde durarak senaryo yazmanın çeşitli soyut ilkelerini gözden geçirdik. Bu noktada bu genel kavramları geride bırakıyor ve senaryonun daha belirli, daha temel parçalarına ya da bileşenlerine yöneliyoruz.

Biraz geri dönelim. Bütün senaryoların bir *konusu* vardır ve bir senaryonun konusu, *eylem* –ne oluyor– ve *karak-*

ter –olanlar kime oluyor– olarak tanımlanır. İki tür eylem vardır: *Fiziksel* eylem ve *duygusal* eylem; araba takibi ve öpüşme. Karakteri *dramatik gereksinim* açısından ele aldık ve karakter kavramını iki bileşeninе ayırdık: *İç* ve *dış*; karakterinizin, doğumundan filmin bittiği ana kadar olan yaşamı. Bir karakter *inşa* etmekten ve karakterizasyon yani kişilik özellikleri *yaratmaktan* bahsettik, ek olarak *bağlam* ve *içerik* terimleriyle tanıştık.

Peki ya şimdi? Buradan nereye gideceğiz? Bundan sonra ne olacak? Paradigmaya bakalım:



Ne görüyorsunuz?

Yön, gördüğünüz bu. Hikâyeniz A noktasından Z noktasına, *Kuruluş*'tan *Çözülme*'ye doğru *ilerliyor*. Ve *Medusa Darbesi*'nde olduğu gibi küçük anı kırıntılarıyla; *Soğuk Dağ*, *Annie Hall* ya da *İngiliz Hasta*'da olduğu gibi geri dönüşlerle; ya da *Piyanist*, *Çin Mahallesi*, *Örümcek Adam 2* (Alvin Sargent) ya da *Matrix*'te olduğu gibi çizgisel bir şekilde anlatıp anlatılmadığının hiçbir önemi yok. Hatırlayın, senaryo yapısının tanımı, "bir dramatik çözülmeye *yönelen*, *bağlantılı* hadise, bölüm ve olayların *doğrusal ilerleyişi*"dir.

Bu, hikâyenizin başlangıçtan sona doğru *ilerlemesi* anlamına gelir. Okuyucunuz ya da izleyicinize şu üç şeyi ta-

nıtmanız için yaklaşık 10 sayfanız (aşağı yukarı on dakika) var: 1) Ana karakteriniz *kim*? 2) Hikâyenizin ne hakkında olduğunu anlatan dramatik önermeniz *ne*? 3) Dramatik *durum* yani hikâyenizi kuşatan koşullar nedir?

O halde, senaryonuza başlamanın en iyi yolu nedir?

HİKÂYENİZİN SONUNU BİLİN!

Bu, bilmeniz gereken ilk şey: Hikâyenizin sonu nedir? Senaryonuzun son sayfasında yer alan belirli bir çekim, sahne ya da sekansı kastetmiyorum burada; çözülmeyi kastediyorum. *Çözülme, çözüm anlamına gelir*; hikâyeniz nasıl çözülüyor? Çözüm nedir? Karakteriniz yaşıyor mu, ölüyor mu? Evleniyor mu, boşanıyor mu? Yarışı kazanıyor mu, kazanmıyor mu? Sağ salim Soğuk Dağ'a dönüyor mu, dönmüyor mu? Yüzüğü Hüküm Dağı'nın ateşinde imha ediyor mu, etmiyor mu? Yaptığı hırsızlık yanına kalıyor mu, kalmıyor mu? Eve dönüyor mu, dönmüyor mu? Suçluları bulup adalete teslim ediyor mu, etmiyor mu?

Senaryonuzun çözülme aşaması nasıl?

Pek çok insan yazmaya başlamadan önce ellerinde bir final olması gerektiğine inanmaz. Bu konuyla ilgili tartışmanın, müzakerenin ardı arkası kesilmiyor; "Benim karakterlerim," diyor insanlar, "finali belirlerler." Ya da deniyor ki, "Hikâyemin sonu hikâyenin gelişme sürecinde ortaya çıkacaktır." Şunu diyenler de var: "Sırası geldiğinde finali bulurum."

Kusura bakmayın ama bu iş böyle olmuyor. En azından senaryo yazımında böyle olmuyor. Bunu belki bir romanda, bir tiyatro oyununda yapabilirsiniz ama senaryoda olmaz. Neden mi? Çünkü hikâyenizi anlatmak için yaklaşık 110 sayfanız var. Hikâyenizi istediğiniz gibi anlatmaya kalktığınızda bu öyle çok da büyük bir sayfa sayısı değil.

Yazmaya başlamadan önce bilmeniz gereken ilk şey, hikâyenin sonunun ne olacağıdır.

Niçin?

Aslında bu çok açık. Hikâyeniz her zaman ileri hareket eder; bir yön, bir yol, başlangıçtan sona doğru bir ilerleme çizgisi izler. *Yön, gelişim çizgisi* olarak tanımlanır, yani *bir şeyin yayılıp uzandığı yol.*

Tıpkı hayatta olduğu gibi, senaryoda da her şey birbiriyle ilintilidir. Senaryonuzu yazmaya oturduğunuzda hikâyenizin sonuna ilişkin tek tek detayları bilmek zorunda değilsiniz, ama *ne olduğunu* ve bunun karakterlerinizi nasıl etkilediğini bilmek zorundasınız.

Bunu göstermek için kendi hayatımdan bir örnek vereyim.

Hayatımda, ne yapmak ya da ne olmak istediğimi bilmediğim bir dönem vardı. Liseden mezun olmuştum; kısa bir süre önce annem, ondan birkaç sene önce de babam ölmüştü. Herhangi bir işte sıkışıp kalmak ya da üniversiteye gitmek istemiyordum. Hayatta ne yapacağım konusunda bir fikrim yoktu; ben de ülkeyi gezmeye ve kendime bir yön bulup bulamayacağımı görmeye karar verdim. O sıralar ağabeyim, St. Louis'de tıp öğrenimini sürdürüyordu; onunla kalabileceğimi ya da Colorado ve New York'taki arkadaşlarımı ziyaret edebileceğimi biliyordum. Bir sabah bavullarımı topladım, arabama bindim, otobana çıktım ve 66. otoban üzerinden doğuya doğru direksiyon sürdüm.

Gideceğim yere gelene kadar nereye gideceğimi bilmiyordum. Tercihim böyleydi. Güzel ve kötü günlerim oldu, ama her anını sevdim. Rüzgârda sürüklenen bir bulut gibiydim; hedefsiz, amaçsız.

Yaklaşık iki yıl sürdürdüm bunu.

Sonra bir gün, Arizona Çölü'nde araba kullanırken daha önce de aynı yoldan geçtiğimi fark ettim. Her şey aynıydı, ama aynı zamanda da farklıydı. Dağ aynı, çorak çöl aynıydı, ama iki sene de geçmişti. Gerçekte hiçbir yere gitmediğimi fark ettim; kafamı toparlayabilmek için iki koca sene

harcamıştım ve hâlâ bir amacım, hedefim, *yönüm* yoktu. Birden geleceğimi gördüm: Hiçbir yer.

Zamanın öylesine akıp gitmekte olduğunu fark ettim, asit kafası gibiydi ve bir şeyler yapmam gerektiğini biliyordum. Ben de avarelikten vazgeçtim ve okula döndüm. En azından dört yıl sonra bir diplomam olacaktı, ne anlamı varsa! Elbette bu da beklediğim gibi bir sonuç yaratmadı –zaten asla yaratmaz. Ama tam da orada, Berkeley Üniversitesi'nde, hayatımı sonsuza kadar değiştirecek adamla tanıştım ve birlikte çalıştım: Akıl hocam Jean Renoir. "Gelecek" demişti "sinemadadır."

Bir yolculuğa çıktığınızda, *bir yere gidiyorsunuzdur*; varmayı hedeflediğiniz bir yer vardır. San Francisco'ya gidiyorsam, varacağım yer orasıdır. Oraya nasıl gideceğim ise bir tercih meselesidir. Uçakla gidebilir, araba kullanabilir, otobüs ya da trene binebilir, motosiklet ya da bisiklet kullanabilir, otostop yapabilir ya da yürüyebilirim.

Nasıl gideceğimi ben *seçerim*. Hayat, seçim yapmak –kişisel seçimler, yaratıcı seçimler– ve bu seçimlerin sorumluluğunu almayı öğrenmektir.

Bir hikâyenin çözülme aşamasının temel dinamiklerini öğrenmek esastır. Çözülme sözcüğünün kendisi "bir çözüm ya da açıklama" anlamına gelir. Bu süreç de daha ilk hamlede, senaryo yazım sürecinin ilk adımında başlar. Olaylar dizisini tasarlarken, sahne sahne, perde perde inşa eder ve bir araya getirirken yapmanız gereken ilk şey çözülme aşamasını belirlemektir. Hikâyenizin çözümü nedir? Senaryonuz daha ilk kez zihninizde tohumlanırken, hâlâ fikir üzerine çalışır ve onu olaylar dizisi haline getirmeye çalışırken aslında bir yaratıcı seçim yapmış, bir karar vermiş ve çözülmenin nasıl olacağını belirlemiş olursunuz.

İyi filmler daima bir çözülme, bir çözüm aşamasına gelirler. Bir düşünün bunu.

Çılgın Liseliler'in sonunu hatırlıyor musunuz? Ya da *Kayıp Balık Nemo*'nun? *Örümcek Adam 2*'nin? *Matrix*'in? *Bonnie ve Clyde*'ın? *Kızıl Nehir*'in? *Sonsuz Ölüm*'ün? *Sierra Madre Hazineleri*'nin? *Casablanca*'nın? *Annie Hall*'un? *Eve Dönüş*'ün? *Jaws–Denizin Dişleri*'nin? *Amerikan Güzeli*'nin? *Yalnız Bir Kadın*'ın? *Çöl Aslanı*'nın? *Terminatör 2: Mahşer Günü*'nün? Bunlar tüm dünyada beğenilmiş filmlerdir.

İyi örneklerden biri de Robert Towne'un *Çin Mahallesi*'dir. Gerçek bir sinema klasiği olarak, iyi senaryo yazımını, iyi rejisörlüğü ve iyi oyunculuğu bir araya getirir. Yıllar içinde *Çin Mahallesi*'ni otuz kereden fazla izledim ve film hâlâ dimdik ayakta duruyor. Her izleyişimde yeni bir şey keşfediyorum. Senaryonun yazılış hikâyesi ilginçtir; Üç taslağı ve üç farklı sonu vardı senaryonun.

Çin Mahallesi'nin senaryosunun ilk taslağı, diğerlerinden çok daha romantiktir. Bu taslakta Robert Towne, hikâyenin açılış ve kapanışını Jack Gittes'in dış sesiyle yapmıştı; tıpkı Raymond Chandler'ın da pek çok hikâyesinde yaptığı gibi. Evelyn Mulwray, Jake Gittes'in hayatına girdiğinde, Jake başka sınıftan bir kadınla karşılaşmış olur. Evelyn zengin, sofistike ve güzel bir kadındır; Jake ona sırılsıklam âşık olur. Hikâyenin sonuna doğru Evelyn, babası Noah Cross'un (John Huston) kızını/Evelyn'in kız kardeşini bulması için Jake'i tutmaya kalkıştığını öğrendiğinde, babasını hiçbir şeyin durduramayacağını anlar ve onu öldürmeye karar verir. Evelyn için tek çıkar yol budur. Babası Noah Cross'u arar ve San Pedro yakınlarındaki ıssız bir sahilde onunla buluşmak istediğini söyler. Cross oraya vardığında şiddetli yağmur yağmaktadır ve kızıyla buluşmak için çamurlu yol boyunca yürürken Evelyn gaza basar ve babasını ezmeye çalışır. Cross kılpayı kurtulur ve yakınlardaki bataklık bir alana doğru kaçar. Evelyn arabadan çıkar,

elinde tabanca, onu takip etmeye başlar. Birkaç el ateş edilir. Cross, üzerinde taze balık yemi reklamı bulunan tahta bir tabelanın arkasına saklanır. Evelyn onu görür ve tabelaya doğru arka arkaya ateş eder. Kan, yağmur sularına karışarak akar ve Noah Cross sırt üstü düşer, ölmüştür.

Birkaç dakika sonra Gittes ile Teğmen Escobar olay yerine ulaşırlar ve perde, Los Angeles ile San Fernando Vadisi'nin günümüz manzaralarına ait sayısız görüntüyle dolar. Gittes, dış ses olarak bize Evelyn Mulwray'nin babasını öldürme suçundan dört yıl hapis yattığını ve kendisinin de Evelyn'in hem kızı hem de kardeşi olan genç kadını sağ salim Meksika'ya ulaştırdığını ve Noah Cross'un zekice tertiplediği arazi işinin de yaklaşık 300 milyon dolar kâr getirdiğini anlatır. Bu ilk taslağın çözülme aşamasında adalet yerini bulmuş, düzen tesis edilmiştir: Noah Cross layığını bulmuş, su skandalı ile ilgili yolsuzluk ve rüşvet ilişkileri de Los Angeles'ın bugünkü durumuna gelmesine yol açmıştır.

Bu, senaryonun ilk biçimidir.

Bu noktada yapımcı Robert Evans (*Baba* ve *Aşk Hikâyesi*'nin de sorumlusu olan kişi) Roman Polanski'yi (*Piyanist*) yönetmen olarak işe alır. Polanski'nin Ç*in Mahallesi*'yle ilgili kendi fikirleri vardır. Olası değişiklikler tartışılır, yapılır ve bu arada Polanski ile Towne'ın ilişkisi gerginleşir. Pek çok konuda, özellikle de filmin sonu hakkında görüş ayrılıkları vardır. Polanski, Noah Cross'un cinayet girişiminden paçayı kurtardığı bir son istemektedir. Senaryonun ikinci taslağı da bu dikkate alınarak yazılır. Daha az romantiktir, aksiyon tıraşlanmış, sıkılaştırılmış ve çözülme aşamasının odağı da adamakıllı değiştirilmiştir. Bu ikinci taslak, nihai taslağa çok yakındır.

Bu ikinci taslakta Noah Cross cinayet, rüşvet ve ensesten paçayı kurtarmıştır, Evelyn Mulwray ise babasının

suçlarının bedelini ödeyen masum bir kurban haline gelmiştir. Ç*in Mahallesi*'ni yazmaya başladığında Towne'ın bakış açısı cinayet, soygun, tecavüz ya da kundakçılık gibi suçlara karışanların hapse girerek cezalarını çektikleri, ancak bütün topluma karşı suç işleyenlerin ise genellikle bir caddeye isimlerinin verilmesi ya da belediye binasına isimlerini taşıyan plaketler asılması suretiyle ödüllendirildikleriydi. Los Angeles şehri hayatta kalabilmesini kelimenin tam anlamıyla Owens Vadisi Talanı olarak bilinen su skandalına borçludur ve bu filmin üzerine inşa edildiği zemindir.

İkinci taslağın bitiminde, Gittes artık Evelyn Mulwray ile Ç*in Mahallesi*'nde buluşmayı planlamaktadır. Gittes, Evelyn'in, açılış sahnesinde gördüğümüz Curly (Burt Young) tarafından Meksika'ya kaçırılmasını ayarlamıştır, kızı/kız kardeşi de bir botta Evelyn'i beklemektedir. Gittes cinayetlerin ve su skandalının arkasındaki ismin Cross olduğunu keşfetmiştir ve onu bununla itham ettiğinde Cross, Gittes'i rehin alır. Ç*in Mahallesi*'ne gitmek üzere yola çıkarlar ve oraya vardıklarında Cross, Evelyn'i alıkoymaya çalışır, ama Gittes bu yaşlı adama boyun eğdirmeyi başarır. Evelyn arabasına koşar, ancak teğmen Escobar tarafından durdurulur. Gittes polis memuruna doğru keskin bir hamle yapar, çekişme sırasında Evelyn arabasıyla uzaklaşır. Silahlar ateşlenir ve Eveyln başından vurularak ölür. Bu da nihai taslağa yakındır.

Son sahnede, Noah Cross, Evelyn'in bedenine kapanmış ağlarken Gittes taş kesilmiş bir halde Escobar'a her şeyin sorumlusunun Cross olduğunu söylemektedir.

Üçüncü ve nihai taslakta, senaryonun bitişi, Towne'ın bakış açısını vurgulayacak şekilde biraz değiştirilmiş, ancak çözülme ikinci taslakta olduğu gibi bırakılmıştır. Gittes Ç*in Mahallesi*'ne götürülür, Teğmen Escobar zaten ora-

dadır ve özel dedektifi kanıtları sakladığı için kelepçeleyip tutuklar. Evelyn kızı/kız kardeşiyle geldiğindeyse, Cross genç kızın yanına gelir. Evelyn ona kızdan uzak durmasını söyler, Cross bunu dinlemeyince silahını çıkarır ve onu kolundan vurur. Sonra arabasına binip uzaklaşır. Derken bir el ateş edilir ve Evelyn öldürülür; gözünden vurulmuştur. (Bir detay olarak şunu not edeyim: Sofokles, oyununda, Oedipus'a, annesiyle ensest ilişkiye girdiğini öğrendiğinde gözlerini oydurmuştur. Senaryoda bunun kasıtlı yapılıp yapılmadığını bilmiyorum, ama ilginç bir paralellik olduğunu düşünüyorum.)

Evelyn'in ölümüyle dehşete kapılan Cross, kızını/torununu korumacı bir edayla kolları arasına alır ve karanlığa doğru onunla birlikte kaçar.

"Boşver, Jake... Burası Ç*in Mahallesi*."

Gerçekten de her şey Noah Cross'un yanına kalmıştır: cinayet, su skandalı, kız. Gittes, açılış sahnesinde Curly'ye, "Birini, herhangi birini öldürebilmen ve bunun yanına kalması için zengin olman gerekir," der.

Sayfaya henüz bir sözcük bile yazmadan önce çözülmenin ne olduğu zihninizde net olarak bulunmalıdır, o *bağlamdır* ve senaryonun bitişini *bir arada tutar*. Billy Wilder bir keresinde, eğer bitişinizle ilgili bir sorununuz varsa, bunun nedeni başlangıçta yatar, demişti. Güçlü bir başlangıç yazabilmek için bitişinizin ne olduğunu bilmek zorundasınız. Bu, hayattaki hemen her şeye uygulanabilir. Yemek hazırlamak ya da özel bir sofra kurmak istediğinizde, sadece buzdolabını açıp bir şeyleri birbirine karıştırıp nasıl olmuş diye bakmazsınız! Mutfağa gitmeden önce ne hazırlayacağınızı bilirsiniz; bundan sonra yapmanız gereken tek şey pişirmektir.

Hikâyeniz gerçekten de bir yolculuk, bitiş de ulaşacağı yerdir. *Saatler*'e ya da *Amerikan Güzeli*'nin açılışına yeni-

den bakalım. Kısa bir video sahnesinden sonra bir şehir ve bir sokak görürüz, ardından dış ses olarak Lesther Burnham'ı duyarız: "Adım Lester Burnham. Kırk iki yaşındayım. Bir seneye kalmadan ölmüş olacağım... Zaten, bir tür ölü sayılırım." Sonra hikâye bize Lester'ın hayata nasıl döndüğünü gösterir.

Anlaşılan o ki, Senaristlerin baş etmek zorunda kaldığı en büyük sorunlardan biri *bitişler*: Senaryonuzu nasıl bitirmelisiniz ki etkin olsun; tatminkâr ve doyurucu olsun; okuyucuda, izleyicide duygusal bir etki yaratsın; zorlama ya da tahmin edilebilir olmasın; yapmacık ve uyduruk değil, gerçek ve inanılır olsun; bütün ana hikâye noktalarını çözüme bağlasın; kısacası çalışan, işleyen bir bitiş olsun.

Söylemek yapmaktan kolay elbette. Bitişlerle ilgili ilginç olan şey, pek çok durumda bitişin kendisinin bir sorun olmamasıdır; sorun olan, *etkin olmamalarıdır*. Ya çok yumuşak ya da çok yavaş, ya fazla didaktik ya da bulanık, ya çok pahalı ya da fazla ucuz, ya fazla mutlu ya da mutsuz, ya fazla uyduruk, tahmin edilebilir ya da inandırıcı olmaktan uzaktırlar. Bazen sorun, olaylar dizisini çözülmeye getirecek kadar dramatik olmamalarından ibarettir ya da nereden kaynaklandığı belli olmayan sürpriz bir dönüşle karşılaşıverirsiniz. Pek çok hevesli senaryo yazarı, en iyi bitişin ana karakteri öldürmek ya da bazı uç örneklerde olduğu gibi bütün karakterleri öldürmek olduğunu düşünür. Bu sıkı, tamamlanmış, kolay bir bitiştir. Ama siz daha iyisini yapabilirsiniz.

Jean Renoir bir keresinde, iyi bir öğretmenin, "insanlara şeyler arasındaki bağlantıları gösteren" kişi olduğunu söylemişti bana. Bunu her zaman hatırlamaya ve hem yazılarımda hem de derslerimde kullanmaya çalışıyorum. Fizikte, bitişler ile başlangıçlar arasında ilişki bulunması bir doğa yasasıdır –etki ve tepki. Newton'ın Üçüncü Hare-

ket Yasası gibi: Her etkiye (aksiyon) karşılık ona eşit ve zıt yönde bir tepki (reaksiyon) vardır.

Bana göre, bir şeyin bitişi daima başka bir şeyin başlangıcıdır. İster düğün, cenaze ya da boşanma, ister bir kariyer değişikliği ya da bir ilişkinin sonu ve yeni bir ilişkinin başlangıcı, ister yeni bir kente ya da ülkeye taşınmak, ister Las Vegas'ta servet kazanmak ya da varını yoğunu kaybetmek olsun, hepsi aynıdır. Bir şeyin bitişi daima başka bir şeyin başlangıcıdır. Kanser ya da kalp krizi gibi ciddi bir sorunu atlattığınızda ya da bir nedenle ölümden döndüğünüzde, aldığınız her nefesin kutsal bir armağan, bir mutluluk ve şükran lütfu olduğunu bildiğiniz, yepyeni bir başlangıç yaparsınız.

Cinemobile'da hikâye departmanının başındayken hep önümde okumam gereken yetmiş senaryo olurdu. Önümdeki yığın nadiren küçülürdü. Bazen bir mucize olur da bu yığını eritebilirsem birden bir yığın daha belirirdi önümde: Menajerlerden, yapımcılardan, yönetmenlerden, oyunculardan, stüdyolardan. Sıkıcı, kötü yazılmış o kadar çok senaryo okudum ki, artık ilk on sayfayı okur okumaz bir senaryonun işe yarar olup olmadığını söyleyecek duruma geldim. Okuduğum senaryonun yazarına hikâyeyi kurabilmesi için otuz sayfa veriyor, bu süre içinde beni yakalamazsa yığında bekleyen bir sonraki senaryoya geçiyordum. Okumam gereken sayısız senaryo vardı ve işe yaramaz bir malzeme için zamanımı israf etmek istemiyordum. Üç senaryo okuyordum günde. Yazarın işini yaptığını *umut etmek* için zamanım yoktu; ya kurmuştu hikâyesini ya da kurmamıştı. Kurmamışsa, senaryoyu "iade edilecek dosyalar" adını verdiğimiz büyük çöp kutusuna atardım.

Bunu aklınızda tutarak kendinize şu soruyu sormanız ilginç olur: *Senaryonuzun* başlangıcı nedir? Nasıl başlı-

yor? Açılış sahnesi ya da sekansı nedir? Açılmadan sonra ne yazdınız?

Okurunuzun ya da izleyicinizin dikkatini çekebilmek için sadece on sayfanız var; işte bu nedenle *Jaws–Denizin Dişleri* (Peter Benchley, Carl Gottlieb), *Esaretin Bedeli*, *Saatler*, *Kutsal Hazine Avcıları* (Lawrence Kasdan) gibi filmler seyircinin ilgisini avuçlarının içine alan sekanslarla başlar; keza *Örümcek Adam 2*'deki pizza dağıtıcısının koşturmacası ya da *Çılgın Liseliler*'in başlangıcındaki rüya sekansı gibi. Genellikle *tetikleyici hadise* olarak adlandırılan bu sahneyi ya da sekansı bir kere kurduğunuzda, hikâyenizin gerisini de kurabilirsiniz.

Jeneriği nereye koyacağınız üzerine kafa yormayın. Jenerik genellikle teknik bir karardır ve senaryo yazımıyla ilgili değildir. Jeneriğin nerede olacağı bir filmde en son karar verilen şeydir ve bu karar, filmin kurgucusu ile yönetmenine aittir. İster hareketli bir jenerik kurgusu olsun, ister siyah zeminde üst üste binen beyaz kartlar olsun, jenerikle ilgili karar sizin değildir. İstiyorsanız "jenerik başlar" ya da "jenerik biter" diye yazın, ama o kadar. Siz senaryoyu yazın, jeneriği düşünmeyin.

Bir okurun yardımı olmadan kimse senaryo satamaz Hollywood'da. Bunu size söyleyen kişi ben olduğum için kendimden nefret ediyorum, ama Hollywood'da "kimse okumaz;" yapımcılar okumaz, yönetmenler okumaz, yıldızlar okumaz. Okuyucular okur. Bu şehirde senaryolarla ilgili incelikli bir filtre sistemi vardır. Herkes hafta sonunda senaryonuzu okuyacağını söyler. Bu, senaryonuzun gelecek birkaç hafta içinde okunmak üzere bir okur, sekreter, resepsiyoncu, eş, kız arkadaş ya da asistana verileceği anlamına gelir. Okuyan kişi senaryoyu sevdiğini söylerse, senaryo hafta sonu evde okunmak üzere kreatif yöneticiye verilir.

Senaryo yazarının işi okurun, okuduğu metnin sayfalarını yutar gibi çevirmesini sağlamaktır. Senaryonuzun ilk

on sayfası kesinlikle en can alıcı kısmıdır. Bu ilk on sayfa içinde, okuyan kişi hikâyenizin işe yarayıp yaramadığına, kurulup kurulmadığına karar verecektir. Okurunuzun dikkatini çekmek için on sayfanız var. Ne yapacaksınız bu on sayfayla? Okuru nasıl yakalayacaksınız?

Öyleyse başa dönüyoruz: Senaryonuzun açılışı nedir? Senaryonuza nasıl başlayacağınız üzerine düşünmeye başladığınızda yapacağınız yaratıcı seçimler, okura sürekli sayfa çevirtmek bakımından yaşamsaldır. İlk sayfa ya da sözcükteki sahne ya da sekans nedir? Ne göstereceksiniz? İzleyici ya da okurunuza sunacağınız ve onun dikkatini yakalayacak görüntü ya da aksiyon nedir? Bu, *Vahşi Belde* ya da *Yüzüklerin Efendisi*'ndeki gibi görsel anlamda heyecan verici bir aksiyon sekansı mı olacak, yoksa *Soğuk Dağ*'daki gibi bir savaş sahnesi mi? Ya da Robert Towne'ın *Sosyete Kuaförü*'nde yaptığı gibi ilginç bir karakter sunuşu mu yaratacaksınız; loş bir yatak odası, sevişme sesleri, ısrarla ve gürültüyle çalan telefon, yatak odasının dağılan büyüsü ve telefonda başka bir kadın, aranan kişi o sırada Lee Grant'le yatakta olan Warren Beatty. Bu sekans, bize Warren Beatty karakteri hakkında bilmemiz gereken her şeyi göstermektedir. *Tenenbaum Ailesi*'nde Wes Anderson ile Owen Wilson bir yandan dört ana karakterin büyümelerini gösterirken bir yandan da aile geçmişini dış ses olarak anlattırır. Bu sekans hem bütün filmi kurar hem de aile, kayıp ve affetme temalarını ortaya koyar.

Shakespeare bir açılış ustasıdır. Ya *Hamlet*'te duvarda yürüyen hayalette veya *Macbeth*'te geleceği okuyan cadılarda olduğu gibi bir *aksiyon* sekansına ya da karakter hakkında bir şeyi açığa çıkaran bir sahneye yer verir: III. Richard kamburdur ve "mutsuzluğumuzun kışı" hakkında kederlenmektedir. Kral Lear, kızlarının kendisini ne kadar sevdiğini maddi olarak, paraya vurarak ölçmek istemekte-

dir. *Romeo ve Juliet* başlamadan önce koro belirir, sessizlik ister ve "talihsiz âşıklar"la ilgili hikâyeyi özetler.

Shakespeare izleyicisini tanıyordu; çamura yerleştirilmiş banklarda oturan yoksul, ezilmiş, dilediği gibi içki içen ve sahnede gördüğünü beğenmezse oyuncularla bağıra çağıra konuşan bir seyirci. Shakespeare onların dikkatini yakalayıp aksiyona odaklanmasını sağlamak zorundaydı.

Bir açılış görsel olarak aktif ve heyecan verici olabilir, izleyiciyi hemen yakalayabilir. Bir başka açılış türü ise açıklayıcı olan açılıştır; karakteri ve durumu tanıtmak için daha küçük adımlar atarak ilerler. *Thelma ve Louise*, *Anamı Da!*, *Amerikan Güzeli*, *Sideways* ya da *Kötü Kızlar* örneklerden birkaçı.

Hikâyeniz, ne tip bir açılışı seçeceğinizi belirler.

Başkanın Bütün Adamları (William Goldman), Watergate skandalının patlak verdiği gerilimli ve dramatik bir sekansla açılır. *Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği* yüzüğün ve Orta Dünya'nın tarihini anlatarak başlar. *Üçüncü Türden Yakınlaşmalar*, neler olduğunu bilmediğimiz dinamik, gizemli bir sekansla açılır. *Çılgın Liseli*ler, bir hayalperestin hikâyesidir, dolayısıyla hayal dünyasıyla yakınlığı bakımından karakteri aydınlatan bir rüya sekansıyla başlar. *Julia* (Alvin Sargent) belleğin kıyılarına savrulmuş bir karakteri tanıtarak, mutsuz, düşünceli bir atmosferle açılır. *Yalnız Bir Kadın* (Paul Mazursky) bir tartışmayla başlar ve ardından evli bir kadının hayatını ortaya koyar.

Senaryonuzun açılışı iyi düşünülmüş ve hikâyenizin ne hakkında olduğunu sergileyecek şekilde görsel olarak tasarlanmış olmalıdır. Çoğu zaman, okuduğum senaryolarda yazarın açılışı tam anlamıyla düşünmemiş olduğunu görürüm; hikâyeyle hiç ilgisi olmayan sahne ya da sekanslar çıkar karşıma. Yazar sanki replikler ve açıklamalar yoluyla hikâyesini arıyor gibidir. Tek bir mizansen, tek bir replik

yazmadan önce şu dört şeyi bilmek zorundasınız: Bitişiniz, başlangıcınız, Dönüm Noktası I ve Dönüm Noktası II. Üstelik tam da bu sırayla. Bu dört unsur, dört hadise, bölüm ya da olay, senaryonuzun köşe taşlarıdır, temelidir.

Bitişler ve başlangıçlar tıpkı buz ile su arasındakine benzer bir şekilde birbiriyle ilişkilidir: Suyun belirli bir moleküler yapısı, buzun da belirli kristal yapısı vardır. Ama buz suda eridiğinde hangi unsurun suya, hangi unsurun buza ait olduğunu bilemezsiniz artık. Bunlar aynı şeyin parçalarıdır; parça ile bütün arasındaki ilişkide var olurlar. Açılış, okurun senaryonuzu okumaya devam edip etmeyeceğini belirler. Okur, senaryonun bu ilk birkaç sayfasında üç şeyi görmelidir: Karakter –hikâye *kimin* hakkındadır; dramayı (ya da komediyi) oluşturan önerme –hikâye *ne* hakkındadır; ve durum –aksiyonu çevreleyen *koşullar*. Elindeki malzemeyi sevip sevmediğine ilk on sayfa içinde karar verecektir okur. Bana inanmıyorsanız, göreceğiniz ilk filmde kendiniz kontrol edin. Bunun üzerinde bir sonraki bölümde daha fazla duracağız.

1960'ların büyük klasiklerinden, Robert Rossen'in yönettiği *Bilardocu*, Eddie'nin (Paul Newman) Minnesota Fats'le (Jackie Gleason) bilardo oynamak üzere salona gelişiyle açılır ve Eddie'nin oyunu kazandıktan sonra kendini bilardo dünyasından sürgün ederek salonu terk etmesiyle kapanır. Film bilardo oyunuyla açılır ve bilardo oyunuyla kapanır.

1970'lerin çok bilinmeyen büyük filmlerinden, Sydney Pollack imzalı muhteşem film *Akbabanın Üç Günü*'nde, Joseph Turner (Robert Redford) bütün filmin dramatik önermesini ilk repliğinde dile getirir: "Postada benim için bir şey var mı, Dr. Lapp?" Bu sorunun cevabının verilmesi, pek çok kişinin acımasızca öldürülmesine ve Turner'ın da neredeyse hayatını kaybetmesine yol açar. Turner, CIA

içindeki "CIA"yi açığa çıkarmıştır; filmin sonuna kadar da bunu yaptığını bilmez. Bunu anlaması, filmi çözülme aşamasına ulaştıran nihai anahtardır.

Akbaba'nın bitişi (Harp Esirleri 'nin *Akbabanın Altı Günü* isimli romanından senaryolaştıran Lorenzo Semple Jr. ve David Ray), hikâyenin çözülme aşamasına mükemmel bir örnektir. Sydney Pollack'ın ustalıkla yönettiği film, hızlı ilerleyen, yapısı sağlam bir gerilimdir; her seviyede tıkır tıkır işler –oyunculuk mükemmeldir, sinematografisi etkilidir, bitiş sıkı ve temizdir; bu filmde hiç fazlalık yoktur kısacası.

Filmin sonuna kadar Turner, gizemli –üst seviye CIA yöneticisi– Lionel Atwood'un izini sürer, ama Atwood'un *kim* olduğunu, işlenen cinayetlerle eğer varsa *ne* bağlantısı bulunduğunu bilmemektedir. Çözülme sahnesinde Turner, dünya petrolünün denetimi için CIA içinde gizli bir CIA hücresi oluşturan kişinin Atwood olduğunu tespit ederek cinayetleri emredenin o olduğunu ortaya çıkarır. Bu ortaya çıktıktan sonra yeraltı istihbarat dünyasınca görevlendirilen kiralık katil Joubert (Max von Sydow) gelir ve birden Atwood'u öldürür. Turner şimdi yeniden "şirket," yani CIA için çalışmaya başlamıştır. Rahat bir nefes alır, Joubert'in kendisine hatırlattığı gibi "en azından şimdilik" hayattadır.

Sıkı bir bitiş! Karakter ve aksiyon bakımından her şey çözülme aşamasına kadar gelmiş, bütün soruların yanıtı verilmiştir. Hikâye tamamlanmıştır. Yapımcılar filmin sonuna bir kısa sahne eklemişlerdir. Joe Turner ve Jiggins, New York Times binasının önünde durmaktadırlar, Turner, kendisine herhangi bir şey olursa bütün bildiklerinin *Times*'ın elinde olduğunu söyler. Higgins, "Basarlar mı sence" diye sorar.

İyi bir soru.

Eğer bitişler ile başlangıçlar, parçalar ile bütün arasındaki ilişkiyi düşünürsek hikâyenin çözülme aşamasına da bitişten, parçalardan oluşmuş bir bütün olarak bakabiliriz. Çözülme, bitişin tohumudur ve eğer doğru ekilip beslenirse mükemmel bir dramatik deneyime doğru filizlenir. İşte hepimizin yapmaya çabaladığı şey de bu. Bitişler çözülme aşamasında ortaya çıkarlar ve çözülme aşaması da başlangıçta tohumlanır.

Eğer bitişinizin ne olduğunu bilmiyorsanız, kendinize, ne kadar basit, klişe, mutlu ya da üzücü olduğunu düşünmeksizin *bitişin nasıl olmasını istediğinizi* sorun. Ve lütfen kendinizi, "*Onlar* nasıl bir son isterdi" oyununa kaptırmayın –*onlar* her kimse. *Siz* nasıl bir bitiş istiyorsunuz? "Ticari" olup olmamasının bir önemi yok, çünkü neyin ticari olup olmadığını kimse bilmiyor zaten.

Olaylar dizisinin temiz ve tanımlı olması için III. Perde'de ne olduğu üzerine bir yazı yazmanız gerekebilir. O zaman aksiyonun üzerinden gidin ve bir iki sayfa içinde serbest çağrışımla film için muhtemel bitişleri listeleyin. Herhangi bir plana, sahneye ya da sekansa bağlı kalmayın. Sadece, bitişlere ulaşılabilecek çeşitli yolların listesini yapın. Eğer bu aksiyonu netleştirmiyorsa ve malzemenin nasıl bitişe varması gerektiğinden emin değilseniz, bütçesini, inandırıcılığını ya da sizi engelleyen hiçbir şeyi dikkate almaksızın sadece nasıl bitmesini istediğinizi yazın. Nasıl yapacağınızı düşünmeksizin sadece aklınıza gelen düşünceyi, sözcükleri, fikirleri ortaya atın. Sürecin tamamlanmasında ilk adım gerçekten budur. Anlatı çizgisindeki tüm gevşek uçların birbirine bağlanması son derece önemlidir; böylelikle senaryo –zihnin gözünde– kulağa sahici gelen, aksiyon ve karakterlerle bir bütün oluşturan, eksiksiz bir okuma ve görsellik deneyimi haline gelir.

Senaryonuzun bitişleri için başka yollar da vardır. III. Perde'nin başlı başına bir sekansa, bütün ve tamamlanmış bir aksiyon birimine dönüştüğü bir an olabilir. *Apollo 13*'ün bitişi böyledir, tıpkı *Tanık* ile *Denizde İsyan*'ın bitişleri gibi. *Ucuz Roman*'a bakarsanız, bitiş gerçekten de raflarda kitaplar devrilmesin diye yerleştirilen "kitap tutucu"lar gibidir. Pumpkin ve Honey Bunny'nin (Tim Roth ve Amanda Plummer) restorandaki soygun girişimi –ki bu soygun, rastlantıya bakın, filmi açar da. Bitişler ve başlangıçlar birbiriyle bağlantılıdır, değil mi? Bu senaryoların her birinde bitiş, III. Perde'nin aksiyonunu tamamlar.

Apollo 13'te bütün III. Perde, astronotların Dünya'ya dönüşlerine odaklanır. Bu esnada biz, LEM'in uzay gemisinden ayrıldığı andan itibaren kumanda merkezine yapılan ileri geri kesmelerle, ısı kalkanının onları koruyup koruyamayacağını bilmeden atmosfere girmelerini bekleyerek ve biz üç umarken dört dakikaya uzayan gerginlik dolu bir süre içinde olayları izleriz. Nihayet bulut tabakasını geçip okyanusa güvenle indikleri ve kurtuldukları yer, çözülmedir. Bitiş, Jim Lovell'ın dış sesiyle uzayda geçirdikleri zorlu deneyimden sonra üç astronota neler olduğunun anlatılmasıdır. Bu ses, astronotların uzay aracındaki planları üzerine düşer.

Tanık'ın II. Perde'sinin sonundaki Dönüm Noktası'nda, John Book (Harrison Ford) ile Rachel, Book'un geldiğinde kırdığı ve şimdi tamir edilmiş olan kuş evinin altında sarılır ve ilişkilerini noktalarlar. III. Perde'nin açılışında üç sahtekâr polis, arabalarını tepenin üstünde kenara çeker, silahlarını çıkarır ve bayırı inip çiftlik evine doğru yol alırlar. Oraya vardıklarında eve zorla girerler ve Book ile genç Samuel'i avlayıp işlerini bitirmek için Rachel ile büyükbabayı rehin alırlar. Dolayısıyla bütün bir üçüncü perdede silahlar konuşur ve bitiş de bu aksiyondan çıkar. John Book,

Rachel ile genç Samuel'e veda eder, jenerik akarken John arabasıyla Philadelphia'ya giden uzun, pis dönüş yoluna koyulmuştur. Rachel'ın âşığı Daniel da (Alexander Godunov) çiftlik evine doğru yürümektedir. *Tanık*, her seviyede tıkır tıkır işleyen muazzam bir küçük filmdir. Bir şeyin bitişi daima başka bir şeyin başlangıcıdır.

Denizde İsyan'da (Michael Schiffer) durum biraz farklıdır. Dönüm Noktası II'de, acilen harekete geçilmesi talimatını içeren mesaj tam olarak alınamaz ve nükleer füzeler için geri sayım devam ederken Denzel Washington ile Gene Hackman'ın karakterleri kaygı verici bir kayıtsızlık içindedirler. III. Perde baştan sona bir sekanstır ve en nihayetinde nükleer saldırıyı durdurmaları mesajını tam olarak aldıklarında sona erer. Bu çözülme aşamasıdır.

Bitiş ise başka bir şeydir. Olaylar sona erdikten sonra eklenen bir kısa sahne vardır: Deniz Kuvvetleri soruşturma açmış ve her iki adamı da verdikleri kararlarla ilgili olarak haklı bulmuştur, çünkü Donanma'nın bu duruma ilişkin yönetmelikleri net değildir. Gene Hackman karakteri aktif görevden emekli olur, Denzel Washington karakteri ise kaptanlığa terfi edecek ve kendi gemisinin kumandasına geçecektir.

Kararlı, etkili ve tam tekmil iki farklı bakış açısı... İşte iyi bir bitişin sağlaması beklenen budur.

Öyleyse iyi bir bitiş nasıl olmalıdır? Öncelikle, hikâye için tatminkâr olmak suretiyle işe yaramalıdır, yani son kararmanın ardından salondan çıktığımızda iyi bir yemekten kalkmış gibi doymuş ve tatmin olmuş hissetmeliyiz kendimizi. Bitişin etkili olabilmesi için bu tatmin duygusunu doyurması gerekir. Ayrıca hiç şüphesiz inandırıcı da olmalıdır.

Senaryonuzda her ne olmasını istiyorsanız muhtemelen en iyi ve işe yarayacak bitiş de odur. Bitişinizin oturma-

sı için olaylar dizinize sadık kalmayı istemeli; kendinizi ucuz, aldatıcı numaralara, zorlama unsurlara başvurmak zorunda hissetmemelisiniz. Bazen zihninizde gayet belirli bir bitiş fikriyle yazmaya başlar ve hikâyenizin yapısı ile olaylar dizisini bunun etrafında kurarsınız, ama yazmaya devam ederken bitiş ile ilgili daha iyi bir fikir aklınıza gelir. Bundan vazgeçmeyin. Bırakın değişsin. Muhtemelen bu daha iyi bir bitiştir. Burası tam da yaratıcı benliğinize, sezgilerinize güvenmeniz gereken yerdir. Ancak bitişinizin yazım aşamasında değişebileceğini kabul etmek iyi olmakla beraber bu, zihninizde bir bitiş fikri olmaksızın yazmaya oturabileceğiniz anlamına gelmez.

Eğer bitiş kavramını özetleyebilecek ve akılda tutulması gereken en önemli şeyi ifade edebileceksem şunu söylemem gerekir: *Bitiş, başlangıçtan çıkar*. Biri ya da bir şey bir aksiyonu başlatır ve bu aksiyonun çözülme aşamasına nasıl geldiği de filmin olaylar dizisini oluşturur.

Çinliler, "En uzun yolculuk ilk adımla başlar," der. Pek çok felsefi sistemde de "bitişler ve başlangıçlar" birbiriyle bağlantılıdır; tıpkı sonsuza dek birleşik ve yine sonsuza dek birbirine zıt duracak o iki daire, yin ve yang gibi.

Eğer senaryonuzda bunu sergilemenin bir yolunu bulabilirseniz, bu sizin lehinize olur.

Bu, üzerine çalışabileceğiniz bir şeydir. Elinizden geldiğince çok sayıda senaryo okuyun. İndirilebilir senaryoları içeren çeşitli internet siteleri var. Google'da "senaryolar" maddesini arayın ve karşınıza çıkan siteleri inceleyin. Aynı zamanda olabildiğince çok film görün ve bunları analiz edin. Sinemada, DVD olarak ya da videodan haftada en az iki film izlemelisiniz. Artık filmlere rahatlıkla ulaşılabiliyor. Her tür filmi görmelisiniz; iyi filmler, kötü filmler, yabancı filmler, eski filmler, yeni filmler. Gördüğünüz her film bir öğrenme deneyimi olacaktır sizin için; onları in-

celediğinizde senaryo konusunda size daha kapsamlı bir farkındalık kazandıran bir süreç başlayacaktır. Filin izlemeye bir çalışma oturumu gözüyle bakmak gerekir. Konuşun, arkadaşlarınız ya da sevgililerinizle tartışın, filmin yapısını ayrıştırıp ayrıştıramadığınıza, paradigmaya uyup uymadığına bakın.

Öyleyse senaryonuz için en iyi açılış nedir?

HİKAYENİZİN SONUNU BİLİN!

Cat Stevens "Sitting" isimli şarkısında özetliyor bunu:

Hayat bir labirent kapılardan,
bulunduğun taraftan açılan.
İttir oğlum ittirebildiğin kadar; dene elinden geldiğince,
sonunda başladığın yere gelsen bile.

Bitişler ve başlangıçlar, bir madalyonun iki yüzüdür.

Senaryonuzun bitişini belirleyin, sonra da açılışınızı tasarlayın. Açılış için ana kural şu: Hikâyenizi harekete geçiriyor mu? Ana karakterinizi tanıtıyor mu? Dramatik önermeyi ifade ediyor mu? Durumun kuruluşunu gerçekleştiriyor mu? Karakterinizin yüzleşmesi ya da aşması gereken bir sorunu ortaya koyuyor ya da kuruyor mu? Karakterinizin gereksinimini ifade ediyor mu?

7
Hikâyeyi Kurmak

"Sana yazılı olmayan kuralı söyleyeyim mi, gerzek orospu çocuğu! Birini öldürüp bundan paçayı sıyırabilmek için zengin olman gerekir. Sende o kadar mangır, öyle bir klas var mı sence?"

–*Çin Mahallesi* (çıkarılmış replikler)
Robert Towne

Fizikte, Newton'ın Üçüncü Hareket Yasası olarak bilinen bir yasa vardır ve şunu söyler: "Her etkiye (aksiyon) karşılık ona eşit ve zıt yönde bir tepki (reaksiyon) vardır." Bu temel olarak her şeyin birbiriyle ilişkili olduğu anlamına gelir. Birbirimizle ilişkilerimiz dahilinde var oluruz; yeryüzüyle ilişkimiz, yaşayan her şeyle ilişkimiz, evrenle ilişkimiz dahilinde var oluruz. Shakespeare, "Bir ilahi takdir vardır serçenin düşüşünde..." diye ifade eder bunu.

Senaryoda da aynı ilke geçerlidir: Her şey birbiriyle ilişkilidir. Yapının ikinci tanımına geri dönersek, şöyle deniyordu: "Parçalar ile bütün arasında nedensel bir ilişki vardır." Eğer onuncu sayfadaki bir sahneyi ya da repliği değiştirirseniz, bu sekseninci sayfadaki bir sahneyi ya da repliği etkileyecektir. Bitişte birkaç unsuru değiştirin, başlangıçta da ekleme ya da çıkarma yapmak zorunda kalacaksınız. Senaryo bir bütündür ve parçalarıyla doğrudan ilişki içinde var olur. Dolayısıyla, hikâyenizi daha en baş-

tan, ilk sayfadan, ilk sözcükten başlayarak takdim etmeniz çok önemlidir. Daha önce de söylendiği gibi, okuyucunuzu avucunuzun içine almak için yaklaşık on ya da daha az sayıda sayfanız vardır, o halde hikâyenizi hemen kurmanız gerekir.

Okuyucu daha sayfadaki ilk sözcüklerden itibaren ne olup bittiğini anlamalıdır. Açıklamaları diyaloglara yükleyerek hikâyenizi kurmak, aksiyonu yavaşlatır ve hikâye gelişimini engeller. Unutmayın, senaryo resimlerle anlatılan bir hikâyedir; o halde hikâyenizi görsel olarak kurmanız önemlidir. Okuyucu ana karakterin *kim* olduğunu, dramatik önermenin *ne* olduğunu, hikâyenin ne hakkında olduğunu ve dramatik *durumu* –aksiyonu çevreleyen koşulları bilmelidir.

Senaryonuzu ister *Kutsal Hazine Avcıları*, *Matrix* ya da *Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği*'nde olduğu gibi bir aksiyon sekansıyla; ister *Esaretin Bedeli*, *Piyanist* ya da *Gizemli Nehir*'deki (Brian Helgeland) gibi dramatik bir sekansla açın, bu unsurlar ilk on sayfa içinde sunulmalıdır. Okuyucu hikâyenin *ne* ve *kim* hakkında olduğunu bilmelidir. Öğrencilerime, hikâyelerinizin ilk on sayfasına dramatik aksiyonun bir *birimi* ya da *bloku* olarak yaklaşmanız gerekir, derim. Bu ilk on sayfa verimli, dramatik değeri olacak şekilde tasarlanmalı ve icra edilmelidir, çünkü burası arkadan gelen her şeyin kuruluşunu gerçekleştiren bölümdür.

Bu bölümü hazırlarken bunları düşündüm. *Senaryo*'yu ilk kaleme aldığım zaman, hikâyeyi karakter ve durumla ilişkilendirmek bakımından bir senaryo kuruluşunun en iyi örneği olarak *Çin Mahallesi*'ni kullanmıştım. Başka filmleri de inceledim, ama *Çin Mahallesi*'ne geri dönüp durdum. Hikâye kuruluşu anlamında bu filmin ilk on sayfası hala mükemmel bir örnek olma niteliğini koruyor.

Çin Mahallesi bugün Amerikan senaryo klasiklerinden biri olarak kabul ediliyor. 1970'li yıllarda zihinlere düştü ve Amerikan senaryo yazımının rönesansı denebilecek bir dönemde yazılıp filme aktarıldı. O dönemin *Baba*, *Kıyamet*, *Başkanın Bütün Adamları*, *Üçüncü Türden Yakınlaşmalar*, *Five Easy Pieces* (Adrien Joyce olarak da tanınan Carol Eastman), *Annie Hall*, *Julia*, *Eve Dönüş* ya da daha sonra çekilen *Azgın Boğa* (Paul Schrader ve Mardik Martin), *Subay ve Centilmen* (Douglas Day Stewart), *Kurtlarla Dans*, *Thelma ve Louise*, *Forrest Gump* Senaryo (Eric Roth), *Ucuz Roman* (Quentin Tarantino), *Olağan Şüpheliler* (Senaryo Chris McQuarrie) gibi sayısız filminden "daha iyi" bir kuruluşu olduğundan değil. Bütün bu filmler, senaryoların nasıl kurulduğu konusunda öne çıkan örnekler. Ama bunların tümüne ve daha pek çoklarına baktıktan sonra *Çin Mahallesi*'nin hâlâ en etkilisi olduğuna karar verdim.

Neden? Çünkü *Çin Mahallesi* bütün katmanlarıyla tıkır tıkır işleyen bir film: Hikâye, karakterler, tarihsel perspektif, görsel dinamikler ve hepsinden önemlisi senaryo yazımının bir zanaat olduğunu sergileyen temel esasları. *Çin Mahallesi*, Raymond Chandler tarzı ve geleneğinde bir gizem-gerilim filmi. Robert Towne, 1900'lerin başlarının Owens Vadisi Skandalı'nı hikâyenin dramatik zemini olarak kullanmış, ama olayları yüzyıl başından 1937 yılı Los Angeles'ına getirerek güncellemiş. Bu sayede Towne, Flaman ressamların on beş ve on altıncı yüzyıllarda getirmiş oldukları devrimci değişikliğin aynısını sinemada mümkün kıldı. Söz konusu ressamlar, Belçikalı patronlarının portrelerini yaparken İtalyan peyzajını zemin olarak kullanmış ve bu hareket de sanat tarihinin akışını değiştirmişti.

Çin Mahallesi deneyimime ilişkin çok şey yazdım ve hâlâ filmi Paramount'ta, sektör içi bir gösterim sırasında ilk kez izleyişimi bütün canlılığıyla hatırlıyorum. O zamanlar Ci-

nemobile'da çalışıyordum, Paramount'un park yerine girdiğimde yağmur çiseliyordu. Akşamın ilk saatlerine çöken sis boyunca yürürken, orada olmak istemediğimi hatırlıyorum. Bütün bir gün çok yoğun ve gergin geçmişti. Okumam gereken senaryo kotasını, katılmam gereken toplantı kotasını doldurmuş, bir yazarla geç ve uzun süren bir öğle yemeği yemiş ve şarabı biraz fazla kaçırmıştım. Boğazım gıcıklanıyordu ve nezle olmak üzere olduğumu hissediyordum. Hiçbir şey uzun, sıcak bir banyo ve güzel bir fincan çaydan sonra yatağa girmekten daha iyi gelemezdi.

Film başladı, hikâye geliştikçe eleştirel yanım harekete geçti ve kafamın içinde kendi kendime filmden şikâyet etmeye başladım. Hikâyenin kuru, karakterlerin de sönük ve tek boyutlu olduğunu düşünüyordum. Farkına varmadan uyuklamaya başlamışım. Filmin ne kadarını kaçırdığımı bilmiyorum, tek bildiğim bedenimin orada bulunduğu, benimse kesinlikle bulunmadığım akşamlardan birini yaşadığımdı.

Filmin, "Boşver, Jake... Burası *Çin Mahallesi*," diyen son repliğini duyduğumda yapmak istediğim tek şey buydu. Eve vardığımda filme çoktan boş vermiştim.

İşte *Çin Mahallesi*'yle ilk buluşmam bundan ibaret!

Kısa bir süre sonra, Robert Towne'la bir mülakat yapma fırsatım oldu. Görüşme sırasında karakterlerini nasıl yarattığını, özellikle de Jake Gittes'i, yani Jack Nicholson'ın oynadığı karakteri nasıl oluşturduğunu sordum. Karakterine yaklaşırken kendi kendine sık sık, "Bu karakterin korktuğu şey nedir" diye sorduğunu söyledi. Diğer bir deyişle karakterin, en derin korkusu nedir? Gittes'in, "*gizli soruşturmalar*" alanında uzmanlaşmış bir özel dedektif olarak kaybetmemesi gereken belirli bir şöhreti vardır, dolayısıyla daima "iyi görünmek" ister. İyi bir izlenim bırakabilmek için her şeyi yapar. Pırıl pırıl giyinir, ayakkabılarını

her gün cilalar ve kendine göre ahlak kuralları vardır. Gittes'in dile gelmemiş, derinlerde gömülü korkusu; ciddiye alınmamak, budala görünmektir.

Bob Towne'dan hem söyledikleri hem de bunları söyleyiş biçimi nedeniyle çok etkilenmiştim. Açık, içgörü sahibi, kendini iyi ifade eden, insanı kavrayan ve son derece iyi eğitimli biriydi; yani benim gerçekten hayran olduğum nitelikler vardı onda. O kadar etkilenmiştim ki, *Çin Mahallesi*'ni yeniden görmek istedim; Towne'ın bahsettiği, benim de ilk görüşümde fark edemediğim karakter ve hikâye nüanslarını yakalayıp yakalayamayacağımı görmek istiyordum.

Böylece, bir akşam işten sonra filmi tekrar görmeye gittim. Bu kez, masum kurban Evelyn Mulwray'nin *Çin Mahallesi*'nde öldürüldüğü finale kadar izlediğimde, filmi gerçekten gördüğümü hissettim. Gayet tanıdık olan son replik, "Boş ver, Jake... Burası *Çin Mahallesi*"ni duyduğumda son derece duygulanmış, esinlenmiş ve etkilenmiştim. Sonraki birkaç gün boyunca film benden hiç ayrılmadı ve çeşitli sahneler gözümün önünde dolaşıp durdu.

Çin Mahallesi'yle ilgili deneyimim gerçek anlamda bir keşif yolculuğuydu. Arka planda sular akıp çeşitli cinayetler işlenirken, biz Jake Gittes'i izliyor, onun her defasında bulmacanın bir parçasını açığa çıkardığını görüyorduk. Neler olup bittiğini Gittes'le aynı anda öğreniyorduk. Seyirci ile karakter, bakıldığında birbiriyle ilgisiz gibi duran bilgi kırıntılarını birleştirirken, bu dev yapbozu tamamlarken birbiriyle bir bağ kuruyordu.

Ekrandaki daha ilk görüntülerden –bir adamla bir kadının parkta seviştiklerini gösteren bir dizi fotoğraf– itibaren izlediğimizin resimlerle anlatılan bir hikâye olduğunu biliyorduk. Bu fotoğrafların üzerinde, kadının Burt Young tarafından canlandırılan kocası Curly'nin sızlanmalarını

duyuyorduk. Neyi gösteriyordu bu? Ana karakter Jake Gittes'in hayatını kazanmak için ne yaptığını... O, boşanmalar, sadakatsiz eşler üzerine uzmanlaşmış bir özel dedektiftir; karakterlerden birinin de söylediği gibi, "Başkalarının kirli çamaşırlarını karıştırır." Onun uzmanlık alanı budur.

Jake'in karakteri, yaptıkları, aksiyonları üzerinden tanımlanır. Towne daha ilk sahnede hikâyeyi kurar. Sahte Mrs. Mulwray (Diane Ladd) kocasının kendisini kiminle aldattığını bulması için Jake'i tutar tutmaz, Jake de Hollis Mulwray'yi gözetlemeye başlar. Jake Gittes gözetleme sırasında ne öğrenirse, seyirci de öğrenir.

Gittes, Mulwray'yi kuraklaşmış Los Angeles nehrinin yatağına, oradan da okyanusa doğru takip ettiğinde, araştırmasının karşılığını, nehir suyunun okyanusa boşaltıldığına tanık olarak alır. Saatler sonra arabasına döndüğünde, ön camın üzerinde, "Şehrimiz susuzluktan kuruyor! Şehrimizi kurtaralım!" yazılı bir el ilanı görür ve ilanı alır.

Bu su teması, hikâyenin içine örülmüş, organik, tematik bir iplik gibidir. Suyun hikâye ile bağlantısını takip etmeye başladığımda kendimi, Noah Cross'un (John Hudson), "Neler olduğunu bildiğini sanıyorsun belki de, ama inan bana bilmiyorsun," diye konuştuğu Gittes gibi hissetmiştim.

Gittes, I. Perde'nin sonunda "kızı" bulup dosyayı kapattığında, gazetenin birinci sayfasında kendi çektiği fotoğrafları görür. (Ayrıca sahnenin arka planına iyi bakarsanız, bir arabanın susuzlukları hararet yaptığını görürsünüz.) Gazetenin manşeti, "Skandal!" diye bağırmaktadır; Jack ise ofisine döndüğünde kendisini bir kadının beklediğini görür: Faye Dunaway. Kadın hiç tanışmadıklarını, dolayısıyla kocasının kiminle ilişkisi olduğunu bulması için onu tutmuş olamayacağını kesin bir dille ifade eder. "Görüyorsunuz, adım Mrs. Evelyn Mulwray": Gerçek Mrs. Mulwray.

Bu, filmdeki anahtar hadisedir. Hikâyenin kilidini açan "anahtar" budur. Eğer Faye Dunaway gerçek Mrs. Mulwray ise Mrs. Mulwray olduğunu söyleyerek Gittes'i tutan Diane Ladd karakteri kimdir? Peki sahte Mrs. Mulwray'yi kim tutmuştur? Ve neden? İşte Gittes'i sarsıp harekete geçiren soru budur. Bu, hikâyenin *gerçek* başlangıcıdır.

Görünürde birbiriyle ilişkili değilmiş gibi duran bilgilerin verildiği bu sahnelerin arasındaki ilişki, bütün bir hikâyeyi kurar. Her sahne, ne kadar önemsiz görünürse görünsün her bilgi kırıntısı, hikâyeyle ilgili bir şeyleri açığa çıkarır ve bizi gerçek Mrs. Evelyn Mulwray'nin göründüğü o ana yönlendirir. Bütün bu dramatik aksiyon birimi, üç şeyi bize tanıtmaya yarar: Ana karakter *kimdir*, hikâye *ne* hakkındadır ve dramatik durum *nedir*, yani aksiyonu çevreleyen koşullar nelerdir –ki biliyoruz: "Los Angeles susuzluktan ölmektedir."

Bütün senaryo, ilk on sayfada kurulmuştur. Aşağıda, senaryoda göründüğü haliyle, *Çin Mahallesi*'nin ilk on sayfasını bulacaksınız. Dikkatlice okuyun. Towne'un *ana karakterini* nasıl oluşturduğuna, dramayı oluşturan dramatik önermeyi nasıl sunduğuna ve *dramatik durumu* nasıl ortaya koyduğuna dikkat edin.

(Not: Senaryo formu ile ilgili tüm sorular 10. Bölüm'de ele alınacaktır.)

(Senaryo Sayfa 1)

ÇİN MAHALLESİ
Yazan Robert Towne

AÇILMA

BÜTÜN EKRANI KAPLAYAN FOTOĞRAF

Fotoğraf grenli, ama bir kadınla bir erkeğin seviştikleri net olarak görülüyor. Fotoğraf

sallanır. Acı içinde inleyen bir adam SESİ. Fotoğraf düşürülür, arkasından daha uygunsuz bir tane daha GÖRÜNÜR. Sonra bir tane, bir tane daha. Ve daha fazla inleme.

CURLY'NİN SESİ
(haykırarak)
Yoo, hayır.

İÇ / GITTES'İN OFİSİ

Curly fotoğrafları Gittes'in masasına atar. Curly, Gittes'in tepesinde dikilmekte, işçi kıyafetinin içinde buram buram terlemekte ve nefesi gittikçe sıklaşmaktadır. Bir damla ter, Gittes'in parlak masasına düşer.

Gittes bunu fark eder. Tepelerinde bir vantilatör pır pır etmektedir. Gittes vantilatöre bakar. Sıcağa rağmen beyaz keten takımının içinde gayet sakin ve canlıdır. Gözlerini Curly'den hiç ayırmadan masasının üzerindeki çakmağı bir tırnak hareketiyle tutuşturarak bir sigara yakar.

Curly yine acı dolu bir ağlamayla döner, duvara bir yumruk atar, çöp kutusuna bir tekme savurur. Tekrar ağlamaya başlar, yumruğunun kayda değer bir iz bıraktığı ve kimi film yıldızlarının imzalı fotoğraflarını yerinden oynattığı duvar boyunca kaymaya başlar.

Curly duvar boyunca kayıp jaluzilere yapışır, dizlerinin üzerine çöker. Artık hüngür hüngür ağlamaktadır, acısından jaluzileri ısırmaktadır.

Gittes sandalyesinden kımıldamaz.

GITTES
Tamam, yeter artık, jaluzileri yiyemezsin Curly. Çarşamba günü taktırdım daha.

Curly yavaş yavaş kendine gelir, dizlerinin üzerinde doğrulur, ağlamaktadır. Gittes uzanıp masasından bir viski bardağı alır, aralarında pahalı viskilerin de bulunduğu şişelerden ucuz bir tanesini hızla seçer.

Gittes bardağa bolca viski koyar, karşısında duran Curly'ye doğru iter.

(2)

GITTES

Fondip!

Curly bardağa boş boş bakar, sonra alıp kafasına diker. Gittes'in karşısındaki sandalyeye gömülür, sessizce ağlamaya başlar.

CURLY

(içerek, biraz rahatlayarak)

Hiç iyi biri değil o.

GITTES

Sana ne diyebilirim ki evlat? Haklısın. İnsan haklıysa haklıdır ve sen de haklısın.

CURLY

Düşünmeye bile değmez.

Gittes şişeyi Curly'e uzatır.

GITTES

Kesinlikle haklısın, ben de olsam bir daha düşünmezdim onu.

CURLY

(kendini oyalayarak)

Biliyor musunuz, siz iyi birisiniz Mr. Gittes. Biliyorum bu sizin işiniz, ama iyisiniz.

GITTES
(arkasına yaslanır, rahat bir nefes alırken)
Sağol Curly. Bana Jake de.

CURLY
Teşekkürler... Biliyor musun Jake?

GITTES
Neyi Curly?

CURLY
Galiba onu öldüreceğim.

(3)

İÇ. DUFFY VE WALSH'IN OFİSİ

Belirgin biçimde Gittes'in ofisinden daha az konforlu. Son derece bakımlı, siyah saçlı bir KADIN bu ikisinin masası arasında oturmakta, küçük şapkasının önündeki tülle oyalanmaktadır.

KADIN
Mr. Gittes'in bu konuyla bizzat ilgilenmesini beklerdim.

WALSH
(neredeyse yas tutan birini sakinleştirir gibi)
İzin verin, giriş sorularımızı bitirelim, o zamana kadar onun da işi bitmiş olur.

Gittes'ın ofisinden YENİ BİR İNLEME SESİ gelir, cam bir eşyanın parçalandığı duyulur. Kadın daha da gerilir.

İÇ. GITTES'İN OFİSİ - GITTES VE CURLY

Gittes ile Curly masanın önünde durmaktadırlar. Gittes tepesine dikilmiş, ağır ağır nefes alan

bu insan azmanına hor görür gibi bakmaktadır, mendilini çıkarır ve masasının üzerindeki teri siler.

CURLY

(ağlamaktadır)

Bunun için adamı öldürmezler ki!

GITTES

Öyle mi, öldürmezler mi?

CURLY

İnsanın karısı için yapmazlar. Kural böyle, yazılı olmasa da böyle.

Gittes fotoğrafları kızgınlıkla masaya atar, bağırır:

GITTES (devamla)

Sana yazılı olmayan kuralı söyleyeyim mi, gerzek orospu çocuğu! Birini öldürüp paçayı sıyırabilmek için zengin olman gerekir. Sende o kadar mangır, öyle bir klas var mı sence?

(4)

Curly ürkerek biraz geri çekilir.

CURLY

... Hayır...

GITTES

Bi bok yok sende, benim paramı bile veremezsin sen.

Bu söz Curly'yi daha da üzmüş gibidir.

CURLY

Kalanı bir daha balığa çıkınca öderim. Ancak 60 ton çizgili orkinos tuttuk, San

Benedict'in orada. Büyük bir müren vurduk, çizgili orkinosa tuna, mavi orkinos kadar para vermiyorlar.

GITTES
(Curly'ye kapıyı gösterirken)

Boşver. Bir noktaya parmak basmak için söyledim sadece...

İÇ. OFİSİN RESEPSİYONU

Gittes, Curly'yi uğurlamaktadır. SOPHIE'nin yanından geçerler, kız belirgin bir şekilde gözlerini kaçırır. Gittes kapıyı açar, kapının buzlu camının üzerinde,"J. J. GITTES ve Ortakları - GİZLİ SORUŞTURMA» yazısını görürüz.

GITTES
Cebindeki son kuruşta gözüm yok.

Curly'nin omzuna elini atar ve yüzünde parlak bir gülümseme belirir.

GITTES
(devam eder)
Sen beni nasıl bir adam sanıyorsun?

CURLY
Teşekkürler, Mr. Gittes.

GITTES
Bana Jack de. Arabayı da dikkatli kullan, Curly.

Kapıyı Curly'nin yüzüne kapatır ve yüzündeki gülümseme kaybolur.

(5)

Başını iki yana sallar, ağzının içinden küfretmeye başlar.

SOPHIE
Mrs. Mulwray diye biri bekliyor sizi. Mr. Walsh ile Mr. Duffy'nin yanında.

Gittes başıyla tamam der, içeri yürür.

İÇ. DUFFY VE WALSH'IN OFİSİ

Gittes içeri girince Walsh ayağa kalkar.

WALSH
Mrs. Mulwray, Mr. Gittes'i tanıştırayım size.

Gittes, Mrs. Mulwray'ye yönelir, yüzünde gene sıcak, sempatik bir gülümseme belirir.

GITTES
Nasılsınız, Mrs. Mulwray?

MRS. MULWRAY
Mr. Gittes...

GITTES
Sorun nedir Mrs. Mulwray?

Kadın nefesini tutar. Söylemek o kadar kolay değildir onun için.

MRS. MULWRAY
Sanıyorum, kocamın başka bir kadınla ilişkisi var.

Gittes küçük bir şok geçirmiş gibi, duyduğunu doğrulatmak istercesine iki ortağına döner.

GITTES
(üzgün)
Olamaz, gerçekten mi?

MRS. MULWRAY
Maalesef gerçek sanırım.

GITTES

Çok üzüldüm.

Gittes bir sandalye çeker, Duffy ile Walsh'ın arasındaki Mrs. Mulwray'nin yanına oturur. Duffy sakızını patlatır.

(6)

Gittes rahatsız olduğunu belli ederek Duffy'ye bakar. Duffy sakız çiğnemeyi bırakır.

MRS. MULWRAY

Bu konuyu yalnız konuşabilir miyiz, Mr. Gittes?

GITTES

Ne yazık ki yapamayız, Mrs. Mulwray. Bu beyler çalışma arkadaşlarım, bana yardımcı olmaları gerekecek. Her şeyi tek başına yapmam mümkün değil.

MRS. MULWRAY

Elbette...

GITTES

Pekâlâ, kocanızın ilişkisinden nasıl emin oldunuz?

Mrs. Mulwray tereddüt eder. Soru, fazlasıyla germiştir onu.

MRS. MULWRAY

Kadınlar anlar.

Gittes iç çeker.

GITTES

Mrs. Mulwray, kocanızı seviyor musunuz?

MRS. MULWRAY
(şoke olmuş)
... Evet, elbette.

GITTES
(üstüne basa basa)
Öyleyse evinize dönün ve bunu unutun.

MRS. MULWRAY
Ama....

GITTES
(kadının gözlerine bakar)
Eminim, kocanız da sizi seviyordur. "Uyuyan yılanı uyandırmayın" lafını duymuşsunuzdur. Bilmemek daha iyi sizin için.

(7)

MRS. MULWRAY
(gerçek bir endişeyle)
Ama bilmek zorundayım!

Kadının duygusu gerçektir. Gittes iki ortağına bakar.

GITTES
Peki o zaman, kocanızın adı nedir?

MRS. MULWRAY
Hollis. Hollis Mulwray.

GITTES
(belirgin bir şaşkınlıkla)
Su ve Elektrik Departmanı?

Mrs. Mulwray, neredeyse utanarak başıyla onaylar. Gittes, belli etmeden Mrs. Mulwray'nin elbisesini, el çantasını, ayakkabılarını vs. incelemeye başlar.

MRS. MULWRAY

Hollis, baş mühendis.

DUFFY

(biraz meraklı)

Baş Mühendis?

Duffy, Gittes'in bakışından sorgulamayı kendisinin yapmak istediğini anlar. Mrs. Mulwray gene başıyla onaylar.

GITTES

(sır verir gibi)

Bu tip bir araştırma tuzlu olabilir, Mrs. Mulwray. Vakit alabilir.

MRS. MULWRAY

Para benim için sorun değil, Mr. Gittes.

Gittes iç çeker.

GITTES

Tamam... Öyleyse neler yapabiliriz, bir bakalım.

DIŞ. BELEDİYE BİNASI - SABAH

Ortalık şimdiden sıcaktan yanmaktadır.

(8)

Merdivenlerin dibindeki çeşmede, bir sarhoş sümkürmekte, eliyle burnunu temizlemektedir.

Gittes pırıl pırıl, kusursuz giyinmiş, sarhoşun yanından geçerek merdivenleri çıkmaya başlar.

İÇ. BELEDİYE MECLİSİ ODASI

Eski Belediye Başkanı SAM BAGBY konuşma yapmaktadır. Hemen arkasında kat kat kocaman

haritalar ve büyük, koyu harflerle yazılmış şu yazı bulunmaktadır: "ALTO VALLEJO BARAJ VE SARNIÇ TEKLİFİ." Bagby konuşurken bazı belediye meclisi üyeleri mizah dergileri ve gazetelerin dedikodu köşelerini okumaktadır.

BAGBY

Beyler, bugün şu kapıdan çıkıp bir tramvaya atlayabilir ve 25 dakika içinde kendinizi Pasifik Okyanusu'nda bulabilirsiniz. Okyanusta yüzebilir, balık tutabilir, yelken yapabilirsiniz, -ama suyunu içemezsiniz, bu suyu çimlerinize veremez, onunla portakal bahçesi sulayamazsınız. Dikkatinizi çekerim; okyanusa komşuyuz, ama aynı zamanda bir çöl kenarında yaşıyoruz. Los Angeles bir çöl toplumudur. Bu binanın altı, her bir sokağın altı çöldür. Su olmazsa bu çölün tozu kalkacak ve hiç yaşamamışız gibi hepimizin üzerini örtecektir.

(durur, söylediğinin sindirilmesini bekler)

GITTES'İN YAKIN PLANI

Kir pas içindeki birkaç çiftçinin yanında oturmaktadır, sıkılmıştır. Esner, pislik içindeki bir çiftçiden biraz uzaklaştırır kendini.

BAGBY (sesi görüntüye düşer)

(devam eder)

Alto Vallejo bizi bu kaderden kurtarabilir. Saygılarımla, şunu söylemek isterim: Sekiz buçuk milyon dolar, çölü caddelerimizin üzerinde değil, uzağında tutmak için makul bir miktardır.

(9)

DİNLEYİCİLER - BELEDİYE MECLİSİ ODASI

Çiftçiler, işadamları ve belediye çalışanlarından oluşan bir grup söylenenleri büyük bir ilgiyle dinlemektedir. Birkaç çiftçi alkışlar. Birisi onları susturur.

MECLİS KOMİTESİ

Adeta fısıldayarak yapılan bir konferans.

MECLİS ÜYESİ
(Bagby'yi onaylayarak)
Başkan Bagby.... Bakalım departmanlar bu konuda ne diyecek. Önerim, ilk olarak Su ve Elektrik'i dinlemek. Mr. Mulwray...

TEPKİ - GITTES

Doldurmakta olduğu at yarışı kuponundan başını merakla kaldırır.

MULWRAY
Haritanın yanına yürür. 60'larında, gözlüklü, ince bir adamdır, hareketleri şaşırtıcı derecede akıcıdır. Kendisinden genç, ufak tefek bir adama döner, başıyla onaylar. Adam haritanın bir katını çevirir.

MULWRAY
Unuttunuz mu bilmiyorum beyler ama, Van der Lip barajı çöktüğünde beş yüzün üzerinde insan ölmüştü; zemin örneklerine bakılırsa, bu kaya yatağının altında da Van der Lip felaketine neden olan türden, ince kayaçlar bulunmaktadır. Barajın böyle bir baskıya dayanması mümkün değil.
(haritanın başka bir sayfasını göstererek)

Şimdi gene iki buçuğa bir eğimli, kırk metre yükseklikte, elli bin dönümlük baraj gölüne sahip ve sınırı çamura yaslanan bir baraj öneriyorsunuz. Olmaz bu iş. Ben bu barajı inşa etmem. Bu kadar basit. Aynı hatayı ikinci kez yapmayacağım. Teşekkürler beyler.

(10)

Mulwray haritanın başından ayrılıp oturur. Birden, arkalardan bağırışlar duyulur. Al yanaklı bir ÇİFTÇİ, bir yığın sıska koyunu melemeler arasında içeri sokar. Doğal olarak, ortalık karışır.

MECLİS BAŞKANI
(çiftçiye bağırır)
Sen ne halt ettiğini sanıyorsun?
(koyunlar sıraların arasından meleyerek meclis üyelerine doğru gelirken)
Çıkar şu lanet olası şeyleri buradan!

ÇİFTÇİ
(bir an beklemeksizin)
Söyle o zaman, nereye götüreyim? Buna öyle hemen cevap veremezsin, değil mi?

Mübaşirler ve silahlı güvenlik görevlileri içeri dalıp koyunları ve çiftçileri yakalamaya çalışırlar; Mulwray'ye saldıracak gibi görünen bir çiftçiyi de kıskıvrak tutmak zorunda kalırlar.

ÇİFTÇİ
(başını uzatıp Mulwray'ye)
Vadiden suyu çalıyorsun, otlakları mahvediyorsun, hayvanlarımı açlığa mahkûm ediyorsun. Kim para veriyor sana bunun için, Mr. Mulwray, öğrenmek istediğim bu!

Sahne biter, Los Angeles nehir yatağına keseriz, Gittes dürbünle Mulwray'yi izlemektedir.

Gelin, hikâyeyi kuran bu ilk on sayfaya bir göz atalım.

Ana karakter Jake Gittes, ofisinde Curly'ye, karısının ona ihanet ettiğini belgeleyen fotoğrafları gösterirken takdim edilir bize.

Gittes hakkında bilgi ediniriz. Birinci sayfada, örneğin görürüz ki Gittes, "Sıcağa rağmen beyaz keten takımının içinde gayet sakin ve canlıdır." Titiz bir adam olarak gösterilir bize: "Mendilini çıkarır ve masasının üzerindeki teri siler." Birkaç sayfa sonra Belediye Binası'nın merdivenlerini çıkarken "pırıl pırıl, kusuruz giyinmiş"tir. Bu *görsel* betimlemeler, Gittes'in kişiliğini yansıtan karakter özelliklerini aktarır bize. Dikkat edin, Gittes'in *fiziksel özelliklerine hiç yer verilmez*; uzun, ince, şişman, kısa ya da benzeri bir betimleme yoktur. Hoş bir adam gibi görünmektedir. "Cebindeki son kuruşta gözüm yok," der, "Sen beni nasıl bir adam sanıyorsun?" Böyle der, ama, "Aralarında pahalı viskilerin de bulunduğu şişelerden ucuz bir tanesini" seçer. İnce bir adam değilse de, belli bir karizması ve düşünceli hali vardır. Marka gömlekler giyen, ipek mendiller taşıyan ve haftada en az bir kez saçlarını kestirip ayakkabılarını cilalatan türden bir adamdır.

Towne dördüncü sayfada dramatik durumu sahne direktifleriyle *görsel* olarak ortaya koyar: "Buzlu camın üzerinde, "J. J. GITTES ve Ortakları-GİZLİ SORUŞTURMA" yazısını görürüz." Gittes boşanmalar ya da polis memuru Loach'un da söylediği gibi, "başkalarının kirli çamaşırları" üzerine uzmanlaşmış bir özel dedektiftir. Daha sonra, teşkilattan ayrılmış bir eski polis olduğunu da öğreniriz;

Escobar polis teğmeni olduğunu söylediğinde Gittes bir kıskançlık sancısı çekmeden edemez.

Dramatik önerme, beşinci sayfada sahte Mrs. Mulwray, Jake Gittes'e, "Sanıyorum kocamın başka bir kadınla ilişkisi var," dediğinde ortaya konmuş olur. Bu açıklama, arkasından gelen her şeyin kuruluşunu sağlar: Eski polis Gittes, "Belli etmeden Mrs. Mulwray'nin elbisesini, el çantasını, ayakkabılarını vs. incelemeye başlar." İşidir bu onun ve o da çok iyidir işinde.

Gittes, Mulwray'nin ilişki yaşadığı düşünülen "küçük şırfıntı"nın fotoğraflarını çektiğinde, bu dosya ona göre kapanmıştır artık. Ertesi gün, çektiği fotoğrafları gazetenin ön sayfasında, Su ve Elektrik'in şefinin aşk yuvasında "yakalandığı" manşetiyle görünce büyük bir şaşkınlık yaşar. Fotoğrafların gazeteye nasıl ulaştığı konusunda hiçbir fikri yoktur. Ofisine döndüğünde gerçek Mrs. Mulwray'nin kendisini beklemekte olduğunu görünce şaşkınlığı daha da artar –I. Perde'nin sonundaki anahtar hadise ve Dönüm Noktası.

"Beni tanıyor musunuz" diye sorar kadın.

Gittes, "Hayır," diye cevap verir. "Yoksa hatırlardım."

Kadın, "Tanışmadığımız konusunda anlaşıyorsak sizi herhangi bir şey yapmanız, özellikle de kocamı izlemeniz için tutmadığım konusunda da anlaşıyoruz herhalde," der. Ofisten ayrılırken *gerçek* Mrs. Mulwray'nin avukatı, Gittes'e, lisansını kaybetmesine ve şöhretinin lekelenmesine neden olabilecek bir dava dilekçesi uzatır.

Gittes neler olup bittiğini anlamamıştır. Eğer bu kadın *gerçek* Mrs. Mulwray ise onu tutan kadın *kimdir* ve bunu *niye* yapmıştır? Daha da önemlisi, onu tutan kadını tutan *kimdir*? Birisi ona tuzak kurmak için epey uğraşmıştır. "Dümen yapılacak adam değilim ben," der. Bundan kimin sorumlu olduğunu, neden yaptığını öğrenecektir. Bu, Jake

Gittes'in dramatik gereksinimidir ve gizemi çözdüğü âna kadar onu hikâye boyunca harekete sevk eder.

Dramatik önerme –"Sanıyorum kocamın başka bir kadınla ilişkisi var,"– senaryonun *yönünü* belirliyor. Yön dediğimiz de, unutmayın ki, "bir gelişim çizgisi"dir.

Towne, kendisiyle yaptığım görüşmede, *Çin Mahallesi*'ne şöyle bir bakış açısıyla yaklaştığını söylemişti: "Bazı suçlar cezasını bulur, çünkü bunlar cezalandırılabilir. Eğer birini öldürür, soyar ya da ona tecavüz ederseniz yakalanır ve hapse atılırsınız. Ama tüm bir topluma karşı işlenmiş bir suç söz konusu olduğunda, cezalandıramıyorsanız, onları ödüllendirirken bulursunuz kendinizi. İsimleri caddelere verilen, Belediye Binası'nın duvarlarına asılan kişileri biliyorsunuz işte. Hikâyenin temel bakış açısı budur."

Curly, ikinci sayfada Gittes'e, "Biliyor musun Jake" der, karısını kastederek, "Galiba onu öldüreceğim."

Gittes, ona, senaryonun bakış açısını ifade eden kahince bir cevap verir: "Birini öldürüp paçayı sıyırabilmek için zengin olman gerekir. Sende o kadar mangır, öyle bir klas var mı sence?"

Curly cinayetten paçasını kesinlikle kurtaramaz, ama Evelyn Mulwray'nin babası ve Hollis Mulwray ile beraber Su ve Elektrik Departmanı'nın eski şefi Noah Cross hem cinayet işleyebilir hem de bundan paçasını kurtarabilir. Filmin sonunda, Noah Cross'u, Evelyn Mulwray'nin kaçmaya çalışırken öldürülmesinden sonra kızını/torununu alıp gecenin içinde sessizce kaybolurken görürüz. Towne'un bakış açısı budur: "Birini öldürüp paçayı sıyırabilmek için zengin olman gerekir."

Bu da bizi *Çin Mahallesi*'ndeki "suç"a getirir. Owens Vadisi Talanı olarak bilinen su skandalına dayanan bir entrikadır bu. *Çin Mahallesi*'nin arkaplanında bu entrika yer alır.

Eski Belediye Başkanı Bagby'nin de bize hatırlattığı gibi "bir çöl toplumu" olan Los Angeles, 1900 yılında o kadar hızlı gelişmekte ve büyümektedir ki, kelimenin tam anlamıyla suyu tükenmek üzeredir. Eğer şehir ayakta kalacaksa, başka bir su kaynağı bulunması gerekmektedir. Los Angeles, Pasifik Okyanusu'nun hemen yanı başındadır. "Okyanusta yüzebilir, balık tutabilir, yelken yapabilirsiniz, ama suyunu içemezsiniz, bu suyu çimlerinize veremez, portakal bahçesi sulayamazsınız," demektedir Bagby.

Los Angeles'a en yakın su kaynağı, şehrin yaklaşık 400 km kuzeydoğusundaki yeşil, verimli Owens Vadisi'nde yer alan Owens Nehri'dir. Bir grup işadamı, cemaat önderleri ve siyasetçiler –ki kimileri onlara "vizyon sahibi insanlar" demektedir– suya olan ihtiyacı görmüş ve muhteşem bir entrika tertiplemişlerdir. Gerektiğinde zor da kullanarak Owens Nehri'nin nehir haklarını ve sonra Los Angeles'tan yaklaşık 30 km uzaklıktaki San Fernando Vadisi'nin bütün o değersiz topraklarını satın alacaklardır. Ardından seçimlerde bir senet meselesi gündeme getirecek ve halka şunu diyeceklerdir: Bu senetten elde edilecek gelir, Owens Vadisi'nden başlayıp sıcak çölü ve sarp dağ eteklerini geçerek San Fernando Vadisi'ne uzanan, 400 km uzunluğunda bir su yolunun yapımı için kullanılacaktır. En son olarak da, başta yaptıklarının tam tersini yapıp, artık "verimli" olan bu toprakları, Los Angeles'a büyük paralara, yaklaşık 300 milyon dolara satacaklardır.

Plan buydu. Hükümet bundan haberdardı, gazeteler haberdardı, yerel politikacılar haberdardı. Zamanı geldiğinde, yetkililer Los Angeles halkını senet meselesine destek vermeleri için "ikna edeceklerdi."

1906 yılında Los Angeles kuraklığın ortasındaydı. İşler kötüleşti, ardından daha da kötü oldu. İnsanların arabaları-

nı yıkamaları, bahçelerini sulamaları yasaklanmıştı, tuvalette günde birkaç kereden fazla sifon çekemiyorlardı. Şehir kurumuştu; çiçekler ölmüş, çimenler kahverengiye dönmüş ve manşetler yavaş yavaş şöyle bağırmaya başlamıştı: "Los Angeles susuzluktan ölüyor!" "Şehrimizi kurtarın!"

Kuraklık sırasındaki büyük su ihtiyacını vurgulamak ve yurttaşların senet meselesini onaylamalarını garantiye almak için Su ve Elektrik Departmanı tonlarca suyu okyanusa pompalamıştı.

Sandık başına gidildiğinde senet meselesi hemen onaylandı. Owens Vadisi su yolunun yapımı yıllarca sürdü. Sonunda tamamlandığında, Su ve Elektrik Departmanı'nın o zamanki şefi William Mulholland suyu şehre yönlendirdi ve "İşte," dedi, "buyrun alın!"

Los Angeles çiçekler açtı, alev gibi büyüdü, Owens Vadisi ise kurudu ve öldü. Olayın, Owens Vadisi Talanı olarak anılmasında şaşacak bir şey yok yani.

Robert Towne, bu skandalı 1906 yılından aldı ve *Çin Mahallesi* filminin arka planı olarak kullandı. Dönemi, yüzyıl başından Los Angeles'ın Güney California'ya has klasik ve belirgin görsel unsurlar barındırdığı 1937 yılına taşıdı.

Noah Cross'un (ne kadar da uygun bir isim*) tezgâhladığı ve hayata geçirdiği bu su skandalı; Hollis Mulwray, alkolik Leroy, Ida Sessions ve son olarak da Evelyn Mulwray'nin ölümlerine neden olan bu cürüm; Jake Gittes'in açığa çıkardığı bu skandal, bütün senaryoya büyük bir incelik ve beceriyle örülmüştür.

Ve Noah Cross da cinayetten paçayı sıyırır.

Bütün bunların hepsi, Gittes'in belediye meclisinde oturduğu sırada Bagby'nin, "Sekiz buçuk milyon dolar, çölü

* Türkçede "Nuh" anlamına gelen *Noah* sözcüğüyle Nuh Tufanı'na gönderme yapılıyor –çn.

caddelerimizin üzerinde değil, uzağında tutmak için makul bir miktardır," dediğini duyduğumuz sekizinci sayfada ortaya serilmiş ve kurulmuştur.

William Mulholland üzerinden oluşturulmuş Hollis Mulwray karakterinin buna yanıtı, baraj bölgesinin güvenli olmadığı ve bunun da bir önceki Van der Lip Barajı felaketinde kanıtlanmış olduğudur: "Ben bu barajı inşa etmem. Bu kadar basit. Aynı hatayı ikinci kez yapmayacağım." Hollis Mulwray, barajı inşa etmeyi reddederek cinayetin hedefi haline gelir. O artık ortadan kaldırılması gereken bir engeldir.

Gene onuncu sayfada senaryonun dramatik sorusu telaffuz edilir: "Vadiden suyu çalıyorsun, otlakları mahvediyorsun, hayvanlarımı açlığa mahkûm ediyorsun. Kim para veriyor sana bunun için Mr. Mulwray, öğrenmek istediğim bu!"

Gittes'in de öğrenmek istediği budur.

Bu sorudur, hikâyeyi çözülme aşamasına kadar taşıyan ve daha en başta, ilk on sayfa içinde *kuruluşu* tamamlanmıştır. O andan sonra da senaryonun sonuna kadar *doğrusal* bir yönde ilerler.

Noah Cross, Gittes'e, "Ya Los Angeles'a su getireceksin ya da Los Angeles'ı suya götüreceksin," der.

Bütün hikâyenin temeli bu cümledir. Hikâyeyi bu kadar mükemmel kılan da budur.

Bu kadar basit olması.

Ç*in Mahallesi*'ni izleyin. Aksiyonun, yani bütün olup bitenlerin arka planı olan skandalın nasıl sunulduğuna bakın. Siz de açılıştaki ilk on sayfanızı, mümkün olan en sinemasal haliyle ana karakteri takdim edecek, dramatik önermeyi ifade edecek ve dramatik durumu ortaya serecek şekilde tasarlayabiliyor musunuz, bakın.

8
İki Hadise

"Hadise: Başka bir şeyle bağlantılı olarak cereyan eden belirli bir oluş ya da olay."

The New World Dictionary

Birkaç sene önce karmaşık bir hukuk davasında, yazar Joe Eszterhas ile çalışma fırsatı bulmuştum. Uzman tanık sıfatıyla, bu tanınmış senaryo yazarının bütün işlerini incelemek, malzemeyi analiz etmek ve ardından da senaryolarının "yapısal özü"nü maddeler halinde ortaya çıkarmakla görevlendirilmiştim. Diğer bir deyişle, Joe Eszterhas'ın malzemesini bu kadar tek ve yegâne kılan neydi, yani Joe Eszterhas'ı "Joe Eszterhas" yapan neydi?

Zorlu ve merak uyandıran bir görevdi. Ne yapacağımı, nasıl başlayacağımı bilmiyordum. Tek bildiğim, ilk olarak senaryolarını okuyup Eszterhas'ın yaratım tarzındaki benzerlikler ile farklılıkları not ederek yola koyulabileceğimdi.

Eszterhas'ın işlerini okuyup analiz ettikçe, ister *Temel İçgüdü*, *Bıçak Sırtı*, *Jade* ya da *Sliver* gibi aksiyon-gerilimler, ister *Müzik Kutusu*, *Flashdance* gibi dramatik ve çağdaş işler ve hatta insanı ürperten *Şov Kızları*'nda olsun, onun senaryolarını bu kadar güçlü kılan bazı unsurları fark etmeye başladım.

Gördüğüm şuydu: Esztherhas bütün işlerinde gerçek durumlar içindeki gerçek insanlarla uğraşıyordu. Karak-

terleri, özsaygı eksikliklerini ve derin güvensizlik duygularını cesaret gösterileriyle gizlemeye çalışan, ilginç, sert insanlardı. Örneğin, *Flashdance*'teki Jennifer Beals karakterinde; okuyucuyu ve izleyiciyi kendine bağlayan, yaratıcı ve dik başlı bir güven vardı. Ve elbette, hayalini gerçekleştirmek için –fiziksel, zihinsel ve duygusal– tüm sorunların üstesinden gelen bu kızın hikâyesi ile iç içe örülmüş bir de müzik vardı. Gündüzleri çelik işçiliği, geceleri ise direk dansı yapan bu kadının, büyük bir seyirci kitlesi için görsel bir cazibesi vardı. Film de büyük bir başarı elde etti zaten.

Joe Eszterhas'ın senaryolarına daha da aşina olmaya başlayınca, okurunu ve izleyicisini hızla olaylar dizisinin içine fırlatmakta olduğunu gördüm. Pek çok durumda hikâyelerine, ana karakterini doğrudan olay dizisi içine çeken aksiyon sekansıyla başlıyordu.

Temel İçgüdü'de, senaryonun ilk cümlesi –"Burası karanlık, doğru dürüst göremiyoruz,"-filmin tonunu belirler. Bunun ardından görsel sahne direktifleri devam eder. "Bir erkek ile bir kadın pirinç bir yatakta sevişirler. Duvarda ve tavanda aynalar vardır. Bir sehpanın üzerinde küçük bir ayna ve sıralanmış kokain bulunmaktadır. Müzik setinde Rolling Stones'un *Sympathy for the Devil* şarkısı çalmaktadır."

Bu detaylı, vahşi ve erotik bir seks sahnesidir, tempo sıkı ve tutku yüksektir; sahnenin ritmi arttıkça sözcükler de gitgide kısalır: "Adam kadının içinde... kadın kollarını adama dolamış... sırtına... gözler kapalı... kadın hareket eder... ileri, geri... adam kadına uzanır... başını yay gibi geriye atar... gırtlağı bembeyaz... kadın başını geri atar... kalçaları ileri geri gidip gelir... memeleri uyarılmış..." Ve sonra, cinsel coşkunluğun zirve noktasında, "Kadının sırtı yay gibi gerilir... gerilir... başı yana döner... kollarını uzatır... sağ kolu aniden aşağı düşer.. bir çelik parıltısı... adamın

gırtlağı bembeyaz... adam sıçrar, kıvranır, sıçrar, kasılır..." Ve buz kıracağının parıltısı bir yukarı, bir aşağı gidip gelir. "Bir yukarı... bir aşağı... bir yukarı... bir aşağı..."

Bu açılış sahnesini ilk okuduğumda çok etkilenmiş, dikkat kesilmiş ve okumaya devam edip ne olduğunu öğrenmek için sabırsızlanmıştım. Okudukça metne daha çok kapılıyordum. İlk sayfanın görsel aksiyonu beni tamamıyla cezbetmiş, yakalamış ve içine almıştı.

Bu sahne, benim görsel "yakalayıcı" dediğim şeyin mükemmel bir örneğidir. Sizin yakanıza yapışan ve bütün dikkatinizi avucuna alan bir açılış. Bütün bir senaryonun tarzını ve tonunu cesurca ortaya koymak söz konusu olduğunda, Rolling Stones müziği eşliğinde yoğun bir tutku, vahşi bir sevişme ve görsel bir kargaşadan daha iyi ne bulabilirsiniz ki? Kısacası, muhteşem bir açılış.

Ertesi sabah, sert, burnu iyi koku alan, genç yaşına rağmen teşkilatta uzun yıllar geçirmiş, müstehzi bir polis olan ana karakter Nick Curran (Michael Douglas), ortağıyla birlikte suç mahallini inceler ve muhtemel şüpheli Catherine'in (Sharon Stone) zeki, güzel ve ünlü bir romancı olduğunu öğrenir. Nick, sorgu sırasında kadının cesurca sergilediği cinselliğinden etkilenir. Adamın kadından neden etkilendiğini, ona neden tutulduğunu anlamak zor değildir ve kadının kışkırtıcı tavrının adamı pençesine alacağını biliriz. Nick çok geçmeden kadının cazibesine öyle bir kapılır ki, işine ve belki de hayatına mal olabilecek sarsıcı bir ilişkiye büyük bir hızla girerken ne aklının sesini dinleyebilir ne de arkadaşlarının uyarılarını.

Açılıştaki bu seks/cinayet sahnesinin hikâyeyi harekete geçiren ve ana karakteri doğrudan olaylar dizisinin içine çeken hadise olduğunu anlamaya başlamıştım. Cinayet, bizim dikkatimizi çekmek için işlenmişti ve Nick'in soruşturma için oraya gelmesinin nedenini gösteriyordu. Nick

suç mahallini terk ettiğinde biz de onu ve ortağını takip ediyor, bu adam ve seçimleri hakkında daha çok bilgi sahibi olmaya başlıyorduk. Açılış sahnesi ile ileride önümüze serilecek olan hikâye doğrudan bağlantılıdır birbirine.

Bu hadise –cinayet– ve dürtülerine teslim olan bir polis memurunun hikâyesi, karakterin aydınlatılmasını ve hadiseyi özetler aslında. Ne diyordu Henry James: "Karakteri belirleyen hadise değil midir? Ve hadise, karakterin aydınlatılması değil midir?" Bir karakteri dramatik olarak (ya da komedi bağlamında) belli bir hadiseye tepki verdirtmeksizin açığa çıkaramazsınız; en nihayetinde dramanın doğası, ırk, renk, cinsiyet ve kültürel farklılıklar ne olursa olsun bütün insanlar arasındaki evrensel bağlantıyı göstermektir.

Cinayet hadisesi bizi doğrudan Nick'in Catherine'e hissettiği delicesine aşka yönlendirir. Ve bu çekim, polis Catherine'i muhtemel şüpheli olarak sorguya çektiğinde daha da artar. Bu iki hadise arasında bir ilişki vardır. İlk hadiseye, yani seks/cinayet açılışına *tetikleyici hadise* denir, çünkü hikâyeyi harekete geçirir; *anahtar hadisenin, hikâyenin ne hakkında olduğunun* ilk görsel ifadesidir ve ana karakteri olaylar dizisinin içine çeker. Hadisenin tanımını hatırlayın: "Başka bir şeyle bağlantılı olarak cereyan eden belirli bir oluş ya da olay."

Bu bağlantıyı kavradığımda, bana neredeyse bir vahiy gibi görünmüştü. Açılış sekansını ana karakteri olaylar dizisinin içine çekmek için kullanmak, katıksız sinemaydı. Bu başlangıçtan itibaren senaryonun geri kalanı boyunca hikâye kurulmuş, karakterler ve dramatik önerme ilan edilmiş ve bir olaylar dizisi, gidilecek bir yön ortaya çıkmıştır; hepsi, bu iki hadise arasındaki bağlantı sayesinde. Bu yeni kavrayışım, senaryo yazarlığı zanaatında kullanmak üzere yeni bir araç kazandırmıştı bana.

Eszterhas'ın yazdığı bütün senaryoları yeni baştan ele aldım ve özellikle açılış sahnesi ya da sekanslarını nasıl yazdığına ve yapılandırdığına odaklanarak incelemeye başladım. Ve gördüm ki, pek çok durumda açılış sahnesi, yani *tetikleyici hadise*, hikâyeyi daha ilk sayfadan, ilk sözcükten itibaren kurmak için kullandığı sinemasal bir araçtı onun için.

Belirli tür filmlerde –aksiyon, aksiyon-gerilim, gizem, aksiyon-macera, bilimkurgu, hatta dramlar– yazarların, hikâyelerini bu açılışın, yani tetikleyici hadisenin iki farklı işleve hizmet edeceği şekilde yapılandırdıklarını görmeye başladım. Birincisi, bu olay hemen izleyiciyi yakalıyor ya da ona çengel atıyordu. *Matrix*, *Jaws–Denizin Dişleri*, *Soğuk Dağ*, *Yasak İlişki*, *Amerikan Güzeli*, *Ucuz Roman*, *Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği*, *Çılgın Liseliler*, *Tenenbaum Ailesi* ve diğer filmlere şöyle bir bakın, göreceksiniz ki bütün hikâyeyi harekete geçiren, bu açılış sahnesi ya da sekansıdır.

Örneğin *Matrix*'te, Trinity'nin polis müfrezesi ile karşılaştığı anda tüm fizik ve çekim yasalarına meydan okuduğunu görürüz; kaçmak için binaların tepesinden atlamaya başlar ve biz de ilgimizi hemen yakalayan bir siber-uzay dünyasının içine çekiliriz. Tetikleyici hadise bizi koltuklarımıza çiviler ve inanılmaz bir maceranın eşiğinde olduğumuzu söyler. *Jaws–Denizin Dişleri*'nde, kumsaldaki gece partisi ve çıplak denize girme eğlencesi, büyük beyaz köpekbalığının saldırısıyla korkunç bir deneyime dönüşür.

Soğuk Dağ'da, Birlik askerleri yeraltında tünel açar ve Konfedere kampının altına patlayıcı yerleştirirler; patlayıcılar infilak ettiğinde ortaya çıkan manzara, savaşın bütün cinnetini sergiler; tıpkı artık bir klasik olan Kwai Köprüsü'nde (Michael Wilson ve Carl Foreman) olduğu gibi. *Yasak İlişki*'de (Richard LaGravenese), Francesca'nın (Meryl Streep) ölümünden sonra, yetişkin iki çocuğu kadının eşya-

larını toplarken gizli bir günlük bulurlar. Günlüğü okudukça, annelerinin yıllar önce Robert (Clint Eastwood) adında bir adamla ilişki yaşadığını keşfederler. Bu aşk ilişkisi bütün filmin hikâyesi haline gelir. Hikâyeyi harekete geçiren günlük keşfi, tetikleyici hadisedir. *Amerikan Güzeli*'nde keder, pişmanlık ve gerçekleşmemiş düşlerle dolu yeni bir güne daha başlayan Lester Burnham'ın "ölü" yaşamını görürüz. *Ucuz Roman*'da Honey Bunny ve Pumpkin'i, restoranı ele geçirmek üzerine tartışırlarken görürüz, silahlarını çektiklerinde hareketi dondurur ve Jules ve Vincent'e keseriz; Marcellus Wallace için evrak çantasını geri almak üzere arabada, göreve gitmektedirler. *Yüzüklerin Efendisi*'nde, yüzüğün tarihiyle açılırız, sonra Bilbo Baggins'in yüzüğü nehrin dibinde bulmasını izleriz. Bu tüm üçlemeyi harekete geçiren tetikleyici hadisedir.

Tetikleyici hadise hakkında sayısız örnek verebilirim ama bence en önemlisi, bu olayın, senaryo yazım zanaatında iki önemli ve zorunlu işlevi yerine getirdiğinin anlaşılmasıdır: (1) Hikâyeyi harekete geçirir ve (2) izleyicinin, okurun dikkatini çeker. Bu ilk olay ile olaylar dizisi arasındaki ilişkiyi görmek, iyi senaryo yazımının ne olduğunu anlamak bakımından temel öneme sahiptir.

Bir dahaki sefere sinemada, DVD'de ya da televizyonda film izlerken tetikleyici hadiseyi ve bu hadisenin bir şeyleri nasıl harekete geçirdiğini görüp göremediğinize dikkat edin. *Denizde İsyan*, benim en favori örneklerimden biridir. Açılış sekansında bir CNN muhabirini bir Fransız uçak gemisinin güvertesinde görürüz. Muhabir bize, Rus isyancıların Kremlin'i zorla ele geçirip yönetimi devirmeye çalışmalarının gerçek haber filmini göstermektedir. Sonra isyan liderinin görüntüsüne keseriz ve bu lider herhangi bir olası Amerikan müdahalesine kesinlikle müsamaha göstermeyeceklerini, zaten Rus nükleer üslerinden

birini ele geçirdikleri için ABD'ye karşı füze saldırısı düzenlemekte tereddüt etmeyeceklerini belirtir. Daha sonra bir televizyon ekranının görüntüsüne keseriz. Ron Hunter (Denzel Washington) ile Weps (Viggo Mortensen), Ron'un üç yaşındaki kızının doğum günü partisi sırasında haberleri dinlemektedirler.

Bu, neden tetikleyici hadisedir? Çünkü hikâyeyi harekete geçirir. (Aynı zamanda, Henry James'den yaptığımız alıntıya da güzel bir örnektir.) *Denizde İsyan*, iki insanın dünyayı algılayışları çerçevesinde yapılandırılmıştır. Rus isyankârların tehdidine karşılık, nükleer savaş başlıkları taşıyan Amerikan denizaltısı *Alabama* –ya ilk saldırıyı gerçekleştirmek ya da Rusların saldırısına misilleme yapmak üzere– tedbir için bölgeye gönderilir. Denizaltının kaptanı (Gene Hackman), "savaşın, politikanın bir uzantısı" olduğuna inanmakta ve sonuç nükleer bir felaket bile olsa görevinin emirleri uygulamak olduğunu düşünmektedir. İdare subayı Ron ise nükleer silahlar yüzünden savaşın modası geçmiş bir kavram olduğuna inanmaktadır. Ona göre savaşın amacı kazanmaktır ve eğer her iki taraf da nükleer silahlarını kullanırsa kimse kazanmayacak, sadece kaybedenler olacaktır. O, savaşın artık geçerli bir seçenek olmadığını düşünmektedir.

İşte bu sırada *Alabama*, Rus isyancılara ilk nükleer saldırıyı gerçekleştirmek üzere emir alır. Silahları ateşlemek üzere hazırlık yaparlarken mürettebata yeni bir acil durum mesajı gelir, ancak mesajın tamamı ellerine geçmeden hat kesilir. Bu ikinci emirde ne söylenmektedir? İlk emirleri takip edip ilk roketi ateşlemeli midirler? Yoksa bu ilk emrin onaylanması ya da tekzip edilmesi için bir süre beklemeleri mi gerekmektedir?

Birbirinden farklı bu iki bakış açısı, bu iki farklı inanç sistemi, senaryonun ilerlemesini sağlayan çatışmayı ya-

ratır. Karakterlerin kendi çerçeveleri içinde her iki bakış açısı da doğrudur. Burada doğru ya da yanlış, iyi ya da kötü yoktur. On sekizinci yüzyılın büyük Alman düşünürü Hegel, trajedinin özünün; bir karakterin haklı, diğerinin haksız olmasından ya da iyi ile kötünün çatışmasından değil, *her iki karakterin de haklı* olduğu bir çatışmadan kaynaklandığını söyler ve böylelikle trajediyi, kendi mantıklı sonucuna doğru yönelen, bir "haklının haklıya karşı olma" hali olarak ifade eder.

Denizde İsyan'daki her iki karakter de kendi doğrularının gerektirdiği yönde hareket etmektedirler. Kaptan, mevcut durumun alınan ilk emri uygulamayı gerekli kıldığında ısrarlıdır. İdare subayı aynı fikirde değildir; tamamı ellerine geçmemiş de olsa ikinci emrin ilkini geçersiz kıldığını ve saldırıya geçmeden önce teyit için beklenmesi gerektiğini iddia eder. Bu çatışmada kimse haklı ya da haksız değildir, çünkü her iki adamın da yaptıkları kendi bakış açılarınca, dünyayı algılayış biçimlerince belirlenmiştir.

Sıklıkla tekrarladığım gibi, drama çatışmadır. Çatışma yoksa harekete geçen kimse de yoktur; harekete geçen kimse yoksa kahraman da yoktur; kahraman yoksa bir hikâye de yoktur; hikâye yoksa senaryo da yoktur.

Rus isyancılar ABD'yi nükleer bir saldırı ile tehdit etmişlerdir ve bu çatışma da bütün filmin temeli haline gelir. Bunların hepsinin kuruluşu da, filmi açan tetikleyici hadise içinde gerçekleştirilir. Tetikleyici hadise, *hikâyeyi harekete geçirir*. İşlevi budur.

Yazdığınız hikâyenin türüne göre tetikleyici hadise ya aksiyon kaynaklı ya da karakter kaynaklı olacaktır. Gergin bir aksiyon sekansı ya da dramatik bir sekans olması gerekmez, bir durum içeren bir sahne de olabilir. Ç*in Mahallesi*'nde tetikleyici hadise, Gittes'in sahte Mrs. Mulwray tarafından işe alınması; anahtar hadise ise gerçek Mrs. Mulwray'nin

Gittes'in karşısına çakmasıdır. Tetikleyici hadise bizi daima olaylar dizisinin çekirdeği olan ve hikâyeyi ilerleten bir motor gibi işleyen *anahtar hadiseye* yönlendirir. *Anahtar hadise*, hikâyenin neyle ilgili olduğunu gösterir bize.

Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği'nde, yüzüğün tarihi ilk birkaç sayfada, yüzük Hüküm Dağı'nın ateşinde şekillenirken anlatılmıştır: "20 adet yüzük yapıldı, üçü Elflere verildi... yedisi Cüce Lordlara... ve dokuz yüzük de insan soyuna armağan edildi... Ama onların hepsi kandırıldı." Başka bir yüzük yapılmıştır: "Onların hepsini yöneten bir yüzük..." Sonra birkaç küçük vinyetle yüzüğün güç ve kötülük âlemindeki yolculuğunu izleriz: "Unutulmaması gereken bazı şeyler... kaybedilmiştir." Gollum'u yüzüğe taparken görürüz. Gollum yüzüğü kaybeder ve sonra unutulduğu yerde öylece durur yüzük, ta ki Bilbo Baggins onu karanlık bir suyun dibinde bulup yuvasına, Shire'a götürünceye kadar.

Ve hikâye başlar. Dikkatimizi ele geçiren şey bu prolog, bu tetikleyici hadisedir; bu arada dış sesin anlattıkları ve çeşitli görüntülerle bize bilmemiz gerekenler aktarılır, böylelikle de *Yüzüklerin Efendisi*'nin üç bölümünün bütün hikâyesi kurulmuş olur.

Tetikleyici hadiseyi ortaya koyduğumuz anda hikâye başlamıştır artık. Büyücü Gandalf, Shire'a gelir ve hem onu hem de Bilbo'nun doğum günü kutlaması esnasında Frodo, Sam ve diğerlerini tanırız. Bilbo, Gandalf'a harekete geçmesi için zamanın geldiğini söyler. Büyücü, Bilbo'nun veda ettiğini duyup doğum gününde ortadan kaybolduğuna şahit olunca yüzüğü görmeyi talep eder. Hemen yüzüğün Bilbo üzerindeki etkisini görürüz; Gandalf karşısına çıkıncaya kadar son derece kaba, huysuz ve aksi bir tavır sergiler Bilbo. Ardından, Bilbo yola çıktığında yüzük, yeğeni Frodo'ya miras kalır. Bu, olaylar dizisi içindeki *anahtar*

hadisedir; yüzüğün Frodo'ya miras kalması durumu, yani onun dramatik gereksinimi, artık yüzüğü Hüküm Dağı'na götürmesi ve orada onu yakıp yok etmesi gerektiği anlamına gelmektedir. Bütün hikâye bununla ilgilidir. Ayrıca Gandalf yüzüğün kökenini, tarihini ve gizemini, yüzüğün sahip olduğu gücü anladığı zaman, Sauron'un süvarilerinin yani kötülüğün karanlık güçlerinin de o sırada yüzüğün peşinde olduğunu fark eder. Yüzüğün Shire'da kalması son derece tehlikelidir. Frodo kaderin, alınyazısının ya da karmanın bir cilvesiyle yüzüğün taşıyıcısı olmuştur ve yüzük artık onun hem fiziksel, hem duygusal, hem de zihinsel yüküdür.

Bu, senaryonun *anahtar hadisesidir*. Frodo'nun Hüküm Dağı'na yolculuğunu başlatır. Yolculuk başlar ve Yüzük Kardeşliği ortaya çıkmış olur.

Tetikleyici hadise ile anahtar hadise –Bilbo'nun yüzüğü bulması ile Frodo'nun, zorunluluktan ya da öyle kurgulanmış olmasından, yüzüğü miras alıp sorumluluğunu üstlenmesi– birbiriyle ilişkilidir. Bu iki hadise, bütünün temel parçalarıdır ve senaryonun kuruluşu sırasında ortaya konmaları şarttır.

Çoğu zaman anahtar hadise ile Dönüm Noktası I aynı şeydir. *Amerikan Güzeli* buna güzel bir örnektir. Lester Burnham'ı ilk gördüğümüzde dış ses olarak bize şunu söyler: "Kırk iki yaşındayım. Bir seneye kalmadan ölmüş olacağım... Zaten bir tür ölü sayılırım." Burnham'ın ailesi ile tanıştırılırız ve onları güne hazırlanırken görürüz. Onlar okula ve işe giderlerken Lester'ın dış sesini duyarız: "Karımla kızım benim tam bir zavallı olduğumu düşünüyorlar ve haklılar... Bir şeyi kaybettim ben. Ne olduğunu bilmiyorum, ama bir şeyi kaybettim... Kendimi uyuşturulmuş hissediyorum... Ama tabii, kaybettiğimi geri almak için hiç de çok geç değil."

Amerikan Güzeli bir diriliş ve yeniden doğuş, yaşamak için bir neden, bir amaç bulmanın hikâyesidir. Lester'ın bu anlam yüklü açıklaması hikâyeyi harekete geçirir yani tetikleyici hadisedir. Dış sesten duyduklarımız bize Lester Burnham'ın yaşadığını yeniden hissetmek, mutlu ve tatmin olmak isteyen bir adam olduğunu anlatır. Onun dramatik gereksinimi budur. Açılış sahnelerinde bu bir kez ortaya konduğunda, biz Lester'ı, karısı Carolyn'i ve kızı Jane'i "yaşamın bir günü" boyunca izlemeye başlarız. Lester nefret ettiği işine gider, emlakçılık yapan Carolyn bir ev satmak konusunda son derece kararlıdır ve Jane de okula gider. Sonra, benim en sevdiğim sahnelerden birinde, eve gelirler ve onları akşam yemeğinde görürüz. Dışarıdan bakıldığında, tıpkı ideal Amerikan ailesini gösteren bir Norman Rockwell resmi gibi sıcak ve dâvetkar bir manzara vardır. Ama bu yalnızca dışarıdan görünendir; içeriden bakıldığında aile tükenmiş, işlevsiz bir hale gelmiştir.

Daha sonraları, Jane ve arkadaşı Angela'yı görürüz. Basketbol devre arası kutlamaları için amigoluk hazırlıkları yapmaktadırlar. Carolyn onları izlemekte ısrarlıdır, çünkü kızlarını "desteklemek" istemektedir. Lester ise hiç istekli değildir: "TNT'deki James Bond maratonunu kaçıracağım gelirsem." Yine de giderler, oturup amigo kızların gösterisini seyrederler. Lester'ın dikkati Angela'ya yönelir ve Lester kıza odaklanırken biz gitgide Angela'ya yaklaşır ve Lester'ın zihnindeki öznel alana gireriz. Göz kamaştırıcı bir sinemasal aktarımla, Lester'ın Angela'yı nasıl gördüğünü görürüz. Ortam sesi kesilir, müzik sapıtmaya başlar ve kamera Angela'ya yakınlaşır. Kızın rutin olarak yaptığı amigoluk gösterisi erotik, hipnotize edici bir fantezi ve davetkâr bir gösteriye dönüşmüştür artık.

Bu, filmin *anahtar hadisesinin* muhteşem bir sinemasal sunumudur; çünkü Lester'ın hayatını baştan sona de-

ğiştiren olay budur. Üstelik sadece anahtar sahne değil, aynı zamanda Dönüm Noktası I'dir. Lester'ın fantezisini görmek, aksiyona çengellenen ve aksiyonu başka yöne, bu film özelinde II. Perde'ye çeviren hadise, bölüm ya da olaydır. Lester bir anda yaşama dönmüştür. Bu, hikâyenin ne ile ilgili olduğunu bize görsel olarak sergileyen bir sekanstır: Angela artık Lester'ın fantezisinin, aşkının merkezindedir; onun yaşama, hayatta kalma amacıdır, uğrunda yaşanacak bir şeydir. Bu, devre arası etkinliklerinden sonra, Lester'ın Angela'ya kur yaparak kendisini aptal durumuna düşürmesiyle gösterilir. Jane, ebeveynleri gittikten sonra babasını kastederek, "Bundan daha acınası olabilir miydi acaba" diye sorar arkadaşlarına.

Elbette Lester acınasıdır, ama onun yeniden uyanışı senaryodaki anahtar hadisedir. Bunu göstermek için Lester'a keseriz; yatağında fantezisinin pırıltısı içinde uzanmış, Angela'yı gül yapraklarıyla kaplı bir halı üzerinde kendisini çağırırken hayal etmektedir. Lester, "Sanki yirmi yıldır komadaymışım ve yeni uyanıyormuşum gibi hissediyorum," der. "Yaşam"a yolculuğu başlamak üzeredir. Bütün hikâye de bunu nasıl yaptığı ve geçirdiği değişimler, karşılaştığı engeller hakkındadır.

Filmin sonunda, Lester mutlu ve memnun bir halde mutfakta oturmuş, yıllar öncesine ait ve "şaşırtıcı bir şekilde mutlu" göründükleri aile fotoğraflarına bakmaktadır. Bakarken yüzünde bir gülümseme belirir; mutluluk ve doygunluğun "derin, tatmin dolu gülümsemesi." Ardından çerçeveye bir silah girer ve tetik çekilir.

Anahtar hadise, Lester'ın yaşamına kelimenin tam anlamıyla bambaşka bir yön veren, onun duygusal macerasını başlatan, umutsuzluktan mutluluğa dönüşümünü sağlayan şeydir. Bu film özelinde anahtar hadise ile Dönüm Noktası I

aynıdır. Bazen böyle olur, bazen de olmaz. Tetikleyici hadise ile anahtar hadise birbiriyle bağlantılıdır, ama her zaman aynı biçimde değil. Tamamen anlattığınız hikâyeye bağlıdır bu. Senaryo yazımında sihirli formüller yoktur.

Gizemli Nehir'de tetikleyici hadise geçmişte, Dave'in (Tim Robbins) çocukken iki sapık tarafından kaçırılışıyla gerçekleşmiştir. Bu tetikleyici hadise hikâyeyi harekete geçirir ve bizi anahtar hadiseye; Jimmy'nin (Sean Penn) kızının cesedinin bulunuşuna yönlendirir. Böylelikle, "Cinayeti kim işledi" sorusu üzerinden olaylar dizisi, filmin açılışında izlediğimiz ve içinde Dave'in yer aldığı tetikleyici hadiseye bağlanır. *Esaretin Bedeli*'nde tetikleyici hadisenin üç farklı olayla sarmalandığını görürüz: Andy mahkeme salonundadır, Andy arabasında sarhoş bir halde silahını doldurmaktadır ve Andy karısı ile erkek arkadaşını oynaşırlarken izlemektedir.

Pek çok kişi dramatik önerme –hikâyenin ne hakkında olduğu (İkinci Bölüm'de anlatıldığı gibi)– ile şu an üzerinde durduğumuz anahtar hadise arasındaki farkı merak eder. İkisi aynı şey midir? İkisi de olaylar dizisinin oluşturulmasıyla ilgilidir, ama dramatik önermenin hikâyenin ne hakkında olduğunu anlatan bir *kavramsal tanımlama* olduğu söylenebilir. Öte yandan anahtar hadise, hikâyenin ne hakkında olduğunun dramatik olarak görselleştirildiği o *belirli sahne* ya da *sekanstır*.

Bazen anahtar hadise, *Gizemli Nehir*'de olduğu gibi, karakterinizin yaşamını eskiden etkilemiş bir olay olacaktır. Bazen de hikâye, hayatının parçalarını bir araya getirmeye çalışan birisiyle ilgilidir. Örneğin, *Medusa Darbesi*'nde anahtar hadise, Jason Bourne'un yıllar önce Treadstone operasyonunda işlediği cinayetlerdir. Bourne geçmişini yeniden keşfetmeye uğraşmaktadır. Her şey bu anahtar hadiseye çarpıp seker, bütün hikâye hep oraya yönelir.

Mançuryalı Aday da (Daniel Pyne ve Dean Georgaris; özgün senaryo Richard Condon'un romanından George Axelrod) aşağı yukarı aynıdır. Ben Marco'nun (Denzel Washington) zihninde bir anahtar hadise "gömülüdür" ve dramatik gereksinimini gerçekleştirmeden önce bu hadisenin gizemlerini çözmek zorundadır. Aynı şey *Sıradan İnsanlar* için de geçerlidir. Bütün senaryo, boğulma olarak bildiğimiz anahtar hadise etrafında döner. Hadise, hikâye başlamadan önce gerçekleşmiştir ama bir yapboz oyununda olduğu gibi parçaları duygusal anlamda bir araya getirilir ve nihayet bir bütün olarak da Dönüm Noktası II'de görülür.

Senaryonuzu yazmaya başladığınızda tetikleyici hadise ile anahtar hadise arasındaki farkı bilmeniz şarttır. Olaylar dizisini kurar ve ortaya koyarken bu iki unsur neden önemlidir? Henry James'in söylediğine dönersek, –"Karakter dediğin, hadisenin saptanmasından başka nedir ki? Ve hadise dediğin, karakterin aydınlatılması değil midir?"– görürüz ki; anahtar hadisenin gücü, karakterinizin ve hikâyenizin hem iç hem de dış çehrelerini etkiler, tıpkı *Gizemli Nehir* ve *Düşler Ülkesi*'nde (David Magee) olduğu gibi.

I. Perde, dramatik aksiyonun yaklaşık yirmi ila otuz sayfalık bir birimidir; senaryonun ilk sayfasıyla başlar ve I. Perde'nin sonundaki Dönüm Noktası'na kadar devam eder. *Kuruluş* olarak bilinen dramatik bağlam tarafından bir arada tutulur. Bağlam, hatırlarsanız, içeriği yerinde tutan boş alandır. Bu dramatik aksiyon birimi, hikâyenizin, durumun ve karakterler arasındaki ilişkinin kuruluşunu sağlar, ayrıca gerekli bilgiyi de ortaya koyar, ki bu sayede okuyucu ne olduğunu anlar ve hikâye anlaşılır bir şekilde ilerler.

Senaryonuzun ilk on sayfası, daha önce de bahsedildiği gibi, üç belirli şeyi ortaya koyar. Ana karakter tanıtılır, bu sayede hikâyenin *kimin* hakkında olduğunu biliriz. *Temel*

İçgüdü'de, cinayetten sonra Michael Douglas suç mahallini incelerken hikâyeye dahil edilir. Cinayeti kim, neden işlemiştir? *Amerikan Güzeli*'nde, hikâyenin Lester Burnham ile ilgili olduğunu hemen öğreniriz; ana karakter odur. *Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği*'nde Gandalf, Shire'a at sürerken biz hemen Frodo ile karşılaşırız.

Bu on sayfalık dramatik aksiyon birimi içinde yarattığımız ikinci şey, dramatik önermedir. Hikâye neyle ilgilidir? Bunu *Çin Mahallesi*'nde olduğu gibi diyalogla ya da *Denizde İsyan*'da olduğu gibi tetikleyici hadise sayesinde görsel olarak ifade edebiliriz. Ortaya koymamız gereken üçüncü şey ise *Gizemli Nehir, Düşler Ülkesi* ya da *Sideways*'de olduğu gibi durumdur, yani aksiyonu kuşatan koşullardır.

İki hadise, olaylar dizisinin üzerine oturacağı temeli oluşturur. Tetikleyici hadise hikâyeyi harekete geçirir ve anahtar hadise de hikâyeyi ortaya koyar. Bu, dramatik önermenin uygulamaya konması, icra edilmesi demektir. Eğer anahtar hadise hikâyenin çekirdeğiyse, diğer her şey –etkiler, tepkiler, düşünceler, anılar ya da geri dönüşler– bu tek hadiseye bağlanır. Siz de hikâyenizi *Temel İçgüdü*'de olduğu gibi doğrusal ya da *Amerikan Güzeli*, *Medusa Darbesi* veya *Mançuryalı Aday*'da olduğu gibi geri dönüşler yoluyla ya da hatta *Ucuz Roman*'daki gibi doğrusal olmayan yoldan anlatabilirsiniz.

Ucuz Roman bu iki hadise bağlamında incelemek için ilginçtir. Tarantino'nun filminde iki hadiseyi tespit edip tanımlamaya ilk giriştiğimde, kendimi yuvarlak bir tıpayı kare şeklinde bir deliğe sokmaya çalışıyormuş gibi hissetmiştim. Fazla mı zorluyordum meseleyi acaba? Ya da edindiğim yeni farkındalık sonucunda, artık değişik görmeye başladığım bir şey miydi? Buna gerçekten de bir yanıtım yoktu ve dolayısıyla tekrar bakmaya ve ne bulacağımı görmeye karar verdim.

Ucuz Roman ile ilgili geçmişimin izini sürmekle başladım. Öncelikle herkes bilir ki, *Ucuz Roman* dünya sineması üzerinde akıl almaz bir etki bırakmıştır. İlk gösterime girdiğinde herkes ya sevmiş ya da nefret etmişti. Ben nefret etmiştim ilk gördüğümde. Ama herkes bana ne kadar muhteşem, ne kadar farklı ve merak uyandırıcı ve kesinlikle bir dönüm noktası olduğunu söyleyip duruyordu. Bu görüşleri paylaşmasam da, *Ucuz Roman*'ın sinemaseverlerin bilincinde yeni bir farkındalığı ateşlediğini kabul etmem gerekiyordu. Dünyanın çeşitli yerlerindeki atölye çalışmalarım ve seminerlerim sırasında herkes filmin etkisinden bahsediyordu.

Her ne kadar 90'ların ortalarından bu yana bir teknoloji devrimi dalgasının üzerinde ilerliyorsak da, benim kanaatim, gerçek devrimin biçim ve içerikten –yani *ne* gösterdiğiniz ve *nasıl* gösterdiğinizden– ziyade teknoloji anlamında kendini göstereceğiydi. *Ucuz Roman* da kesinlikle bunun bir parçasıydı.

Yeniden incelemeye başladığımda, kendime *Ucuz Roman*'ın neden bu kadar etkili olduğunu sordum. Yanıt senaryodaydı, biliyordum. Yapı mıydı? Yoksa karakterlerden birinin filmin ortasında öldürülmesi ve filmin bu ölüme yol açan olaylara geri dönüşü müydü? İçinde üç hikâye olması mıydı? Prolog ve epilog olarak yazılmış açılış ve kapanış sahneleri miydi?

Ucuz Roman'ın (Pulp Fiction) senaryosunu okuduğunuzda ilk dikkatinizi çeken, başlık sayfasıdır; bu sayfada *Ucuz Roman*'ın aslında "bir hikâye hakkında üç hikâye" olduğu söylenir. Sayfayı çevirdiğinizde; *Pulp*'ın iki sözlük anlamını görürsünüz: "Yumuşak, nemli ve şekilsiz malzeme; küspe; kâğıt hamuru," ile "Çarpıcı konular içeren ve karakteristiği ham kâğıda basılması olan dergi ya da kitap."

Filmin kesinlikle doğru bir tanımıdır bu. Üçüncü sayfada ise bir "İçindekiler" bölümü görüp şaşırırsınız. *Kill Bill I* ve *II*'de de böyledir; hatta sadece "İçindekiler" bölümüyle kalmaz, bölüm başlıkları da yazılıdır senaryoda.

Tuhaf gelmişti bana, kim bir senaryoya "İçindekiler" bölümü koyar ki? Filmin beş ayrı parçaya bölünmüş olduğu açıkça ortadaydı: Bölüm 1: Prolog, Bölüm 2: Vincent Vega ve Marcellus Wallace'ın karısı, Bölüm 3: Altın Saat, Bölüm 4: Sonnie Durumu, Bölüm 5: Epilog.

Senaryoyu inceledikçe gördüm ki, üç hikâye de anahtar hadiseden sıçrayıp geliyorlardı: Jules ile Vincent'ın, Marcellus Wallace'ın el çantasını dört çocuktan geri almalarından. Bu hadisenin, üç hikâyenin de çekirdeği olduğunu ve her bir hikâyenin bir bütün olarak, doğrusal olarak yapılandırıldığını gördüm. Her bir hikâyenin başı, ortası ve sonu vardı ve bu sırayla gelişiyordu. Her bölüm, farklı bir karakterin bakış açısından anlatılan bir kısa hikâye gibiydi.

"Bir hikâye hakkında üç hikâye" üzerinden düşünmek, filmi bir bütün olarak görmemi sağladı. *Ucuz Roman*, bir prolog ve epilog arasına alınmış üç hikâyeydi ki, senaryo yazarları arasında "kitap tutucu tekniği" deniyor buna. *Yasak İlişki*, *Sunset Bulvarı* (Billy Wilder ve Charles Brackett), *Er Ryan'ı Kurtarmak* ve *Amerikan Güzeli*'nde de kullanılır bu teknik.

Prolog, Pumpkin ve Honey Bunny'yi bir kafede küçük çaplı soygunlar üzerine konuşurlarken gösterir. Bu, ilk ve son hikâyeyi harekete geçirir. İkisi yemeklerini bitirdiklerinde silahlarını çıkarıp bir soygun yaptıklarını duyururlar. Görüntü donar ve filmin ana müziğine keseriz. Bunun ardından da Jules (Samuel L. Jackson) ile Vincent'ın (John Travolta) arabayla giderlerken Big Mac'in yurtiçi ve yurtdışında gördüğü değeri üzerine yaptıkları aydınlatıcı bir sohbetin tam ortasına keseriz.

Bu küçük sohbet onların karakterlerinin kuruluşunu sağlamış olur ve araba durup da silahlarını çektiklerinde, konuştukları ile yaptıklarının arasındaki çelişkiyi görürüz. Bu, kelimenin tam anlamıyla filmin kuruluşunu gerçekleştirir ve bize bilmemiz gereken her şeyi verir: Bu adamlar, Marcellus Wallace için çalışan iki katildir; dramatik gereksinimleri Wallace'ın el çantasını geri almaktır. Hikâyenin asıl başlangıç noktası bu sahnedir. Bölüm 1'de Jules ve Vincent gelirler, durumu izah eder ve el çantasını geri isterler, sonra da muhatap oldukları dört kişiden üçünü öldürürler. Kendilerinin de bu arada ölmemiş olması, Tanrı'nın bir lütfudur. Sadece tek bir kişi, Marvin kurtulmuştur, o da şimdilik.

Vincent, Mia Wallace'ı (Uma Thurman) akşam yemeğine götürür ve Mia kazara fazla uyuşturucu alınca iyi geceler dileyip ayrılırlar. Bölüm 3, Butch, altın saati ve kaybetmek üzere anlaştığı kavgayı kazansaydı ne olurdu sorusu hakkındadır. Bu bölümün tam ortasında Butch (Bruce Willis), dairesinde kendisini aramakta olan Vincent'ı öldürür. Bölüm 4, Marvin'in arabanın her tarafına dağılmış cesedinden kalanların temizlenmesi hakkındadır ve Bölüm 1'in devamıdır. Bunun arkasından da Epilog gelir, burada Jules yaşadığı dönüşümden, İlahi Müdahale'nin öneminden bahseder ve hemen ardından Pumpkin ve Honey Bunny, Prolog'da başlarken donan soyguna kaldıkları yerden devam ederler. *Ucuz Roman*'ın son derece romanesk bir sunumu vardır, tıpkı *Kill Bill I* ve *II* gibi.

Bir film nasıl bir biçim alırsa alsın, doğrusal olsun ya da olmasın, içinde daima bir tetikleyici hadise ile bir anahtar hadisenin bulunacağı kesinlik kazanmıştı benim için. *Kill Bill I* ve *II* tamamen hikâyenin anahtar hadisesine –Gelin'in (Uma Thurman) düğün töreninin yerle bir edilmesine– dayanır ve *Ucuz Roman* gibi intikam temasıyla ilerleyerek, "İçindekiler" tablosu ile müstakil bölümleri de gene dışarı-

da bırakmaksızın hikâyesini romanesk bir biçimde anlatır. Halihazırda senaryo formunda meydana gelen ilginç değişikliklerden biridir bu.

Doğrusal olmayan bir filmin yapılandırılması, olaylar ister günümüzde ister geçmişte geçiyor olsun, baştan sona doğru her parçanın tanımlanması, sonra her bölümün yapılandırılması anlamına gelir. Senaryo yazarı ancak bu noktada parçaları istediği sırayla inşa edip düzenleyebilir. *Ateş Altında Cesaret* (Patrick Sheane Duncan) bunun iyi bir örneğidir, tıpkı *Bugün Aslında Dündü* (Danny Rubin, Harold Ramis), *Olağan Şüpheliler*, *İngiliz Hasta* ve *Rastlantının Böylesi* (Peter Howitt) gibi. Bu senaryolar tetikleyici hadise ile sunulur, sonra anahtar hadise etrafında yapılandırılırlar. Bu filmleri izleyin ve tetikleyici hadise ile anahtar hadisenin hangileri olduğunu, bunlar arasındaki farklılığı bulabiliyor musunuz, görün.

Yaptığım senaryo atölyesi çalışmalarında, öğrencilerimden, tek bir sözcük yazmadan önce bu iki olay üzerine yoğunlaşmalarını ve onları tanımlamalarını istiyorum. Bu olayları bildikleri anda aksiyonu, karakterleri ve olayları, anlatım doğrusal olsun ya da olmasın, yapılandırılmış bir dramatik aksiyon çizgisine bağlayabiliyorlar. Yapının betona gömülmüş gibi eğilip bükülmeyen, verimsiz bir şey değil; tam tersine rüzgârda sallanan, ama kırılmayan bir ağaç gibi esnek bir şey olduğunu akılda tutmak önemlidir. Bu kavramı anlamak olay örgüsü ile oynamanıza izin verir, siz de bu sayede hikâyenizi görsel olarak ve açıklamalar yerine anlatısal aksiyonla aktarabilirsiniz.

Bu senaryo yazımı zanaatında nispeten yeni bir değişikliktir. Daha yakın zamana kadar karakterler kim olduklarını, geçmişlerini, motivasyon ya da amaçlarının ne olduğunu açıklamak zorunda kalırlardı. Bilgi, karakterlerin diyalogları aracılığıyla aktarılırdı. Aslına bakarsanız olaylar dizisini diyaloglar yoluyla açıklamak, çiçeği burnunda

senaryo yazarlarının karşılaştıkları başlıca sorunlardan biriydi. Ama artık televizyonla, kablosuz teknolojiyle, Play Station'la yetişen yeni bir kuşak var ve onların görsel duyularının daha gelişkin olduğu çok açık. Bunun sonucu olarak zanaatı daha görsel hikâyelerle geliştirebiliyoruz, üstelik hikâye aktarımının netliğini ve basitliğini de bozmadan. Evrimin sürdüğünün açık bir işareti bu.

Biçim evrim geçiriyor olabilir gerçi, ama hikâye anlatımının basit araçları hiç değişmiyor. Ne yazdığınız, en az nasıl yazdığınız kadar önemlidir.

Ve bütün mesele de bundan ibarettir.

9
Dönüm Noktaları

"Senaryo yazmak pek çok açıdan marangozluk yapmaya benziyor. Bir parça ağaç, çivi ve tutkal alıp bir kütüphane yapar ve bitirdiğiniz zaman ayakta duracağı yerde devrildiğini görürsünüz. Gerçekten de çok güzel bir şey yaratmış olabilirsiniz, ama bir kütüphane olarak işe yaramayacağı kesindir."

–Adventures in the Screen Trade
William Goldman

Yazmakla ilgili en zor şey, ne yazacağını bilmektir. Yüz yirmi sayfalık boş bir kâğıt tomarının önüne oturduğunuzda, sonsuz sayıdaymış gibi görünen yaratıcı kararlar, çözümler, seçimlerden oluşan bu karmaşık düğümün içinden çıkmanın tek yolu, ne yaptığınızı ve nerede yaptığınızı biliyor olmanızdır. Bir yol haritası gerekmektedir size; bir rehber, bir *yön* –baştan başlayıp sona yönelen bir gelişim çizgisi.

Size, bir olaylar dizisi gerekmektedir.

Elinizde, bir olaylar dizisi yoksa, başınız dertte demektir. Kendi yaratıcılığınızın labirentinde kaybolmanızın bu kadar kolay olmasının nedeni budur. Büyük İrlandalı romancı James Joyce, yazma deneyimini bir dağa tırmanmaya benzetmişti bir zamanlar: Tırmanışınızın ortasındayken sadece hemen önünüzde olanı ve hemen yukarınızda olanı

görebilirsiniz. Her defasında tek bir hareket planlayabilirsiniz. Önünüzdeki ikinci ya da üçüncü adımı ya da oraya nasıl gideceğinizi göremezsiniz. Yalnızca zirveye ulaştığınızda aşağı bakabilir ve biraz önce bir parçası olduğunuz manzaranın bütününü görebilirsiniz.

Güzel bir analoji. Bir senaryo yazarken sadece yazmakta olduğunuz ve yazmış olduğunuz sayfaları görebilirsiniz. Çoğu zaman nereye, nasıl gideceğinizi göremezsiniz. Bazen bu kadarını bile göremezsiniz. Yazacağınız bir sonraki sahne, zihninizde belli belirsiz bir fikir olarak durmaktadır ve işe yarayıp yaramayacağını bilmiyorsunuzdur. Kelimenin tam anlamıyla nesnellikten uzaksınızdır, bütünü görmekten uzaksınızdır.

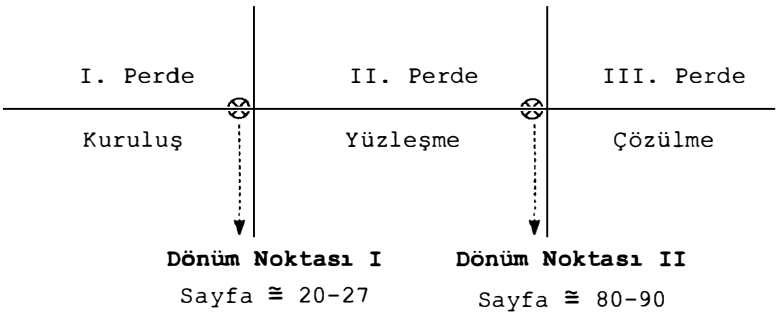
Paradigma bu nedenle çok önemlidir; size bir yön, bir gelişim çizgisi sağlar. Bir yol haritası gibidir. Arizona, New Mexico, Texas'ın uçsuz bucaksız bozkırları ve Oklahoma'nın yüksek vadileri boyunca arabanızı sürerken bulunduğunuz noktayı kestiremezsiniz; yola çıkış noktanıza ilişkin bilginiz ise daha da azdır. Arada bir yanınızdan geçen arabaların camlarından yansıyan güneşin gümüş ışıklarından başka görebildiğiniz tek şey dümdüz, verimsiz düzlüklerdir.

Paradigmanın *içinde* olduğunuz zaman paradigmayı *göremezsiniz*. İşte bu nedenle Dönüm Noktaları çok önemlidir. Tanımlandığı gibi, "olay akışı içinde ortaya çıkıp bütün akışın yönünü değiştiren her tür olay, gelişme ya da hadise"ye Dönüm Noktası denir. Senaryoda pek çok sayıda Dönüm Noktası bulunur, ama 120 sayfalık boş bir kâğıt tomarıyla karşı karşıya kaldığınızda, olaylar dizinizi yapılandırmak için bilmeniz gereken yalnızca dört şey vardır: Bitiş, Başlangıç, Dönüm Noktası I ve Dönüm Noktası II.

Dönüm Noktası'nın işlevi son derece basittir: *Hikâyeyi ileriye doğru taşır*. Dönüm Noktası I ve Dönüm Noktası II,

paradigmayı yerli yerinde tutan hikâye noktalarıdır. Bunlar hikâye, olaylar dizinizin çapalarıdır.

Paradigmaya tekrar bakalım:



Eğer senaryoya bir hikâyeler dizisi ya da devamlılığı olarak bakarsanız, ister *Tetikçinin Gecesi*, *Thelma ve Louise* ya da *Milyonluk Bebek*'teki gibi doğrusal ya da *Soğuk Dağ*, *Ucuz Roman* ya da *Saatler*'deki gibi doğrusal olmayan formda olsun, olaylar diziniz başlangıçta başlar ve bitişte biter. Doğrusal ya da değil, olaylar dizinizin biçiminin önemi yoktur; Dönüm Noktası I ve II sayesinde olması gereken yere demirlenmiştir.

Yapı temeldir, esastır, senaryonuzun detaylı planıdır; William Goldman'ın dediği gibi, "Senaryo, yapıdır." Eğer olaylar dizinizin temel yapısını bilmiyorsanız, yazmaya başlamaya henüz hazır değilsiniz demektir. İşte bu yüzden daha bir sözcük bile yazmadan önce bilmeniz gereken dört şeyin önemine bu kadar vurgu yapıyorum: Bitiş, başlangıç, Dönüm Noktası I ve II. Eğer bu dört esas noktayı bilmiyorsanız, gerçekten başınız dertte demektir. Bu, senaryonuzda yalnızca iki tane Dönüm Noktası olacağı anlamına gelmiyor. Durum kesinlikle böyle değildir. Bizim yaptığımız, yazmadan önce yapmanız gereken hazırlık aşamasının üzerinde durmaktır. Bu iki Dönüm Noktası'nın ne olduğunu bilirseniz, bunlar olaylar diziniz için sağlam dayanak nok-

taları olur ve siz de yazma sürecine özgürlük ve yaratıcılık içinde başlayabilirsiniz. Senaryo tamamlandığında, içinde çoğu II. Perde'de olan yaklaşık on ya da on beş tane Dönüm Noktası olacaktır. Sizinkinde kaç tane olacağı, tekrar söyleyelim, hikâyenize bağlıdır. Dönüm Noktası'nın amacı, hikâyeyi ileriye, çözülmeye doğru taşımaktır. Amacı budur.

Michael Mann imzalı –Stuart Beattie'nin gergin kaleminden– güçlü bir gerilim filmi olan *Tetikçinin Gecesi*'nde, aksiyon hem fiziksel hem de duygusal seviyede ilerler. Tom Cruise'un oynadığı karakter Vincent'ın yapacağı bir iş vardır; bir gecede işlenecek beş cinayet. Vincent, Max'i (Jamie Foxx) şoförü olmaya zorlar, fiziksel tehditte bulunur, ama şoförlüğünü yapması için de iyi para verir. Neler olup bittiğini, Max'le beraber keşfederiz. Aksiyon, son çatışmaya kadar son derece temiz, yaratıcı bir biçimde, karakterin anlayışını ve değişimini göstererek ilerler. "Temiz ve sıkı" bir filmdir, bir gram "yağ" ya da dolgu yoktur içinde.

Senaryodaki itki, çılgın gibi bir Dönüm Noktası'ndan diğerine ilerler. Aslına bakılırsa, karakterlerin eğrisi ile olaylar dizisinin eğrisi birbirine sürekli etkide bulunur ve böylelikle her bir fiziksel hadise, karakterlerin farklı bir yönünü açığa çıkarır. Foxx'un oynadığı taksi şoförü çok güçlü bir dramatik eğri boyunca hareket eder; bir korkaktan bir aksiyon adamına, bir hayalperestten istediklerini elde eden bir adama dönüşür. Ve elbette ironi de, Max'in bu dönüşüme filmin kötü adamı tarafından zorlanmasıdır; Cruise onun eski hayatını yerle bir edince, Foxx yenisini ele geçirmek zorunda bırakılmış olur.

Senaryo, Vincent'ın Los Angeles Havaalanı'na gelip bilinmeyen bir suç ortağıyla siyah bir çantayı değiş tokuş etmesiyle açılır; buradan, Max'in gece vardiyası hazırlığı sırasında taksisini temizlediği sahneye keseriz. Max, bir yolcu alır; Annie (Jada Pinkett Smith) –tetikleyici hadise.

Şehir merkezine doğru giderlerken birbirlerine bir yakınlık ve çekim hissederler. Max, Annie'yi Adliye Sarayı'na bırakır, kadın arabadan inerken savcı olduğunu ve büyük bir dava üzerine gece geç saatlere kadar çalıştığını söyleyerek ona kartını verir. Ardından Max başka bir yolcu alır, Vincent'ı yani. Vincent onu gece boyunca beş yere gitmek için tutar. Kapatmak üzere olduğu bir emlak sözleşmesi için gereken "imzaları" alması gerekmektedir. O ana kadar Los Angeles'taki sıradan bir geceyi andırmaktadır her şey.

Vincent ve Max, Los Angeles eyaleti boyunca dolaşırlarken birbirlerini biraz daha tanırlar. İlk durakta Max binanın arkasındaki yolda beklerken, aniden bir şangırtı duyulur ve arabanın ön camına bir ceset düşer. Max şoke olmuş, afallamış halde, adamı Vincent'ın öldürdüğünü öğrenir; gerçi tetikçi adamı, "kurşunun ve düşüşün öldürdüğünü" iddia etmektedir.

İşte burası, Dönüm Noktası I, yani senaryonun anahtar hadisesidir. Bu, bütün senaryoyu harekete geçiren hadisedir, çünkü bu andan itibaren Max istemediği halde Vincent'ı diğer "randevularına" götürmeye zorlanır. Artık bir esir haline gelmiştir. Bu andan itibaren gerçek hikâye başlar.

Bu hikâyede iki fiziksel aksiyon devam etmektedir: (1) Max'in, şehirde dolaşırlarken Vincent'tan kaçmaya çalışması ve (2) Vincent'ın işini yapması ve anlaşmasının gereklerini yerine getirmesi. Bu randevular için şehri turlarken Max'in fiziksel aksiyona, kendisinin dönüşümüne yol açacak, duygusal bir dönüşümle tepki verdiğini görürüz. Başlangıçta pasif ve zayıftır; taksi şirketindeki patronuna karşı gelemeyen bir korkaktır. Ardından biraz cesaretlenir ve kaçmaya çalışır ama sonuçta Vincent'ın çantayı çalmaya çalışan iki adamı öldürüşünü seyretmek zorunda kalır. "Rastgele" bir gece kulübüne giderler, görünürde iyi caz dinlemek için oradadırlar, ama aslında bu da Vincent'ın lis-

tesindeki bir sonraki cinayeti sessiz sedasız işlemesi için bir kılıftır. Bu güzel bir dokunuştur; bizde bir beklenti yaratılmış ama tam tersi çıkmıştır. Bunun ardından, Max'in, annesini hastanede ziyaret etmesi gerektiğini anlarız ve bir kez daha Vincent'a meydan okuyarak çantayı yanına alır ve anayola doğru sıvışır. Tavrı, metaneti açığa çıkmaktadır artık; kendisi için mücadele etmeye başlamıştır.

Çanta bölümünden sonra Vincent, Max'i, sınamak ya da cezalandırmak niyetiyle, kendisiymiş gibi rol yaparak gecenin son iki cinayeti ile ilgili bilgi alması için patron Felix'le buluşmaya zorlar. Max son derece gergin ve dramatik bir anda gücünü toplar, Felix'i tehdit eder ve buluşmadan sağ salim kurtulmayı başarır. Bu, fiziksel aksiyonun duygusal bir reaksiyonu tetiklediği bir başka hadisedir.

Bütün bu cinayetlerde tetikçinin Max olduğunu düşünen polisler, onu bir gece kulübüne giderken takip ederler ve orada, kalabalık dans pistinin ortasında büyük bir çatışma yaşanır. Max kaçmaya çalışırken onun masumiyetine inanan bir polis tarafından görülür ve polis uzaklaşmasına göz yumar. Ancak Vincent onu polisle görür ve Max, tetikçinin polisi vurması sayesinde "kurtarılıverir."

Vincent'ın öldürmesi gereken biri daha vardır. Bu noktada iki şey çözümsüz bırakılmıştır. İlki, Max, Vincent'ın elinden nasıl canlı kurtulacaktır? Ve ikincisi Vincent'ın bu son cinayeti işlemesini kim engelleyecektir? Gece kulübünde işlenen cinayetten sonra Vincent, Max'e, bir limuzin şirketi kurma düşünün sadece bir düş, asla gerçekleşmeyecek bir fanteziye yapılmış "öylesine" bir yolculuk olduğunu söyler. Max ilk kez tam on iki yıldır bir hayalle yaşadığını fark eder. Artık düşü paramparça olmuştur ve bu yaşadıkları sona erdiğinde Vincent'ın muhtemelen onu öldüreceğini bilmektedir; Max bu bilginin ışığında her şeyi bir kenara bırakıp ânı yaşamaya karar verir. Aksi takdirde, "Ne

anlamı vardır ki?" İşte bu kavrayış, ona gaz pedalına basıp Los Angeles sokaklarında çılgın bir hızla sürme gücünü verir. Direksiyon hâkimiyetini kaybeder ve arabayı bariyerlere çarpar. Araba havaya fırlar ve büyük bir şiddetle yere çarpıp takla atar. Dönüm Noktası II.

Vincent parçalanmış enkazdan sürünerek çıkar ve kaçar. Max baş aşağı olmuş taksiden çıkmayı başarır; akşamın erken saatlerinde arabasına aldığı Annie'yi hatırlar ve onun Max'in son hedefi olduğunu anlar. Vincent'ın o akşam Hükümet Binası'nda olma nedeni de budur. Aslında cinayet listesinde öldürülmesi gereken ilk kişi Annie'dir. Max koşa koşa Annie'yi uyarmaya gider ve ardından filmi sona erdiren kovalama sekansı başlar.

Bu iki Dönüm Noktası hikâyeyi sabitleyerek yerli yerinde tutar. Dönüm Noktası I, hikâyenin gerçek başlangıcıdır: İlk cinayet ve Max'in, cinayeti Vincent'ın işlediğini anlaması. Dönüm Noktası II'de Max, Annie'yi kurtarmak için arabayı çarpar ve gerekirse öldürmek pahasına Vincent'a kafa tutar. Her bir Dönüm Noktası, karakteri etkileyen fiziksel ve duygusal güçlerle donatılmıştır; dış olaylar karakterin iç, duygusal dünyasını etkiler ve senaryoyu bir sonraki aksiyon seviyesine taşır.

Tekrar edelim; Dönüm Noktası ana karakterin bir fonksiyonudur ve hikâyeyi ileriye taşır. Aksiyonu büyütür ve karakterin eğrisinin altını çizer: Vincent iyiliğe inanmayan, ahlaksız, doğru ya da yanlış gibi değerleri olmayan bir adamdır; sadece işini yapmaktadır ve bunda da son derece başarılıdır. Dünyayı ve insanları "kozmik bir kaza," tesadüflerin bir eseri olarak görür. Hayatlarımızın herhangi bir önemi ya da anlamı olmadığını düşünür; çünkü aslında hiçbirimiz uçsuz bucaksız evrende bir toz zerreciğinden başka bir şey değilizdir. Eğer varoluşun herhangi bir anlamı yoksa, hayatımızın da hiçbir anlamı yoktur; öyleyse

insanların canını almak o kadar da önemli bir şey değildir. Tolstoy'un dediği gibi, Tanrı olmadığında, doğru ve yanlışa dair ahlaki bir sistem olmadığında, "her şey mubahtır."

Tetikçinin Gecesi, Dönüm Noktası'nın, karakterlerin hem fiziksel hem duygusal eğrilerini etkileyerek olaylar dizisine nasıl çengellendiğine ve onu ileriye taşıdığına iyi bir örnektir. Karakterlerinizin yaptığı seçimler rahatlıkla hikâyenin seyrini ve sonucunu belirleyebilir. Max ile Vincent arasındaki etkileşim ve yaptıkları seçimler, onları hikâyenin dinamiğini görsel ve gerilimli bir şekilde ortaya koyan, benzersiz ve alışılmadık bir bağ ile birleştirir.

Karakterler arasındaki bağ ve etkileşim, hiç şüphesiz hikâyenin hareketi ve olay örgüsünün ilerlemesi bakımından elzemdir. *Çin Mahallesi*'ne bir kere daha bakalım. Gizemli bir dedektiflik hikâyesi olarak *Çin Mahallesi*, bir Dönüm Noktası'ndan bir başka Dönüm Noktası'na bağlanarak yapılandırılmıştır. Her bir Dönüm Noktası, aksiyonu, Gittes'in sahte Mrs. Mulwray tarafından işe alındığı başlangıçtan başlayarak gerçek Mrs. Mulwray'nin öldürüldüğü bitişe doğru dikkatle taşır.

Senaryo şu soruyla başlar: Mrs. Mulwray'nin kocasının gizli bir ilişki yaşadığı kadın kimdir? Gittes, Mulwray'yi şehrin bazı su havzalarına ziyaretleri sırasında izler ve onu genç bir hanımla birlikteyken görür. Fotoğraflar çeker, ofisine döner ve ona bakılırsa bu dosya kapanmıştır. Ama ertesi gün birinin bu haberi, onun çektiği fotoğraflarla beraber gazeteye verdiğini öğrenir.

Kim yapmıştır bunu? Ve neden?

Gittes ofisine döndüğünde bir kadının görüşmek için kendisini beklediğini görür. "Beni daha önce hiç gördünüz mü" diye sorar kadın. Ardından da kendisinin gerçek Mrs. Mulwray olduğunu söyler. Gittes'i dedektif olarak tutmadığına göre onu dava edecek ve dedektiflik lisansının iptal

edilmesini sağlayacaktır. Ama bu kadın *gerçek* Mrs. Mulwray ise Mr. Mulwray'nin ilişkiye girdiği kadını bulmak üzere onu işe alan kimdir? Ve bunu neden yapmıştır? Manşetteki "aşk skandalı" haberiyle beraber oyuna getirildiğini, kendisine bir tezgâh kurulduğunu anlamıştır. Birisi onun düşüşünü görmek istemektedir. Kendisine kimin ve neden tezgâh kurduğunu bulacaktır.

I. Perde'nin sonu.

Bu dramatik aksiyon blokunda, hangi an aksiyona çengellenip onu bütünüyle başka bir yöne çevirmiştir? Gerçek Mrs. Mulwray'nin ortaya çıktığı an. Bu, olaylar dizisindeki anahtar hadisedir.

Resme gerçek Mrs. Mulwray girdiğinde aksiyon, bitmiş bir iş olmaktan çıkmış, bir yasal soruşturma ve Jake'in lisansını yitirmesi ihtimaline dönüşmüştür. Kendisine kimin tezgâh kurduğunu bulması yararınadır, ardından da *neden* kurulduğunu bulacaktır.

II. Perde, Gittes'in arabasıyla Mulwraylerin evine gitmesiyle açılır. Mrs. Mulwray ona, kocasının Oak Pass Havzası'nda olabileceğini söyler. Gittes oraya gittiğinde eski meslektaşı Teğmen Escobar'la karşılaşır. Escobar, Mulwray'nin öldüğünü söyler; boğulmuştur ve bir kaza olduğu çok açıktır.

Mulwray'nin ölümü Gittes'e yeni bir sorun ya da engel getirmiştir. Unutmayın, II. Perde'nin dramatik *bağlamı*, *yüzleşme*dir.

Gittes'in dramatik gereksinimi, ona bu tezgâhı *kimin*, *neden* kurduğunu bulmaktır. Dolayısıyla senaryo yazarı Robert Towne, aksiyonu sürdürmek için birbiri ardına engeller yaratır. Hatırlayın, karakterinizin dramatik gereksinimini bilirseniz, buna yönelik engeller yaratabilirsiniz ve böylece hikâyeniz, karakterinizin bu gereksinimi karşılamak için söz konusu engelleri aşması haline gelir. Mulw-

ray ölmüştür. Gittes daha sonra, öldürülmüş olduğunu ortaya çıkarır. Kim yapmıştır bunu? Ve neden yapmıştır? Bu, II. Perde'nin yapısı içinde hikâyenin ileriye taşınmasını sağlayan Dönüm Noktası'dır. Ç*in Mahallesi*'nin ikinci perdesinde bunun gibi on tane Dönüm Noktası bulunur.

Mulwray'nin ölümü, *hikâyeyi ileriye doğru taşıyan* bir hadisedir. Gittes istese de istemese de artık tamamıyla işin içindedir. Sonra, gizemli "Ida Sessions"dan, yani sahte Mrs. Mulwray'den bir telefon alır. Kadın, "o kişilerden biri" için gazetenin ölüm ilanları sayfasına bakmasını söyler, her ne demekse bu. Kadın telefonu kapatır. Kısa bir süre sonra Ida Sessions'ın öldürüldüğü ortaya çıkar ve Escobar, Gittes'in olayla ilgisi olduğundan emindir.

Su teması daha önce defalarca karşımıza çıkmıştır; Gittes bunu takip eder. Vadideki toprak sahiplerini incelemeye alır ve arazi satışlarının büyük bölümünün son birkaç ay içinde gerçekleşmiş olduğunu keşfeder.

Gittes araştırmasını sürdürür ama sularını zehirleyenin kendisi olduğunu düşünen çiftçilerin saldırısına uğrar. Kendine geldiğinde Evelyn Mulwray de oradadır. Kadın, çiftçiler tarafından çağrılmıştır. Arabayla Los Angeles'a dönerlerken Gittes, Ida Sessions'ın bahsettiği ölüm ilanlarındaki isimlerden birinin, Vadi'deki büyük bir arazinin sahibi olarak anıldığını fark eder. Bu gariptir. Adam, Mar Visto Huzurevi'nde ölmüştür. Gittes ve Evelyn huzurevine giderler. Gittes, satılan arazilerin yeni sahiplerinin çoğunun bu huzurevinde yaşadıklarını ve arazi satın aldıklarından haberlerinin olmadığını görür. Bütün olup bitenler, koca bir düzmeceden ibarettir. Huzurevinden ayrılırken şüphelerinde halkı olduğunu görür, bir grup haydutun saldırısına uğrar, ama Evelyn gaza basıp kavga edilen yere gelir, Gittes arabaya atlar ve kaçmayı başarırlar.

Bu hadiselerin, bölümlerin, olayların hepsi Dönüm Noktaları'dır; hikâyeyi ileriye taşıyan hikâye geçişleridir.

Evelyn'in evine döndüklerinde, kadın Gittes'in burnundaki –"burnunu her şeye soktuğu" için– yarayı temizler; Jake kadının gözünde belli belirsiz bir renk bozukluğu fark eder. Uzanır ve kadını öper. Sevişirler.

Daha sonra yatakta uzanırken sohbet ederler.

Telefon çalar. Kadın cevap verir, aniden telaşlanır, kapatır. Gittes'e oradan gitmesi gerektiğini söyler. "Önemli bir şey" olmuştur.

Hikâyenin bu noktasında hâlâ iki şeyi bilmiyoruz: (1) Filmin başında, öldürülmeden önce Mulwray ile birlikte görülen kız kimdir ve (2) Gittes'e kim ve neden tezgâh kurmuştur? Gittes bu iki sorunun yanıtlarının birbiriyle ilişkili olduğunu bilmektedir. Büyük bir ihtimalle Mulwray'yi öldüren kişi, aynı zamanda Gittes'e bu tezgâhı kuran kişidir. Neden, bunu henüz bilmiyoruz.

Önemli bir şey olmuştur. Nedir bu? Gittes öğrenmek ister, dolayısıyla Evelyn'i Los Angeles'ın Eco Park bölgesindeki bir eve kadar takip eder. Evelyn'in evine döndüğünde, bahçedeki balık havuzunun dibinde çift odaklı bir gözlük bulur. Eco Park'taki eve geri döner ve Evelyn'in karşısına çıkar. Evelyn ona, Mulwray ile görüntülenen kızın kendi kız kardeşi olduğunu, ardından kızı olduğunu söyler. Gittes kadını tokatlar. "Gerçeği istiyorum," der. Kadını tekrar tokatlar ve kadın sonunda o kızın kendi kızı *ve* kız kardeşi olduğunu söyler. On beş yaşında ensest kurbanı olmuştur, şimdi o ilişkiden olan kızına bakmaktadır ve babası Noah Cross'la konuşmayı reddetmektedir. Artık kızın kim olduğunu biliyoruz. İkinci nokta: Çift odaklı gözlük kimindir? Katilin mi, kurbanın mı? Gittes gerçeği öğrenince Evelyn'in kaçmasına yardım etmek ister. Ama gitmeden önce, sahnenin sonunda, öylesine söylenmiş gibi görünen bir lafın ara-

sında Evelyn, kocasının çift odaklı gözlük kullanmadığını belirtir. Bundan çıkarılabilecek tek sonuç vardır: Gözlük katilindir. Gittes artık gerçeği bilmektedir; Noah Cross'un cinayet için bir nedeni vardır. Bu, Gittes'in yanıtını aradığı son soru ve aynı zamanda *Çözülme*, yani hikâyenin çözüme kavuşmasıdır.

Gittes, Noah Cross'u arar ve ona "kız"ın kendisiyle beraber olduğunu, Evelyn'in evinde buluşmak istediğini söyler. Evde, hem Mulwray'nin ve diğerlerinin ölümünden hem de su skandalından sorumlu olan kişinin Noah Cross olduğunu öğrenir. Peki neden? "Çünkü bu, gelecek, Mr. Gittes. Gelecek." Cross bunu yapmanın son derece basit olduğunu söyler: "Ya suyu Los Angeles'a getireceksiniz ya da Los Angeles'ı suya getireceksiniz."

Bu, filmin dramatik çengelidir. Ve güzel bir şekilde işler. Para, iktidar ve nüfuzun yozlaştırıcı güçler olduğu yönündeki temel cümle ortaya konmuştur. Gittes'in de söylediği gibi, "Birini öldürüp paçayı sıyırabilmen için zengin olman gerekir." Yeterince paranız ve iktidarınız varsa, her şeyden paçayı kurtarabilirsiniz, cinayetten bile.

Gittes, esir alınmasının ardından Cross'un kızı/torunu üzerinde hak iddia edebilmesi için *Çin Mahallesi*'ne götürülür. Evelyn filmin sonunda öldüğünde, Cross kızını/torununu alıp oradan kaybolur ve gerçekten de cinayetten paçasını sıyırır. İronik bir biçimde, Gittes'in *Çin Mahallesi*'nde polis gücünden uzaklaşmasına neden olan olay kendini tekrarlamıştır: "Birine yardım etmeye çalıştım, ama yaptığım üzüntü vermekten başka bir şeye yaramadı," demiştir filmin başlarında.

Bir çember çizilip aynı yere gelinmiştir şimdi ve Gittes dayanamamaktadır buna. Zapt edilmesi gerekmektedir; bu anlamda senaryonun son cümlesi de sinemasal bilince çakılmış olur: "Boş ver, Jake... Burası *Çin Mahallesi*."

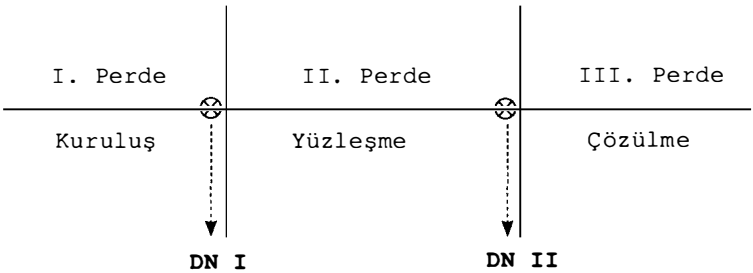
I. ve II. Perde'nin sonundaki Dönüm Noktaları, aksiyona çengellenmek ve onu başka bir yöne çevirmek için oradadırlar. Süregiden hikâyelerin çekirdeğinde yer alırlar; hikâyeyi büyütüp bir sonraki seviyeye çıkarır ve dramatik çözülmeye doğru ilerlemesini sağlarlar.

Basit bir alıştırma olarak bir dahaki sefer sinemada, DVD'de ya da kablolu televizyonda (reklam olmaksızın) bir film izlediğinizde I. ve II. Perde'nin sonundaki Dönüm Noktaları'nı tespit etmeye çalışın. Göreceğiniz her filmin belirli Dönüm Noktaları olacaktır; yapmanız gereken tek şey bunları bulmaktır. İsterseniz saatinize bakın ve filmin (elbette uzunluğuna bağlı olarak) yirmi ile otuzuncu dakikası arasında bir yerde aksiyon noktasının ne olduğunu bulup bulamadığınızı kontrol edin. Kendinize sorun, bu aksiyon noktası çerçevesinde hikâyede neler olup bitmektedir. Bir yerlerde bir hadise, bölüm ya da olay mutlaka olacaktır. Bunun *ne* olduğunu ve *ne zaman* olduğunu bulun.

Aynısını II. Perde için de yapın. Filmin seksen ile doksanıncı dakikaları arasında, olaylar dizisinde neler olup bittiğine göz atın. Bizi III. Perde'ye, *Çözülme*'ye doğru yönlendirecek hadise, bölüm ya da olay hangisidir? Bu zaman zarfında filmde neler olmaktadır? Harika bir alıştırmadır bu. Ne kadar çok alıştırma yaparsanız, o kadar kolaylaşır bulmanız. Ve kısa bir süre sonra bu, bilincinizde yer edecek ve yapı ile hikâye arasındaki ilişkinin temel doğasını avucunuza alacaksınız. Sonra da dramatik yapı tanımının (dramatik bir çözülmeye doğru giden, birbiriyle ilgili bir dizi bölüm, bölüm ve hadise), olaylar dizisi boyunca size nasıl rehberlik ettiğini göreceksiniz. İşte Dönüm Noktaları, olaylar dizisindeki olayları birbirine demirleyen hadiseler, bölümler ve olaylardır; filmin ana aksiyonundaki anlatı hattının temelini oluştururlar.

Gelin, birkaç başka filmde daha bu Dönüm Noktaları'na bakalım: *Matrix* ile *Thelma ve Louise*.

İşte *paradigma*:



I. ve II. Perde'nin sonundaki Dönüm Noktaları'nı arıyoruz.

Matrix'teki açılış sahnesi, bize bunun yumrukların havada uçuştuğu, silahların ateşlendiği, patlamaların yaşandığı, sıradan bir aksiyon sekansı olmadığını gösterir. Bütünüyle benzersiz bir sekanstır bu; yalnız bir kadını, Trinity'yi, tamamı çelik yelekler içinde, silahlı polislerle bir cehenneme fırlatır. Trinity, gözlerimizin önünde fizik kurallarına meydan okurcasına sıçrar, havada asılı kalır, ardından kaçmak için duvarlarla tavanlar arasında koşar. Bir çatıdan diğerine, binadan binaya sıçrar, bunları yaparken yerçekimi yoktur onun için. Ulaştığı yerde, çalan bir telefona yetişmek için büyük bir çöp kamyonuyla yarışa girişir. Son anda, kamyon telefon kulübesine çarpmadan hemen önce yetişir ve telefona cevap verir.

Vay canına... Eğer bu izleyiciyi o an avucuna alan bir sahne değilse başka hangisidir, ben bilmiyorum. Elimizdeki bilgiye baktığımızda Trinity kimdir, "iyi adam" mıdır, "kötü adam" mıdır, bilmiyoruz. Hikâyenin neyle ilgili olduğunu, Trinity'nin nasıl öyle uçar gibi kaçabildiğini de bilmiyoruz. Ama başlangıç olarak, bu tetikleyici hadise kesinlikle dikkatimizi yakalıyor.

Bu noktada hikâyenin *ne* ve *kim* ile ilgili olduğunu bilmiyoruz. Demek ki burada açıklamaya ihtiyacımız var, yani *hikâyeyi ileriye doğru taşımak için gereken enfor-*

masyona. Zaten hemen sonra karşımıza çıkan da bu oluyor. Neo, ana karakter, bilgisayarının ekranında beliren, "Beyaz tavşanı takip et," sözünü fark ediyor. Kapı çalıyor, gelen bir kadın ve omzunda beyaz bir tavşan dövmesi var. Neo, kadınla birlikte bir kulübe gidiyor. Orada Trinity ile karşılaşıyor ve ona Matrix'i soruyor. Ama kadın hiçbir şey açıklamıyor; sadece tehlikede olduğunu söyleyerek Neo'yu uyarıyor: "Seni izliyorlar." Ve altını çiziyor: "Hakikat orada bir yerde, Neo, o da seni arıyor ve bulacak, ama eğer bulmasını istersen." Sonra Trinity gidiyor.

Matrix nedir? Morpheus (Laurence Fishburne) daha sonra şöyle açıklayacaktır: Paralel bir evrende yaşıyoruz ve Matrix de bir sanal gerçeklik halidir; *gerçek* olarak kabul etmemiz için programlanmış olduğumuz bir yanılsamadır. Hakikat, "gerçek" dünya, makineler, yapay zekâ ve bilgisayarlar tarafından yıkılmış ve bir sanal gerçeklik biçiminde yeniden yaratılmıştır.

Kahramanın serüveni böyle başlar. İsyancı lider Morpheus, "hakikat"i ortaya çıkarmak, insanlığı makinelerin boyunduruğundan kurtarmak için kendini Matrix'le savaşmaya adamıştır. Morpheus, tek kazanma umutlarının "The One"ı, yani kurtuluş savaşları sırasında kendilerine yol gösterecek, tanrısal güçlerle donatılmış "seçilmiş kişi"yi bulmak olduğu kehanetine inanmaktadır. "The One"ın Neo olduğuna da inanmaktadır ayrıca. Morpheus'un Neo'ya söylediği gibi, zihin ve beden iç içe geçmişlerdir ve her ne kadar ayrı varlıklar da olsalar, zihnini kontrol edebilirsen gerçeği de kontrol edersin ve böylelikle kaderini de.

Bu, fütüristik bir düşünüş ve uygulamayla çağdaş bir durumun içine yerleştirilmiş, Doğu felsefesine ait eski bir öğretidir. Neo, tıpkı Hamlet ya da klasik Hindistan anlatısındaki savaşçı Arjuna gibi, kendi kaderini seçmek zorundadır. Bu seçim, yani içinde bulunmak istediğin gerçekliği

seçme teması, film boyunca tekrar eden bir motiftir. Ertesi gün işine gittiğinde Neo'ya bir seçim yapması gerektiği söylenir: Ya gündüzleri Thomas Anderson olacaktır ya da geceleri Neo –yani, kendine has bir isyancı; kendi, asli benliği. Ofisine geldiğinde bir paket bulur Neo, içinden bir telefon çıkar, çalmaktadır. Arayan Morpheus'tur. "Peşindeler," der Neo'ya, "Binayı terk etmek için sadece iki yolun var; ya pencerenin dışındaki iskeleyi kullanacaksın ya da bir tutsak olarak çıkacaksın oradan." Tıpkı Hamlet ve Arjuna gibi, Neo da gönülsüz kahramanı temsil eder: Farklı, daha yüksek bir bilinç seviyesine ulaşması için öncelikle kendini ve kaderini kabul etmesi gerekmektedir.

Binayı bir tutsak olarak terk eder, ardından bedenine bir alıcı yerleştirilir. Trinity ve diğerleri Neo'yu köprünün altında bulurlar, ama Neo'nun Morpheus'a götürülmesi ancak alıcının çıkarılmasından sonra mümkün olacaktır. Antik ve fütüristik olanın iç içe geçirilmesi, *Matrix*'de kullanılan pek çok isimde kendini belli eder. Örneğin, isyancıların gemisi *Nabukadnezar*, adını İÖ 5. yüzyılda antik tapınakları yıkıp yeniden yapmasıyla ünlü Babil kralından almıştır. Yani hem yıkıcı hem de yapıcıdır bu kral. İsim, geminin kaderiyle uyumludur, çünkü Matrix'i yıkmaya kararlı bir grup isyancıya ev sahipliği yapmaktadır bu gemi. Yunan mitolojisinde *Morpheus*, rüyalarımızın kumaşını dokumakla yükümlü Uyku Tanrısı'dır. *Neo* elbette "yeni" demektir ve *Trinity*'nin de sayısız dinsel göndermeleri vardır. Bu mitolojik yankılar, olaylar dizisine daha fazla içgörü ve boyut ekleyiverir hemen.

Bu noktada hikâye, aksiyon ve açıklamayla ilerler. Ne zaman ki Neo, "The One" olduğunu kabul edecektir, ancak o zaman gerçekten "The One" olabilecektir. Başka bir deyişle, hakikat, bizim hakikat olduğuna inandığımız şeydir. Ve bu da filmde Dönüm Noktası I'i kurmuş olur.

Dönüm Noktası I'de Neo, ilk kez Morpheus'la yüz yüze görüşür. Anahtar hadise olan bu buluşma esnasında Morpheus, Neo'ya bir seçim yapmayı önerir: Ya mavi hapı al ve sıradan gerçekliği elde et ya da kırmızı hapı al ve hakikati elde et. Neo tereddüt etmez, kırmızı hapı alır. Neo sanal gerçekliğin ve diğer dünyanın koridorları arasında düşerken gerçeklik bozulmaya uğrar. Bir H. R. Giger tablosu kadar tuhaf ve uyarıcı bir sekansta, sınırlı zihninin kısıtlamalarından kurtulmuş bir adam olarak Neo yeniden doğar. Kendisinin bir embriyosu olarak Neo, artık sınırsız benliğinin el değmemiş kaynaklarını bulabilene kadar bedenine de, zihnine de Morpheus'la giriştiği savaş sanatı müsabakalarında görüldüğü gibi gem vurmak durumundadır.

Dönüm Noktası I, hikâyenin gerçek başlangıcıdır; aksiyona çengellenen ve yönünü değiştirip II. Perde'ye yönelten hadisedir. II. Perde'nin bağlamı *Yüzleşme*'dir; dolayısıyla Neo, dramatik gereksinimine (Matrix'i tanımak ve kendini gerçekleştirmek) yanıt vermek için engel üzerine engelle karşılaşır. Dönüm Noktası I, bu işlevin yerine gelmesini sağlar.

Neo'nun Kahin'le karşılaşması, hikâyenin Orta-Dönüm Noktası'dır. Muhteşem bir karakterdir bu kadın. Filmi ilk gördüğümde çok yaşlı, çok bilge, beyaz saçlı ve muhtemelen uzun, dağınık sakallı bir adam beklemiştim. Bunun yerine, kurabiye pişiren orta yaşlı bir kadın görünce çok şaşırdım ve keyiflendim. Kadın gelişigüzel bir şekilde, Neo'nun "The One" olduğuna inanıp inanmadığını sorduğunda, Neo kafasını iki yana sallar ve "Ben sadece sıradan bir insanım," der. İnandığı değerler, zihninin sınırları onu tutsak etmektedir hâlâ. "Çok kötü," diye cevap verir kadın. Neo sorar bu kez: "Neden?" "Çünkü Morpheus sana inanıyor Neo ve hiç kimse, hatta ne sen ne de ben, bunun aksine ikna edemez onu," der kadın. "Buna o kadar gözü kapalı inanıyor ki, senin için hayatını feda edecek. Bir seçim yapmak zorunda kalacaksın. Bir yanda Morpheus'un hayatı,

diğer yanda kendi hayatın olacak... Biriniz öleceksiniz... Kim olacağı sana bağlı."

Kahin kadın, Neo'nun "aynasıdır;" Neo'nun inandığı şeyleri yansıtır, onun içinde gördüklerini ona anlatır. Neo'nun mücadelesi, "The One"ın gömleğini ancak kendisi bunu seçerse giyebileceğini anlamasını sağlar. Ancak sınırlı benliğimizin kavramlarını bir kenara bırakabilirsek aydınlanmaya ve kurtuluşa ulaşabiliriz. Gönülsüz kahraman da, tıpkı Hamlet ve Arjuna'nın kendilerini onurlandırmayı ve kaderlerini kabul etmeyi seçtikleri gibi, gerçekten olduğu kişi haline gelmenin zorluğunu kabul etmelidir. Beğensin ya da beğenmesin, Neo "her şeyi yoluna koyması" amacıyla seçilmiş "The One"dır.

Ajan Smith, Morpheus'u tutsak aldığında Neo onu kurtarmaya karar verir. "Kahin bunun olacağını söylemişti bana," der, "Bana bir seçim yapmak zorunda kalacağımı söylemişti..." Duraklar ve senaryonun ilk taslaklarından birinde şunu söyler: "Ben, Morpheus'un sandığı kişi olmayabilirim, ama ona yardım etmeye çalışmazsam o zaman olduğumu sandığım kişi bile değilim... Onun arkasından gideceğim." Kendini bu şekilde ortaya koyması, "The One" olduğunu kabul etmesinin ilk adımıdır. O halde bu, Dönüm Noktası II'dir. Hikâyeyi *Çözülme*'ye doğru yönlendirir.

Dönüm Noktası I'de Morpheus, Neo'ya kadere inanıp inanmadığını sormuştur. "Hayır," diye cevaplamıştır Neo. "Çünkü hayatımın kontrolünün elimde olmaması fikrinden hoşlanmıyorum." İnansın ya da inanmasın, bilsin ya da bilmesin, hayatı artık kaderinin, alın yazısının ellerindedir.

Morpheus'u kurtardıktan sonra Neo, Matrix'ten zamanında çıkamaz ve büyük bir kavga sahnesinde, Ajan Smith'in ellerinde ölür. Trinity, hareketsiz bedeninin başında dururken Neo'ya, Kahin'in kendisine söylemiş olduğu şeyi söyler: "The One"a âşık olacaktır. Neo'nun ölmüş olmasına rağmen aşkın fiziksel bedenden daha güçlü olduğuna bütün kalbiy-

le inanmaktadır Trinity. Neo'yu öper ve "ayağa kalkmasını" ister. Neo'nun gözleri açılıverir, hayata dönmüştür. Bir mucize mi? Hiç şüphesiz. Ama Joseph Campbell'ın *Mitolojinin Gücü*'nde söylediği gibi, gerçek kahraman yeniden doğmak için ölmek zorundadır. Bir kere daha, Neo yeniden doğabilmek için ölmüştür. Nasıl? Önemi yok bunun. İster inanalım buna, ister inanmayalım; bu, şüphenin bilerek askıya alınmasıdır. Neo, zihninin kısıtlamalarının üstesinden gelmiş ve "The One" gömleğini giymeyi seçmiştir.

Matrix, Asya sinemasından etkilenmiş gişe rekortmenlerinin ilk örneklerinden biriydi ve gelecekteki bir yönelimin de habercisiydi: Gerçek hayattan daha büyük olan klasik, mitolojik bir olaylar dizisine entegre edilmiş teknoloji. Ne yazık ki *Matrix: Reloaded* ve *Matrix: Revolutions*, orijinalinin kalitesi ve yaratıcılığına ulaşamadı.

Thelma ve Louise, *Tetikçinin Gecesi* gibi, karakter değişimi ve dönüşümüyle ilgili bir hikâyedir. Film başladığında Louise, çalıştığı restoranda gece vardiyasını bitirmek üzeredir. Sabahın erken saatleridir, mutfağında kahvaltı hazırlamakta olan Thelma'yı arar. Thelma'nın kim olduğunu hemen *görürüz*. Kahvaltısı, donmuş bir şekerlemeden alınan bir ısırıktan ibarettir. İlk bakışta Thelma biraz şapşal görünmektedir. Louise, hafta sonunda çıkacakları dağ gezisi için hazır olup olmadığını sorar. Thelma henüz kocası Darryl'e sormadığını söyler, ancak kocası ortaya çıktığında aceleyle telefonu kapatır. Kocasıyla ilgili izlenimimiz, kendini beğenmiş, benmerkezci bir hıyar olduğudur. Thelma sorup sormamak konusunda tereddüt eder, sonunda sorınamaya karar verir ve o anda Louise'le hafta sonu gezisine mutlaka gitmeyi aklına koyar.

Kocası işe gittikten sonra Thelma çantasını hazırlamaya başlar ve sinemanın davranışları sergilemesinin güzel bir örneği olarak iki kişinin aynı şeyi tamamen farklı şe-

killerde yapışlarını izleriz; *kim* olduklarını *ne* yaptıklarına bakarak anlarız. Thelma çantasını şöyle toplar: Gardırobunun önünde durur ve sadece birkaç günlüğüne gidecek olduğu halde yanına ne alacağını bilemez. Dolayısıyla her şeyi alır: Bornozlar, yün çoraplar, pazen pijamalar, kotlar, süveterler, birkaç elbise; gardırobunun büyük bir bölümünü boşaltır ve valizlerine tıkıştırır. Ardından bir fener, sayısız çift ayakkabı alır. Derken, sonradan aklına gelince, bir silahı kapar ve kuyruğundan fare tutar gibi götürüp el çantasının içine bırakıverir. Valizini toplama biçimine baktığımızda bu karakter hakkında ne biliyoruz?

Louise ise şöyle toplar çantasını: Yatağa bir valiz koyar; her şey son derece düzenlidir. Eşyalarını özenle katlamaktadır; senaryoda yazılı olan haliyle: "Üç adet iç çamaşırı, bir adet uzun iç çamaşırı, iki adet pantolon, iki adet süveter, bir adet kürklü uzun elbise, bir adet gecelik. Bir kampa gider gibi hazırlanır. Odası da valizi kadar düzenlidir. Sonradan aklına gelince, fazladan bir çift çorap daha koyar ve valizini kapatır." Çıkmadan önce erkek arkadaşı Jimmy'yi arar, telesekreter devreye girince adamın fotoğrafını sinirle yüz üstü çevirir. Mutfağa gider, tezgâhtaki tek bardağı çalkalar, kurular, dolaptaki yerine kaldırır ve güzel Ford T-Bird'üne binip uzaklaşır. Kusursuz. Valizini toplama biçimine baktığımızda bu karakter hakkında ne biliyoruz? Sinema, davranışların sergilenmesidir.

Thelma'yı evinden alır, hafta sonu kaçamaklarına doğru yola çıkarlar. Ama yolda Thelma bir şeyler yemeleri gerektiğini söyler ve mola vermeleri için ısrar eder. Duruma denk bir isim taşıyan Silver Bullet (Gümüş Kurşun) barının önünde park ederler. Bu, yaklaşık olarak senaryonun onuncu sayfasında olur. Şimdiden bu hikâyenin kimlerle ilgili olduğunu ve bu kişilerin hayatlarındaki erkeklerle ilişkilerinin nasıl olduğunu bilmekteyizdir. Bu hafta sonu

tatilinin amacının, Louise'in, erkek arkadaşı Jimmy'ye bir şey kanıtlamak olduğunu öğreniriz. Müzisyen olan Jimmy üç haftadır yollardadır ve bir kere bile telefon etmemiştir ona. Louise öyle sinirlenmiştir ki, o döndüğünde evde olmak istememektedir. Görsün bakalım, nasıl oluyormuş!

Senaryonun yazarı Callie Khouri ile *Four Screenplays* (Dört Senaryo) adlı kitabım için mülakat yaparken şöyle demişti bana: "Jimmy, bağlanmaktan korkan bir adamdır. Louise ise evlenmeyi, bütün o geleneksel şeyleri istemektedir, ama bu erkeği seçerek isteklerini inkâr etmiştir. Temel olarak, adamın yetersizliği, kadını gerçekten istediği şeyden uzak tutmaktadır.

"Kadının duygularını göstermek istedim, çünkü olup biten her şeyden kendini sorumlu tutmaktadır. Erkek arkadaşına bir oyun oynar; adam geri döndüğünde kendisi şehirde olmayacaktır, ama işte Louise dürüst olmadığı zaman da bunlar olur."

İlişkisinde dürüst olmaması, en sonunda gerçekleşecek olan şeye yol açar. Dharma'ya uygun değildir bu, yani evrenin ahlaki ve etik ilkeleri üzerine inşa edilmiş "doğru hareket" değildir. Diğer bir deyişle, yakışıksız bir tavırdır. Thelma ile Louise bara girerler, içkilerini ısmarlar ve ilişkileri hakkında konuşurlar. Sonra, Harlan isimli bir yabancı gelir, rahat bir tavırla masalarına yerleşir ve Thelma'ya sarkıntılık eder. Louise adamı uzaklaştırır ama adam geri döner ve Thelma ile birlikte dans pistine çıkarlar. Harlan, Thelma'yı içkiyle serseme çevirir, başı dönmeye başlayan Thelma, fenalaşacağını hissedince Harlan onu dışarıdaki park yerine götürür.

Ve orada "arkadaşça" küçük bir öpücük gibi başlayan şey, son derece çirkin bir sahneye dönüşür. Thelma'ya tecavüz etmeye kalkar ve neredeyse başarır. Kadını tokatladıktan sonra elbisesini kaldırır, bacaklarını ayırır, panto-

lonunun fermuarını açar. Bir tıkırtı duyarız ve ardından adamın kafasına dayanmış bir silah kareye girer. Louise. Adama durmasını söyler ve "Eğlence anlayışın bayağı boktan," diye ekler. Adam, Louise'e ağzına geleni söylemeye başlar, sonunda ölçüyü kaçırır ve Louise "silahı doğrultur ve adamın yüzüne bir el ateş eder." Adam o anda ölür.

Dönüm Noktası I, hikâyenin gerçek anlamda başladığı yer; "olay akışı içinde ortaya çıkıp bütün akışın yönünü değiştiren her tür olay, gelişme ya da hadise." Dağlara doğru güzel bir hafta sonu gezisi olarak başlayan şey, bir tecavüz girişimi ve cinayetle sonuçlanmıştır. Buradan itibaren Thelma ve Louise kaçmaya başlarlar artık; otoban boyunca kaçarlarken, pek çok filmde pek çok başka karaktere de olduğu gibi, kendileriyle karşılaşır, gerçekten kim olduklarını keşfeder ve sonunda hayatlarının ve yaptıklarının sorumluluğunu almaya başlarlar. *Thelma ve Louise* bir yol filmidir, doğru, ama aslında bir aydınlanma ve kendini keşfetme yolculuğudur.

Artık dramatik gereksinimleri değişmiştir ve enselerinde kanunun pençesi, Meksika'ya doğru kaçarlarken geri dönüş şansları kalmamıştır. Utah'taki Monument Vadisi'nde araba kullanırlarken Louise birden durur. Büyük ve her şeyi kaplayan sessizliğin içinde arabadan iner ve bu unutulmaz manzara karşısında içki içer. Tamamen sessizlik içinde yaşanan bu farkına varma anı, Dönüm Noktası II'dir. Bir sonraki sahnede, bu içgörüsünü Thelma ile paylaşır. Thelma, Louise'e teşekkür eder yaptığı şey için, çünkü Harlan onun canını yakmıştır. İki kadın, arkadaşlık ve bağışlayıcılıkla birbirlerine bağlıdırlar artık.

Güzel bir andır bu. Sessizliğin içinde, yıldızlardan bir yorganın altında, zamanın ötesinde bir yerde, kendilerini ve kaderlerini kabullenirler. İlk defa, belki de asla geri dönemeyeceklerini anlarlar. Sahnenin durağanlığı bir fırtına

öncesi gibidir, sessizlik ise hiçbir sözcüğün olamayacağı kadar iyi ve etkilidir.

Bu küçük sahne, II. Perde'nin sonundaki Dönüm Noktası'dır. Olaylar dizisini III. Perde'ye, *Çözülme*'ye doğru fırlatır, çünkü hikâyenin bu noktasında bundan sonra neler olacağını bilmemekteyizdir. Yakalanacaklar mı yoksa Meksika'ya sağ salim kaçabilecekler mi? Daha da önemlisi, yaşayacaklar mı yoksa ölecekler mi? Bu andan itibaren olaylar dizisinin geri kalanı boyunca, birbirleri hakkındaki duygularını açığa vurup çözümler ve yaptıklarının bütün sorumluluğunu üstlenirler. Artık geri dönüş yoktur Thelma ve Louise için. Başka seçenek kalmamıştır geride: Ölüm ya da ölüm.

Bir Dönüm Noktası'nın dramatik bir an, bir sahne ya da sekans olması gerekmediğinin altını çizmek gerekir. Bir Dönüm Noktası, *Thelma ve Louise*'teki Dönüm Noktası II gibi, sessiz bir an; *Tetikçinin Gecesi*'ndeki Dönüm Noktası I gibi, heyecanlı bir aksiyon sekansı; *Matrix*'teki gibi, bir replik ya da *Çin Mahallesi*'ndeki gibi, olaylar dizisini etkileyen bir karar olabilir. Bir Dönüm Noktası, dönüm noktası olarak seçtiğiniz şeydir; uzun ya da kısa bir sahne, bir sessizlik ya da aksiyon anı... Tamamıyla yazdığınız senaryoya bağlıdır, tamamıyla yazarın seçimidir, ama her zaman hikâyenin gereksinimi doğrultusunda belirlenen bir hadise, bölüm ya da olaydır.

Dönüm Noktası'na dair bilgi ve ustalık, senaryo yazımının temel koşuludur. Önünüzdeki 120 sayfalık boş kâğıt tomarına yaklaşırken her bir perdenin sonundaki Dönüm Noktaları, dramatik aksiyonun bağlantı pimidir; her şeyi bir arada tutarlar. Her bir perdenin işaret levhaları, hedefleri, amaçları, varış noktalarıdır onlar; dramatik aksiyon zincirine yerleştirilmiş halkalardır.

10
Sahne

RICK:
"İkimiz de biliyoruz ki, sen Victor'a aitsin... Eğer bu uçak kalkar ve sen onun yanında olmazsan, pişman olacaksın. Belki bugün değil, belki yarın değil, ama çok yakında ve bütün hayatın boyunca pişman olacaksın."

ILSA:
"Ya biz?"

RICK:
"Bizim her zaman Paris'imiz olacak. Yoktu Paris'imiz, sen Casablanca'ya gelmeden önce kaybetmiştik onu. Dün gece yeniden bulduk... Ilsa, ben soyluluğu beceremem, ama şu çıldırmış dünyada, üç küçük insanın dertlerinin incir çekirdeğini doldurmadığını görmek için çok şey gerekmiyor. Günün birinde anlayacaksın bunu. O burada, senin anlamanı bekliyor, ufaklık."

-Casablanca
Julius ve Philip Epstein,
Howard Koch

Casablanca olağanüstü bir film deneyimi, kolektif film bilincimizin derinliklerinde yer etmiş nadir ve büyülü anlardan biridir. Onu bu kadar güzel bir film yapan nedir peki? Film deneyimimizden oluşan o kumaşın dokusunda

bu kadar canlı kalabilmesini sağlayan nedir? Pek çok şey elbette. Ama benim kişisel görüşüme göre, Rick'in, sözleriyle ve eylemleriyle, daha iyi uğruna kendi hayatını feda eden bir karakter olması çok önemli. Joseph Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* isimli kitabında, "Bir kahraman yeniden doğmak için ölmek zorundadır," diyor. *Casablanca* başladığında Rick, Ilsa ile yaşadığı aşk ilişkisinin kaybından duyduğu acının limanına sığınmış, anılarıyla yaşamaktadır. Kadın tekrar hayatına girdiğinde Rick, "Dünyanın bütün şehirlerindeki bütün berbat meyhanelerin içinde benimkine geliyor," diyerek hayıflanır ve biz, Rick'in geçmişle yüzleşme, hesaplaşma ve geçmişi kucaklama vaktinin geldiğini anlarız.

Bogart'ı bu filmde bu kadar hatırlanası kılan şey nedir? Bence bunun cevabı iki şeyin bileşiminde yatıyor: Bogart'ın beyazperde "persona"sı ve filmde Bogart'ın mitolojik kişiliğine cuk oturan rolü. Julius ve Philip Epstein ile Howard Koch senaryoyu yazarken sert, korkusuz, son derece ahlaklı ve altın kalpli bir karakter yaratmışlar. O, "iyi adam"lardan biridir ve filmin sonunda aldığı karar, yani Victor Laszlo (Paul Henreid) ile Ilsa'nın (Ingrid Bergman) Almanlara karşı mücadele etmeleri için Lizbon'a kaçmalarına izin vermek, onun Ilsa ile yaşayacağı kişisel aşk hikâyesinden çok daha önemli, yüksek bir amaca hizmet eden bir tavırdır. "Ben soyluluğu beceremem," der Ilsa'ya, "ama şu çıldırmış dünyada, üç küçük insanın dertlerinin incir çekirdeğini doldurmadığını görmek için çok şey gerekmiyor."

Rick yaptığı şeyler sayesinde dönüşüme uğramıştır. Ilsa'ya olan aşkını, Nazileri yenmeye çalışan Müttefikler'e yardım edebilmek uğruna feda etmiştir.

Joseph Champell, "Bir kahraman, kendisinden daha büyük bir şey için hayatını feda eden kişidir," der. Mitler ve edebiyattaki "kahraman" şablonunu dikkate alırsanız,

Rick'in yaptığı şey; onu çağdaş bir kahraman mertebesine taşır. "Hayat, yaptıklarınızdır, eylemlerinizdir," der Aristo, "ve hayatın sonu da bir eylem biçimidir, bir nitelik değil." Aynı şey Hamlet, *Bhagavad Gita*'daki Arjuna ya da *Matrix*'deki Neo karakteri için de geçerlidir: Şüphelerini ve korkularını yenmeyi başaran karakterler, bunları bir kenara bırakmış ve harekete geçmişlerdir. Bu yaptıkları da onları "kahraman" mertebesine taşır.

Rick'in kalbinden ne geçiyor olursa olsun, olaylar dizisini ileri taşıyan, onun karakterinin niteliğidir, yaptıklarıdır. Hindistan'ın antik dini metinlerinde buna "dharma" yani erdemli davranış denir ve bu, Bogart'ı bu filmde bir kahraman mertebesine taşır. Onun duruşu, insan ruhunun asaletinin onun kişiliğinde vücut bulması, insanlık için bütün zaman, kültür ve dil sınırlarını aşan bir ışık gibidir.

Güzel sahneler, güzel filmler ortaya çıkarır. İyi bir film düşündüğünüzde aklınıza *sahneler* gelir, bütün bir film değil. *Sapık*'ı düşünün. Hangi sahne var zihninizde? Elbette duş sahnesi. Bir klasiktir o. Sahne, senaryonuzdaki tek başına en büyük önem taşıyan unsurdur. Orası bir şeylerin, belirli bir şeylerin olduğu yerdir. Orası, dramatik (ya da komik) aksiyonun kendine has birimi, hücresidir; hikâyenizi anlattığınız yerdir.

Sayfada sahnenizi sunuş biçiminiz, nihai olarak bütün bir senaryoyu etkiler. Bir senaryo, bir film deneyiminden önce bir okuma deneyimidir.

Sahnenin amacı iki yönlüdür: Ya *hikâyeyi ileriye taşır* ya da *karakter hakkında bilgi verir*. Eğer bunlardan birini ya da hiçbirini karşılamıyorsa senaryoda yeri yoktur.

Bir sahne istediğiniz uzunlukta ya da kısalıkta olabilir. Hikâyenin ritmine ilişkin asli bir vuruş (ilerleyiş) ya da zaman ve uzam elementlerini birbirine bağlayan bir geçiş,

bir köprü olabilir. Karmaşık üç sayfalık bir diyalog sahnesi olabileceği gibi, bir arabanın otobanda hızla gidişini gösteren basit bir tek plan da olabilir. *Esaretin Bedeli*'nde Andy Dufrense'in hapishaneden kaçışında olduğu gibi karmaşık bir "geri dönüş" (flashback) ya da benim deyişimle bir "güne dönüş" (flashpresent) sahnesi olabilir. Sahne, olmasını istediğiniz her şey olabilir. Güzelliği buradadır.

Sahnenizin ne kadar kısa ya da uzun olacağını hikâyeniz belirler. Bağlı kalınması gereken tek bir kural vardır: Hikâyenizi anlatmalıdır. Sahneler ne kadar gerekiyorsa o kadar uzun ya da kısa olacaktır; siz hikâyenize güvenin yeter; o, bilmeniz gereken her şeyi söyleyecektir size.

Uzun yıllara yayılan öğretmenlik deneyimimde, bazı kişilerin her şey için bir kural saptama ihtiyacında olduğunu fark ettim. Diyelim, bir senaryonun ya da filmin ilk perdesinde on sekiz sahne varsa, *kendi* birinci perdelerinde de on sekiz sahne olması gerektiği hissine kapılırlar. Kaç kere gecenin bir yarısında, "Sayfalarım çok uzun," "I. Perde otuz beş sayfa tutuyor," ya da "Benim Dönüm Noktası I, on dokuzuncu sayfada ortaya çıkıyor," diyen histerik bir senaryo yazarının telefonuyla uyandığımı anlatamam. Telefonda zorlukla nefes alındığını duyarım, ardından da yakınma dolu bir ses duyulur: "Ne yapacağım?"

Dinlerim ve her zaman aynı yanıtı veririm: "E, ne var bunda!" I. Perde çok uzunsa bunda ne var! Dönüm Noktası I on dokuzuncu sayfadaysa bunda ne var! Ne var bunda! Ucuz resimler çizer gibi, sayfa numarası hesabıyla senaryo yazamazsınız. Önemli olan şey, senaryonuzun formudur –başlangıç, orta ve son-, sayfa numaraları değil. *Paradigma*, Tanrı kelamı değil, bir kılavuzdur sadece! Bir senaryoyu bu yolla yazmaya çalışmanız işe yaramaz, neyi bilmeniz gerektiğini, yazmanız ya da yazmamanız gereken sahneleri size söylemesi için hikâyenize güvenin.

Sahne ile ilgili çözümlememize iki farklı bakış açısından yaklaşacağız. Önce sahnenin *genel* özelliklerine bakacağız, ki bu *biçimdir.* Ardından, özel yanlarını göreceğiz; yani o sahne içinde elinizde olan unsur ya da bileşenler sayesinde bir sahneyi nasıl yaratırsınız.

İlk olarak, biçim. İki şeyin her sahnede bulunması şarttır: *Mekân* ve *zaman.* Bunlar, elinizdeki malzemeyi bağlam içinde tutan iki unsurdur. Her sahne belirli bir *zaman* ve belirli bir mekânda geçer.

Sahneniz *nerede* geçmektedir? Bir büroda mı? Arabada mı? Kumsalda mı? Dağlarda mı? Kalabalık bir caddede mi? Sahnenin geçtiği *yer* neresidir? Sahne içerde mi, dışarıda mı geçmektedir; *iç mekân* mı, *dış mekân* mı? İç *mekân* için İÇ, *dış mekân* için de DIŞ ifadesini kullanın.

Diğer unsur *zamandır.* Sahneniz günün ya da gecenin hangi saatinde geçmektedir? Sabah? Öğleden sonra? Gece, geç bir saat? Yapmanız gereken tek şey gece mi gündüz mü olduğunu belirlemektir. Ama bazen daha belirli kılmak isteyebilirsiniz; gündoğumu, sabah erken saatler, öğleden önce, gün ortası, günbatımı ya da alacakaranlık. Bu farklılıkları belirtmek kaçınılmazdır, çünkü ışık günün her saatinde farklıdır. Bu tanımlamalar görüntü yönetmeninin, ışığı sahnenin gerektirdiği biçimde kurmasını sağlar. Bu gerçekten son derece meşakkatli bir iş olabilir. Yapmanız gereken tek şey, GÜN ya da GECE diye belirtmektir.

Sonuç olarak, sahne başlığı (sahne çubuğu) örneğin şöyle görünür: İÇ. OTURMA ODASI – GECE ya da DIŞ. CADDE – GÜNDÜZ.

Bağlam budur: *Mekân* ve *zaman.* Bu ikisi, sahnenizi yazmaya ve kurmaya başlamadan önce mutlaka bilmeniz gereken malzemelerdir. *Mekân* ve *zamandan* herhangi birini değiştirirseniz bu yeni bir sahne olur. Niçin? Çünkü bu unsurlardan birini değiştirdiğinizde sahnenin ışığını, ay-

rıca çoğunlukla kameranın, şaryonun, elektrik donanımının ve başka pek çok şeyin de yerini değiştirmeniz gerekir.

Örneğin *Çin Mahallesi*'nin ilk on sayfasında Curly'yi Jake'in ofisinde üzgün bir halde gördük, çünkü Gittes ona karısının bir başkasıyla birlikte olduğunu göstermiştir. Gittes, Curly'ye bir kadeh ucuz viski verir ve ofisinin girişine kadar ona eşlik eder.

Gittes'in ofisinden çıkıp girişe geldiğimizde artık yeni bir sahnedeyizdir. Niçin? Çünkü *yer* değiştirmişler; bir yerden, yani ofisten, başka bir yere, yani girişe gelmişlerdir. Bu da yeni bir kamera yeri bulunması, yeni ışık yapılması anlamına gelmektedir.

Ardından Jake, sahte Mrs. Mulwray'nin de kendisini beklediği, çalışma arkadaşlarının bürosuna çağırılır. Çalışma arkadaşlarının ofisindeki sahne de, aksiyon devam ediyor olmasına rağmen yeni bir sahnedir. Sahnenin geçtiği *yer* tekrar değişmiştir; bir sahne Gittes'in ofisinde geçer, bir başkası girişte, bir başkası da çalışma arkadaşlarının ofisinde. Aksiyon hattı tektir –Gittes'in sahte Mrs. Mulwray tarafından tutulması– ama bu *ofis sekansını* meydana getiren üç farklı sahne vardır.

Sahneniz bir evde geçiyorsa ve yatak odasından mutfağa, oradan da oturma odasına gidiyorsanız üç farklı sahneniz var demektir. Sahneniz bir yatak odasında, bir erkek ile bir kadın arasında geçiyor olabilir. Tutkuyla öpüşür ve yatağa giderler. Odanın penceresinden ışığın değiştiğini, geceden gündüze geçildiğini görürüz, sonra dönüp çiftimizin uyanışına keseriz. Bu bir başka yeni sahnedir. Neden? Çünkü sahnenizde *zaman* değiştirdiniz. Bunun anlamı, ışıkların değiştirilmesi ve yeniden yerleştirilmesidir. Böylelikle orası yeni bir yer olur.

Eğer karakteriniz dağ yolunda geceleyin araba kullanıyorsa ve onu farklı noktalarda göstermek istiyorsanız sah-

nelerinizi buna göre değiştirmeniz gerekir: DIŞ. DAĞ YOLU – GECE ve sonra DIŞ. DAĞ YOLU, DAHA İLERİSİ – GECE.

KAMERA'nın (KAMERA sözcüğü senaryoda daima büyük harflerle yazılır) konumunun ya da fiziksel mekânın değiştirilmesi gibi somut zorunluluklar, bir setin yıkılıp bir başkasının inşa edilmesini gerekli kılar. Her bir sahne, KAMERA'nın konumunda ve dolayısıyla sahnenin somut bileşenlerinde bir değişiklik gerektirir. Film ekiplerinin bu kadar kalabalık olmasının ve film çekme maliyetinin bu kadar büyümüş olmasının nedeni budur. Emeğin fiyatı yükseldikçe, dakika başı maliyet de yükselir ve sinema biletleri daha pahalı olmaya başlar. Bu satırlar yazılırken büyük bir film prodüksiyonunun dakika başı maliyeti 10 bin dolar ya da daha fazlaydı, (Bağımsız sinema elbette bundan farklıdır.)

Senaryonuzda sahne değişimleri kaçınılmazdır. Sahne, aksiyonun hücresi, çekirdeğidir, her şeyin vuku bulduğu yerdir; hikâyenizi *hareketli görüntüler*le anlattığınız yerdir.

Bir sahne, anlattığınız hikâyenin türüne bağlı olarak sayısız farklı biçimde yapılandırılabilir. Pek çok sahne türü için aksiyonu başlangıç, orta ve son çerçevesinde inşa edebilirsiniz: Bir karakter bir yere gelir restoran, okul, ev– ve sahne doğrusal olarak ilerler, aşağı yukarı bir senaryoda olduğu gibi. *Çin Mahallesi*'nin, Gittes ve sahte Mrs. Mulwray arasındaki açılış sahnesi başlangıçta başlar ve bitişte biter. Pek çok zaman da aksiyonun küçük bir parçası başlangıçta, daha büyük bir bölümü ortada ve bir başka bölümü de sonda gösterilebilir. Veya *Medusa Darbesi* ve *Sıradan İnsanlar*'da olduğu gibi, bir sahneye başlar, geri dönüşlere keser, sonra tekrar şimdiki zamana döner ve gerçek zamanda bitirebilirsiniz. *Thelma ve Louise*'de, Thelma'nın bir bakkalı soyduğu sahne buna güzel bir örnektir. Sahne, Thelma'nın dükkândan koşarak çıkıp Lou-

ise'e, "Yürü... yürü," diye bağırmasıyla başlar. Louise'in ne olduğunu sormasının hemen ardından Thelma'nın dükkânı soyduğu anı gösteren güvenlik kamerası görüntülerine kesilir. Ardından açıldığımızda, karakoldayızdır, polisler görüntüleri izlemektedir; sonra tekrar Louise ve Thelma'ya keseriz, tekrar şimdiki zamanda ve kaçmaktadırlar.

Tekrar söylüyorum, kural yoktur; bu sizin hikâyeniz, dolayısıyla kuralları siz koyarsınız. Bazen, kimi durumlarda, sahnenizin başlangıç, orta ve son çerçevesinde aksiyon hattını belirlemek ve sonra sahneyi sunmak için aksiyon hattının sadece bazı bölüm, parça ve kırıntılarını kullanmak iyidir.

Her sahne izleyiciye ya da seyirciye, gerekli hikâye bilgisinin sadece bir unsurunu sunmalıdır. Sahnenin amacı ya hikâyenizi ileriye taşımak ya da karakterinizle ilgili bilgi vermektir. Bir sahnenin, bilginin bir parçasından fazlasını verdiği durumlar nadirdir. Çoğu zaman, yazarın iki ya da üç parça bilgiyi aktardığı sahnelerle karşılaşırım. Fazlasıyla gereksizdir bu. Anlatı hattını tıkar ve son derece kafa karıştırıcı olabilir.

Genellikle iki tür sahne vardır. Birinde, aksiyon sahnelerinde olduğu gibi *görsel* bir şeyler olur; *Matrix*'in açılış sahnesi ya da *Soğuk Dağ*'daki savaş sahnesi gibi. Diğeri de, *Casablanca*'da, *Çin Mahallesi*'ndeki meşhur "tokatlama" sahnesinde ya da *Tenenbaum Ailesi* ile *Manolya*'daki son derece yaratıcı çeşitli sahnelerde olduğu gibi, iki veya daha çok karakter arasında geçen bir diyalog sahnesidir. Pek çok sahne ise bu ikisinin karışımıdır. Bir diyalog sahnesinde genellikle bir aksiyon sürüp gitmektedir ya da bir aksiyon sahnesinde bir miktar diyalog vardır.

Senaryonun bir sayfası yaklaşık olarak bir dakikalık bir ekran zamanına denk geldiğine göre, diyalog sahnelerinin çoğunun iki ya da üç sayfadan uzun olmaması gerekir. Bu

yaklaşık olarak iki ya da üç dakikalık bir ekran zamanı demektir ki ister inanın ister inanmayın bu çok uzun bir ekran zamanıdır. Bir keresinde bir öğrencim, romantik bir komedide on yedi sayfalık bir diyalog sahnesine yer vermişti. Söylemeye bile gerek yok; çok, çok uzundu. Sahnede kısaltmalar yaptım, üç buçuk sayfadan biraz fazla bir uzunluğa indi. Bu genel kuraldır elbette, istisnalar her zaman olabilir. Bazen, fondaki güçlü bir aksiyonla vurgulanmış diyalog sahneleri de olur. *Tetikçinin Gecesi*'nde, Max'in taksiyi sokaktaki bariyerlere çarpana kadar hızlandığı sahne buna bir örnektir.

Sahnenin içinde belirli bir şey cereyan eder; *karakterleriniz* duygusal gelişim ya da bir karara varmak bakımından A noktasından B noktasına hareket eder ya da *hikâyeniz* anlatı hattı –olay örgüsü– açısından bakıldığında A noktasını B noktasına bağlar. Bazı bölümleri geri dönüşlerle anlatılıyor olsa bile hikâyeniz daima ileri doğru hareket eder; tıpkı *İngiliz Hasta, Medusa Darbesi, Casablanca, Akıl Defteri, Saatler* ve daha pek çok filmde olduğu gibi.

Saatler'de üç hikâye, senaryoyu ileriye doğru taşıyan geri dönüşlerle birbirine bağlanmıştır. Üç hikâye de ana karakterlerin sabah uyanmalarıyla başlar ve akşam saatlerinde biter. Temel olarak, üç karakterin hayatlarındaki bir günü anlatır. Bütün film, geri dönüşleri hikâyenin ayrılmaz bir parçası olarak içerecek biçimde yapılandırılmıştır. Geri dönüş, izleyicinin hikâyeyi, karakteri ve durumu daha iyi anlamasını sağlamak üzere kullanılan bir tekniktir. Amacı, sahneninkiyle aynıdır; ya hikâyeyi ileriye doğru taşır ya da karakterlerle ilgili bilgi verir.

Bir sahneyi nasıl yaratırsınız?

Önce sahnenin *bağlamını* yaratın, ardından *içeriğini*; orada ne cereyan ettiğini belirleyin. Sahnenin *amacı* nedir?

Niye oradadır? Hikâyeyi ileri doğru nasıl taşımaktadır? Sahnenin içinde ne cereyan etmektedir? Sahneye girmeden hemen önce karakter nerededir? Sahne boyunca karakteri etkileyen duygusal etmenler nelerdir? Bu etmenler sahnenin amacı üzerinde etkili midir?

Bazen aktörler bir sahneye; orada ne yaptığını, amacını, oraya nereden geldiğini ve sahne bittiğinde nereye gideceğini bularak yaklaşır. Karakterin bu sahnedeki amacı nedir? Neden oradadır? Hikâyeyi ileriye taşımak için mi ya da karakter hakkında bilgi vermek için mi?

Bir yazar olarak karakterlerinizin neden o sahnede olduğunu, sahnenin amacını ve karakterlerin eylem ya da diyaloglarının sahneyle ne kadar ilgili olduğunu bilmek sizin sorumluluğunuzdur. Sahnelerin *içinde* ne olduğunu bildiğiniz kadar, sahnelerin *arasında* da karakterlerinize ne olduğunu bilmek zorundasınız. Pazartesi öğleden sonrasındaki ofis sahnesinden bir sonraki sahneye, perşembe akşamındaki yemeğe geçerken karakterinize ne oldu? Siz bilmiyorsanız kim bilecek?

Bağlamı yaratarak dramatik amacı belirler ve sahnenizi her bir satırla, her bir eylemle inşa edebilirsiniz. *Bağlamı* yaratmak suretiyle *içeriği* ortaya koyarsınız.

Bunu nasıl yaparsınız?

Sahne içindeki *bileşenleri*, *unsurları* bularak. Karakterinizin *profesyonel*, *kişisel* ya da özel hayatının hangi yönlerini açığa çıkaracaksınız?

Houston'daki NASA tesisinden ay taşları çalan üç adamın hikâyesine geri dönelim. Karakterlerimizin bir suç işlemeyi kafaya koyduklarını gösteren bir sahne yazmamız gerekiyor. Şu ana kadar bundan sadece bahsettiler. Şimdi yapmaya karar veriyorlar. İşte bu *bağlam*. Bundan sonrası da *içerik*.

Sahne *nerede* geçecek?

Evde mi? Bir barda mı? Bir arabanın içinde mi? Parkta yürürlerken mi? Belki otobanda kiralık bir kamyonetin içi gibi sakin bir yerde mi? Bu işe yarayabilir, ama belki daha görsel bir yol bulabiliriz. Ne de olsa bu bir film.

Aktörler sıklıkla sahneleri "tabiatına aykırı" oynarlar; yani sahneye aşikâr olan değil, olmayan tarafından yaklaşırlar. Örneğin, "sinirli" bir sahneyi kızgınlıklarını, öfkelerini bir tatlılık maskesinin arkasına gizleyerek, yumuşak bir tebessümle oynarlar. Brando ustasıydı bunun.

Bir sahneye yaklaşırken onu "tabiatına aykırı" dramatize eden bir yol ya da görsel olarak ilginç kılacak bir mekân arayın. Collins Higgins, *Yıkılış*'ta, Jill Clayburgh ile Gene Wilder'ın sadece çiçeklerden bahsettikleri bir aşk sahnesi yazmıştır! Çok güzel bir sahnedir. Orson Welles, *Şangay'lı Kadın'da*, Rita Hayworth'la bir akvaryumda, köpekbalıkları ve ıskarmozların önünde bir aşk sahnesi oynar.

Ay taşı hikâyemizde, "karar" sahnesi için kamyonet gibi sakin bir mekân yerine kalabalık bir bilardo salonunu seçtiğimizi düşünelim. Bu sahneye bir gerilim unsuru da ekleyebiliriz; karakterlerimiz bilardo oynayıp kararı tartışırlarken mesaisini bitirmiş bir polisin içeri girip dolaşmaya başladığını ve bizimkileri gerdiğini varsayalım. (Hitchcock bu tür şeyleri hep yapardı.) Bir bilardo vuruşuyla sahneyi başlatabilir, açıldığımızda karakterlerimizi masaya eğilmiş iş konuşurlarken gösterebiliriz.

Diyelim ki bir ailenin manevi bağlarının kopuşunu gösteren bir sahne yapmak istedik. Bunu nasıl yapardık?

İlk olarak sahnenin amacını ortaya koyun. Bu örnekte bir aile içindeki ilişkileri, kendileriyle ve birbirleriyle nasıl bağ kurduklarını göstermek istiyoruz. İkinci olarak sahnenin *nerede* geçtiğine, ardından *ne zaman* –gece mi gündüz mü–

geçtiğine karar veriyoruz. Herhangi bir yerde olabilir: bir arabanın içinde, yürürlerken, sinemada, yemek odasında.

Amerikan Güzeli'nde Lester ile ailesinin ilişkilerindeki yürümeyen yanları açığa çıkaran muhteşem bir sahne vardır. Onların geçirdiği bir güne tanık olduktan sonra Lester, karısı Carolyn ve kızları Jane'i birlikte akşam yemeğinde görürüz. Senarist Alan Ball sahneyi yemek odasında, güzel *görünen* bir yerde kurmuştur: Loş ışık, mumlar, fonda "You Are Too Beautiful" şarkısının romantik bir versiyonu, masada göz alıcı güller. Kısacası her şey muhteşem "görünmektedir," en azından dışarıdan böyledir. Norman Rockwell çizimlerinden bir sahne bile olabilir bakıldığında. Bu, *bağlamdır*.

Sahnenin amacı nedir? Aile dinamiğini göstermek. Peki her şey dışarıdan harika görünürken içeride ne olmaktadır? İlk olarak Jane müzikten şikâyet eder: "Anne, bu asansör müziğini dinlemek zorunda mıyız?" Carolyn'in cevabı şöyle olur: "Hayır. Sen de benim gibi besleyici ve lezzetli yemekler pişirmeyi öğrendiğin gün istediğin müziği dinleyebilirsin." Lester, Jane'e okulda gününün nasıl geçtiğini sorar, şu yanıtı alır: "İyiydi." Lester, "Sadece iyi mi" diye sorar. Jane annesiyle babasına şöyle bir bakar ve ardından dalga geçercesine, "Ha-ri-ku-la-dey-di," der. Lester işinden şikâyet eder, ardından Jane'in artık onu dinlemediğinden yakınır. Jane, "Aylardır benimle neredeyse hiç konuşmadın," diye yanıt verir ve masadan kalkıp gider. Carolyn, Lester'a eleştiren gözlerle bakınca, "Ne yani," diye homurdanır Lester, "sen de Yılın Annesi'sin sanki. Çalışanınmış gibi davranıyorsun ona... İkimize de öyle davranıyorsun." Lester da birden masadan kalkıp gider, mutfakta Jane'in gönlünü almaya çalışır, Carolyn ise şimdi bu güzel mekânda yapayalnız oturmakta, John Coltrane ile Johnny Hart-

man'ın büyüleyici şarkısına kulak vermektedir: "You Are Too Beautiful..."

Olağanüstü bir sahne! Bize hem dışarıyı hem de içeriyi gösteriyor. İçerde, artık tamamen dağılmış bir aile görüyoruz. Karakterler, hem kendilerine hem de birbirlerine yönelik örtük tatminsizlikleri üzerinden aydınlatılıyor. Çok azla çok şey anlatmaktadır sahne. Bir bağlam kurmanın ve ailenin dağılmışlığını içerik üzerinden sergilemenin mükemmel bir örneğidir.

Bir sahne yazmaya hazırlanırken ilk önce amacına karar verin, ardından sahnenin içerdiği bileşenleri, unsurları bulun. Ardından içeriği belirleyin. Diyelim ki bir restoran sahnesi istiyorsunuz. Hangi bileşenleri etkili bir biçimde kullanırdınız? Örneğin garson nezle olabilir ya da olmak üzeredir, bakması gereken çok masa vardır, belki de işe gelmeden hemen önce sevgilisiyle kavga etmiştir ya da hemen yakındaki bir masada bir çift, küçük bir tartışmaya başlamıştır. Biraz sonra tartışmanın dozu yükselebilir ve karakterlerinizi rahatsız etmeye başlayabilir. Karakterlerinizi etkilemesi muhtemel bir şeylerin olmasına izin verin. Çatışmaya neden olabilecek malzemeleri arayın; bu çatışma karakterlerinizin iç dünyalarında da olabilir, restoranın ortasında da.

Sahnenin *içeriği* artık *bağlamın* bir parçası haline gelmiştir.

Bu, hikâyenize sizin hükmetmenizi sağlar ve hikâyenizin size hükmetmesinin önüne geçer. Bir yazar olarak yaratıcı kararlarınızda, sahnenizin yapılandırılışı ve sunumu sırasında *seçim* yapmalı ve *sorumluluk* almalısınız. Ne de olsa olaylar dizisinin akışını belirleyen, anlatının çerçevesi içinde karakterin yaptığı seçimlerdir.

Sahnenin bağlamı içinde kullandığınız betimlemelerle tonu, duyguyu, atmosferi belirleyebilirsiniz. *Tetikçi-*

nin Gecesi'nde senarist Stuart Beattie, Los Angeles'ı kısa, kesik ifadelerle betimler: "Sarı gölgeler. Gümüş şeritler. Krom parlamaları. Geçmişi silip götüren, beyaza dönen neonlar. Yanıp sönen fren lambalarının kırmızı haleleri. Arabanın ön camından su gibi akıp giden floresan ışıkları..." Şehrin betimleniş tarzı, yüksek bir sinemasal gerçeklik duyusunu, görebileceğimiz bir şeyi, deneyimlediğimiz bir duyguyu, geceleyin nabzı yüksek bir şehri aktarır. Yönetmen Michael Mann de bunu göz alıcı bir biçimde hayata geçirmiştir.

Tetikçinin Gecesi'nde, II. Perde'nin sonundaki Dönüm Noktası, Vincent'ın, Korelilere ait gece kulübündeki büyük çatışmanın ardından takside çılgın gibi gidilirken Max'in rüyasını yerle bir ettiği, aksiyon yüklü bir sahnedir. Diyalogun bir karakteri açığa çıkardığı gibi, sahne içinde gerilimi nasıl yükseltebileceğine dair çok güzel bir örnektir. Sahne, Vincent, Max'i polis müfettişi Fanning'den (Mark Ruffala) "kurtardıktan" sonra başlar. Vincent, Max'i hızla taksinin içine çeker ve şehir merkezine doğru yola koyulurlar.

DIŞ. HAVADAN ÇEKİM: LOS ANGELES ŞEHİR GÖRÜNÜMÜ - GECE

KUŞ BAKIŞI, hemen yukarıdan: Olympic Bulvarı üzerindeki havuzlardan yansıyan yeşil sokak ışıkları. Sarı taksi, doğuya doğru yol alan tek araç. Bunun dışındaki her araç batıya gider. Acil durum taşıtları, flaşörler.

İÇ. MAX'İN TAKSİSİ - MAX

Şoke olmuş. Gene kurtulamamış... Taksisinin ön koltuğuna sonsuza dek mahkûm... Sarı taksi doğuya doğru tek başına giderken...

VINCENT
Ne curcuna! Bir Polonya Süvarileri eksik.

Max'in, Vincent'ın elindeki hayatı sonsuz bir kâbus gibi. Vincent, Max'in kendisini sessiz kalarak cezalandırdığını fark eder.

VINCENT
Hayattasın. Canını kurtardım. NEFES ALIYORUZ. Peki teşekkür var mı? Hayır. Tek yaptığın susmak. Konuşmak istemiyorsun, siktir çekmek istiyorsun bana...

MAX
(duyulmaz bir sesle)
...Siktir.

Vincent'ın dikkati dışarı yönelir, her taraftan acil durum taşıtları akmaktadır... Gökyüzüne bakar. Gökyüzü polis ve televizyon kanallarının helikopterleriyle doludur.

DIŞ. SOKAK - SARI TAKSİ

Taksi doğuya gitmektedir. Bütün diğer trafik geride kalan olay yerine akmaktadır.

VINCENT (Görüntü dışı)
Tamam.

(es)
... Kan, vücut sıvıları, ölüm mideni mi bulandırıyor? Derin nefes almaya çalış. Ya da hepimizin günün birinde öleceğini düşün.

MAX (Görüntü dışı)
Fanny'yi öldürmek zorunda mıydın?

VINCENT (Görüntü dışı)
Fanny de kim be?

İÇ. TAKSİ

MAX
Şu polis!

(es)
Niye yapmak zorundaydın ki? Sadece yaralayabilirdin. Belki de bir ailesi vardı, anne babası, onsuz büyümek zorunda kalacak çocukları, bana inanmıştı, iyi bir adamdı...

VINCENT
Onu öldürmemeliydim, çünkü sana inanıyordu, öyle mi?

MAX
Hayır, sadece bu değil.

VINCENT
Evet, sadece bu...

MAX
Evet, bu... Nesi yanlış bunun?

VINCENT
Hayatımı böyle kazanıyorum, tamam mı?

MAX
Ne hayat!

VINCENT
Şehir merkezine sür.

MAX
Ne var orada?

VINCENT
Matematiğin zayıf galiba... Beş hedef için tutuldum ben... Henüz dördü bitti.

MAX
Bir tane daha.

VINCENT
Çaktın!

MAX
Neden beni öldürüp kendine yeni bir taksi tutmuyorsun?

VINCENT
Çünkü iyisin... Bir de biliyorsun, bu işte beraberiz...

(es)
....Kader bizi kavuşturdu. Kozmik buluşma. Biliyorsun o saçmalıkları...

MAX
Bokun tekisin.

VINCENT
Ben mi bokun tekiyim?

(es)
Bokun önde gideni sensin. Hatta bok çuvalısın, bir boka yaramazsın, benim yaptığım çöpü kapıya çıkarmak. Kötüleri temizlemek...

(devamla)

MAX
...çünkü, buna inanıyorsun.

VINCENT
Sen inanmıyor musun bana?

MAX
Ne yaptılar ki?

VINCENT
Nereden bileyim?

(es)
Ama, hepsinde "iddia makamı tanığı" suratı vardı. Herhalde ciddi bir federal iddia var birisi için ve o da bununla cidden muhatap olmak istemiyor... Bilmiyorum.

MAX
Sebep bu yani?

VINCENT
Bu "niçin" kısmı. Sebebi yok.

(es)
İyi sebep, kötü sebep, yok böyle şeyler... Yaşarsın ya da ölürsün.

MAX
Öyleyse sen nesin?

VINCENT

(yukarıya doğru bakar)
...Kayıtsız.

Vincent camdan dışarı bakar.

VINCENT (devamla)
Hadi ama! Anla artık. Yüzlerce milyon yıldız, milyonlarca galaksi ve bunlardan birinde bir nokta... Sadece bir parıldama... İşte biz buyuz. Uzayda kaybol-

muşuz. Evrenin umurunda değilsin. Polis, sen, ben...

(es)
Kimin umurunda ki?

MAX
Ne kadar veriyorlar sana? Çok para veriyorlar mı?

VINCENT
Evet.

MAX
Peki sonra ne yapacaksın?

VINCENT
Neden sonra?

MAX
Yeterince kazandığında. Yeterince paran olduğunda. Sonra ne yapacaksın?

VINCENT
Açık konuşsana.

MAX
Planın ne? Yok mu bir çıkış planın bunlardan?

Vincent'ın herhangi bir planı yoktur. Ulaşmak istediği herhangi bir hedefi yoktur. Anlamsız bir hareketin içindeki bir öznedir yalnızca.

MAX (devamla)
Yoksa durmadan aynı şeyi mi yapıyorsun, amaçsızca, için yaralı olduğundan? Sabahın köründe uyandığında kimse var mı yanında? Evde kimse var mı?

VINCENT

Hayır, sadece mutlu suratımı takınıp güne devam ediyorum.

MAX

Çünkü senin bitik bir adam olduğunu düşünüyorum. Gerçekten de bitiksin, herkeste olan standart parçalar yok sende... Sahi, sana ne oldu? Ayrıca, hâlâ niye öldürmedin beni?

VINCENT

Los Angeles'taki bütün yetenekli şoförler arasından Max'i seçtim. Sigmund Freud, Dr. Ruth'la buluştu...

MAX

Soruya cevap ver.

VINCENT

Aynaya bak!

(öfkeyle)

...Kâğıt havluların... temiz bir taksi... günün birinde bir limuzin şirketin olacak. Ne kadar birikimin var?

MAX

Seni ilgilendirmez.

VINCENT

Günün birinde? "Günün birinde benim rüyam...?"

(es)

Ama bir gece uyanacak ve göreceksin ki bir adım bile ilerlememişsin, yaşlanmışsın. Rüyan gerçekleşmemiş, gerçekleşmeyecek, çünkü yapamayacaktın zaten. Rüyan geçmişte kalmış ve kaybolmuş. Sen de, asla

olmayacaktı zaten, diye kandıracaksın kendini. Kafanın gerisine iteceksin... Hafızanın derinliklerine iteceksin... Sallanan koltuğunda hayatın boyunca televizyon seyredeceksin.

(es)

VINCENT (devamla)
Cinayet deyip durma bana... Sen kendini bu takside öldürüyorsun. Her gün, yavaş yavaş.

Her bir cümle, Max'in içine işlemektedir.

VINCENT (devamla)
Bütün yapman gereken bir kapora bırakmaktı. Hâlâ ne halt ediyorsun bir taksinin içinde? Ya da o kız... Onu bile aramaktan acizsin. (Annie'yi -Jada Pinkett Smith- kastetmektedir, Max'in hikâyenin başında karşılaştığı kadın.)

Kilometre göstergesinin ibresi 40 mili geçer.

MAX
Çünkü hiç belimi doğrultup düşünemedim bu meseleyi, anladın mı!

VINCENT
Yavaşla!

MAX
(duymazdan gelerek)
...Düşünmeliydim, erkek kardeşlerim yaptı...

(es)
Kumarla çıkarmaya çalıştı beni buradan... Bir ölü proje daha yani... Sonra, "mükemmel olmayacaksa hiç uğraşma" muhabbet-

leri... Zaten batmışım, neden korkuyorum ki... Yapmalıydım...

İbre 60 mili zorlamaktadır.

VINCENT

Kırmızı ışık.

MAX

Ama biliyor musun? Önemi yok. Ne anlamı var ki artık? Çünkü biz... bu kıçımın yerinde önemsiziz. Bu Alacakaranlık Kuşağı bokluğunda... Bunu söylüyor, arka koltuktaki sosyopat. Bunun için sana teşekkür borçluyum birader... Hiç böyle bakmamıştım...

Taksi, kırmızı ışığın yandığı bir kavşaktan hızla geçer. Bir LOS ANGELES POSTA KAMYONU GÜRÜLTÜYLE FREN YAPAR. Max direksiyonu kırıp çarpışmadan son anda kurtulur.

VINCENT

Kırmızıda geçtin!

Max dikiz aynasından bakar.

MAX

...Şu ana kadar böyle bakmamıştım. Hiçbir şeyin önemi yok. Yok. Öyleyse siktir et. Gereğini yapalım. Ne kaybederiz ki. Değil mi?

Vincent'ın silahı Max'in kafasına doğrultulmuş. Max neredeyse güler.

VINCENT

Yavaşla kahrolası!

MAX

Neden? Ne yapacaksın? Tetiği mi çekecek-
sin? Öldürecek misin bizi? Durma adamım,
asıl tetiğe...

VINCENT

Yavaşla!

MAX

Vincent?

Gözleri dikiz aynasında buluşur. Vincent, Max'in daha önce görmediği bir bakışı karşısında donakalır. Kaybedecek bir şeyi olmayan bir adamın, her şeyi göze almış bakışları.

MAX (devamla)

Siktir git.

Max frenlere asılır ve direksiyonu bütün gücüyle sağa kırar.

DIŞ. SOKAK - SAĞ TEKERLEK

Tekerlek alçak bir kaldırıma çarpar... Taksinin arkası havalanır, burnunun üstünde döndükten sonra taklalar atmaya başlar, diğer arabalara çarpar, parçaları savrulur, camları patlar ve sonunda ters dönmüş bir halde durur, antifrizi kaldırıma yayılmaktadır.

Sonra her şey sessizleşir, hareketsiz kalır.

Buradan da sona ilerleriz. Muhteşem! Sanal bir sözcük saldırısı; patlayıcı, hızlı, görsel olarak dinamik ve duygusal olarak içgörü yüklü; diyalog canlı, keskin ve şimşek gibi sürüklüyor bizi sayfa boyunca. Her şeyden çok, Max'in

aydınlanışıdır bu. Pek çok açıdan tam anlamıyla "kavrayan" bir sahnedir.

Sahne bir gece kulübündeki çatışmanın ardından başlar. Az önce sona eren çatışmanın bir yankısıymış gibi, her tarafı gerilim doludur. Arabanın hızının artmasına ve Max ile Vincent'ın birbirlerine laf sokmalarına paralel olarak gerginlik de yavaş yavaş yükselir. Bu kâbustan sağ salim çıkmayı umuyorsa pek fazla seçeneği yoktur Max'in.

Sahne heyecan, sürtüşme ve gerilim dolu olmasının yanı sıra öncelikle bir sahnenin asıl amacını sergiler: *Hikâyeyi ileriye doğru taşır* ve aynı zamanda bize *ana karakterle ilgili bilgi verir*. Bunu hem fiziksel hem de duygusal olarak yapar. Max ve Vincent şehir merkezine doğru hızla yol alırlarken karakterlerin kişisel tarihleri ve farklı bakış açıları katman katman açığa çıkar. Vincent'a göre biz hepimiz galaksinin büyük boşluğunda önemsiz, küçük zerrelerizdir. Aslında hayat anlamsızdır, herhangi bir amacı, tasarımı yoktur. Bu sahne, II. Perde'nin sonundaki Dönüm Noktası'dır ve bizi III. Perde'ye, *Çözülme*'ye doğru yönlendirir. Arabanın takla atmasından sonra geride kalan soru basittir: Max canlı kurtulabilecek midir ve Vincent'ı artık kim olduğunu öğrendiği beşinci hedef Annie'yi öldürmeden durdurabilecek midir?

Vincent, Max'in rüya balonunu dürtüp patlattıkça sahne *karakteri açığa çıkarır*. O güne kadar, Vincent'ın dediği gibi, Max bir hayal dünyasında, bir "günün birinde" duygusuyla yaşamıştır; günün birinde Island Limuzin Şirketi'ni kuracak, günün birinde hayallerinin kadını ile tanışacak, günün birinde istediği her şeyi elde edecek ve mutlu olacaktır. Yükü oldukça ağır bir gün, Vincent ona sadece şimdinin, bugünün, zaman içinde sadece içinde bulunulan anın, bulunulan yerin var olduğunu gösterir. O "gün" için beklemek, mükemmeliyet için savaşmak gibi, aslında

bir bahaneden ibarettir. "Günün biri," akıl hocam Jean Renoir'ı alıntılayacak olursam, "gerçeklikte değil, sadece zihinde var olan bir kavramdır."

Bu iki karakter kişisel bir düelloya tutuşurlarken onları etkileyen güçler nelerdir? Tetikçi, gece kulübünde her şeye rağmen dördüncü hedefini vurmayı başarmış ve şimdi Max onu beşinci hedefe doğru götürmektedir. Bir kere daha tutsaktır Max, seçenekleri sınırlıdır; ya Vincent son hedefini vurduktan sonra kendisini de öldürmesin diye çok sağlam bir kaçış yolu bulacak ya da o Vincent'ı öldürecektir.

Bunun herhangi bir diyalog sahnesi olmadığı dikkatinizi çekecektir: Max ve Vincent gece kulübündeki çatışmanın ardından takside hızla kaçmaktadırlar. Dolayısıyla bir dış gerilim de söz konusudur –polis, diğer arabalar, helikopterler, trafik ışıkları– ve bunlar ikisinin de aksiyonlarına ket vurduğu için yeni bir çatışma kaynağı haline gelir, Max ile Vincent arasındaki sert diyaloga gerilim katar.

Bu sahnede açığa çıkan bir şey daha vardir. Başlangıçta, Max patronuna kafa tutamayan, kendine güvensiz, "günün birinde" hayaliyle yaşayan biri olarak sunulmuştur bize. Ama artık dönüşüme uğramıştır; ayağa kalkar ve ödeyeceği bedelle yüzleşir.

Kendiliğinden olmaz bu, ama senaryonun başından itibaren adım adım inşa edilir. Taksi durağındaki amiri Max'e kötü davrandığında, adama kafa tutan Vincent'tır ve ona üstlerine karşı kendini nasıl savunacağını gösterir. Max, Vincent'ın evrak çantasını yola fırlatıp parçalayacak kadar güç bulur kendinde. Ardından uyuşturucu baronu Felix'le karşı karşıya gelmek zorunda kalır ve oradan canlı çıkmayı becerir. Bu unsurların ciddiye alınamayacak kadar inandırıcılıktan uzak olduğunu söyleyenler olacaktır, ama bana sorarsanız, gayet etkili biçimde iş görürler. Max, Vincent'ın dürtmelerinin de etkisiyle, arabaya takla attırmak

için gereken cesareti bulur sonunda; böylelikle kendisini de, Vincent'ı da öldürecek, ama en azından beşinci hedefin vurulmasını engelleyecektir.

Uzun lafın kısası, gittikçe hızlanan bir taksinin getirdiği cinnet ve karmaşa içinde kurgulanan bu sahne, Max'in dönüşümünü izlememizi sağlar ve bizi filmin çözüm aşamasına götürür. Max karakter eğrisini tamamlamıştır.

Muhteşem bir sahne.

Aynı ilkeler komedi için de geçerli midir? Komedi bir durum yaratır ve sonra insanların hem duruma hem de birbirlerine tepki göstermelerini sağlar. Komedide karakterler güldürmek için oynamazlar; yaptıkları şeye inanmak zorundadırlar. Yoksa her şey zorlama ve beklendik olur, dolayısıyla komik olmaz.

Annie Hall'da, restoranda geçen sahneyi düşünün. Annie (Diane Keaton), Alvy'e (Woody Allen) ilişkiyi sürdürmek istemediğini, sadece "arkadaş" olmak istediğini söyler. İkisi de durumdan rahatsızdır, bu da komediye has halleri büyüterek sahneye gerilim ekler; Alvy restorandan çıkınca bir sürü arabaya çarpar ve bir polis memurunun önünde ehliyetini parçalar. Woody Allen, en yüksek dramatik etkiyi elde etmek için bu durumu sonuna kadar kullanır.

Marcello Mastroianni'nin yer aldığı klasik bir komedi olan *İtalyan Usulü Boşanma*'da, komediyi trajediden sadece ince bir çizgi ayırır. Zaten komedi ile trajedi de aynı madalyonun iki yüzüdür sonuçta. Mastroianni'nin karısı cinsel istekleri bitmek tükenmek bilmeyen bir kadındır, Mastroianni de bu durumla başa çıkamamaktadır –özellikle de kendisine deli olan, şehvetli, genç bir kuzenle tanıştıktan sonra. Boşanmak ister ama, heyhat, kilise kabul etmez. Bir İtalyan erkeği ne yapar? Kilisenin, evliliğin bittiğini kabul etmesi için tek yol karısının ölmesidir. Ancak, karısı turp gibi sağlıklıdır.

Kadını öldürmeye karar verir. Ama İtalyan hukukuna göre kadını öldürüp ceza almamasının yolu, bir namus cinayetinden geçmektedir. Yani kadın sadakatsiz olmalı, kendisini boynuzlamalıdır. O da karısına bir âşık bulmak için kolları sıvar.

Durum, böyledir!

Sayısız komik anın ardından karısı "sadakatsizlik eder," artık İtalyan onuru harekete geçmesini gerektirmektedir. Elinde silah, karısıyla âşığının peşine düşer ve sonuıda Ege adalarından birinde onları aramaya başlar.

Karakterler bir olaylar ağının içinde kıstırılmışlardır ve rollerini büyük bir ciddiyetle oynarlar, sonuç ise mükemmel bir komedi filmidir. Komedi için Woody Allen şöyle der: "Komik oynamak, yapabileceğiniz en kötü şeydir."

Komedi de tıpkı drama gibi, "gerçek durumların içindeki gerçek insanlar"a dayanır.

Bir sahne yazmaya başladığınızda, o sahnenin amacını bulun ve onun köklerini mekân ile zaman içine yerleştirin. Ardından bağlamı ortaya koyun ve içeriği belirleyin, sonra da sahneyi inşa etmek ve çalışmasını sağlamak için sahnenin içindeki unsurları ya da bileşenleri bulun.

Her sahnenin, tıpkı sekans, perde ya da bütün bir senaryo gibi, belirli bir başlangıcı, ortası ve sonu vardır. Sahneyi başlangıç, orta ve son olarak bileşenlerine ayırırsanız görsel olarak etki yaratacak parçaları da ortaya çıkarabilirsiniz. *Tetikçinin Gecesi*'nde bütün bir sahneyi gördük: başlangıç, Max ve Vincent'ın şehir merkezine doğru gitmeleri; orta, diyalog süreci; ve son, Max'in gaza basması ve arabaya takla attırması.

Her zaman bütün bir sahneyi göstermeniz gerekmez. Başlangıçtan birkaç parçayı ya da sadece ortayı ya da belki sadece sonu göstermeyi seçebilirsiniz. Bir sahnenin bütünüyle gösterildiği çok nadirdir. *Sonsuz Ölüm*, *Başka-*

nın Bütün Adamları ve daha sayısız filmin yazarı William Goldman bir keresinde, mümkün olan en son ana kadar sahneye girmediğini söylemişti –ki bu da, sahnenin amacının ortaya konmasından hemen önceki andır.

Hikâyenizin ilerlemesini sağlamak için sahnelerinizi nasıl yaratacağınız, bir yazar olarak tamamen sizin denetiminizdedir. Sahnenin hangi parçasını göstereceğinizi siz *seçersiniz*.

Bir *bağlam* yaratarak sahne yaratın, ardından da *içeriği* belirleyin. Sahnenin amacını bulun, ardından sahne için mekân ve *zaman* seçin. Drama oluşturmak üzere iç ya da dış çatışma yaratmak amacıyla sahne içindeki bileşenleri ya da unsurları bulun. Drama, hatırlayın, çatışma demektir; onu arayıp bulun.

Hikâyeniz her zaman ileri doğru, adım adım, sahne sahne, çözülmeye doğru ilerler. Ne yaptığınızı biliyorsanız bir sonraki adıma da hazırsınız demektir: Sekans yazmaya.

11
Sekans

"Biçim yapıyı izler, yapı biçimi izlemez."

–I. M. Pei
Mimar

"Sinerji" sistemleri, parçalarından bağımsız olarak bir bütün halinde sistem davranışlarını inceler. Jeodezik kubbenin yaratıcısı, ünlü bilimci ve hümanist R. Buckminster Fuller, sinerji kavramını, bütün ile parçalar arasındaki *ilişki* olarak ifade eder.

Senaryo, bir sisteme benzetebileceğimiz bir dizi unsurdan, bir birlik ya da bütünlük oluşturmak üzere düzenlenmiş birbiriyle ilgili bir grup parçadan meydana gelir: *Güneş Sistemi,* güneşin etrafında dönen gezegenlerden oluşur; *dolaşım sistemi,* bedenin tüm organlarına bağlantılı olarak çalışır; bir *stereo sistem,* analog ya da dijital olsun, amplifikatör, radyo, CD/DVD oynatıcısı, kasetçalar, hoparlörler, pikap, pikap iğnesi vb. teknolojiden oluşur. Bir araya getirilmiş, belli bir biçimde düzenlenmiş olarak sistem, bir bütün olarak çalışır; stereo sistemin tek tek bileşenlerine bakmayız, onu "ses," "nitelik" ve "performans" bakımından bir bütün olarak değerlendiririz.

Bir senaryo da tam anlamıyla aksiyon, karakter ve dramatik önermeyle bütünlenmiş, birbiriyle ilişkili belirli parçalardan oluşan bir sistemdir. Onu da ne kadar işe ya-

radığına ya da yaramadığına bakarak ölçeriz veya değerlendiririz.

Senaryo, bir sistem olarak, belli başlı unsurlardan oluşur: Bitişler, başlangıçlar, sahneler, Dönüm Noktaları, çekimler, özel efektler, mekânlar, müzik ve sekanslar. Aksiyon ve karakterin dramatik itkisiyle bir araya getirilmiş bütün bu hikâye unsurları, senaryo olarak bilinen bütünlüğü yaratmak amacıyla belirli bir şekilde düzenlenir ve sonra görsel olarak ortaya konur.

Bana kalırsa *sekans*, senaryonun belki de en önemli unsurudur. *Sekans, tek bir fikirle birbirine bağlanmış sahnelerden oluşan; belli bir başlangıç, orta ve sona sahip bir sahneler dizisidir. Tek bir fikir* tarafından bütünlenmiş bir dramatik aksiyon birimi ya da blokudur. Senaryonuzun iskeleti ya da omurgasıdır ve yapının doğası gereği her şeyi bir arada tutmaya yarar.

Zafer Yolu'ndaki yarış sekansını düşünün. Bizi War Admiral ile Seabiscuit arasındaki yarışa yönlendiren uzun bir sekanstır. Aslında, bir sekans içinde sekanstır. War Admiral'ın sahibi Samuel Riddle'ın, şampiyon atı Thoroughbred'i, Seabiscuit'e karşı yarıştırmayı kabul etmesiyle başlar. Seabiscuit ekibi ülkeyi baştan başa geçip Pimlico'ya ulaşır ve orada War Admiral'ın antrenmanını izlerler. Gruptakiler atın cüssesi ve hızından o kadar etkilenir ki Seabiscuit'in bilenmesi gerektiğini anlarlar. Bu, sekansın başlangıcıdır.

Sekansın ortası, takım üyeleri medyanın çılgın takibinden uzakta, geceleri Seabiscuit'i çalıştırırlar; bir yangın alarmını "ödünç alarak" atı başlangıç zilinin sesine alıştırırlar. Yarış başlamadan kısa bir süre önce jokey Red (Tobey Maguire), eski bir arkadaşına bir iyilik yaparken bacağını kırar ve başka bir binici bulunması gerekir. Seabiscuit biraz daha antrenman yapar, Red ise hastanede yeni jokey

George Woolf'a Seabiscuit'in ilginç huylarıyla ilgili bilgi verir.

Bu bölümün sonu, gerçekten de sekans içinde sekanstır. Başlangıç, orta ve son olarak üç parçaya ayrılan yarışın kendisidir.

Buna "Yarış" diyebiliriz. Yarış sekansının başlangıcı yarış günüdür; taraftarlar gelir, sahanın içi doldukça heyecan da yükselir. Giyinme odasına keseriz; Tom Smith (Chris Cooper), jokey George Woolf (gerçek hayatta da jokey olan Gary Stevens) ve Charles Howard (Jeff Bridges) bu inanılmaz yarış için son dakika hazırlıklarını gözden geçirirler.

Ortası, başlı başına yarışın kendisidir. Atlar başlama çizgisine getirilip yerleştirilir ve çan sesi duyulur. Yarış başlar, bütün bir ulusun dikkatinin bu iki atın mücadelesine odaklandığını görürüz: "Yarış NBC'de yayınlandı. Herkes takip edebilsin diye bütün Amerika'da o gün mesai yarım güne indirildi..." diye anlatır dış ses. Hatta, yazar-yönetmen Gary Ross, Buhran yılları Amerika'sındaki insanların bir araya gelip radyodan yarışı dinledikleri anların fotoğraflarını gösterir. Buhran yılları Amerika'sı için işte bu kadar önemlidir bu yarış. Denir ki, Başkan Franklin D. Roosevelt bile o gün ülke gündemine ara vermiş ve yarışa kulak kesilmiştir.

Yarış başlı başına bir sinemasal üslup ve gerilim gösterisidir. İki at kafa kafaya, bir ileri bir geri gider geliriz. Ardından Seabiscuit bir atak yapar, dev atı geride bırakır ve yarışı beş boy önde bitirir. Herkes çığlık çığlığa birbirlerine sarılırken sevinç doruğa çıkar. Sekans, Seabiscuit'in sahipleri ve medya tarafından kuşatılmış halde şeref turu attığı sırada, Red hastane yatağında olanları radyoda dinlerken biter.

İnanılmaz bir sekanstır ve bu sekansın belirli bir başlangıcı, ortası ve sonu olduğunu rahatlıkla görebilirsiniz. Baş-

lı başına yarış sekansının da bir başlangıcı, ortası ve sonu vardır. İyi yapılandırılmış bir sekans böyledir. Hikâyeyi ileri taşırken bir yandan da karakterler hakkında bilgi verir.

Bir sekans, tek bir fikir etrafında birbirine bağlı bir *dizi* sahneden oluşur ve genellikle bir ya da iki sözcükle ifade edilir: Düğün, cenaze, takip, yarış, seçim, buluşma, bir varış ya da yola çıkış, taç giyme töreni, bankanın rehin alınması. Sekansın bağlamı, birkaç sözcükle ifade edilebilen belirli bir fikirdir. Seabiscuit ile War Admiral arasındaki yarış, örneğin bir *dramatik aksiyon birimi* ya da *blokudur*; *bağlamdır* yani, *içeriği* bir arada tutan fikirdir. Tıpkı boş bir fincanın kahve, çay, su, süt, meyve suyu ya da her neyse onu tutması gibi. Sekansın *bağlamını* ortaya koyduğumuz zaman, artık *içerikle* inşa edebiliriz onu; yani sekansı yaratmak için gereken belirli detaylar ya da malzemeyle.

Sekans, bir senaryo için anahtar niteliğinde bir parçadır; tıpkı kolye ipinin inci tanelerini bir arada tutması gibi o da anlatı aksiyonunun asli parçalarını bir arada tutar. Dramatik aksiyon yığınları yaratmak için bir dizi sahneyi kelimenin tam anlamıyla yan yana dizebilir ya da asabilirsiniz.

Baba filminin açılışındaki düğün sekansını hatırlıyor musunuz? Peki *Tetikçinin Gecesi*'nde, Vincent'ın Annie'nin peşinde olduğu ve Max'in kadını kurtarmaya çalıştığı final sekansını? *Soğuk Dağ*'ın açılışında, şimdiki zaman ile geçmiş zamanı iç içe geçiren savaş sekansını? *Amerikan Güzeli*'nde, Carolyn'in azimle, "Bugün bu evi satacağım," dediği emlakçı sekansını? *Tenenbaum Ailesi*'nde, aile ile tanıştırıldığımız açılış sekansını? Ya da *Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü*'nün finalindeki savaş sekansını?

Matrix'te, Neo ve Trinity'nin Morpheus'u kurtarışını hatırlıyor musunuz? Morpheus'un alıkonduğu binanın lobisine ulaşır, kapıyı havaya uçurup içeriye dalar ve Ajan

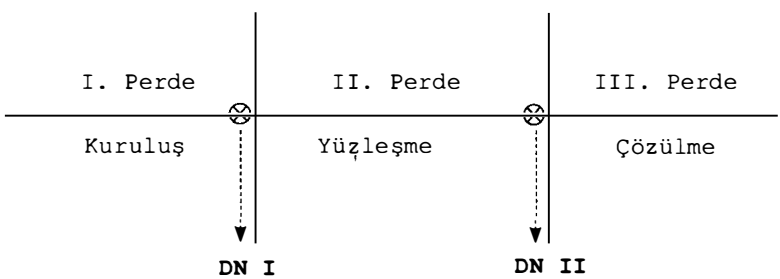
Smith'in Morpheus'u tuttuğu kata koşarlar. İçeriye girmek için çarpışır, Morpheus'u kurtarır, dışarı çıkmak için çarpışır ve sonunda kaçmayı başarırlar. Başlangıç, orta ve son; hepsi tek bir sözcükle belirlenmiş ve bir arada tutulmuştur: "Kurtarma."

Bu, senaryo yazımı sürecinde anlaşılması son derece önemli bir kavramdır. Düzenleme yapmanızı mümkün kılacak çerçevedir, *biçimdir, temeldir,* senaryonun ana yapıtaşlarından biridir.

Birkaç isim anmak gerekirse Alan Ball, Richard LaGravenese, Wes Anderson, Robert Towne, Steven Kloves, Frank Darabont, Ron Bass, James Cameron, Gary Ross, Stuart Beattie gibi çağdaş senaristlerin ortaya koydukları haliyle senaryo, *dramatik olaylar dizisi tarafından bir araya getirilmiş ya da birbirine bağlanmış bir dizi sekans* olarak tanımlanabilir. Stanley Kubrick'in *Barry Lyndon*'ı bir sekanslar dizisidir; James Cameron imzalı *Terminator 2: Mahşer Günü* ve hatta Spielberg'in *Üçüncü Türden Yakınlaşmalar*'ı da öyledir.

Sekans neden bu kadar önemlidir?

*Paradigma*ya bakın:



Daha önce de söylediğimiz gibi, senaryo yazmaya başladığınızda dört şeyi bilmeniz gerekir: *Açılış*, I. Perde'nin sonundaki *Dönüm Noktası*, II. Perde'nin sonundaki *Dönüm Noktası* ve *bitiş*. Bu dört unsurun ne olduğunu biliyorsanız

ve aksiyon ile karakter üzerine gerekli hazırlıkları yaptıysanız, *ancak o zaman* yazmaya hazırsınız demektir.

Bazen, ama her zaman değil, bu dört hikâye noktasının her biri bir sekanstır. Filminizi, *Baba*'da olduğu gibi bir düğün sekansıyla açabilirsiniz. *Matrix*'te olduğu gibi, Neo'nun I. Perde'nin sonundaki Dönüm Noktası olarak Morpheus'la buluşup kırmızı hapı seçmesi gibi bir sekans kullanabilirsiniz. Paul Thomas Anderson'ın *Manolya*'da yaptığı gibi, yoğun duygusal baskı altındaki dokuz karakterin Aimee Mann'in "Wise Up" şarkısını söyledikleri sekansa benzer bir tane de siz yazmak isteyebilirsiniz. Bir sekansın ne kadar yaratıcı olabileceğine dair şahane bir örnektir bu. Gary Ross'un *Zafer Yolu*'nda yaptığı gibi, dramatik bir sekans kullanabilirsiniz filminizi bitirmek için veya Wes Anderson ile Owen Wilson'ın *Çılgın Liseliler*'de yaptığı gibi, senaryonuzu bir tiyatro oyununun sahnelenmesiyle çözüme götürebilirsiniz.

Sekanslar istediğiniz biçimde yazılabilir; sekans, içinde aksiyon tuvaline kendi resminizi çizebileceğiniz, yaratıcı ve sınırsız bir bağlamdır. Aklınızda bulunsun, bir senaryoda kaç sekans olması gerektiğine ilişkin bir sayı yoktur; senaryonuzu oluşturmak için tam olarak on iki, on sekiz ya da yirmi sekansa ihtiyacınız yoktur. Kaç sekans gerektiğini hikâyeniz söyleyecektir size. Frank Pierson, *Köpeklerin Günü* için sadece on iki sekans kullanmıştır. Önce dört tanesiyle başlamıştır: Açılış, I. ve II. Perdelerin sonundaki Dönüm Noktaları ve bitiş. Anlatı hattı boyunca sekiz sekans eklemiş ve hepsinden hareketle senaryoyu inşa edip tamamlamıştır.

Düşünün bunun üzerinde!

İstediğiniz kadar çok ya da az sekans kullanabilirsiniz. Kaç sekansa ihtiyacınız olduğu konusunda bir kural yoktur. Tek bilmeniz gereken sekansın arkasındaki fikirdir,

bağlamdır yani; bunun ardından sahne dizisini yani *içeriği* yaratabilirsiniz.

Aksiyon filmlerinin çoğu, hikâyeyi ileriye taşıyan bir dizi sekans tarafından bir arada tutulur. Aksiyon türü, film bütçelerinin önemli bir bölümüne sahiptir ve herhangi bir prodüksiyon şirketinin programına baktığınızda, bir sonraki yıl bütçesinin en az yarısının aksiyon filmlerine ayrılmış olduğunu görürsünüz.

Aksiyon filmi ve aksiyon sekansı yazmak başlı başına bir sanattır. Çoğu zaman, sayfaları aralıksız aksiyonla dolu senaryolar okurum; aslına bakarsanız az ya da sıfır karakterizasyona sahip o kadar çok aksiyon vardır ki içlerinde, donuk ve tekrar dolu olurlar. Okuyucu ya da seyirci, sözcük ve görüntü yağmuru altında bunalır, sersemler. Bazen de güçlü aksiyon sekanslarının olduğu güzel bir aksiyon senaryosu görürsünüz, ama önermesi zayıftır ve eski filmlerin bir türevi gibidir. Bir "yeni bakış"a ya da daha ilginç bir kavrama ihtiyacı vardır.

Niçin? Çünkü olay örgüsünden, karakterlerden ya da doğrudan aksiyonun kendisinden kaynaklanan sorunlar vardır. Bazı yazarların aksiyon yazmaya doğal bir eğilimi vardır, bazıları ise karakter yazarken daha rahattır. Herhangi bir aksiyon filmi ya da aksiyon sekansı yazmadan önce aksiyon filminin ne olduğunu, temel doğasının ne olduğunu anlamanız önemlidir. Bir keresinde bir öğrencim, kaçırılıp rehin tutulan bir bilimciyi kurtarmak için başka bir ülkeye giden bir donanma pilotuyla ilgili bir senaryo yazmıştı. Önerme son derece iyiydi ve hikâyeyi hızlı adımlarla ileriye taşıyacak, çarpıcı aksiyon sekansları yaratmak için sayısız fırsat vardı. O da bunu yaptı; bütün senaryosu birbirini izleyen aksiyon sekanslarıydı, hikâye yıldırım gibi ilerliyordu, ama çalışmadı. Neden mi? Çünkü ilginç bir ana karakter yaratmamıştı. Ana karakterini tanımadığı için de diyalogların

çoğu hikâyeyi ileriye taşımak üzere kaleme alınmış, açıklayıcı unsurlar içeriyordu. Çalışmadı senaryosu. Bilimciyi kurtarmaya giden bu kişiyle ilgili hiçbir şey bilmiyorduk. Kimdi, nereliydi; duygu ve düşünceleri ya da hayatına etki eden unsurlar hakkında hiçbir fikrimiz yoktu.

Bu hiç de öyle az rastlanan bir durum değil. *Medusa Darbesi* ya da *Tetikçinin Gecesi* gibi bir aksiyon senaryosu yazarken odak, aksiyon *ve* karakter üzerinde olmalıdır; bu ikisi mutlaka senaryoda bulunmalı ve birbiriyle ilişkili olmalıdır. Yoksa sayısız sorun çıkar. Genellikle olan şudur: Aksiyon hikâyeyi bastırır, karakterleri küçültür ve bu da ne kadar iyi yazılmış olursa olsun senaryonun yavan olması sonucunu getirir. Zirveler ve vadiler arasında bir denge yakalanmalıdır; malzeme içinde öyle yerler bulunmalıdır ki, okuyucu ya da izleyici nefesini aynı anda tutsun, aynı anda bıraksın.

Bir aksiyon sekansı yazmak gerçek bir maharettir ve iyi aksiyon senaryoları renkle, hızla, gerilimle, yüksek tansiyonla ve çoğu kez mizahla kaleme alınır. *Tetikçinin Gecesi*'nde Max ile Vincent arasında geçen diyaloglar içgörü içerdiği kadar esprilidir de. *Zor Ölüm*'de (Jeb Stuart ve Steven de Souza) Bruce Willis'in canlandırdığı karakterin kendi kendine homurdanışını hatırlıyor musunuz? Ya da *Hız Tuzağı*'nda (Graham Yost) otobüsün yoldaki yarıktan atlayışını? *Jurassic Park* (David Koepp), *Kaçak* (David Twohy ve Jeb Stuart) ya da *Kızıl Ekim* (Larry Ferguson ve Donald Stewart) gibi iyi aksiyon filmlerini, aksiyonları ve o aksiyon içinde yer alan karakterlerin benzersizliği nedeniyle hatırlıyoruz. Ancak salonlarımızı dolduran çoğu aksiyon filmindeki havalı araba takiplerini ya da patlamaları unutuyoruz. Hepsi birbirine benziyor.

Herhangi bir aksiyon filmi yazabilmenin anahtarı, aksiyon sekansı yazmaktır. 1990'ların en etkili filmlerinden

Terminatör 2: Mahşer Günü'nde (James Cameron ve William Wisher), her şey altı temel aksiyon sekansı etrafına yapılandırılmıştır ve sabitlenmiştir. Terminatör T-1000, John ve Sarah'nın tanıtılmasından sonra *ilk* ana sekans, genç John Connor'ın Terminatör tarafından kurtarılmasıdır; *ikincisi* Terminatör ile John'un, anneyi hapisten kurtarmalarıdır; üçüncüsü, Enrique'nin benzin istasyonunda silahlarını doldurdukları "mola"dır; *dördüncüsü* Sarah'nın, Makineler Çağı'nın geleceğini mümkün kılan mikroçipin yaratıcısı Miles Dyson'ı öldürme girişimidir; *beşincisi*, Cyberdyne Systems'daki kuşatmadır; ve *altıncısı*, kuşatmadan çıkışları, izlenmeleri ve çelik fabrikasında kalmalarıdır. Bütün bir III. Perde, kelimenin tam anlamıyla uzun, dur durak bilmeyen bir aksiyon sekansıdır.

Bu altı anahtar sekans, (yapının işlevini) bütün bir hikâyeyi bir arada *tutar*, ancak bu yapısal çerçeve içinde James Cameron ile William Wisher dinamik ve merak uyandırıcı bir temel cümle ve ilginç karakterler yaratmışlardır. Bu da, özel efektlerle beraber, onu gerçekten unutulmaz bir aksiyon filmi kılmıştır. Bu arada, terk edilmiş benzin istasyonundaki "mola"yı akıldan çıkarmayalım; onun sayesinde "soluklanmış" ve karakterler hakkında daha fazla bilgi edinmiş oluruz. Hemen ardından, tekrar soluk soluğa bir koşu başlar.

İyi bir aksiyon filmini muhteşem yapan nedir? Aksiyon sekanslarının elektriği. *Gangsterin Kaderi* ve *Kanunun Kuvveti*'ndeki takip sahnelerini hatırlıyor musunuz? Ya da Howard Hawks'ın *Kızıl Nehir*'inde, sığır sürüsünün güdülmeye başlamasını? *Vahşi Belde*'nin finalindeki "yürüyüş"ü? *Matrix*'in son sekansını? *Sonsuz Ölüm*'de, Butch ile Sundance'in kanun adamlarından oluşan bir ekip tarafından ölümüne kovalandıktan sonra nehre atladıkları sahneyi? Liste böyle sürüp gider.

Muhteşem bir aksiyon sekansı yazmanın anahtarı, sekansın tasarlanma biçimidir. Unutmayın, bir sekans, *tek bir fikirle birbirine bağlanmış sahnelerden oluşan; belli bir başlangıç, orta ve sona sahip bir sahneler dizisidir*. Daha önce de bahsettiğimiz gibi, sekans bir bütündür ve onu bir arada tutan *tek bir fikirdir*: Takip sekansı, düğün sekansı, parti sekansı, kavga sekansı, aşk sekansı, fırtına sekansı.

Bir sekans tasarlamanın hoş yanı, onu cazip, heyecanlı ve dinamik kılmak için pek çok farklı unsurla oynayabilmenizdir. Bir sinemacı olarak Sam Peckinpah'ın en sevdiğim yanı, sekanslarını benim "görüntünün çelişkisi" diye adlandırdığım bir yöntemle tasarlamasıdır. Onun filmlerinde en beklemediğimiz şeyler doğrudan aksiyonun özünü etkiler. Benim en favori örneklerimden biri, *Vahşi Belde*'nin açılış sekansıdır. Bu sahne basit bir biçimde bir "yol kesme" ya da "banka soygunu" olarak tanımlanabilir. Bu, bağlamdır.

Senaryo, Pike Bishop'ın (William Holden) başını çektiği kanun kaçaklarının, asker üniformaları içinde küçük bir kasabaya gelmeleriyle başlar. Bir akrebi ateşe veren bir grup çocuğun yanından geçerler, az sonra olacakların habercisi bir görsel detaydır bu.

Kanun kaçakları kasabaya girdiklerinde, bir tentenin altında alkolün kötülüğü hakkında kutsal kitaptan alıntılar yapan bir vaizin yanından geçerler; "Şarap ya da sert içki içmeyin... Yoksa ölürsünüz... Yılan gibi dişleri vardır ve sokar." Hemen bütün Peckinpah filmlerinde alkolün kötülüklerine bir gönderme vardır. Ama elbette durduk yerde yaratmaz böyle bir sahneyi; Alkol Aleyhtarı Yürüyüş başladığında patlayacak aksiyonun bir parçası olarak kullanır.

Sahne tanımlamaları Pike karakterini hemen tanıtır bize.

Pike *dikkatli, kendi kendini eğitmiş, kendisinin ve çevresindekilerin değişmesi ihtimalinden başka hiçbir*

şeyden korkmayan, şiddete eğilimli bir silahşördür. Aldanmayın, Pike Bishop bir kahraman değildir –değerleri bizimkilerden farklıdır; o bir silahşör, bir suçlu, bir banka soyguncusu, bir katildir. Korunaklı yerler, tramvaylar, telgraf ya da daha iyi okullar gibi şeylerle ilgilenmez. Toplumun dışındadır ve topluma karşıdır çünkü bu tip bir yaşam biçimine inanmaktadır.

Grup bankaya girmeye hazırlanırken Pike karakterinin sempatik yanı da hemen açığa çıkar. Pike yanlışlıkla yaşlı bir hanımefendiye çarpar, kadının elindeki paketler yere düşer. Herkes donakalır ama Pike tam bir centilmen edasıyla paketleri yerden alır ve koluna girmesine izin vererek yaşlı kadını karşıdan karşıya geçirir.

Banka soygunu, bir aksiyon sekansının kurulmasından daha fazlasını yapar. Peckinpah burada kendi temasını ("değişen bir ülkede değişmeyen adamlar") sergilemek üzere karakterlerini ve durumlarını kurar. İki ana karakter, Pike ile Dutch (Ernest Borgnine) arasındaki ilişki hemen ortaya konur. İlk sahnede hep birarada olduklarını, birbirlerini koruduklarını ve birbirleriyle dövüştüklerini görürüz; aralarında ortak bir geçmiş vardır. Banka soygunu ve yol kesme günlerinin "bitmeye yüz tuttuğunu," tek alternatifi ölüm, hapis ya da bir Meksika kasabasında sıradan bir yaşam olan çıkışsız bir geleceğe mahkûm olduklarını bilmektedirler.

Açılış sekansında üç ayrı unsur vardır: Yol kesme, Alkol Aleyhtarı Yürüyüş ve kanun kaçaklarını pusuya düşürmek üzere bekleyen kelle avcıları. Bankanın karşısındaki çatıda, Deke Thornton (Robert Ryan) liderliğindeki kelle avcıları saatlerdir kaçakların gelmesini beklemektedir. Güneş kavurmaktadır, hepsi de yorgun, sıcaktan bitap düşmüş ve sabırsız bir haldedir ama kaçakların yakalanması ya da öldürülmesi halinde alacakları ödül büyüktür.

Yol kesme yavaş yavaş açılırken bütün bu unsurlar kurulur ve ortaya konur. Hepsinin patlayıp çiçek dürbünü misali bir aksiyon sekansına dönüşmesi an meselesidir.

Bu farklı unsurların bir aksiyon sekansına yedirilmesi, Peckinpah'ı pek çok aksiyon yönetmeninden üstün kılan şeydir. Bankadayken, kaçaklardan Angel, karşı çatıda namludan yansıyan güneş ışığını fark eder. Pike ile bölmeyelim Dutch hemen bunun bir pusu olduğunu anlarlar ve çocuklar, yaşlılar ve bando üyelerinin arasına karışıp Alkol Aleyhtarı Yürüyüş'ü kalkan olarak kullanarak kaçmaya çalışırlar. Dananın kuyruğunun koptuğu yer burasıdır. Haydutlar atlarına koşarken, ödül avcıları ateş ederken, iki ateş arasında kalan insanlar birbirini çiğnerken sokak cehenneme döner.

Dikkatimizi çekmek ve bizi koltuğumuza çivilemek için bütün görsel unsurları devreye sokan olağanüstü bir sekanstır bu. Senaryonun gerektiği gibi işlemediğini, ritminin iyi olmadığını, bazı şeylerin sıkıcı ve donuk kaldığını düşündüğünüz kimi durumlarda, hikâyeyi ilerletecek ve tansiyonu yükseltecek bir aksiyon sekansı eklemek isteyebilirsiniz. Bazen de olaylar dizisini canlandırmak için ciddi, yaratıcı seçimlerde bulunmak zorunda kalabilirsiniz. Böyle durumlarda, elinizdeki malzemeyi iyi incelemeli ve istediğiniz aksiyonun özgün konseptinizle kaynaşıp kaynaşmadığını görmelisiniz. Malzeme olaylar dizinize göre tasarlanmalı ve yedirilmeli, sonra da maharetle işlenmelidir. Kolay çözümler –araba takibi, öpüşme, silahlı çatışma, cinayet teşebbüsü– genellikle dikkat çekmekle kalır ve bir işe yaramazlar.

Örümcek Adam, *Görevimiz Tehlike*, *Jurassic Park: Kayıp Dünya* gibi senaryoların yazarı David Koepp, iyi bir aksiyon sekansı yazmanın anahtarının, birisinin "koştuğunu" söylemenin çeşitli yollarını bulmak olduğunu söyler. "Çok sayıda fiil kullanılır aksiyon sekanslarında," der. "İh-

timallere bakın: Kayanın arkasına saklanmak üzere koşuyor. Kayanın üstüne fırlıyor. Kayaya parmaklarını geçirmiş, tırmanıyor. Yüzüstü, çılgın gibi sürünüyor... Delirtebilir bu tip şeyler beni. Aceleyle gider, telaşla koşar, fırlar, dalar, atlar, sıçrar, yuvarlanır, çarpar. Çarpar sözcüğü; bir aksiyon senaryosunda bolca görülecek olan budur."

"Bir aksiyon sahnesinde," diyor Koepp, "okuyan kişi buraları hemen geçmek ister çünkü filmde seyretmesi zevkli olan şey, okurken o kadar da heyecan verici değildir. Bence asıl zorlu olan, bu malzemeyi senaryo üzerinde de filmde olmasını istediğiniz akıcılıkta kullanabilmektir. Dolayısıyla, aksiyon sekanslarını okunur hale getirmek ve okuyan kişinin zihninde canlandırmasını mümkün kılmak için mütemadiyen yollar bulmanız gerekir."

O halde, bir aksiyon sekansı yazmanın en iyi yolu nedir?

Tasarlayın; aksiyonun başlangıçtan ortaya ve oradan sona doğru koreografisini yapın. Yazarken sözcüklerinizi dikkatle seçin. Aksiyon, uzun ve güzel cümlelerle yazılmaz. Bir aksiyon sekansı yoğun ve görsel olmak zorundadır. Okur sanki ekranda görüyormuşçasına aksiyonu zihninde canlandırabilmelidir. Ama çok kısa yazar ve aksiyonu gerektiği kadar etlendirmezseniz, aksiyon hattı cılız kalır ve iyi bir aksiyon sekansında bulunması gereken çarpıcı yoğunluğu barındırmaz. Burada heyecan, korku ya da büyük bir beklentiyle dolu, karanlık sinema salonunda herkesi birleştiren o büyük "coşku cemaati"ne hapsolmuş insanları koltuklarına mıhlayacak hareketli görüntülerden bahsediyoruz. Muhteşem aksiyon sekanslarından bazılarına bir bakın: *Soğuk Dağ*'ın açılış sekansı, *Tanık*'ın III. Perde'sindeki silahlı çatışma, *Terminatör 2: Mahşer Günü*'ndeki aksiyon sekansları, *Yüzüklerin Efendisi: İki Kule*'nin bitişi, *Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü*'nün finalindeki savaş sekansı, *Tetikçinin Gecesi*'nin son perdesi, *Vahşi Belde*'deki

tren soygunu ve son çatışma. Bütün bu aksiyon sekansları büyük bir dikkatle tasarlanmış ve koreografileri detaylar üzerinde titizlikle durularak yapılmıştır.

İşte size hiç fazlalığı olmayan, temiz, sıkı, etkili, son derece görsel ve detaya boğulmamış, mükemmel bir aksiyon sekansı örneği; *Jurassic Park*'tan küçük bir parça. Sahne, şiddetli bir tropikal fırtınanın henüz vurduğu, Costa Rica açıklarında bir adada geçer. Bir çalışan, dinozor embriyolarını kaçırmaya çalışırken güvenlik sistemlerini devre dışı bırakmıştır. Biri, iki çocuk ile avukat Gennaro'yu, diğeri Sam Neill ile Jeff Goldblum karakterlerini taşıyan uzaktan kumandalı iki elektrikli araç, dinozor bölgesini çevreleyen büyük elektrikli parmaklıkların yanında kalmıştır. Adada elektrik yoktur, çocuklar korku içindedir. Gergin bir şekilde beklerler.

Tim gece gözlüğünü çıkarır, araba panelinde duran plastik bardaklara bakar. Bardaktaki suyun halkalar halinde titrediğini görür.

-ardından çalkalanma durur.

-ve tekrar başlar. Ritmik olarak.

Sanki adım atılıyormuş gibi.

GÜM. GÜM. GÜM.

Gennaro da aynı şeyi hissedince gözü tık diye açılır. Dikiz aynasına bakar.

Aynada asılı güvenlik kartı yavaşça zıplamakta, iki yana sallanmaktadır.

Gennaro bunu izlerken dikiz aynasındaki görüntüsü de zıplayıp titremeye başlar.

GÜM. GÜM. GÜM.

GENNARO
(pek de inanmadan)

Be.. belki de güç kaynakları geri geliyordur.

Tim arka koltuğa atlar, gece gözlüğünü tekrar takar. Cama dönüp dışarı bakar. Keçinin bağlandığı alanı görebilmektedir. Ya da az önce **bağlı durduğu** alanı. Zincir hâlâ oradadır ama keçi yoktur.

PAT!
Hepsi sıçrarlar; jipin pleksiglas tavanına bir şeyin çarpmasıyla beraber Lex ÇIĞLIK ATAR. Herkes yukarı bakar.

Bedensiz bir keçi bacağı arabanın tepesine düşmüştür.
GENNARO
Aman Tanrım! Tanrım!

Tim camdan bakmak için toparlandığında ağzı hayretle açılır, ama sesi çıkmaz. Gözlüğün arkasından bir hayvan pençesi görmektedir; dev bir hayvan pençesi "elektrik verilmiş" çiti sıkıca tutmaktadır. Gözlüğü çıkarır, cama yaklaşır. Yukarı, daha yukarı bakar; tavandan ötesini görebilmek için boynunu iyice büker. Keçinin bacağının ardında...

Tyrannosaurus rex'i görür. Boyu yaklaşık yedi buçuk metre, burnundan kuyruğuna kadar uzunluğu on iki metre kadardır; dev, sandık gibi bir kafası vardır ve sadece kafası muhtemelen bir buçuk metredir. Keçiden kalanlar rex'in ağzından sarkmaktadır. Hayvan kafasını geriye atar ve kalanları bir lokmada yutar.

İşte böyle, hayli etkileyici. Bu bizi filmin finaline kadar taşıyacak aksiyon sekansının başlangıcıdır. Aksiyonu,

adım adım, parça parça açılırken kelimenin tam anlamıyla görürüz. Ne kadar görsel olduğuna, cümlelerin ne kadar kısa, neredeyse stakato olduğuna, sayfada ne kadar "beyaz alan" kaldığına dikkat edin. İşte iyi bir aksiyon sekansının böyle okunabilmesi gerekir.

Okur ve karakterler aynı şeyi, aynı anda deneyimlemektedir. Birbirimize "birebir" bağlı olduğumuz için karakterler ne yaşarsa biz de onu yaşayabilmekteyiz. Aksiyonun belli bir başlangıcı, ortası ve sonu var. Her bir vuruş, bir hadiseden diğerine aksiyon hattını inşa ediyor.

Başlangıçta, araba panelindeki bardakların titremesiyle açılıyoruz. Bir şeyler olduğunun farkındayız ama ne olduğunu bilmiyoruz. Sekans yazımının, karakterlerin korku ve dehşetinin üzerine nasıl inşa edildiğine bakın. "GÜM. GÜM. GÜM." Her bir ses parçası insafsızca o anı büyütüyor ve hayal gücümüzün antenlerini harekete geçiriyor. Yazım tarzı, görsel olmasının yanı sıra kısa ve kesik sözcükler ile ifadeler içeriyor. Uzun, güzel cümleler yok burada. Şüphesiz Spielberg de bu tür sekansları sinemaya aktarmanın büyük bir ustasıdır. Mükemmel bir örnek, *Üçüncü Türden Yakınlaşmalar*'ın açılış sekansıdır.

O ana kadar hiçbir şey görülmemiştir, bu da korkuyu arttırır ve en kötüsünün beklenmesine yol açar. Keçi, gerilimin ve ritmin yükselmesine yol açan bir başka görsel destektir. İyi aksiyon sekansı genellikle olay hızlandıkça bizi daha çok heyecanlandıracak şekilde ağır ağır, görüntü görüntü, sözcük sözcük, yavaşça inşa edilir. Sekansın hızının iyi ayarlanması, ister *Hız Tuzağı*'ndaki gibi bir takip sekansı, ister *Seven*'daki gibi bir gerilim sekansı, ister *Thelma ve Louise*'de Harlan'ın öldürülmesi, ister *Denizde İsyan*'da acil durum mesajının beklendiği gergin süreç olsun, gerilimin kendini büyütmesini sağlar.

Keçinin yok olması ve zincirin boşta sallanmasının ardından ani bir "PAT!" sesiyle birlikte koltuklarımızdan nasıl

sıçradığımıza dikkat edin. Sonra, "bedensiz keçi bacağı"nı görürüz. İşte tam burada karakterler arasında korku yükselmeye başlar. Tam burada *bizim de* avuçlarımız terlemeye, ağzımız kurumaya başlar; geleceğini bildiğimiz şeyi korkuyla beklemeye başlarız... *Tyrannosaurus rex*.

Buna güzel yazım diyoruz. Bazen yazarlar, karakter yazımındaki zayıflıkları kapatmak için aksiyon sekansları eklemeye çalışırlar; böylelikle karakter yaratmaktan uzak dururlar. Bazen de aksiyon sekansları öyle detaya boğulur ki, iyi bir okuma deneyimi oluşturma girişimi, sözcük fazlalığı içinde yok olur gider.

Bazı zamanlarda, sekansın içine karakteri aydınlatacak bir anlatı çizgisi dokumak isteyebilirsiniz. Buna kusursuz bir örnek, *Amerikan Güzeli*'nde, Carolyn'in gösterdiği evi satmayı kafasına koyduğu "ev satış" sekansıdır. Bu sekansla ilgili harika olan şey, tek satırlık bir anlatı aksiyonuna sahip olmasıdır; evin satılması. Bu tek satırlık aksiyon bize bir dizi satış girişimiyle gösterilir ve her bir girişim sekansın aksiyonunu ileri taşır. Sahne içindeki çatışmaya dikkat edin. Daha önce de hep ifade ettiğimiz gibi, drama çatışmadır; çatışma yoksa harekete geçen kimse de yoktur; harekete geçen kimse yoksa karakter de yoktur; karakter yoksa hikâye de yoktur. Ve hikâye yoksa senaryo da yoktur.

Sekans, Carolyn'in, orta sınıfın yaşadığı bir mahalledeki bir bahçeye "Satılık" tabelasını dikmesiyle başlar. Arabasını boşaltırken sinirlidir, bagajını çarparak kapatır. Evin içinde elbisesinin fermuarını açar ve hararetle temizliğe başlar, bir yandan da mantrasını tekrarlamaktadır: "Bu evi bugün satacağım. Bu evi bugün satacağım." Mutfak tezgâhlarını ovar, tavandaki fanın tozunu almak için merdivene tırmanır, arka bahçedeki havuza bakan cam kapıları temizler, halıyı elektrikli süpürgeyle süpürür; yapılması gereken her şeyi yapar.

Sekansın başlangıcı böyledir. Ortası, Carolyn'in, yüzünde muzaffer bir gülümseme, ön kapıyı o günkü ilk ziyaretçiye açmasıyla başlar. "Hoş geldiniz," der, "ben Carolyn Burnham." Suratsız çifte şömineyi gösterir; yine başka bir suratsız çifti mutfağa doğru götürür, başka bir çifte yatak odasını gösterir, ardından otuz yaşlarında görünen erkeksi iki kadına arka bahçedeki havuzu gösterir. "İlanda 'lagün gibi' bir havuz olduğu yazıyor. Bunun lagüne benzer hiçbir yanı yok. Belki böcekleri saymazsak," der kadınlardan biri. "Burada herhangi bir bitki bile yok." Carolyn, "Peyzaj mimarı bir arkadaşım var, harikadır," diye cevaplar. Ama kadın dinlemez. İkinci kadın alaycı bir biçimde, "Demek istediğim, 'lagün' düşündüğümde aklıma şelale gibi tropik bir şeyler geliyor," der. "Bu sadece beton bir çukur." Carolyn gülerek, "Garajda birkaç egzotik meşale var," diye cevap verir.

Sadece tek bir aksiyon hattının, yani evin oturma odasından mutfağa, oradan yatak odasına, oradan da bahçeye kadar gösterilmesinin nasıl sürekli bir aksiyon hattı oluşturduğuna, dört ayrı çift sayesinde Carolyn'in bütün bir gün ev gösterdiği izlenimi oluşturulduğuna dikkat edin. Bu tek aksiyon hattı, evin gösterilmesi, bu sekansın konusu yani bağlamıdır; içerik ise odadan odaya, çiftten çifte değişir. Esasında "montaj" denebilir buna; zaman, mekân ve aksiyonu birbirine bağlamak için bir dizi çekim arka arkaya bağlanmıştır.

Sekans, günün sonunda Carolyn'in pencerede storları kapatmasıyla biter. Ardından, "Storların gölgesi yüzüne düşen Carolyn, sakin sessiz dururken ağlamaya başlar; kendini tutamaz halde, kısa, kesik HIÇKIRMAKTADIR. Bir anda sertçe bir TOKAT ATAR kendine. "Dur!" diye emreder. Ama gözyaşları devam etmektedir. Yeniden TOKAT ATAR kendine. "Zayıfsın. Bebek gibi. Sus. Sus!" Ağlaması durana

kadar arka arkaya TOKAT ATAR kendine. Durur, her şeyi kontrol altına alana kadar düzenli ve derin nefesler alır. Ardından açık kalan storları indirir, yine ciddileşir. Sakince dışarıya çıkar ve bizi karanlık, boş odada yalnız bırakır."

Bu sekans sayesinde Carolyn karakteri hakkında ne öğrendiğimize bir bakın. İstediğini yapamamıştır: "Bu evi bugün satacağım." Canını dişine takarak elinden gelenin en iyisini yapmaya çalışırken görürüz onu, ama yine de yeterli olmaz. Başarısız olduğunu düşünmektedir ve ona göre başarısızlık zayıflığın işaretidir. Ardından kendine çekidüzen verir, gözyaşlarını siler ve hiçbir şey olmamış gibi canlı adımlarla dışarı çıkar.

Ama bir de, okur ve izleyici olarak ne gördüğümüze bir bakın: Kendiyle barışık olmayan, kendini pek sevmeyen, başarısızlığı kişisel algılayan ve başaramadığı şey için kendini suçlayan bir kadın.

Göz alıcı. Ve bunların hepsi bir sekansta tek bir fikirle birbirine bağlanmış belirli bir başlangıcı, ortası ve sonu olan bir dizi sahnede anlatılıyor.

Aksiyon ile karakter birleştiğinde senaryonuzun odak noktasını keskinleştirirler; hem daha iyi okunmasını hem de film olduğunda daha iyi bir seyir deneyimi oluşmasını sağlarlar.

Sekans, hikâyenizi serimlerken kullanacağınız ana yapıtaşlarından biridir. Bir sonraki adım ise senaryonuzu inşa etmektir.

12
Olaylar Dizisinin İnşası

GIOVANNI:
"Artık yazma yeteneğim olmadığına inanıyorum. Ne yazmak istediğimi bilmediğimden değil, nasıl yazacağımı bilmediğimden. İşte 'kriz' dedikleri bu. Ama benim durumumda bu içimde olan bir şey, bütün hayatımı etkileyen bir şey."

-Gece
Michelangelo Antonioni

Senaryoyu, bizi dramatik çözülmeye doğru yönlendiren, birbiriyle ilgili hadiselerin, bölümlerin ve olayların doğrusal düzenlenmesi olarak tanımlarsak, olaylar dizisini nasıl inşa edip yapılandıracağız? Aklımızda dolaşıp duran bütün bu düşünceleri, fikirleri, sözcükleri, sahneleri, diyalog parçalarını bir araya getirip bütünlük teşkil eden bir olaylar dizisi inşa etmenin en iyi yolu nedir?

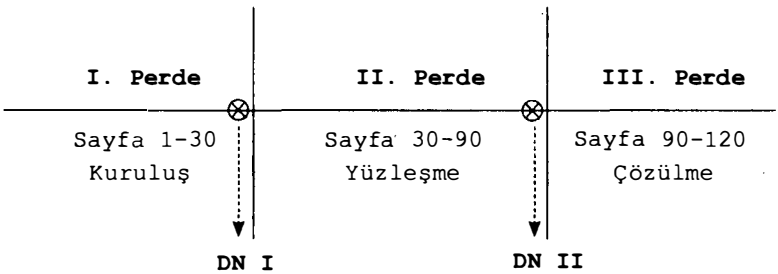
Nasıl inşa edeceğiz olaylar dizisini?

Baştan başlayalım. *Yapı kurmak* fiilinin, bir bina ya da köprü inşa etmek gibi, "bir şey inşa etmek ya da bir şeyleri bir araya getirmek" olduğunu hatırlayalım. *Yapı* ise "parçalar ile bütün arasındaki ilişki"dir. Her iki tanım da olaylar dizisinin inşasında işe yarar.

Şu ana kadar senaryo yazmak için gereken dört ana unsuru gözden geçirdik: Bitiş, başlangıç, Dönüm Noktası I ve Dönüm Noktası II. *Açılma* sözcüğünü yazmadan önce, senaryonuzun ilk sözcüğünü kaleme almadan önce bu dört şeyi bilmek zorundasınız.

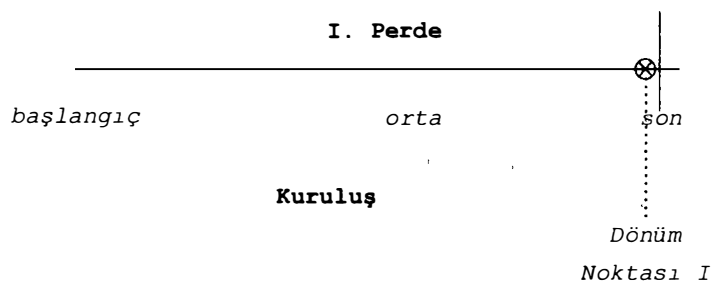
Peki ya şimdi?

Paradigmaya bakalım:



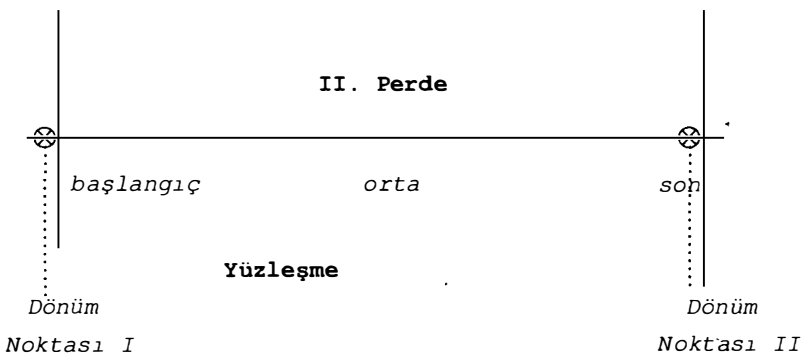
Ne görüyorsunuz? I. Perde, II. Perde, III. Perde. Başlangıç, orta ve son. Başlangıç, açılış sahnesi ya da sekansı ile başlayıp I. Perde'nin sonundaki Dönüm Noktası'na kadar devam ediyor. Orta, Dönüm Noktası I'in sonundan başlayıp Dönüm Noktası II'ye kadar devam ediyor. Son, Dönüm Noktası II'nin sonundan başlayıp senaryonun sonuna kadar devam ediyor. Her bir perde (Kuruluş, Yüzleşme, Çözülme) dramatik bağlam tarafından bir arada tutulan bir dramatik aksiyon *birimi* ya da *bloku.*

I. Perde'ye bakın:



I. Perde, senaryonun *başlangıcından* I. Perde'nin sonundaki *Dönüm Noktası*'na kadar devam eden dramatik (ya da komedi özelliğinde) bir aksiyon birimidir. Bir başlangıç ve son noktası vardır. Dolayısıyla, her ne kadar I. Perde bütünün (senaryonun) bir parçasıysa da kendi içinde bir bütünlük arz eder. Bütünlüklü bir aksiyon birimi olarak *başlangıç*'ın da bir başlangıcı, ortası ve sonu vardır. Senaryoya göre değişse de yaklaşık yirmi ya da yirmi beş sayfa tutar. Başlangıç'ın sonu *Dönüm Noktası I*'dir: Aksiyona çengellenip onun yönünü değiştiren, şimdiki durumda II. Perde'ye yönelten hadise, bölüm ya da olay. İçeriği yerli yerinde tutan dramatik *bağlam* ise *Kuruluş*'tur. İşte bu dramatik aksiyon birimi içinde hikâyenizi *kurarsınız*: *Ana karakteri* tanıtır, *dramatik önermeyi* (hikâyenin ne hakkında olduğunu) ortaya koyar ve ister görsel ister dramatik yolla *dramatik durumun* taslağını oluşturursunuz.

II. Perde de şöyle görünür:



II. Perde de, eksiksiz, bütünlüklü, dramatik (ya da komedi özelliğinde) bir aksiyon birimidir. Senaryonuzun *ortası* ve yoğun aksiyon içeren bölümüdür. Dönüm Noktası I'in sonunda başlar ve II. Perde'nin sonundaki Dönüm Nokta-

sı'na kadar devam eder. Yani bu *orta*'nın da bir başlangıcı, ortası ve sonu vardır.

Yaklaşık altmış sayfa uzunluğundadır ve II. Perde'nin sonundaki Dönüm Noktası da aşağı yukarı 80 ila 90 sayfa arasında cereyan ederek aksiyonun yönünü III. Perde'ye doğru çevirir. Dramatik bağlamı Çatışma'dır; bu aksiyon birimi içinde karakteriniz, dramatik gereksinimini karşılamasına mani olan sayısız engelle karşılaşır. Karakterinizin dramatik gereksinimini, ne istediğini bir kere belirlediğinizde artık gerekli engelleri yaratabilirsiniz ve böylelikle hikâyeniz, karakterinizin dramatik gereksinimini karşılamak için bu engelleri tek tek aşması haline gelir.

III. Perde, senaryonuzun sonudur ya da Çözülme...



Tıpkı I. ve II. Perde gibi, III. Perde de kendi içinde bir bütünlüğü olan dramatik (ya da komedi özelliğinde) bir aksiyon birimidir. Bu *son*'un da bir başlangıcı, ortası ve sonu vardır. Yaklaşık yirmi ila otuz sayfa uzunluğundadır, dramatik *bağlamı* ise Çözülme'dir. Çözülme, hatırlayın, "çözüm" anlamına gelir ve senaryonuzun sonundaki belli sahne ya da çekimleri değil, olaylar dizinizin çözümünü sağlayan şeyi işaret eder.

Her bir perdede, perdenin başlangıcından başlar ve perde sonundaki Dönüm Noktası'na ilerlersiniz. Bu, her

bir sahnenin başlangıçta başlayan ve Dönüm Noktası'nda biten bir *yönü*, bir gelişme çizgisi olduğu anlamına gelir. I. ve II. Perdelerin sonundaki Dönüm Noktaları, varış noktalarınızdır; senaryonuzu inşa ederken ya da yapısını kurarken gittiğiniz yer buralarıdır.

Senaryonuzu bu aksiyon birimleri üzerinden inşa edersiniz: Birinci, İkinci ve Üçüncü Perde.

Olaylar dizisini nasıl inşa edeceksiniz?

3x5'lik not kartları kullanarak.

Bir paket not kartı alın. Her bir sahne ya da sekansla ilgili fikrinizi ve yazarken size yardımcı olacak kısa betimlemeleri – beş ya da altı sözcükten fazla olmamak kaydıyla– bir karta not edin. Senaryonuzun her otuz sayfası için on dört karta ihtiyacınız var. On dört karttan fazlası, I. Perde için çok fazla malzemeniz olduğu anlamına gelir. On dörtten azı da yeterli malzemeniz olmadığı ve *Kuruluş*'u tamamlamak için birkaç sahne daha eklemeniz gerektiği anlamına gelir...

Örneğin, *Thelma ve Louise*'in I. Perde'sini yapılandırmak isteseydik kartlar şöyle görünürdü. *1. Kart*, Louise işte; *2. Kart*, Louise, Thelma'yı arar; *3. Kart*, Thelma Darryl'le beraber. Kocasına yapacağı geziyle ilgili bir şey sormaz; *4. Kart*, Thelma ve Louise çantalarını toplar; *5. Kart*, Louise, Thelma'yı alır; *6. Kart*, arabayla dağlara yolculuk; *7. Kart*, Thelma mola ister; *8. Kart*, Silver Bullet'ta yemek yiyip içki içerler; *9. Kart*, Harlan, Thelma'ya asılır; *10. Kart*, İçki içer, konuşurlar; *11. Kart*, Harlan ile Thelma dans eder, Thelma'nın midesi bulanır; *12. Kart*, Harlan, Thelma'yı dışarı çıkarır; *13. Kart*, Harlan, Thelma'ya tecavüz girişiminde bulunur; *14. Kart*, Louise, Harlan'ı öldürür.

Bu, aksiyonun basit bir özetidir senaryonun nasıl görüneceği değildir. Olaylar dizisinin serimlenmesinin bir

yoludur. Hikâyenizi inşa etmenizin, bir araya getirmenizin etkili bir yoludur.

Senaryoyu inşa etmenin senaryoyu *yazmaktan* farklı olduğuna dikkat edin. Bu ikisi farklı süreçlerdir. Bu nedenle her kart bir sahnedir, diyorum, senaryonuzu yazarken bu çelişki gibi görünse de.

Örneğin *Tetikçinin Gecesi*'nde, Max'in, annesini hastanede ziyaret ettiği sekansa bakın. Olaylar dizinizi kartlar üzerinde inşa ederken, "Max hastanede annesini ziyaret eder," diye yazabilirsiniz. Her ne kadar bunu bir karta yazmış olsak da senaryoda bu, tek bir fikir tarafından birleştirilmiş bir dizi sahneden oluşan başlı başına bir sekansa karşılık gelebilir. Filme bakarsanız, "Max annesini ziyaret eder," sekans olarak yazılmıştır: *Max ile Vincent hastaneye gelir; Max annesini ziyaret eder. Vincent, Max'in annesiyle tatlı tatlı konuşur. Max, Vincent'ın çantasını alıp kaçar; Vincent peşine düşer. Vincent, Max'in karşısına çıkar; Max kafa tutarcasına çantayı otoyola atar.* Bu yaklaşık olarak yedi sahnedir (filmde daha uzundur) ve bunların hepsi "Max annesini ziyaret eder," cümlesinden gelmektedir.

Diyelim ki karakterinizin göğüs ağrısı var ve hikâye onu hastaneye yönlendirecek. Bir kartın üzerine "Hastaneye gider," yazarsınız. Ancak bu kart senaryoya geçerken, tıpkı *Tetikçinin Gecesi*'nde olduğu gibi başlı başına bir sekansa dönüşebilir: Karakteriniz hastaneye gelir, doktorlar muayene eder, laboratuarda yapılması gerekenler yapılır; EKG ya da röntgen çekimi gibi tıbbi testler gerçekleştirilir; aileden biri ya da bir arkadaşı yanına gelir. Bir odaya ya da koğuşa yatırılabilir, doktorunu beğenmeyebilir, doktorlar durumunu yakınlarıyla değerlendirebilir; karakteriniz yoğun bakım birimine de alınabilir. Bunların hepsi kartlar üzerindeki birkaç sözcükten ibarettir: "Hastaneye gider."

Her ne kadar senaryo yazarken bir çelişki yaratacak gibi olsa da, her karta bir sahne... Akıl hocam Jean Renoir'ın söylediği gibi: "Kendimle mi çelişiyorum? Öyleyse çelişiyorumdur." Kartlara yazdığınızda "kartlara yazdığınızı," senaryo yazarken de "senaryo yazdığınızı" unutmamamız çok önemli. Biri elmadır, diğeri ise portakal.

Olaylar dizisini kartlarla inşa etmeniz hem kolay hem de çok işe yarayan bir yöntemdir. İstediğiniz kadar kart kullanabilirsiniz: *Genç Aslanlar* ve *Becket*'in uyarlamasını yapan Edward Anhalt, senaryoyu inşa etmek için elli iki kart kullanmıştı. Neden elli iki? Çünkü bir pakette elli iki kart vardı. Tina Fey, *Kötü Kızlar*'ı yazarken elli altı kart kullandı; *Gizli Teşkilat, Neşeli Günler* ve *Aile Komplosu*'nu yazan Ernest Lehman yaklaşık elli ila yüz kart kullandı; Frank Pierson, *Köpeklerin Günü*'nü on iki kartta yazdı; hikâyeyi sadece on iki temel sekans olarak dokudu.

Ben senaryonun yaklaşık otuz sayfası için on dört kart kullanılmasını öneririm. Bunun anlamı, I. Perde için on dört kart, II. Perde'nin ilk yarısı için on dört kart, ikinci yarısı için on dört kart ve III. Perde için on dört karttır. Neden on dört? Çünkü işe yarar. Yıllar içinde hem burada hem yurtdışında binlerce öğrenciye hocalık yaptıktan sonra bir yazarın kaç tane kart kullandığına bakarak I. Perde için gereğinden fazla malzemesi olup olmadığını söyleyebildiğimi fark ettim; garip, ama gerçek. Eğer on beş ya da on altı kartı varsa, hemen fazla yüklü, yani I. Perde için gereğinden fazla malzemesi olduğunu söyleyebilirim. Eğer on iki ya da on üç kart varsa, malzemenin cılız olduğunu söyleyebilirim; yazarın karakter, olay örgüsü, derinlik ve boyut bakımından senaryoyu etlendirmesi için birkaç sahneye daha ihtiyacı vardır. Bazen yazarlar on bir ya da on iki kart kullanır ve bana senaryo yazarken birkaç sahne ekleyeceklerini söylerler. Kimi zaman işe yarar bu, ama çoğu kez yaramaz.

Senaryo yazarken ve yazmayı öğretirken keşfettiğim tuhaf şeylerden biri de şu: Olaylar dizinizi inşa etmeniz için gereken sahne ve sekansları tasarlarken bu kartlar gerçekten de bir tür "ruhani" rehber haline geliyor. Bazen farklı renklerde kartlar kullanırım: I. Perde için mavi, II. Perde için yeşil ve III. Perde için sarı.

Kart kullanmak inanılmaz bir yöntemdir. Değişiklik yaparken, yeni şeyler ekler ya da çıkarırken son derece özgürsünüzdür. Bunları düzenleyebilir, sonra canınızın istediği gibi bir şeyler ekler ya da çıkararak bambaşka şekilde yeniden düzenleyebilirsiniz. Basit, kolay ve etkili bir yoldur; senaryonuzu inşa ederken size sınırsız hareket imkânı sağlar.

Bazen insanlar senaryolarını bilgisayarda bir akış taslağı biçiminde yazmak isterler. Bilirsiniz; 1, 2, 3, 4... Bu da işe yarar ama şahsen ben bunu kısıtlayıcı buluyorum. Aklınıza yeni bir fikir geldiğinde, sahnelerin yerini değiştirmek, değişik bir sırayla yeniden düzenlemek çok zor oluyor. *Final Draft* yazılımının altıncı ve yedinci versiyonlarında bir sahne kartı uygulaması var, program, kart üzerine yazıp istediğiniz biçimde düzenlemenize izin veriyor. Yine de ben elime kartları alıp karıştırmaktan hoşlanıyorum. Elimin altında kartların bulunması ve onları istediğim biçimde düzenleyebilmek, bana daha kolay geliyor. Ama siz, hangisi işinize yarıyorsa onu yapın.

Olaylar dizisini ilk oluştururken, senaryoda bulunmasını isteyeceğinizi düşündüğünüz her sahneyi not etmenizi öneririm. (*The Screenwriter's Workbook*'ta [Senaristin Alıştırma Kitabı] bu konuda daha çok bilgi bulabilirsiniz.) Sadece sahneyi tanıtacak birkaç sözcük yazın ve serbest çağrışım yoluyla, bir düzen gözetmeden öylece bir yere koyun. Nasıl olsa başlangıç noktasını, Dönüm Noktası I'i biliyorsunuz: 1. ve 14. kartlar. Bu demektir ki elinizde za-

ten iki kartınız var. I. Perde'nin aksiyon hattını oluşturmak için sadece on iki karta daha ihtiyacınız var.

Gelin, her bir perde için dramatik *bağlam* yaratıp sonra da *içerik* belirleyerek bir olaylar dizisi inşa etme alıştırması yapalım.

Daha önce Newton'ın Üçüncü Hareket Yasası'ndan bahsetmiştim: "Her etkiye (aksiyon) karşılık, ona eşit ve zıt yönde bir tepki (reaksiyon) vardır." Nesnelerin fiziksel doğasıyla ilgili ne kadar da basit bir anlayış; ama bu anlayışa erişmek altı yüzyıldan uzun sürdü. Bu ilke, senaryo inşa ederken de geçerli. İlk olarak ana karakterinizin *dramatik gereksinimini* bilmek zorundasınız. Ana karakterinizin senaryonuz boyunca elde etmeye, ulaşmaya, kazanmaya çalıştığı şey nedir? Bu ilke tek tek sahnelere de uygulanabilir. Karakterinizin dramatik gereksinimini bir kez saptadığınızda bu gereksinimin karşısına engeller de yaratabilirsiniz.

Tekrar söyleyeceğim: Drama, çatışma demektir. Çatışma olmazsa aksiyonunuz olmaz. Aksiyonunuz yoksa karakteriniz olmaz; karakteriniz yoksa hikâyeniz olmaz. Ve hikâyeniz yoksa bir senaryonuz da yoktur.

Karakterin esası aksiyondur; aksiyon karakterdir. Film davranıştır, evet, kişinin yaptığı şeydir; ille de ne söylediği ya da kim olduğu değil.

Bir aksiyon-reaksiyon dünyasında yaşıyoruz. Eğer araba kullanırken (aksiyon) bir araba önünüzü keserse ya da önünüze çıkarsa ne yaparsınız (reaksiyon)? Küfredersiniz genellikle. Öfkeyle kornaya basarsınız. Şoförü önünüzden uzaklaştırmaya çalışır, onun dibine kadar sokulursunuz. Yumruğunuzu sıkar, homurdanır, gaza basarsınız! Bu tamamıyla diğer şoförün önünüzü kesme *aksiyonuna* karşı bir *reaksiyondur*. Aksiyon-reaksiyon; evrenin yasasıdır bu. Karakteriniz senaryonuzda bir *aksiyonda bulunursa* biri ya da bir şey öyle bir biçimde *reaksiyon gösterir* ki, karak-

teriniz buna yine *reaksiyon gösterir*, böylelikle başka bir reaksiyon doğuracak *yeni* bir aksiyon yaratır.

Karakteriniz bir *aksiyonda bulunur* ve biri *reaksiyon gösterir*. Aksiyon-reaksiyon, reaksiyon-aksiyon –hikâyeniz her zaman her bir perdenin sonundaki o Dönüm Noktası'na doğru hareket eder.

Pek çok hevesli ve deneyimsiz senaristin senaryosunda karakterlere bir şeyler olur ve sonuç olarak karakterler her zaman dramatik gereksinim üzerinden *aksiyona geçmek* yerine, durumlarına *reaksiyon gösterirler*. Bu olduğunda ana karakter sayfadan kayboluverir. Bu da senaryo yazımı sürecinde temel bir probleme dönüşür. Karakterin esası *aksiyondur*, karakteriniz sadece *reaksiyon* göstermemeli, *aksiyonda bulunmalıdır*. Bir kere daha; o yaptığı şeydir, söyledikleri ya da kim olduğu değil. Bu daha ilk sayfadan, ilk kelimeden itibaren ortaya konmalıdır.

Bu noktada iyi bir örnek *Medusa Darbesi*'dir; Jason Bourne'un (Matt Damon), sürekli birilerinin onu öldürme girişimine durmadan reaksiyon gösterdiği bölüm. Kendisini kimin, neden öldürmek istediğini bilmez. Saldırılara *reaksiyon gösterir*, sonra saldırıya geçer; dolayısıyla aktif hale gelmeden önce reaktiftir. Benzer bir durum *Mançuryalı Aday*'da da (Daniel Pyne ve Dean Georgaris) söz konusudur. Burada Denzel Washington, tetikleyici hadiseye, filmin açılışındaki pusuya reaksiyon gösterir. Sonra, sürekli aynı rüyayı görmeye başladığı zaman, hâlâ *reaksiyon göstermektedir*; ama bu durum onu kendisine ve ekibindekilere ne olduğunu anlamak üzere hareket geçirir: Onun dramatik gereksinimidir bu. Artık *aktif* hale gelmiştir. Bir şeyler *yapmaktadır*. *Akbabanın Üç Günü*'nde (Lorenzo Semple and David Rayfiel), Joe Turner (Robert Redford), Manhattan'daki bir CIA biriminde okuyucudur. I. Perde onun çalışma rutinini kurar. O gün

çalışma arkadaşlarına öğle yemeği alma sırası Joe'dadır. Yağmur yağmaya başlar, o da arka kapıdan çıkıp ara sokaklardan restorana gider. Döndüğünde herkes ölmüştür, öldürülmüştür. Bu, I. Perde'nin sonundaki Dönüm Noktası'dır. Turner *reaksiyon gösterir*: CIA'i arar; kendisine tanındığı yerlerden, özellikle de evinden uzak durması söylenir. O gün işe gelmeyen bir çalışma arkadaşının ölüsünü bulur; nereye gideceğini, kime güveneceğini bilemez haldedir. Duruma *reaksiyon göstermektedir*. Higgins'i (Cliff Robertson) arayıp arkadaşı Sam'in (Walter McGinn) kendisini alıp karargâha getirmesini istediğini söylediğinde *aksiyona geçmiştir*. Buluşma ters gider ve Sam vurulur. Karargâha gidemeyince, Turner silah zoruyla Kathy'yi (Faye Dunaway) kaçırıp kadını, kendisini evine götürmesi için zorlayarak *aksiyona geçer*: Dinlenmesi, kafasını toplaması ve nasıl bir aksiyona geçeceğine karar vermesi gerekmektedir.

Aksiyon, bir şey *yapmak*; *reaksiyon* karakterlerin başına bir şey gelmesini sağlamaktır.

Esaretin Bedeli'nde Andy, karısını ve âşığını öldürmekten suçlu bulunur ve iki kez müebbet hapis cezasına çarptırılmış olarak Shawshank Cezaevi'ne gönderilir. Oraya geldiğinde içerideki hiyerarşiye uymayı öğrenmesi gerekmektedir. Hücresindeki ilk gecesinde, bir başka mahkûm kendi durumuna *reaksiyon gösterir*; sinir krizi geçirir ve masum olduğunu haykırarak ağlar. Mahkûm hücresinden çıkarılır ve gardiyanlar tarafından acımasızca dövülür. Ölür. Bir *aksiyonda bulunmuş* ve sonucunda hayatını kaybetmiştir.

Kısa bir süre sonra, Andy duştayken, kendilerine "kız kardeşler" diyen bir grup ona sataşır. Andy onları savuşturur ama o andan itibaren hedef haline gelir. Acımasızca dövülür, tecavüze uğrar; kendini elinden geldiği kadar

savunmaya çalışırken hiçbir şey söylemez, susar. Sadece duruma reaksiyon göstermektedir.

Dönüm Noktası I'e kadar hiçbir şey yapmaz ya da söylemez. Burası, Red'e yaklaşıp, "Senin her şeyi tek başına halleden birisi olduğunu duydum," dediği noktadır. Bu, ilk kez konuştuğu andır; aksiyona geçtiği an. Bu konuşmaya bağlı olarak ikisi arasında bir bağ kurulur, artık karşılıklı bir destek sistemi devrededir.

Aksiyon, reaksiyon; aynı madalyonun iki yüzü.

İyi bir senaryo daha ilk sayfadan, ilk sözcükten itibaren kurulur. I. Perde, hikâyenin ana unsurlarının dikkatle örülmesi ve ortaya konmasının gerektiği bir aksiyon birimidir; bu birimde hadiseler ve olaylar doğrudan I. Perde'nin sonundaki Dönüm Noktası'na, yani hikâyenin gerçek başlangıcına yönelmelidir.

Senaryo doğru kurulmamışsa, daha hızlı ilerlemesi için olaylar dizisine yeni karakter ve olaylar eklemek gibi belirli bir eğilim vardır. Geçenlerde, ilk on sayfasında on beş karakterin tanıtıldığı bir senaryo okudum. Hikâyenin *kim* ve *ne* ile ilgili olduğunu anlamadım. Hikâye, aksiyonun dokusuna nüfuz etmeden yüzeyinde kayıyor gibiydi, bu da onu basmakalıp, uyduruk ve tahmin edilebilir kılıyordu.

Peki bu neden oluyor? Bütün seyahatlerim ve öğretmenlik deneyimimden anladığım kadarıyla, pek çok yazar yeterince hazırlık yapmadan senaryo yazmaya başlıyor. Bir an önce yazmaya başlamak konusunda o kadar istekliler ki, aksiyon ve karakterler arasındaki ilişkileri keşfetmek ve kurmak için kendilerine yeterince zaman tanımıyorlar. Dolayısıyla, ellerindeki bilgi kırıntısıyla başlayıp I. Perde boyunca yollarını bulmaya çalışıyorlar. Zamanlarının çoğunu hikâyenin *gerçekten* ne ile ilgili olduğunu ve bir sonraki adımda ne olacağını bulmaya harcıyor, bu yüzden de birinci perdenin içine olabildiğince bol hikâye noktası

yığıyor ve böylelikle hikâyenin kendini ortaya çıkarmasını umuyorlar.

Bu işe yarayan bir yöntem değildir. Tohumlar atılmış olabilir ama işlenmemiş, sulanmamış ve beslenmemiştir. Böylece yazar, hikâyesini ilk on sayfada anlatır, sonra da kaybolur; bir sonraki adımda ne yapacağını bilemez.

Hazırlık ve araştırma, senaryo yazım süreci için esastır. *Ana karakterin* kim olduğunu, *dramatik önermeyi* (hikâyenin ne ile ilgili olduğunu), *dramatik durumun* (aksiyonu çevreleyen gelişmelerin) ne olduğunu bilmek ve net olarak tanımlamak, yazarın sorumluluğudur. Hikâyenizi yeterince iyi bilmiyorsanız, gerekli araştırmaya zaman ayırmadıysanız olaylar dizisini çalışır hale getirmek için hadiseler ve olaylar ekleme riskine girersiniz, bu da hikâyenin anlatı dokusunu çarpıtır, yaptığınız dolgu hiçbir işe yaramaz.

Bazen olaylar dizisi cılız olduğu için sorun yaşanır ve olay örgüsüne eklemeler yapmak gerekir. Ama çözüm daha çok karakter yaratmak ya da senaryoya ilginç olaylar eklemek değildir. Daha çok olay ya da aşılması gereken engel yaratmak, sorunun çözümü değildir; sorunu daha da çözülmez hale getirir bu.

Bu sıkıntının izini sürdüğümüzde çoğunlukla yazarın senaryoya hızlı ve kışkırtıcı bir giriş yapma dürtüsüne varırız. İzleyicinin ve okurun dikkatini yakalamak için elinizde sadece on sayfa olunca, karakterleri, bunların birbirleriyle ilişkilerini, karşılaştıkları engelleri dramatik aksiyon biriminin bu ilk on sayfasına yığma eğilimi görülür.

Bu hem çok fazla hem de çok erkendir. Daha fazla, ille de daha iyi değildir. *Esaretin Bedeli*, *Yüzüklerin Efendisi*, *Zafer Yolu*, *Amerikan Güzeli*, *Anam Da!*, *Thelma ve Louise* ile *Kuzuların Sessizliği* gibi muhteşem senaryolara bakarsanız, olaylar dizisinin ana unsurlarının, dramatik aksiyonun ilk on sayfalık birimi içinde ya kurulmuş oldukları-

nı ya da onlara göndermede bulunulduğunu görürsünüz. Dramatik unsurlar basit ve doğrudandır. İşte bu nedenle I. Perde'nin bağlamı Kuruluş'tur.

Esaretin Bedeli, Andy'nin hapishane hayatıyla ilgilidir ve açılış sekansında, tetikleyici hadisede, hapse girmesinden önce karısı ile âşığının öldürülmesini, yargılanmasını ve mahkûm olmasını kurarız. Neden hapishaneye gönderildiğini, ne *suç* işlediğini bilmek zorundayızdır. Olaylar dizisinin üç parçası –cinayet, duruşma ve hüküm– parlak bir şekilde iç parçası geçirilmiştir; bu sayede cinayeti gerçekten işlediğini görmesek de mahkûmiyetine yol açan olayları *görürüz*.

Pek çok senarist böyle bir hikâyeye diyalog perspektifinden yaklaşabilir. Andy'nin hapishaneye girmesiyle başlayıp başına gelenleri Red'e küçük parçalar halinde anlatması yoluna gidebilirler. Red dış sesle bize bilgi verirken, Andy hapishaneye ait biri gibi görünmez. "Parkta gezinen gamsız, endişesiz biri gibidir" hapishanede dolaşırken. Birlikte oldukları ilk birkaç sahnede Andy, Red'e karısının öldürülmesini kuşatan olayları anlatabilir. Hikâyenin kuruluşu bakımından bu yaklaşım işe yarayabilir, ama eğilim *ortaya koymak* yerine, *açıklama yapmak* yönündedir.

Apollo 13'te (William Broyles Jr. ve Al Reinert) ilk on sayfa, durumu ortaya koymak için gereken bütün anlatı hatlarını kurar. *Apollo 1*'deki üç astronotun ölümüne neden olan yangının haber görüntülerini gösterdikten sonra senaryo, Neil Armstrong'un ayda yürüyüşünün izlendiği, parti benzeri, dostane bir toplantıyla açılır. Birkaç sözcükte oradakilerin NASA'nın yürürlükteki programında görevli astronotlar olduklarını ve Jim Lovell'ın (Tom Hanks) hayalinin de aya ayak basmak olduğunu öğreniriz. Birkaç sayfa sonra, Lovell'ın karısının onun tekrar uzaya gitme-

siyle ilgili derin endişesi de dahil, bilmemiz gereken her şeyi biliyoruzdur.

Tetikleyici hadise 10. sayfada gelir; Lovell eve gelir ve uzay görevinin ilk programlanan tarihten daha önce gerçekleşeceğini söyleyerek ailesine sürpriz yapar. (İlk başlarda, Lovell'ın NASA yetkililerinden görevi alışını gösteren bir sahne yazılmış, ama her şeyi yavaşlattığı için çıkarılmıştır.)

Görevi aldıktan sonraki on sayfa, Jim'in eğitimine ve hazırlıklarına odaklanır, bu sayede biz de gerçek astronotların nasıl hazırlık yaptıklarını görebiliriz. Dönüm Noktası I, aracın uzaya fırlatılmasıdır.

Apollo 13, ilk sözcükten, ilk sayfadan başlayarak hem aksiyon hem diyalog sayesinde karakter ve hikâyenin kurulduğu klasik senaryo yazımına mükemmel bir örnektir. Senaryo rahatlıkla Lovell ile ekibinin, uçuşun erkene alındığına ilişkin bilgilendirilmesi sahnesiyle başlayabilirdi ve eğer böyle yazılsaydı, pek çok açıklayıcı bilgi ilk on sayfalık dramatik aksiyon birimi içinde ortaya konmak zorunda kalacaktı.

Jane Austen'ın 19. yüzyıl tarihli romanından uyarlanan *Aşk ve Yaşam*'da (Emma Thompson), gereğinden fazla bilgiyi gereğinden erken vermek çok kolay olurdu. Arka plandaki hikâye; Dashwood ailesinin birbirleriyle ilişkileri, babanın ölümü, bu ölümün üç kız kardeşi nasıl etkilediği ilk birkaç sayfada kurulabilirdi, ama bu I. Perde'de gereğinden fazla bilgi bulunması demek olurdu. Öte yandan, hikâyenin doğru kurulabilmesi için bu bilgilere gerek de vardı.

Peki Emma Thompson nasıl halletti bunu? Dış ses sayesinde aile hakkında bilgi aldık, babayı ölüm döşeğinde gördük ve ailenin servetinin otomatik olarak oğula kalacağını öğrendik. Oğlun da ölmek üzere olan babasına, üç kız kardeşine sahip çıkacağı sözünü verdiğini gördük. Ancak

cenazenin ardından, oğlun karısının mirasla ilgili planları olduğunu öğrendik.

Bu, ilk on sayfa için gereğinden fazla bir bilgidir. Ama hem anlatıyla, hem de görüntülerle kurulmuştur, böylece babanın dul eşinin de, üç kızının da tam anlamıyla açıkta kaldıklarını görürüz. I. Perde'nin geri kalanı, ailenin bu durumla nasıl başa çıkacağı ile ilgilidir ve sahne sahne bunun nasıl olduğunu izleriz. Kızların evlenmesi gerekmektedir çünkü o dönemde kadınların gözetilmeleri için kocalarına ihtiyaçları vardır. Elinor (Emma Thompson) ile Edward (Hugh Grant) arasındaki muhtemel birleşme gerçekleşmeyince ,kızlar evi erkek kardeşlerine bırakıp taşraya taşınırlar. Dönüm Noktası I.

Eğer bütün bu arka plan bilgisi diyaloglarla verilseydi, hikâyede çok fazla açıklama olacaktı. Hikâye lafa boğulacak, karakterler edilgen ve tepkisel kalacak, sahneler uzun ve açıklama amaçlı olacaktı, bunun sonucunda da anlatı aksiyonu hikâyeyi ileri taşımayacaktı.

Olaylar dizisini dramatik aksiyon birimleri halinde inşa edin. I. Perde ile başlayın. Eksiksiz bir dramatik aksiyon birimi olarak I. Perde'nin hikâyesi, açılış sahnesi ya da sekansıyla başlar ve perde sonundaki Dönüm Noktası'nda biter. Gelin, bilgisayarda tezgâhlanan bir dümen yüzünden Wall Street'te çalıştığı şirketin bir milyon dolarını zimmetine geçirmekle suçlanan Colin'le ilgili bir hikâye yaratalım. Senaryo boyunca Colin gerçek suçluyu arasın, bulsun ve adalete teslim etsin.

3x5'lik kartları alın. Her bir karta birkaç sözcük ya da tanımlayıcı ifadeler yazın. İlk kartta tetikleyici hadiseyi yaratmak istiyoruz; o halde 1. Kart'a "özel efektler bilgisayar sekansı" yazalım. Burası tezgâhın, dümenin gerçekleştiği yer. Ardından, 2. Kart, "Colin işe gider." 3. Kart, "Colin ofise varır." 4. Kart, "Colin iştedir." 5. Kart, "Büyük sermaye

hisseleriyle ilgilenir." 6. Kart, "Colin müşteriyle buluşur." 7. Kart, "Colin karısı/kız arkadaşıyla keyif yapıyor ya da bir partide." 8. Kart, "Ofis – 1 milyon doların zimmete geçirildiği ortaya çıkar." 9. Kart, "Üst düzey yöneticilerle acil durum toplantısı." 10. Kart, "Polis incelemesi." 11. Kart, "Basın durumu öğrenir." 12. Kart, "Colin gergin, –zimmete geçirilen para kendi hesabında çıkar." Sonra ne olur? 13. Kart, "Colin polis sorgusunda." Peki bundan sonra ne olur? 14. Kart, Dönüm Noktası I, "Colin zimmetine para geçirmekten tutuklanır."

Başlangıçtan itibaren hikâyenizi adım adım, sahne sahne, I. Perde'nin sonundaki Dönüm Noktası'na kadar inşa edin: "Colin zimmetine para geçirmekten tutuklanır." Yapboz oyununu tamamlamak gibidir bu.

On dört kart üzerinde, I. Perde'deki dramatik aksiyonun akışını Dönüm Noktası I'in sonuna kadar belirlediniz. I. Perde için yazmanız gereken kartları tamamladığınızda elinizde ne olduğunu gözden geçirin. Sahne sahne, kartların üzerinden geçin. Defalarca yapın bunu. Çok geçmeden belirli bir aksiyon akışı yakalayacak, okumayı kolaylaştırmak için sağda solda birkaç sözcük değişikliği yapacaksınız. Olaylar dizisine aşina olacaksınız. Kendinize ilk perdenin, *Kuruluş*'un hikâyesini anlatacaksınız.

Kartlarınızı bitirdiğinizde birkaçının fazla olduğunu görürseniz üzülmeyin. Bunun yerine bu birkaç karttaki aksiyonu tek bir kartta toplayabilir misiniz, ona bakın; bu sayede olaylar dizisindeki hadiseler arasında köprüler kurabilir, onları tutarlı bir bütünlüğe kavuşturabilirsiniz. Kartlarla oynamaktan korkmayın. Doğru sırada olduklarını hissedene kadar istediğiniz gibi düzenleyebilirsiniz. Baştaki sıralamanıza bağlı kalmak zorunda değilsiniz; ihtiyacınıza yanıt verene kadar tekrar tekrar bozup yeniden sıralayabilirsiniz. Kartlar sizin için. Onları hikâyenizi inşa

etmek için kullanın; böylece her zaman nereye gittiğinizi bilirsiniz. Nasıl yazacağınız üzerine düşünmeyin, sadece hikâyenin organizasyonuna ve akışına odaklanın.

I. Perde için yazdığınız kartları tamamladığınızda bunları ardışık düzende bir panoya asın ya da yere yayın. Başlangıcından I. Perde'nin sonundaki Dönüm Noktası'na kadar hikâyeyi kendinize anlatın. Tekrar tekrar yapın bunu, çok geçmeden hikâyeyi yaratıcı sürecin kumaşına dokumaya başlayacaksınız.

Aynı şeyi II. Perde için yapın. II. Perde'nin dramatik *bağlamı*, hatırlayın, *Yüzleşme*'dir. Karakteriniz hikâye boyunca *dramatik gereksinimi* sıkı sıkıya ortaya konmuş olarak ilerliyor mu? Dramatik çatışma oluşturmak için karakterin engellerini daima aklınızda tutmalısınız.

Kartları bitirdiğinizde, I. Perde'deki süreci tekrar edin; II. Perde'nin başlangıcından sonundaki Dönüm Noktası'na kadar kartlara bakın. Serbest çağrışıma izin verin, bırakın gelsin fikirler, onları kartlara yazın ve tekrar tekrar üzerinden geçin.

II. Perde'nin başlangıcından muhtemel Hikâye Dönümü Noktası'na kadar on dört kart kullanın. Hikâye Dönümü, bir hikâye gelişim noktasıdır; yani altmışıncı sayfa civarında cereyan eden bir hadise, bölüm ya da olaydır. Bu bir sahne, bir sekans, önemli bir olay, bir kavrayış ya da bir diyalog olabilir. İşlevi, hikâyeyi ileriye doğru hareket ettirmektir. (Bu konuda *Senaristin Alıştırma Kitabı'nda* daha çok şey bulabilirsiniz.) Ardından, sizi bu Hikâye Dönümü noktasından II. Perde'nin sonundaki Dönüm Noktası'na götürecek on dört kart daha kullanın. Bunun da ardından, III. Perde'de olaylar dizisini on dört kartta çözüme ulaştırabilirsiniz. Bırakın olaylar dizisi size yol göstersin.

Kartları yere serin. İnceleyin. Hikâyenizin gelişme örgüsünü belirleyin. Nasıl işlediğine bakın. Hiçbir şeyi değiş-

tirmekten korkmayın. Bir keresinde, mülakat yaptığım bir film editörü önemli bir yaratıcı ilkeden bahsetmişti bana. "Hikâyenin bağlamı içinde," demişti, "deneyip de *işe yaramadığını* gördüğünüz şeyler size daima *neyin işe yaradığını* söyleyecektir."

Sinemada temel bir kuraldır bu. En iyi sinemasal anların çoğu tesadüfen bulunmuştur. İlk denemede işe yaramamış bir sahne *denemesi*, sonunda neyin *işe yarayacağını* söyleyecektir size.

Hata yapmaktan korkmayın.

Peki, kartlara ne kadar zaman ayırmanız gerekir?

Birkaç gün, bir haftadan fazla değil. Kartları belirlemek benim birkaç günümü alıyor. I. Perde üzerinde aşağı yukarı bir gün harcıyorum, yaklaşık dört saat. II. ve III. Perde üzerinde de bir gün harcıyorum.

Sonra onları panoya asıyor ya da yere yayıyorum, artık çalışmaya hazırım. Hikâyeyi, ilerleyişini, karakterleri tanıyıp kendimi rahat hissedinceye kadar günlerce kartların üzerinden geçerim. Bu da günde kartlarla geçen iki ila dört saat demektir. Kartları sürekli karıştırarak perde perde, sahne sahne, hikâye boyunca gezinirim, bir yerde bir şey denerim, I. Perde'den bir sahneyi II. Perde'ye, II. Perde'den bir sahneyi I. Perde'ye koyarım. Kart yöntemi o kadar esnektir ki, istediğiniz her şeyi yapabilirsiniz ve işe yarar!

Kart sistemi senaryonuzu inşa etmede size en yüksek seviyede hareketlilik sağlar. Kendinizi yazmaya hazır hissedene kadar tekrar tekrar kartların üzerinden geçin. Yazmaya ne zaman başlayacağınızı nasıl bileceksiniz? Bilirsiniz; hissedersiniz çünkü. Yazmaya hazır olduğunuzda, yazmaya başlarsınız. Hikâyenizden emin olursunuz, ne yapmanız gerektiğini bilirsiniz ve belirli sahnelerin görsel imgeleri zihninizde canlanmaya başlar.

Kart sistemi hikâyenizi yapılandırmanın tek yolu mudur?

Hayır. Çeşitli yolları vardır bunun. Bazı yazarlar bilgisayarda sahne dizisinin bir listesini çıkarır ve numaralandırırlar: (1) Bill ofisinde; (2) Bill, John'la bir barda; (3) Bill, Jane'i görür; (4) Bill bir partiye gitmek için yola çıkar; (5) Bill, Jane ile tanışır; (6) Bill ve Jane birbirlerinden hoşlanır ve partiden birlikte çıkmaya karar verirler. Daha önce de söylediğim gibi, bu yöntemi tavsiye etmiyorum çünkü sahneleri düzenleme ve yeniden düzenleme konusunda yeterince özgürlüğünüz olmuyor.

Başka bir yol da *tretman* –içinde küçük diyalogların da yer aldığı, hikâyenizde ne olduğunu anlatan bir *açıklayıcı sinopsis*– yazmaktır. Bir tretman dört ila yirmi sayfa arasında olabilir. Özellikle televizyonda, hikâyenizin olay örgüsü gelişimini sahneler halinde, detayıyla aktardığınız bir *akış* da olabilir. Akışta diyalog şarttır ve uzunluğu da ne yazdığınıza bağlı olarak –ister sitcom, ister bir saatlik bölümlerden oluşan bir dizi ya da haftanın filmi olsun (en azından bu kitabın yazıldığı sırada geçici olarak rafa kaldırılmış bir form bu)– yirmi sekiz sayfadan altmış sayfaya kadar değişebilir. Bütün bunlar da hayata göre değişir. Sonuçta, akışlar ya da tretmanlar otuz sayfadan uzun olmamalıdır. Neden biliyor musunuz?

Çünkü yapımcının dudakları yorulur.

Bu eski bir Hollywood şakasıdır, ama doğruluk payı da yüksektir.

Hangi yöntemi kullanırsanız kullanın, artık hikâyenizi kartlarla anlatma aşamasından senaryo olarak yazma sürecine geçmeye hazırsınız.

Girişten bitişe kadar hikâyenizi biliyorsunuz. Hikâyenin ilerleyişi zihninizde bütün netliğiyle dururken, baştan sona yağ gibi akmalı artık; sizin de tüm yapmanız gereken

kartlara bakmak, gözlerinizi kapatmak ve hikâyenin ortaya çıktığını görmektir.

Artık tek yapmanız gereken, yazmaktır!

I. ve II. Perdelerin sonundaki Dönüm Noktalarını, bitişi ve açılışı belirleyin. İsterseniz değişik renklerde, 3x5'lik kartlar edinin ve senaryonuzun açılışını yazarak başlayın. Serbest çağrışıma izin verin. Aklınıza bir sahne için ne geliyorsa kartlara yazın. Perdenin sonundaki Dönüm Noktası'na doğru inşa edin onları.

Denemeler yapın. Kartlar sizin içindir; onları hikâyeniz için kullanmanızı sağlayacak kendi yönteminizi bulun.

Yapın!

13
Senaryonun Biçimi

"Bazen doğa yasaları o kadar basittir ki, onları görmek için bilimsel düşüncenin karmaşıklığının üstüne çıkmamız gerekir."

–Richard Feynman
Nobel Ödüllü fizikçi

Yıllar önce, yedi haftalık senaryo yazım atölyelerimden birini yapıyordum; *NBC* akşam haberlerinin önde gelen muhabirlerinden biri de katılanlar arasındaydı. NYU'dan mezun olmuş, Stanford'dan ileri gazetecilik derecesi almış, seçtiği kariyerin basamaklarını tırmanarak becerikli ve usta bir gazeteci olmak için çalışmıştı. Söylediğine göre, bana gelmesinin nedeni gazetecilik becerilerini senaryo yazım kariyeri için kullanmaktı. Bazıları ulusal haber kanallarında yayınlanmış, çok sayıda haberi olduğunu söyleyerek devam etti. Senaryolarının başarılı ve kârlı olacağına güveni tamdı. Her şeyi hesaplamış gibiydi: Senaryoyu yazacak, sektördeki "doğru insanlar"a (her kimse *onlar*) ulaşması için bağlantılarını kullanacak, büyük bir para karşılığı da satacak ve... neyse, gerisini hepimiz biliyoruz. Hollywood rüyası.

Herkes senarist olmak istiyor.

İlk birkaç haftada bu kişinin son derece yetenekli olduğunu fark ettim; çok çalışıyordu ve disiplinliydi. Ve evet, düzgün uygulanırsa iyi bir senaryo haline gelebilecek iyi bir fikri de vardı.

Ama bir pürüz vardı: "Düzgün uygulanırsa."

Senaryo yazmak, ama senaryoyu kendi bildiği gibi yazmak istiyordu; *kendi yöntemiyle*, sektörde profesyonelce yapıldığı biçimiyle değil.

Profesyonel bir haberci olduğu için en iyi bildiği ve kendisini en rahat hissettiği formu kullanarak yazmaya karar vermişti. Senaryoyu bir "haber formatı"nda yazmak istiyordu. Bu, sahne tanımlamaları ile açıklamaların sayfanın sol boşluğuna, görsel tanımlamalar ile sinyallerin ise sağ boşluğa yazılacağı anlamına geliyordu. Diyaloglarını, oyun yazarları gibi sol tarafa yazdı. Doğru bir senaryo formu olmadığı aşikârdı; haber dünyasında doğru olabilirdi ama film sektöründe değildi.

İlk sayfalarını verdiğinde, ciddi bir sorunla karşı karşıya olduğunu biliyordum. Kâğıt üzerinde hikâyenin boyutunu görsel olarak da, duygusal olarak da yakalayamıyordu. Format sorun yaratıyordu. Ona başa dönmesini ve hikâyesini uygun senaryo formunda yazmasını önerdim. Hikâyeyi istediği gibi anlatmasına engel olacağı gerekçesiyle önerimi geri çevirdi. Kendi kendine dersini alacağını düşünerek hiçbir şey söylemedim. Haber formunda yazmaya devam etti, ben de yazdığını senaryo formuna aktarırken sorun çıkacağını söylemeye devam ettim. Bana inanmamıştı, yazdığı sayfaları senaryo formatına aktarırken herhangi bir zorluk olmayacağını söyledi ısrarla. Bir an birbirimize baktık ve o an, hayalinin Hollywood'un gerçekliğine çarpacağını gördüm. Böylece, bir alıştırma olarak, birinci perdeyi bitirdiğinde ondan yazdığını senaryo formatına aktarmasını istedim. Nasıl olsa yapması gerekecekti, o halde şimdi de yapabileceğini söyledim.

Birkaç gün boyunca ondan bir haber alamadım, sonra beni aradı ve bir haber için şehir dışına gitmesi gerektiğini söyledi. Konuşmamız sırasında elimden geldiğince yürek-

lendirip desteklemek amacıyla, senaryo yazımının nasıl gittiğini, bir sorun yaşayıp yaşamadığını sordum. Sustu, tereddüt etti, kem küm etti. Gerçeği anladığını hissettim. Senaryoların belli bir formu vardır; yazdıklarınızı bir noktada doğru forma aktaracağınızı düşünerek bunu dikkate almazsanız size, hikâyenize ve özellikle de senaryonuza yararı olmayacaktır. Sonuç olarak senaryo formu, senaryo formudur; tıpkı kayanın sert, suyun ıslak olması gibi.

Sonraki hafta muhabirden haber alamadım, ama daha sonraki bir derste bana yazdığı sayfaları gösterdi. Okumama izin vermekle ilgili bazı şüphe ve çekinceleri olduğunu görebiliyordum, okuduktan sonra da nedenini anladım. Aksiyon hattı yoktu, hikâye kopuk kopuktu, görsel yanı biraz donuk ve sıkıcıydı. Olmamıştı ve o da bunun farkındaydı. Ne yazmak istediğini biliyor, ama bunu *nasıl* yapacağını bilmiyordu. Fiyasko olmuştu sonuç. Senaryo formu, hikâyesini istediği gibi anlatma yetisinin önüne engel çıkarmıştı. Bu kadarı yetti ona. Daha sonra derse hiç gelmedi ve o senaryoyu bitirip bitirmediğini bugüne kadar öğrenemedim.

Peki, kıssadan hisse... Yapmak istiyorsanız doğru bir biçimde yapın. Muhabir bir senaryo yazmak istedi, ama buna uygun formu öğrenmeyi reddetti. Senaryo formu emsalsiz ve kesindir. Çok yalın ve çok zordur. Niçin?

Genel varsayımlardan bazılarına bir bakın. Bunlardan ilki ve en yaygın olanı, senaryo yazarken yönetmen ve diğerleri nasıl çekileceğini anlasın diye kamera komutlarını koymanın, yazarın sorumluluğu ("sizin sorumluluğunuz" diye okuyun) olduğudur.

Yanlış.

Yazarın sorumluluğu senaryoyu yazmak ve okura sayfaları çevirttirmektir; bir sahnenin ya da sekansın nasıl çekilmesi *gerektiğini* belirlemek değil. Yönetmene, görün-

tü yönetmenine ve editöre işlerini nasıl yapacaklarını söylemeniz gerekmiyor. Sizin işiniz senaryo yazmak ve onlara yeteri kadar görsel bilgi vermek ki onlar da yazdıklarınıza duygulu, net, içgörüyle donatılmış, güçlü görsel ve dramatik aksiyon barındıran, "ses ve öfke" dolu bir hayat versinler.

Okura, senaryonuzu okumamak için mazeret vermeyin.

Senaryo formu işte tamamen bununla, profesyonel *olan* ve *olmayan* senaryo ile ilgilidir. Okur olarak daima senaryoyu okumamak için mazeret ararım. Dolayısıyla, doğru olmayan formatta bir senaryo gördüğüm zaman hemen kararımı veririm: Heveskâr, acemi biri yazmış bunu. İlk ders çok basittir: Okurların yardımı olmadan Hollywood'da senaryo satamazsınız; onlara, sizi ciddiye almamaları için gerekçe vermeyin.

Herkesin neyin bir senaryo formu olup olmadığına ilişkin kendine ait bir fikri varmış gibi görünüyor. Bazıları, senaryo yazıyorsanız kamera açılarını yazmaya "mecbur" olduğunuzu söyler; nedenini sorarsanız, "Yönetmen neyi çekeceğini bilsin" gibi şeyler mırıldanırlar. "Kamera açılarıyla yazmak" gibi, süslü ve anlamsız bir uygulama icat ederler. Sonra da her taraftan fışkıran kamera açıları – uzun çekim, yakın çekim ya da zumlar, çevrimler, şaryolarla ilgili çeşitli komutlar gibi– ne yaptığını bilmeyen acemi bir yazarı işaret eder.

Bir zamanlar, 1920'ler ile 30'larda yönetmenin tek işi oyuncuları yönetmekti ve kamera açılarını yazmak senaristin işiydi. Ama artık bunun geçerliliği yok. Bu senaristin işi değil.

F. Scott Fitzgerald mükemmel bir örnektir. Yirminci yüzyılın en yetenekli romancılarından Fitzgerald, Hollywood'a senaryo yazmaya gelmişti. Büyük başarısızlığa uğradı; kamera açılarını, sinemanın karmaşık teknolojisini öğrenmeye çalıştı ve bu, senaryo yazım sürecinde ona engel çıkardı.

Büyük ölçüde yeniden yazılmadan filme alınmış tek bir senaryosu bile yoktur. Tek başarılı senaryo çalışması yarım kalmıştır; 1930'larda Joan Crawford için kaleme aldığı, *Sadakatsizlik* isimli bir senaryo. Çok güzeldir, görsel bir füg gibidir, ama üçüncü perdesi tamamlanmamıştır ve stüdyo kasalarında toz içinde yatmaktadır.

Senaryo yazmak isteyen insanların çoğunun içinde bir miktar F. Scott Fitzgerald vardır. Senaristlerin kamera açıları ve detaylı çekim terminolojisi yazmak gibi bir *sorumluluğu yoktur*. Bu, yazarın işi değildir. Yazarın görevi yönetmene *ne* çekeceğini söylemektir, *nasıl* çekeceğini değil. Her bir sahnenin nasıl çekilmesi gerektiğini belirtecek olursanız, yönetmen muhtemelen fırlatıp atacaktır senaryoyu. Ve haklı da olacaktır.

Yazarın işi senaryo yazmaktır. Yönetmenin işi senaryoyu filme çekmek, sayfa üzerindeki sözcükleri alıp onları görüntüye dönüştürmektir. Kameramanın işlevi ise hikâyeyi sinemasal olarak yakalamak için sahneyi aydınlatmak ve kamerayı olması gereken yere yerleştirmektir.

İşte, hemen her film setinin işleyişiyle ilgili birkaç bilgi. Bir keresinde *Zafer Yolu*'nun setini ziyaret etmiştim. Son derece yetenekli bir yönetmen olan Gary Ross, Tobey Maguire ve Jeff Bridges ile bir sahnenin provasını yaparken görüntü yönetmeni John Schwartzman da kamerayı yerleştirmek için hazırlanıyordu.

Garry Rose, Tobey Maguire ve Jeff Bridges ile bir köşede oturmuş sahnenin üzerinden geçerken, John Schwartzman ekibine ışıkları nereye yerleştireceklerini söylüyordu. Ross, Maguire ve Bridges sahneyi –şu replikte kimin hareket edeceği, şu sinyalde kimin gireceği, kimin ahırın kapısına yöneleceği gibi– parçalara ayırıyorlardı. Bu işlem yapılırken Schwartzman "vizör"üyle onları izliyor ve ilk kamera açısını saptıyordu. Ross, Bridges ve Maguire ile işini bitirdiğinde

Schwartzman ona kamerayı nereye yerleştirmek istediğini gösterdi. Ross da aynı fikirdeydi. Kamerayı kurdular, aktörler sahne trafiğini uyguladılar, defalarca prova yaptılar, küçük düzeltmeler eklediler ve çekime hazır hale gelindi.

Sinema ortaklaşa iş yapılan bir ortamdır; insanlar bir film yaratmak için birlikte çalışırlar. Kamera açılarına aldırmayın! 50 mm'lik lensi olan ve Chapman vinç üzerine oturtulmuş bir Panavision kameranın karmaşık hareketlerini tanımladığınız sahneler yazmayı aklınızdan çıkarın!

Sizin işiniz, sahne sahne, plan plan senaryoyu yazmaktır.

Bir plan nedir?

Bir plan, aksiyonun hücresi, çekirdeğidir; bir çekim, temel olarak, kameranın gördüğü şeydir.

Sahneler ister tek ister bir dizi olsun planlardan oluşur. Kaç tane ya da ne tür olduğunun bir önemi yoktur. Sayısız plan türü vardır. "Güneş dağların arkasından yükselir," gibi betimleyici bir sahne yazabilirsiniz ve yönetmen, "dağların arkasından güneşin doğuşu" hissini görsel olarak elde etmek için bir, üç, beş ya da on farklı plan kullanabilir.

Bir sahne *ana plan* ya da *spesifik planlar* halinde yazılabilir. Ana plan bir *genel alanı* kapsar; bir oda, bir sokak, bir lobi gibi. Bir *spesifik plan* ise bu genel alanın içindeki spesifik bir bölüme odaklanır; diyelim, spesifik bir sokakta, spesifik bir mağazanın kapısı gibi. *Amerikan Güzeli*'ndeki sahneler çoğunlukla ana plan olarak sunulmuştur. *Soğuk Dağ*'ın senaryosunda hem ana planlar hem spesifik planlar vardır. Eğer ana planda bir diyalog sahnesi yazmak isterseniz tek yapmanız gereken İÇ. RESTORAN – GECE yazıp kameraya ya da çekime başka hiçbir göndermede bulunmaksızın karakterlerinizi konuşturmaktır.

İstediğiniz kadar genel ya da spesifik olabilirsiniz. Bir sahne tek bir plandan (bir araba caddede bize doğru hızla

gelmektedir) ya da bir dizi plandan (bir çift bir sokak köşesinde, gelip geçenlerin önünde tartışmaktadır) oluşabilir.

Bir plan, kameranın *gördüğü şeydir.*

Gelin, senaryo formuna bir kere daha bakalım.

(1) DIŞ. ARİZONA ÇÖLÜ - GÜN

(2) Sıcak güneş, toprağı kavurmaktadır. Her yer dümdüz ve çorak. Uzakta, bir cipin manzarayı boydan boya geçerken çıkardığı toz bulutu görünür.

(3) HAREKET
Bir cip, çalılıklar ve kaktüsler içinden yarışırcasına geçer.

(4) İÇ. CİP - JOE CHACO'NUN YAKINI

(5) Joe arabayı deli gibi sürmektedir. ANDI, yirmilerinin ortalarında çekici bir kız, yanındaki koltukta oturmaktadır.

(6) ANDI
(7) (bağırarak)
(8) Daha ne kadar sürecek?

JOE
Birkaç saat. İyi misin?

(9) Andi yorgun, gülümser.

ANDI
Dayanabilirim.

(10) Bir anda motor boğulmaya başlar. Endişeyle birbirlerine bakarlar.

(11) KESME:

Basit değil mi?

Örneğe bakarsanız ilk satır nerede olduğumuzu tarif etmektedir: Arizona'da gündüz vakti bir çöl. Sabah ya da

öğleden sonra olabilir. Bundan daha belirgin olması gerekmiyor. Buna *Sahne Başlığı* ya da *sahne çubuğu* denir ve büyük harflerle yazılır.

Bir sonraki satıra geçer ve sahnenin aksiyonunu ya da betimlemesini yazarız. Betimleme paragrafı sadece *ne gördüğümüze* ilişkindir. Çoğu zaman heveskâr senaristler, karakterlerin düşünce ve duygularını yazarlar, sanki biz okurlar onların ne düşündüğünü ya da hissettiğini bilmek zorundaymışız gibi. Bunu yüzlerindeki ifadede, ellerinde göremiyor ya da diyalogda duymuyorsak yazmayın. Senaryo doğru yazılmışsa, okura karakterinizin aklından geçenleri söylemenize gerek yoktur.

Karakter isimleri büyük harflerle, JOE ya da ANDI gibi, satırın ortasına yazılır; fiziksel ya da duygusal bir aksiyon belirtmek isterseniz parantez kullanın. Karakter bağırıyor, yatıyor, sinirli, tereddütlü, mutlu, üzgün, uysal; bütün bu ifadeler karakterin repliği *nasıl* söyleyeceğini belirtir ve parantez içinde yazılabilirler. Ben senaryo yazarken parantez içinde çok sayıda sahne komutu kullanır ve karakterin nasıl tepki vermesini istediğimi açıklarım. Ama senaryoyu tamamladığımda bütün bu sahne komutlarını silerim. Aktörler rollerini benim istediğim gibi değil, kendi istedikleri gibi oynayacaklardır.

Diyalog satırın ortasına yazılır. Bu, karakterin söylediği şeydir. Senaryo yazmanın güzel tarafı, sahnenin alt metninin, yani *söylenmemiş* olanın, bazen *söylenmiş* olandan daha önemli olabilmesidir. Tekrar ediyorum diyalog, sahnenin iki temel işlevine hizmet eder: *Ya hikâyeyi ileriye doğru taşır ya da karakterle ilgili bir bilgiyi açığa çıkarır.*

Bu çağdaş ve profesyonel senaryo formatıdır. Sadece birkaç kural vardır ve bunlar da sadece yol göstericidir:

SATIR 1: *Sahne Başlığı* denir. Genel ya da spesifik olarak bulunulan yeri tarif eder. Dış mekândayızdır; DIŞ., ARİZONA ÇÖLÜ'nde bir yerde; zaman GÜN'dür.

SATIR 2: İnsan, mekân ve aksiyon betimlemeleriniz. Karakter ya da mekân betimlemeleri birkaç satırdan uzun olmamalı. Aksiyonu betimleyenler dahil bu tip paragraflarda dört cümleden uzun olmamalı. Bu kesin bir kural değil, sadece bir öneridir. Sayfada ne kadar "beyaz boşluk" olursa o kadar iyi görünür!

SATIR 3: Genel terim *Hareket,* kamera odağında değişiklik olduğunu belirtir. (Bu bir kamera komutu *değildir.* Bir "öneri"dir.)

SATIR 4: *Dış*'tan, cipin *İç*'ine geçilmiştir. Bir değişiklik vardır. Joe Chaco karakterine odaklanırız. O, bu planın öznesidir.

SATIR 5: İlk kez anılan her karakterin ismi daima büyük harfle yazılır.

SATIR 6: Konuşan karakterin ismi daime büyük harfle ve satırın ortasına yazılır.

SATIR 7: Aktör için sahne direktifleri, konuşan karakterin isminin altına parantez içinde yazılır. Parantezleri sadece gerekli zamanlarda kullanın.

SATIR 8: Diyalog satırın ortasına yerleştirilir, dolayısıyla karakterin repliği, etrafındaki betimlemelerle birlikte sayfanın ortasında bir blok oluşturur.

SATIR 9: Sahne direktifleri, sahne boyunca karakterlerin yaptıklarını da içerir –sessiz ya da değil, her tür reaksiyon.

SATIR 10: *Ses* ya da müzik efektleri daima büyük harfle yazılır. Film çekme sürecindeki eski bir gelenektir bu. Genellikle film yapımı sürecinde son aşama, filmi müzik ve efekt editörüne teslim etmektir. Film "kilitlenir;" bu, görüntü kanalının artık değiştirilemeyeceği ya da tadil edilemeyeceği anlamına gelir. Yapım takvimine genellikle uyulamadığı ve geç kalındığı için de ses efekti ve müzik editörlerinin her bir plan ve sahneyi gözden geçirip neye gereksinim olduğunu tespit etmeye vakitleri kalmaz. Dolayısıyla gelenek, efektlerin büyük harfle yazılması yönündedir. Böylelikle editörler senaryoyu hızla gözden geçirip müzik ve efekt sinyallerini görebilirler. Efektleri büyük harfle yazarak onlara yardımcı olabilirsiniz. Aşırıya kaçmayın efektlerde. Belirli bir sanatçının belirli bir şarkısını istemeyin; ama önerilerde bulunun: "Norah Jones benzeri bir şarkı DUYARIZ," gibi. Tekrarlıyorum; perdedekilerin nasıl görünüp hissedilmesi gerektiği konusunda *atmosfer önerisi* getirmek istersiniz. Birkaç istisna dışında, istediğiniz bir şarkı ya da müzik parçası bütçe için çok yüklü olabilir; dolayısıyla uygun olabileceğini düşündüğünüz şeyi "önerin."

Sinema iki sistemle temas halindedir: *Film*, gördüğümüz şey ve *ses*, duyduğumuz şey. Ses aşamasına geçmeden önce film kısmı tamamlanır, ardından bu ikisi senkronize edilir. Uzun ve karmaşık bir süreçtir bu. Günümüzde dijital teknolojinin yaygınlaşması ve CGI da denen bilgisayar efektlerindeki ilerlemeler sayesinde multimedya efektleri –geri dönüşler, güne dönüşler, bellek, eski bir olayın parçaları– çok daha yaygın olarak kullanılmaktadır. Ama film

peliküle de yazılsa, dijital de çekilse bu iki sistemin ilkeleri hâlâ aynıdır. Tarzlardaki farklılıkları görmek için *Sıradan İnsanlar*'a bakıp *Medusa Darbesi* ya da *Akıl Defteri* ile karşılaştırabilirsiniz; her üç filmde de karakterler bir hadiseyi, kayıp bir anıyı hatırlamaya çalışmaktadırlar.

SATIR 11: Eğer bir sahnenin sonunu belirtmek istiyorsanız "KESME," "ERİME" (erime, iki görüntünün iç içe geçmesidir; bir görüntü kararırken diğeri aydınlanır) ya da "KARARMA" yazabilirsiniz. Unutmayın, "kararma," "erime" gibi optik efektler filme ilişkin kararlardır ve yönetmen ya da film editörleri tarafından verilir. Yazarın kararı değildir bunlar, ama senaryonun *nasıl okunacağı* ile ilgili kendinizi daha rahat hissetmenizi sağlayacaksa kullanın.

İşte temel senaryo formatı bundan ibaret. Son derece basit; o kadar basit ki, zor. Çünkü her senaryo emsalsizdir ve sayısız farklı yoldan görselleştirilebilir. Yönetmene ne yapacağını ve nasıl yapacağını söylemeyin, yeter.

Yolun başındaki pek çok senarist için yeni bir formattır bu, dolayısıyla nasıl yazacağınızı öğrenmek için kendinize zaman tanıyın. Hatalar yapmaktan korkmayın. Alışmak biraz zaman alır, ama ne kadar çok yaparsanız o kadar kolaylaşır. Çoğu zaman öğrencilerime forma ilişkin bir duygu edinmeleri için hazır bir senaryonun on sayfasını kopyalatırım. Hangi senaryo olduğunun önemi yok; rastgele birini seçin ve bilgisayara kopyalayın. Şüphe ve kafa karışıklığından kurtulmak isterseniz bir senaryo yazılımı kullanın. *Final Draft* en iyi yazılımdır ve Tom Hanks, Alan Ball, Julie Taymor, James L. Brooks, Anthony Minghella gibi profesyoneller tarafından kullanılmaktadır.

Daha önce de bahsedildiği gibi, kamera açılarını yazmak senaristin işi değildir. Aslında çağdaş senaryolarda

"kamera" sözcüğü nadiren kullanılır. "Ama," der bazıları, "bu sözcüğü kullanmıyorsanız ve plan da kameranın gördüğü şeyse, bir planın betimlemesini nasıl yazacaksınız?"

Kural şudur: PLANIN ÖZNESİNİ BULUN! Sonra da onu betimleyin.

Alnınızın tam ortasındaki kamera, gözünüz, ne görüyor? Her bir planın kadrajı içinde olan nedir?

Bill evinden çıkıp arabasına doğru yürüyorsa, bu planın öznesi nedir?

Bill mi? Ev mi? Araba mı?

Elbette Bill. Planın öznesi o.

Bill arabasına biner ve cadde boyunca arabasını sürerse planın öznesi nedir? Bill mi, araba mı, yoksa sokak mı?

Araba. Tabii siz planın arabanın içinde olmasını istemediğiniz sürece: DIŞ. ARABA– GÜN. Hareketli ya da hareketsiz. Sonra Bill'e odaklanabilirsiniz.

Planın öznesini saptadığınızda, o plan ya da sahnede cereyan edecek görsel aksiyonu betimlemeye hazırsınız demektir.

Senaryonuzda "kamera" sözcüğü yerine kullanabileceğiniz terimlerden bir derleme yaptım. "Kamera" sözcüğünü kullanmak konusunda herhangi bir tereddütünüz olursa *kullanmayın*, yerine başka bir terim bulun. Plan betimlemelerinde kullanılan bu genel terimler, senaryonuzu sade, etkili ve görsel yazmanızı sağlayacaktır.

SENARYO TERİMLERİ

(KAMERA sözcüğü yerine kullanılacak terimler)

KURAL: PLANINIZIN ÖZNESİNİ BULUN.

AÇI

Bir kişi, mekân ya da nesne: Bill'e (planın öznesi) evinden çıkarken AÇI.

YAKIN

Yine bir kişi, mekân ya da nesne: Bill'in (planın öznesinin) evinden çıkarken YAKINI.

FARKLI AÇI

Bir PLAN varyasyonu: Bill'in, evinden çıkarken FARKLI AÇISI.

GENİŞ AÇI

Sahnede bir odak değişikliği: Bill'e, AÇI'dan, Bill ve etrafındakileri görebildiğimiz GENİŞ AÇI'ya geçeriz.

YENİ AÇI

Bir başka plan varyasyonu, genellikle daha "sinemasal bir görünüş" için "sayfayı parçalamak" amacıyla kullanılır: Bill ve Jane'e, partide dans ederlerken YENİ AÇI.

BAKIŞ AÇISI

Kişinin BAKIŞ AÇISI, çevresindekilerin ona nasıl göründüğü –Bill'de AÇI, Jane'le dans eder; buradan JANE'İN BAKIŞ AÇISI, Bill gülümsemektedir, iyi vakit geçirmektedir. Bu, KAMERANIN BAKIŞ AÇISI olarak da düşünülebilir.

KARŞI AÇI

Perspektifte değişiklik, genellikle BAKIŞ AÇISI planının tam tersi açıdır –örneğin Bill'in Jane'e bakarken BAKIŞ AÇISI ve Jane'in Bill'e bakarken KARŞI AÇI'sı –yani Jane'in *gördüğü*.

AMORS PLAN

Sıklıkla BAKIŞ AÇISI ve TERS AÇI planları için kullanılır. Genellikle karakterin başının arkası, çerçevenin ön tarafındadır ve baktığı şey çerçevenin derinindedir. Çerçeve, KAMERA'nın gördüğü şeyi sınırlayan hattır. Bazen "çerçeve çizgisi" olarak da kullanılır.

HAREKETLİ PLAN

Planın hareketine odaklanır: Çölü boylu boyunca geçen bir cipin HAREKETLİ PLANI. Bill, Jane'i uğurlamak üzere kapıya yürümektedir. Ted telefona bakmak için *hareketlenir*. Tek yapacağınız HAREKETLİ PLAN demektir. Kaydırmaları, yatay ya da dikey çevrinmeleri, şaryoları, zumları, vinçleri unutun.

YAKIN PLAN

Ne diyor? Yakın. Vurgu için ve tasarruflu kullanılır. YAKIN PLAN, Bill'in, Jane'in ev arkadaşına bakışı. *Çin Mahallesi*'nde Jake Gittes'in burnuna bıçak dayandığında, Robert Towne YAKIN PLAN diye belirtmiştir. Senaryoda bu terimi kullandığı nadir anlardan biridir.

ARA PLAN

Bir "şey"in yakın planı: Bir fotoğraf, gazete haberi, manşet, bir saat, kol saati, telefon numarası...

Bu terimleri bilmek, sizin seçim, kendine güven ve emniyet konumundan yazmanıza yardımcı olacaktır; böylelikle belirli kamera direktiflerine gerek kalmadan da ne yaptığınızı biliyor olursunuz.

Çağdaş senaryo formuna bir bakalım. İşte aksiyon filmi *The Run*'ın ilk sayfaları, açılış sekansı. Film, roket kullanılan bir botla suda hız rekorunu kırmak üzere kolları sıvayan bir adamın hikâyesidir. Açılış, bir aksiyon sekansıdır.

Formu inceleyin; her bir plandaki özneye ve her bir planın, sekansın dokusundaki özel bir deseni nasıl gösterdiğine bakın. ("İlk deneme" ifadesi, sekansın başlığını işaret ediyor; Suda Hız Rekoru'nu kırmaya yönelik ilk girişimdir bu.)

(Senaryo, Sayfa 1)

"THE RUN"

AÇILMA:
"İlk deneme"

DIŞ. BANKS GÖLÜ, WASHINGTON - ŞAFAK SÖKMEDEN HEMEN ÖNCE

BİR DİZİ AÇI

Şafak sökmeden birkaç saat önce. Sabahın ilk saatleri, yıldızlar ve dolunay gökyüzüne çakılı.

BANKS GÖLÜ, Grand Coulee Barajı'nın beton duvarlarına yaslanmış, uzun bir su şeridi dir. Ayın titreyen ışıkları gölün yüzeyinden yansır. Ortalık sessiz. Huzurlu. Durağan.

Ardından, bir kamyonun yüksek ve tiz KÜKREMESİ'ni DUYARIZ.

KESME:

KAMYONUN FARLARI - HAREKETLİ

Bir kamyonet ÇERÇEVEYE girer. Genişçe bir karavanın ortaya çıkması için kamyonet GERİ ÇEKİLİR. Ne olduğu anlaşılmayan yük muşambayla kaplıdır. Herhangi bir şey olabilir -modern bir heykel, bir füze, bir uzay kapsülü. Aslında hepsidir.

BİR KERVAN

Yedi araçla birlikte, üç şeritli bir otobanda ağır ağır gitmektedir. Bir kamyonet ve steyşın vagon grubun başındadır. Başka bir steyşın vagonu ise bir tır ve bir karavan takip etmektedir. Arkada ise iki kamp karavanı ve bir de malzeme kamyoneti vardır. Üzerlerinde "Saga Men's Cologne" işareti asılıdır.

İÇ. BAŞTAKİ STEYŞIN VAGON

Vagonda üç kişi bulunmaktadır. Radyoda, Country-Western ezgileri çalmaktadır.

STRUT BOWMAN vagonun direksiyonundadır. Mississippi'nin batısının en iyi makineci ve sac ustası olarak bilinen, zayıf, etkileyici bir Teksaslıdır.

RYAN WILLS pencerenin kenarında oturmuş, mutsuz bir ifadeyle sabah karanlığına bakmaktadır. Son derece iradeli ve inatçı bir adamdır; pek çok kişi tarafından parlak bir bot tasarımcısı, çılgın bir dahi ya da gözükara bir yarış pilotu olarak kabul edilmektedir. Hepsi doğrudur.

(2)

ROGER DALTON arka koltukta oturmaktadır. Roket sistemleri uzmanıdır, roket sistemleri uzmanı gibi görünmektedir; gözlüklü ve sessizdir.

ARAÇLAR

Ormanla çevrili anayol boyunca Grand Coule Barajı ve Banks Gölü olarak bilinen yere doğru yol almaktadır. (Daha önce burası Franklin D. Roosevelt Gölü olarak bilinmektedir.)

DIŞ. BANKS GÖLÜ - ŞAFAK

Kervan uzaklaşırken gökyüzü aydınlanmaktadır. Araçlar şafak öncesi geçit yapan bir ateşböceği sürüsü gibidir.

KAYIKHANE BÖLGESİ

Araçlar içeri girip park ederler. İlk kamyonet durur, EKİP ELEMANLARI'ndan bir kaçı arabadan atlar. Diğerleri de onları izler ve faaliyet başlar.

Suyun yanına prefabrik bir kulübe inşa edilmiştir. KAYIKHANE olarak bilinen yerde çalışma alanları, iş tezgâhları, ışıklar ve malzemeler vardır. İki kamp aracı yakınlara park eder.

EKİPTEN BİRKAÇ KİŞİ

arabadan çıkıp çeşitli ekipmanı çalışma alanına götürürler.

STEYŞIN VAGON

Strut arabayı park eder; önce Ryan çıkar, arkasından Roger. Ryan, Kayıkhane'ye girer.

BİR TELEVİZYON KONTROL KAMYONETİ

Sports World ve Seattle'ın bazı yerel spor kanallarının çalışanları yayın için ekipman yerleştirmeye başlar.

GÖREVLİLER VE SAAT HAKEMLERİ

Hepsinin bluzları FIA kokartlarıyla süslü; zaman göstergesi, dijital konsollar, yüzer zamanlayıcılar gibi elektronik zamanölçerleri yerleştiriyorlar. TV kontrol monitöründeki video görüntüleri montajlanıyor. Bu sekansın "hissi" yavaş yavaş başlamalı, tıpkı yeni uyanan biri gibi; sonra gitgide bir roket fırlatma sekansının gergin, heyecanlı ritmine dönüşmeli.

(3)

İÇ. KAMP ARAÇLARI - ŞAFAKTAN HEMEN SONRA

Ryan, amyantlı yarış kıyafetini giyerken Strut kemerleri bağlamasına yardım ediyor. Yarış tulumunun içine girdiğinde "Saga Men's Cologne" ismi tulumun üzerinde açıkça görülüyor. Strut tulumdaki birkaç şeyi düzeltiyor ve iki adam birbirlerine bakıyorlar.

Bunun üzerine binen sesi DUYUYORUZ:

TV SPİKERİ (DIŞ SES)
İşte Ryan Wills. Pek çoğunuz hikâyeyi biliyorsunuz. Kendisi, hızlı su araçları dünyasının en yaratıcı tasarımcılarından biri. Wills, tanınmış sanayici Timothy Wills'in oğlu. Wills'ten, Leigh Taylor'ın elinde bulunan, saatte 460 kilometrelik suda hız rekorunu kırması için Saga Men's Cologne finansmanıyla bir yarış botu inşa etmesi istendi. Ryan bunu ve daha da fazlasını yaptı. Dünyanın ilk roket botunu tasarladı, inşa etti. Roket bot, hem konsepti hem de tasarımı açısından bir devrim.

KAYIKHANE

Roket bot, özel olarak inşa edilmiş iki rampa üzerinde kayıkhaneden çıkartılır. "Prototip 1," Delta kanatlı bir uçak gibi görünen, pırıl pırıl, füze gibi bir bottur. Bir heykel gibi son derece güzel tasarlanmıştır. Ekip elemanları botu fırlatma rampasına doğru götürürler. Bunun üzerine TV spikeri devam eder.

TV SPİKERİ (DIŞ SES, devamla)
Ne kadar hızlı gidebildiği bilinmiyor; çalışmayacağını iddia edenler de var! Ama Wills, bu botun saatte 640 kilometrelik sınırı bile kolayca geçeceğini söylüyor. Sponsor firma Saga Cologne bu roket benzeri botu kullanmaya kimseyi ikna edemedi. Ancak bu noktada eski bir deniz uçağı pilotu olan Ryan devreye girip, "Ben kullanırım," dedi.

İÇ. TV KONTROL MİNİBÜS KABİNİ

Bir dizi monitörü yan yana GÖRÜRÜZ. TV SPİKERİNİN, Ryan Wills'le bir basın toplantısında yapmış olduğu röportajın görüntülerine GİRERİZ.

(4)

RYAN (monitörde)
Bu botun her bir parçasını ben inşa ettim ve avucumun içi gibi biliyorum. Eğer herhangi bir başarısızlık olasılığı, yaralanma ya da ölüm ihtimali olduğunu düşünseydim; tamamıyla güvenli olduğunu düşünmeseydim bu botu kullanmazdım. Birinin kullanması gerekiyordu ve bu ben olabilirdim! Hayat da böyle bir şey değil mi zaten? Risk almak gerekmez mi?

TV SPİKERİ (ekranda)
Gergin değil misiniz, korkmuyor musunuz?

RYAN (monitörde)
Elbette gerginim, ama yapacağımdan eminim. Emin olmasaydım burada olmazdım. Bu benim seçimim. Yeni bir rekor kırmaya hazırım ve rekoru kırdıktan sonra da size, benimle bir söyleşi yapma fırsatı tanıyacak kadar uzun yaşamaya niyetim var.

Gülüşmeler.

OLIVIA

Ryan'ın karısı sinirli, kenarda bir yerde beklemektedir. Dudaklarını ısırır. Endişelidir ve endişeli olduğunu belli etmektedir.

DIŞ. TV KONTROL MİNİBÜSÜ- SABAHIN ERKEN SAATLERİ

Ryan'la söyleşi yapan TV SPİKERİ, nehir kenarındaki kontrol minibüsünün yakınlarındadır.

TV SPİKERİ
Yıllar önce Ryan Wills son derece başarılı bir deniz uçağı pilotuydu. Hastaneye kaldırılmasına neden olan bir kazadan sonra da işini bırakmıştı. Bazılarınız hatırlayacaktır.

GERİ DÖNÜŞ - BANKS GÖLÜ, WASHINGTON - GÜN

Ryan'ın deniz uçağı ters dönüp durana kadar üst üste taklalar atar. Ryan'ın emniyet kemeri çözülmüş, suyun içinde öylece hareketsiz durmaktadır.

ŞİMDİKİ ZAMANA DÖNÜŞ - BAŞLANGIÇ NOKTASI

Suya bir iskele uzatılmıştır. Buna bir römorkör bağlıdır.

(5)

PROTOTİP 1

Suyun üstünde durmaktadır, yakıt koyulur; polietilen tüp bağlanmış iki oksijen tankı makinenin içine yerleştirilir. Roger, yakıt koyma işlemini denetlemektedir.

RYAN

Ryan kamp aracından çıkar ve roket bota doğru yürür. Strut da onunla beraberdir.

TV SPİKERİ (DIŞ SES)
İşte buradayız, Washington'ın doğusunda, hemen Grand Coulee Barajı'nın yanında, Ryan Wills'in Suda Hız Rekoru'nu bir ro-

ket botla kıran ilk insan olarak tarihe geçme girişimi için Banks Gölü'ndeyiz.

BAŞLANGIÇ NOKTASINDA

Ryan iskelede yürür ve bota biner.

ZAMANLAMA KONTROL PANELİNDE

Bir dizi dijital zamanlama mekânizması vahşice yanıp sönmektedir ve bütün panel sıfırlarla dolana kadar bu devam eder.

İÇ. MİNİBÜSTEKİ TV KONTROL PANELİ

Yönetmen, TV monitör konsolunun önünde oturmuş, yayın için hazırlık yapmaktadır. Önünde her birinde farklı görüntüler olan sekiz ekran vardır; ekip, bitiş çizgisi, göl, su üzerindeki zamanlama cihazı, kalabalık vs... Bir ekran, yarış için hazırlanmakta olan Ryan'ı takip etmektedir.

TV SPİKERİ (DIŞ SES)
Ryan'la birlikte çalışanlar, onun iki çalışma arkadaşı, mekânik mühendisi Strut Bowman...

STRUT

Römorkörde, elinde telsiz telefon dikkatle Ryan'ı izlemektedir.

TV SPİKERİ (DIŞ SES)
...ve Roket sistem analizcisi Roger Dalton, Jet Fırlatma Laboratuarları'nın gözde bilim adamlarından biri; daha önce Galileo Misyonu takımındaydı.

ROGER

Yakıt sayaçlarını ve diğer detayları kontrol etmektedir. Her şey hazırdır.

(6)

RYAN

Pilot kabininde emniyet kemerlerini bağlamış. Strut da hemen yakınındaki römorkörde.

İÇ. ROKET BOTUN PİLOT KABİNİ

Ryan kontrol panelindeki üç sayacı kontrol eder; "yakıt akışı" yazan düğmeyi çevirir, bir ibre fırlayarak yerine gelir. "Su akışı" yazan başka bir düğmeyi tıklatır, başka bir ibre kıpırdar. Kırmızı bir düğme yanar ve "hazır" sözcüğünü görürüz. Ryan ellerini direksiyona koyar ve bir parmağını da "fırlatma" düğmesinin yanında hazır bekletir.

RYAN

Ryan sayaçları kontrol eder; üst üste birkaç kere derin nefes alır. Hazırdır.

TV SPİKERİ (DIŞ SES)
Ryan hazır görünüyor...

BİR DİZİ AÇI

Geri sayım, ekip, zamanlayıcılar, sessiz seyirciler, sıfırlanmış elektronik cihazlar, uçuşa hazır kuş gibi duran Prototip 1'e odaklanmış kameramanlar...

STRUT

Gözü Ryan'da, "hazırım" işaretini beklemektedir.

RYAN

Görebildiğimiz tek şey kaskın arkasında dikkat kesilmiş bir çift göz. Konsantrasyon ve kararlılık yüksek.

ZAMANLAMA TUTULAN MEKÂN

Zamanlayıcılar beklemede, tüm gözler zamanölçerler ile göldeki bota çevrilmiş.

GÖL

Sessiz, gidilen mesafeyi belirleyecek üç şamandıra görünüyor.

BİTİRME ÇİZGİSİ - JACK'İN BAKIŞ AÇISI

Roger ve ekipten iki kişinin gözleri botun rotasında ve nokta gibi görünen botta.

TV EKİBİ

Beklemede, havada beklemenin gerginliği.

(7)

RYAN'IN BAKIŞ AÇISI

Rotasına bakar, çerçevenin ön tarafında "hazır" düğmesi açıkça görülmektedir.

STRUT

Son detayları tekrar tekrar kontrol eder. Ryan hazırdır. Zamanölçerleri kontrol eder, onlar da hazırdır. Ryan'a başparmağıyla "hazır" işareti verir ve Ryan'ın işaretini bekler.

RYAN

Karşılık olarak başparmağıyla "hazır" işareti verir.

STRUT

Telsiz telefonla konuşur.

STRUT

Zamanölçerler hazır.

(geri sayıma başlar)

5,4,3,2,1,0-

ZAMANÖLÇER ŞAMANDIRASI

Art arda üç ışık görülür. Kırmızı, sarı ve sonra yeşil.

RYAN

"Ateşleme" düğmesini çevirir ve aniden...

ROKET BOT

...uçar gibi harekete geçer, ince bir alev hattı suyun yüzeyini kavurur.

BOT

Adeta bir mermi gibi, gölün sonuna doğru tam anlamıyla uçmaktadır, saatte 480 kilometre hızla suyun biraz üzerinden gitmektedir.

KESME VE GEÇMELER

Strut, Olivia, zamanölçerler, bitiş çizgisinde Roger, TV kontrol minibüsündeki monitörler.

RYAN'IN BAKIŞ AÇISI

Dünya büyük bir sessizliğe ve yüksek hıza ilişkin görüntülere gömülürken etrafın görüntüsü bozulmaya uğrar, yassılaşır.

BOT

Uçar gibi giderken...

(8)

DİJİTAL SAYILAR

...zamanölçerlerin üzerinde sonsuza doğru yarış eder gibidir.

ÇEŞİTLİ AÇILAR

Bitiş çizgisine doğru uçan bot, ekip, hakemler, nefeslerini tutmuş izleyenler...

RYAN

Direksiyonu tutarken bir anda botun sarsılmaya başlamasıyla ellerinin belli belirsiz titrediğini görürüz.

TV SPİKERİ (DIŞ SES)
Son derece sıkı bir mücadele!

ZAMANLAMA KONSOLU

Dijital numaralar sersemletici bir hızla dönmektedir.

RYAN'IN BAKIŞ AÇISI

Bot belirgin bir biçimde titremekte, dışarısının görüntüsü bulanmaktadır. Bir şeyler hiç yolunda gitmemektedir.

SAHİLDEN

Botun arkasından fışkırttığı suyun düzensiz ve kopuk kopuk olduğunu görürüz.

STRUT VE OLIVIA

Titreyerek botu seyretmektedirler.

BİR SERİ KISA KESME

İzleyiciler ve bot arasında geçmeler. Prototip 1 rotadan çıkmıştır. Ryan dümende donup kalır.

TV SPİKERİ (DIŞ SES)
Bir dakika, bir şeyler... bir şeyler yolunda gitmiyor, bot sarsılıyor.

PROTOTİP 1

Yana yatar.

RYAN

Fırlatma düğmesine basar.

TV SPİKERİ (DIŞ SES)
(kendini kaybetmişçesine)
Ryan kontrolü kaybetti... Çarpacak, çarpacak... Aman Tanrım!

(9)

PİLOT KABİNİ

Havaya fırlar, arkasında paraşütle birlikte geniş bir kavis çizer.

KAPSÜL

Suya yönelir.

STRUT, EKİP, HAKEMLER, OLIVIA

Dehşet içinde izlemektedirler.

BOT

Devrilir, suyun içinde dağılır, kontrolden çıkar ve darmadağın olana kadar, üst üste takla atar.

TV SPİKERİ (DIŞ SES)
Ryan dışarı fırladı... bir dakika... paraşüt açılmadı... Aman Tanrım, neler oluyor...

ÇEŞİTLİ AÇILAR

Kapsüle eklenmiş paraşütün açılmaması üzerine Ryan plastik pilot kabininde sıkışıp kalır ve saatte 480 kilometrelik bir hızla suya çarpar.

Kapsül suda kaydırılan bir taş gibi sekerek sıçrar. İçeride sıkışıp kalan Ryan'a neler olduğunu ise sadece tahmin edebiliriz. Kapsül durmadan önce birkaç kilometre sürüklenmiştir.

Sessizlik. Zaman durmuş gibidir. Ardından:

Ambulans SİRENLERİ sessizliği bozar, insanlar Ryan Wills'in suda sürüklenen cansız bedenine doğru koşarken ortalık karışır. Görüntü donar. Ardından:

KESME:

Her bir planın aksiyonu nasıl tarif ettiğine ve lüzumsuz kamera direktiflerine gerek kalmadan listedeki terimlerin "sinemasal" görüntü elde etmek için nasıl kullanıldıklarına dikkat edin.

Formata alışmak için okuyabildiğiniz kadar çok senaryo okuyun. Senaryolara ayrılmış çok sayıda intrnet sitesi bulunmaktadır. simplyscripts.com, Drew's Scrip-O-Rama.com, dailyscript.com gibi sitelerden çok sayıda senaryoyu ücretsiz indirebilir ya da Google ya da Yahoo'dan "senaryolar" diye arama yapıp çıkanlara bakabilirsiniz. Çok sayıda senaryoya ulaşabileceğiniz pek çok site var. Senaryo yazım formuna alışmak için bunlardan birini seçip herhangi bir yerinden başlayarak on sayfasını kopyalayın. Bu, formata

alışmanız için bir alıştırmadır. Planların "özneleri"ni arayın. Ne kadar çok senaryo okursanız forma o kadar çok alışırsınız.

Öğrenmek için kendinize biraz zaman tanıyın; başta biraz rahatsız olabilirsiniz ama gittikçe kolaylaşacaktır. Ne kadar çok yaparsanız o kadar kolay yapmaya başlarsınız. Senaryonun formu hakkında düşünmemeye başladığınızda, form artık bir içgüdü gibi doğanızın bir parçası haline gelmiş demektir. Elbette senaryo formunda yazmanın en kolay yolu *Final Draft* gibi bir senaryo yazım programı satın almaktır. Aklınızda bulunsun: www.finaldraft.com

Forma alıştığınızda bir sonraki adıma geçmeye hazırsınız demektir: Sahne.

14
Senaryoyu Yazmak

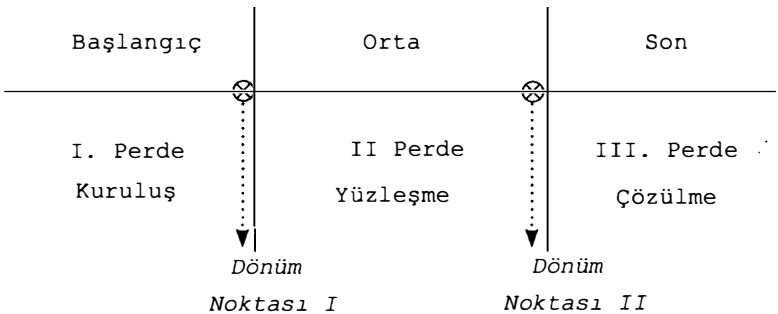
BAGBY
Beyler, bugün şu kapıdan çıkıp bir tramvaya atlayabilir ve 25 dakika içinde kendinizi Pasifik Okyanusu'nda bulabilirsiniz. Okyanusta yüzebilir, balık tutabilir, yelken yapabilirsiniz, ama suyunu içemezsiniz, bu suyu çimlerinize veremez, onunla portakal bahçesi sulayamazsınız. Dikkatinizi çekerim; okyanusa komşuyuz, ama aynı zamanda bir çöl kenarında yaşıyoruz. Los Angeles bir çöl toplumudur. Bu binanın altı, her bir sokağın altı çöldür. Su olmazsa bu çölün tozu kalkacak ve hiç yaşamamışız gibi hepimizin üzerini örtecektir.

-Çin Mahallesi
Robert Towne

"Ya Los Angeles'a su getireceksin ya da Los Angeles'ı suya götüreceksin." Bu, *Çin Mahallesi*'nin üzerine inşa edildiği temeldir. Bu temeli senaryo boyunca dokuyabilmek, aksiyon ve karakterler üzerinden dramatize etmek de muhteşem senaryo yazımının ta kendisidir. Bununla beraber Robert Towne'la *Çin Mahallesi*'nin bu merak uyandırıcı yazım serüveni üzerine yaptığım konuşma bir şüphe, kafa karışıklığı ve belirsizlik öyküsü çıkarmıştı ortaya. Bir senaryonun yazım süreci neşe, hayal kırık-

lığı hatta bazen üzüntüyle dolu, şaşırtıcı ve gizemli bir olgudur. Bir gün her şey denetiminiz altındadır, ertesi gün tam tersidir; kafa karışıklığı ve belirsizliğin labirentinde kaybolmuşsunuzdur. Bir gün yürür senaryonuz, ertesi gün yürümez; nasıl ya da neden, kimse bilmez. Yaratıcı süreçtir bu; analize gelmez, tek söyleyebileceğimiz sihirli ve hayranlık uyandırıcı olduğudur.

Yazmakla ilgili en zor şey, ne yazacağınızı bilmektir. Nereden geldiğimize tekrar bir bakalım. İşte *paradigma:*



Başlangıç için bir *konu* yaratmaktan bahsettik; üç kafadarın Houston'daki NASA üssünden ay taşları çalması gibi. Konuyu, *aksiyon* ve *karakter* olarak parçaladık. Bir *ana karakter* ile bir ya da iki *başlıca karakter* seçmekten ve bunların aksiyonlarını ay taşlarını çalma girişimine kanalize etmekten bahsettik. *Bitişimizi, başlangıcımızı*, I. ve II. Perdelerin sonundaki *Dönüm Noktalarını* belirlemek üzerine konuştuk. Daha sonra, izlemek istediğimiz gelişim çizgisine, *yöne* odaklanarak kartlar yardımıyla *olaylar dizisini inşa etmekten* bahsettik.

Paradigmaya bakın: NE YAZACAĞIMIZI BİLİYORUZ!

Genel olarak bütün yazım süreçleri, özellikle de senaryo yazımı için geçerli olan bir hazırlık aşamasını tamamladık; bu, biçim, yapı ve karakterdi. Şimdi hikâyenizin senaryo formunun *paradigmasına* oturan unsurlarını seçebilecek

ve başlangıçtan sona doğru yazı yolculuğuna başlayabilecek durumdasınız. Başka bir deyişle, ne yazacağınızı biliyorsunuz; şimdi tek yapmanız gereken, *yazmak*.

Yazma deneyimi ya da yaratıcı süreçle ilgili ne söylenmiş veya yazılmış olursa olsun, mesele bir tek noktaya gelip dayanır –yazmak, sizin kendi kişisel deneyiminizdir. Başka kimsenin değil.

Bir film yapımında emeği geçen çok sayıda insan vardır, ama bunların içinde sadece yazar oturup bomboş sayfanın karşısında kalan kişidir.

Yazmak son derece zor bir iştir; her gün bilgisayarınızın karşısında oturmak, kâğıda sözcükleri sıralamak... Bunu belli bir zaman içinde yapmak zorundasınızdır. Bazı günler iyidir, bazıları değil.

Yazmaya başlamadan önce yazacak *zaman bulmanız* gerekir.

Yazmaya ayırmak için günde kaç saate ihtiyacınız var?

Size bağlı. Ben haftada altı gün, günde dört saat çalışıyorum. Stuart Beattie sabah dokuzdan akşam altıya kadar, bir saat mola vererek, günde sekiz saat çalışıyor. Robert Towne haftanın altı günü, günde dört ya da beş saat çalışıyor. Bazı yazarlar günde sadece bir saat çalışıyor; bazıları sabahın erken saatlerinde, bazıları akşamüstü, bazıları da gece. Bazı yazarlar günde on iki saat çalışıyorlar. Başkaları hikâyeyi zihinlerinde oluşturmak için aylarca düşünüyor, bütünüyle olgunlaştığını *bildikleri* ana kadar etraflarındaki herkese defalarca anlatıyorlar ve sonra "dalıp" iki hafta içinde yazıyorlar. Ardından haftalarca cilalıyorlar.

Pek çok kişi senaryo yazmak için günde iki ya da üç saate ihtiyaç duyar. Bu idealdir ama her zaman pratik değildir. Öğrencilerime, eğer tam zamanlı bir işte çalışıyor ve iş öncesi ya da sonrası, yazmaya günde bir ya da iki saat ayıramıyorlarsa, fikri akıllarından hiç çıkarmamaları gerekti-

ğini söylüyorum. Sürekli olarak olaylar dizisi, karakterler ve "sonra ne olacağı" üzerine düşünmeleri gerekiyor. Bazen kartları yanlarına almalarını, böylece sıra beklerken ya da metroda, otobüste giderken bunların üzerinden geçebileceklerini söylüyorum. Araba kullanırken, öğle yemeğinde ya da kahve molasında yanınızda bir kayıt cihazı bulunması, daha sonra hatırlayabilmeniz için düşüncelerinize, fikirlerinize odaklanmanızı kolaylaştıracaktır. Böylece, uykudan önce fikirlerinizi ya da aklınıza gelen replikleri dinleyebilir, malzemenin zihninizde canlı kalmasını sağlayabilirsiniz. Hafta sonu geldiği zaman da cumartesi ve/veya pazar günü, senaryonuz için iki ya da üç nitelikli çalışma saati ayırabilirsiniz.

Yazabileceğiniz en iyi zaman hangisidir? Günlük programınıza bakın. Zamanınızı gözden geçirin. Eğer tam zamanlı çalışıyorsanız, bakımından sorumlu olduğunuz birileri ve aileniz varsa zamanınız sınırlı demektir. Yazabilmeniz için en iyi zamanı bulmanız gerekecek. En iyi performansınızı sabahları mı gösterirsiniz? Yoksa uykunuzun tam olarak açılması için öğle saatlerinin geride kalması mı gerekiyor? Gece geç saatler iyi bir zaman olabilir. Bunu deneyerek öğreneceksiniz. Kendiniz için en doğru zamanı bulun.

İşe gitmeden önce birkaç saat yazabilirsiniz ya da işten dönüp dinlendikten sonra birkaç saat yazabilirsiniz. Gece çalışmak isteyebilirsiniz, mesela saat on ya da on bir sularında, ya da erken yatıp sabah dört beş sularında kalkabilirsiniz yazmak için. Bir film stüdyosunda önemli bir yönetici olan bir öğrencim, her sabah beşte kalkıp bir ya da iki saat çalışıyor, sonra ailesiyle kahvaltı edip işine gidiyor. Evet zor, ama yapabilirsiniz. Eğer ev kadınıysanız, bir aileniz varsa, herkes gittikten sonra öğleden önce ya da sonra yazmak isteyebilirsiniz. Gece ya da gündüz, yalnız kalacağınız iki ila üç saatin zamanına siz karar vereceksiniz.

Yalnız kalacağınız birkaç saat, "yalnız kalacağınız" birkaç saat anlamına gelir. Telefon yok, kahve içmeye gelen arkadaş yok, gevezelik yok, ıvır zıvır işler yok, kocalardan, karılardan, sevgililerden ya da çocuklardan gelen talep yok. Yalnız geçireceğiniz iki ila üç saate ihtiyacınız var, kesintisiz.

Yazmak gün be gün yapılması gereken bir iştir; plan plan, sahne sahne, sayfa sayfa, gün gün. Kendinize hedefler belirleyin. Günde üç sayfa makul ve gerçekçi bir hedeftir. Bir senaryonun yaklaşık 120 sayfa olduğunu düşünürsek ve haftada beş gün, günde üç sayfa yazarsanız ilk taslağınızı yazmanız ne kadar sürer?

Yaklaşık olarak kırk iş günü. Eğer haftada beş gün çalışırsanız ilk taslağı yaklaşık altı haftada bitirebilirsiniz demektir. Yazma sürecine girdiğinizde göreceksiniz ki, on sayfa yazdığınız günler de olacaktır, üç sayfa yazdığınız günler de. Sadece günde üç sayfa yazmaya gayret edin. Veya fazlasını.

Eğer evliyseniz ya da bir ilişkiniz varsa, bu zor olacaktır; destek ve teşvikin yanı sıra biraz özel alan ve zaman gerekecektir size.

Ailesi olan kadınların işi diğerlerinden daha zor olacaktır. Kocalar ve çocuklar genellikle çok anlayışlı ve destekleyici değildirler. Onlara defalarca "yazıyor olacağım" demiş olsanız da işe yaramaz; göz ardı edilmesi zor talepler gelecektir. Yazmayı bırakmazlarsa kocalarının onları terk etmekle tehdit ettiğini, çocuklarının canavara dönüştüğünü, ev rutininin çığrından çıktığını söyleyen evli kadınlar tanıdım. Hiçbiri memnun değildi bundan. Zor bir durum; yazmak için size ait bir yer ve zamana ihtiyaç duyarken suçluluk, kızgınlık, engellenmişlik duygularıyla başa çıkmak zordur ve dikkat etmezseniz kolaylıkla bu duyguların kurbanı haline gelirsiniz.

Yazma deneyiminiz sırasında bedenen sevdiklerinizin yanında olacaksınız ama aklınız ve konsantrasyonunuz kilometrelerce uzakta olacaktır. *Aileniz*, karakterlerinizin oldukça elektrikli bir durumun içinde olduğunu; *sizin* her zamanki rutininiz olan yemek, ilaç saati, doktor randevusu, çamaşır, alışveriş gibi şeyler için konsantrasyonunuzu bozamayacağınızı umursamazlar ya da anlamazlar.

Beklemeyin de bunu zaten. Sevdikleriniz, sizi anladıklarını ve desteklediklerini söyleyeceklerdir, ama yapmayacaklardır bunu; en azından tamamen yapmayacaklardır. İstemedikleri için değil, yazma deneyimini anlamadıkları için.

Senaryonuzu yazmak için gereken zamanı ayırdığınız için kendinizi suçlu hissetmeyin. Siz yazdığınız sırada karınızın, kocanızın ya da sevgilinizin "mutsuz olması" ya da "anlamaması" *beklentiniz dahilinde olursa*, bunu ifade ettiklerinde canınız sıkılmaz. Yazı yazarken "seçim noktasında" olmak zorundasınız, zor günleri beklemeyi seçin ki o günler geldiğinde canınız sıkılmasın.

Bütün kocalara, karılara, sevgililere, arkadaşlara ve çocuklara bir not: Eğer karınız, kocanız, sevgiliniz, arkadaşınız ya da ebeveyniniz bir senaryo yazıyorsa, sevginize ve desteğinize ihtiyacı vardır.

Senaryo yazma arzularını keşfetmeleri için fırsat tanıyın onlara. Yazmakla uğraştıkları, üç ila dört aylık bu süre boyunca kaprisli, huysuz, patlamaya hazır, hemen mutsuzluğa kayabilen, dalgın ve mesafeli insanlara dönüşeceklerdir. Alıştığınız gündelik hayatın kesintiye uğramasından hoşlanmayacaksınız. Rahatsız edici olabilir bu.

Yazmak istediklerini yazmaları için onlara alan ve fırsat vermeye gönlünüz var mı? Hayatınızın rutinini bozacak da olsa, bu çabalarında destekleyecek kadar seviyor musunuz onları?

Eğer yanıtınız hayır ise konuşun bunu. Her iki tarafın da kazanabileceği bir yol bulmaya çalışın ve iletişim içinde kalarak birbirinizi destekleyin. Yazmak yalnız, tek başına yapılan bir iştir. İlişkisi olan bir insan için ise bir ortaklaşa deneyim haline gelir.

Bir yazım programı oluşturun: Sabah 10.30'dan öğlene kadar ya da akşam 21.00'den gece yarısına kadar. Bir programınız olursa disiplin "sorunu"yla başa çıkmanız daha kolay olur.

Kaç gün yazacağınıza karar verin. Eğer tam gün çalışıyorsanız, öğrenciyseniz, evliyseniz ya da bir ilişkiniz varsa düzgün bir hazırlığın ardından haftada bir ya da iki gün çalışmayı umabilirsiniz. Dikkatinizi odaklayın, yoksa yaratıcı enerji kaybolur. Yazdığınız senaryoya tam anlamıyla konsantre olmanız zorunludur.

Yazma programınız hazır olduğunda çalışmaya başlayabilirsiniz. Ve günlerden güzel bir gün gelir, yazmaya oturursunuz.

İlk olacak şey nedir, biliyor musunuz?

Direnç. Budur olacak olan.

AÇILMA: DIŞ. SOKAK – GÜN yazdıktan sonra birden kalemlerinizi açmak ya da masanızı temizlemek için inanılmaz bir istek duyacaksınız. Yazmamak için bin bir gerekçe bulacaksınız. Direnç, budur.

Yazmak deneysel bir süreçtir; bisiklete binmek, yüzmek, dans etmek ya da tenis oynamak gibi, belli bir beceri ve koordinasyonun edinilmesini içeren bir öğrenme sürecidir.

Kimse suyun içine fırlatılarak yüzme öğrenmez. Yüzmeyi, stilinizi mükemmel kılarak ve sadece sahiden yüzerek öğrenebilirsiniz; daha çok yüzerseniz daha iyi öğrenirsiniz.

Aynı şey yazı için de geçerlidir. Mutlaka bir tür dirençle karşılaşırız. Çeşitli şekillerde olabilir bu ve çoğu zaman da dirençle karşılaştığımızın farkına varmayız.

Örneğin, yazmaya ilk oturduğunuzda birden buzdolabını temizleme arzusu duyabilirsiniz. Ya da mutfağın zeminini silmek isteyebilirsiniz. Spor salonuna gitmek, çarşafları değiştirmek, araba gezintisine çıkmak, yemek yemek, televizyon izlemek, yoga dersi almak ya da sevişmek isteyebilirsiniz. Bazıları çıkıp ihtiyaç duymadıkları ya da istemedikleri elbiselere binlerce dolar harcar! Sinirlenebilir, sabırsızlanabilir ve durduk yerde önünüze gelene bağırmaya başlayabilirsiniz.

Bunların hepsi direnç biçimleridir.

Benim favori direnç biçimlerimden biri, yazmaya oturduğum sırada birden aklıma *başka* bir senaryo fikri gelmesidir –çok daha iyi bir fikir; öyle emsalsiz, öyle özgün, öyle heyecan verici bir fikirdir ki bu, insanın aklına *bu elindekini* niye yazdığı sorusu gelir. Gerçekten düşünürsünüz bunu.

Hatta bir değil, "daha iyi" iki ya da üç fikir de gelebilir aklınıza. Çok sık olur bu; gerçekten de iyi bir fikir olabilir aklınıza gelen, ama gene de bir direnç biçimidir! Eğer gerçekten de iyi bir fikirse, kaybolmaz zaten. Bir iki sayfalık bir not halinde bir yere yazın, "Yeni Projeler" başlıklı bir dosyaya koyun ve gözünüzün önünden kaldırın. Bu yeni fikir üzerine çalışmak ve elinizdeki projeyi bırakmak isterseniz, başınıza yine aynı şeyin geleceğini göreceksiniz. Yazmaya koyulduğunuzda, aklınıza *başka bir yeni fikir* gelecek ve bu böylece sürüp gidecektir. Bu bir direnç biçimidir; zihnimizin bir oyunu, yazmaktan kaçmanın bir yoludur.

Hepimiz bunu yaparız. Yazmamak için mazeretler bulmakta ustayızdır; bu da yaratıcı sürecin önünde bir engeldir kısacası.

Peki bununla nasıl başa çıkacağız?

Basit. Olacağını bilirseniz olduğunda kabullenirsiniz. Buzdolabını temizlerken, kalemlerinizin ucunu açarken ya

da yemek yerken ne yaptığınızı bilin; dirençle karşı karşıyasınız! Bu çok büyütülecek bir şey değil. Hemen kötü hissetmeyin kendinizi, suçluluk duymayın, değersiz hissetmeyin ya da kendinizi cezalandırmayın. Sadece dirençle karşı karşıya olduğunuzu kabullenin ve sadece bakışınızı değiştirin. Böyle bir şey *yokmuş gibi davranmayın.* Var! Dirençle yüzleşmeyi bir kere becerdiğinizde yazmaya da hazırsınız demektir.

İlk on sayfa en zor kısımdır. Yazdıklarınız garip, cafcaflı gelir. Muhtemelen çok iyi de olmayacaklardır. Bunda sorun yok. Bazıları başa çıkamazlar bununla ve iyi yazmadıkları kararına varırlar. Haklılıklarından emin bir halde, yazmaya son verirler. "Yapamadıklarını biliyorlardır." O kadar bilindik bir kalıptır ki, "Kimi kandırıyorum" ifadesi.

Yazma işi öğrenilen bir koordinasyon etkinliğidir; ne kadar çok yazarsanız o kadar kolaylaşır.

Büyük ihtimalle, diyaloglarınız pek iyi olmayacaktır ilk başta.

Diyalogun, karakterin bir işlevi olduğunu unutmayın. Diyalogun amacının ne olduğuna yeniden bakalım. Diyalog:

Hikâyeyi ileriye taşır;

- Karakterle ilgili bilgiyi açığa çıkarır –ne de olsa hepsinin bir geçmişi vardır;
- Okuyucuya gerekli olguları ve bilgiyi iletir;
- Gerçek, doğal ve kendiliğinden kılmak suretiyle karakter ilişkilerini ortaya çıkarır;
- Karakterlerinize derinlik, içgörü ve amaç verir;
- Hikâyenin ve karakterlerin çatışmalarını açığa çıkarır;
- Karakterlerinizin duygu durumlarını açığa çıkarır; ve
- Aksiyonu açımlar.

İlk girişiminizde yazdığınız diyalog muhtemelen yapay, klişe, bütünlükten uzak ve zorlama olacaktır. Diyalog yazmak yüzmeyi öğrenmek gibidir; önce biraz bocalarsınız ama yaptıkça kolaylaştığını görürsünüz.

Karakterlerinizin sizinle konuşmaya başlaması yaklaşık kırk ila elli sayfa alır. Ama *gerçekten* konuşmaya başlarlar sizinle. Bırakın berbat, doğrudan, salakça ya da görüneni anlatan diyaloglarla dolu, leş gibi sayfalar yazsın eliniz. Dert etmeyin. Yazmaya devam edin sadece. Diyalog, yeniden yazım sırasında düzeltilebilir. Eskilerin dediği gibi, "Yazmak, yeniden yazmaktır."

Kendilerine yol göstermesi için "ilham" gelmesini bekleyenler, çok bekleyecekler çünkü gelmeyecek. İlham dediğimiz şey anlarla, birkaç dakika ya da saatlerle ölçülür; bir senaryo ise sebat gerektirir ve haftalarla, aylarla ölçülür. Bir senaryo yazmanız 100 gününüzü alıyorsa ve bu günlerin on tanesinde işin "üzerinde" olabilmişseniz kendinizi şanslı kabul edin. Yüz gün boyunca hatta yirmi beş gün boyunca bile işin "üzerinde" olmak mümkün değildir. Mümkün olduğunu söyleyenler çıkacaktır ama aslında olmayacak duaya amin demektir bu, hayalperestliktir.

"Ama..." diyorsunuz.

Ama ne?

Yazmak gün be gün yapılan bir iştir; günde iki ya da üç saat, günün herhangi bir saatinde ya da hafta sonlarında olmak üzere haftada beş gün, günde üç ya da daha fazla sayfa, haftada on sayfa. Plan plan, sahne sahne, sekans sekans, sayfa sayfa, perde perde. Ve kimi günlerin diğerlerinden daha iyi olduğu bir iş.

Paradigmanın *içinde* olduğunuz zaman paradigmayı *göremezsiniz*.

Kart sistemi sizin haritanız, yol göstericinizdir; Dönüm Noktaları yol üzerindeki kontrol noktaları, kuş uçmaz ker-

van geçmez yollara vurmadan önce uğrayacağınız "son" benzin istasyonlarıdır; bitişiniz, varacağınız yerdir. Kart sisteminin en güzel yanı, onları unutabilmenizdir. Çünkü görevlerini yapmışlardır.

12. Bölüm'de bir kartın bir sahneye eş olduğunu söylemiştim, ama senaryo yazarken çelişkili görünecektir size bu. Birden, daha etkili ya da daha önce aklınıza gelmeyen, yepyeni bir sahne "keşfedebilirsiniz." Kullanın. Bu sizi kartların yolundan çıkaracak ve daha önce üzerinde düşünmediğiniz bazı yeni sahne ya da sekanslara yönlendirecektir. Muhteşem bence. Yapın. İşe yarayıp yaramadığını birkaç sayfa içinde görürsünüz. Genellikle önce bu sayfaları bitirir, ardından ne yapacağınızı ya da nereye gideceğinize bakarsınız. O zaman bir sonraki karta göz atın. Eklediğiniz sahne, kartlardaki bir sonraki sahneye mükemmel bir giriş sağlamış olabilir. Sağlamamışsa en fazla birkaç gün kaybetmiş, ama bu arada yaratıcı enerjinizi güçlendirmişsinizdir. Yani hiçbir şey kaybetmemişsinizdir aslında.

Bazı sahneleri atmak ya da yeni sahneler eklemek istiyorsanız bunda bir sorun yok. Yaratıcı düşünceniz kartları sindirdiğine göre birkaç sahneyi atsanız da hikâyenizin *yönünden* sapmadan ilerleyebilirsiniz.

Kartlarla çalışırken kartlarla çalışıyorsunuz demektir; senaryo yazarken ise senaryo yazmaktasınızdır. Kartlara yapışıp kalmayı çıkarın aklınızdan. Bırakın rehberlik etsinler size, ama onlara köle olmayın. Daha iyi, daha akıcı bir hikâye yazmanızı sağlayan bir an beliriverirse önünüzde, yazın onu.

Öyleyse iyi senaryo yazımının bazı nitelikleri nelerdir? Her şey bir kenara, bence en önemlisi, iyi dramatik yazımın temelinin çatışma olduğunu anlamaktır. Bir kere daha: Drama çatışmadır; çatışma yoksa harekete geçen kimse de (aksiyon) yoktur; harekete geçen kimse (aksiyon)

yoksa karakter de yoktur; karakter yoksa hikâye de yoktur. Ve hikâye yoksa senaryo da yoktur.

Dramatik çatışma bir iç ya da dış çatışma olabilir; *Saatler*, *Çin Mahallesi*, *Mançuryalı Aday*, *İnsanlık Suçu* (Michael Wilson ve Harry Brown), *Soğuk Dağ* ve *Amerikan Güzeli* gibi hikâyeler, hem iç hem dış çatışmalar içerir. Dış çatışma durumunda, çatışma karakterlerin dışındadır ve karakterler fiziksel –ve şüphesiz, duygusal– engellerle karşılaşırlar. *Soğuk Dağ, Tetikçinin Gecesi, Apollo 13* ya da *Jurassic Park*'ta olduğu gibi. Karakterler ve olaylar sayesinde hikâyede çatışma yaratmak, ister roman, ister oyun, ister senaryo olsun, bütün yazım işinin basit, temel "hakikat"lerinden biridir.

Peki çatışma nedir? Sözcüğü araştırırsanız, "karşı olma"yı içerdiğini görürsünüz. Zaten herhangi bir dramatik sahnenin çekirdeğinde karakterin ya da karakterlerin *birisine* ya da *bir şeye* karşı olmaları durumu vardır. Çatışma her şey olabilir; bir mücadele, bir tartışma, bir savaş ya da takip sahnesi, ölüm korkusu ya da başarısızlık veya başarı korkusu; ister iç, ister dış –bir tür yüzleşme ya da engel. Ve bunun duygusal, fiziksel ya da zihinsel olup olmadığının gerçekten önemi yoktur.

Çatışma, hikâyenizin tam merkezinde bulunmalıdır çünkü o güçlü aksiyon ve güçlü karakterin çekirdeğidir. Sıkı bir çatışmanız yoksa –ki hikâyenizin temelidir bu– çok geçmeden kendinizi sıkıcı şeyler yazmanın batağına saplanmış bulacaksınız demektir.

Yazmaya devam edin; gün gün, sayfa sayfa. Kendi hakkınızda hiç bilmediğiniz şeyler keşfettiğinizi göreceksiniz yazım sürecinde. Örneğin kendi başınızdan geçmiş bir şey hakkında yazıyorsanız kimi eski duygularınızı yeniden yaşayabilirsiniz. Biraz "kaçık" ve hassas bir hale gelebilir, her gününüzü bir duygular dönmedolabının üzerindeymiş gibi

geçirebilirsiniz. Endişeye kapılmayın. Yazmaya devam edin sadece.

Senaryonuzun ilk taslağının üç evresi olacak.

Birincisi, "sözcükler sayfada" evresidir. Bu, her şeyi kâğıda döktüğünüz aşamadır, her şeyi... Bu evrede bir sahneyi yazıp yazmamak konusunda karar veremiyorsanız, oturun ve yazın. Şüpheniz varsa yazın. Kuraldır bu. Kendinizi sansürlemeye başlarsanız, elinizde seksen sayfalık bir senaryoyla kalabilirsiniz sonunda, ki bu da çok kısadır. (Bu arada, komediler seksen beş ila doksan sayfa arasındadır.) Bu durumda, şansınız yaver gitmişse zaten iyice sıkı olan bir senaryoyu doldurmak ve doğru uzunluğa getirmek için sahneler eklemeniz gerekecektir, ancak bu çok zor bir şeydir. Yapılandırılması bitmiş bir senaryodan sahne çıkarmak, eklemekten çok daha kolaydır.

Hikâyenizi daima ileri doğru götürün. Eğer bir sahneyi yazdıktan sonra dönüp temizlemek, parlatmak, "adam etmek" için uğraşırsanız daha altmışıncı sayfada kuruduğunuzu, bütün yaratıcı kıvılcımınızı yitirdiğinizi görecek ve belki de projeyi rafa kaldıracaksınız. Taslağı bu şekilde yazmaya çalışan pek çok yazarın tamamlamayı başaramadıklarını görmüşümdür. Yapmanız gereken önemli değişiklikler mi var, ikinci taslakta yapın.

Bir sahneye nasıl başlayacağınızı, oradan nereye gideceğinizi bilemediğiniz anlar olacaktır. Kartlarda neler yazdığını bilecek, ama onu nasıl görselleştireceğinizi bilemeyeceksiniz. Böyle bir şey olduğunda sahnenizin aksiyonunu, başlangıç, orta ve son olmak üzere parçalara ayırın. Sahnenin amacı nedir? Karakteriniz nereden gelmektedir? Onun bu sahnedeki amacı nedir?

O zaman kendinize, "Bundan sonra ne olacak" diye sorun, yanıtı bulacaksınız. Bu genellikle zihninizin gerilerinden sıçrayıp gelen *ilk* fikirdir. Onu kapın ve kâğıda aktarın.

Ben buna "yaratıcı kapma" diyorum, çünkü onu "yakalayıp" kâğıda aktaracak kadar hızlı olmanız gerekiyor.

Çoğu kez o ilk fikri geliştirmeye çalışacaksınız. Diyelim, ilk fikrinize göre sahne bir arabada geçiyorsa ve siz bunu kırda ya da kumsalda bir yürüyüşe çevirmek istiyorsanız belli bir miktar yaratıcı enerji kaybedeceksiniz demektir. Bunu çok fazla yaptığınızda ise senaryonuz zorlama olacak ve çalışmaz hale gelecektir.

Yazım eylemine hükmeden bir tek kural vardır, "iyi mi" ya da "kötü mü" değil, yürüyor mu? Sahneniz ya da sekansınız yürüyor mu? Yürüyorsa yerinde kalsın, başkalarının dediklerine boş verin.

Yürüyorsa kullanın, yürümüyorsa kullanmayın.

Bir sahneye nasıl gireceğinizi ya da nasıl çıkacağınızı bilmiyorsanız, serbest çağrışıma izin verin. Bırakın zihniniz dolanıp dursun; sorun kendinize, bu sahneye girmenin en iyi yolu ne olabilir, diye. Kendinize güvenirseniz yanıtı bulursunuz.

Sorunu yarattıysanız çözümünü bulabilmelisiniz. Tek yapmanız gereken, aramaktır.

Bir senaryodaki sorunlar her zaman çözülebilir. Sorun her neyse yaratan sizsiniz, o halde çözebilirsiniz. Eğer takılıp kaldıysanız karakterlerinize, karakter biyografilerine geri dönün ve böyle bir durumda ne yaparlardı, diye sorun onlara. Yanıtı bulacaksınız. Bir dakika da sürebilir bulmanız, bir saat, birkaç gün, bir hafta da sürebilir, ama mutlaka bulacaksınız; muhtemelen en beklemediğiniz anda ve en olmadık yerde. Sadece şunu kendinize sormaya devam edin: "Bu sorunu çözmek için ne yapmam gerekiyor?" Bunu sürekli aklınızdan geçirin, özellikle uyumadan önce. Böyle bir sorunla karşılaştığımda rüya görevi veriyorum kendime: "Lütfen rüyamda sorunun çözümünü göster bana." Çok güçlü bir araç olabilir bu. Yanıtın kendini size göstermesi

için kendinize zaman tanıyın ama sürece güveniniz de tam olsun.

Yazmak, kendinize sorular sorma ve yanıtlarını bulabilme yeteneğidir.

Bazen bir sahneye başlar ve nereye gittiğinizi ya da sahnenin yürümesi için ne gerektiğini bilemezsiniz. *Bağlamı* bilirsiniz ama *içeriği* bilmezsiniz. Bu durumda sahneyi beş defa, beş farklı bakış açısından yazacaksınız ve bütün bu girişimlerin içinde belki de bir tek satır, aradığınızın anahtarını verecek size.

Bu tek satırı, dayanak aldığınız düşünce olarak kullanıp sahneyi yeniden yazacak, sonunda dinamik ve kendiliğinden bir şey elde etmeyi başaracaksınız. Yolunuzu bulmak zorundasınız.

Bir de kendinize güvenmek!

Seksen ila doksanıncı sayfalara geldiğinizde çözülme şekillenmeye başlayacak ve senaryonun kelimenin tam anlamıyla kendini yazdırdığını göreceksiniz. Senaryonun bitmesi için gerekli zamanı yaratan bir aracısınızdır siz artık. Bir şey yapmanız gerekmiyordur; içinizden çıkmasına izin verirseniz, kendini yazdırır.

Senaryo yazmak, senaryo yazmaktır. Kestirme yolu yoktur.

İlk "sözcükler sayfada" taslağınızı tamamlamanız altı ila sekiz hafta sürebilir. Bunun ardından, ilk taslağınızın ikinci evresine geçmeye hazırsınız demektir; yazdığınıza soğuk, katı, nesnel bir bakış atma evresine.

Senaryo yazımının en mekanik ve en heves kırıcı evresi budur. Muhtemelen 180 ila 200 sayfa tutmuş taslağınızı alacak ve 130 ila 140 sayfaya indireceksiniz. Kimi sahneleri atacak, yenilerini yazacak, bir kısmını yeniden yazacak ve senaryonuzu işler bir duruma getirmek için gerekli değişiklikleri yapacaksınız. Bunu yapmanız yaklaşık üç hafta sürebilir. Bu bittiğinde, ilk taslağınızın üçüncü evresine

hazırsınız artık. Burası elinizde ne olduğunu gördüğünüz, hikâyenin gerçekten yazıldığı yerdir. Cilalarsınız, gerekli vurguları yerleştirirsiniz, keskinleştirirsiniz, yeniden yazarsınız, uzunluğu tutturmak için tıraşlarsınız ve hayata geçmesini sağlarsınız. Artık bu noktada *paradigma* ile ilginiz kalmamıştır, dolayısıyla senaryonuzu daha iyi kılmak için ne yapmanız gerektiğine bakabilirsiniz. Bu evrede bir sahneyi doğru hale getirene kadar on defa bile baştan yazabilirsiniz.

Defalarca sil baştan yazmış da olsanız, istediğiniz gibi işlemeyen bir ya da iki sahne daima olacaktır. Bu sahnelerin işlemediğini siz bilirsiniz, ama okuyucu asla bilmez. Okuyucu içeriğe değil, hikâyeye ve nasıl icra edildiğine bakar. Benim bir senaryoyu okumam, yani onu düzyazı üslubu ve içeriği için okumam değil de zihnimde görmem genellikle bir saat sürer. Çok da iyi olmadığını bildiğiniz birkaç sahne için endişelenmeyin. Bırakın öyle olsunlar.

En çok sevdiğiniz, aksiyonun ve diyaloğun en akıllıca, en esprili, en ışıltılı olduğunu düşündüğünüz sahneleri, bu kısaltma işlemini yaparken atmak zorunda kalabilirsiniz. Onları atmamaya çalışırsınız –ne de olsa *en iyi* yazdığınız bölümlerdir– ama uzun vadede senaryonuz için en iyi olanı yapmak zorundasınız. Benim, bugüne kadar yazdığım "en iyi" şeyleri, yani senaryoyu sıkılaştırmak için kesip attıklarımı koyduğum bir "en iyi sahne" dosyam vardır!

Senaryo yazarken acımasız olmak zorundasınız. Eğer yazdıklarınız işe yaramıyorsa yaramıyordur. Eğer sahneleriniz öne çıkıp dikkati kendi üzerlerine çekiyorlarsa, aksiyonun akışını engelleyebilirler. Akılda kalacak olanlar, öne çıkan *ve* işleyen sahnelerdir. Her senaryoda, insanların aklında kalacak bir ya da muhtemelen iki sahne bulunur. Bu sahneler, hikâyenin dramatik bağlamı içinde işlerler. Bunlar aynı zamanda, ileride herkes tarafından hemen hatırlanacak marka sahnelerdir.

Eğer "seçme" sahnelerinizin işe yarayıp yaramayacağından emin değilseniz, muhtemelen yaramayacaklardır. Sahnenin üzerinde düşünüyor, sorguluyorsanız bu muhtemelen o sahnenin işlemediğinin işaretidir. Sahne oturuyorsa bunu anlarsınız. Kendinize güvenin.

Senaryo yazım sürecinde bazen içinizde bir boğuntu hissettiğiniz, birdenbire bir olumsuzluk bulutunun ortaya çıktığı, yaratıcılık sularınıza kafa karışıklığının sızmaya başladığı zamanlar olabilir. Görünüşe baktığımızda, durduk yerde ortaya çıkmaktadır bunlar. Ben dahil, yazarların çoğu böyle bir duyguyu görmezden gelmeye, bir kenara itmeye, halının altına süpürmeye çalışırız; ama biz onu kovmaya ve yokmuş gibi davranmaya çalıştıkça, babayiğitler gibi üzerine gittikçe görürüz ki, daha çok boğulmuş ve kendi yaratımımızın labirentinde kaybolmuşuz.

İşte burası "duvar"a tosladığımız yerdir. Neredeyse bütün yazarlar er ya da geç bu duvarı ya da bu blok durumunu yaşar ve onu aşmaya çalışırlar. Bazen yıkılır bu duvar, bazen de yıkılmaz.

Çoğunlukla da yıkılmaz. Ancak yazım sürecinin neresinde olursanız olun; ister "sözcükler sayfada" evresi, ister yeniden yazım evresi, bu sürecin altında ezilip kalma noktasına gelmek çok sürmeyecektir. Bu sorunu çözmek için de yöntemlerimiz, şüphesiz, hazırdır; birden yapacak daha "önemli" işler buluruz örneğin mutfağı temizlemek, markete gitmek, bulaşıkları yıkamak ya da sinemaya gitmek gibi.

Sonuç olarak hikâyenin kimi bölümleri diğerlerinden daha zordur. Bazı sahneler de diğerlerinden daha çok emek ister. Bu tür zor sayfalarla, düşünceler ve duygularla birkaç gün mücadele ettikten sonra, yazarlık yeteneğinize ilişkin şüphelerinizin su üstüne çıkmaya başladığını görebilirsiniz. Kendinizi çok fazla düşünürken ya da ne yapacağım, işleri nasıl tekrar rayına oturtacağım, gibi sorular

sorarken bulabilirsiniz. Yeteneğinizi, becerinizi, kendinizi sorgulamaya başlarsınız.

Ardından bir sabah uyanır ve koyu bir belirsizlik bulutunun boğazınıza dolanmış olduğunu fark edersiniz, birkaç gündür sizi sürüklemekte olan duygu, sonunda volkan gibi patlar ve artık ne yaptığınızı gerçekten bilmediğinizi *biliyorsunuzdur*. Sonunda, kendinize nasıl yardım edeceğinizi, nereye gideceğinizi ya da ne yapacağınızı bilmediğinizi kabul edersiniz; yapılabilecek tek mantıklı şey, duruma teslim olmaktır: sersemlemişlik, kaybolmuşluk ve kafa karışıklığı.

Senaryo yazımı dünyasına hoş geldiniz.

Bir hikâye yazıyor ve hangi duygusal unsurların karakterinize etkide bulunduğunu bilmiyorsanız, "duvara toslamanız," aynı yerde "dönüp durmaya" başlamanız ve sonunda da "yazarın engeli" olarak bilinen kuyuya düşmeniz işten bile değildir.

Bakın, bu süreç genellikle şöyle gelişir: Gün be gün yazma sürecine gömülmüş gidiyorsunuzdur, ama olması gerektiği gibi olmayan bir ya da iki sahne vardır ve neden olmadığını merak etmeye başlarsınız. Gene de bu merak, zihninizde henüz çok öne çıkmayan bir şeydir ve muhtemelen pek de üzerinde durmuyorsunuzdur. Ancak içinizde oluşmaya başlayan belli belirsiz bir değişikliği, o sahne ya da sekansın neden bir türlü olmadığına ilişkin şüpheleri de görmezden gelemiyorsunuzdur. Derken kendinizi, "sorun" hakkında kendi kendinizle konuşurken bulmaya başlarsınız. Genellikle olan ilk şey, kendinizi sorgulamaya başlamanızdır: "Bu kadar aptal olmasaydım çözebilirdim bunu," diye düşünürsünüz. Sorunla güreşmeye devam etikçe bir senaryo yazarı olarak kendi gözünüzdeki imajınız aşınmaya başlar ve kendiniz ve yeteneğinizle ilgili alçaltıcı yorumlar yapmaya koyulursunuz. Burası "kuyu"ya sürüklenmeye başladığınız yerdir, ardından da bir olumsuz hükümler silsilesi üzerinize yığılıverir.

"Bu işe bulaşmamam gerektiğini biliyordum," diye geçirirsiniz aklınızdan. Ya da, "Yazmak bana göre değilmiş," dersiniz. Çok geçmeden, "Acaba bu senaryoyu yazmalı mıyım?" ya da "Belki de bunu yapacak kadar yetenekli değilim," ya da "belki bir ortak bulup beraber yazmaya çalışmalıyım," gibi düşüncelerle güvensizlik duygunuzu daha da büyütürsünüz. Böylece sürüp gider.

Ama bütün bu düşünce, yorum ya da hükümlerinizin altında, bunun bir şekilde "sizin kabahatiniz" olduğu yönünde ortak bir zemin yatmaktadır. Yapabilseydiniz yapardınız, yeteneğiniz olmadığı için yapamıyorsunuzdur. Kısacası, içimize kapanır ve kendimizi suçlamaya başlarız.

Buna *yazarın engeli* denmesinde şaşılacak bir şey yok.

Eğer böyle bir ikilem içindeyseniz, bu şüphe ve olumsuzluk örtüsü yaratıcı sesinizi boğuyorsa, *eleştirmene bir şans vermenin* zamanı gelmiş demektir. Bunun anlamı, zihninizde dolanıp duran eleştirel, yargılayıcı ve olumsuz sese konuşma fırsatı vermektir.

Bu durumun, bütün senaryo yazarlarının yüreğine korku salan ortak sorunlardan biri olduğunu aklınızdan hiç çıkarmayın. Bir keresinde, bir öğrencimin, yüzünde tuhaf ve hatta işkence çeker gibi bir ifadeyle gece vakti senaryo sınıfına geldiğini hatırlarım. Ona, "Neyin var," diye sorduğumda gözleri doluvermiş ve büyük bir ciddiyetle anlatmaya başlamıştı: "Nereye gittiğimi bilmiyorum. Tamamen kaybolmuş durumdayım. Kafam karmakarışık. Yazdıklarım rezalet. Konuşmadan başka bir şey yok senaryoda. Dolap beygiri gibi dönüp duruyorum ve ne yapacağımı bilmiyorum. O kadar üzgünüm ki, hüngür hüngür ağlayabilirim."

Bu evrensel bir sorundur. Başa çıkmanın yolu ise kişiden kişiye, senaryodan senaryoya değişir, ama yapılacak ilk şey *bir sorununuz olduğunu* ve siz onu ele alıp doğrudan doğruya üzerine gitmedikçe ortadan kaybolmayacağını kabul etmektir. Bu da hayatın gerçeklerinden biridir.

Öğrencimin durumunda sorun, malzemesine fazla yakın olması ve dolayısıyla onu işleyemez hale gelmesiydi. Ondan yapmasını istediğim ilk şey, yazmayı bırakması oldu. Böyle bir kriz noktasına geldiğinizde, o kadar yük altında kalmış ve hayal kırıklığı içinde olursunuz ki, bir düzenleme yapmaktan başka çareniz yoktur. Bırakın yazmayı! Kalemi, kâğıdı bırakın, bilgisayarı ya da kayıt cihazını kapatın, neyle çalışıyorsanız artık, ve hikâyenizi düşünmeye biraz zaman ayırın: Hikâye neyle ilgili? Ana karakterinizin dramatik gereksinimi ne? Olaylar dizisi nasıl çözüme kavuşacak? Bu soruların yanıtları, her şeyi yeniden yoluna koymanın anahtarıdır.

İlk olarak senaryonuzun başına dönün ve önünüze boş bir sayfa çekip tepesine *Eleştirmenin Sayfası* yazın. Yazarken, ne zaman olumsuz bir yorum, düşünce ya da karar aklınıza gelirse, *Eleştirmenin Sayfası*'na not edin. Tıpkı günlük tutar ya da alışveriş listesi yapar gibi numaralayın, etiketleyin bunları. Şöyle yorumlar çıkabilir karşınıza: "Bu sayfalar korkunç," "Ne yaptığımı gerçekten bilmiyorum!" "Burası işlemiyor!" ya da "Belki benim yerime bir başkası tamamlamalı bunu." Şu da olabilir: "Bu karakterlerin hepsi aynı" ve arkasından kaçınılmaz olarak, "Vizyonumu kaybettim," vs. Senaryonuz hakkındaki düşünceleriniz ve yorumlarınız neyse, hepsini *Eleştirmenin Sayfası*'na not edin.

Eleştirmenin Sayfası'nı kaleme almaya başladığınız ilk gün, iki sayfa senaryo ve dört sayfa eleştirel yorum yazacaksınız belki. İkinci gün, belki üç sayfa senaryo yazacak, eleştirel yorumlarınız ise iki-üç sayfa tutacaktır. Üçüncü gün ise belki dört beş sayfa senaryo yazacak, ama *Eleştirmenin Sayfası*'nda birkaç sayfadan ileri gitmeyeceksiniz.

İşte tam bu noktada yazmayı bırakın. Ertesi gün, eleştirmenin sayfalarını alın, sıraya koyun ve birinci, ikinci ve üçüncü gün için yazdığınız bütün olumsuz yorumları okuyun. Üzerine düşünürken bu yorumları zihninizde iyi-

ce evirip çevirin. Onlara bakıp dururken çok ilginç bir şey keşfedeceksiniz: Eleştirmen *daima aynı şeyi söylemektedir*. Ne tür bir sahne olursa olsun, karakterleriniz kim olursa olsun ya da ne yazıyor olursanız olun; ister birinci güne ait sayfalar olsunlar, ister ikinci ya da üçüncü güne ait; ister bir diyalog sahnesi olsun, ister bir aksiyon sahnesi; eleştirmen daima aynı şeyi söyler –aynı sözcükleri, aynı kalıpları, aynı ifadeleri kullanır. Hiç değişmez. Sayfalarınız iyi değildir; rezalettir. *Ne* yazıyor olursanız olun, eleştirmeninizin söylediği budur. Yazdıklarınız kötüdür, sizin aslında başka bir iş yapmanız gerekmektedir.

Zihnin doğası budur: Yargılamak, eleştirmek, değerlendirmek. Zihin bizim ya en iyi dostumuz ya da en kötü düşmanımız olur. Neyin doğru ya da yanlış, iyi ya da kötü olduğuna dair yargılarımıza saplanıp kalmamız işten bile değildir.

Tabii eleştirmenin söylediği doğru da olabilir. Belki de yazdığınız sayfalar rezalet, karakterler zayıf ve tek boyutludur; siz de aynı çemberin içinde dönüp durmaktasınızdır. Ne var ki bunda? *Kafa karışıklığı, netliğe doğru atılan ilk adımdır.* Denemiş olduğunuz ve işe yaramayan şey, size daima neyin işe yarayacağını gösterecektir. Sorunlu bölümle uğraştığınız sırada sayfaya da mutlaka bir şeyler koyun; bırakın kötü sayfalar çıksın kaleminizden. Her zaman dönüp bu sayfaları düzeltebilir, daha iyi hale getirebilirsiniz. Bu, bütün yazarların yaşadığı bir süreçtir. "Duvara çarpmışsanız" ve sersemlemiş, kaybolmuş, kafası karışık bir halde aynı çemberin içinde dönüp duruyorsanız, ne var ki bunda?

Eleştirmene söz hakkı verin. Eğer onu konuşturmazsanız içinize yönelecek, orada iltihaplanmaya başlayacak ve en sonunda patladığı an gelene kadar gitgide daha kötü bir hal alacaktır. Kendi kendinizin kurbanı olmanıza yol açmanız o kadar kolaydır ki.

Eleştirmenin, zihninizin gerisinde dolanıp duran sesini fark edinceye kadar o sesin kurbanı olacaksınız. O sesi ta-

nımak ve varlığını kabullenmek, engeli aşma yönündeki ilk adımdır; eleştirmenin hüküm ve değerlendirmelerine göre harekete geçmek ya da onlarla ilgili bir karara varmak ya da eleştirmenin haklı mı, haksız mı olduğunu belirlemek şart değildir. Yazma sürecinin hangi aşamasında olursanız olun, eleştirmenin söylediklerini o kadar da ciddiye almayın. Kabul etmemiz gereken şeylerden biri, kendi yaratıcılığımızın labirentinde daima kaybolacağımız gerçeğidir. Ve hepimiz, kendimizin en kötü eleştirmenleriyiz.

Yazarın engeli, güçlü bir düşmandır, boyun eğdirebilir size. Sadece yazı yazma düşüncesi bile elinizi kolunuzu bağlayabilir. Üstelik yazmadığınız için de kendinizi suçlu hissedersiniz. Dolayısıyla, yazmak için her oturduğunuzda birdenbire bu ağır örtünün bütün nesnelliğinizi kaybetmenize ve umutsuzluğa kapılmanıza neden olmak suretiyle başınıza çöktüğünü fark edersiniz.

Yazarın engeli. Her zaman olur. Herkese olur.

Fark, nasıl başa çıktığınızdadır. Onu nasıl gördüğünüzdedir.

Bu "sorun" ile ilgilenmenin iki farklı yolu vardır. Birincisi, ikileminizi gerçek bir sorun, gerçek bir engel, "üstesinden gelinmesi" ya da "yıkılıp geçilmesi" gereken bir şey, sizi bir yaratıcılık deli gömleğinin içine tıkan fiziksel ve duygusal bir engel olarak görmektir.

Bu, meseleye bakmanın bir yoludur.

Ama bir başka yol daha vardır. O da bu çileyi *yazarlık deneyiminin parçası olarak* görmektir. Sonuç olarak bu evrensel bir durumdur, herkesin başına gelmektedir; yeni ve sıra dışı bir durum değildir. Bunu görür ve kabul ederseniz yeni bir yaratıcı kavşağa ulaştınız demektir. Bu farkındalık, sizi senaryo yazarlığı zanaatında yeni bir seviyeye taşıyan bir rehber haline gelir. Ona bir fırsat gözüyle bakabilirseniz karakterler ve hikâye yaratma yetinizi

güçlendirmek ve geliştirmek için bir yol bulmuş olursunuz. Belki de hikâyenizin daha derinine inmeniz, doku ve boyutla yüklü başka bir zenginlik seviyesi için çaba göstermeniz gerektiğini fark edersiniz.

"Kişinin menzili, kavrayışını geçmeli," diye yazmıştı şair Robert Browning.

Yazarın engeli ile karşılaşmanın; şaşkınlık, kaybolmuşluk ve kafa karışıklığı içinde olmanın sadece bir *semptom* olduğunu anlarsanız, bu "sorun" kendinizi sınamanız için bir fırsata dönüşebilir. Hayatta da böyle değil midir zaten? Başka bir seviyeye sıçrayıp sıçrayamayacağımızı sınamak için adım atmak durumunda kalmaz mıyız? Bu da sonuçta, senaryo yazım sürecindeki evrimsel adımlardan biridir.

Eğer bu bakış açısını benimserseniz malzemenizin daha da derinine inecek, yazmayı bırakıp karakterinizin yaşamına ve yaptıklarına geri dönecek, onun yaşamındaki farklı unsurları tanımlayıp netleştireceksiniz demektir. Başa dönüp yeni karakter biyografileri kaleme almak, karakterlerinizi ve birbirleriyle ilişkilerini tanımlamak ya da yeniden tanımlamak zorunda kalacaksınız demektir, ki bunlar da zaten olaylar dizinizin çekirdeğini oluşturmaktadır.

Belirli bir sahne üzerinde çalışıyorsanız, örneğin yeniden yazmanız ya da karakterlerinizin bakış açılarını değiştirmeniz gerekecektir. Mekânları da değiştirmeniz gerekebilir ya da karakteriniz için yeni adımlar, yeni bölümler ya da olaylar yaratmak zorunda kalabilirsiniz. Bazen belirli bir sahne ya da sekans içindeki aksiyonu yeniden yapılandırmak zorunda kalabilirsiniz, hem de bütün bir perdeyi yeniden yapılandırarak!

Yazmaya devam edin; gün be gün, sayfa sayfa. Ne kadar çok yaparsanız o kadar kolaylaşır. Bitirmeye yaklaştığınızda, bitirmenize belki de on ya da on beş sayfa kala "bek-

lemeye geçtiğinizi" fark edebilirsiniz. Tek bir sahne ya da sayfa yazmak için dört gün harcayabilir, kendinizi yorgun ve kayıtsız hissedebilirsiniz. Doğal bir olgudur bu; bitirmek, tamamlamak istemiyorsunuzdur sadece.

Bırakın olsun. Sadece bilin ki, beklemeye geçtiniz ve bırakın olsun. Günün birinde "Kararma" ya da "Son" yazacaksınız nasıl olsa ve bitirmiş olacaksınız. *Senaryo* bitmiş olacak.

Senaryo yazımı sanatı, sessizliğin sözcüklerden daha çok işe yaradığı yerleri bulmaktır. Geçenlerde bir öğrencim, bir sahneyi tamamladıktan sonra içinde, geri dönüp yazdığına yeniden bakma ihtiyacı belirdiğini söylemişti bana. Ne olduğunu bilmediği bir şey canını sıkıyordu. Sahneyi okudu, sonra tekrar okudu ve sonra birden nasıl daha etkili hale getirebileceğini fark ediverdi, üstelik *sadece iki satır diyalogla!* İyi senaryo yazımı budur. Hikâyenizi kurmak, açıklamak ya da ileriye doğru götürmek için sayfalar dolusu diyaloga gereksiniminiz yoktur: Eğer sahneye doğru noktadan girdiyseniz, sadece iki satır yeter.

Ve taslağı bitirdiğiniz anda artık kutlama ve rahatlama zamanı gelmiştir. Bittiği zaman, her tür duygusal tepkiyi yaşayacaksınız. Önce tatmin ve rahatlama gelecek. Birkaç gün sonra kendinizi mutsuz, depresif hissedecek, zamanınızı nasıl geçireceğinizi bilemeyeceksiniz. Uzun uzun uyumanız mümkündür. Enerjiniz kalmamıştır. Buna, "doğum sonrası depresyonu" diyorum ben. Bir bebek dünyaya getirmekten farksızdır çünkü. Ciddi bir zaman dilimi boyunca bir şey üzerinde çalışmışsınızdır. Bir parçanız haline gelmiştir. Sizi sabahın köründe uyandırmış, gece geç saatlere kadar uykusuz bırakmıştır. Ama artık bitmiştir. Kendinizi mutsuz ve depresif hissetmeniz doğaldır. Bir şeyin bitişi, daima başka bir şeyin başlangıcıdır. Sonlar ve başlangıçlar, öyle değil mi?

Hepsi, senaryo yazım deneyiminin parçasıdır.

15
Uyarlama

ANLATICI:
"Seabiscuit'i ilk gördüğünde, hayvan sabahın beşinde sisin içinde yürüyordu. Smith daha sonraları, atın sanki, 'Ne bakıyorsun? Kendini ne sanıyorsun' dercesine dimdik baktığını söyleyecekti kendisine. Küçük bir attı, [bu yüzden] onu 'daha iyi' atlar için antrenman partneri yapmışlar, diğer atın kendine güveni artsın diye burun buruna yarışlarda kaybetmeye zorlamışlardı... Sonunda onu yarışa soktuklarında, eğitimini aldığı şeyi yaptı... Kaybetti."

-Zafer Yolu
Gary Ross

Seabiscuit'in hikâyesi, sadece atın ne başardığıyla değil, nasıl başardığıyla da ilgili, eşsiz ve ilham verici bir hikâyedir. 1930'ların ikinci yarısında Seabiscuit, bütün ülke çapında bir kültürel ikon haline gelmişti. Dünya çapında sevilmiş, çabası ve cazibesi o kadar efsaneleşmişti ki, "Seabiscuit" isminin kendisi bile sporun kendisini geride bırakmıştı.

Elbette bu, fiziksel ve duygusal olarak yaralanmış bir atın hikâyesinden ibaret değildi. Şöhrete olağanüstü tırmanışı sayesinde umudun sembolü haline gelirken, burada, Büyük Buhran yıllarının ortasında ayakta kalmak

uğruna bir tür inanca ve ideale tutunmak için çabalayan üç adam ile bir atın hikâyesi vardı. Seabiscuit bir ulusun inancının nesnesi, kök salabileceği, inanabileceği bir şey haline gelmişti. Bir at olarak pek de cazip bir tarafı yoktu –ufak tefekti, bacakları kısaydı– ama yarış dünyasının en alt seviyelerinde iki koca sezon süründükten sonra bile dağılmamış, sarsılmaz bir iradeyle kutsanmıştı.

Seabiscuit, sınır tanımamanın cisimleşmiş hali olan ve atların dostluğunu insanlarınkine yeğ tutan Tom Smith'in kadife eldiven içindeki demir yumruk misali liderliğiyle tanışınca her şey değişir. Atın jokeyi Red Pollard, çocukken ailesi tarafından terk edilmiş ve yıllardır güçbela hayatını sürdürebilmiş başarısız bir jokeydir. Charles Howard ise kendi kendini yetiştirmiş bir milyonerdir ve gerçekten sevdiği, uğruna bütün hayatını ortaya koyduğu yegâne şeyi, oğlunu kaybetmiştir.

Beraber düşünüldüğünde, bu üç adam ve at, her biri kendi bütünlük arayışının peşinde, duygusal anlamda paramparça olmuş durumdadırlar. Bir araya geldiklerinde, her biri diğerinin bir gereksinimine cevap verir: Charles Howard baba figürü olur, Tom Smith öğretmen, jokey Red Pollard da oğul ve işi bitiren kişi; bir takım, bir aile haline gelir ve dünyanın Seabiscuit olarak tanıdığı efsaneye şekil vermek üzere yeteneklerini birleştirirler. Filmin sonunda Red'in söylediği gibi: "Biliyor musun, herkes şu perişan atı bulup iyileştirdiğimizi sanıyor, ama öyle olmadı... O bizi iyileştirdi. Tek tek hepimizi. Ve galiba bir şekilde, biz de birbirimizi iyileştirdik."

Gary Ross, *Seabiscuit*'i, Laura Hillenbrand'ın çok satan kitabından, efsanevi bir yarış atının hayatı ve başarıları üzerine kurulu, özgün bir senaryoya uyarlamıştır. Bir kitaptan uyarlanmış bir senaryo olarak özgün malzemesinin hem ruhunu hem de bütünlüğünü korumayı başarmıştır.

Efsanevi atın özünü yakalamış, sarsıcı ve ilham dolu bir senaryodur. Kitabı ilk okuduğumda çok beğenmiş –heyecanlı, bilgilendirici bir deneyimdi– ve yazar-yönetmen Gary Ross'un bu son derece geniş ve kapsamlı tarihsel malzemeyi çarpıcı, sürükleyici bir olaylar dizisine aktarıp aktaramayacağını merak etmiştim.

Bu uyarlama senaryoyu bu kadar güzel kılan nedir? Dahası bir romanı, oyunu, dergi makalesini ya da gazete haberini uyarlamanın en iyi yolu hangisidir?

Pek çok yolu var elbette. Bir romanı ya da başka bir kaynak malzemeyi bir senaryoya uyarlarken bu işe, bir malzemeden yola çıkılarak yazılan özgün bir senaryo gözüyle bakmalısınız. Bir romanı, F. Scott Fitzgerald'ın *Muhteşem Gatsby*'sini uyarlayan Francis Ford Coppola'nın başına geldiği gibi, aynen uyarlayıp sonra o senaryonun işlemesini sağlayamazsınız. *Konuşma*, *Baba*, *Kıyamet* ve bunlar gibi pek çok büyük filme imza atmış, Hollywood'un en etkili ve dinamik yazar-yönetmenlerinden Coppola, *Muhteşem Gatsby*'yi uyarlarken romana tamamen sadık kalan bir senaryo kaleme almıştı. Sonuç, görsel anlamda görkemli bir başarısızlıktı; dramatik anlamda ise senaryo işlememişti.

Uyarlama hem bir hüner hem de bir mücadele alanıdır. *Uyarlamak* fiili, "bir ortamdan başka bir ortama aktarmak, geçirmek" anlamına gelir. *Uyarlama*, "değiştirerek ya da ayarlamalar yaparak uygun hale getirmek ya da uymasını sağlamak" olarak tanımlanır; yani yapı, işlev ve biçimde bir değişiklik yaratmak üzere bir şeyi tadil etmek. Roman, kitap, oyun, makale ya da şarkı, uyarlamanın sadece *başladığı* yerdir. *Kaynak* malzemedir bunlar, başlangıç noktasıdır; daha fazlası değil. Başlı başına bir sanattır uyarlama. Roman, oyun, makale, gazete haberi ya da biyografi gibi, var olan bir ürünü senaryo gibi bir ortama uyarlamak, en

hafif ifadesiyle, zordur. İsterseniz, bir senaristin orkidelerle ilgili bir romanı uyarlama çabasını anlatan *Ters Yüz*[*] filminin yazarı Charlie Kaufman'a sorun. Herkes iyi uyarlama yapamaz. Her bir form, biçim, bir diğerinden o kadar farklıdır ki, her bir uyarlamaya özgün bir senaryo olarak yaklaşılması gerekir.

Daha önce de bahsedildiği gibi, bir romanda hikâyenin dramatik aksiyonu, anlatı hattı, genellikle ana karakterin gördükleri üzerinden anlatılır; okuyucu karakterin düşüncelerini, duygularını, anılarını, umutlarını ve korkularını bilir. Romanda diğer karakterlerin bakış açılarından yazılmış bölümler bulunabilir ama dramatik aksiyon genellikle ana karakterin kafasında, yani dramatik aksiyonun *zihin coğrafyasında* cereyan eder.

Senaryo ise elbette böyle değildir; senaryo, içinde diyalog ve betimlemeler barındıran, dramatik yapının bağlamına yerleştirilmiş ve *resimlerle anlatılan bir hikâyedir.* Sinema, özüne bakıldığında, davranışlar demektir.

Sözcükler ve resimler; elmalar ve portakallar.

Her bir senaryo yazarının uyarlama denen zanaate yaklaşımı farklıdır. *Sıradan İnsanlar*, *Örümcek Adam* 2 ve *Julia* gibi filmlerin Oscar Ödüllü senaryo yazarı Alvin Sergent, kaynak malzemeyi "kendisinin kılıncaya," o artık *onun* hikâyesi oluncaya kadar okur. Ardından rastgele sahneler kaleme alır, onları yere yayar ve bu tek tek sahnelerden bir olaylar dizisi oluşturmaya başlar.

Kuzuların Sessizliği ve *Tuzak*'ın Oscar Ödüllü senaristi Ted Tally, uyarladığı kitabı sahnelere ayırdığını söyler: "Olayların yapısal hattını ortaya çıkarmaya çalışırım. Bu olay oluyor, sonra bu olay, sonra bir diğeri ve öteki. Kitaptan alacağınız, önemli olan şey, sizin aklınızda kalan şeydir. Böylece, uyarlamanın asıl gerekliliklerine yoğun-

[*] Filmin orijinal adı *Adaptation* (Uyarlama) –ed.n.

laşarak o sahneleri tek tek kartlara aktarıyor ve hikâyeyi önüme yaymış oluyorum."

Tally'nin ilk yaptığı şey, hikâyenin kimin hakkında olduğunu belirlemek. Bunun ardından ana karaktere hizmet etmeyen her şeyin kesilip atılması gerekiyor. Diyelim 350 sayfalık ya da daha kalın bir kitabı, 120 sayfalık bir senaryoya uyarlarken acımasız olmak zorundasınız; ama elbette kaynak malzemenin bütünlüğünü koruyarak. Gary Ross'un *Seabiscuit*'te yaptığı da buydu. Sadece dönemin havasını, ruhunu yakalamakla kalmadı, yıllara yayılan bir hikâyeyi iki küsur saatlik bir filme yedirdi, ama bu arada kaynak malzemeye de sadık kaldı. Üstelik dönemin tarihsel bağlamı içinde üç adamın ve onların yanı sıra Seabiscuit'in de hayatlarını kurması, kişisel ve profesyonel seviyede başarıya ulaşmak için engel üzerine engel aştıkları bir yolculuğu yapılandırması gerekiyordu.

İster bir kitap olsun ister bir makale, senaryoya uyarlama sırasında, olaylar dizisini takip edebilmek için kimi sahnelerin değiştirilmesi, atılması ya da eklenmesi genel bir kuraldır.

Tall, "Dikkat etmeniz gereken son husus da," der, "sadece buluş yapmış olmak için buluş yapmamaktır. Arıza yoksa onarmaya çalışmayın." Yani sahneler senaryonun bağlamı içinde iş görüyorsa, değiştirmeyin. Eğer kitaptaki sahneleri kullanamıyorsanız, filmin –edebi değil– görsel seviyede işlemesi için yenilerini yaratmak zorunda kalabilirsiniz. Unutmayın, bir kitabı senaryoya dönüştürmek amacıyla bilerek parçalarına ayırmaya başladığınızda, yeni sahneler, ya da romandaki iki üç sahneyi senaryoda tek bir sahneye dönüştürmek için bir çare bulmanız gerekecek. Bu da aksiyonu ileri taşımak için geçişler icat etmek zorunda kalacağınız anlamına gelir. Ardından da bu geçişler için diyaloglar icat etmek zorunda kalacaksınız, çünkü büyük

ölçüde bilgiden feragat edilmiştir ve hikâye kafa karıştırıcı bir hal almış olabilir.

"Kitabın kölesi olamazsınız," diye devam ediyor Tally. Söylemek istediği şu: Anlatı akışını zihninizde net olarak bilmek istersiniz ama bunun, üzerinizde baskı kurmasını istemezsiniz. Yazım sürecinde sık sık kendi olaylar dizinize romandan daha çok başvuracaksınız. Ancak ilk taslağı tamamladığınızda romana herhangi bir referansınız kalmamış ve senaryo kendi başına bir şey haline gelmiş olacaktır. Bir uyarlama, siz senaryoyu yazarken kendi mantığını ve anlamını geliştirmeye başlar.

Uyarlamanın özü, bir taraftan hikâyenin bütünlüğünü korurken, karakterler ve durumlar arasında bir denge bulmaktır. Eğer muhteşem bir uyarlama görmek isterseniz *Seabiscuit*'i okuyun, sonra filmi izleyin ve Garry Ross'un kaynak malzemenin bütünlüğünü ve ilhamını nasıl büyük bir beceriyle ele geçirdiğine dikkat edin.

Brian Helgeland, Dennis Lehane'in romanı *Gizemli Nehir*'i Clint Eastwood için uyarlarken, karşısına çıkan zorluklardan şöyle bahseder: İlk olarak kitabı okumuştur. "Bir defa. Ne anlattığını anlamak için. Sonra iki ya da üç defa daha okudum. Bütün notları kitabın üstüne yazdım. Bazı şeylerin altını çizdim. Sayfa kenarlarına yazdım. İhtiyaç duymadığım sayfaların üzerini çizdim. Nihayet, oralara kâğıt parçalarıyla işaretler koyup kitabı parçalarına ayırdım. Hikâyenin ne hakkında olduğunun özünü kavradığımda, oturup bir akış kaleme aldım. Bu nokta, sahneler eklemeye ya da birleştirmeye başladığım yerdi. Bazı şeylerin yerini değiştirmeye, oraya buraya götürmeye başladığım yerdi.

"Uyarlamanın bir hilesi de, kitabın iç monologlarını dışsallaştırmanın tıkır tıkır işleyen bir yolunu bulmaya çalışmaktır. Bazen düşünceleri alıp diyalog haline dönüştürmeye kadar varmıştı iş."

Uyarlama yapan yazarların yaşadığı zorluklardan biridir bu. *Tetikçinin Gecesi*'nin yetenekli genç yazarı Stuart Beattie'yle, bir romanı senaryoya uyarladıktan hemen sonra konuşma fırsatı bulmuştum.

Uyarlama meselesini nasıl ele aldığını sordum ona. "James Siegel'in *Raydan Çıkanlar* isimli kitabı bir gerilim romanıydı," demişti Beattie. "Evlilik dışı bir ilişki yaşayan ve bu bir anlık zayıflık sonucunda karısı inanılmaz biçimde raydan çıkan, sıradan bir adam hakkındaydı. Ahlaki bir boyutu da vardı yani. Sıradan birinin kendini sıra dışı koşullarda bulduğu Hitchcockvari bir hikâyeydi. Karakter sürekli bu durumdan çıkmak istiyor, ama uğraştıkça daha çok batıyordu.

"Kitabı ilk okuduğumda, kelimenin tam anlamıyla koltuğun kenarında, istim üstündeydim," diye devam etmişti. "Dört yüz sayfalık bir kitaptı ve henüz üç yüzüncü sayfasına gelmiş olmama rağmen muhteşem bir film olacağını biliyordum. Derken, olay örgüsünde yüz seksen derecelik bir dönüş meydana geldi. Hani, senaryo yazarken "yapmayın" kurallarından biridir bu. Finalde beklenmedik bir dönüş yapmayız biz.

"Her ne kadar kitabın bu son üçte birlik bölümünden kurtulmak zorunda olsam da," demişti, "drama ailenin içindeydi. Kızda tip 1 diyabet hastalığı vardı. Anne ile baba, piyasaya çıkmasını bekledikleri ve kızın hayatını kurtaracak bir ilaç için para biriktiriyordu. Kızın her gece diyaliz makinesine girmesi gerekiyordu, aile bunun için ipotek üzerine ipotek yapmak zorunda kalmıştı. Gerginlik had safhadaydı. Aile arasında iletişim azalmıştı. Bir ikilemin içinde sıkışıp kalmışlardı, cehennem gibiydi ortalık. Bu ortam, adamın evliliği bitirmesi durumunun kuruluşunu sağlıyordu. Temel olarak kuruluş aşaması buydu. Bir aile dramı izleyecekmişiz gibi başlıyordu; sonra I. Perde'nin sonunda,

birden, çok sert bir biçimde olay örgüsü dönüveriyordu, ardından tekrar dönüyordu ve tekrar dönüyordu."

Beattie'ye senaryoyu yazmaya başlamadan önce kitabı kaç kere okuduğunu sordum. "İki ya da üç kere," diye yanıtladı. "İlk okuma en önemlisidir, çünkü ne olduğunu bu evrede anlarsınız. 'Güzel sahne, güzel replik, güzel an ya da bu iyi açılış sahnesi olur' gibi şeyler not ederim, bu tip şeyler, ama bunların nereye gittiğini bilmiyorumdur henüz. Ardından bunları biraz kenara bırakmanız ve filmin ortaya çıkmasını sağlamanız gerekir. Ve bunun da ardından, çekime birkaç hafta kala, kitaba geri döner ve yolda bir şeyi düşürüp düşürmediğinizi kontrol edersiniz: Bir diyalog, bir an, bunun gibi bir şey.

Kitabı iki ya da üç kere okumadan önce detaylı bir akış kaleme almam. Bir vuruş listesi hazırlarım ben. İki ya da üç sayfadan oluşan bir vuruş listesi. Yani, 'arabadaki sahne, asansördeki sahne, evdeki sahne, doktor muayenehanesindeki sahne, vs. gibi. Senaryo yazarken genellikle on sayfalık bir akış kaleme alırım ve bunu da genellikle beş sayfalık bir akışa indirmeye çalışırım. Beş sayfaya indirdiğim zaman I. Perde birinci sayfada, III. Perde de beşinci sayfada olur... ve bu benim işimi rahatlıkla görür."

Charles Frazier'in, Ulusal Kitap Ödülü sahibi, Amerikan İç Savaşı sonrasında iki âşığın fiziksel ve ruhsal anlamda hayatta kalma çabalarını anlatan *Soğuk Dağ*'ı gibi tarihsel bir romanı uyarlamaya girişiğinizde, sizi başka zorluklar beklemektedir. Anthony Minghella, uyarlamaya eve dönüş alt motifiyle yaklaşmıştı. Bu motifin içinde ana karakterler, dramatik ve duygusal bir yolculuk, dramatik bir gereksinim, umut ve sabırla bekleyen bir kadın ve Inman'ın yüreğinde Soğuk Dağ'ı temsil eden bir yer bulunuyordu. Kardeşin kardeşle savaşa tutuştuğu, âşıkların birbirlerinden koptukları bir dönemde Soğuk Dağ, aşkın bir sembolü, yürekte yaşa-

yan ruhani bir mekân haline gelmişti. Sadece Inman'ın eve dönüşüyle ilgili fiziksel bir yolculuğu değil, aynı zamanda onun ruhsal yolculuğunu da temsil ediyordu. Kimsenin hayatta kalıp kalamayacağı belli değildi, savaşın yıkımı herkesin omuzlarına çökmüş durumdaydı. Bütün hikâye, savaştan dönüş ve savaşın gaddarlığı ile kaosunun dünyada, savaş alanının dışında yarattığı etkiler hakkındaydı.

Minghella, kısaltıp yoğunlaştırarak, ancak yolculuk sırasındaki engelleri de muhafaza ederek romandan uzaklaşmıştır. Romanda Inman, sebat, cesaret ve sadakat konusunda sayısız sınavdan geçtikten sonra yuvasına, Soğuk Dağ'a ulaşır ve aşkına kavuşur. Ve tek bir gece, birlikte geçirdikleri bütün bir zaman olur.

Uyarlama yaparken yeni karakterler eklemeniz, bazılarını çıkarmanız, yeni olaylar yaratmanız, belki de kitabın tüm yapısını değiştirmeniz gereken zamanlar olabilir. *Julia* filminde Alvin Sargent, bütün bir filmi Lillian Hellman'ın *Pentimonto* isimli kitabındaki bir bölümden yaratmıştır. *İngiliz Hasta* filmi, romanda sadece birkaç paragraf gibi görünen bir bölümden ortaya çıkarılmıştır. Bunun ardından Anthony Minghella, hem kâğıt üzerinde hem de montaj odasında yaklaşık yirmi yedi yeniden yazım yaparak filme son halini vermiştir.

Kaynak malzeme ile senaryo, genellikle iki farklı anlatı biçimidir; elmalar ile portakalları hatırlayın. Bir romanı, oyunu, makaleyi hatta bir şarkıyı bir senaryoya *uyarlarken* bir biçimi başka bir biçime dönüştürüyorsunuz demektir. *Başka malzemeden hareketle* bir senaryo yazmaktasınızdır. Ancak temelde, her şeye rağmen, özgün bir senaryo yazmaktasınızdır ve yaklaşımınız da buna göre olmalıdır.

Yüzüklerin Efendisi: İki Kule üzerinde çalışırlarken Peter Jackson, Fran Walsh ve Philippa Boyens da aynı şeyi

yaptılar. *İki Kule*'nin kaynak malzemesi, Üçleme'nin ikinci cildiydi; üçüncü ve dördüncü kitapta yer alır.

İki Kule romanı üçüncü kitapla, Boromir'in ölümüyle açılır. Bu, ilk film *Yüzüklerin Kardeşliği*'nin sonundaki dramatik zirvedir. Sonraki birkaç bölüm boyunca Aragorn ile diğerlerinin Rohan'a nasıl gittiklerini okuruz. Ardından, Orclardan kaçmayı beceren Merry ve Pippin'in maceralarını izleriz, bu da onları Ağaçsakal ile karşılaşmalarına götürür. Sonra Gandalf, Ak Gandalf olarak geri döner. Bunun peşi sıra Rohan'a, Aragorn ile Kardeşlik'in Kral Théoden'i Miğfer Dibi'ne çekilmeye ikna ettikleri yere geçeriz ve işte orada, *İki Kule*'nin üçüncü kitabının yedinci bölümünde, kitabın ortalarına doğru Orclar ile Kardeşlik arasındaki savaş patlak verir. Bunu izleyen dört bölüm, yolculuğun devamıyla ilgilidir. Üçüncü kitabın sonunda Gandalf ve Pippin, Minas Tirith'e doğru yola koyulurlar.

Dördüncü kitabın birinci bölümü; Frodo, Sam ve Gollum'un Mordor yolculukları sırasında harekete geçmelerini görmemizle başlar, ardından da her yeni bölümde Hüküm Dağı yolunda karşılaştıkları engeller, yaşadıkları maceralar takip edilir.

Bu kitaba yönelik yaklaşımda, olayların ilerleyişini üçüncü kitap ile dördüncü kitapta cereyan ediş biçimlerinden hareketle yapılandırmak, en azından dramatik anlamda, pek etkili olmazdı. Bu durumda iki ayrı film çıkardı ortaya: Biri Kardeşlik, diğeri de Frodo, Sam ve Gollum ile ilgili. Filmde hikâyeyi sürekli ileri götürmek zorunda olduğunuzdan, bunu yapmanın en iyi yolu, ana karakterler arasında geçen olayları paralel kurgulamak ve ardından aksiyon hattını hikâyenin içine örmektir; tıpkı bir ipliği halının içine dokur gibi. Olaylar dizisi daima gelişmeli, hareket halinde olmalıdır.

"Bir taraftan, akıp giden olaylarla uğraşıyorduk," diyordu Philipa Boyens, "bir taraftan herkesin kendi hikâyesi ilerliyordu; ek olarak hikâyeler ile karakterlerin duygusal hatları ve bunların nasıl bir arada örülerek bütüne bağlanacakları sorunu vardı –yani bütün senaristlerin uğraşmak zorunda oldukları her şey."

"Yüzük bir metafordu, yani bir metal parçasının sizi nasıl denetleyip ne yapacağınızı nasıl belirlediğinin metaforu," diye anlatıyor Peter Jackson. "*Yüzüklerin Efendisi*'nin büyük bölümü, özgürlüğünüzü korumak ve köleliğe karşı savaşmakla ilgilidir... Bizim öncelikli ve önemli sorumluluğumuz film yapmaktı, dolayısıyla biz de Tolkien'in yazdığı her şeye sadık kalmamız gerektiği duygusuyla yola çıkmadık... Merkezdeki hikâye hattı, çok açık olarak, bir şekilde bu tehlikeli yüzüğe sahip olan, onun imha edilmesi gerektiğini öğrenen ve onu ortadan kaldırmak için bir yolculuğa çıkmak zorunda kalan bir hobbit ile ilgiliydi. *Yüzüklerin Efendisi*'nin omurgası buydu ve biz de baştan itibaren bu omurgaya doğrudan ya da dolaylı yoldan hizmet etmeyen bütün karakter ve olaylara karşı oldukça acımasız davrandık."

Yazarlar *İki Kule*'yi uyarlamak üzere malzemeye yaklaşırlarken, olayları romanda cereyan ettiği şekliyle alıp Frodo, Sam ve Gollum'un hikâyesini Aragorn, Kardeşlik ve Merry'yle Pippin'in Ağaçsakal'la yolculukları ile paralel kurgulayarak tutarlı bir olay örgüsü ortaya çıkardılar. Ardından, üçüncü kitabın yedinci bölümünde cereyan eden Miğfer Dibi savaşını aldılar ve bunu filmin finali için heyecanlı, izleyiciyi yükselten bir zirve olarak kullandılar. Ben pek çok açıdan bu kitabın *İki Kule* senaryosuna uyarlanmasının, yaratıcı hikâye anlatımı alanında başlı başına bir başarı olduğunu düşünüyorum.

Bununla beraber, bir uyarlamanın hayatına bildiği gibi devam etiği zamanlar da vardır. Bunun en nadide örnek-

lerinden biri, John Huston tarafından *Malta Şahini* için yazılan senaryodur. Huston, W.R. Burnett'ın kitabından, Humphrey Bogart ile Ida Lupino'lu *High Sierra*'nın uyarlamasını henüz tamamlamıştı. Film çok başarılı olmuş, Huston'a ilk konulu filmini yazması ve yönetmesi fırsatı verilmişti. Dashiell Hammett'ın *Malta Şahini*'ni ele almaya karar verdi. Bu Sam Spade polisiyesi, Warner Bros tarafından, biri 1931 yılında Ricardo Cortez ve Babe Daniels'la birlikte komedi olarak, diğeri 1936 yılında Warren William ve Bette Davis'le birlikte *Satan Met a Lady* adıyla iki kez sinemaya aktarılmıştı. İki film de başarısız olmuştu.

Huston kitabın duygusunu sevmişti. Hammett'ın tarzıyla uyumlu, sıkı, dişli bir dedektiflik hikâyesi çekerse kitabın bütünlüğünü filmde yakalayabileceğini düşünüyordu. Tatile gitmeden hemen önce kitabı sekreterine verdi ve ondan kitabın üzerinden geçip düzyazıyı senaryo formatına göre bölümlemesini, her bir sahneyi iç ya dış olarak işaretlemesini ve temel aksiyonu kitaptan diyaloglar kullanarak tarif etmesini istedi. Sonra da Meksika'ya gitti.

O tatildeyken, sekreterin tuttuğu notlar bir şekilde Jack L. Warner'ın eline geçti. "Çok sevdim. Kitabın kokusunu gerçekten avucuna almışsın," dedi Warner, ağzı şaşkınlıktan bir karış açık kalan yazar/yönetmene. "Aynen bu şekilde çek; müsaade benden."

Huston tam da öyle yaptı ve sonuç bir Amerikan film klasiği oldu.

Eğer tarihsel olayları senaryoya uyarlıyorsanız, "Gerçek bir hikâyeye dayanmaktadır" sözü, bu tip uyarlamanın zorluklarını fısıldamaktadır aslında.

William Goldman'ın, Carl Bernstein ile Bob Woodward'ın kitabından (Watergate ile ilgili, unutanlar varsa) uyarladığı *Başkanın Bütün Adamları* filminde, hemen yapılması gereken pek çok dramatik seçim vardı. Bir söyle-

şide, zor bir uyarlama olduğunu dile getiriyor Goldman. Neden? Çünkü, "Son derece karmaşık bir konuya basit bir yolla yaklaşmam gerekiyordu, ama basitliğe düşmeksizin. Hikâyenin ortada olmadığı bir yerden bir hikâye yaratmam gerekiyordu. Hep, meşru hikâyenin hangisi olduğunu belirlemeye çalışmakla uğraşıyordum.

"Örneğin film kitabın ortalarında biter. Woodward ile Bernstein'ın daha büyük zaferlere kavuşmalarını göstermektense, Haldeman hatasında bitirmeye karar vermiştik. Seyirci, Woodward ile Bernstein'ın haklı çıktıklarını, zengin ve ünlü olduklarını, medyanın gözbebekleri haline geldiklerini zaten biliyordu. *Başkanın Bütün Adamları*'nı yüksek bir noktada bitirmeye çalışmak hata olacaktı. Dolayısıyla biz de orada, Haldeman hatasında, yani kitabın ortalarının biraz ilerisinde bitirmeye karar verdik. Senaryoyla ilgili en önemli şey, yapıyı kurmaktı. Bulmak istediğimiz şeyi, bulmak istediğimiz zamanda bulduğumuzdan kesinlikle emin olmak zorundaydım. Seyircinin kafası karışırsa, onları kaybettik demekti."

Goldman, açılışı sıkı ve gerilimi yüksek bir sekansla, Watergate Binası'na birisinin gizlice girmesiyle yapar ve bunu yapanın yakalanmasının ardından ilk celse sırasında bizi, Woodward (Robert Redford) ile tanıştırır. Woodward mahkeme salonunda üst sınıf mensubu avukatı *görür,* şüphelenir ve olayla ilgilenmeye başlar. Bernstein (Dustin Hoffman) kendisine katıldığında (Dönüm Noktası I), ikisi birlikte ABD Başkanı'nın düşüşüne neden olacak bir gizem ve entrika yumağını çözmeyi başarırlar.

Sonsuz Ölüm'ü yazdığında Goldman söyle demiştí: "Western araştırmaları çok sönük çünkü çoğu yetersiz. Western yazanlar, daha en başta kenara bırakılması gereken mitleri devam ettirmekle meşguller. O zamanlar gerçekten ne olup bittiğini anlamak çok zor."

Goldman, sekiz yılını Butch Cassidy'yi araştırmakla geçirdi, arada bir bulduğu, "Butch hakkında bir kitap, birkaç makale ya da bir parça bir şeydi. Sundance hakkında hiçbir şey yoktu. Butch ile Güney Amerika'ya gidişine kadar tamamen meçhul biriydi."

Butch ile Sundance'in ülkeyi terk edip Güney Amerika'ya gitmelerini sağlamak için, Goldman, tarihi tahrif etmek gerektiğine karar verdi. Bu iki kanun kaçağı, türlerinin son temsilcileriydiler. Çağ değişmekteydi ve Batı'nın kanun kaçakları İç Savaş'ın ardından yapageldikleri gibi işler bulamazlardı artık.

"Filmde," diyor Goldman, "Butch ile Sundance trenleri soymaktadırlar, sonra bazı silahlı adamlar ortaya çıkar ve onların peşini bırakmaz. Bu adamlardan kurtuluş olmadığını anlayınca bir uçurumdan atlar ve Güney Amerika'ya giderler. Bu arada, gerçek hayatta Butch Cassidy, silahlı adamları haber aldığı anda kaçar. Toz olur. Sona gelindiğini ve onları alt edemeyeceğini bilmektedir...

"Bense kahramanımın gidişini, kaçışını haklı kılmam gerektiğini hissediyordum bu nedenle silahlı adamları elimden geldiğince acımasız hale getirdim ki, seyirci, bizimkiler oradan çekip gitsinler diye kendini parçalasın.

"Filmin büyük bir bölümü hayal ürünüdür. Gerçekten olup bitenlerin sadece bir kısmını kullandım. *Gerçekten* birkaç tren soydular, *gerçekten* gereğinden fazla dinamit kullanıp arabayı havaya uçurdular, *gerçekten* her iki trende de aynı Woodcock vardı, *gerçekten* New York'a gittiler, *gerçekten* Güney Amerika'ya gittiler, *gerçekten* Bolivya'da bir çatışma sırasında öldüler. Bunların dışındaki her şey oradan buradandır, hepsi hayal ürünüdür."

"Tarih," demişti T. S. Elliot, "yapay bir koridordan başka bir şey değildir." Tarihsel bir senaryo yazıyorsanız, hikâye-

deki karakterlerin kararları ya da duyguları hakkında kusursuz olmak zorunda değilsiniz, ama tarihsel olayları ve bu olayların sonuçlarını mutlaka dikkate almak zorundasınız.

Bir devam filmi uyarlaması yapmak ise yaratıcılığınıza bambaşka bir meydan okumadır. "İyi iş yaptıysa," denir Hollywood'da eskiden beri, "tekrar yapın." *Rocky* serisinin, *Cehennem Silahı*, *Zor Ölüm*, *Yaratık*, *Shrek* ve *Terminatör* filmlerinin hepsinin kendine has sorunları vardır.

Four Screenplay (Dört Senaryo) kitabım için James Cameron'la *Terminatör 2: Mahşer Günü* ile o ünlü *Terminatör*'e devam filmi yazmanın zorlukları hakkında konuşma fırsatı bulmuştum. Cameron, *Gerçek Yalanlar* ve gelmiş geçmiş en başarılı film olan *Titanik* ile çalışmalarına devam etmiş, halen sayısız belgeseli ve yeni uzun metraj projelerini incelemekle meşguldü. *Terminatör* için bir devam filmi yazma meselesine nasıl yaklaştığını sorduğumda, bunun başka bir malzemeden hareketle, özgün bir senaryo olarak düşünülmesi gerektiğini söyledi bana. "Yazma açısından baktığımda," dedi, "beni en çok ilgilendirenler, karakterler. İşin zor kısmı, bütün karakterlerin, ilk *Terminatör*'ü hatırlamayan ya da izlememiş seyirciler için bir anlam ifade etmesini sağlamak. Temel olarak, perdede bir anda beliriveren bir karakterim vardı, dolayısıyla benim de bu karaktere bir arka plan hikâyesi yaratmam gerekiyordu. Bu nedenle, senaryoyu sanki bir ilk film yokmuş gibi yazmam gerektiğine karar verdim. Devam filmi, bir şeyle karşılaştığını söyleyen, ama buna kimseyi inandıramayan birisi hakkında olmalıydı, tıpkı *Invasion of the Body Snatchers*'da olduğu gibi; orada da Kevin McCarthy şoke edici bir şey gördüğünü söyler, kimse ona inanmaz, ardından hikâyesini anlatmaya başlar.

"*Terminatör 2*'de, Sarah'yı ilkin bir akıl hastanesine kapatılmış halde görürüz. Gerçek soru ise şudur: Delirmiş mi-

dir? Başından geçenler, aklını yitirmesine mi neden olmuştur? Sarah karakterini olabildiğince ilerletmek istiyordum.

"'Kötü adamın kahraman olması' meselesi beni oldukça tehlikeli sulara götürebilirdi, biliyordum," dedi Cameron. "Hem manevi hem ahlaki açıdan. Bu kötü adam imajını kahramana çevirmenin bir yolu olmalı diye düşündüm ve karakterin en iyi yanı neyse onu kullanmaya karar verdim."

Terminatör'ün dramatik gereksinimi, yok etmektir; önüne çıkan herkesi öldürmek, her şeyi ortadan kaldırmaktır. Çünkü bir "cyborg"dur o, bilgisayardır, doğasını değiştiremez; sadece bir insan ya da başka bir robot onu yeniden programlayabilir. Dolayısıyla kötü adamı iyi adama dönüştürmek için dramatik durumun, aksiyonu çevreleyen koşulların değiştirilmesi gerekiyordu.

"Anahtar, çocuktu," demişti Cameron. "Çünkü John Connor'ın nasıl bu kadar güçlü bir ahlaki model olduğu asla açıklanmamıştı. Bana göre, Terminatör'ü park yerindeki adamı neredeyse vuracakken görmesi, John'u harekete geçiren durumdu. Sanıyorum herkes kendi ahlaki kurallarını kendi kendine yaratır ve bu da genellikle size öğretilenler, gördükleriniz ve kalıtımsal yapınız doğrultusunda, ergenlik çağında olur.

"John Connor sezgisel olarak neyin doğru olduğunu biliyor, ama bunu dile getirmeyi beceremiyordu," diye devam etti Cameron. "John diyor ki, 'Böyle insanları öldürüp duramazsın.' Terminatör de diyor ki, 'Neden olmasın?' Bu soruya yanıt veremiyor çocuk. Bitmek bilmeyen, bir tür felsefi ve etik bir sorunun içine düşüyor ve tek söyleyebildiği de, 'Çünkü yapamazsın.'"

"Bizi insan yapan şey nedir" diye soruyordu Cameron. "Bizi insan yapan şeylerin bir kısmı ahlaki kurallarımızdır. Ancak insana benzeyen, insan gibi hareket eden ama insan olmayan bir makineden ayıran şey nedir bizi?"

Nitekim Cameron, duygusal bir dönüşüm sağlamak amacıyla devam filminin bağlamını değiştirdi ve bir ölüm makinesini, geleceğin asilerinin lideri genç John Connor'ın koruyucusuna dönüştürdü. Artık "koruyucu" olduğuna göre, çocuğun, kimseyi öldürmek "doğru" değildir biçimindeki emrine itaat etmesi gerekiyordu. Bunun neden doğru olmadığı, Terminatör'ün kendisinin bulup çıkarması gereken bir şeydi. Kısacası Teneke Adam insaflı olmaya başlar. Bu durum, devam filminin bağlamı içinde gayet iyi işledi; *Terminatör 2: Mahşer Günü*'nün bu kadar başarılı olmasının nedenlerinden biri budur.

Peki ya bir oyunu bir senaryoya uyarlamak? Aynı ilkeler geçerli. Oyun, başka bir *form*; ama yaklaşımın aynı olması gerekir. Tiyatro sahnesinde bir çerçeve vardır ve her şey bu çerçeve içinde gerçekleşir. Seyirci "dördüncü duvar" haline gelir ve oyun sırasında karakterlere ve durumlarına kulak misafiri oluruz. Düşüncelerini, duygularını duyarız; olaylar dizisini ileri götüren dramatik itkiyi *duyarız*. Oyunun asıl meselesi, dramatik aksiyonun *dili* üzerinden, karakterlerin konuştuğu *sözcüklerde* cereyan eder. Konuşan kafalar.

Shakespeare'in kariyerinde, sahnenin getirdiği kısıtlamalara lanet okuduğu bir dönem vardır. *V. Henry*'de, tiyatro sahnesinden "kıymeti olmayan bir yapı iskelesi," "şu kısıtlı çerçeve" diye bahseder ve "Gördüklerinizi hayal gücünüzle besleyin," diye yalvarır seyircisine. Tiyatro sahnesinin, İngiltere'nin yeşil ovaları üzerinde, ufka karşı yerleşmiş iki ordunun görselliğini yansıtmaktan uzak olduğunu bilmektedir. Shakespeare ancak *Hamlet*'i tamamladığında, sahnenin kısıtlamalarının ötesine geçmiş ve muhteşem bir sahne sanatı yaratmıştı.

Bir oyunu senaryoya uyarlarken oyunda göndermede bulunulan ya da haklarında konuşulan bazı olayları görselleştirmek zorundasınızdır. Oyun, dil ve dramatik diya-

logla ilerler. Tennessee Williams'ın *Arzu Tramvayı* ya da *Kızgın Damdaki Kedi*'sinde, Arthur Miller'in *Satıcının Ölümü*'nde ya da Eugene O'Neill'in *Günden Geceye*'sinde aksiyon, sahne üzerinde cereyan eder; dekorların önünde aktörler kendi kendilerine ya da birbirleriyle konuşurlar. Alın ve herhangi bir oyuna bakın; ister *Aç Sınıfın Laneti* gibi bir Sam Shephard oyunu olsun, ister Edward Albee'nin *Kim Korkar Hain Kurttan*'ı ya da ister Ibsen'in başyapıtlarından biri.

Bir oyunun aksiyonu, konuşulan sözcükler üzerinden açıklandığı için sizin de bunu görsel olarak açmanız gerekir. Oyun metninde sahne olarak bulunmayan, sadece atıfta bulunulan sahneler ya da diyaloglar eklemeniz, sonra onları metinde bulunan ana sahnelere sizi götürecek biçimde yapılandırmanız, tasarlamanız ve yazmanız gerekebilir. Aksiyonu görsel olarak genişletmenin yollarını bulmak için oyun metnindeki diyalogları inceleyin.

Arthur Miller'ın *Satıcının Ölümü* adlı oyunu, bir oyun metninden diyalog almaya ve onu olayı görsel kılmak için bir fırsat olarak kullanmaya iyi bir örnek sağlar. Bir sahnede, Willy Loman'ın patronuyla, yani yaklaşık otuz beş yıldır hizmet ettiği adamın oğluyla konuşması sergilenir. Loman'ın "Amerikan rüyası" yerle bir olmuştur ve bu kişiye, artık eskisi gibi çalışmayı bırakıp ana ofiste çalışıp çalışamayacağını sormaya gelmiştir. Ama Willy Loman altı üstü bir satıcıdır ve elinden bütün gelen de budur.

Willy, Howard'dan, yani oğuldan büroda bir iş ister. İlk önce haftada 65 dolar ister, ardından 50 dolara iner ve ardından, aşağılanmanın son noktasında, haftada 40 dolar için yalvarmak zorunda kalır. Ama, "Bu iş dünyası, birader, herkes kendi yükünü kendi taşımak zorunda," yanıtı verilir Willy'ye, üstelik Willy'nin satış rakamları da son

zamanlarda pek iyi değildir. Willy eski günleri hatırlar ve Howard'ı satıcı olmaya nasıl karar verdiğini anlatarak yanıtlar: "Delikanlılık yıllarımda... on sekiz, on dokuz yaşlarında," der, "daha o zamandan yollardaydım ben, satış elemanı olarak. Ve hep bu işin bir geleceği var mı, diye bir soru gezerdi kafamda."

Uzun bir süre durur, ardından devam eder. "O sıralarda Parker House'ta bir *satıcıyla* tanıştım... Adı Dave Singleman'dı. Seksen dört yaşındaydı ve otuz bir eyalette mal satmışlığı vardı. Bu ihtiyar Dave, odasına gidiyor, anladın, yeşil kadife terliklerini giyiyor –ki bunu asla unutamam– telefonu eline alıp müşterilerini arıyor ve odasından dışarı adım atmadan hayatını kazanıyordu. Bunu gördüğümde, satış işinin bir adamın isteyebileceği en iyi kariyer olduğunu anlamıştım. Çünkü düşünsene, seksen dört yaşında yirmi otuz farklı şehre gidebilecek durumda olmaktan, bir telefon ettiğinde sayısız insan tarafından hatırlanmaktan, sevilmekten ve yardım görmekten daha tatminkâr ne olabilirdi? Biliyor musun, öldüğünde –ki bu arada, gerçekten de bir satıcı gibi öldü; Boston'a giderken, ayağında yeşil kadife terlikleri; New York, New Haven, Hartford treninin sigaralı vagonunda– ama öldüğünde yüzlerce satıcı ve müşteri vardı cenaze töreninde."

Willy Loman'ın rüyası budur; onu her sabah uyandıran ve yollara düşmesine neden olan budur. Eğer bu rüya yitip giderse, ölürse, hayat yaşamaya değmeyecektir artık. Bu, bir oyunu sinemaya uyarlıyorsak *görebileceğimiz* bir şeydir. *Esaretin Bedeli* filminde Andy Dufrense'in repliğini hatırlıyor musunuz? "Umut güzel şeydir, belki de şeylerin en güzeli ve güzel şeyler asla ölmez." Ama rüya gerçekle çarpışırsa, Willy Loman'ın durumunda olduğu gibi umut yitirilirse, geriye ne kalır? Satıcının ölümü.

Oyun ve film; her biri kendine has bir yapı, hem oyun yazarına hem de sinemacıya bir saygı gösterisidir.

Bir insanın hayatını senaryoya uyarladığınızı varsayın. İster hayatta ister hayatta olmayan insanları ele alan biyografik senaryoların etki yaratabilmeleri için seçici ve odaklanmış olmaları gerekir. Biyografik bir senaryo yazmak istiyorsanız, karakterinizin hayatı sadece bir başlangıçtır. Örneğin, Peter Shaffer'ın *Amadeus*'u, Wolfgang Amadeus Mozart'ın yaşamı ve Antonio Salieri ile ilişkisindeki sadece birkaç olayı ele alır.

Karakterlerinizin hayatındaki olaylar arasından bir seçim yapın ve bunları dramatik bir olaylar dizisi oluşturacak şekilde yapılandırın. *Gandhi* (John Briley), bu modern zaman azizinin hikâyesini, Gandhi'nin hayatındaki üç evreye odaklanarak anlatır bize: Birincisi, genç bir hukuk öğrencisi olduğu ve Britanya'nın Hindistan'ı nasıl köleleştirdiğini tecrübe ettiği dönem; ikincisi şiddet içermeyen protesto felsefesini uygulamaya başladığı dönem; üçüncüsü ise Müslümanlar ile Hindular arasında barış sağlamaya çalıştığı dönem. *Arabistanlı Lawrence* (Robert Bolt ve Michael Wilson) ile *Yurttaş Kane* de, karakterin hayatındaki birkaç olayı seçip bunlardan dramatik bir yapı kurmanın diğer örnekleridir.

Birkaç yıl önce öğrencilerimden biri, büyük bir metropol gazetesinin ilk kadın editörünün hayat hikâyesinin film haklarını satın almıştı. Her şeyi hikâyeye koymaya çalıştı. İlk yıllar, "Çünkü çok ilginçtiler," evliliği ve çocukları, "Çünkü inanılmaz derecede alışılmadık bir yaklaşımı vardı," büyük haberlere imza attığı ilk muhabirlik yılları, "Çünkü çok heyecan vericiydi," ardından da editörlük işini alması, "Çünkü kadının asıl ünü buradaydı."

Onu, kadının hayatındaki birkaç olaya odaklanması için ikna etmeye çalıştım, ama nesnel bakamayacak kadar içli

dışlı olmuştu konuyla. Ben de ona bir alıştırma verdim. Kadının hikâyesini birkaç sayfalık bir olaylar dizisi haline getirmesini istedim. Yirmi altı sayfayla geldi ve kadının hayatının ancak yarısını ele alabilmişti! Bir hikâye yoktu, elinde sadece bir kronoloji bulunuyordu ve sıkıcıydı. Bunun işe yaramayacağını ve editörün hayatındaki bir ya da iki hikâyeye odaklanmasını söyledim. Bir hafta sonra geri gelip hangilerinin doğru hikâyeler olduğuna karar veremediğini söyledi. Kararsızlık içinde bunalmıştı, sonunda iyice umutsuzluğa kapıldı ve büyük bir üzüntüyle işten vazgeçti.

Birkaç gün sonra gözyaşları içinde beni aradı; onu elindeki malzemeye dönmeye, kadının hayatındaki en ilginç üç olayı seçmeye (yazmak, hatırlayın, seçim yapmaktır) ve gerekiyorsa kadınla konuşup yaşamı ile kariyerinin en ilginç yönleri hakkında *onun* ne düşündüğünü sormaya teşvik ettim. Bunu yaptı ve sonunda kadının, ilk kadın editör olarak görevlendirilmesine yol açan gazete haberine dayalı bir olaylar dizisi yaratmayı becerdi. Bu da bütün bir senaryonun çengeli, temeli oldu.

Hikâyenizi anlatmak için sadece 120 sayfanız var. Olaylarınızı dikkatlice seçin ki, bunlar senaryonuzu nitelikli görsel ve dramatik bileşenlerle vurgulayıp yansıtsın. Senaryo, hikâyenizin dramatik gereksinimlerine dayanmalıdır. Kaynak malzeme sonuç olarak sadece kaynak malzemedir. Bir başlangıç noktasıdır; bir son değil.

Gazeteciler, göründüğü kadarıyla, bir makale ya da gazete haberini senaryoya dönüştürmeye çalışırken zorlanıyorlar. Bunun nedeni belki de sinemada dramatik hikâye hattı kurma yöntemlerinin gazetecilikteki yöntemlerin tam zıddı olmasıdır.

Bir gazeteci haber hazırlarken, yazılı kaynak araştırması ya da söyleşiler yaparak olup bitenleri ve diğer bil-

gileri bir araya getirmeye çalışır. Gazeteciler bütün olup bitenleri öğrendikleri an, haberi/hikâyeyi oluşturabilirler. Bir gazeteci ne kadar çok somut bilgi toplarsa, o kadar çok malumat sahibi olur, sonra bunun bir kısmını ya da hepsini kullanabilir ya da hiçbirini kullanmaz. Somut bilgileri derlediği zaman, yazacağı haberin çengelini ya da açısını arar ve bunun ardından, sadece malzemeyi vurgulayıp destekleyen somut bilgileri kullanarak haberini/hikâyesini kaleme alır.

İşte bu, iyi gazeteciliktir. Ancak bir senaryoda olup bitenler hikâyeyi sadece *destekler*; hatta bunların hikâyeyi yarattığını bile söyleyebilirsiniz. Gazetecilikte, özelden genele gidersiniz; önce olup bitenleri bir araya getirir, sonra hikâyeyi bulursunuz. Senaryoda ise tam tersidir: Genelden özele gidersiniz. Önce hikâyeyi bulur, sonra hikâyenin işlemesini sağlayacak olayları toplarsınız.

Tanınmış bir gazeteci, ulusal bir gazete için kaleme aldığı ve tartışma yaratmış bir makalesinden hareketle bir senaryo yazıyordu. Olup biten ne varsa elinin altındaydı, ama iyi bir senaryo yazabilmek için bunların bir kısmından vazgeçmek ve gerekli unsurları dramatize etmek çok zor geliyordu ona. "Doğru" olayları ve "doğru" detayları bulma aşamasında takılıp kaldı ve senaryoda otuz sayfadan ileri gidemedi. Çıkmaza girdi, paniğe kapıldı ve sonunda belki de güzel olabilecek bir senaryoyu rafa kaldırdı.

Makalenin sadece makale, senaryonun da sadece senaryo olmasına izin verememişti. Kaynak malzemeye tamamen sadık olmak istiyordu, ama bu yaklaşım işe yaramadı.

Pek çok kişi, bir dergi ya da gazete makalesini temel alarak bir film ya da televizyon senaryosu yazmak ister. Eğer bir makaleyi senaryoya uyarlayacaksanız onu bir senaristin bakış açısıyla ele almanız gerekir. Hikâye neyle

ilgili? Ana karakter kim? Bitiş nasıl olacak? Hikâye, cinayet suçlamasıyla yakalanmış, yargılanmış, beraat etmiş, ama sonra gerçekten suçlu olduğunu sadece bizim keşfedeceğimiz bir adamla mı ilgili? Yarış arabaları tasarlayan, yapan ve yarışıp şampiyonluğa ulaşan bir delikanlıyla mı ilgili? Diyabete çare bulan bir doktorla mı ilgili? Bir ensest hikâyesi mi? Hikâye *kiminle* ilgili? *Neyle* ilgili? Bu sorulara cevap verdiğinizde, hikâyenizin dramatik yapısını oluşturabilirsiniz.

Bir makaleyi ya da haberi televizyon ya da sinema için uyarlamak isterseniz konuyla ilgili yasal meseleler de bulunmaktadır. Öncelikle, senaryoyu yazmak için izin alın: Bunun anlamı, bahsi geçen insanların haklarını elde etmek, yazarla ya da yazar ajanıyla ya da gazeteyle anlaşma yapmaktır. Pek çok durumda insanlar, hikâyelerinin sinema ya da televizyona taşınması çabanızda sizinle iş birliği yapmaya istekli olacaklardır. Eğer uyarlama konusunda ciddiyseniz, bu konularda uzman bir avukata ya da bir yazar ajanına danışılması gerekir.

Hakları elde etmeden satma şansınız olmadığını bildiğiniz halde senaryoyu ya da olay akışını yazmak isteyebilirsiniz. Malzemede bir şey sizi kendine çekmiştir. Nedir o? Bulun onu. Makale ya da habere dayanarak senaryoyu yazmaya ve sonra ne çıkacağına bakmaya karar verebilirsiniz. Sonuç iyi olursa, belki de haberde yer alan insanlara göstereceksiniz senaryonuzu ama eğer *yapmazsanız*, nasıl bir şey olabileceğini asla bilemeyeceksiniz.

Tüm senaryo yazarları için tek kural, ister uyarlama yapsınlar, ister sıfırdan başlasınlar, Stuart Beattie'nin dediği gibi, "yazmaya devam etmek"tir. "Bir yazar olarak yapabileceğiniz en iyi şey yazmak, yazmak ve yazmaktır. Çiçeği burnunda senaryo yazarlarına daima Hollywood'daki en değerli varlıklardan birinin ucuz yetenek olduğunu söy-

lerim. Siz de çiçeği burnunda yazarlar olarak ucuz yeteneksiniz. Endüstriye girmenin imkânsız olduğunu düşünmek yanlıştır, her zaman girenler vardır. Ve ucuz yetenek olarak değeriniz bunu mümkün kılacak kadar yüksektir. Bütün büyük senaryoları okuyun. Ç*in Mahallesi*'ni okuyun. Bunu bilin. Ve vazgeçmeyin."

Bunlar teşvik edici sözler.

Öyleyse, uyarlama sanatı *nedir*?

Orijinale tamamen sadık kalmak DEĞİLDİR. Kitap kitaptır, oyun oyundur, makale makaledir, senaryo senaryodur. Bir uyarlama daima başka malzemeden hareketle yazılan özgün bir senaryodur. Bunların hepsi birbirinden farklı formlardır sadece.

Tıpkı elmalar ve portakallar gibi.

Bir romanın rastgele bir sayfasını açın ve birkaç sayfa okuyun. Aksiyonun nasıl anlatıldığına bakın. Karakterin zihninde mi cereyan ediyor? Diyalogla mı anlatılıyor? Peki ya tasvir? Elinize bir tiyatro oyunu alın ve aynı şeyi yapın. Karakterlerin nasıl kendileri ya da oyunun aksiyonu hakkında konuştuklarına bakın; konuşan kafalar yani. Ardından da bir senaryonun –bu kitapta alıntılardan herhangi biri yeterli olacaktır– birkaç sayfasını okuyun ve senaryonun *dış* detayları ve olayları nasıl ele aldığına, karakterin ne *gördüğüne* bakın.

16
İşbirliği Üzerine

İşbirliği yapmak: Birinin bir başkasıyla çalışması; birlikte çalışmak, örneğin bir edebiyat eseri için: Bir roman üzerinde işbirliği yaptılar.

–The Random House Dictionary

Jean Renoir sinemayı coşkuyla, neredeyse dinsel bir tutkuyla seven biriydi. Sinema hakkında konuşmaya bayılırdı; bu alanda küçük konu, büyük konu gibi bir ayrım yoktu onun için. Öğrencisi olduğum yıllarda benimle tiyatro, sanat, oyunculuk ve edebiyatla ilgili deneyimlerini paylaşmış ve sinema dünyasını uzun uzadıya anlatmıştı. Sinemanın edebiyat olma potansiyeli barındırdığını, ama asla hakiki bir "sanat" olarak değerlendirilmemesi gerektiğini ısrarla söylerdi.

Bununla ne demek istediğini sorduğumda, kendi tanımına göre hakiki "sanat"ın bir kişiye ait tek bir vizyon olduğunu, ama film yapma sürecinde durumun bu olmadığı yanıtını verdi bana. Bir film yapmak için gereken her şeyi tek kişinin yapamayacağını belirtti. Tek bir kişi, tıpkı Charlie Chaplin gibi, senaryo yazabilir, filmi yönetebilir, başrolü oynayabilir, görüntü yönetmenliğini yapabilir, kurgulayabilir, müziklerini yapabilir, ama, diye devam etti Renoir, tek bir kişi bütün rolleri oynayamaz, sesi kaydedemez ya da bir film için gerekli tüm o teknik ve ışık donanı-

mını idare edemez. Filmi çekebilir, ama yıkayamaz; bunun için filmi özel bir laboratuara göndermesi gerekir ki bazen oradan gelen sonuç da istendiği gibi değildir.

Renoir, geçmişinden ve geleneğinden hareketle, sinemanın büyük bir sanat olmasına rağmen asla edebiyat, resim ya da müzik gibi, gerçek anlamda "hakiki" bir sanat olmadığını düşünüyordu, çünkü yapım aşamasında çok sayıda insan doğrudan işin içinde bulunuyordu.

"Sanat," demişti Renoir, "izleyicisine, eserin yaratıcısıyla birleşme fırsatı sunmalıdır. Tek bir kişi her şeyi yapamaz... Hakiki sanat, eserin *yapılması* sürecinin içindedir."

Sinema, işbirliği gerektiren bir ortamdır. Sinemacı, kendi bakışını perdeye taşımak için başkalarına bağımlıdır. Bir filmi ortaya çıkarmak için gerekli teknik beceriler büyük uzmanlık gerektirir. Öte yandan gitgide daha fazla uzmanlık da gerekmektedir. Sadece şu son on yıl içinde bilgisayar grafik teknolojisinde geldiğimiz yere bir bakın. James Cameron'ın, film teknolojisine *Terminatör 2: Mahşer Günü* ile getirdiği parlak katkı olmasaydı, bugün sahip olduğumuz "biçim verme teknolojisi"ni bilemeyecektik. Eğer bu teknik olmasaydı *Jurassic Park* da olmayacaktı; *Jurassic Park* olmasaydı, *Forrest Gump* da olmayacaktı; *Forrest Gump* olmasaydı, *Matrix*, *Kayıp Balık Nemo*, *Köpekbalığı Hikâyesi*, *Kutup Ekspresi* ve *İnanılmaz Aile* gibi filmlerin önünü açan *Oyuncak Hikâyesi* olmayacaktı.

Bugünün devrimi, yarının evrimidir.

Film hem sanat hem de bilimdir. Bazen bir senaristin hayal gücü yeni bilimsel hamlelerin önünü açabilir, tıpkı James Cameron'ın *Terminatör 2: Mahşer Günü*'nde yaptığı gibi. Bana kalırsa, 1927'de sesin sinemaya gelişi kadar devrimci bir yeniliktir bu film. Kimi başka durum ve zamanlarda ise bir bilimsel icat, bir şeye yeni gözlerle bakmamızı sağlar. Yazar ve yönetmen Kerry Conran'ın *Sky Captain ve*

Yarının Dünyası isimli filmi iyi bir örnektir buna. Bence, yakın bir gelecekte, sinema zanaatında devrim yaratacaktır bu film. Film, kelimenin tam anlamıyla, sinema yapmayı ev bilgisayarlarının alanına getirmiştir. Öyle sanıyorum ki çok da uzak olmayan bir gelecekte, genç sinemacıların bu işi evlerinde kısa film yaparak öğrendiklerini görebileceğim.

Sinemanın evriminde daima bilim, sanat ve teknoloji arasında bir alışveriş vardır. Eğer sinemanın geleceğine inanıyorsak, hepimiz, bizi geleceğe çağıran "yeşil ışığın" peşinden giden Jay Gatsby'ye benziyoruz demektir.

Renoir'ın bilgeliğine kulak verecek olursak, kendi başımıza yapabileceğimiz tek şey senaryo yazmaktır. Fazla bir şeye ihtiyacınız yok; bir bilgisayar, kalem-kâğıt ya da daktilo ve belirli bir zaman dilimi. Bazen yalnız, kendi başınıza yazmak istersiniz. Ama başka biriyle güçlerinizi birleştirip beraber yazmak isteyeceğiniz zamanlar da olacaktır. Bu birisiyle *işbirliği* yapacağınız anlamına gelir.

Bu size kalmış bir tercihtir ve hem avantajları hem de dezavantajları vardır.

Yalnız başına yazmanın avantajı çok açık: *Ne* yazmak istediğiniz, *nasıl* yazmak istediğiniz, *ne zaman* yazmak istediğiniz konusunda size karışan yoktur. Başka bir deyişle, her şey sadece sizin vizyonunuza göre şekillenir. En azından bu aşamada yolunuza çıkan kimse olmayacaktır. Daha pek çok şey söylemek mümkün bu konuda.

Tek başınıza yazmanın dezavantajları da açıktır: Bir odada tek başınıza oturur, boş bir sayfaya ya da bilgisayar ekranına bakar durursunuz ve bir sonraki adımınızın ne olduğunu, ne söylemek istediğinizi, nasıl söylemek istediğinizi bilmediğiniz anlar vardır. Bazen, hatta belki çoğu zaman diyaloglarınız bayat, yapmacık ve sıradan olacaktır. Senaryo zihninizde canlandığı gibi yürümüyorsa hayal kırıklığını depresyona, kızgınlığınızı kendinize çevirmeniz

ve bu kadar kötü iş çıkardığınız için kendinize lanet okumanız olasıdır. Hemen ardından, yazamadığınızı, bu işi yapamayacağınızı, uğraşmanın bir sonuç getirmediğini, yeterince iyi olmadığınızı, yeteneğinizin olmadığını, hikâyenin demode ve banal olduğunu düşünmeye başlarsınız; kimi kandırdığınızı sanıyorsunuz ki siz?

Yapmanız gerekenin ne olduğunu biliyorsunuz.

Çoğu kez yazarlar bu tür olumsuz duygulardan ve belirsizliklerden kaçınabilmek için güçlerini birleştirmeyi tercih ederler. Bazen de zorunluluklar işbirliğini gerekli kılar. Peter Jackson, Fran Walsh ve Phillippa Boyens, *Yüzüklerin Efendisi*'ni beraber yazdılar; çünkü, "Yazma kısmı, ne kadar zamanım olduğuyla ilgiliydi," diyordu Peter Jackson bir söyleşisinde. "Başlangıçta, çekimlere geçmeden önce, senaryoyu genellikle beraber yazıyorduk, aynı odada oturup sahneleri kaleme alıyorduk. Bilgisayarın başına oturuyor ve yazıyordum, çünkü, sonunda filmi yönetecek kişi olarak betimleyici paragrafları yazmanın bana ilk elden filmi zihnimde canlandırma fırsatı da vereceğini anlamıştım. Fran el yazısıyla sahnenin diyaloglarını kaleme alıyordu. Philippa da aynı şeyi, ama dizüstü bilgisayarında yapıyordu. Ardından ben de oturup diyalogu alıyor ve onların etrafına betimleyici paragrafları yazıyordum. Bir yönetmen gibi düşünüyorum ben, bir senarist gibi değil. Çekim aşamasında senaryoyu revize ediyorduk, ama somut yazım sürecine çok az katılabiliyordum. Bu temel olarak Philippa ile Fran'in yaptıkları bir işe dönüştü, ben de onların yazdıklarına tepki verir oldum ya da sadece, 'Evet, mükemmel,' diyordum. Yazım ekibiyle işbirliğim daha ziyade geribildirimde bulunmak ve bazı fikirler ileri sürmek halini aldı. Böyle söylüyorum, ama bütün çekim boyunca pek çok hafta sonunu senaryonun sağı solu üzerinde çalışarak birlikte geçirdik."

Bazen bir yapımcı ya da bir yapım şirketi bir fikirle gelir ve sizden bu fikri bir senaryoya dönüştürmenizi ister. Artık bir yapımcı ve yönetmenle işbirliği içindesiniz demektir. Örneğin, *Kutsal Hazine Avcıları*'nda Lawrence Kasdan –o zamana kadar sadece bir senaryo yazmışlığı vardı, o da *Yıldız Savaşları-Bölüm 5: İmparator*'un yeniden yazımıydı–, George Lucas ve Steven Spielberg'le tanışmıştı. Lucas, onun köpeğinin ismi olan Indiana Jones'u filmin kahramanı (Harrison Ford) için kullanmak istiyordu. Lucas'ın bildiği diğer şey ise filmin son sahnesinin, tıpkı *Yurttaş Kane*'in sayısız sandıkla dolu bodrum katı gibi, el konmuş askeri sırların muhafaza edildiği bir hangarda geçeceğiydi. Lucas'ın o sıralar *Hazine Avcıları* ile ilgili bildiği tek şey bundan ibaretti. Spielberg buna mistik bir boyut eklemek istedi. Üç adam kendilerini bir ofise kilitleyerek iki hafta boyunca çalıştılar. Dışarı çıktıklarında hikâyenin olaylar dizisi genel hatlarıyla belli olmuştu. Ardından Lucas ile Spielberg diğer projelerine döndüler, Kasdan da ofisine gitti ve *Kutsal Hazine Avcıları*'nı yazdı.

Yazarlar çeşitli gerekçelerle işbirliği yaparlar. En azından bazı projeler için senaryo yazarlarının bir başkasıyla çalışmayı daha kolay bulduğu zamanlar vardır. Televizyona yazan senaristlerin çoğu bir ekip halinde çalışır. *Saturday Night Live*, *Desperate Housewives* ya da *CSI: Miami* ve *CSI: New York* gibi program ve dizilerin, bölüm başına beş ila on arasında değişen sayıda yazarları bulunmaktadır. Bir komedi yazarının hem komik kişi hem de seyirci olması gerekir –kahkaha, kahkahadır. Sadece, Woody Allen ya da Neil Simon gibi, dahi azınlığın üyeleri bir odada tek başına oturup neyin komik olup neyin olmadığını bilebilirler.

Bir senaryo yazımı için işbirliği yapmaya karar verdiğinizde, bu sürecin üç aşamasını birbirinden ayırmak çok önemlidir: (1) İşbirliğinin temel kurallarını saptamak, (2)

yazım için yapılması gereken hazırlıklar ve (3) asıl yazım süreci. Bütün bu aşamalar temel öneme sahiptir. İşbirliği yapmaya karar verdiyseniz, bu işe gözü açık girin. Örneğin, potansiyel ortağınızı seviyor musunuz? Bu insanla birkaç ay boyunca her gün birkaç saatinizi beraber geçireceksiniz; dolayısıyla bu vakti severek geçirseniz iyi olur. Yoksa daha ilk günden yola sorunlarla çıkıyorsunuz demektir.

İşbirliği bir ilişkidir. Herkesin eli aynı ölçüde taşın altındadır. İki ya da daha çok kişi, bir senaryo, bir televizyon programı ya da her neyse; *bir nihai ürün yaratmak* üzere bir araya gelmektedir. İşbirliği yapmanızın hedefi, amacı, son noktası budur ve bütün enerjinin de buna harcanması gerekir. İşbirliği yapanlar, bu yaklaşımı genellikle çok kısa bir süre içinde unutmaya meyillidir.

Bazen, "haklı olmak" denen meseleye saplanıp kalındığını ve süreç içinde sayısız ego mücadelesinin içine düştüğümüzü görürüz. Dolayısıyla, başlamadan önce kendinize bazı sorular sormanız en iyisidir. Örneğin, *siz* neden işbirliği içine giriyorsunuz? *Ortağınız* neden giriyor? Başka biriyle çalışmayı seçmenizin nedeni nedir? Daha kolay olduğu için mi? Daha güvenli olduğu için mi? Daha az yalnız olacağınız için mi? Kendinize güvenmediğiniz için mi?

Başka biriyle işbirliğine girmek konusunda ne düşünüyorsunuz? Zihninizde buna ilişkin nasıl bir resim var? İnsanların çoğunun zihninde, biri masada bilgisayar ya da daktilo başında oturmuş, çılgın gibi yazan, diğeri de odada volta atıp yazılacakları heyecanla söyleyen iki kişinin görüntüsü vardır. "Yazı ekibi" işte, daha ne olsun! Bir konuşan, bir de yazan.

Siz de böyle mi görüyorsunuz? Bir zamanlar, Moss Hart ile George S. Kaufman gibi yazı ekiplerinin oyunlar ve senaryolar ürettikleri 1920'li ve 30'lu yıllarda böyle olmuş olabilir, ama artık değil. Daha ziyade, Peter Jackson'ın, *Yü-*

züklerin Efendisi'nde yazı ekibiyle birlikte yaptığının bir tür çeşitlemesi gibi.

Herkes farklı şekillerde çalışır. Herkesin kendine has bir üslubu, ritmi, hoşlandığı ve hoşlanmadığı şeyler var. Benim ideal bulduğum işbirliğinin en iyi örneklerinden biri, Elton John ile Bernie Taupin'in 1970'lerde yaptıkları müzikal işbirliğidir. Şöhretin zirvesinde oldukları bir sırada, Bernie Taupin şarkı sözlerini yazar ve dünyanın neresinde olursa olsun Elton John'a faksla gönderirdi. John da bunları besteler, düzenler ve kaydederdi.

Ama elbette bu bir istisna, kural değil.

İşbirliği yapmak istiyorsanız çalışmak için en uygun yolu bulmaya istekli olmalısınız –doğru üslup, doğru yöntemler, doğru çalışma prosedürü. Benim önerim, farklı şeyler denemeniz– yapılması gereken hataları yapmanız ve birlikte çalışmak için en iyi ve en kolay yolu bulana kadar bu sürecin içinden deneme yanılma yoluyla geçmenizdir. Ne de olsa, "İşe yaramayan sekanslar," bir kurgucu dostumun söylediği gibi, "size neyin işe yaradığını gösterecektir."

Bir işbirliğinin, bir arada nasıl çalışılacağının temel kurallarını belirlemek için çok sayıda seçenek vardır. Nasıl işbirliği yapılacağına dair herhangi bir *kural* yoktur; bunları yol boyunca siz yaratır ve oluşturursunuz. Tıpkı bir evlilikte olduğu gibi bu kuralları yaratmak, sürdürmek ve korumak zorundasınız. Her an bir başkasıyla alışveriş halinde olma durumudur bu. İşbirliği, eşit iş bölümüyle herkesin elini taşın altına koymasıdır.

İşbirliğinde dört temel ve eşit konum bulunur: Yazar, araştırmacı, sekreter ve editör. Hiçbir konum diğerinden *daha* önemli değildir.

Bu işbirliği *size* ve *ortağınıza* nasıl görünüyor? Hedefleriniz neler? Beklentileriniz neler? Bu işbirliğinde *kendinizi* nasıl *görüyorsunuz*? *Ortağınız* hangi işi yapacak? Gereki-

yorsa muhtemel ortağınızla oturup ikinizin de bu işbirliğini nasıl gördüğünüze ilişkin iki ya da üç sayfalık, serbest çağrışımla yazılmış bir yazı kaleme alın. Sonra sayfaları değişin; birbirinizin yazdığını okuyun ve ikiniz de elinizde ne var bakın.

Bir sohbet başlatın. Bilgisayarın başında kim oturacak? Nerede çalışacaksınız? Ne zaman? Kim, neyi yapacak? İkiniz için de çalışmak için günün en iyi zamanı hangisidir? Yalnız başınıza çalışıp yazdıklarınızı ortağınıza e-posta ile mi göndereceksiniz ya da tersi mi olacak? Aynı zamanda, aynı odada mı bulunacaksınız?

Bunları konuşun. Tartışın.

Her ikiniz için de en iyi kuralları saptayın. İş bölümü nasıl olacak? Yapılması gereken şeylerin bir listesini yapabilirsiniz: Bir ya da iki kere kütüphaneye gitmek, bir ya da iki söyleşi vb. Yapılacak işleri organize edin ve paylaşın. Ben bunu yapmak istiyorum, öyleyse bunu yapayım; sen bunu yap, gibi. Hoşlandığınız şeyleri yapın. Eğer kütüphaneye gitmeyi seviyorsanız gidin; ortağınız söyleşi yapmayı seviyorsa o işi ona bırakın. Ya da ortağınızın liderliğinde beraber yapın. Bunların hepsi yazma sürecinin parçasıdır. Kaynaklarınızdan yararlanmanın yoludur.

Çalışma programınız nasıl görünüyor? Her ikiniz de tam zamanlı bir işte mi çalışıyorsunuz? Ne zaman bir araya geleceksiniz? Nerede? Seçimlerinizin her ikiniz için de uygun olduğundan emin olun. Bir işiniz, aileniz, ilişkiniz varsa bazen zorlanabilirsiniz. Bu konuya önem verin.

Gündüzleri mi, öğleden sonraları mı, akşamları mı daha iyi çalışabiliyorsunuz? Bilmiyorsanız bir tanesini deneyin ve nasıl gittiğine bakın. İşe yarıyorsa devam edin. Yaramıyorsa bir başkasını deneyin. Her ikiniz için de en iyisinin hangisi olduğunu bulun. Birbirinizi destekleyin. Aynı şey için çalışıyorsunuz: Tamamlanmış bir senaryo.

Her ikinize de uygun bir çalışma programı bulmak ve organize etmek bile birkaç hafta alabilir. Bir araya gelip olaylar dizisini oluşturmak için iyi bir zaman olabilir bu.

İşe yaramayan bir şey denemekten korkmayın. Deneyin! Hatalar yapın. İşbirliği ortamını deneye yanıla oluşturun. Ve temel kurallar yerli yerine oturana kadar da ciddi bir yazım aşamasına yönelik plan yapmayın.

Yapacağınız en son şey yazmaktır.

Bunu yapmadan önce malzemeyi *hazırlamanız* gerekmektedir.

Ne tür bir hikâye yazıyorsunuz? Çağdaş mı yoksa tarihsel bir hikâye mi? Bir dönem hikâyesi mi? Öyleyse hangi dönem? Onu araştırmak için neler yapmanız gerekiyor? Kütüphanede bir iki gün ya da birkaç hafta mı geçirmelisiniz? Bir duruşma mı izlemelisiniz? Kişisel olarak araştırmanın hangi yönünü yürütüyorsanız, bu bilgiyi bilgisayarınıza aktardığınız anda ortağınıza e-posta ile gönderebilirsiniz.

Yineliyorum, işbirliği yarı yarıya iş bölümüdür. Hikâyeyi geliştirmek bakımından beraber çalışmak en iyisidir. Olaylar dizisini birkaç cümle haline getirin. Senaryo için bir başlık çıkarın ortaya; aksiyon ve karakterleri çıkarın. Sonra türünü saptayın: Ne tür bir hikâye yazıyorsunuz? Bir aksiyon filmi mi? Gerilim mi? Aşk hikâyesi mi? Dram mı? Romantik komedi mi? Net olmanız gereken ilk şey, ne tür bir hikâye yazdığınızdır. Hikâyeniz nerede başlıyor ve nerede bitiyor? Temel aksiyon hattı nedir? Ana karakter kimdir? Hikâye ne hakkındadır? Bir otoban inşaatı projesinde antik kalıntıları açığa çıkaran bir arkeologla mı ilgilidir hikâyeniz? Karakterinizin dramatik gereksinimi nedir? Ne tür bir çatışma üzerine çalışacaksınız? Bir iç çatışma mı –duygular, korkular, kontrol yitimi– yoksa dış çatışma mı –fiziksel bir sakatlanma, bir saldırı ya da savaş, doğa

koşulları, hayatta kalma savaşı? Yazdığınız hikâye bir polisiye ise suçu kimin ve neden işlediğini biliyor musunuz? Bunlar bilmeniz gereken ilk şeylerdir. Ardından olaylar dizisini yapılandırabilirsiniz.

Hikâyenizin bitişini, çözülme aşamasını biliyor musunuz? Açılışı biliyor musunuz? Dönüm Noktası I ve II'yi? Siz *bilmiyorsanız*, kim bilecek? İkinizin de nereye gittiğini bilmesi gerekir ki oraya varmak için en iyi yolu belirleyebilesiniz.

Hikâyeniz kimin hakkında? Karakter biyografileri yazın. Her bir karakter hakkında ortağınız ile konuşabilir, ardından birini ortağınız yazarken diğerini de siz yazabilirsiniz. Ya da biyografileri siz yazarsınız, ortağınız düzeltmeleri yapar. Karakterlerinizi tanıyın. Kim olduklarını, nereden geldiklerini konuşun. Çömleği boş bırakmayın. Ne kadar koyarsanız, o kadar alırsınız.

Karakterleriniz üzerine çalıştıktan sonra kartlar üzerinde olaylar dizisini inşa etmeye başlayın.

Olaylar dizisini tasarlamaya başlayın; bitişi, başlangıcı, Dönüm Noktası I ve II'yi biliyorsanız, olaylar dizisini 3x5 kartları üzerinde sahneler halinde geliştirebilirsiniz. Tartışın. Konuşun. Fikir yürütün. Yeter ki hikâyeyi bildiğinizden emin olun. Belirli bölümler hakkında aynı fikirde olabilir ya da olmayabilirsiniz; siz bir biçimde olmasını isterken ortağınız başka bir biçimde olmasını istiyor olabilir. Fikir birliğine varamazsanız her iki biçimde de yazın. Hangisinin işe yaradığına bakın. Nihai ürün için çalışın – senaryo için. Daima malzemeye hizmet edin.

Yazmaya hazır olduğunuzda bazen işler çığrından çıkabilir. Hazırlıklı olun. Bütün bunları sayfaya nasıl aktaracaksınız? Bu işin mekâniği nasıldır? Kim, neyi söylüyor ve neden şu kelime değil de öbürü daha iyi? Buna kim karar veriyor? Madalyonun iki yüzü gibi: *Ben* haklıyım ve *sen* ha-

talısın, bir bakış açısıdır. Öbür bakış açısı da böyledir: *Sen* hatalısın ve *ben* haklıyım.

Yazarlık kariyerim boyunca defalarca işbirliği içinde bulundum ve hepsi farklıydı. Bir proje üzerinde bir başkasıyla çalışırken bir *görev bildirisi* oluşturmayı tercih ederim. Bu senaryo ile ne elde etmek ya da neyi başarmak istiyoruz? Örneğin bir bilimkurgu macerası olan son senaryomda, ortağım ve ben, "seyirciyi avucunun içine alan bir heyecan fırtınası" yaratmak istiyorduk. Bunun üzerine, "malzemeye hizmet etmek" üzere bir fikir birliğine vardık aramızda.

Ardından bir araya gelip sekanslar oluşturmak için kartları kullanmaya başladık. Bitişi, başlangıcı, Dönüm Noktası I ve II'yi biliyorduk. Birkaç hafta boyunca, haftada iki ya da üç kez buluşup değişik fikirler, diyalog parçaları, belirli anlar, sekanslar ve bunları yapılandırmanın muhtelif yolları üzerine öneriler attık ortaya. Bu çalışmayı bitirdikten sonra kartlarımızı alıp sahneler ve sekanslarla ilgili düşüncelerimizi yazmaya başladık. Aklımıza gelenleri sadece kartlara not ediyor, yapının ya da olaylar dizisinin neresine uyacaklarına kafa yormuyorduk.

Malzemeyi hazırlamak, yani araştırma yapmak, karakterlere can vermek, olaylar dizisini inşa etmek ve işbirliğinin mekâniğini oluşturmak için üç ila altı hafta arasında zaman harcadık. İlginç bir deneyim bu, çünkü farklı türde bir ilişki kuruyorsunuz –bazen sihirli, bazen de cehennemden farksız.

Karakterler ve olaylar dizisi üzerine yaptığımız ön çalışmanın büyük bölümünü tamamladığımız sırada, ortağım, bir özel efekt sihirbazı olan Jim, geri çeviremeyeceği bir iş teklifi aldı. Başlı başına bir özel efekt filmi, *Örümcek Adam* 2. İkimiz de bu iş için günde on ila on iki saat çalışması gerekeceğini biliyorduk. Bu teklif onun için çok iyiydi, ama işbirliğimiz için o kadar iyi değildi. Kendi projemi-

zi yazmak için bize pek zaman kalmayacağını biliyorduk. Biz de, olaylar dizisini inşa etmek ve anlatı hattının yapısını oluşturmak için sıkı bir çalışma temposuna girdik; böylelikle Jim yeni işine başlamadan önce bunları sağlamlaştırma ve kesinleştirme fırsatımız oldu.

Jim yeni işini rayına sokunca haftada en az bir kez telefonla konuşmaya başladık ve ben malzemeyi hazırlamaya, yaptığımız araştırmalar üzerinden belirli sekansları yazmaya başladım. Bunları da sonra ona e-posta ile gönderdim. Hafta sonları gönderdiğim malzemenin üzerinden geçti, düzeltmeler ve eklemeler yaparak bana geri gönderdi. Kalan zamanını da ailesiyle geçirdi.

Birkaç ay sonra, nihayet hafta sonları bir araya gelmeye, yazdıklarımızı gözden geçirmeye ve birinci perdeyi nasıl yazacağımızı belirlemeye çalıştık. Ben zaten açılış sekansını, tetikleyici hadiseyi yazmıştım. O da I. Perde'yi yazmak istedi. Yazdı ve bitirdiğinde bana yolladı. Düzeltmelerimi yapıp geri gönderdim ve o da ne değişiklik yapmak istiyorsa yaptı. Bu sayede proje üzerinde ilerlemiş olduk. *Örümcek Adam* 2 için çalıştığından bunu yapmamız normalden çok daha uzun sürdü. Ancak olaylar dizisini bir an bile aklımızdan çıkarmadığımız için, Jim'in işi bittiğinde, yani yaklaşık altı ay sonra, senaryonun ilk taslağını tamamlamamız sadece üç haftamızı aldı. Jim'in serbest kaldığı andan itibaren yazdıklarımızı sürekli birbirimize gönderdik, sahneler ekledik, önerileri tartıştık, ta ki ilk taslağımızı tamamlayıncaya kadar. İlk taslağı hazırlamamız, her şey hesaba katıldığında, bir yıldan biraz uzun bir zamanımızı almıştı. Sonra, yeniden yazımlar için üç dört ay daha zaman harcadık.

Bizim işbirliğimiz böyleydi. Çalışma programımızı ve nasıl çalışacağımızı bir kez belirledikten sonra gayet iyi gitti. Ama bütün bu süre boyunca aklımızdaki en öncelikli husus, malzemeye nasıl en iyi şekilde hizmet edeceğimizdi.

Bir diyalog ya da sahne üzerinde çalışırken egolarımızın araya girmesine izin vermedik.

İşbirliği deneyimi için anahtar bir ilke varsa, o da malzemeye hizmet etmektir.

İşbirliği, birlikte çalışmak demektir.

İşbirliğinin –aslında bütün ilişkilerin– anahtarı iletişimdir. Birbirinizle konuşmak zorundasınız. İletişimin olmadığı yerde işbirliği değil, sadece yanlış anlaşılmalar, kızgınlık ve anlaşmazlıklar olur. Bu şekilde hiçbir yere varılamaz. Bir senaryoyu yazmak ve bitirmek için birlikte çalışıyorsunuz. Her şeye boş verip gitmek isteyeceğiniz zamanlar olacaktır. Bunca çabaya değmeyeceğini düşünebilirsiniz. Haklı da olabilirsiniz, ama genellikle bunun nedeni bazı psikolojik "meselelerinizin" su yüzüne çıkıyor olmasıdır; geçmişten gelen ve her gün mücadele etmek zorunda olduğumuz bütün o "meseleler" işte: Korkular, güvensizlikler, suçluluk, yargılar vs. Bunlarla başa çıkın! Yazmak, kendinizle ilgili daha çok bilgi sahibi olduğunuz bir süreçtir. Hatalar yapmaya ve neyin işe yarayıp neyin yaramadığını birbirinizden öğrenmeye istekli olun.

Otuz sayfalık aksiyon birimleri üzerinde çalışmak daima iyi sonuç verir. Siz I. Perde'yi yazarsınız, ortağınız düzeltmelerini yapar. Ortağınız II. Perde'nin ilk yarısını yazar, siz düzeltmelerini yaparsınız. Siz III. Perde'yi yazarsınız, ortağınız düzeltmelerini yapar. Bu sayede ortağınızın ne yazdığını görebilir ve siz de onun gibi dönüşümlü olarak yazarlık ve editörlük yapmış olursunuz.

Bazen ortağınızın yaptığı işi eleştirmeniz gerekir. Yazdığı şeyin işlemediğini, belki baştan başlayıp malzeme üzerine yeniden düşünmesinin iyi olabileceğini ona nasıl söyleyeceksiniz? Ne söyleyeceğinizi iyi düşünün. Ortağınızın, *sizin yargılarınıza* vereceği tepkiyle karşı karşıya kalacağınızın farkında olun. "Yargılamayın, siz de yargıla-

nabilirsiniz." Yaptığı işi eleştiriyor bile olsanız ortağınıza saygı duymalı ve onu desteklemelisiniz. Ortada kişisel bir şey yok; sadece yapılan iş, aslında işleyebileceği şekilde işlemiyor. Öyleyse ne yapacaksınız? İlk olarak *ne* söylemek istediğinizi belirleyin, sonra bunu en iyi *nasıl* söyleyebileceğinize karar verin. Bir şey söylemek istiyorsanız önce kendinize söyleyin. Söyleyeceğiniz şeyi ortağınız size söyleseydi, *siz* kendinizi nasıl hissederdiniz?

Tıpkı evlilikte olduğu gibi, işbirliğinin de kuralları iletişim ve fedakârlıktır. Sonuç olarak, baştan sona bir öğrenme deneyimidir bu.

Bazen II. Perde'ye geçmeden önce I. Perde'de değişiklikler yapılması gerekir. Süreç kesinlikle aynı şekilde işler; yazmak yazmaktır. Önce elinizdeki malzemeyi kabataslak şekillendirin, sonra devam edin. Cilalama işini istediğiniz zaman yapabilirsiniz; o nedenle yazdığınız sayfaların kusursuz olması için kafa yormayın. Yani daha sonra nasıl olsa değişiklikler yapacağınıza göre, ne kadar iyi olduğu üzerinde çok durmayın. Çok iyi olmayabilir, ne yapalım! Siz yazmaya bakın, sonra üzerinde çalışır, daha iyi hale getirirsiniz.

I. Perde'yi bitirdiğinizde ve "sözcükler sayfada" taslağınız yeterince sıkı ve temiz olduğunda, oturup okuyun ve düzeltmeleri yapın. Senaryo işliyor mu? Şuraya bir sahne daha gerekiyor mu? Şu sahneyi kesebilir miyim? Şu diyalog daha mı anlaşılır olmalı? Genişletilmeli mi? Yontulmalı mı? Dramatik önerme net olarak ortada mı? Peki hem sözel hem görsel olarak ortada mı? Dramatik önermenin kuruluşu düzgün yapılmış mı? Bu aşamada birkaç diyalog ekleyebilir, birkaç sözcük ya da sahneyi değiştirebilir ve bir iki yere taslak halinde görsel unsurlar ekleyebilirsiniz.

İlk "sözcükler sayfada" taslağını bitirdikten sonra bir hafta kadar çekmecenize kaldırın, sonra dönüp okuyun. Ne yazdığınıza bir bakın. Malzemenizi bir bütün olarak görebilmeli,

bir genel bakış ve perspektif edinebilmelisiniz. Yeni sahneler eklemeniz, yeni bir karakter yaratmanız, belki de iki sahneyi birleştirmeniz gerekebilir. Ne yapmanız gerekiyorsa, yapın!

Bunların hepsi yazım sürecinin bir parçasıdır.

Evliyseniz ve eşinizle bir işbirliği yapmak istiyorsanız, başka unsurlar devreye girer. İşler sarpa sardığında, örneğin öyle kolayca işbirliğini bırakıp gidemezsiniz. Bu, evliliğin bir parçasıdır. Evlilikte sorun yaşıyorsanız, işbirliğiniz, sorunun dürbünle bakılırcasına büyük görünmesine yol açacaktır. Devekuşu gibi başınızı kuma gömüp sorun yokmuş gibi davranamazsınız. Üzerine gidin.

Arkadaşlarımdan ikisi de profesyonel gazeteci olan evli bir çift, beraber senaryo yazmaya karar vermişlerdi. Kadının elinde iki iş vardı, adam bir işin tam ortasındaydı ve bütün bu işler büyük dergiler için hazırlanıyordu. Kadının zamanı daha boldu, hemen işe dalmayı tercih etti ve hikâye için araştırma yapmaya başladı. Kütüphaneye gitti, kitaplar okudu, söyleşiler yaptı ve sonunda malzemeyi avcuna aldı. "*Birisinin* bunları yapması gerekiyor" diye düşünüp kimin yaptığının üzerinde durmadı.

Araştırma sona erene kadar adam da dergi işini tamamlamıştı. Birkaç gün izin aldılar ve oturup çalışmaya başladılar. Adamın söylediği ilk şey, "Bakalım, elinde ne var" oldu. Ardından da sanki bu *kendi* göreviymiş ve sanki karısı, yani işbirliği yaptığı kişi değil de meçhul bir araştırmacı tarafından yerine getirilmiş gibi, malzemeye değer biçmeye başladı! Kadın öfkelense de bir şey söylemedi. *Bütün* işi yapan oydu, ama şimdi adam projeyi *kurtarmaya* gelmişti.

Böyle başladı. Daha da kötüye gitti. *Nasıl* çalışacakları üzerine değil, sadece çalışacakları üzerine konuşmuşlardı. Temel kurallar saptanmamış; kimin, neyi, ne zaman yapacağına karar verilmemiş; herhangi bir çalışma programı yapılmamıştı.

Bir yazar olarak kadın sabahları çalışıyor, sözcükleri, aralarında boşluklar bırakarak hızla kâğıda aktarıyor, sonra geri dönüp sonuçtan memnun kalıncaya kadar malzemeyi üç ya da dört kez yeniden yazıyordu. Adam ise en iyi geceleri çalışabiliyor, yavaş yazıyor, her bir sözcüğü ve cümleyi büyük bir dikkatle seçiyordu; ortaya çıkardığı ilk taslak, neredeyse nihai taslak oluyordu.

İkisi de profesyonel yazarlardı, ama işbirliği yapmaya karar verdiklerinde onları neyin beklediğini bilmiyorlardı. Kadın daha önce bir kez işbirliği içinde bulunmuş, adam ise hiç bulunmamıştı. Her ikisinin de diğerinden beklentileri vardı ama bunları hiç konuşmamışlardı. Ne de olsa evlilikte bazı şeyleri olduğu gibi kabul ederiz, ancak maliyet hiç şüphesiz ağır olur.

Önce yaklaşımlarını düzelttiler, ardından hikâyeyi önlerine koydular ve bir çalışma programı yaptılar. I. Perdeyi kadının –ki bu onun araştırmasını yaptığı bölümdü, ikinci perdeyi de adamın yazmasına karar verdiler.

Kadın çalışmaya başladı. Kendine pek güvenemediğini söylemişti bana –ne de olsa *ilk* senaryosuydu– ama senaryo formunun kısa sürede karşısına çıkardığı zorlukların üstesinden gelmek için canını dişine taktı. İlk on sayfayı yazdı ve bir geribildirim almak amacıyla eşinden okumasını istedi. Doğru yolda olup olmadığını bilmiyordu. Hikâyeyi doğru bir biçimde kuruyor muydu? Yazdıkları, üzerine tartışıp konuştukları şey miydi? Karakterler, gerçek durumlar içindeki gerçek insanlar mıydı? Kaygıları son derece doğaldı.

Kadın bu on sayfayı verdiğinde, adam II. Perde'nin ikinci sahnesi üzerinde çalışıyordu. Kendi sorunlarıyla uğraştığı ve üslubunu da yeni yeni bulmaya başladığı için o sayfalara bakmak istemedi. Üzerinde çalıştığı, zor bir sahneydi ve günlerdir uğraşıyordu.

Sayfaları aldı, bir kenara koydu ve karısına hiçbir şey söylemeden çalışmaya devam etti. Kadın, okuması için birkaç gün vermişti eşine. Bu sürenin sonunda okunmamış olduğunu görünce sinirlendi, adam da bunun üzerine o gece okuyacağına dair söz verdi. Kadın da ikna oldu, en azından o an için.

Ertesi sabah erkenden kalktı kadın. Geç saatlere kadar çalışmış olan eşi hâlâ uyuyordu. Kahvesini koyup çalışmaya oturdu, ama ne fayda. Kocasının, "işbirliği yaptığı kişinin," yazdıkları hakkında ne düşündüğünü bilmek istiyordu. Neden okuması bu kadar uzun sürmüştü?

Düşündükçe sabırsızlanmaya başladı. Böyle olmayacaktı. Sonunda kararını verdi; eşi bilmeyecekti nasıl olsa, o halde üzülmezdi, değil mi? Kocasının çalışma odasına süzüldü ve kapıyı arkasından sessizce kapattı.

Masaya yaklaşıp eşinin –eğer varsa– bu on sayfayla ilgili yorumlarını görebilmek için kâğıtlarını karıştırmaya başladı. Sonunda kendi sayfalarını buldu, ama üzerlerinde hiçbir şey yoktu –ne bir işaret, ne bir yorum, hiçbir şey. Okumamıştı bile! Öfke içinde, bu kadar neye takıldığını anlayabilmek için kocasının yazdıklarını okumaya başladı.

O an merdivendeki sesi duydu, arkasına döner dönmez kapının hızla açıldığını ve eşinin şaşkınlıkla kapıda durup bağırmaya başladığını gördü: "Masamın yanından çekil!" Kadın açıklamaya çalışsa da dinlemedi adam. Kadını arkasından iş çevirmekle, müdahale etmekle, mahremiyetine saygı duymamakla suçladı. Bunun üzerine kadın patladı ve o ana kadar bastırılmış bütün kızgınlıklar, gerginlikler ve söylenmemiş sözler ortalığa döküldü. Kıyasıya kavga ettiler. *Her şey* açıktaydı artık; gücenmeler, düş kırıklıkları, korkular, endişeler, güvensizlikler. Avaz avaz bağırma yarışındaydılar sanki; köpek bile havlamaya başlamıştı. "İşbirliği" sürecinin zirve noktasında, adam kadını tuttuğu gibi

odanın zemini boyunca sürükleyip dışarı fırlattı ve kapıyı da yüzüne çarptı. Kadın ise ayakkabısını çıkarmış, adamın kapısını topuğuyla aralıksız dövüyordu. Bugün hâlâ topuk izleri adamın çalışma odasının kapısında durur.

Şimdi gülüp geçiyorlar hatırladıkça.

O günlerde komik bulmuyorlardı ama. Günlerce konuşmadılar.

Bu deneyimden çok şey öğrendiler. İşbirliği sırasında kavganın işe yaramadığını öğrendiler. Birlikte çalışmayı, daha kişisel ve profesyonel seviyede iletişim kurmayı öğrendiler. Korku ve kısıtlama olmaksızın, yapıcı ve destekleyici biçimde eleştirmeyi öğrendiler. Birbirlerine saygı duymayı öğrendiler. Malzemeye hizmet etmeyi öğrendiler. Herkesin kendine has bir yazım tarzı olabileceğini, buna hakları olduğunu ve bunun değiştirilemeyeceğini, sadece desteklenebileceğini öğrendiler. Kadın, adamın yazarkenki titizliğine; sözcüklere, cümlelere neredeyse bir defada son halini verme becerisine saygı duymayı öğrendi. Adam, kadının çalışma şekline –hızlı, temiz, hatasız ve yarım bırakmadan– hayran olmayı ve saygı duymayı öğrendi. Birbirlerinden nasıl yardım isteyeceklerini öğrendiler; ikisi için de zor bir şeydi bu. Kısacası, tıpkı *Seabiscuit*'teki üç adam ile at gibi, birbirlerinden bir şeyler ve birbirlerini desteklediler.

Senaryoyu bitirdiklerinde elde ettikleri şey sayesinde bir tatmin ve başarı duygusu yaşadılar. Sadece fiziksel olarak değil, duygusal ve manevi anlamda da birlikte çalışmayı öğrenmişlerdi.

İşbirliği, "birlikte çalışmak" demektir.

İşbirliği yapmaya karar verirseniz, yazma deneyimini üç aşamaya göre tasarlayın: Ana kurallar, hazırlık ve malzemeyi kaleme alma sürecinin mekâniği.

17
Yazdıktan Sonra

"Hollywood cesaretlendirilmekten ölebileceğiniz tek yerdir."

Dorothy Parker

Senaryonuzu tamamladıktan sonra ne yapacaksınız?

İlk olarak "işe yarayıp yaramadığını" öğrenmeniz gerekiyor. Senaryonuzu toprağa mı gömeceksiniz, duvar kâğıdı mı yapacaksınız; kısacası, işe yarayıp yaramadığını ya da niyetlendiğiniz şeyi yazıp yazamadığınızı görmek için size bir tür geribildirim gerekir.

Bu anda gerçekten işe yarayıp yaramadığını kestiremeyebilirsiniz. Göremezsiniz, çünkü çok yakınsınızdır henüz öznelliğin labirentinde kaybolmuş durumdasınızdır.

Hiç şüphesiz, okumaları için birkaç yakın arkadaşınıza göndermeden önce yapmanız gereken ilk iş, senaryonuzu bilgisayarınızda ya da basılı kopya alarak yedeklemektir. Bu size çok bildik bir şey gibi gelebilir, ama birçok bildik şeyi söylemenin sonsuz faydası görülmüştür. Yedek dosyanızı güvenli bir yerde tutun. Elinizde sadece senaryonun orijinal basılı kopyası varsa ve yedeklemediyseniz onu kimseye vermeyin. Senaryonun bir kopyası daima elinizin altında olmalı.

Yakın bir tarihte, yazdıklarını sadece bilgisayarının ana belleğinde yedekleyen bir senaryo yazarıyla ilgili bir davada uzman tanık olarak bulunmuştum. Güvende olduğunu

düşünmüştü senaryo yazarı. Bir Alman prodüksiyon şirketiyle bir ortakyapım sözleşmesi üzerine görüşürlerken senaryosunun bir basılı kopyasını almış ve Almanya'ya göndermişti. Bu basılı orijinal kopyayı yolladıktan sonra daha hızlı yazışabilmek amacıyla internet hizmeti satın almak istemiş ve bir yerel telefon şirketine başvurmuştu. Gelen görevli, ana belleğin bağlantıyı kaldıramayacak kadar yüklü olduğunu ve bazı dosyaları temizlemesi gerektiğini söylemişti. Gerisini tahmin ediyorsunuzdur. Görevli bütün ana belleği silmiş, yazarın elinde herhangi bir yedek yokmuş, Alman firma da projeden vazgeçtiği için yazarın elinde bir basılı kopya bile kalmamış. Kısacası, hiçbir şey kalmamış elinde. En baştan, birinci sayfadan, birinci sözcükten, sıfırdan başlayarak bütün senaryoyu yeniden yaratmak zorunda kalmış.

Çok mu zorlama görünüyor? Evet, öyle görünüyor, ama gerçek. Kıssadan hisse: Daima malzemenizi yedekleyin.

Artık güvenebileceğiniz, size dürüst davranacak, "Nefret ettim, yazdığın zayıf ve gerçek değil, karakterler düz ve tek boyutlu, hikâye zorlama ve tahmin edilebilir," demekten korkmayacak iki arkadaşınıza, iki yakın arkadaşınıza senaryonuzun bir kopyasını verebilirsiniz. Duygularınızı incitmekten korkmayan arkadaşlara.

Pek çok kişinin senaryonuzla ilgili size doğruyu söylemediğini göreceksiniz. Duymak istediğinizi *sandıkları* şeyleri söyleyecekler: "Güzel. Sevdim! Gerçekten sevdim. Hoş şeyler yakalamışsın." Ya da, "Bence ticari bir iş," diyecekler, ne demekse! İnsanlar iyi niyetlidir, ama doğruyu, yazdığınız hakkında gerçekten ne düşündüklerini söylemeyerek sizi daha çok kırdıklarını fark etmezler.

İsminiz ön sayfada olacak; bu nedenle bunun, yazdığınız en iyi senaryo olmasını istemelisiniz. Eğer bir öneri senaryonuzu daha iyi kılacak gibi hissediyorsanız, kulla-

nın onu. Yeniden yazımdaki her türlü değişikliği kendi seçiminiz, kendi tercihinizle yapmalısınız. Değişiklikler konusunda içiniz rahat etmiş olmalıdır. Bu sizin hikâyeniz, değişikliğin işe yarayıp yaramayacağına sezgilerinizle siz karar vereceksiniz.

Bu da bizi, yeniden yazma konusuna getiriyor. Özdeyişi biliyorsunuz: "Yazmak, yeniden yazmaktır." Evet, doğru, öyledir. Pazar yerine gönderdiğiniz taslak, aslında üç farklı taslaktır. İlki "sözcükler sayfada" taslağı, ikincisine ben "mekânik taslak" diyorum, üçüncüsü de "cilalı" taslak. Senaryonun büyük bölümünün yazıldığı taslak budur işte.

Birinci "sözcükler sayfada" taslağını tamamladıktan sonra bir haftalığına bir kenara kaldırın. Ardından tekrar elinize alın ve bir oturuşta baştan sona hepsini okuyun. Bütün kalemleri, kâğıtları ortadan kaldırın ve bilgisayar da kesinlikle kapalı olsun. Herhangi bir not almayın. Sadece okuyun. "Sözcükler sayfada" taslağını okurken büyük duygu iniş çıkışları yaşayacaksınız. Bazı bölümler korkunç gelecek size: Yazım kalitesi berbat, bütün hikâye diyalogla anlatılmış, betimlemeler fazla uzun, fazla yoğun, fazla karışık ve okuduğunuz şey zayıf, hantal, fazla doğrudan ve işe yaramaz durumda.

Ardından işe yaradığını düşündüğünüz sayfaları okursunuz. Diyaloglar iyi, aksiyon sıkı ve göründüğü kadarıyla her şey tıkır tıkır işliyor. Sonra iniş çıkışlar tekrar başlar; sevinç ile kasvet arasında gidip gelirsiniz.

Bu iyidir.

Senaryoyu okumayı bitirince tekrar bir kenara kaldırın. Şimdi, üç tane yazı yazmakta sıra. Birinci yazıda, serbest çağrışımla, bu malzemede size ilk olarak neyin cazip geldiğini anlatın. İki ya da üç sayfada anlatın bunu ya da isterseniz daha uzun tutun. İlk anda malzemeyi cazip kılan karakter miydi, durum muydu, fikir miydi ya da aksiyon hattı

mıydı? Sadece şu soruya cevap verin: Malzemede gerçekten sizi kendine çeken neydi? Fikirlerinizi, sözcüklerinizi, düşüncelerinizi boşaltın kâğıda. Dilbilgisi, imla, noktalama; üzerinde durmayın. İsterseniz parçalar halinde yazın. Bu ilk alıştırma bittiğinde ikincisine geçin.

İkinci yazıda, yine serbest çağrışımla, şu soruya cevap verin: Aslında ne tür bir senaryo yazdınız? İçinde güçlü bir aşk barındıran bir macera yazmak isterken, güçlü bir macera barındıran bir aşk hikâyesi yazmış olabilirsiniz. Çoğu zaman belli bir tür hikâye yazmaya niyetlenip bambaşka bir türle bitirebiliyoruz. Örneğin bir öğrencim, bir gündelik işçinin üst sınıftan bir kadınla ilişkisi hakkında bir hikâye yazmaya başlamış, ama hikâye aralarına bu kadın girdikten sonra işçi ile ağabeyi arasındaki ilişkiyi anlatır hale gelmişti. Senaryoda temiz, tutarlı bir anlatı hattı isteriz. Bu ikinci yazıyı da iki ya da üç sayfa uzunluğunda tutun.

Üçüncü yazıya gelince, sizi en başta senaryoya neyin çektiğini gördünüz ve belki de "sözcükler sayfada" taslağı sırasında bundan biraz uzaklaştınız; yani yazmak üzere yola çıktığınız şey, yazıp bitirdiğinizden biraz farklı olabilir. O halde, üçüncü yazıda şu soruya yanıt verin: *Yazdığınız* şeyi, yazmak *istediğiniz* şeye dönüştürmek için nasıl *değişiklikler* gerekiyor? Diğer bir deyişle, niyetiniz ile elinizdeki sonuç eşit olmalı. Öğrencimin durumunda, senaryonun başına dönüp iki erkek kardeş arasındaki ilişkiyi yeniden tanımlaması ve sağlamlaştırması gerekmişti. Bazen yazıp bitirdiğiniz malzeme ile mutlu olursunuz. Harika! Diğer zamanlarda ise başlı başına değişiklikler yapmanız gerekir.

Bu üç yazıyı da bitirdiğinizde, olaylar dizisini güçlendirmek ve somutlaştırmak için neler yapmanız gerektiğini düşünün ki niyetiniz ile elinizdeki sonuç eşit olsunlar.

Şimdi, ilk "sözcükler sayfada" taslağını dramatik aksiyon birimleri üzerinden okuyun. I. Perde'yi okuyun ve sayfa kenarına notlar alın. Yirmi küsur sahnenin on tanesini dokunmadan bıraktığınızı göreceksiniz. Kalan on tanenin beş ya da altısında, diyaloglarla oynayarak ya da muhtemelen aksiyon katarak, odak değişikliği yapmak isteyeceksiniz. Kalan beş sahnenin ise hiç işe yaramadığını göreceksiniz ve dolayısıyla beş yeni sahne daha yazmanız gerekecek. Sonuç olarak, I. Perde'nin aşağı yukarı yüzde 65 ila 80'inde değişiklik yapmanız gerekebilecek.

Öyleyse yapın. Aylarca çalıştınız bu senaryo üzerinde, herhalde doğrusunu yapmak istiyorsunuzdur. Senaryonuzu satarsanız, hiç şüpheniz olmasın ki değişiklikler yapmak zorunda kalacaksınız; ya yapımcı, ya yönetmen ya da yıldız oyuncu için. Değişiklik, değişikliktir; hiç kimse yapmaktan hoşlanmaz.

Hollywood'da hiç kimse size doğruyu, gerçek fikrini söylemez; size beğendiklerini söyleyebilirler ve arkasından eklerler, "Ama şu anda böyle bir şey yapmak istemiyoruz," veya "Şu an buna benzer bir şey üzerinde çalışıyoruz," ya da "Zaten böyle bir film yaptık biz."

Bunun yardımı olmaz size. Sizin geribildirime, senaryonuz hakkındaki gerçek fikrini söyleyecek birine ihtiyacınız var. Dolayısıyla, ilk taslağınızı vereceğiniz kişileri dikkatle seçin.

Bu insanların senaryonuzu okuduktan sonra söylediklerini dinleyin. Yazdığınızı savunmayın, söylediklerini *dinliyormuş gibi yapıp* yanlarından hakkı yenmiş, içerlemiş, incinmiş olarak ayrılmayın.

Meramınızı görüp görmediklerine bakın. Gözlemlerini, haklı *oldukları* değil, haklı *olabilecekleri* yaklaşımıyla dinleyin. Gözlemleri, eleştirileri, önerileri, fikirleri ve yargıları olacaktır. *Haklılar* mı? Onları sorgulayın, sıkıştırın. Öneri

ya da fikirleri bir şey ifade ediyor mu? Senaryonuza katkı sağlıyor mu? Geliştiriyor mu? Onlarla beraber hikâyenin üzerinden geçin. Neyi sevip sevmediklerini, onlara göre neyin işe yarayıp neyin yaramadığını anlayın. Bu noktada hâlâ senaryonuza nesnel gözle bakamazsınız. Olur da bir başkasının daha fikrini almak isterseniz, kafanızın iyice karışmasına hazır olun. Örneğin dört kişiye verdiyseniz, dördü de farklı fikirde olacaktır. Biri ay taşlarının çalınmasını beğenecektir, diğeri beğenmeyecektir; biri soygunu beğenecek, devamını beğenmeyecektir (karakterler ya kaçar ya da kaçamazlar), diğeri de neden aşk hikâyesi yazmadığınızı soracaktır.

Böyle yürümez. Güvenebileceğiniz iki kişinin ilk verdikleri geribildirimdir size lazım olan. Onların önerilerini değerlendirmeye aldıktan sonra senaryonuzu piyasaya sunabilirsiniz.

Senaryonuz temiz, düzenli olmalı ve profesyonel görünmelidir. Yani sektörün gerektirdiği formatta, Courier ile 10 ya da 12 punto yazılmalıdır. Senaryonuzun *formu* doğru olmalıdır. Bunun için *Final Draft* gibi bir yazılım programı çok yararlı olacaktır.

Pek çok kişi, yazdıkları sahnelere numara vermek gerekip gerekmediğini sorar. Ben gerekmediğini söylerim, ama bu kişisel bir tercih. Kimileri numara verir, kimileri vermez. Bazen yazarlar karıştırırlar numaraları, çıkamazlar içinden, halbuki numaraların işi zaman kaybettirmek değildir. Sonuç olarak bir tercih meselesidir. Sadece bilin diye söylüyorum, sahneleri numaralamak senaristin işi değildir. Nihai çekim senaryosunda numaralar sayfanın sol kenarına dizilir. Bunlar da, yazar değil, *yapım sorumlusu* tarafından belirlenen sahne bölümlemelerini gösterir. Senaryo satın alındığında, yönetmen ve oyuncu kadrosuyla imzalar atıldıktan sonra bir yapım sorumlusu göreve ge-

tirilir. Yapım sorumlusu ile yönetmen, sahne sahne, çekim çekim, senaryonun üzerinden geçerler. Mekânlar saptandıktan sonra yapım sorumlusu ile asistanı, üzerinde iç ve dış bütün sahnelerin tek tek not edildiği bir yapım şeması çıkarırlar. Yapım şeması tamamlanıp sahneler de yönetmen tarafından işaretlenip onaylandıktan sonra bir sekreter, planlara ayrılabilmesi için sahnelerin numaralarını sayfalara aktarır. Bu numaralar planları göstermek için kullanılır ki (belki 100-150 km uzunluğunda olan) film işlenip parçalar halinde kenara konduğunda, her bir parçanın ne olduğu anlaşılabilsin. Sahneleri numaralandırmak yazarın işi değildir.

Kapak sayfası ile ilgili bir cümle. Pek çok yeni, çiçeği burnunda yazar, kapak sayfasına açıklamalar, tescil ya da telif hakkı ile ilgili bilgiler, çeşitli alıntılar, tarihler ve benzeri şeyler yazma ihtiyacı duyar.

Yapmayın. Kapak sayfası, kapak sayfasıdır. Basit ve doğrudan olmalıdır: "Başlık" sayfanın ortasında, "Senaryo: John Doe" hemen altında, adresiniz ve telefon numaranız da sayfanın sağ alt köşesinde olmalıdır. Hikâye departmanında görevliyken yeni yazarlardan, onlara nasıl ulaşabileceğime dair hiçbir bilgi içermeyen senaryolar gelirdi çoğu kez. Bu senaryolar iki ay saklanır, sonra çöp sepetine atılırdı.

Tescil ya da telif hakkı bilgilerini başlık sayfasına yazmanıza gerek yok, ama malzemenizi korumanız da çok önemli.

Senaryonuz üzerinde hak iddia edebilmeniz için yasal yollar var:

1. Senaryonuzun telif hakkını alın.*
2. Senaryonuzun bir kopyasını bir zarfa koyun ve kendinize gönderin. Kuryeyle ya da iadeli taahhütlü.

* Senaryo Yazarları Derneği. www.senaryo.org.tr

Damganın okunaklı olmasına dikkat edin, çünkü bu yazıldığı tarihi kanıtlayacak ve herhangi bir yasal durumda size yardımcı olacaktır. Zarfı aldığınızda, bir yere kaldırın, AÇMAYIN! Bu zarf mahkemeler için çok şey ifade etmeyebilir, ama tarih ve pul sayesinde, o tarihte sizin tarafınızdan yazılmış olduğunu gösterir.

3. Senaryonuzu tescil ettirmenin en kolay ve etkili yolu için dipnotta bulunan internet adresi üzerinden Senaryo Yazarları Derneği'ne başvurabilirsiniz.

Bir yazarın, bir yapımcıya ya da stüdyoya bir senaryosunu sunduğu, senaryonun geri çevrildiği, ama bir süre sonra yazarın kendi fikriyle bir filmde karşılaşıp konseptin yürütüldüğünü gördüğü durumlar çok yaşanmıştır. Bazen böyle şeyler olur, bazen de insanlar olduğunu *zannederler*. Yıllar önce, dünyaca ünlü mizah yazarı, gazeteci Art Buchwald, Alain Bernheim'la beraber Paramount Pictures için *Coming to America* isimli bir filmin tretmanını yazmıştı. Anlaşma yapılmış, paraları ödenmişti. Stüdyo daha sonra filmden vazgeçti ve Buchwald da gazeteciliğe geri döndü. Daha sonraları Paramount, doğrudan doğruya Buchwald ile Bernheim'ın yazdıkları tretmandan alınmış görünen bir Eddie Murphy filmi çıkardı piyasaya. Buchwald, Paramount aleyhine, fikirlerinin alındığı ve bunun için kendilerine ödeme yapılmadığı iddiasıyla dava açtı.

Dava manşetlere konu olmanın yanı sıra önemli bir emsal de oluşturdu. Buchwald ile Bernheim, iddialarını kanıtlayabilmek için stüdyonun muhasebe işleyişini ortaya koymak zorunda kaldılar ki bu da, en hafif ifadesiyle, akıl almaz zorlukta bir işti. Uzun bir dava sürecinin ardından mahkeme, telif haklarının ihlal edildiği gerekçesiyle kendilerine 900.000 dolar ödenmesine karar verdi. "Önceden

erişim"olduğundan, yani Paramount'a kendi fikirlerini daha önce sunduklarını kanıtlayabilmişlerdi.

Pek çok kez yazarların, fikirlerinin çalınacağı korkusuyla, senaryolarını bir stüdyo ya da yapım şirketine verip vermeme konusunda endişeye kapıldıklarını duyarsınız. Telif yasasına göre, "Bir fikrin telif hakkını elde edemezsiniz, sadece fikrin *ifadesinin* telif hakkını elde edebilirsiniz." Fikir, üç kişinin Houston NASA tesislerinden ay taşları çalmasıdır. Bunu *nasıl* yaptıkları, bunu yapan karakterlerin *kim olduğu*, "fikrin ifadesidir." İşte bu nedenle, size sipariş edilmemiş bir senaryo kaleme alır ve bunu bir stüdyo ya da yapım şirketine sunmak isterseniz, telif hakları ihlaline ilişkin, bugün ya da gelecekte, herhangi bir dava açma hakkınızdan vazgeçtiğinize dair bir ibraname imzalamanız istenecektir sizden.

Örneğin, yıllarca önce bir arkadaşım, Avrupa kayak çevrelerinde bulunan rekabetçi bir kayakçıyla ilgili bir senaryo yazmıştı. Senaryoyu birkaç yapım şirketine gönderdi. Şirketlerin hepsi "teşekkür ederiz" mektuplarıyla birlikte senaryoyu iade ettiler.

Birkaç sene sonra arkadaşım, Avrupa kayak çevrelerindeki bir kayakçıyla ilgili bir film izlemeye gitti; filmi yapan şirket, senaryosunu göndermiş olduklarından biriydi. Filmin, senaryosuyla bazı benzerlikler taşıdığını gördü. Hatta daha doğrusu, bunun kendi hikâyesi olduğunu düşündü.

Mahkemeye gitti, dava açtı ve "önceden erişim"i kanıtladığı için sonunda kendisine bir anlaşma önerildi. Senaryosunu tescil etmiş ve prodüksiyon şirketinden gelen ret mektubunu da saklamıştı.

Bu durumda kimsenin "kasıtlı" bir davranışı olmamıştı. Şirket, şu veya bu nedenle, senaristin fikrini geri çevirmiş, ancak daha sonraları bir film konusu aranırken birisinin aklına rekabetçi bir kayakçıyla ilgili "bir fikir gelmişti."

Bazen bir filmin gösterime girdiği ve elinde bir eser, genellikle yayımlanmamış bir roman ya da filme çekilmemiş bir senaryo bulunan yazarların telif hakkı ihlali iddiasında bulundukları da olur. Yazdıkları malzemeyi bir şirkete vermişler, ama senaryo açılmadan ve okunmadan kendilerine geri gönderilmiştir. Bu durumda hiçbir hukuksal zeminleri yoktur, bir dava yoktur ortada. "Önceden erişim" olduğunu kanıtlayamazlar, fikirler her ne kadar benzerlikler taşıyor olsa da, "fikrin ifadesi" taşımamaktadır. Bu tip sayısız davaya uzman tanık olarak davet edildim ve hiçbirinde iddiaların kanıtlanabildiğini görmedim.

Senaryonuzu piyasaya sunmaya hazır olduğunuzda, elinizde yaklaşık on kopya bulunmalıdır. Stüdyo yetkililerinin çoğu senaryoları geri göndermezler. Bir yapımcı ya da şirkete gönderdiğinizde, ne zaman ve kime gönderdiğinize dair bir kaydınız olmalıdır. Bir şirkete gönderdiğinizde, şirketten biri senaryonun e-posta ya da basılı kopya halinde yolda olduğunu bilmelidir. Aksi takdirde, ibraname imzalanmamış olacağı için malzeme ya silinecek ya da okunmadan geri gönderilecektir. (Üzerinde isminiz ve adresinizin yazılı olduğu pullu bir zarf göndermek, yapımcı ya da hikâye editörünün sizin amatör bir yazar olduğunuzu anlamasından başka bir işe yaramayacaktır. Zaten büyük bir ihtimalle geri göndermeyeceklerdir.) Dolayısıyla elinizde on kopya bulunsun. Bir tanesini tescil edeceksiniz, geriye kaldı dokuz tane. Bir menajer bulabilecek ya da bu işlerde uzman bir avukat tutabilecek kadar şanslıysanız, sizden hemen beş kopya isteyeceklerdir. Bu da elinizde dört kopya bırakır.

Senaryonuz mutlaka kâğıt çengelleriyle tutturulmuş olsun, dağınık halde vermeyin. İsterseniz, senaryoyla bağlantısı bulunan, sade bir kapak da ekleyebilirsiniz. Süslü

püslü, suni deriden kapaklar kullanmayın. Senaryonuz resmi 8 ½ x 11 kâğıda basılı olsun, 8 ½ x 14 boyutuna değil.

Senaryonuzun kabul edilmesi için tek şansınız var, harcamayın. Tek şansın anlamı şu: Cinemobile'da hikâye departmanının başında bulunduğum sıralar, her başvuru bir kart dosyasına günü gününe kaydediliyor ve hem başlığına hem yazarına göre dizine geçiriliyordu. Malzeme okunuyor, değerlendiriliyor ve sinopsisi çıkarılıyordu. Buna, "izleme" deniyor. Okuyanın yorumları dikkatle kaydediliyor ve dosyalanıyordu.

Senaryonuzu bir stüdyo ya da yapım şirketine sunarsanız, okuyup reddederlerse ve siz de yeniden yazıp göndermeyi düşünürseniz, büyük ihtimalle okunmayacaktır. Okuyan kişi orijinal sinopsisi çıkaracak, izleme raporunu okuyacak ve malzemeye bakmayacaktır. Değişiklik yaparsanız başlığı değiştirin ya da rumuz kullanın. Kimse aynı malzemeyi iki kez okumaz.

Malzemenizle birlikte bir sinopsis yollamayın; okunmayacaktır. Hollywood'da kimse, tanınmış bir senaristten gelmiyorsa, tretman okumaz. Kanada, Avrupa, Güney Amerika ve muhtemelen Uzakdoğu'da yazarlar, tretmanlarını sıklıkla satar ve hükümet destekli sinema sanayiinden hikâyeyi senaryoya dönüştürmek üzere –çok olmasa da– para alırlar. Ama bu yalnızca uluslararası film piyasasında olur. Hollywood'da, yazdığınız senaryoyla birlikte sinopsis de gönderirseniz bu size dezavantaj getirir ve dikkate bile alınmadan hemen bir kenara atılır. Genellikle senaryo, *okuyucunun* hışmını atlatmak zorundadır. Bir senaryonun ciddi olarak değerlendirilmeye alınıp alınmayacağı, genellikle bu okuyucunun yorumlarına bağlıdır.

Peki insanlara nasıl ulaşacaksınız? Hollywood'da pek çok kişi, sipariş edilmemiş malzemeyi kabul etmediğinden –yani Amerikan Yazarlar Birliği'nin Sanatçı-Menajer

Sözleşmesi'ne imza koymuş, yetkili bir menajer tarafından sunulmadıkça kabul etmediklerinden– soru şu hale geliyor: Senaryomu satmak için bir menajere ihtiyacım var mı, varsa nasıl bulurum?

Bu soruyu sürekli duyuyorum. Senaryonuzu bir milyon dolara ya da daha fazlasına satacaksanız ve filmde Tom Cruise ile Julia Roberts'ı da oynatacaksanız, kesinlikle yetkili bir menajere ihtiyacınız var. Peki menajeri nasıl bulacaksınız?

Önce, bitmiş bir senaryonuzun olması gerekiyor. Taslak ya da tretman işe yaramaz. Ardından, Amerikan Yazarlar Birliği ile bağlantı kurabilir ve size yetkili menajerlerin bir listesini göndermelerini isteyebilirsiniz. Size gönderilecek listede, sipariş üzerine yazılmamış senaryolarla ilgilenen menajerlerin işaretli olduğunu göreceksiniz.

Kendinize bir liste oluşturun. Sonra menajerlerle mektup, e-posta ya da telefon yoluyla bağlantı kurun ve yeni bir yazarın senaryosuyla ilgilenip ilgilenmediklerini sorun. Geçmişinizden bahsedin, satın kendinizi. Hollywood'da herkes satıcı ve alıcıdır.

Pek çoğu, "hayır," diyecektir. Başkalarını deneyin. Onlar da, "hayır," diyecektir. Başkalarını deneyin. Hollywood bir "hayır"lar şehridir; "hayır" demek "evet" demekten daha kolaydır. Ama bir düşünün, ya birisi "evet" diyecek olursa.

Film yöneticiler silsilesinin arasından geçip sonunda çekim için "yeşil ışık" yakılırsa ve çekilirse, gişesi de iyi olursa bu, rüyanızın gerçekleşmesi demektir. Ama eğer gişesi iyi olmazsa malzemeyi getiren kişiye de yol görünebilir. Sonuçta, milyonlarca dolar onun kararıyla harcanmıştır. Hollywood'da bir stüdyo yetkilisinin ortalama iş ömrü, beş yıl civarındadır.

Durum böyledir, ama ironik olan bu yetkililerin daima iyi malzeme arayışında olmalarıdır. Hollywood'da satıla-

bilir malzeme kıtlığı vardır. Gelen senaryoların çoğu eski film ya da televizyon dizilerinin türevleridir ya da zaten yapılmış filmlerin taklitleri ya da filmler üzerine taşlamalardır. Taze ve orijinal fikirleri olan yeni yazarlar için fırsatlar, sayılamayacak kadar çoktur.

Temsilci ararken çoğunlukla menajerlerin asistan ya da sekreteriyle konuşacaksınız. Bazen senaryonuzu da onlar okurlar. Eğer severlerse menajere önerirler. Senaryonuzu kim okumak isterse bırakın okusun. İyi bir senaryonun fark edilmemesi söz konusu değildir. Yasal olarak korunduğu sürece, genellikle sorun çıkmaz.

Bir menajer senaryonuzu sevse de satamayabilir. Ama sizin yazma yeteneğinizin bir örneği olarak etrafa gösterebilir. Bir menajerin bana söylediği gibi, "neredeyse" satılmış bir senaryo kadar çekici bir şey yoktur. Bu bazen sizi bir yeniden yazım anlaşmasına ya da bir başka senaryonuzu sunma fırsatına kadar götürür. Kimi kez bir yapımcı ya da hikâye editörü işinizi beğendiğinde, orijinal bir senaryo yazmak veya onların bir fikrini ya da bir kitabı uyarlamak için bir "geliştirme sözleşmesi" imzalayabilirsiniz. Ne derlerse desinler, herkes yazar aramaktadır.

Menajere malzemenizi okuması için üç ila altı hafta verin. Eğer bu zaman zarfında onlardan bir yanıt alamazsanız, arayabilirsiniz.

Senaryonuzu William Morris, ICM ya da CAA gibi büyük ve tanınan bir ajansa gönderdiyseniz, tanınmış menajerler ciddiye almayacaklardır. Ama oralarda okuyucular ile stajyer menajerler vardır; onların hepsi okuma ve muhtemelen pazarlanabilir bir senaryo keşfetme arzusuyla doludur.

Şanslıysanız, yazdığınızı seven ve sizi temsil etmek isteyen birini bile bulabilirsiniz.

En iyi menajer kimdir?

Sizin yazdığınızı seven ve *sizi* temsil etmek isteyen menajerdir.

Eğer sekiz menajerle iletişime geçerseniz, işinizi sevecek birini bulma şansınız artacaktır. Senaryonuzu birden fazla menajere sunabilirsiniz, ama hepsi aynı ajansta olmamalı.

Bu sektördeki bir menajer, sattığı üzerinden yüzde 10 ila 15 komisyon alır. İyi malzeme, Hollywood'da okuyucuların gözünden kaçmaz; iş yapma potansiyeli olan malzemeyi ilk on sayfa içinde hemen fark ederler. Senaryonuz iyi ve filme aktarılmaya değerse, keşfedilecektir. *Nasıl* keşfedileceği ise başka bir meseledir.

Bu bir hayatta kalma sürecidir. Senaryonuz, dev dalgalarla dolu Hollywood ırmağına girmiştir ve tıpkı yumurtlamak için akıntının tersine yüzen somon balıkları gibi, burada da sadece birkaç senaryo sonuca ulaşabilecektir.

Eğer "normal" yollardan bir menajer bulmanız mümkün olmadıysa, işinizin okunması ve belki de "keşfedilmesi" için iyi bir yol, dünya üzerinde sayısız örneği bulunan senaryo yarışmalarından birine katılmaktır. Bir yapım şirketine senaryonuzun *Nichols Fellowship, Final Draft's Big Break Contest, Chesterfield Competition, Script-Shark's Annual Screenwriting Competition, Diane Thomas Award* ve bunun gibi sayısız yarışmadan birinde finale kaldığından ya da ödül aldığından bahsetmek, Hollywood âleminde güçlü bir etki bırakır. Bu yarışmaların her birine her sene üç ila beş bin arasında başvuru olur ve halen binin üzerinde bu tür yarışma bulunuyor. Google'da "senaryo yarışmaları" diye arama yapın. Senaryo Yazarlığı Yarışmaları Veritabanı'na bir bakın (www.filmmakers.com/contests); burada yarışmaların listesini, ödül miktarları, başvuru ve teslim tarihleri gibi bilgileri bulacaksınız. Yasal yarışmalar 10.000 dolara kadar nakit para ödülünün yanı sıra sek-

törün zirvedeki menajer ve yöneticileriyle tanışma imkânları da sunmaktadır. *Final Draft* yarışmasında defalarca jüri üyeliği yapmış biri olarak, kalitenin yüksek olduğunu söyleyebilirim size. Kazananların çoğu menajer buldular ve senaryoları filme çekildi. İyi bir başarı yüzdesi bu ve sektöre adım atmanın da iyi bir yolu.

Senaryonuzu bir stüdyo yetkilisinin dikkatine sunmanın bir yolu da "sanal ortama koymak"tır. Belli bir ücret karşılığında senaryonuzu Baseline Studio System'ın bir departmanı olan ScriptShark.com gibi internet servislerine gönderebilirsiniz. ScriptShark, bilhassa eğlence sektörü için tasarlanmış bir senaryo izleme ve hikâye geliştirme servisidir. Şöyle işler: Senaryonuzu ScriptShark'a sunarsınız, sektörde görevli bir okuyucu malzemeyi okuyup değerlendirir ve size profesyonel bir geribildirimde bulunur. Okuyucu malzemeyi beğenirse, hikâyenin sinopsisini servisin ana sayfasına koyar. Büyük yapım şirketlerinin çoğu yetkilisi bu duyuruları her gün kontrol ederler, çünkü her an yeni malzeme arayışındadırlar. Dolayısıyla, bir menajere ya da avukata gitmeksizin malzemenizi görünür kılmanın iyi bir yoludur bu. Gerçekten de ScriptShark, pek çok yazarın profesyonel anlamda yol almasını sağlamıştır. Pek çok senarist, malzemesini bu ortam üzerinden satmış, ScriptShark da sunum toplantılarının ayarlanması, anlaşmaların yapılması ve temsil konularında onlara yardımcı olmuştur.

Senaryonuzu bitirdikten sonra savaş alanına giriyorsunuz. Geçen yıl, Amerikan Yazarlar Birliği'ne yetmiş beş binden fazla senaryo tescil ettirildi. Peki, stüdyoların ve bağımsız yapım şirketlerinin geçen sene kaç film yaptığını biliyor musunuz? Bu sayı kadar değil; dört ila beş yüz kadar. Üstelik yapımların sayısı *az* artarken senaryo yazarlarının sayısı çok artıyor. Senaryo yazarlarının sayısı artarken aynı şekilde prodüksiyon maliyetleri de artıyor. Büyük

bir Hollywood prodüksiyonunun dakika maliyeti binlerce dolardır. İşte bu nedenle, bugün Hollywood'da ortalama bütçeli bir filmin maliyeti bile altmış ila seksen milyon dolar arasındadır; çoğaltma ve reklam maliyeti de eklenince sonuç dudak uçuklatabilir. Bir Hollywood yapımının kâra geçebilmesi için negatif maliyetinin brüt olarak en az iki ya da iki buçuk katını kazanması gerekir. Yani bir filmin maliyeti 60 milyon dolar ise 150 milyon dolar brüt gelir elde ettiği takdirde ancak başa baş gelebilir. Pek çok film, brüt 150 milyon dolar getirmez. Ve eğer bir film birinci ya da ikinci haftasında gişede iyi bir açılış yapmamışsa birkaç hafta sonra gösterimden kalkar. Ancak ek piyasalar, yabancı piyasalar, DVD piyasası, yan ürünler, televizyon ve kablolu yayın satışları gibi girişimlerle, uzun vadede gene de kâr getirmesi ihtimali yok değildir.

Değişmeyen tek şey hikâyedir. Dünyanın en iyi özel efektleri ya da en ünlü oyuncuları elinizin altında olabilir ama seyircinin yüreğine, aklına, duygularına seslenen bir hikâyeniz yoksa, pek de bir şeyiniz yok demektir. Hikâye, her şeyi bir arada tutan bir merkez, çekirdek, dinamik bir güçtür. *Sideways* iyi bir örnek. Rex Pickett'ın romanından uyarlanmış, Alexander Payne ile Jim Taylor imzalı, başrolünde çok tanınmayan dört oyuncunun yer aldığı, istisnai bir filmdir. İyi bir senaryodan iyi bir film yapabilirsiniz, vasat bir senaryodan iyi bir film yapabilirsiniz, ama kötü bir senaryodan iyi bir film yapamazsınız. İşte bu nedenle bütün enerjinizi nereye harcayacağınız bellidir: yazabileceğiniz en iyi senaryoya.

Biri senaryonuzu satın almak isterse ne tür bir sözleşme beklemelisiniz? Fiyatlar değişir; Amerikan Yazarlar Birliği'nin belirlediği asgari seviye iyi bir ölçüdür.* Asgari

* Tükiye için Senaryo Yazarları Derneği'nden bilgi alabilirsiniz. www.senaryo.org.tr –çn.

seviye iki kategoriye ayrılmıştır: Yapımı 1,2 ila 5 milyon dolar arasında olan düşük bütçeli filmler ile yapımı 5 milyon doların üstüne mal olan büyük bütçeli filmler. Bu kitap yazılırken, Amerikan Yazarlar Birliği'nin tretman dahil özgün senaryo için belirlediği asgari bedel, düşük bütçeli filmlerde 48.738; yüksek bütçeli filmlerde ise 91.495 dolardı. Bu asgari bedeller, Asgari Bedel Antlaşması ile ilgili görüşmede yükselecektir.

Senaristlerin çoğu ilk senaryolarını satmazlar ama istisnalar da vardır. South California Üniversitesi Profesyonel Yazma Programı'ndaki eski öğrencilerimden biri, tez senaryosunu bitirdikten sonra bir yerlere göndermişti. Bir menajerin asistanı okudu, beğendi ve patronuna verdi. Menajer de okudu, beğendi ve tanıdığı bir prodüksiyon sorumlusuna verdi. Prodüksiyon sorumlusu da okudu ve beğendiğini söyleyince menajer hemen 600.000 dolara senaryoyu sattı. Elbette yazar bu paranın hepsini hemen almadı. Sözleşmeyi imzaladığında birkaç bin dolar aldı. Yapımcı ancak bir yapım ve dağıtım anlaşması yaparsa eline büyük bir miktar geçecek. Ardından, çekim başladığında yine iyi bir miktar geçecek eline, hatta belki "prodüksiyondan bir ikramiye" bile söz konusu olabilir.

Eskiden bir senaryonun "göz kararı" değeri, oran büyük ölçüde değişiklik gösterse de, bütçenin yüzde 5'i olurdu. Senaryonuzu satarsınız ve muhtemelen, en azından kâğıt üzerinde, bir "kâr yüzdesi" alacağınız belirtilir. Yapımcının eline geçen net paranın yüzde 2.5 ila 5'ini elde etmeniz mümkün görünmektedir ama bu esasen, ne koparabilirseniz, demektir. Çünkü en azından muhasebe defterlerinde, çok az sayıda film kâr beyan ettiği için kararlaştırılan yüzdenin elinize geçmesi ihtimali yok denecek kadar azdır.

Biri senaryonuzu satın almak isterse, büyük ihtimalle önce bir yıl *saklama hakkı* isteyecektir; ikinci bir yıl için

de saklama hakkını saklı tutarak. Bu hakkı aldığında, herhangi bir "anlaşma" yapmak ya da genellikle bir ila iki yıllık bir süre boyunca finansman aramak için malzemenizi tekelinde tutacak ve bunun için size bir bedel ödeyecektir. Saklama hakkı bedeli, bir yıl için 1 ila 100.000 dolar arasında da olabilir, daha fazla da, sizin ya da avukatınızın pazarlığına bağlı.

Saklama hakkı bedeli size ödendikten sonra senaryonuza belirlenen miktarın tamamını almanız bir yıldan uzun sürebilir. Bu Hollywood'daki standart "kademeli anlaşma"dır. Rakamlar değişir, ama işleyiş değişmez.

Senaryonuz için teklif alırsanız mutlaka bir menajer ya da avukat bulun. Avukatlar saat başına ücret talep ederler ya da projeden kazandığınızın yüzde 5'ini alırlar.

Senaryo için yapıldığı gibi siz de bir kitap ya da romanın haklarını alabilirsiniz. Bir kitap ya da roman uyarlamak istiyorsanız, eserin film ve sahne haklarını satın almalısınız. Haklarının satılıp satılmadığını öğrenmek için yayıneviyle bağlantı kurun. Hakları almak mümkünse ya size bunu bildirecekler ya da sizi yazarın temsilcisine yönlendireceklerdir. O kişiye sorup net bilgi edinebilirsiniz.

Film haklarını satın almadan bir malzemeyi uyarlamaya karar verirseniz, zamanınızı boşa harcamış bulabilirsiniz kendinizi. Hakları bir başkası almış olabilir. Hakları elinde bulunduran kişi ya da şirkete ulaşırsanız senaryonuzu okumak isteyebilirler. Ya da istemeyebilirler.

Sadece alıştırma olsun diye uyarlama yapıyorsanız, yapın. Ama ne yaptığınızı bilin ki vaktinizi boşa harcamayın.

Günümüzde film yapmak o kadar maliyetli ki, herkes riski en aza indirmek istiyor; yazara ödenen paranın "ön ödeme" ya da "havaya atılan para" olarak adlandırılmasının nedeni bu.

Kimse risk almayı sevmez. Aksi gibi, film yapımcılığı da dünyanın en "ne olacağı kestirilemez" işlerinden biridir. Hiç kimse elindeki bir filmin *Yıldız Savaşları*, *Titanik* ya da *Yüzüklerin Efendisi* gibi hasılat rekorları kırıp kıramayacağını bilemez, dolayısıyla belirsiz bir getiri uğruna ön ödeme yapmak konusunda pek de istekli olmazlar. Parasını hemen, kolay yoldan harcayıveren birini siz tanıyor musunuz? Siz öyle misiniz? Stüdyolar, yapım şirketleri ve bağımsız yapımcılar da istisna değillerdir bu konuda.

Saklama hakkı bedeli, yapımcıların ceplerinden çıkar ve onlar da riskleri azaltmak isterler. O nedenle, piyasaya ilk çıktığınızda çok yüksek paralar almayı beklemeyin. İşler böyle yürümüyor.

Elbette her zaman istisnalar vardır ve bunlar da her zaman kulağınıza gelir ama onlar *istisnadır*, kaide değil.

Gerçekten bu işe giriştiyseniz, senaryoyu önce kendiniz için yazıyorsunuz, sonra para için.

Hollywood'da sadece bir avuç iyi tanınmış ve isim yapmış yazar, senaryoları için büyük paralar kazanır. Batı Amerikan Yazarlar Birliği'nin yaklaşık 9.500 üyesi vardır ama bunlardan sadece birkaçı senaryo yazmaları için işe alınırlar. Sadece bir avuç yazarın kazancı, altı haneli sayılardan oluşur ve her bir kuruşunu da hak ederler.

Gerçekçi olmayan beklentiler içine girmeyin.

Sadece senaryonuzu yazın.

Ondan sonra ne kadar kazanacağınızı düşünmeye başlarsınız.

Kutsal Hindu metni *Bhagavad Gita*'da söylendiği gibi, "Eylemlerinizin neticelerine bağlanmayın." Çok istediğiniz için senaryo yazıyorsunuz, büyük paralar karşılığında satışa çıkarmak için değil. Böyle yürümüyor bu işler.

Rüyalarınızı ve gerçeği birbirinden ayırın. Onlar iki farklı dünyadır.

18
Kişisel Bir Not

"Umut güzel şeydir, belki de şeylerin en güzeli, ve güzel şeyler asla ölmez."

-Esaretin Bedeli
Frank Darabont

Yazar ve öğretmen olarak çalışmaya başladığımda öğretmenliğimden ve kitaplarımdan ne beklediğimi sormuştum kendime. Yanıt daima aynıydı: Senaryo yazarlarının daha iyi filmler, dünyanın dört bir yanındaki insanlara ortak insani noktalarını bulma ilhamı verecek filmler yazmalarını istiyordum. Yeni teknolojilerin ortaya çıkacağını, sinema anlatımının daha yeni ve gelişmiş yollarının bulunacağını biliyordum. Ama insanlar bir hikâye ya da senaryoyu neyin iyi kıldığını anlarlarsa, bunun hem film yapımcıları hem de seyirciler için değerli bir şey olacağını hissediyordum. *Paradigmayı* ortaya çıkararak yeni bir şey keşfetmedim aslında; hikâye anlatımıyla ilgili bu kavram, Aristo'dan bu yana var. Ben sadece orada durmakta olanı ortaya çıkardım, ona bir isim verdim ve çağdaş filmlerde nasıl kullanıldığını gösterdim.

Son birkaç yıldır film dünyasında kayda değer ölçüde bir teknolojik evrim yaşanırken, senaryonun dramatik yapısının rolünü anlamak da yoğun ve uluslararası bir tartışmanın odağı haline geldi. Tartışma şiddetleniyor; geleneksel

ile çağdaş hikâye anlatım yöntemleri arasında, doğrusal ile doğrusal olmayan hikâye anlatım araçları arasında, *Çin Mahallesi* ile *Mançuryalı Aday* arasında, *Yüzüklerin Efendisi* ile *Medusa Darbesi* arasında, *Thelma ve Louise* ile *Ucuz Roman* arasında, *Esaretin Bedeli* ile *Saatler* arasında, *Anamı Da!* ile *Koş Lola Koş* ve daha pek çoklarının arasında. Hiç şüphesiz, her senaryo, her hikâye yegâne ve bireyseldir. Ama ben bu tartışmaları yerinde buluyorum, çünkü yeni keşifler, senaryonun evriminde yeni hareket noktaları konusunda ilham veriyor. Yapının özü değişmez; sadece biçim yani hikâyenin bir araya getirilme yolu değişir. Ve eğer bu, sinema anlatımında yeni yolların açılmasını sağlamışsa, yapmak istediğim şeyi başarmışım demektir. Dolayısıyla, *Manolya*'daki Anlatıcı'nın dediği gibi, "Bizim geçmişle işimiz bitmiş olabilir, ama geçmişin bizimle işi bitmemiş olabilir."

Ben beyazperdenin düşüncelerimizi, umutlarımızı, düşlerimizi, başarılarımızı, başarısızlıklarımızı yansıtan bir ayna olduğuna inanıyorum. Senaryo yazmak ve film izlemek, bitmeyen bir yolculuk, hayat boyu devam eden bir maceradır. Çünkü sayfadaki o imgeler ile kocaman perdede dans eden o gölgelerin yaptığı, içinde sonların başlangıç, başlangıçların da son olabileceği hayatlarımızı yansıtmaktır sadece.

Karanlık bir sinema salonunda oturduğumda, içim dizginlenemez bir umut ve iyimserlikle dolar. Hayata dair sorularıma mı yanıt beklerim ya da karanlıkta oturup perdede gördüğüm mücadelelerden uzak kaldığıma mı şükrederim, bilemem. Ama şunu bilirim ki, o görüntülerden, hayatımın benim için ifade ettiği anlamı kucaklayan bir içgörü, bir umut, bir farkındalık devşirebilirim.

Kişisel serüvenimin ayak izlerini takip ettiğimde bunlar geliyor aklıma. Bu zorlu yürüyüşe nereden başladığımı

görüyor, yürüdüğüm yolu, geçtiğim patikaları gözden geçiriyor ve sonunda hedefin de, amacın da varılacak yer değil, yolculuğun kendisi olduğunu anlıyorum.

Tıpkı bir senaryo yazmak gibi. Yapacağınızı *söylemek* başka şeydir, *yapmak* başka şey.

Herkes yazardır.

Göreceksiniz, öyledir. Senaryo heyecanınızı insanlarla paylaşırsınız ve görürsünüz ki herkesin bir önerisi, yorumu ya da "bu durumda *onlar* ne yapardı" üzerine bir fikri vardır. Sonunda, senaryoya konu olacak büyük fikirlerini de duyarsınız *onların*.

Yazdığınız şeyle ilgili bir hüküm vermemeye çalışın. Senaryonuzu nesnel bir gözle "görmeniz" yıllarınızı alabilir. Hiç göremeyebilirsiniz de. Yaratıcı deneyim çerçevesinde "iyi" ya da "kötü," "doğru" ya da "yanlış" gibi hükümler; "bu" ile "şu" arasında kıyaslamalar anlamsızdır.

Neyse odur.

Hollywood bir "hayal fabrikası," bir gevezeler kentidir. İnsanların uğrak yeri olan mekânlardan herhangi birine gidin; herkes yazacağı senaryolar, çekeceği filmler, imzalayacağı anlaşmalar hakkında konuşmaktadır.

Hepsi gevezelik!

Aksiyon karakterdir, öyle değil mi? Kişinin kim olduğu, ne *yaptığıdır*, kendisi hakkında ne *söylediği* değil.

Herkes yazardır.

Hollywood'da yazarın arkasından tekrar çalışmak gibi bir eğilim vardır; stüdyo, yıldız oyuncu, yönetmen, yapımcı, hep beraber, senaryoyu "geliştireceğini" düşündükleri değişiklikler yaparlar. Bazen bu değişiklikler gerçekten geliştirir senaryoyu, bazen de öyle olmaz. Hollywood'da pek çok kişi, kendini özgün malzemeden daha "büyük" görür. "Daha iyi kılmak" için ne yapılması gerektiğini "onlar" bilirler. Yönetmenler daima böyle yapar.

Bir yönetmen mükemmel bir senaryodan mükemmel bir film yapabilir. Ya da mükemmel bir senaryodan berbat bir film yapabilir. Ama berbat bir senaryodan mükemmel bir film yapamaz.

İmkânsız.

Bazı yönetmenler olaylar dizisini görsel olarak sıkılaştırarak senaryoyu nasıl geliştireceklerini bilirler. Laf kalabalığıyla dolu üç dört sayfalık bir sahneyi alıp beş satırlık diyalog, üç bakış, birisinin içki içişi, bir köpeğin havlaması ve araya giren bir saat görüntüsüyle üç dakikalık, gerilimli, "işleyen" bir sahneye dönüştürebilirler. Michael Mann, *Tetikçinin Gecesi*'nde yaptı bunu; Stuart Beattie'nin senaryosunu tıraşlayıp görsel anlamda sıkılaştırarak malzemenin hem özünü hem de bütünlüğünü yakalayan gerilimli bir film yaptı.

Ama bu bir istisnadır, kural değil.

Kural, Hollywood'daki yönetmen ve yıldız oyuncuların çoğunun hiç hikâye duyusu olmadığı ya da çok az olduğudur. Yazarın arkasından tekrar çalışırlar, olaylar dizisinde değişiklik yapıp hikâyeyi zayıflatır ve bozarlar; en sonunda da kimsenin izlemek istemeyeceği iğrenç bir film için çuvalla para harcanmış olur. Ve siz de, olsanız olsanız, ancak son filminiz kadar başarılı olabilirsiniz.

Uzun vadede elbette herkes kaybeder; stüdyo para kaybeder, yönetmen kariyerine bir "fiyasko" ekler ve senaryo yazarı da kötü yazdığı için azar işitir.

Herkes yazardır.

Bazıları senaryolarını bitirir, bazıları bitirmez. Yazmak zor bir iştir; gün be gün yapılması gereken bir iş; haftada beş ya da altı gün, günde üç saat ya da daha fazla. Ve bazı günler diğerlerinden daha iyi geçer. Profesyonel yazar, bir hedefe varmak üzere yola çıkan ve o hedefe ulaşan kişidir. Tıpkı hayat gibi. Yazmak kişisel bir sorumluluktur; ya ya-

parsınız ya da yapmazsınız. Bunun ardından da hayatta kalmak ve evrime ilişkin o eski "doğa yasası" devreye girer.

Hollywood'da hiç "akşamdan sabaha başarı hikâyesi" yoktur. Meşhur bir laf vardır: "Akşamdan sabaha başarının gerçekleşmesi on beş yıl sürdü."

İnanın buna. Doğrudur.

Profesyonel başarının ölçüsü, sebat ve kararlılıktır. McDonald's Şirketi'nin şiarı, "Asılın" başlıklı bir afişte şöyle özetlenmiştir:

Dünyada hiçbir şey tutamaz
sebatın yerini.
Yetenek tutamaz;
yetenekli ve başarısız insandan geçilmiyor ortalık.
Deha tutamaz;
herkes bilir, dehanın kıymeti bilinmez.
Eğitim tutamaz;
kaybolup gitmiş eğitimlilerle dolu dünya.
Sebat ve kararlılık sadece
her şeye kadirdir.

Senaryonuzu tamamladığınızda, muhteşem bir başarı elde etmiş olacaksınız. Bir fikri aldınız, bir olaylar dizisi çerçevesinde genişlettiniz, sonra da oturup haftalarınızı ya da aylarınızı yazmaya harcadınız. Tamamlamak yoluyla bir başlama noktasına varmak. Tatminkâr ve karşılıksız kalmayan bir deneyim. Hem en iyi dostunuz hem de en azılı düşmanınız oldu sizin. Geceler boyu uyutmadı ve sonunda bebekler gibi uyumanıza izin verdi. "Hakiki sanat, eserin yapılması sürecinin içindedir," demişti Jean Renoir.

Bağlılık ve fedakârlık, madalyonun iki yüzüdür.

Bu madalyonu gururla taşıyın.

Yetenek Tanrı vergisidir. Ya vardır yeteneğiniz ya da yoktur. Senaryonuzun satılıp satılmamasının ruh halinizi, kendinizle ilgili duygularınızı etkilemesine izin vermeyin. Bunun, yazma deneyimine müdahale etmesine izin vermeyin. Uzun vadede, yapmak istediğiniz şeyi yapmış olacaksınız. Umutlarınızı ve düşlerinizi gerçekleştirmiş, hedefinizi gerçekleştirmiş olacaksınız.

Yazmak kendi ödüllerini getirecektir size. Keyfini sürün.

Başkalarına aktarın.

DİZİN

III. Richard (Shakespeare) 132
Acı Çikolata (Like Water for Chocolate) 24
Adventures in the Screen Trade 186
Aile Komplosu (Family Plot) 126
Akbabanın Üç Günü (Three Days of the Condor) 134, 265
Alexander Payne 46, 386
Alice Artık Burada Oturmuyor (Alice Doesn't Live Here Anymore) 18, 23, 102
Allen, Woody 44, 57, 97, 234, 235, 357
Alonzo, John 22
Altın Araba (Golden Coach) 16
Altman, Robert 22
Amadeus 348
*Amerikan Güzeli (American Beauty)*10, 17, 37, 43, 44, 46, 59, 63, 117, 125, 128, 133, 170, 171, 175, 176, 180, 182, 220, 240, 253, 268, 282, 316
Anamı Da! (Y Tu Mama También) 24, 133, 268, 391
Anderson, Paul Thomas 9, 71, 242
Anderson, Wes 241
Andrus, Mark 94, 241
Anhalt, Edward 262
Annie Hall 44, 46, 57, 97, 118, 121, 125, 143, 234
Antonioni, Michelangelo 59, 73, 256
Apollo 13 143, 331
Arabistanlı Lawrence (Lawrence of Arabia) 348
Aristoteles 143, 331
Arzu Tramvayı (Streetcar Named Desire) 346
Asi Gençlik (Rebel Without a Cause) 13
Astin, Sean 38
Aşk Hikâyesi (Love Story) 361
Aşk ve Yaşam (Sense and Sensibility) 270
Ateş Altında Cesaret (Courage Under Fire) 184
Axelrod, George 179

Baba (The Godfather) 70, 105, 106, 330, 335

Balinanın Sırtında (Whale Rider) 117
Ball, Alan 37, 220, 241, 287
Ball, Lucille 22
Barry Lyndon 241
Bass, Ron 241
Başkanın Bütün Adamları (All the President's Men) 23, 53, 133, 143, 235, 340, 341
Batan Güneş (L'Eclisse) 59
Beals, Jennifer 167
Beattie, Stuart 6, 53, 189, 222, 241, 307, 335, 351, 393
Beatty, Warren 51, 53, 132
Becket 262
Benchley, Peter 131
Benden Bu Kadar (As Good as It Gets) 143, 331
Bentley, Wes 37
Benton, Robert 51
Bernheim, Alain 378
Bernstein, Carl 340
Bhagavad Gita 211, 389
Bıçak Sırtı (Jagged Edge) 166
Bilardocu (Hustler) 134
Bill, Tony 22
Birch, Thora 37
Bir Konuşabilse (Lost in Translation) 59, 97, 102, 117
Bite the Bullet 57
Blake, Michael 89
Blanchett, Cate 41
Bogart, Humphrey 340
Bolt, Robert 348
Bonnie ve Clyde 51, 53, 125
Borgnine, Ernest 247
Boyens, Philippa 38, 337
Brackett, Charles 182
Breedlove, Craig 56
Bridges, Jeff 79, 239, 281
Briley, John 348
Brooks, James L. 94, 287
Brooks, Richard 57
Brown, Harry 316
Broyles, William, Jr. 89, 269
Buchwald, Art 378
Bugün Aslında Dündü (Groundhog Day) 184
Buruktur Gece (Fitzgerald) 28, 29, 30
Büchner, Georg 14

Cameron, James 6, 24, 241, 245, 343, 354
Capote, Truman 57
Capra, Frank 12
Carola (Renoir) 15, 83
Caro, Niki 117
Casablanca 125, 209, 210, 216, 217
Cehennem Silahı (Lethal Weapon) 343
Cercone, Janus 24
Chandler, Raymond 53, 125, 143
Chayefsky, Paddy 46
Cinayeti Gördüm (Blow-Up) 59
Clayburgh, Jill 219
Conran, Kerry 354
Cooper, Chris 79, 239

Coppola, Francis Ford 331
Coppola, Sofia
Cortez, Ricardo 340
Costner, Kevin 89
Crawford, Joan 28, 281
Crawford, John 83
Cruise, Tom 50, 71, 112, 189, 382
Cuarón, Alfonso ve Carlos 24
Culver, Carmen 24
Cunningham, Michael 44
Çayırda Kahvaltı (Picnic on the Grass) 16
Çılgın Liseliler (Rushmore) 10, 125, 131, 133, 170, 242
Çin Mahallesi (Chinatown) 21, 23, 24, 38, 40, 42, 43, 46, 53, 59, 63, 109, 120, 121, 125, 126, 127, 128, 141, 142, 143, 144, 145, 147, 162, 164, 165, 173, 180, 193, 195, 197, 208, 214, 215, 216, 290, 305, 316, 352, 391
Çöl Aslanı (Searchers) 125

Damon, Matt, 59, 112, 265
Darabont, Frank 46, 241, 390
Davis, Bette 340
Davis, Geena 64
Dean, James 13
Denizde İsyan (Crimson Tide) 137, 138, 171, 172, 173, 180, 252
de Souza, Steven 244
Divorce Wars 24
Douglas, Michael 168, 180
Dunaway, Faye 51, 146, 147, 266
Duncan, Patrick Sheane 184
Düşler Tarlası (Field of Dreams) 98
Düşler Ülkesi (Finding Neverland) 179, 180

Eastman, Carol 143
Eastwood, Clint 112, 171, 334
Edmund, Penny 83
Epstein, Julius ve Philip 209, 210
Er Ryan'ı Kurtarmak (Saving Private Ryan) 52, 182
Esaretin Bedeli (Shawhank Redemption) 46, 67, 68, 91, 94, 117, 131, 142, 178, 212, 266, 268, 269, 347, 390, 391
Esquivel, Laura 24
Eszterhas, Joe 166, 167
Evans, Robert 126
Eve Dönüş (Coming Home) 57, 102, 125, 143

Feldman, Phil 84
Ferguson, Larry 244
Fey, Tina 24, 70, 262
Fishburne, Laurence 42, 200
Fitzgerald, F. Scott 21, 27, 31, 280, 281, 331
Five Easy Pieces 143
Flashdance 166, 167

Fonda, Jane 102
Ford, Harrison 39, 137, 357
Forrest Gump 143, 354
Foxx, Jamie 189
Frazier, Charles 336
Freeman, Morgan 68

Gandhi 348
Gangsterin Kaderi (Bullitt) 59, 245
Garofalo, Janeane 93
Gazap Kuşları (The Thorn Birds) 24
Gece (La Notte) 29, 170, 183, 189, 190, 191, 204, 209, 213, 222, 228, 232, 233, 250, 251, 307, 311, 323, 328, 335, 337, 369
Geceyarısı Kovboyu (Midnight Cowboy) 57, 60
Georgaris, Dean 179, 265
Giamatti, Paul 118
Gilroy, Tony 59
Gizemli Nehir (Mystic River) 142, 178, 179, 180, 334
Gizli Teşkilat (North by Northwest) 262
Gleason, Jackie 134
Godard, Jean-Luc 33
Godunov, Alexander 138
Goldblum, Jeff 250
Goldman, William 53, 133, 186, 188, 236, 340
Goodman, David Zelag 83
Gottlieb, Carl 131
Görevimiz Tehlike (Mission: Impossible) 248
Gözler ve Sözler (The Truth About Cats and Dogs) 93, 94
Grady, James 135
Grant, Lee 132
Grant, Susannah 117
Green, Walon 83
Günden Geceye (Long Day's Journey Into Night) 346

Hackman, Gene 138, 172
Haggis, Paul 117
Hamlet (Shakespeare) 132, 200, 201, 203, 211, 345
Hanks, Tom 112, 269, 287
Hare, David 44
Harold ve Maude 24, 57
Harp Esirleri (Grand Illusion) 16, 135
Harry Potter ve Azkaban Tutsağı (Harry Potter and the Prisoner of Azkaban) 24
Hayworth, Rita 219
Helgeland, Brian 142, 334
Hellman, Lillian 337
Henreid, Paul 210
Heston, Charlton 84
Hız Tuzağı (Speed) 244, 252
Higgins, Colin 57
High Sierra 340

Hillenbrand, Laura 330
Hill, Walter 83
Hoffman, Dustin 22, 60, 112, 341
Holden, William 85, 246
Hortlaklar (Ibsen) 71
Howitt, Peter 184
Huston, John 125, 340
Huston, Walter 12

Ian Holm 38
Ingrid, Bergman 210
Invasion of the Body Snatchers 343
İnanılmaz Aile (The Incredibles) 354
İngiliz Hasta (English Patient) 67, 121, 184, 217, 337
İnsanlık Suçu (Place in the Sun) 316
İtalyan Usulü Boşanma (Divorce–Italian Style) 234
İz Peşinde (Ride the High Country) 83, 85

Jackson, Peter 38, 337, 339, 356, 358
Jackson, Samuel L. 182
Jade 166
James, Henry 62, 63, 64, 79, 97, 169, 172, 179
James, William 63
Jeremiah Johnson 18
Johanson, Scarlett 112, 117
John, Elton 359
Julia 103, 133, 143, 332, 337, 382
Jurassic Park 244, 248, 250, 316, 354

Kaçak (The Fugitive) 68
Kahraman Binbaşı (Major Dundee) 82, 83, 84, 85, 86, 88
Kanunun Kuvveti (The French Connection) 23, 59, 68, 245
Kara Şahin Düştü (Black Hawk Down) 24
Kasdan, Lawrence 131, 357
Kaufman, Charlie 332
Kayıp Balık Nemo (Finding Nemo) 125, 354
Kayıp Dünya (Lost World) 248
Keaton, Diane 234
Kelley, William 38•
Khouri, Callie 64, 96, 206
Kıyamet (Apocalypse Now) 143, 331
Kızgın Damdaki Kedi (Cat on a Hot Tin Roof) 346
Kızıl Ekim (Hunt for Red October) 244
Kidman, Nicole 39, 103
Kill Bill I ve II 17, 59, 182, 183
Kim Korkar Hain Kurttan (Who's Afraid of Virginia Woolf?) 346

Kloves, Steven 241
Koch, Howard 209, 210
Koepp, David 6, 244, 248
Konuşma (Conversation) 156, 305, 323, 335, 343
Koş Lola Koş (Run Lola Run) 391
Köpekbalığı Hikâyesi (Shark Tale) 354
Köpeklerin Günü (Dog Day Afternoon) 52, 59, 102, 242, 262
Köpekler (Straw Dogs) 83
Kötü Kızlar (Mean Girls) 24, 70, 133, 262
Kral Lear (Shakespeare)132
Kurtlarla Dans (Dances with Wolves) 89, 143
Kurtuluş (Deliverance) 18
Kutsal Hazine Avcıları (Raiders of the Lost Ark) 131, 142, 357
Kutup Ekspresi (Polar Express) 354
Kuzuların Sessizliği (Silence of the Lambs) 24, 268, 332
Kwai Köprüsü (Bridge on the River Kwai) 17, 56, 170

Ladd, Diane 38, 146, 147
LaGravenese, Richard 170, 241
Laurence Fishburne 42, 200
Law, Jude 39
Lehane, Dennis 334
Lehman, Ernest 262
Logan, John 50, 55
Lucas, George 357

Macbeth (Shakespeare) 132
Madsen, Virginia 118
Magee, David 179
Maguire, Tobey 79, 238, 281
Malik Olmak veya Olmamak (To Have and Have Not) 12
Malta Şahini (Maltese Falcon) 340
Mançuryalı Aday (Manchurian Candidate) 17, 179, 180, 265, 316, 391
Mankiewicz, Herman 47
Mankiewicz, Joseph L. 28
Mann, Michael 189, 222, 393
Manolya (Magnolia) 9, 10, 71, 118, 216, 242, 391
Martin, Mardik 143
Maske (Mask) 24
Mastroianni, Marcello 234
Matrix 17, 41, 42, 43, 46, 90, 121, 125, 142, 170, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 208, 211, 216, 240, 242, 245, 354
Reloaded 204
Revolutions 204
Mazursky, Paul 133
Mazzola, Frank 13
McCrea, Joel 85

McDonald, Christopher 96
McGillis, Kelly 38
McGinn, Walter 266
McKellen, Ian 67
Medusa Darbesi (Bourne Supremacy) 10, 17, 59, 117, 121, 178, 180, 215, 217, 244, 265, 287, 391
Miller, Arthur 62, 346
Minghella, Anthony 67, 287, 336, 337
Mitolojinin Gücü (The Power of Myth-Campbell*)* 66, 204
Moore, Mary Tyler 107
Morgan Freeman 68
Mortensen, Viggo 67, 172
Moss, Carrie-Anne 42
Mucize Adam (Leap of Faith) 24
Muhteşem Gatsby (The Great Gatsby- Fitzgerald*)* 21, 28, 331
Murray, Bill 97, 117
Müzik Kutusu (Music Box) 166

Neill, Sam 250
Neşeli Günler (THe Sound of Music) 48, 262
Newman, David 51
Newman, Paul 22, 68, 112, 134
Nicholson, Jack 38, 73, 94, 112, 144
Nolan, Christopher 67
Nolan, Ken 24

Obsession 57
Olağan Şüpheliler (Usual Suspects) 143, 184
O'Neill, Eugene 62, 346
Oyuncak Hikâyesi (Toy Story) 354
Örümcek Adam (Spider-Man) 121, 125, 131, 248, 332, 363, 364

Pakula, Alan 22
Parker, Dorothy 371
Pat Garrett and Billy the Kid 83
Payne, Alexander 46, 386
Peckinpah, Sam 82, 246
Pei, I. M. 237
Penn, Sean 178
Penny, Edmund 83
Perkins, Maxwell 30
Phelan, Anna Hamilton 24
Picasso, Pablo 58
Pickett, Rex 386
Pierson, Frank 52, 242, 262
Plummer, Amanda 137
Piyanist (The Pianist) 52, 102, 121, 126, 142
Poetika (Poetics-Aristoteles*)* 77
Polanski, Roman 52, 102, 126
Pollack, Sydney 134, 135
Portman, Natalie 43
Profesyoneller (Professionals) 287
Pyne, Daniel 265

Ramis, Harold 184
Rastlantının Böylesi (Sliding Doors) 184
Raydan Çıkanlar (Derailed) 335
Ray, Nicholas 13
Redford, Robert 68, 112, 134, 265, 341
Reeves, Keanu 112
Reinert, Al 89, 269
Remarque, Erich Maria 28
Renoir, Jean 15, 16, 17, 83, 124, 129, 233, 262, 353, 394
Rıhtımlar Üzerinde (On the Waterfront) 12
Robards, Jason 71
Robbins, Tim 68, 178
Robertson, Cliff 266
Robinson, Phil Alden 98
Rocky 102, 343
Rodat, Robert 52
Romeo ve Juliet (Shakespeare) 133
Rossen, Robert 134
Ross, Gary 101, 239, 241, 242, 281, 329, 330, 331, 333
Roth, Eric 143
Roth, Tim 137
Rubin, Danny 184
Russell, David O. 24
Rüzgâr Gibi Geçti (Gone With the Wind) 28
Rüzgârın Sesi (The Wind and the Lion) 23
Ryan, Robert 247
Saatler (The Hours) 17, 44, 67, 102, 117, 128, 131, 146, 188, 217, 316, 391
Sadakatsizlik (Infidelity) 28, 281
Said, Fouad 19, 112
Salt, Waldo 57, 66
Sapık (Psycho) 178
Sarandon, Susan 65
Sargent, Alvin 107, 121, 133, 337
Satan Met a Lady 340
Satıcının Ölümü (Death of a Salesman) 346
Saul, Oscar 82, 83, 84
Schiffer, Michael 138
Schrader, Paul 53, 56, 143
Schwartzman John 281
Semple, Lorenzo, Jr. 135
Serüven (L'avventura) 59
Shaffer, Peter 348
Shakespeare, William 61, 132, 133, 141, 345
Shepard, Sam 12, 38, 40, 41, 42, 67, 82, 83, 84, 85, 86, 174, 246, 250, 266, 338, 339, 340, 346
Shrek 343
Sınıfın Laneti (Curse of the Starving Class) 346
Sıradan İnsanlar (Ordinary People) 107, 179, 215, 287, 332
Sideways 46, 63, 118, 133, 180, 386
Siegel, James 335
Sil Baştan (Eternal Sunshine of the Spotless Mind) 320
Simon, Neil 357

Sisteki Goriller (Gorillas in the Mist) 24
"Sitting" *(Stevens)* 140
Sky Captain ve Yarının Dünyası (Sky Captain and the World of Tomorrow) 354
Sliver 166
Smith, Jada Pinkett 189
Soğuk Dağ (Cold Mountain) 10, 17, 39, 42, 43, 44, 51, 59, 88, 117, 121, 122, 132, 170, 188, 216, 240, 249, 282, 316, 336, 337
Soğukkanlı (In Cold Blood) 57
Son Düş (Last Tycoon) 27, 28
Son Samuray (Last Samurai) 50, 55, 102
Sonsuz Kaçış (The Getaway) 83
Sonsuz Ölüm (Butch Cassidy and the Sundance Kid) 53, 68, 117, 125, 235, 245, 341
Sosyete Kuaförü (Shampoo) 23, 53, 132
Spacey, Kevin 37
Spielberg, Steven 357
Stanley, Kubrick 17
State of the Union 12
Stevens, Cat 140
Stevens, Gary 239
Stewart, Douglas Day 143, 244
Stone, N. B. 83
Stone, Sharon 168
Streep, Meryl 117, 170
Stuart, Jeb 244
Subay ve Centilmen (An Officer and a Gentleman) 143
Sullavan, Margaret 28
Sunset Bulvarı (Sunset Boulevard) 182
Suvari, Mena 43
Szpilman, Wladyslaw 52
Şebeke (Network) 24, 46

Taksi Şoförü (Taxi Driver) 21, 53, 56
Tally, Ted 24, 332
Tanık (Witness) 137, 138, 249
Tarantino, Quentin 59, 143
Taupin, Bernie 359
Taylor, Jim 46, 386
Taylor, Robert 28
Taymor, Julie 287
Tenenbaum Ailesi (The Royal Tenenbaums) 10, 17, 52, 59, 79, 132, 170, 216, 240
Terminatör 2: Kıyamet Günü (Judgment Day) 24, 125, 245, 249, 343, 345, 354
Terminatör (Terminator) 24, 125, 245, 249, 343, 344, 345, 354
Tesadüfler (I Heart Huckabees) 24
Tetikçinin Gecesi 53, 188, 189, 193, 204, 208, 217, 221, 222, 235, 240, 244, 249, 261, 316, 335, 393
Thelma ve Louise 64, 65, 88, 89, 95, 117, 133, 143, 188,

198, 204, 207, 208, 215, 252, 260, 268, 391
The Run 102, 290
Thompson, Emma 270, 271
Thurman, Uma 60, 93, 183
Titanik (Titanic) 24, 67, 118, 343, 389
Tolkien, J.R.R 38
Tolstoy, Leo 193
Towne, Robert 6, 38, 53, 120, 125, 132, 141, 143, 144, 147, 164, 194, 241, 290, 305, 307
Tracy, Spencer 12
Travolta, John 182
Tuzak (The Juror) 24, 332
Twohy, David 244

Ucuz Roman (Pulp Fiction) 137, 143, 170, 171, 180, 181, 182, 183, 188, 391
Üç Kral (Three Kings) 24
Üçüncü Türden Yakınlaşmalar (Close Encounters of the Third Kind) 17, 133, 143, 241, 252

Vahşi Sürücü (Junior Bonner) 83
Voight, John 60
Vonnegut, Kurt 45
von Sydow, Max 135

Wachowski, Larry ve Andy 41
Wallace, Earl 38
Walsh, Fran 38, 337, 356
Warner, Jack L. 340
Washington, Denzel 138, 172, 179, 265
Welles, Orson 47, 219
Wells, Audrey 93
Wilder, Billy 28, 128, 182
Wilder, Gene 219
Williams, Tennessee 346
William, Warren 340
Willis, Bruce 183, 244
Wilson, Michael 170, 316, 348
Wilson, Owen 52, 132, 242
Wise, Robert 48
Wisher, William 245
Wood, Elijah 38
Woodward, Bob 340
Woolf, Virginia 102
Woyzeck (Büchner) 14, 15
Wurlitzer, Rudy 83

Yalnız Bir Kadın (Unmarried Woman) 125, 133
Yasak İlişki (Bridges of Madison County) 170, 182
Yedi (Seven) 19, 45, 291
Yıkılış (Silver Streak) 57, 219
Yıldız Savaşları (Star Wars) 357, 389
Yolcu (Passenger) 19, 189, 190
Yost, Graham 244

Young, Burt 38, 127, 145
Yurttaş Kane (Citizen Kane) 44, 47, 48, 49, 50, 75, 348, 357
Yüzüklerin Efendisi (Lord of the Rings) 10, 11, 17, 36, 38, 40, 41, 46, 63, 67, 88, 117, 132, 133, 142, 170, 171, 174, 180, 240, 249, 268, 337, 339, 356, 358, 389, 391
Yüzük Kardeşliği (The Fellowship of the Rings) 11, 17, 36, 38, 41, 133, 142, 170, 174, 175, 180
Kralın Dönüşü (The Return of the King) 12, 38, 117, 240, 249
İki Kule (The Two Towers) 12, 38, 40, 249, 337, 338, 339
Zafer Yolu (Seabiscuit) 10, 79, 101, 102, 118, 238, 242, 268, 281, 329
Zor Ölüm (Die Hard) 244, 343
Zsigmond, Vilmos 22
Zwick, Edward 55

SYD FIELD

SENARYO: Senaryo Yazımının Temelleri

Çoksatan kitaplarıyla birçok ünlü senariste, senaryo yazım sürecinde rehberlik eden Syd Field, ABD film endüstrisinin içinden biri olarak senarist adaylarına yol göstermeye devam ediyor. *Senaryo Yazımının Temelleri*, bir senaryoyu oluştururken, filmin konu seçiminden karakter oluşturmaya, sekansların ve dönüm noktalarının belirlenmesine ve senaryoyu bitmiş bir metin haline getirmeye kadar dikkat edilmesi gereken bütün unsurlar hakkında bir kılavuz niteliğinde.

Syd Field, kişisel tecrübelerinden anekdotlara yer verdiği kitabında, *Amerikan Güzeli* ve *Yüzüklerin Efendisi* gibi yakın dönem filmler üzerine analizler de sunuyor.
İşte, Hollywood'da başarı sağlayacak bir senaryo için cevaplarını bu kitapta bulacağınız temel sorular:

* İlk on sayfa neden çok önemli
* Okuru ilk sayfadan, hatta ilk kelimeden görsel olarak nasıl yakalarsınız
* Yapı ve karakter neden senaryonun temelidir
* Bir roman, oyun ya da makale senaryoya nasıl uyarlanır
* Eseri hukuki olarak korumanın yolları nelerdir

ALFA' Basım Yayım Dağıtım
Ticarethane Sokak, No: 53, 34110
Cağaloğlu / İstanbul
T. 0212 513 3420 (pbx)
F 0212 519 3300
www.alfakitap.com

ISBN 978-605-104-483-3
9 786051 064833