



BİR ANLATI FORMU OLARAK SENARYO

SCREENPLAY AS A NARRATIVE FORM

Dr. Öğr. Üyesi Ozan OTAN

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Film Tasarımı Bölümü Film Tasarım ve Yazarlık Anasanat Dalı, İzmir
Türkiye
ORCID ID: 0000-0003-2335-7910



ÖZET

Anlatı, bilinen her insan toplumunda var olmuştur. Çevremizi algılamamızın önemli yollarından biridir ve insanların dünyayı anlamlandırmasının temel bir yoludur. Anlatı, deneyimlerimizi ve arzularımızı anlaşılır kılmak için kullanılan bir stratejidir. Metnin anlaşılabilirliğinin bir koşulu olarak ortaya koyduğu dilsel ve mantıksal bir ilişkidir. Nesnelerin sunumunun ve sunulan nesnelerin nasıl algılanacağına ortaya çıkmasının bir yoldur. Bir anlatıyı, zaman ve mekânda meydana gelen sebep-sonuç ilişkisi içindeki olaylar zinciri olarak da düşünebiliriz. Sinema ise hem görsel hem işitsel bir anlatı sanatıdır. Film, duysal olarak dünyayı algılamamıza katkıda bulunan bir araçtır. Film aracılığıyla dünyayı algılama sürecinde filmin iyi biçimlendirilmiş anlatı yapısını nasıl yarattığı ve bu anlatıyı izleyiciye nasıl sunduğu önemli rol oynamaktadır. Film bir performans çerçevesinde gerçekleştirilir ve metinsel bir formla yani senaryo ile ilişkilidir. Film, seslerin ve hareketli resimlerin fiziksel kaydına dayanan çok araçlı bir anlatı biçimidir yani senaryolar okumak için değil filmin çekilmesi için yazılan anlatılardır. Senaryo bir filmin aksiyon anlatısını ve diyalogunu içeren bir metindir. Yazarın senaryoyu maksimum dramatik etikle şekillendirmesine yardımcı olan paradigmalardan biri ise üç perdeli senaryo paradigmasıdır. Bu çalışmada anlatı kavramı, anlatının ontolojisi, film anlatısı ve üç perdeli yapı paradigmasının senaryo içerisinde nasıl yer bulduğu incelenmiştir.

Anahtar Sözcükler: Anlatı, Film Anlatısı, Senaryo, Üç Perdeli Yapı

ABSTRACT

Narrative has existed in every human society. It is one of the important ways how we perceive our environment and it is a fundamental way how to make sense of the world. Narrative is a strategy used to make our experiences and desires intelligible. It is a linguistic and logical relationship that the text puts forward as a condition of its intelligibility. It is a way how to reveal and how to perceive the objects. We can also think of a narrative as a chain of events in a cause-effect relationship that takes place in time and space. Cinema is a visual and auditory narrative art. Film is a tool that contributes how we perceive the world with our senses. In the process of perceiving the world through film, how the film creates a well-formed narrative structure and how it presents this narrative to the audience plays an important role. The film is realized within the framework of a performance and is associated with a textual form, namely the script (screenplay). Film is a narrative form based on the physical recording of sounds and motion pictures. In other words scripts are narratives written for filming, not for reading. A screenplay is a text that contains the narrative of action and dialogue of a film. One of the paradigms that helps the author to shape the screenplay with maximum dramatic effect is the three-act scenario paradigm. In this study, the concept of narrative, film narrative and the three-act structure paradigm are examined.

Key Words: Narrative, Film Narrative, Screenplay, Three-Act Structure.

1.GİRİŞ

Anlatı, insanların dünyayı anlamlandırmasının temel yollarından biridir ve her birey çocukluğundan beri hikâyelerle çevrilidir; önce masallar ve mitlerle daha sonra ise kısa hikâyeler, romanlar, biyografiler ve tarihle karşı karşıya gelir. Hatta oyunlar, filmler, televizyon programları, çizgi romanlar, tablolar, dans ve diğer birçok kültürel eserler de hikâyeler anlatır. Dolayısıyla hayata bakış açımız anlatı çerçevesinde şekillenir demek yanlış olmayacaktır (Bordwell ve Thompson, 2008: 74). Zamanı ve tüm düşüncüyü ancak anlatı yoluyla kavrar ve ifade ederiz (Rankin, 2002:1). Anlatı yapısı, hikâyeye veya bu hikâyeyi sunan söylemle de ilgili olarak kabul edilebilir. Anlatı yapısı terimi, bir hikâye içindeki yapılandırılmış anlatı olaylarının birbiriyle olan ilişkisi anlamında kullanıldığı gibi bir hikâyeyi bakış açısı doğrultusunda bir göndericinin yani yazarın alımlayıcıya yani okur ya da izleyiciye ilettiği bir söylem olarak da nitelendirilebilir. (Herman, Jahn, ve Ryan, 2005: 336). Barbara Herrnstein Smith'in tanımlamasıyla "Birinin bir başkasına bir şey olduğunu söylemesi", Rimmon-Kenan'ın tanımlamasıyla "art arda kurgusal olayların anlatımı" gibi anlatının farklı tanımları sıralanabilir. Ancak bu ve daha birçok tanım anlatının iki ana özelliğini ortaya koyar. 1) zamansallık tarafından yönetilen olaylar (olayların kronolojisi ve metindeki sunumu); 2) edebiyatta sözlü aktarım eylemi olarak anlatım. (Rimmon-Kenan, 2006:10). Greenhalgh, ve Hurwitz 'a göre (1999:367) anlatının üç özelliği vardır. Birincisi,

sonu olan bir zaman dizisine sahiptir: bir başlangıcı, bir dizi açılma olayı ve bir sonu vardır. İkincisi, hikâyenin nasıl anlatıldığını etkileyen farklı bakış açılarına sahip bir anlatıcı ve dinleyici ya da izleyicisi vardır. Üçüncüsü, anlatı, karakterlerin ne yaptıkları ya da onlara neler yapıldığı ile ilgili değil, karakterlerin nasıl hissettiği ve insanların onlar hakkında nasıl hissettiği ile ilgilidir.

Hikâye, izleyiciyi, dinleyiciyi veya okuyucuyu eğlendirmek, bilgilendirmek için tasarlanmış gerçek veya hayali olayların anlatısı ve anlatının konusunu oluşturan bir dizi geleneksel ya da hayali olaylardır. Hikâye anlatısının altında yatan temel, karakterin filmin kalbindeki istekler, ihtiyaçlar ve motivasyon yolculuğudur. Anlatının içerdiği ise duygusal ve bilişsel yolculuktur. Plot ya da olay örgüsü, hikâyenin ilerlemesini sağlayan mekanizmadır. Bu nedenle, bir senaryonun veya filmin olay örgüsünü ilişkilendirmek, olayları birbiri ardına ilişkilendirmektir. Hikâyeyi ilişkilendirmek, ana karakterin duygusal anlatısını ortaya çıkarmaktır. Yönetmenler hikâye anlatıcılarıdır. Senaryolarında hikâyeyi anlatabilmeleri için hikâyenin ne olduğunu anlamaları gerekir (Markham, 2020: 5-6). Ancak senaryo elimize alıp okuyacağımız ve okumaktan keyif alacağımız bir roman değildir. Elinize bir roman alıp onun temel doğasını tanımlamaya çalıştığınızda dramatik aksiyon, yani olaylar dizisi genellikle ana karakterin zihninde gerçekleşmektedir. Çünkü roman söz konusu olduğu zaman, olup bitenler karakterin kafasının içinde meydana gelir, yani roman dramatik aksiyonun zihin coğrafyasındadır. Dolayısıyla senaryo romandan çok farklıdır. Senaryo, içinde diyalog ve betimlemeler barındıran, dramatik yapının bağlamına yerleştirilmiş ve resimlerle anlatılan bir hikâyedir. Senaryolarda, biçimi yaratan temel bir çizgisel yapı bulunur ve bu yapı, olaylar dizisinin tek tek bütün unsurlarını ya da parçalarını yerli yerinde tutar. (Field, 2012: 32-33).

İnsanoğlu var olduğundan bu yana hikâyeler anlatmıştır. Bu hikâyeler önceleri sözlü sonraları yazılı halde üretilip nakledilmiştir. Sinema ise hem görsel hem işitsel bir anlatı sanatıdır. Hikâyelerini görsel olarak sunmanın avantajlarını kullanmayı ve kendisinden önce ortaya çıkmış altı sanat dalından da yeterince yararlanmayı bilmiştir. Film üretim sürecini yapım öncesi, yapım ve yapım sonrası olarak üç ana bölüm olarak düşününce, yapım öncesi aşamanın en önemli durağı olan senaryo, ete kemiğe bürünmemiş filmin yol haritası, hikâyeleme formu, teknik tarifidir. İyi bir senaryo, okuyucusuna edebi keyif vermese de sinema mesleğinin profesyonellerine filmin tüm yapısını sergiler. Unutulmamalıdır ki senaryo, formüllerden çok formlarla, yapıla gelmiş hikâyeleme gelenekleri ve onların alternatifleriyle ilgilidir, filme dönüştürülmesi gereken teknik bir metindir.

2. ANLATININ ONTOLOJİSİ

Roman ve film kavramlarını duyduğumuzda her zaman yazar, anlatıcı, karakter ve okuyucu gibi terimler akla gelmektedir. Bir anlatı düşünüldüğünde anlatıyı sunan kişi (yazar), hikâyeyi anlatan (anlatıcı), kurgusal dünyada yaşayan (karakter) ve okuyan, dinleyen, izleyen bir özne kavramı mutlaka karşımıza çıkmaktadır. Bir anlatıyı oluşturan tüm bu öğelerin birbiri ile ilişkisi anlamlandırma sürecinde önemli rol oynamaktadır. Ayrıca bu öğelerin yani yazarın, anlatıcının, karakterin, okuyucunun ya da izleyicinin bakış açısı da anlamlandırma sürecinde önemlidir. Bakış açısı algılamayla ve hissetmeyle ilgilidir ve filmin ne hakkında olduğunu yani belirli bir karakter, konu veya temayı tanımlamak için değil, bir şekilde filmin karakterini veya hikâyesini nasıl sunduğunu veya tasvir ettiğini tanımlamak için kullanılır. Dolayısıyla bir hikâyenin anlatılması ile o hikâyenin anlattığı arasında büyük bir fark vardır (Branigan, 1984:1).

Anlatı metinleriyle, ayırım genellikle anlatım (narration) ve anlatı (narrative) arasındaki ile söylem (discourse) ve anlatı (narrative) arasındaki ayırım olarak belirlenir (Branigan, 1984:2). Branigan'a göre (1984:2) söylem bir metin sistemi tarafından üretilen anlamın bütünlüğüne denir; anlatı ise bir özneyi bir etkinliğe, anlatmaya, izlemeye, dinlemeye dahil eden bu alt sisteme denir. Bu etkinliğin sonucu bir nesnedir, hakkında konuşulan, anlatılan, izlenen, dinlenendir. Kısacası anlatı, hikâyenin kendisine değil, hikâyenin bilinmesine atıfta bulunur.

Genette'in terminolojisinde anlatım, anlatı eyleminin üretilmesi ve bu eylemin gerçekleştiği gerçek veya kurgusal durumun tamamı anlamına gelmektedir. (Genette 1980: 27'den aktaran Herman, Jahn, ve Ryan, 2005:338). Genette'e göre anlatı üç ayrı başlıkta toplanır: 1) öykü (story), 2) söylem (discourse), 3) öyküleme (narrating). Yazılı anlatılarla gerçek anlatım süreci, yazarın anlatının ötesinde uzanan, ancak içsel eleştiriyi dışsal eleştiriyi birleştirerek anlatı çalışmasının bir parçası haline gelebilen yazma sürecidir. Sözlü anlatımda izleyici, hikâye anlatıcısının gerçek anlatım sürecine doğrudan erişime sahiptir. Hikâye anlatıcısının tonu, jestleri, yüz ifadeleri sözleriyle etkileşim halindedir ve bu, önemli bir duyuşsal işlev görür. Anlatım sürecinde hikâye anlatıcısı ne yaparsa yapsın, izleyicinin anlatıya verdiği tepkiyi doğrudan etkileyemez. İmgesel anlatım süreci, anlatıcının kendisi tarafından bildirilmedikçe okuyucu için erişilebilir değildir (Herman, Jahn, ve Ryan, 2005:339).

Anlatım (narration), örneğin bir hayatın anlatımında olduğu gibi, bireysel anlatılan metinlere atıfta bulunurken anlatı (narrative) ile eş anlamlı olabilir. Fakat anlatının çoğu analitik tartışmasında anlatım, öyküleme (narrating) ya da anlatının üretilmesiyle daha yakından eş anlamlıdır. Anlatım (narration) terimi, geleneksel olarak bir anlatıcı tarafından sözel (sözlü veya yazılı) anlatı üretimi ile sınırlandırılmıştır. (Cohn; Genette; Prince'ten aktaran Herman, Jahn, ve Ryan, 2005: 340).

Anlatı, bilinen her insan toplumunda var olmuştur. Metafor gibi her yerde karşımıza çıkabilir: bazen aktif ve açık, bazen hareketsiz ve örtük olabilir. Anlatı ile, sadece romanlarda ve sohbetlerde değil, bir odaya bakarken, bir olayı merak ederken veya gelecek hafta ne yapacağımızı düşünürken de karşılaşabiliriz. Çevremizi algılamamızın önemli yollarından biri, önceden anlatılan hikâyelere dayanarak kendimize bu çevre hakkında mini hikâyeler anlatmaktır. Anlatı, deneyimlerimizi ve arzularımızı anlaşılır kılmak için kullanılan bir stratejidir. Verileri düzenlemenin de temel bir yoludur (Branigan, 1992: 1).

Bir metinde çeşitli anlatım türleri vardır. Bir tanesi karakter anlatımıdır. Burada öznellik, bir karakterin var olduğu noktadan ne gördüğünü okuyucunun ya da izleyicinin gördüğü ve algıladığı bakış açısıdır. Bu anlamda öznellik ya da bakış açısı, anlatıdaki bir karakter tarafından sunulan anlatıya atıfta bulunmaktadır. Gerçekte, birbirini izleyen her anlatı düzeyi, bir nesneyi görme, dinleme, anlatma, gösterme etkinliğinde yeni bir özneyi içerir. Burada 'özne' ve 'nesne' sabit terimler değildir ancak bu ikisi arasındaki ilişki anlatının göstergesi niteliğindedir. Bir masa, bir dış ses anlatıcısının nesnesi olabilir veya bir izleyicinin ilgi nesnesi olabilir veya bir karakterin görüntü nesnesi olabilir. Yani özne ile nesne, anlatı ile anlatı arasındaki sınır çizgileri asla mutlak değildir ve anlatının nasıl anlatılmak istendiğine göre değişiklik göstermektedir. Özetle anlatı, bir kişi ya da ruh hali değil, metnin anlaşılabilirliğinin bir koşulu olarak ortaya koyduğu dilsel ve mantıksal bir ilişkidir. Nesnelerin sunumunu ve sunulan nesnelerin nasıl algılanacağını ortaya çıkmasında bir yoldur. Anlatılanın konusuna ve nasıl anlatıldığına bağlı olarak özne-nesne ilişkisi metnin akışı içinde değişebilir (Branigan, 1984:2).

Bir anlatının ne olduğunu tanımlamak güçtür ve bu nedenle anlatının en önemli özelliklerine şu şekilde yaklaşmaya çalışmak gerekir.1) Anlatı, aktarılan içeriklerin kapalı varlıklar veya birimler, yani anlatılar biçimini alacak şekilde orijinal insan deneyiminin aktarılmasıyla ilgili bir kültürel iletişim biçimidir.2) İnsan deneyimi soyut olarak aktarılmaz, daha ziyade karmaşık olayların gerçek dünyayla uyumlu görünecek şekilde temsil edildiği ikonik anlamlandırma süreçleri aracılığıyla tasvir edilir.3) Anlatılar her zaman, kısmen olayların süreçler açısından temsiline ve kısmen de alımlamanın zamansal süresine dayanan, iletilen şeyin zamansal düzenlenmesini içeren yapılandırılmış bir olay akışını kapsar.4) Anlatı, iletişimsel süreçte anlamı iletme işlevini üstlenir. Bir hikâye anlatmak isteyen birinin söyleyecek veya gösterecek bir şeyi olmalıdır ve bu, alıcıya bazı yeni bilgiler sunmalıdır. Yani, anlatı bir mesaj iletmelidir. 5) Anlatılar tutarlılık arar. Olaylar ve bağlantıları, yapısal karşılıklı ilişkileri alıcıya tutarlı bir anlam sağlayacak şekilde düzenlenmelidir. 6) Özellikle sanatsal anlatılar söz konusu olduğunda, anlam, bilinçli, rasyonel anlama süreçlerine indirgenemeyen, aynı zamanda algı, duygu gibi tüm bir önbilinç veya bilinçdışı etkiler ve bileşenleri de içeren belirli bir sanatsal-anlamsal süreçle erişilebilir hale getirilir. (Wuss, 2009: 53).

Anlatım, bir anlatı verme etkinliğidir. Anlatıcı ile okuyucu arasında bir anlatının gerçekleştirildiği diyalektik bir süreçtir. Bir göstergeden bahsetmek o göstergelyi alımlayan bir okuyucu ya da izleyici ile ilişkilidir. Yani bir temsil ile onu alımlayan arasında bir diyalektik vardır. Burada kastedilen iletişim sürecinde anlatı bağlamında bir anlatıcı ve bir okuyucunun arasındaki iletişimidir. Barthes, dilsel iletişimde, ben ve siz birbirimiz tarafından varsayılırız der. Benzer şekilde bir anlatı, bir anlatıcı ve bir dinleyici olmadan gerçekleşemez. Bir başka olasılık sürecin bir dışavurum olması, birinin içsel deneyiminin ortaya çıkmasıdır. Burada her koşulda da bir sanat eserinde bir otoriteye, bir yazara sahip olduğunu varsaymaktır. Bu nedenle anlatı bileşenlerinden bir diğeri de yazardır (Branigan, 1984:39). Yazar, yazarın niyeti, bu niyetini gerçekleştirdiği metnin yapısı ve alıcının yani okuyucu ya da izleyicinin bu niyet doğrultusunda gerçekleştirdiği anlamlandırma sürecinde birlikte hareket ederler. Önemli noktalardan bir diğeri de anlatının alıcısı üzerinde yaptığı etkilerin, anlatımın yapısı ve alıcının bilişsel süreçleriyle ilgili olarak ortaya çıkmasıdır. Diğer bir nokta ise, tek bir etkinin değil, farklı okurlar tarafından okunduğunda farklı etkilerin ortaya çıkmasıdır. Burada alıcının söz konusu anlatı iş birliği önem kazanmaktadır. Tek bir anlatıdan farklı etkiler, farklı yaklaşımlar elde edilebilir. İletişimin kurulabilmesi için anlatı- yazar- alıcı üçlüsünün birlikte hareket etmeleri gerekmektedir (Tsur, 1992).

Bir anlatı, zamansal ve nedensel bir şekilde anlamlı bir şekilde bağlantılı bir dizi olayın semiyotik temsidir. Olay örgülerindeki olaylar nedensel olarak birbirine bağlantılıdır. Aristoteles anlatı kuramının olay örgülerinin

başlangıçları, gelişme kısımları ve sonları olduğunu savunur. Anglo-Amerikan anlatı eleştirisinde ise kurgunun bir birlik olduğu, öğeleri arasında bir dizi önemli ilişki, mutlaka uyumlu olmayan ancak çatışma ve gerilim içeren ilişkiler olduğu öne sürülür. Brooks ve Warren'ın görüşüne göre kurgu, unsurların birleşimine iner. Aksiyonu, karakterleri, psikolojisi, ahlaki içeriği, sosyal durumları, fikirleri ve tutumları ve edebi tarzı vardır. (Keen,2003:3).

Bordwell (1985) anlatıyı üç farklı şekilde ele almaktadır. Hikâye dünyasını, bir gerçekliği tasvir etmesini, daha geniş okumalarını göz önünde bulundurarak anlatıyı bir temsil olarak ele alır. Kurgudaki gerçekçilik veya karakter üzerine yapılan çalışmaların çoğu, anlatıyı temsil olarak ele alan örneklerdir. Anlatıyı bir yapı, bir bütün oluşturmak için parçaları birleştirmenin özel bir yolu olarak ele alır. Propp'un masal analizi ve Todorov'un gramer anlatısı buna örnektir. Bir alımlayıcı (yani okur ya da izleyici) üzerinde belirli zamana bağlı etkiler elde etmek için öykü materyalini seçme, düzenleme ve sunma etkinliği olarak anlatıyı bir süreç olarak inceler. (Bordwell, 1985:xi).

Bir anlatıyı, zaman ve mekânda meydana gelen sebep-sonuç ilişkisi içindeki olaylar zinciri olarak düşünebiliriz. Anlatı bir durumla başlar; bir neden ve sonuç modeline göre bir dizi değişiklik meydana gelir; nihayet anlatının sonunu getiren yeni bir durum ortaya çıkar. Nedensellik, zaman ve mekân, çoğu anlatılar için önemlidir, ancak nedensellik ve zaman bir anlatının esas bileşenleridir. Rastgele bir olay dizisini bir hikâye olarak anlamak zordur. Olaylar arasındaki nedensel veya zamansal ilişkileri belirleyemediğimizde bunu bir anlatı olarak nitelendirmek doğru olmayacaktır (Bordwell ve Thompson, 2008:75).

Gunning, sinemasal anlatıyı, tam olarak metnin kendisi olarak tanımladığı anlatı söyleminin yerine kullanır. (Gunning, 1991'den aktaran Jung, 2010:21). Dolayısıyla anlatı söylemi veya sinemasal anlatım, bir öykünün ifade edilme araçlarını ifade eder. Sesli filmde bu, hareketli ve konuşan görüntüler olacaktır. Anlatı söylemi ise hem bir filmin görüntüleriyle hem de bunların sinemasal tekniklerle izleyiciye sunulma biçimiyle ilişkilendirme anlamında kullanılmaktadır. Sinemasal ve edebi anlatım arasındaki önemli farklardan biri anlatıcı kategorisiyle ilgilidir. Edebi bir metinde bir yazar ve bir anlatıcının olduğu yerde, bu bir film için tanımlanması daha zordur. Ancak film anlatılarının izleyiciye rehberlik etme yöntemleri olduğunu söylemek önemlidir (Jung, 2010:21).

3. FİLM ANLATISI

Filmin hareketli resimleri gösterme yeteneği ile bağlantılı olarak kendine has bir estetiği vardır. 1920'lerin sonlarında film müziğinin filmlere dahil edilmesi sayesinde, film aynı zamanda, müzikten mimariye, oyunculuktan edebiyat ve şiire kadar diğer pek çok sanatı bütünleştiren bir sanat eseri için bir ortamdır. Romanlar gibi, film, birçok mekânı ve zaman veya mekân değişikliğini kapsayan anlatıları kolaylıkla sunabilir. Tiyatro gibi, film de mekâna ve karakterlere doğrudan algısal erişim sağlar. Film anlatılarının tipik süresi tiyatro draması ile karşılaştırılabilir. İlk birkaç yılında, film anlatı amaçlı kullanılmadı, ancak kısa süre sonra anlatı filmlerinin üretimi ticari olarak ön plana çıktı. Pek çok açıdan filmin, duyuşsal olarak dünyayı algılamamıza en yakın gerçekçi araç olduğu söylenebilir (Herman, Jahn, ve Ryan, 2005: 168- 170).

Drama sabit bir açıdan deneyimlenirken, film mümkün olan tüm açılardan gösterilebilir. Bu açılar genellikle bir dereceye kadar kurgusal dünyadaki ya da anlatı dünyasındaki karakterlerin durumunu taklit eder. Bu özellik edebi sunum tarzlarına benzer olabilir, ancak filmdeki "bakış açısı" yalnızca bir metafor değil, aynı zamanda genellikle kamera açısıyla bağlantılı somut bir algısal gerçektir. Filmdeki anlatım genellikle edebiyattan ödünç alınmış bir terminolojinin yardımıyla tanımlansa da birçok film akademisyeni bunun yanıltıcı olduğunu düşünür çünkü film yapımcılarının izleyicilerin kafasında farklı bir konumu vardır. İnsanlar sözlü anlatıları günlük yaşamda bir hikâye anlatıcısından gelen bir iletişim olarak deneyimler ancak görsel bilgiyle ilgili böyle bir deneyim yoktur. Bu nedenle, film mekânları, kişileri ve olayları gösterdiğinde, izleyici anlatılmamış bir dünyaya bakıyor gibi algılayacaktır (Herman, Jahn, ve Ryan, 2005: 168- 170).

Bir filmin başarısı veya başarısızlığı, hikâye anlatımının etkinliği ile belirlendiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Başarılı bir film yapmak sadece belirli bir hikâye anlatımı bileşenini kullanmak ya da kullanmamak meselesi değildir. Bunun yerine, bir filmin başarısı, iyi biçimlendirilmiş bir anlatı yapısını nasıl yarattığı ve bu anlatıyı izleyicilere nasıl sınırladığı ve ifşa ettiği ile belirlenir. Popüler yıldızlara, ünlü yönetmenlere ve yüksek prodüksiyon değerlerine sahip bir film, hikâye anlatımı bileşenleri iyi oluşturulmamışsa, filmin genel tasarımına etkili bir şekilde katkıda bulunmuyorsa, yine de başarısız olabilir. Ancak iyi biçimlendirilmiş olmak da yeterli değildir. Tüm hikâye anlatımı teorileri, filmlerin yüzeyinin ötesine geçer ve onları anlamlı kılan temel bileşenleri ve yapıları tanımlar. Hikâye anlatımının belirli bileşenleri,

filmleri hoş bir estetik örüntüye dönüştürerek bir birlik, denge ve tutarlılık duygusu yaratır. Diğer bileşenler filmleri ataerkillik, ırkçılık, eşitsizlik, homofobi gibi baskıcı ideolojik değerler aracılığıyla düzenler. Yüzeyde kalmak, yeterli bir ideoloji anlayışına yol açmayacak ve senaristlere ona meydan okuma ve bir alternatifle değiştirme konusunda ilham vermeyecektir. Bu nedenle, hikâye anlatımının altında yatan bileşenleri tanımlayan ve ideolojik değerlerini ortaya çıkararak teoriler, film yapımı çalışması için temeldir. Anlatı teorisyenleri bazı kavramsal ayrımları yaparlar: 1. karakter merkezli eylem ve olayların kronolojik sıralaması; 2. bu eylem ve olayların yeniden düzenlenmesi; 3. seyircinin eylem ve olaylar dizisine erişimini kontrol eden araçlar (anlatıcılar, yazarlar ve ifadeciler); 4. belirli bir ortamda eylemlerin, olayların ve öznelerin görünmesi. (Buckland, 2021: viii-x).

Filmler, hikâyeler anlatır ve anlatı söylemleri benzersiz nitelikler ve fırsatlar sunar. Her şeyden önce, anlatı (narrative) ile anlatım (narration) veya anlatı söylemi (narrative discourse) arasındaki temel kavramsal ayrımları anlamlandırmak gereklidir. Anlatı (narrative) bir nesne, bir dizi olay veya eylemdir ya da neden-sonuç içindeki olaylar zinciri olarak tanımlanabilir. Anlatım (narration), izleyicinin bilgiyi nasıl ve ne zaman edindiğini, bilgiyi açıklama sürecini tanımlar. Anlatım, olay örgüsünün hikâye bilgisini izleyiciye sunduğu süreçtir (Bordwell and Thompson 2004'ten aktaran Jung, 2010:20). Anlatım, bilgilerin ifşasını kontrol eder. (Jung, 2010:20).

Hayatımızın çoğunu hareketli fotoğraf görüntüleri ile çevrili olarak geçiriyoruz. İmgeler deneyimlerimizde o kadar merkezi bir yer işgal ettiler ki, film ya da televizyon aracılığıyla uzun bir süre onlarla karşılaşmadan tek bir gün bile geçirmek alışılmadık bir durum haline geldi. Kısacası, hareketli fotoğraf görüntüleri modern endüstriyel toplumun bir parçası haline geldi ve hem maddi hem de psikolojik olarak yaşamlarımızı şekillendirici bir etkiye sahip oldu. Aslında çoğumuz, hareketli görüntülerin nasıl oluştuğu ve görsel-işitsel medya tarafından neredeyse sürekli olarak bize gönderilen çok sayıda mesajı oluşturmak için nasıl yapılandırıldığı konusunda son derece belirsiz fikirlere sahibiz. (Cook, 2016: xiii). Bu çalışmada da filmlerin anlatı yapısı ve daha sonra da anlatı formu olarak senaryoyu nasıl okumamız ve anlamlandırmamız gerektiğini inceleyeceğiz.

Anlatı, insanların dünyayı anlamlandırmasının temel bir yoludur. Hikâyelerin hayatımızdaki yaygınlığı, filmlerin anlatı biçimini nasıl somutlaştırabileceğine yakından bakmamız gereken bir nedendir. Sinemaya gitmekten bahsettiğimizde, neredeyse her zaman bir anlatı filmi, hikâye anlatan bir film izleyeceğimizi kastederiz. Hayatımızın her alanında hikayelerle çevrili olduğumuz için izleyiciler olarak anlatsal bir filme kesin beklentilerle yaklaşırız. Filmin anlatacağı belirli bir hikâye hakkında çok şey biliyor olabiliriz. İzleyiciler olarak bir filmin kitabını okumuş olabiliriz, filmin devamı olan filmi izlemiş olabiliriz. Anlatı biçiminin özelliklerini bildiğimiz için filmde karakterlerle ya da olaylarla ilgili tahminlerde bulunabiliriz ya da bağlantılı olacak olayları tahmin edebiliriz. En genel anlamda hikâyede ortaya çıkan sorunların veya çatışmaların bir sonuca ulaşacağını ya da çözüleceğini ya da en azından onlara yeni bir ışık tutulacağını biliriz. Yani bir izleyici, bir anlatı filmi anlamlandırmak için hazırdır. Anlatı biçimini incelerken, izleyiciyi dinamik bir etkinliğe dahil edilir. İzleyici filmi izlerken ipuçlarını alır, bilgiyi hatırlar, ardından ne geleceğini tahmin eder ve genellikle filmin biçiminin yaratılmasına katılır. Film, merak, gerilim ve sürprizi bir araya getirerek belirli beklentileri şekillendirir veya izleyiciyi daha önceki olayları gözden geçirmeye yönlendirerek, muhtemelen onları yeni bir ışık altında değerlendirerek hafızayı harekete geçirebilir, beklentilerini manipüle edebilir. (Bordwell ve Thompson, 2008: 74-75). Özetle, izleyici olayları tanımlayarak ve onları sebep-sonuç, zaman ve mekanla ilişkilendirerek bir anlatıyı anlamlandırabilir. Ancak izleyicilerin aktif süreci bununla kısıtlı değildir. Ayrıca izleyiciler genellikle açıkça sunulmayan olayları ve hikâye dünyasına yabancı olan materyallerin varlığını ortaya çıkarabilir. (Bordwell ve Thompson, 2008: 76).

D. W. Griffith, anlatsal film sanatında tartışmasız en etkili öncüsüdür. Griffith'in anlatsal film sanatının yaratılmasına katkısının önemini anlamak için, Griffith'in 1908'de film yapmaya başladığı zamandaki kurmaca filmin durumunu hatırlamak gerekir. O zamana kadar film izlemek bir eğlence niteliğindedir. İnsanlar, giriş fiyatı genellikle bir nikel olduğu için, nikelodeon adı verilen küçük mağaza tiyatrolarında her biri on dakikaya kadar süren, çoğunlukla kurmaca filmlerin on beş ila altmış dakikalık programlar şeklindeki filmleri izlerlerdi. Ancak bu filmler hikâyeleri çok iyi anlatmıyordu. Hareketsiz bir kamerayla uzun planlarla ve kameranın dramatik aksiyondan uzaklıkta tutulduğu, hikâyeden bağımsız bir şekilde eklenmiş bir dizi sahneden oluşuyordu. Çekimler arasındaki zamansal ve uzamsal ilişkiler genellikle belirsizdi. Griffith, konuşulan kelimelerin eksikliğini telafi etmenin yollarını buldu. Kurmaca filmlerinin drama ve duygusal gücünü üç şekilde artırdı. İlk olarak, filmin mizanseninin unsurlarına çok dikkat etti. Bir filmin mizansenini, yönetmenin oyuncu seçimini ve bunların nasıl yönetildiğini, sahnenin aydınlatılma şeklini, dekor veya set tasarımı

seçimini, sahne donanımlarını, kostümleri ve makyajı içerir. Griffith, filmin dramatik etkisini artıracak anlatsal bilgiler sağlamak amacıyla kostümleri, sahne donanımlarını ve ayarları seçti. İkincisi, sahnelerini daha yaratıcı yollarla fotoğrafladı. Film ortamına özgü tekniklerin dramatik potansiyelinden yararlanarak mizansenin profilmisel unsurlarını duygusal olarak yüklü bir resim diline dönüştürmeye ve düzenlemeye başladı. Profilmisel terimi, fotoğraflanacak kameranın önüne yerleştirilen aktörler, setler, sahne malzemeleri gibi nesnelere ifade eder. Profilmisel terimi dünyada var olan nesnelere ile selüoit üzerinde çerçevlendikten sonra aynı nesnelere arasındaki farka dikkat çeker. Yönetmenin görüntüleri çerçevelerken yaptığı seçimler, ister uzun ister yakın, yüksek veya düşük açıdan çekilmiş, hareketli veya durağan bir kamerayla çekilmiş olsun, yani yönetmenin tüm çekimlerinin çerçeve içinde nasıl oluşturulduğuna dair seçimler güçlü bir etki yaratırlar. Bu doğrultuda Griffith, izleyicilerin daha iyi gözlemlemelerini ve dolayısıyla karakterin yüzündeki ifadelerle empatik bir şekilde ilişki kurmalarını mümkün kıldı, böylece hikâyeye duygusal katılımlarını artırdı. Üçüncüsü, kurgu yoluyla anlatılarına karmaşa kattı. Griffith, aksiyonu uzun, statik bir çekimde sahneyi fotoğraflamak yerine izleyiciye, birleşik bir zaman ve mekânda gerçekleşen pürüzsüz ve sürekli bir eylem olarak görünecek şekilde bir sahneyi çok sayıda çekmek için kurgunun önemini vurguladı. Griffith'in mizansenin ayrıntılarına, sinematografisine ve kurgu alanındaki yeniliklere gösterdiği ilgi, kurgularının dramatik gücünü artırmasının yanı sıra hikâyeye anlatımının bir diğer önemli unsuru olan anlatıcının duygularını yani bakış açısını aktarmasının da anlatılarda ne kadar önemli olduğunu gösterdi. (Fabe, 2004: 1-8).

Drama gibi film de hem anlatı hem de icra edilen türüdür. Film esas olarak bir performans çerçevesinde gerçekleştirilir ve metinsel bir form (senaryo) ilişkilidir. Bu nedenle film analizi metin ve performans arasındaki ilginç bir ilişkiye dayanabilir. Film, seslerin ve hareketli resimlerin fiziksel kaydına dayanan çok amaçlı bir anlatı biçimidir, performans odaklı bir türdür çünkü öncelikle halka açık bir gösteride gösterilmek üzere tasarlanmıştır. Filmin esas olarak performatif bir tür, yani icra edilmek üzere tasarlanmış bir tür, bir performansta hayat bulan bir tür olduğunu varsayıyoruz. Film izlemek kolektif bir kamu deneyimi ve sosyal bir olaydır. Film, kolektif ve iş birliğine dayalı bir üretim sürecinde yaratılan performatif eserlerdir (Jahn, 2020: 2-3). Bu bilgiler ışığında film anlatılarının okumak için değil filmin çekilmesi için yazıldığını söylemek yanlış olmayacaktır. Yani senaryo okumak için yazılan bir anlatı biçimi değildir. Senaryo bir filmin aksiyon anlatısını ve diyalogunu içeren bir metindir. Bir film senaryosu bir film yapmak için bir reçete ya da bitmiş bir filmin yazılı kayıdır (Jahn, 2020: 3). Senaryo, içinde diyalog ve betimlemeler barındıran, dramatik yapının bağlamına yerleştirilmiş ve resimlerle anlatılan bir hikayedir (Field, 2012: 33).

4. SENARYONUN DOĞASI

Kurgusal anlatı filmi yaratırken ilk adım bir fikre sahip olmaktır. Herhangi bir anlatı film için ilk adım uyarıcı, ilgi çekici ve görsel olanaklarla dolu bir fikir bulmaktır. Günlük yaşam, hikâyeye fikirleri, görsel fikirler ve karakter fikirleri için verimli bir zemin sağlar. Süreçteki bir sonraki adım, ilk ilhamınızı ya da fikrinizi dramatik bir hikâyeye dönüştürmektir. Bu geçişi yaparken dramatik bir hikâyenin temel özelliklerini anlamak önemlidir. Çoğu kurgusal anlatı filminin dört temel ve ortak unsuru vardır: 1. Merkezi bir karakter, 2. Dramatik bir durum (öncül), 3. Eylemler ve riskler, 4. Çözüm ve tüm bunların anlamı. Filmin en temel unsurları, bir kamera ve bir mikrofonla yakalayabildiğimiz şeyler olan görüntü ve sestir. Sinemada film izlerken, hikâyeye, ruh hali ve filmin temaları dahil olmak üzere bir karakter hakkındaki her şey, yalnızca ses ve görüntüler aracılığıyla iletilir. Karakter aracılığıyla hikâyeyi, olayları, yaşananları, sorunları, ikilemleri, çatışmaları ve çözümleri anlamlandırabiliriz. dramatisasyonun arkasındaki temel ilke belirsiz olan birçok eylem ve olayı bir dizi görüntülenebilir ve duyulabilir bir eylem ve olaya dönüştürmektir. Bir sonraki adım çatışmadır. Çatışma, bir film yapımcısı için son derece önemlidir çünkü anlatıda önemli bir hız sağlar karakterlerden belirli bir durumu açığa vuran eylemler ortaya çıkarır. Çatışma yaklaşımı, uzun bir süre boyunca dramatik gerilimi sürdürmesi ve karakterler ve hikayeler geliştirmesi gerektiğinden, uzun metrajlı form için bir dayanak noktasıdır. (Hurbis-Cherrier, 2013:5-10).

Tipik Yunan rasyonalizmi ile Aristoteles dramatik hikâyeye anlatımına bir bilim olarak yaklaşmış, dramatik hikâyeye yapısını oluşturan evrensel unsurları aramıştır. Böylece Aristoteles dramatik yapının altı temel bileşenini belirlemiştir: 1. *Konu*: olayların düzenlenmesi 2. *Karakter*: kişilikler 3. *Diksiyon*: ifade biçimleri 4. *Düşünce*: hikâyenin arkasındaki fikirler ya da temalar 5. *Gösteri*: performans, set, kostümler ve efektler 6. *Şarkı*. Aristoteles olay örgüsünü “olayların düzenlenmesi” olarak tanımlamış ve bu olayların belli bir uyum içinde olması gerektiğini vurgulamış bu uyumun ise konu, karakter, düşünce gibi kavramların tek bir özne üzerinde bir araya geldiği bir sentez olduğunu ileri sürmüştür. Bu uyumun aynı zamanda her olayın “olasılığından” ve “zorunluluğundan” meydana geldiğini başka bir deyişle olayların hikâyeye için hem muhtemel

hem de zorunlu olduğunu ve hikâyenin iç mantığından oluştuğunu ifade etmiştir. (Russin, ve Downs, 2012: 207- 208).

Filmleri eğlenceli kılan şey hikâyelerdir. İzleyiciler, duygusal ve entelektüel bir yolculuğa çıkan hikâyelerde kendilerini kaybetmek için filmlere giderler. Çoğu durumda, bu, belirli karakterlerle özdeşleştikleri ve belirli bir hedefe ulaşmak için yolculuklarına katıldıkları anlamına gelir Hikâye anlatımı geleneği insanlığın başlangıcına kadar uzanmaktadır. Hikâye anlatıcıları toplumlarda her zaman saygın bir yer tutmuştur. Başlangıçta, hikâye anlatımı sözlü bir gelenektir. Yazılı dilin gelişimiyle hikâyeler daha geniş bir kitleyle paylaşılabilir hale gelmiştir. Matbaanın icadı, efsanelerin, mitlerin, tüm öykü biçimlerinin yayılmasını daha da kolaylaştırmıştır. İster uzun ister kısa öykü şeklinde yazılmış olsun hikâyeler dünyanın her alanında her zaman değerli bir yere sahip olmuştur (Selbo, 2016:1).

Filmler, hikâye anlatımını çok özel bir şekilde hayata geçirebilmekte ve izleyiciye dönüştürücü bir deneyim yaratmak için görsel ve işitsel ortamı kullanmaktadır. Bir hikâyenin ilk çekirdeği olan fikir ise çok önemlidir. Ancak bir kitlenin katılımını sağlamak için bu fikrin büyümesi ve tam olarak aydınlatılmış bir hikâyeye dönüşmesi gerekmektedir. Hikâyeler çok boyutludur ve her hikâyenin bir teması bulunmaktadır. Hikâyeler karakterleri, kendini keşfetme ve macera yolculuklarına çıkarırlar, iniş-çıkışları vardır ve en iyi hikâyeler güçlü bir bakış açısına sahiptir (Selbo, 2016:2).

İster uzun metrajlı filmler ister televizyon için olsun tüm senaryo yazımını yöneten bazı temel ilkeler bulunmaktadır. Bunlar arasında birincil olan *dramatik yapı* kuralıdır. Her hikâye, her konu, her olay örgüsünün bir başı, ortası ve bir sonu vardır. Bu yapı klasik *Aristo dramatik yapısı*dır ve hala bir hikâyeyi hikâye yapan en temel kuraldır (Sautter,1992:17).

Üç perdeli yapı popülerdir çünkü hikâye anlatımının temel doğasını yansıtmaktadır (James, 2009:18).

Senaryo yazımında yapı, mesajı taşımak ve görüntülemek için en iyi senaryoyu oluşturma işidir ve filminizi reddetmek için her an orada oturan çok zor ve talepkar kitleyi manipüle etmek için bir dizi kanıtlanmış teknikten oluşur. Senaryo yazımındaki geleneksel anlatı yapısının günümüzde genellikle tek bir kahraman hakkında üç perdelik, doğrusal kronolojik bir hikâyeyi içerdiği kabul edilmektedir. Bu kulağa sıradan geliyor olabilir ama muhtemelen her türlü senaryo yapısı hakkında anlaşılması gereken en önemli şey, her şeyin duygu ile ilgili olmasıdır. Seyircinin duygularını en doğru hesaplayıcı yollarla kontrol etmesi yazarın, seyircinin tam olarak istediği gibi tepki vermesine olanak sağlamaktadır. Bunu, sadece dikkatli bir şekilde hesaplanan anlatı hilelerinin bir sonucu olarak yapmanın mümkün olduğu söylenebilir. Bu şekilde yazarlar, izleyicilere duygusal şoktan sonra duygusal şok yaşayan bir *kahraman (protagonist)* sunmaktadırlar. *Dönüm noktaları (turning points)* gibi teknik açıdan etkili terimler, yazara, kahramanın dinleyiciyi meşgul etmesini sağlamak için önemli anlarda büyük bir şoka veya neşeli bir vahiye ihtiyaç duyduğunu hatırlamanın başka bir yoludur. Senaryo yapısındaki dönüm noktaları her zaman karakter ve dolayısıyla izleyici için büyük bir duygu anlarıdır. Bir karakter hayat değiştiren bir sürprizle karşı karşıyadır (Aranson, 2010: 45).

Geleneksel yapı yaklaşımı, yapısal bir model oluşturmak ve hikâye parçalarını ona sığdırmaya çalışmaktır ve yapı tamamlanana kadar daha fazlasını eklemektir. Bu yöntemin avantajı, yapının hikâyeyi iyi bir şekilde iletmesi ve yapım sürecinin kendisinin problem çözme çalışması olmasıdır. En temel ve güvenli yapı olmasındaki önemli unsurlardan biri hikâyenin hızlı bir şekilde ilerlemesine destek olması, hikâyenin kronolojik olarak ilerlerken aynı zamanda yükselen bir şüphe içinde inşa edilmesine olanak sağlamasıdır (Aranson, 2010: 47- 48).

Son yıllarda, yazarlar üç perdeli senaryo yapısında çeşitli desen ve paradigmaları belirlemeye başladılar. Linda Seger, ister bir Yunan trajedisi, ister beş perdeli bir Shakespeare oyunu, dört perdeli dramatik bir dizi veya yedi perdeli bir filmi olsun, hala temel *başlangıç, orta ve son- veya kurulum, geliştirme ve çözümlülük* aşamalarından oluşan *üç perdeli yapının (three-act structure)* kullanıldığını vurgulamaktadır (Dethridge, 2003: 128). Field, bu temel yapıyı yazarın senaryoyu maksimum dramatik efektle şekillendirmesine yardımcı olan bir araç olarak tanımlar (Dethridge, 2003: 129).

Senaristin amacı kahramanın zaman içinde ortaya çıkan karmaşık hikâyesinin gereksinimleriyle baş edebilmektir. Bunu başarmanın bir yolu, kahramanın hikâyesinin başlangıcını, ortasını ve sonunu temsil eden hikâyeyi klasik üç perdeli yapıda düzenlemektir. Her perdenin amacı açık ve basittir. Birinci perdede, yazar bir kahraman ve bir dünya kurar ve kahramanın baş etmek zorunda kaldığı bir sorun yaratır. İkinci perdede, bu sorun daha fazla çatışma ve mücadeleye yol açmaktadır. Son olarak, üçüncü perdede, kahraman, birinci perdede kurulan sorunu çözmek için hareket eder (Dethridge, 2003: 129).

4.1. Üç Perdeli Yapı

Üç perdeli yapı, yazarın izleyicileri sıkmadan hikâyenin heyecan verici kısımlarına ulaşmasını sağlamaktadır. Ancak ana karakterin izleyiciye aydınlatılması ve ilgilerini çekmesi gerekmektedir çünkü aksi durumda tüm araba kovalamacaları, komik sahneler, romantik sahneler, savaşlar veya kılıçlar hiçbir şey ifade etmeyecektir (Selbo, 2016: 21-27).

4.1.1. Birinci perde (Act one):

Kurulum (Set up): Buna birçok şey dâhildir: tür, ton. Nerede. Ne zaman. Karakter. Kahramanın ihtiyacı / istekleri / hedefi. Destekleyici karakterlerin tanıtılması. Hikâye. Backstory. conflict. Tetikleyici olay (inciting incident). Birinci plot. Klasik anlatı için bu aşama yapısal bir zorunluluktur. Kurulan evrenin sınırlarını çizip seyirciye tanıtma aşaması olarak düşünülebilir. Motivasyonlar, zorunluluklar ile hikâyenin zamanı, mekânı genel çerçeve bilgisi kurulur.

Tür ve ton kurulumu (Set up genre and tone): Bu bir komedi mi? Dram? Korku filmi mi? dram mı? Macera mı? Bize baskın olan türü bildirin; bize gülmekten ya da çığlık atmaktan ya da koltuklarımıza tutunmaya dair bir ipucu verin çünkü engebeli bir yolculuk olacak.

Normal yaşam kurulumu (Set up the normal life): “Neredeyiz, hangi zaman periyodu, ana karakter(kahraman) kimdir, bu kişi için normal bir gün nasıl?” gibi soruları yanıtla. Bu aşamada görsellerin kullanımının önemi büyüktür. Film görsel bir ortamdır; görsel olarak ne kadar çok şey anlatabilirse, o kadar az açıklayıcı diyaloga ihtiyaç olacaktır.

Karakter ihtiyacının kurulumu (Set up what the protagonist needs): Bu aşamada kahramanın ulaşmak istediği hedef (oyunu kazanmak, kızı almak, başkan olmak, suçu çözmek v.b. gibi) duygusal ihtiyaçları gösterilmektedir.

Tetikleyici olayın yaratımı (Create the Inciting Incident): “Kahramanın normal yaşamını değiştiren ve onu yeni bir yolculuğa iten nedir” sorusunun yanıtıdır. *Tetikleyici olay* kahramanın normal yaşamında değişiklik yaratan olaydır.

Birinci plotu yaratmak (Create Plot Point One): Hikâye bu noktada büyük bir kırılma yaşanır. İstenen hedefe giden tüm yollar engellenmiş gibi görünür. Kahraman yolculuğunda zorlanır. Kahramanı hikâyenin bu zorlu yolculuğuna iten özel olay belirlenir.

4.1.2. İkinci perde (Act two)

Yüzleşme (confrontation): Dünya açılıyor. Bahisleri artırmak. Komplikasyonlar. Yeni bilgi. Orta nokta. İkinci Nokta (Kriz) ile sonuçlanan engeller ve tersine çevirmeler ve çelişkiler. İkinci perdede ana karakterinize karşı çalışan ahlaki ve fiziksel güçler, inişler ve çıkışlar, engeller ve tersine dönüşler vardır. Ana karaktere olan ihtiyaç güçlenir ve belki de daha karmaşık hale gelir.

Bahisleri Artırmak (Increasing the Stakes): Kişisel ihtiyaçlar ve istekler daha büyük bir grubu etkilemelidir. Eğer kahramanın ihtiyacı olanı elde edemezse, etkilenen sadece kişisel hayatı olmayacaktır; şimdi ailesi, arkadaşları, çocukları, içinde bulunduğu topluluk zarar görebilir. Böyle bir durumda açılmaları daha geniş bir grubu etkilemek gerekmektedir. Sevginin aşka dönüşmesi, kırık bir kalbin risklerini ortaya çıkarmak kadar basit de olabilir ya da ihtirasları kanıtlamak adına sadece bir dans şirketine girme arzusunun balede başrolü almaya yönelmesi gibi karmaşık da olabilir.

Engeller ve ani değişimler (Obstacles and Reversals): Kahraman, amacına ulaşmak için yolculuğunda inişler ve çıkışlar yaşamaktadır. Ancak Hiçbir şeyin kolayca gelmesine izin verilmemeli ve engeller, ani değişimlerle hikâyeyi zorlaştırmak gerekmektedir.

Yarı yol (midpoint): İkinci perdenin ortasında başka bir olayın ortaya çıkması gerekmektedir; yeni bilgi, olaylarda değişiklik, ilişkide değişiklik, yeni bir fırsat, kahramanın hayal kırıklığının arttığı bir nokta, düşmanın güç kazanması.

İkinci plot (Plot point two): İkinci perdenin sonudur. Kahraman akla gelebilecek en derin cehennemdedir, her şeyin kaybolmuş gibi görüldüğü ve kurtarma şansının sıfır olduğu bir durumdadır.

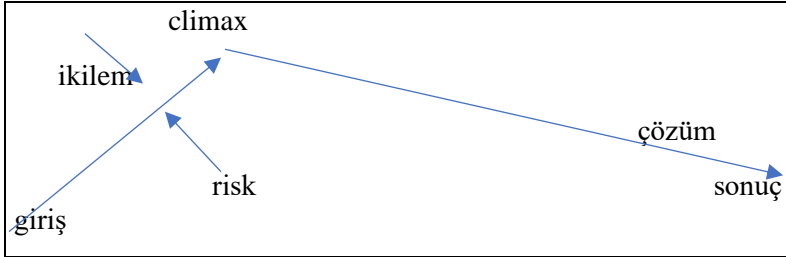
4.1.3. Üçüncü perde (Act Three)

Dönüm noktası (Climax): Dönüm noktası (Climax), sonucu etkileyecek en büyük zorlukların yaşandığı süreçtir; kahramanın dünyayı kurtardığı kesintisiz bir aksiyon dizisi, kaderinin büyük bir tehlikede olduğu bir mahkeme salonu dizisi, çılgın bir kovalamaca olabilir, kahraman, düşmanla (antagonist) yüz yüze gelebilir. Kahraman tüm bu zorlukların üstesinden gelmek için olağanüstü kişisel kaynaklar bulmak zorundadır.

Çözüm/ Karar (resolution): Kahramanı eylemlerinin sonuçlarıyla yüzleşir, kazanır ya da kaybeder.

Geleceğe bakış (sense of future): Kahramanın yeni hayatına bir bakış.

Her başarılı hikâye, üç yapıya *perde* olarak adlandırılan aşağıdaki şekilde gösterilen yapıyı takip eder. (Fossard ve Riber;2015: 64-65)



Şekil 1. Drama yapısı: (Fossard ve Riber;2005: 64)

Fossard ve Riber (2005:64) şekilde sunulan drama yapısını *giriş*, *gelişme*, *dönüm noktası (climax)*, *çözüm* ve *sonuç* bölümlerinden oluştuğunu söyler. **Giriş**, karakterlerin sunulduğu, çevre ve koşulların ortaya konulduğu, kişiliklerin gösterildiği ve ikilemin başladığı birinci basamaktır. Bu aşamada olaylar başlar böylece izleyiciler karakterlerin ikileme nasıl tepki vereceklerini tahmin etmeye başlarlar. Örneğin, bir suça tanıklık etmiş utangaç bir karakter halk önüne çıkmaktansa kaçmayı tercih ederken, aynı konumda olan egosantrik bir karakter ise ilgi odağı olmaktan memnuniyet duyacaktır. Ayrıca girişte, izleyiciden beklenen duygular da üstü kapalı bir şekilde gösterilir. Yani, suça tanık olan utangaç kişinin yer aldığı hikâyede, üstü kapalı verilen duygu "cesaret" olabilir. Bu duygu, utangaç kişinin daha sonra baskın özelliği haline gelen cesaret eksikliğini göstermesiyle hikâyenin hemen başında belirginleşmeye başlayacaktır. Öte yandan, aynı konumda olan egosantrik bir karakterin içinde bulunduğu hikâyeye, "gurur" temasına sahip olabilir. Egosantrik karakterin davranışı aptallığı yansıttığı için, seyirci dramının başından itibaren bunun farkında olacaktır. **Gelişme** basamağı, olayların ileriye taşındığı ikinci aşamadır. İkilem ve tehlike artarken ve izleyicide ikilemin hangi yolla ve nasıl çözüleceğine dair şüphelerin belirir. Gelişme aşaması boyunca olaylar ve ikilem kırılma noktasına yani dönüm noktasına (climax) gelene kadar tırmanıştıdır. **Dönüm noktası** (climax) aşaması, hikâyede "bir tarafın kazanması gereken" kısımdır. Örneğin, mahkeme kararının günü geldiğinde utangaç kadın eğer konuşmazsa, masum bir kişinin ömür boyu hapse gönderileceğini fark eder. Bu aşamada bir karar alması gerekmektedir. Ya şimdi konuşmalı ve halka açık bir figür olma riskini almalı ya da sonsuza dek susmalı ve masum birinin acı çekmesine izin vermelidir. İşte bu aşama doruk noktasının gerçekleştiği aşamadır. Bir sonraki aşama **çözüm** (resolution) aşamasıdır. Bu aşama, doruk noktasının bir sonucudur. Örneğin, utangaç kişi doğruyu söylemeye karar verdiğinde çatışma çözülecek, özel hayatını gizli tutabilmesi için kendisine tanık koruması teklif edilecek ve sonucunda da masum kişi özgür kalacaktır. Son aşama ise **sonuç** (conclusion) aşamasıdır ve çözümün ardından hızla gelir. Çatışma çözüldüğünde hikâyeye sona erer (Fossard ve Riber; 2005:64-65).

5. SONUÇ

Dünya sinema tarihinde ana akım içerisinde en çok kullanılan üretim şekli olan klasik anlatının (Üç perdeli yapı) kökleri Aristo'ya dayanır. Bu anlatı şekli ilk kez senaryo yazmaya çalışanlar için hazır bir formül olarak algılanabilse de aslında bir geleneğin, alışla gelenin biçim ve içerik yapılanmasını imler. Senaryo, hazır bir reçete olsaydı büyük başarılar elde etmiş bir filmi üreten yapımcı bir sonraki filmde hüsrana uğramazdı. Üç perdeli anlatıya alternatif çeşitli paradigmlar denense de üretim tüketim ilişkileri açısından onun yerini alabileni olmamıştır. Modernist ya da minimalist her ne türde bir film yaparsanız yapın klasik anlatının kodları ve onun üretim alışkanlıkları ile yüzleşmeden başarılı bir senaryoya ulaşmak zor görünmektedir. Bir formül değil bir form olarak algılanması gereken senaryo, okuyucusuna edebi keyifler yaşatmasa da filmin tüm bileşenlerini barındıran bir anlatı türüdür ve mesleğin profesyonelleri tarafından yaratılır.

KAYNAKÇA

- Aronson, L. (2010), *The 21st Century Screenplay: A Comprehensive Guide To Writing Tomorrow's Films*. Australia: Allen & Unwin.
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the Fiction Film*. The U.S.A: The University of Wisconsin Press.
- Bordwell, D. ve Thompson, K. (2008). *Film Art: An Introduction*. New York: Mc Graw Hill Higher Education.
- Buckland, W. (2021). *Narrative And Narration: Analyzing Cinematic Storytelling*. New York: Columbia University Press.
- Branigan, E. (1992). *Narrative Comprehension And Film*. London, New York: Routledge.
- Branigan, E. (1984). *Point of View in the Cinema A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*. Berlin, New York, Amsterdam: Mouton Publishers.
- Cook, D. A (2016). *A History of Narrative Film*. New York, London: W.W. Norton Company.
- Dethridge, L. (2003). *Writing your screenplay*. Sydney: Allen & Unwin.
- Fabe, M. (2004). *Closely Watched Films An Introduction to the Art of Narrative Film Technique*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press.
- Field, S. (2012). *Senaryo Yazımının Temelleri*. İstanbul: Alfa Basım Yayım Dağıtım San. ve Tic. Ltd. Şti.
- Fossard, de E. ve Riber, J. (2015). *Writing And Producing For Television And Film: Communication for Behavior Change*. Volume 2, 2nd edition, New Delhi, Thousand Oaks, London: Sage Publications.
- Greenhalgh, T. ve Hurwitz, B. (1999). Why study narrative? *İçinde Culture and Medicine*. Volume 170. sf: 367-369.
- Herman, D., Jahn, M. ve Ryan, M.L. (2005). *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, USA and Canada: Routledge Ltd.
- Hurbis-Cherrier, M. (2013). *Voice and Vision: A Creative Approach to Narrative Film and DV Production*. New York, London: Focal Press Taylor & Francis Group.
- Jahn, M. (2020). A Guide to Narratological Film Analysis. English Department, University of Cologne. <http://www.uni-koeln.de/~ame02/pppf.pdf>
- James, L. M., (2009). *How to Write Great Screenplays And Get Them Into Production*. United Kingdom: How To Books Ltd.
- Jung, B. (2010) Narrating Violence in Post-9/11 Action Cinema Terrorist Narratives, Cinematic Narration, and Referentiality. Germany: VS Research.
- Keen, S. (2003). *Narrative Form*. New York, Palgrave Macmillan.
- Markham, P. (2021). *What's the Story? The Director Meets Their Screenplay: An Essential Guide for Directors and Writer-Directors*. London: Routledge.
- Rankin, J. (2002) What is Narrative? Ricoeur, Bakhtin, and Process Approaches. *İçinde Concrescence: the Australasian Association of Process Thought*. Vol.3 pp.1-12.
- Rimmon-Kenan, S. (2006). Concepts of Narrative. *Studies across Disciplines in the Humanities and Social Sciences 1*. Helsinki: Helsinki Collegium for Advanced Studies. 10–19.
- Russin, U. R. ve Downs, M. W. (2012). *Screenplay: Writing The Picture*. Los Angeles, CA: Silman-James Press.
- Sautter, C. (1992). *How To Sell Your Screenplay: The Real Rules of Film and Television*. New York: New Chapter Press.
- Selbo, J. (2016). *Screenplay Building Story Through Character*. New York: Routledge.
- Tsur, R. (1992). *Towards A Theory of Cognitive Poetics*. Amsterdam: North-Holland.
- Wuss, P. (2009). *Cinematic Narration and its Psychological Impact: Functions of Cognition, Emotion and Play*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.