

Keyifli Okumalar Dileriz

Binlerce kategoride milyonlarca PDF e-kitap, ders kitapları, dergiler ve romanlara platformumuz üzerinden ücretsiz ulaşabilirsiniz.

RESMİ WEB SİTEMİZ

<https://rantey.org>

Yedek ve Duyuru Kanallarımız

Sitemize erişim engeli gelmesi veya adres değişikliği durumunda aşağıdaki kanallardan güncel giriş adresine erişebilirsiniz:

- Telegram: <https://t.me/birkitapbir>
- WhatsApp Kanalımız : <https://whatsapp.com/channel/0029VbDHv8uE50Us4lvMoc0Y>



SENARYODA UNUTULMAZ KARAKTERLER YARATMAK

LINDA SEGER



S İ N E M A

Ücretsiz PDF Kitap Arşivi - <https://rantey.org>

6

agorakitaplığı

LİDA SEGER

1983'te, "Bir Senaryoyu İşlerlikli Kılan Nedir?" konulu tezinde geliştirdiği bir çözümleme sisteminden hareketle senaryo danışmanlığına başladı. O tarihten itibaren, aralarında Ray Bradbury, Tony Bill, ITC Productions, Beyond Limited, Sundance Institute ve New Zealand Film Commission'ın da bulunduğu, dünya çapında yazarlar, yönetmenler, yapımcılar ve şirketlere danışmanlık hizmeti verdi. Ayrıca çeşitli kurumlara seminerler ver-meyi, senaryoyla ilgili kitaplar yazmayı sürdürüyor. Evli ve California, Venice'de yaşıyor.

OSMAN AKINHAY

1960, İzmir, Ödemiş doğumlu. 1976'da SBF'ye, 1980'de hapse girdi. İçeride çevirmenliğe başladı, 120'yi aşkın kitap çevirdi. *Gün Ağarmasa* (2002), *Ölüme Bakmak* (2005) ve *Ölülerimiz Bir Tutar Bizi* (2010) adlı üç romanı; *Gezi Ruh-u - Bir İsyanın Halesi* (2014) adlı bir telif kitabı, *Piyasa Sosyalizmi Tartışması* (1991) ve Özcan Özen'le birlikte hazırladığı *Çeçenistan: Yok Sayılan Ülke* (2002) ve *Dünyanın Bütün Sokakları İsyanda* (2003) başlıklı üç derlemesi, Mehmet Uğur'la yaptığı *Müzakerelerden Üyeliğe: AB-Türkiye Gündemindeki Sorunlar* (2005) ve Şükrü Argın'la yaptığı *Yaşlanan İnsanlık, Gençleşen Kapitalizm* (2009) başlıklı iki söyleşi kitabı bulunuyor. Agora Kitaplığı'nın editörü. As-yak'ın babası.

Linda Seger

SENARYODA UNUTULMAZ KARAKTERLER YARATMAK

Türkçesi: Osman Akınhay

a

agorakitaplığı

Sinema - 99

Senaryoda Unutulmaz Karakterler Yaratmak

Linda Seger

İngilizce'den çeviren: Osman Akınhay

Kapak tasarım-mizanpaj: Sibel Yurt

© 2015; bu çevirinin Türkçe yayın hakları

Agora Kitaplığı'na aittir.

Birinci Basım: Eylül 2015

ISBN: 978-605-103-289-4

Baskı ve Cilt: Ceylan Matbaası

Güven İş Merkezi, B Blok, No 318

Topkapı/İstanbul

Tel: (0212) 613 10 79

AGORA KİTAPLIĞI

Sertifika no: 12761

Kuloğlu Mah. Turnacıbaşı Cad.

No: 54, Çukurcuma-Beyoğlu/İSTANBUL

Tel: (0212) 243 96 26 - (0212) 251 37 04 Fax: (0212) 243 96 28

www.agorakitapligi.com

e- posta : agora@agorakitapligi.com

Dağıtım: Punto Kitap, Tel: (0 212) 496 10 50

İÇİNDEKİLER

Önsöz	viii
1) Karakteri Araştırmak	1
2) Karakteri Tanımlamak: Tutarlılıklar ve Paradokslar	28
3) Fondaki Hikâyeyi Yaratmak	59
4) Karakterin Psikolojisini Anlamak	80
5) Karakter İlişkileri Yaratmak	115
6) Yardımcı ve Ufak Karakterler Ekleme	148
7) Diyalog Yazmak	179
8) Gerçekçi Olmayan Karakterler Yaratmak	210
9) Klişeler Oluşturmanın Ötesinde	238
10) Karakterlerle İlgili Sorunları Çözmek	253
Epilog	269
Lumina Kadın Filmleri Ödül Ölçütleri	271

ÖNSÖZ



Birkaç yıl önce, yazdığı senaryoların birinde bir karakter problemiyle karşılaşan bir televizyon yapımcısı tarafından arandım. Rolü şimdiden tanınmış, saygın bir aktör üstlenmişti, fakat kapsamı sınırlı bir roldü. Yapımcıyla yaptığımız bir danışma toplantısında beyin fırtınasına girerek rolün başka duygusal katmanlarını, karaktere yeni boyutlar eklenip eklenemeyeceğini ve potansiyel dönüşüm imkânlarını araştırdık. Daha sonra bu oyuncu, performansından dolayı Emmy ödüllerine aday gösterildi.

Aradan birkaç ay geçtikten sonra da yine, başı yazdıklarıyla dertte olan bazı yapımcılara danışmanlık yapmam istendi. Söz konusu kişilerin yapımlarının reytingleri düşük-

tü, o yüzden televizyon kanalı yapımı iptal etme tehdidi savuruyordu. Oyunculuk mükemmel olmasına ve karakterlerin genel hatları iyi çizilmesine rağmen karakterler fazla geliştirilemiyordu. Bir akşam toplantısında yine beyin fırtınası yöntemiyle potansiyel çatışmaları ele aldık, öyküdeki karakterlerin boyutlarını genişletebilecek yanları değerlendirdik, dizinin bir parçasını oluşturmakla birlikte fazla işlenmemiş olan dinamik ilişkiler üzerinde durduk ve izleyicilerin o karakterlere hafta hafta daha yakınlık duymalarını sağlayacak temelleri araştırdık. Yapımcılar coşku içindeydiler; programlarının talihi neredeyse dönmek üzereydi. Lakin geç kalınmıştı. Kanal çoktan iptal kararını vermişti bile. O zamandan beri o yapımın çok yetenekli ve popüler, üstelik geçmişte parlak başarılarla imza atmış yıldızları henüz çalışacak yeni bir dizi bulmuş değillerdi.

Her iki örnekte de hikâyenin işlerlikli olmasının anahtarı, karakterdi. Büyük bir hikâye kurmak istiyorsanız büyük karakterler şarttır. Karakterler işlemiyorsa hikâye de tema da izleyicileri ve okurları çekmeye yetmez. *Rüzgâr Gibi Geçti*, *Bülbülü Öldürmek*, *Jane Eyre* ve *Tom Jones* gibi romanlardaki, ya da *Amadeus*, *Tehlikeli İlişkiler* ve *Sırça Kümes* gibi oyunlardaki, ya da *Casablanca*, *Annie Hall* ve *Yurttaş Kane* gibi filmlerdeki, ya da “*I Love Lucy*”, “*All in the Family*”, “*The Honeymooners*” gibi televizyon dizilerindeki unutulmaz karakterleri aklınıza getirin. 48 HRS, *Cehennem Silahı* ve *Zor Ölüm* gibi aksiyon-macera filmleriyle *Elm Sokağı Kâbusu* gibi korku filmleri bile başarılarını kuvvetli, iyi çizilmiş karakterlere borçludurlar.

Unutulmaz karakterler yaratmak bir süreçtir. Bazı yazarlar bunun öğretililebilecek bir şey olmadığını söylemelerine rağmen, kendim bir senaryo danışmanı olarak, karakterlerin etkili biçimde geliştirilebileceği süreçler ve anlayışlar olduğunu öğrendiğimi söyleyebilirim. Eleştirel kabul görmüş çok sayıda yazarla yaptığım konuşmalarda, büyük yazarların büyük karakterler yaratmakta kullandıkları tekniklerle yöntemleri öğrenmeyi başardım.

Ayrıca, yazarların karşılaştıkları aynı problemlerle yapımcıların, yönetmenlerin, yürütücü yapımcıların ve oyuncuların da karşılaştıklarını biliyorum. Bu kişiler aslında karakter problemini tanımlaması, doğru soruları sorması ve işlerlikli çözümlere giden yolu göstermesi gereken insanlardır.

Elinizdeki kitapta ortaya koyduğum yaklaşım, bütün kurmaca karakterlerin yaratılması hakkındadır ve bir drama öğretmeni (son on yıl için de bir senaryo danışmanı) olarak keşfettiğim ilkelere dayanır. Ben bu kitabı yazarken, kendi yaklaşımımı dile getirip olumlayan otuzun üstünde yazarla görüştüm; görüştüğüm kişiler içinde romancıların yanı sıra sinema, televizyon, tiyatro ve reklam için eser kaleme alan yazarlar da bulunuyordu. İşim gereği senaryolara odaklandığımdan vereceğim örneklerin çoğu sinema ve televizyondan olacak. Edebi örneklerin çoğuysa, -film ya da roman-muhtemelen okurlarca iyi bilindiği için, filme çekilen romanlarla tiyatro oyunlarından alındı. Kendileriyle yaptığım konuşmalarda romancılar, sinema ve televizyona ilişkin olarak ele aldığımız bütün karakter yaklaşımlarının romana da uygulanabileceğini onayladılar.

Bir önceki kitabım *Making a Good Script Great* (İyi Bir Senaryoyu Harika Hale Getirmek) öykü ve yapıyla ilişkisi içinde karakter üzerinde durduğundan burada o bilgileri tekrarlama yoluna gitmedim. Burada onun yerine, oturmuş tek tek karakterler ile birbirleriyle ilişki halindeki karakterler yaratma sürecine eğileceğim. Şayet yeni bir yazarsanız, bu süreçleri kavramak, ilham gelmediğinde hangi istikamete yöneleceğinizi bilmenize yardımcı olabilir. Şayet deneyimli bir yazarsanız, yer yer karakterlerinizden birinin pek işlemediğini saptayabilirsiniz. Dolayısıyla, söz konusu süreçleri irdelemek içgüdüsel yolla yapmakta olduğunuz şeyi kavramanıza katkıda bulunabilir.

Karakter, bilgi ve hayal gücünün bileşimiyle şekillenir. Elinizdeki kitap, sizin yaratıcı sürecinizi uyarmayı ve sizi kuvvetli, boyutlu, unutulmaz karakterler yaratmada üstün düzeye getirecek bir yola sokmayı amaçlamaktadır.

SENARYODA UNUTULMAZ KARAKTERLER YARATMAK

1 KARAKTERİ ARAŞTIRMAK



Bir süre önce kendisine senaryo yazdığım müşterilerimden birisi müthiş bir senaryo konseptiyle geldi yanıma. Senaryosu üzerinde bir yılı aşkın zamandır aralıksız çalışmıştı. Menajeri de heyecan içindeydi ve merakla yeni hikâyeyi bekliyordu.

Kadın müşterimin kaleme aldığı senaryolarından bazılarının Amerikan ticari pazarı için yeterince güçlü olmadığı kendisine söylenmiş olmakla birlikte, bu seferki güçlü ve sıkıydı. Birçok yapımcının ‘cazip fikir’ diye adlandırdığı türdendi; yani, kuvvetli bir kancası vardı, hikâyeye benzersiz bir açıdan yaklaşıyordu, çatışma çok belirgindi ve karakterler kolaylıkla anlaşılabilir cinstendi.

Müşterimin ilk filmi yeni bitmişti ve kendisine yeni bir alan açmakta bu senaryosuna güveniyordu. O yüzden elini çabuk tutmak zorundaydı – fakat karakterleri işlemiyordu. Bir noktada tıkanıp kalmıştı.

Ben senaryoyu incelediğimde bağlamı (karakterler dünyasını) yeterince bilmediğini fark ettim. Sahnelerin birçoğu bir evsizler merkezinde geçiyordu. Söz konusu merkezde çorba dağıtarak belli bir süre geçirmiş ve evsizlerle çokça konuşmuş olmasına rağmen orada uyumayı ya da sokaklarda yatıp kalkmayı hiç denememişti. Neticede, sonuçlar ve duygular eksik kalıyordu. Karakter sorunlarını aşabilmesinin tek bir yolunun bulunduğu açıktı: Araştırmasına geri dönmek zorundaydı.

Herhangi bir karakterin yaratılmasında ilk basamak, araştırmadır. Çoğu metinler kişinin yeni bir alanı keşfetmesi anlamına geldiğinden, karakterin ve bağlamın bir karşılığının olup gerçeği yansıttığından emin olmak için belli bir ölçüde araştırma yapılması şarttır.

Birçok yazar araştırma sürecini sever. Bu süreci bir serüven, bir keşif, farklı dünyalarla farklı insanlar hakkında bilgi edinme fırsatı olarak nitelerler. Günlerce çalışıp karakterlerin dünyasına daha fazla girdikçe karakterlerinin ete kemiğe büründüğünü görürler. Sezgisel yolla bildikleri bir şey, yaptıkları araştırmayla doğrulandığında sevinçten havaya uçarlar. Araştırmayla edinilen her yeni bilgi, kendilerine mevcut bir karakterin yaratılmasında dev adımlar atıklarına işaret eder çünkü.

Bazı yazarlarsa araştırma yapmaya yıldırıcı bir süreç gözüyle bakar, onu işlerinin en zor kısmı sayarlar. Dolayısıyla

birçok yazar bu sürece karşı koyar ve gerekli yerlere telefonlar etmeyi ya da kütüphanede uzun sürelerle bilgi toplamayı içlerine sindiremezler. Araştırma onların gözünde hüsrana uğraticı ve zaman kaybettirici bir hal alabilir. Oysa bir başarıya ulaşmadan önce bir dolu çıkmaz sokağa girip çıkmanız gerekebilecektir. Spesifik bir karakterin gerektirdiği araştırmayı yapmaya nasıl başlayacağınızı bilemiyor da olabilirsiniz. Ancak araştırma yapmak, bir karakter yaratma sürecinin ilk adımıdır.

Bir karakterin derinliği bir buzdağıyla karşılaştırılmıştır. Seyirciler ya da okurlar yazarın çalışmasının sadece ucunu; yazarın karakter hakkında bildiği şeylerin muhtemelen ancak yüzde onunu görürler. Yazarın, edinmiş olduğu bilgilerin çoğunun senaryoya kesinlikle doğrudan yansımayacağını bildiği halde, tüm bu çalışmalarının karakteri derinleştirdiğine güvenmesi gerekir.

Araştırma yapmaya ne zaman ihtiyaç duyarsınız? Bir ân düşünün: Bir roman yazıyorsunuz. Romanı okuyan herkes, eserinizin baş kişinin, otuz yedi yaşındaki beyaz erkeğin büyüleyici bir kişiliğe sahip olduğunda hemfikirdir, fakat baş kişinin hareketlerinde anlayamadıkları bazı yönlendiriciler vardır. Bu noktada, karakterinizin iç dünyasıyla ilgili daha fazla şey öğrenmeye karar verirsiniz. Bir arkadaşınız size, bunalımdaki bir orta yaşlı erkeğin hikâyesi olan Daniel Levinson'ın *Seasons of a Man's Life*'ını (Bir Erkeğin Hayatının Mevsimleri) okumanızı tavsiye etmiştir. Hikâyeyi çözümlemekte bir grup erkeği biraraya getirmeyi de deneyebilirsiniz. Yapacağınız bu araştırmayla, orta yaşa geçen erkeklerin

neler hissettiklerini ve davranışlarını nelerin yönlendirdiğini öğrenmeyi umarsınız.

Ya da, senaryonuzu yeni tamamladınız, fakat siyah avukatın yardımcı karakteri diğerleri kadar ete kemiğe bürünmüş görünmüyor. Hemen sizinle konuşmaya istekli siyah bir avukat tanıyıp tanımadıklarını anlamak için NAACP'yle (Siyah İnsanların Gelişmesi İçin Ulusal Birlik) temasa geçersiniz. Belirli bir meslekte belirli bir karakteri etkileyecek etnik arkaplanı kavramanın yollarını bulmanız şarttır.

Ya da, Lewis ve Clark hakkında bir film yazmakla görevlendirildiniz. Akıllı birisiniz – stüdyodan araştırma yapma parası istiyor, ulaşım masraflarını talep ediyor ve sekiz aylık süre alıyorsunuz. Yolculuk deneyimini kavramanız gerekeceğini ve bu dönemin karakterler ile diyalogları nasıl etkileyeceğini biliyorsunuz.

GENEL ARAŞTIRMALARA KARŞI SPESİFİK ARAŞTIRMALAR

Nereden başlayacaksınız? İlk önce, hiçbir zaman sıfırdan başlamadığınızı bilincinde olun. Bütün hayatınız zaten bir araştırmaydı; o yüzden daha baştan, üzerinde çalışılacak bol miktarda malzemeye sahipsiniz.

Genel araştırma denilen şeyi her zaman yapıyorsunuzdur. Bu, karakterin temeli haline gelen, gözlemdir (fark etmek). Herhalde doğal bir insan-gözleyicisisiniz. İnsanların nasıl yürüdüklerini, neler yaptıklarını, neler giydiklerini, konuşmalarının ritimlerini, hatta düşünme kalıplarını gözlemliyorsunuzdur.

Yazmak dışında başka bir mesleğiniz varsa (bu tıp alanında olabilir, emlakçılık ya da tarih öğretmenliği de), o işleri yürüttükçe topladığınız bütün malzeme bir doktor dizisine senaryo yazarken, emlakçılık mesleğiyle ilgili bir hikâye ya da Ortaçağ İngiltere'sinde geçen bir senaryo metni kaleme alırken işinize yarayabilir.

Psikoloji, sanat ya da bilim dallarında ders gördüğünüzde zaten genel araştırma yapıyor sayılırsınız. Daha sonra bu öğrendikleriniz, yeni hikâyenizde ihtiyaç duyduğunuz ayrıntıları sağlayabilir size.

Birçok yazma öğretmeni, “Bildğin bir şey hakkında yaz,” der ve yazmanın geçerli bir sebebinin olmasını ister. Hayattaki kesintisiz gözlemin ve genel kapsamlı araştırmaların, kendi deneyimleriniz dışında bir alan hakkında yazmanız halinde öğrenilmesi aylar, yıllar sürecek bir sürü ayrıntıyla sonuçlanacağını farkındadırlar.

Yazar, “Moonlighting”in eski hikâye editörü ve *How to Sell Your Screenplay*’in (Senaryonuzu Satmak) yazarı Carl Sautter, kendisine bir Fort Lauderdale hikâyesi getiren bir yazarı anlatır: “İlkbahar tatilinde Fort Lauderdale’e giden dört genç kız hakkında bir film yapmak istiyordu. Konuşmaya devam ettik; onun Kansas’ta küçük bir çiftlikten geldiğini öğrendim. Sonra bana, ‘Krep haftası olduğu için şimdi orada olmamam kötü,’ dedi. O küçük kasaba her yıl krep festivali düzenliyordu. Derken kreplerle yaptıklarını, festivalin ayrıntılarını anlatmaya koyuldu. Ben de, ‘Burada bir hikâye var. Bir film açısından harika bir ortam,’ dedim. ‘Ama sen niçin iki bin kişinin senden daha iyi yazabileceği, hiç yaşamadığın bir durumla ilgili bir hikâyeyi seçtin? Bildğin bir şeyleri yazsana.’”

Karakterin yaratılması bildiğiniz bir şeyle başlar. Fakat genel kapsamlı araştırmalar yeterli bilgiyi temin etmezler. Ayrıca, kendi gözlemlerinizi ve deneyimlerinizin parçası olmayabilecek karakter ayrıntılarını doldurmak için spesifik araştırmalara yönelmeniz gerekir.

Romancı Robin Cook (*Coma*, *Mutation*, *Outbreak*, vb.) bir tıp doktorudur, fakat tıpla ilgili kurmaca kitapları için hâlâ özgül araştırma yapma zorunluluğu hisseder. “Araştırmanın çoğu okumaktır,” der. “Fakat romanımın konusunda uzmanlığı olan doktorlarla da konuşurum. Aslında normal olarak o alanda birkaç hafta fiilen çalışmayı yeğlerim. Bir nöroradyologla ilgili olan *Brain* kitabımı yazdığımda iki üç haftamı bir nöroradyologla geçirmiştım. Günümüzün bir veba-sıyla ilgili *Outbreak* kitabım için Atlanta’daki Hastalık Kontrol Merkezi’nde çalışan görevlilerle konuştum ve virüs araştırmaları yaptım. *Mutation* için genetik mühendisliği bilimini araştırdım. Genetik mühendislik alanında öyle hızlı bir değişim söz konusu ki, tıp fakültesinde öğrendiğim bilgilerin çoğu artık geçerli değildi. Kitabı bir yılda tamamladım. Genel olarak altı ayımı araştırmaya, iki ayımı ana çerçeveyi çıkarmaya ayırır, iki ayda kitabın yazımını bitirir ve iki ay da tanıtım ve hastanede çalışmak gibi diğer işlerle uğraşırım.”

BAĞLAM

Karakterler boşlukta var olmazlar. Çevrelerinin ürünüdürler. On yedinci yüzyıl Fransa’sından bir karakter, 1980’de Texas’tan gelen bir karakterden farklıdır. Illionis’te küçük bir kasabada doktorluk yapan bir karakter, Boston General

Hospital'da patolog olarak çalışan birinden farklıdır. Iowa'da bir çiftlikte büyüyen bir karakter, Güney Carolina, Charleston'da zengin olarak büyüyen bir karakterden farklı olacaktır. Bir siyah ya da Hispanik ya da İrlandalı-Amerikalı, St. Paul'den gelen bir İsveçliden farklı olacaktır. Bir karakteri anlamak, karakteri saran bağlamı anlamakla başlar.

Bağlam nedir? Syd Field *Screenplay* (Senaryo) kitabında mükemmel bir tanım yapar. Bağlamı, boş bir kahve fincanıyla karşılaştırır. Fincan, bağlamdır. Karakteri saran, daha sonra hikâyenin ve karakterlerin özgül yanlarıyla doldurulan uzamdır.* Karakteri en çok etkileyen bağlamlar içinde kültür, tarihsel dönem, yer/mekân ve meslekler sayılabilir.

KÜLTÜREL ETKİLER

Bütün karakterlerin etnik bir temeli bulunur. (Benim gibi) İsveçli-Alman kökene sahip üçüncü kuşaktan bir Amerikalıysanız, bu geçmişin etkisi asgari düzeyde kalabilir. Birinci kuşaktan siyah Jamaikalıysanız, etnik köken davranışları, tutumları, duygusal ifadeyi ve felsefeyi belirleyebilir.

Bütün karakterlerin sosyal arkaplanı vardır. Sosyal arkaplan (ister Iowa'da orta sınıf çiftçi ailesinden, isterse San Francisco'da üst sınıf aileden gelin) mutlaka bir farklılık yaratır.

Bütün karakterlerin dinsel arkaplanı vardır. Karakterleriniz nominal Katolik mi, Ortodoks Musevi mi, New Age filozoflarının takipçileri mi, yoksa agnostik midirler?

*) Syd Field, *Screenplay* (New York: Dell Publishing, 1979), s. 31-32.

Bütün karakterlerin eğitim arkaplanı vardır. Okulda öğrenim görmekle geçirilen yıllar, ayrıca özgül bir çalışma alanının olması, karakterin yapısını değiştirecektir.

Yukarıda sıralanan kültürel yönlerin hepsi karakterlerin yapısında kapsamlı etkilerde bulunur, düşünme ve konuşma biçimlerini, değerleri, kaygıları ve duygusal hayatlarını belirler.

John Patrick Shanley (*Moonstruck*) İrlandalı-Amerikalı bir evde büyümüşü, fakat sokakta hep İtalyanların konuşmalarını gözlüyordu. Shanley şöyle der: “Daha iyi yemekleri olduğunu biliyordum. Bedenlerine karşı daha özenliydim. Konuştuklarında bütün benlikleriyle konuşuyorlardı. Benim de beğendiğim İrlandalı yanları vardı. Örneğin, konuşurken İtalyanları bastırabiliyorlardı. Değişik bir cazibeye sahiptiler. Hem yazarken hem de hayatımda en iyi yönlerini almaya gayret ettim.”*

William Kelley *Şahit* için yaklaşık yedi yıl araştırma yapmış, Amish kültürünü incelemiş ve başkalarıyla konuşmaya yanaşmayan bu insanlar hakkında daha fazla bilgi toplamının yollarını aramıştı. “Amish’ler Hollywood’a hiç güvenmediklerinden, iki tekerlekli araba imalatçısı Rahip Miller’la tanışana kadar hakikaten çok zorlandım. Ona bu film için on beş kadar arabaya ihtiyacımız olduğunu söyleyince hepsini kendi yaptı; iyi bir işadamı gibi davranıyordu. Ben de birden Amish hayatının ortasına dalıverdim.”

Rahip Miller, *Şahit*’deki Eli’nin prototipi olmuştu. Bu bağla Kelley, Amishlerin rahat davranış açık seçik konuştukla-

*) Dick Lochte, “Stardomstruck”, *Los Angeles Magazine*, Mart 1988, s. 53-56.

rını, at etinden anladıklarını, iyi bir mizah anlayışları olduğunu ve kadınlarının cilveli, flörtöz davranışlar sergilediklerini öğrendi.

Kültür, konuşma ritimlerini, dil yapısını ve sözcük dağarcığını belirler. Karakterlerin sesini duymak için aşağıdaki diyalogu yüksek sesle okumanızı isteyeceğim.

Susan Sandler'ın yazdığı *Crossing Delancey*'de Yukarı Batı Yakası dili, Aşağı Doğu Yakası'nın diliyle hiç uyuşmaz. Bu örnekte, (bir şair hariç) karakterlerin tümü Musevi ortamda yaşamakta ve New York'ta belirli bir bölgeden gelmektedirler. Bağlamların ikisi de onların konuşmalarını etkilemektedir.

Yukarı Batı Yakası'ndan Izzy durumunu şöyle anlatıyor: "Birisiyle tanıştım. Evlilik simsarıyla bir buluşma ayarlandı. Ayarlamayı büyükanne yaptı."

Büyükanne Bubba başka bir ritimde konuşuyor: "Vahşi maymunu yakalamak istiyorsan ağaca tırmanacaksın. Köpek tek başına yaşamalı, ama insanlar değil."

Aşağı Doğu Yakası'ndan turşucu Sam'in farklı bir konuşma tarzı vardır: "Ben oldukça mutlu bir adamım. Sabahleyin kalkmak, kuşların cıvıldaşmalarını dinlemek isterim. Temiz bir gömlek giyer, havraya yürüyerek gider, sabah dualarımı ederim. Saat dokuzda kapılarım açılır."

Şair de şöyle der: "Senin harika bir dinginliğin var, Izzy."

John Millington Synge'nin İrlanda oyunu *Riders to the Sea*'nin ritimlerine kulak verin: "Bu defa hepsi biraradalar; kaçınılmaz son geldi. Tanrının Bartley'in ruhunu, Michael'in ruhunu ve Sheamus ve Patch ile Stephen Shawn'un ruhları-

nı esirgesin. Tanrının benim, Nora'nın ruhlarını esirgesin ve hepimizin ruhu dünyada kalsın.”

Amish'li Eli ile Philadelphia'lı polis memuru John Book arasındaki dildeki farklılığa dikkat edin. Ritimler çok ince; ancak diyalogu yüksek sesle okursanız, Eli'nin konuşmadaki hafif iniş çıkış ile John'un doğrudan konuşması arasındaki farklılığı duyarsınız.

ELI: İngilizler arasında olduğuna dikkat et.

JOHN BOOK: Samuel, ben polis memuruyum. Benim işim bu cinayeti soruşturmak.

Birçok durumda hikâyelerinizde farklı kültürlerden karakterler olur. Kendi kültürünüzden gelenler için, ritimleri ve tutumları yakalamakta kendi deneyimlerinize bakabilirsiniz. Başka kültürlerden gelen karakterler için, onların kültürlerinin doğru yansıtıldığından, apayrı karakterler (ama aynı sesleri çıkarıp aynı şekillerde davranan farklı isimlere sahip karakterler değil) yarattığınızdan emin olurken fazladan araştırma yapmanız gerekebilir.

TARİHSEL DÖNEM

Bir hikâyeyi başka bir döneme yerleştirmek özellikle zordur. Genel olarak, araştırma dolaylıdır. Bir yazar, hikâye on altıncı yüzyılda geçiyorsa eğer, yirminci yüzyıl Londra'sının sokaklarını dolaşarak doğrudan bilgi toplayamaz. Modern İngilizlerin konuşmalarını dinlemek, dört yüz yıl önce konuşulan dille ilgili ancak bir parça izlenim sahibi olmaya yarar. Kullanılan kelimeler farklıdır, ritimler farklıdır, hatta

birçok kelime ve anlamın eskimiş olmasından dolayı sözler bile farklıdır.

Santa Barbara'da California Üniversitesi'nde tarih hocası olan romancı Leonard Tourney, *Old Saxon Blood* ve *The Player's Boy is Dead* dahil olmak üzere on altıncı yüzyıl İngiltere'siyle ilgili çeşitli kitaplara imza atmıştır. Mesleki arkadaşları ona dönemle ilgili bilgileri sağlamamakla birlikte, yine de kitaplarını kaleme alırken spesifik ayrıntılar için araştırma yapma gerekliliğinden kaçamaz.

Leonard şöyle diyor: "On altıncı yüzyıl sonlarıyla on yedinci yüzyılın başlarında hukuk kurumlarıyla ilgili daha fazla bilgi edinmem gerekebilirdi. Romanlarımdan biri bir büyücünün yargılanmasıyla ilgiliydi. On yedinci yüzyıl başlarında sanığın bir hukuk adamınca temsil edilmesinin mümkün olup olmadığını öğrenmeliydim. Cevap, hayırdı ve bu da yargılamayı tuhaf bir noktaya sürüklüyordu. Kürsüde kaç yargıcın oturduğunu, jüri olup olmadığını, varsa kaç jüri üyesinin görev alacağını öğrenmek zorundaydım. O dönemde şüpheli davranışlarda bulunmanın büyücülükle suçlanmak için yeterli kanıt oluşturduğunu zaten biliyordum. Fakat büyücülere nasıl cezalar verildiğini henüz bilmiyordum."

Geçenlerde on dokuzuncu yüzyıl ortasında Salt Lake City'nin batısında Mormon yolculuğuyla ilgili bir projeye danışmanlık yapıyordum. Yazar ve yönetmen Kieth Merrill, yolculuğun ayrıntıları ve tarihsel konuşmalarla ilgili araştırma bilgilerinin temininden sorumluydu. On dokuzuncu yüzyılda geçen birçok senaryo kaleme almış olan yazar Victoria Westermarck metni yeniden yazıp cilalıyordu. Westermarck *Legacy* senaryosu için belirleyici özellikler ve dönem

dili saptanırken geçmişteki deneyimlerinden faydalanabildiğini söylemektedir:

“Genellikle günlükleri, orijinal mektupları, eğer varsa kişinin yapabileceği konuşma metinlerini didik didik edirim. Yazılı metinler konuşulan sözlerden farklı olmasına rağmen, insanlar kendilerini günlüklerinde ele verirler. Mektuplar çok öğretici olabilir. Döneme başka bir açıdan bakmak için on dokuzuncu yüzyıl sonunun yerel gazetelerini okur, sıradan insanların ritimlerini anlamaya çalışır, hoşlanıp hoşlanmadıkları şeyleri, hatta küfürlerini çıkarırım.

“Orijinal günlükleri okuyabileceğim Pasadena’daki Huntington kütüphanesinde de araştırma yapmışım. Günlük kullanıma girmeyen, fakat bir tat katıp seyircileri o zamandan koparmayan ilginç sözler ya da deyişleri onyıllar halinde listeliyordum.”

Geniş araştırmalar yaptıktan sonra bile, bilgisini edinemediğiniz ayrıntıları yine tasavvur etmeniz, dönemin doğru anlatılması için öğrendiklerinizle birlikte büyük çaba sarfetmeniz gerekecektir.

YER (MEKÂN)

Birçok yazar hikâyelerini bildikleri yerlerde kurar. New York’ta büyüdüyseniz hikâyelerinizin çoğu orada geçecektir. Hollywood’da, oraya gelip başarılı olmayı arzulayan kişilerle ilgili binlerce senaryo vardır. Ya da yazarlar senaryolarını, ziyaret edip gördükleri ya da kısa dönemlerle yaşadıkları yerlerde tasarlarlar. Yer hakkında ne kadar fazla bilgi sahibi olunursa, o ölçüde daha az araştırma yapılmasına ihti-

yaç duyulur. Bununla birlikte, bir bölgeyi iyi bilen yazarlar genellikle belirli araştırmalar için oraya dönme zorunluluğu hissederler.

William Kelly Pennsylvania'nın Lancaster County bölgesinde yaşamıştı. *Şahit* için yer araştırmasında iyi bir başlangıç bilgisine sahipti. Fakat hâlâ karakterlerine model arayışında ve projesi için Amish'lerle ilgili bilgilerini çoğaltmak amacıyla geri dönüyordu.

Öldüren *Cazibe*'nin yazarı James Dearden Britanyalıdır, fakat New York City'de, filminin geçtiği yerlerde çok zaman geçirmiştir.

Ian Fleming'in James Bond romanlarının ikisi olan *Dr. No* ve *Sen Yaşa, O Ölsün* ile kısa hikâyelerinin bazıları, Goldeneye adlı bir malikânesinin bulunduğu Jamaika'da geçiyordu. Fleming, *İnsan İki Kere Yaşar*'ı yazmadan önce Tokyo'ya gitmiş, Orient Express'te yolculuk yaptıktan sonra Rusya'dan *Sevgilerle*'yi kaleme almıştı.

Yer, bir karakterin birçok farklı yönünü etkiler. *Şahit*'de Philadelphia'nın telaşlı ritmi, Amish çiftliğinin ağır geçen hayatından farklıdır. *Elektrikli Süvari*'de Batı'nın ritmi, *Çalışan Kız*'da New York'un ritimlerinden farklıdır. Her yer/mekân, karakterleri kendi özelliklerince etkileyecektir.

Somerset Maugham'ın "Yağmur" hikâyesini (ki daha sonra iki filme konu olmuştur), Tennessee Williams'ın *Iguana'nın Gecesi*'ni ya da Graham Greene'in *The Power and the Glory*'sini yazıyor olsaydınız, karakterlerinizi oluştururken sıcak ve nemin boğuculuğunu, ya da tropik bölgelerin aralıksız yağmurlarının doğurabileceği klostrofobi duygusunu yakalamak istersiniz.

Jean Shepherd'in *In God We Trust*'ı gibi bir kitabı ya da Curtis Hanson, Sam Hamın ve Richard Kletter'in *Never Cry Wolf*'un senaryosunu yazıyor olsaydınız, dondurucu havaların yaşama şeklini ve davranışları nasıl etkileyeceğini bilmek isterdiniz.

Ken Kesey'in *Guguk Kuşu* romanına dayalı oyunun yazarı Dale Wasserman karakterlerini anlamak için yer araştırmaları yapmak zorundaydı. "Araştırmalarım çerçevesinde akıl hastanelerine gittim. Çok iyi akıl hastanelerine gittiğim gibi, çok ürkütücü olanlarına da gittim. Sonra çok büyük bir akıl hastanesinde bir psikiyatristle, bir süreliğine hasta gibi muamele görmeyi ayarladım. İlk düşüncem orada üç hafta kalmaktı, fakat sadece on gün kalabildim. Orası çok korkutucu ya da rahatsız edici bir yer olduğundan değil, tam tersi bir sebepten dolayı. Son derece rahattı. Beklemediğim birkaç şey öğrendim. Bir numara: İradenizi ve kaderinizi bir kuruma teslim ediyorsanız hayat çok basitleşir; sırf o şekilde yaşamaya devam etmenin cazibesi çok kuvvetlidir. Orada değişik hastalarla, açık konuşmayla ve çeşitli becerilerle ilgili çok fazla şey öğrendim."

Kurt Luedtke *Out of Africa*'nın senaryosunu yazdığında, 1920'li ve 1930'lu yıllarda Afrika'da Karen Blixen'in dünyasıyla ilgili her şeyi bilmeye ihtiyaç duymuştu: "Henüz delikanlıyken Afrika'ya ilgi duyardım, o yüzden şimdi kitap rafalarımı taradığımda Doğu Afrika'yla ilgili en az elli kitap bulabileceğime eminim. Araştırmalarım bana Afrika'nın sınırlarını, bu sınırların 1982'de bile henüz kaldırılmamış olduğunu, insanların bilinen dünyanın kenarında hayatlar sürdürdüklerini öğretti."

Kitapları genel araştırmalarını besliyordu, ancak Kurt senaryosunu kaleme aldıkça karşısına çıkan sorulara cevap bulmak için bir hayli spesifik araştırma da yapmak zorundaydı: “Kahvenin nasıl yetiştiğini, bitkisinin nasıl çiçek açtığını ve bir plantasyonun nasıl işletildiğini öğrenmem gerekiyordu. Bir kahve yetiştiricisiyle konuşa konuşa hepsini öğrenmiştim.

“Beyazlar, ağırlıkla Britanyalılar ile Kenyalı siyahlar arasındaki ilişkileri de önemli ölçüde kavramam lazımdı. Afrika kabilelerini de anlamalıydım, çünkü Blixen, ev hizmetçileri olarak muhtemelen Kikuyu’ları değil, Somalilileri kullanıyordu.

“O dönemde çok sayıda beyazın geçimlerini fildişi avcılığından çıkardıklarını bilmem lazımdı.

“Yönetim şeklini de öğrenmeliydim: Bir sömürge miydi, yoksa daha fazla yetkinin bulunduğu bir protektora mı? Yönetim ile halk arasındaki ilişkiler nasıldı?

“Birinci Dünya Savaşı’nın Doğu Afrika’da geçen kısmının tarihini de bilmeliydim. Normal olarak Birinci Dünya Savaşı’nın Afrika’yı pek etkilediğini düşünmezsiniz, oysa etkilemişti.”

Ayrıntıların hepsi (uzun hikâyeler anlatılmasının akşam eğlencelerinin parçası olduğu hayatın ağır ritmi, sömürgeciler ile yerliler arasındaki davranışlar, her tarafta göze çarpan vahşi hayvanlar ve bir kahve plantasyonundaki hayatın ekonomik yetersizliği), karakterlerin işlemlerini sağlayacak yer bilgilerine örnek teşkil etmekteydi.

MESLEĞİN ETKİSİ

Bazen bağlam, karakterin mesleğidir.

Wall Street’de çalışan bir insanın yaşama hızı ve hayat tarzı Iowa’lı bir çiftçininkinden farklıdır. Bir bilgisayar analisti, bir Olimpiyat koşucusundan farklı becerilere sahiptir. Bir bahçıvan ile bir doktor yaptıkları işlere bağlı olarak farklı tutumlara, farklı değerlere, farklı kaygılara sahip olabilirler.

James Brooks’u *Broadcast News*’un fikrine yönelten, gerçek bir haber kurdu olmasıydı. Televizyon haberciliğinde de zaman geçirmişti, fakat buna rağmen hâlâ senaryosu için yaklaşık bir buçuk yıl araştırma yapması gerekmişti. Araştırmaları içerisinde habercilerle konuşmuş, haber kanallarında gözlemlerde bulunmuştu.

“Konuya odaklanmıştım. Araştırmamın ilk aylarında bildiğimi sandığım şeyleri unutmamalı ve olabildiğince nesnel davranmalıydım.

“Araştırmama kadınlarla; özellikle ikisiyle, Wall Street’den bir kadınla ve bir muhabirle konuşarak başladım. Çalışmalarında iz bırakan, çok hızlı, üniversite okumuş, iyi eğitilmiş kadınlara özellikle ilgi duyuyordum.

“Bazı açılardan benim yönelttiğim sorular, bir ilişkinin çeşitli aşamalarında yönelteceğiniz sorulardan farklı değildi, ama sadece daha klinik izlenimi uyandırıyordu.”

James Brooks insanlarla konuşmanın dışında o alanla ilgili epeyce malzeme okumuştur. “Murrow”la ilgili uzun biyografiyi okudum, haberler ve yayıncılıkla ilgili bazı makaleler okudum ve ne zaman ilginç bir şey kulağıma çalınsa hemen izini sürdürdüm.

“İşyerlerinde insanlara takılarak, şehirde çok vakit geçirdim. Araştırma yapmaya yeterince zaman ayırırsanız, doğru zamanda doğru yerde bulunma ihtimaliniz de artar.”

James Brooks sırf ‘dolaşıp takılarak’ bile filme katılan birçok ayrıntı saptamıştı. “Bir kasette terslik çıktığında birinin koştuğunu -fiziken koştuğunu- görmüştüm.”

Kurt Luedtke’ye belirli bir karakteri, örneğin bir kasa hırsızını araştırmayı nasıl yaptığını sormuştum. Kurt’un eskiden gazeteciliği olduğundan, araştırma sürecinde çok rahattı. Bu yolla hem karakterle hem de hikâyeye ilgili bilgileri rahatça toplayabiliyordu.

“Kasa hırsızıyla ilgili bir hikâyeye yazacak olsam, başvuracağım ilk yer adli makamlar olur. ‘Yakın bir zamanda okuma yazma bilen, yarım akıllı birini tutukladınız mı, benimle konuşmak isteyecek biri çıkar mı?’ diye sorabilirim. Beş altı denememden sonra biri çıkıp da, ‘Evet, sizinle konuşabilecek biri var, belki para vermeniz gerekebilir, ama eline avcuna az bir şey sıkıştırırsanız sizinle konuşmasını sağlayabilirsiniz,’ diyebilir.

“Mutlaka karakterle ilgili bilgi arıyor olmam da gerekmez; meslekle ilgili, sahneyle ilgili bilgiler de işime yarar. Girişiminde neyin aksadığını, neler olduğunu sorabilir, işler ters gittiğinde nasıl komik durumlar ortaya çıktığını anlamaya çalışabilirim. Hapishanedeki insanın spesifik hikâyesi muhtemelen fazla işime yaramayacağından, o özgül karakterin kendisinin dışındaki bilgiler ilgili çeker daha çok. Muhtemelen gerçek bir suçludur; ben de karakterimi daha sempatik göstermek için, ticari sebeplerle daha az gerçek bir suçlu hakkında yazıyor olurum.”

Luedtke'nin soracağı soruların bazıları şöyle olabilir: “Kasa hırsızları yerleri nasıl seçiyor? Kimin için çalışıyor? Kendi başına çalışıyorsa niçin? Zorluklar nelerdir? Para kazanmanın bir sürü yolu varken kasa hırsızlığını niye seçti? Bir kasa soymayı nereden öğrendi? Çocukken de öyle şeyler yapar mıydı?”

Luedtke böyle Kim, Ne, Nerede, Ne Zaman, Niçin tipinde sorular sorarak, ne tür bir insanın kasa hırsızlığı olduğu, o insanın suç işleyen başka kişilerden hangi açılardan farkı bulunduğu konusunda bazı sonuçlara varmaya başlayabiliyordu. “Kasa hırsızının doğasında otoriteye karşı belli bir direnç olduğunu, birine silah doğrultup, size de silah çekilebilecek cinayet ya da soygun gibi olaylar karşısında suça karşı daha ölçülü bir tavrının bulunduğunu çıkarabilirim. Kasa patlatmak bir tür sessizce yapılan iştir. Başkalarına bakmazsınız; hedefiniz esasen parasaldır. Gerçekte bir sosyopat değilsinizdir, sadece kuralların dışında yaşıyorsunuzdur. Sadece o parayı istiyorsunuzdur.”

Kurt, kullandıkları dilin özgül yanlarına da dikkat ediyordu. Kasa hırsızları hangi kelimeleri kullanırlar? Bunun cevabını kütüphanelerde bulamazsınız. “1970’lerde yayınlanmış bir kitapta bazı şeylere rastlayabilirsiniz, ama o muhtemelen zaten eskimiş bir dildir.”

Kurt daha sonra bu bilgilerden sonuçlara varmaktaydı: “Kasa hırsızları dikkatli biriyse caka satmaya kalkmaz; hatırlanmayı istemez, dikkatleri kendine çekmez. Yaşadığı kasabada soygun yapmaz; işini görmek için St. Louis’e uçup, daha sonra orayı terk eder...”

Kurt öğrendiklerinden yola çıkarak, hikâyenin bu karaktere uygun düşen yanlarını tasarlamaya koyulur: “Onun dikkatli biri olduğunu bildiğime göre, herhalde güveneceği fazla kişi de olmayacaktır. İnsanlarla fazla içli dışlı olması işine gelmez; olmadık yerde kurulan bir samimiyet başına dert açabilir çünkü.”

Yazar bu tip görüşmelerle, bağlamın çerçevesini çizeceği temel bilgileri edinmeye ve karakterini daha gerçekçi çizmeye başlar. Böylece yaratma süreci beslenir ve hikâye daha doğal, daha doğruya yakın bir çerçeveye oturur.

EGZERSİZ: Bu kasa hırsızıyla siz konuşsaydınız, ailesiyle, hayat tarzıyla, psikolojisiyle, motivasyonlarıyla, amaçlarıyla, değerleriyle ilgili başka hangi soruları sorabilirdiniz?

GENEL KAPSAMLI ARAŞTIRMADAN SPESİFİK ARAŞTIRMA ÇIKARMAK

Bazen genel kapsamlı araştırmalar yazarların bir karakteri tanıdıkları birini model almalarına zemin hazırlar.

William Kelley *Şahit* için araştırmaya giriştiğinde, hem Eli hem de Rachel’e uygun modeller bulmuştu. Kelley şöyle diyor: “Rahip Miller’ın kendisi bir karaktere dönüştü; Eli oldu (gerçi ben bunu kendisine hiç söylemedim). Ben karakteri ilk önce yüzüne dikkatle bakarak incelerim (yüz, ruhun haritasıdır); daha sonra tonlamalarını, aksanını, sevincini can kulağıyla dinlerim. Resmini çekmeme izin vermediği için görünümünü zihnime kazıdım.”

“Rachel’in modeli, Rahip Miller’ın bir gün evden çıktığını gördüğüm geliniydi. Koket bir hali vardı; başını belirgin

şekilde eğiyor, cilveli bakışlar fırlatıyordu ve ‘Siz bir film çekeceksiniz ve ben onda oynamayacağım, öyle mi?’ demişti. Ben de, ‘Benimle konuşmayı sürdürürseniz, sizi temin ederim ki oynayacaksınız,’ karşılığını vermiştim. Çok güzeldi; Ali McGraw’ı andırıyordu ve yirmi yedi-yirmi sekiz yaşlarında, dikkati hemen kendisine çekiyordu.”

James Brooks *Broadcast News*’da Jane karakterini dört-beş kadının bileşimi olarak çıkarmıştı. Tom, hakkında bilgi edindiği bir televizyon muhabirine dayanıyordu. “Biri bana, söz konusu muhabirin bir görevle Lübnan’a gitmesi istendiğinde olanları anlattı. ‘Kesinlikle gitmem,’ demiş. ‘Hemen ayrılırım. Evliyim ve bir çocuğum var. Kendimi Lübnan’da riske atmayacağım.’” Brooks burada, klişeye ters düştüğü için ilginç bir karakterin göze çarptığının farkındaydı. Televizyon haberciliğinde çoğu insan Lübnan’a gidebilmek için her şeyini riske atar, oysa bu adam önce karısıyla çocuğunu düşünmüştü.

Araştırmalarınızın sonucunda karakterine uygun bir model bulursanız, ne güzel. Fakat spesifik karakterin mutlaka araştırmalardan çıkması gerekmez. İlk önce karakterin bağlamını kavramanız koşuluyla, sizin hayal gücünüzün de eseri olabilir.

SPEŞİFİK ARAŞTIRMA YAPMANIN İPUÇLARI

Tüm bu tartışmalara baktığımızda belirli bir süreç açıkça görülüyor. Bahsettiğimiz insanların hepsi nereye bakıp, neleri soracaklarını biliyorlardı.

Doğru sorular sormak, öğrenilebilecek bir beceridir. Teknik thriller filmlerinin (*Ortak Düşman*, *Radyocu*) yazarı olan Gayle Stone aynı zamanda bir yazma öğretmenidir. Stone şöyle der: “Hayatta etraflarında olup bitenin yüzde doksanını kaçıran insanlar vardır. Oysa herkes dikkat etme yeteneğine sahiptir. Bazı insanlar daha kolay dikkat edebilirler; bunun sebebi belki de anne babalarının kendilerini cesaretlendirmesidir. O insanların hafıza bankalarında daha fazla bilgi saklanmışır. Birisi size kapıyı açabilir ve gerçekten etrafına dikkat etmeyen insanlardan biri olduğunuzu göstermeye başlarsa, işte imkân doğmuş demektir – o noktadan başlamamanız için hiçbir sebep yoktur. Hayatı gözlemenin sınırı bulunmaz. Yaşadığınız ve nefes alıp verdiğiniz sürece bunu yapabilir, gerçekte ne kadar çok şey bildiğinizi, bilinçdışınızın ne kadar çok şey depoladığını görünce kendi kendinize şaşırabilirsiniz.”

Birçok insan kendisine işiyle ilgili sorular sorulmasından memnun olur, hatta bundan gurur duyar. İster bir FBI ajanıyla görüşün, ister takıntılı davranışları olan hastalarla çalışmakta uzman bir psikologla konuşun, isterse bir mobilyacıya kullandığı çeşitli aletlerin ismini ve ne işe yaradıklarını sorun – Kim, Ne, Nerede, Ne Zaman ve Niçin soruları genellikle gerekli bilgileri edinmenizi sağlayacaktır.

Hızla bilgiye ulaşması gereken yazarlar için de “Kütüphanecinizi bilin” sözü iyi bir öğüttür. Kütüphaneciler ya cevapları bilirler, ya da doğru cevapların nerede bulunacağına dair fikirleri vardır.

ARAŞTIRMA NE KADAR SÜRER?

Araştırma yapmak senaryo yazımının diğer kısımlarından daha uzun sürebilir. Gerekli sürenin uzunluğu, başlamadan önce neler bildiğinize ve karakter ile hikâyenin getirdiği zorluklara bağlıdır.

James Brooks: “Araştırma asla sona ermez. *Broadcast News*’da kesin araştırmaları yapmak bir buçuk yıl, tüm işler dört yıl sürdü, çünkü film çekimi sırasında da araştırmamız devam ediyordu.”

William Kelley: “Amish’leri yedi yıl araştırdım. Earl’le ben senaryoyu 1980’lerdeki yazarlar grevinde yazdık, üç ay kadar sürdü.”

Dale Wasserman: “*Guguk Kuşu*’nun araştırmaları üç ay sürdü, fakat ben çok ilginç bir kitapla başladım. Yazmak için altı hafta yetti.”

Yeterli araştırma yapılmazsa, yazma süreci genellikle daha uzun sürer ve bir sürü noktada düş kırıklığına uğrayabilirsiniz. Araştırma genellikle yazım sürecinde devam etmekle birlikte, belirli bir konuyu yakından bildiğinizde bazı noktalar açığa çıkmış sayılır. James Brooks bu noktaya, “her ilave kişi daha önce öğrendiklerinizi doğruladığında, araştırdığınız alanda insanlarla sokak muhabbetlerine tamamen katıldığı”nızda geldiğinizi belirtir.

BİR ÖRNEKOLAY: SİSTEKİ GORİLLER

Şubat 1989’da Anna Hamilton Phelan, *Sisteki Goriller*’le en iyi uyarlama senaryo dalında Oscar’a aday gösterilmişti.

Okuduđunuz bu rnekolay, arařtırma yapmanın bir karakter yaratmakta (bu rnekteki gibi, karakter gerek bir kiři-yi temel alsa bile) nasıl iře yarayacađının eřitli yollarını gstermektedir.

“Dian Fossey karakterini arařtırmaya Ocak 1986’nın ortasında, Dian’ın ldrlmesinden hemen birkaç hafta sonra bařladım. Arařtırmamı Haziran’ın bařında bitirdim, senaryoyu kaleme almaya Temmuz’un bařında bařladım ve Eyll’n bařında teslim ettim. Arařtırmayı tamamlamak yaklařık beř ayımı, yazmak sekiz haftamı aldı. Her řey elimin altında olduđu iin ok hızlı bitmiřti. Yaptıđımdan o kadar emindim ki kâđıda geirme ařaması hi vaktimi almadı.

“Bu hikye iin deđiřik tipte arařtırmalar yapmalıydım. İhtiyacım olan primatoloji bilgisini kitaplardan edindim. Dađ gorili hakkında elime geirdiđim her řeyi (*National Geographic*’in tm eski sayılarını, UCLA ktphanesinde Ruan-da dađ gorilleriyle ilgili tm bilgileri) okudum. Filmde bir sahneye dnřen gece yuvası yapmalarını; bir tehdit olarak algılayacakları iin insanın gorille dođrudan gz teması kur-maması gerektiđini ğrendim.

“Gorillerin ailelerini ya da gruplarını nasıl koruduklarını ğrendim. Gen bir erkek olan bir goril ıkıp grubun geri kalanını korumayı stleniyordu. Bu bilgi ok iřime yaradı, nk gen bir erkek olan Digit de Dian Fossey’in gzde goriliydi. Filmde ellerini Dian’ın ellerine koyuyordu.

“Afrika’dayken kokuyu, hissi, evrenin bana grsel yolla ilettiklerini arıyordum. Bir senaryoda karakteri ya da evreyi koklamanız gibi bir řey olmamasına rađmen, satır arasından bunu hissedebilirsiniz. Ben de o blgede yařamanın ne

kadar tehlikeli olduđunun duygusunun peşindeydim. Tehlikenin büyük kısmı, deniz seviyesinin üç bin metre yukarısında yaşamanın rahatsızlığından geliyordu. Dian'ın anfi-zemi vardı, ki iklim koşulları da ağırlaştırıcı bir etkendi. Günde iki paket sigara içmek, artı o nemli koşullarda yaşamak, anfizemini iyice arttırmıştı. Yürümek, tırmanmak, o dağlarla boğuşmak ve o çamurlarda debelenmek bana, 'Nasıl bir kadın bu koşullarda on beş yıl yaşamayı ister?' sorusunu sorduruyordu. Çamurlar içinde yaşamak zordur ve dondurucu bir soğuk vardır. İnsanın iliklerini donduran bir soğuk. Hayatımda gördüğüm en soğuk yer. Öyle bir nem vardır ki kendinizi hep ıslak hissedersiniz. Dışarıda olduğunuzda giysilerinizde kuru olan tek bir yer bulamazsınız.

"Dian'ın öldürüldüğü kulübeden iki metre kadar aşağıdaki bir kulübede kaldım, çünkü onun kulübesine girmemize izin verilmemişti. Cinayetin ardından etrafı kordonla çevriliydi. Yine de kulübenin penceresinden bakabiliyordum. İçerideki eşyalara dokunmak istemiştim. Hele ki gerçek hayatta yaşamış insanların eşyalarına dokunduğunuzda ayrı bir his edirsiniz; bunu söze dökemez, kelimelerle ifade edemez, fakat hikâyenizde bir şekilde kullanabilirsiniz. Eğer kulübenin içine girip Dian'ın dokunduğu şeylere kendim de dokunabilseydim kendi adıma muhtemelen daha iyi olurdu. Fakat sadece pencereden bakabiliyor; o oluklu saç kulübenin içindeki küçük masa örtülerini, kurumuş çiçeklerle dolu küçük vazoları, küçük gümüş resim çerçevelerini, güzel porselenleri, gümüş takımlarını görebiliyordum. O tuhaf yerde bu kıymetli eşyaları görmek öyle bir duygu veriyordu ki, kadınla ilgili her şeyi merak eder olmuştum.

“Gorilleri ilk gördüğümde, onların gerçek olmadıklarını sandım. Öyle nazik, öyle uysal ve sadece kendileriyle ilgileniyor görünüyordlardı ki ürkmüyordunuz bile. Fakat gorillerle ilgili olarak hiçbir zaman Dian’la aynı duyguları, aynı huşu ve merakı hissetmedim. Dolayısıyla o duyguyu yaratmam gerekiyordu. Fakat gorilleri görmeme çok faydası dokunmuştu.

“Hikâyenin gerçek dönemiyle ilgili araştırma yapmak daha zordu, çünkü hikâyede güçlü bir alt-öyküye sahip olan iç savaş yıllar önce sona ermişti. Yine de Dian Fossey’in kitabından, sınır anlaşmazlığıyla ilgili bölümlerden bir şeyler çıkarabildim. Okuduğum başka kitaplar, Kongo’daki çatışmayla ilgili incelediğim başka tarih materyalleri de oldu.

“Yörenin insanları Dian Fossey ve/veya projesi hakkında çok coşkuluydular; onu çok seviyorlardı. Onunla hiç tanışmayanlar bile çok etkilenmişlerdi. Ona takılan ad ‘Niramahebelli’ydi, yani ‘ormanda erkeksiz tek başına yaşayan kadın’. Fakat onu daha iyi tanıdığını gördüğüm insanlar Dian’dan hoşlanmıyorlardı. Görüştüklerim içinde onu seven, kırklı yaşlarını aşan tek bir kişiye rastlayabildim: (filmde Julie Harris’in oynadığı) Ross Carr. Çok fazla düşmanı vardı. Her tarafa bakıp bir katil görebilirdiniz.”

UYGULAMA

Araştırmalarınızı sürdürürken, karakterlerinizle ilgili aşağıdaki sorulara cevap verin:

- Karakterlerimin bağlamı hakkında bilmem gerekenler nelerdir?

- Onların kültürlerini anlıyor muyum?
- O kültürün parçasını oluşturan ritimleri, inançları ve tutumları anlıyor muyum?
- O kültürdeki insanlarla tanıştım mı, onlarla konuşup birlikte vakit geçirdim mi?
- Onların kendi kültürümünküyle benzer ve farklı yanları bulunduğunun bilincinde miyim?
- Biri iki tanışmadan sonra klişeye kaçmayayım diye, çok sayıda değişik insanla birlikte vakit geçirdim mi?
- Karakterlerimin mesleğiyle ilgili bilgim var mı?
- O mesleği hissedebiliyor, o meslekte çalışmanın nasıl bir şey olduğunu gözlemlerimle anlayabiliyor, insanların o meslekle ilgili neler düşündüklerini çıkarabiliyor muyum?
- Diyaloglarda doğal ve rahat olacak kadar sözcük dağarcığına vakıf mıyım?
- Karakterlerimin nerede yaşadıklarını biliyor muyum? O yerin dokusunu biliyor muyum, sokaklarında yürüdüm mü?
- O yerin iklimini, boş zamanlarda neler yapıldığını, seslerini ve kokularını biliyor muyum?
- O yerin kendi yaşadığım yerden farkını anlıyor muyum ve bu farklılık karakterlerimi nasıl etkiliyor?
- Senaryom başka bir zaman diliminde geçiyorsa, konuşulan dil, hayat koşulları, giyim kuşam, ilişkiler, tutumlar ve etkiler kapsamında o dönem hakkında yeterince tarihsel bilgiye sahip miyim?
- İnsanların nasıl konuştuklarını ve hangi sözcükleri kullandıklarını daha iyi anlayayım diye o dönemle ilgili günlükleri ya da başka yayınları okudum mu?

- Karakterlerimi araştırırken, kaynak kişilerden (kütüphanecilerden ya da belirli bir bölge hakkında bilgili kimselerden) yardım aramaya istekli miyim?

ÖZET

Hemen her karakter bir ölçüde araştırma yapılmayı gerektirir. Yeni yazarlara genellikle bildikleri şeyleri yazmalarının söylenmesinin çeşitli sebepleri vardır. Araştırmalara girmek hem zaman tüketici hem de pahalı olabilir. Birçok yeni yazar Afrika'da bir ay kalamaz, bir kasa hırsızının nasıl bulunacağını bilemez, ya da Amish'li araba imalatçısına yeni bir iş sunma imkânı olmayabilir.

Araştırma yapmanın önemini kavramak ve nasıl araştırma yapılacağını bilmek, güçlü karakterler yaratma sürecinin önemli adımlarıdır.

Yeni yazarlar araştırma yapmaya karşı ilk baştaki dirençlerini kırınca, bunun yazma sürecinin nasıl heyecanlı, yaratıcı ve gönendirici bir kısmı olduğunu anlayabilirler. Araştırma yapmak, hayal gücünün karaktere can katmasının zeminini hazırlar.

KARAKTERİ TANIMLAMAK: TUTARLILIKLAR VE PARADOKSLAR



Gerçekten sevdiğiniz birini (bir arkadaşınızı, eşinizi, öğretmeninizi ya da akrabanızı) düşünün. O kişinin aklınıza getirdiğiniz ilk özellikleri, muhtemelen kişiliğinin tutarlı yönleri olacaktır. Mesela, bir arkadaşınız müşfik ve empati duygusu güçlü biriyken, diğeri her zaman partilerden hoşlanan biri olabilir; bir öğretmen mantığı ve çözümleme yapma yeteneğiyle bilinirken, bir akrabanız sporda ve hayatta hep kazanma dürtüsüyle hareket eden biri olabilir.

Ancak o kişi hakkında bir sonraki aşamada aklınıza gelecek olan düşünceler de muhtemelen şaşırtıcı, mantık dışı ve paradoksal ayrıntılar olacaktır. En mantıklı arkadaşınız o

aptalca şapkaları takmaya bayılıyordur mesela. Duyularıyla hareket etmeye en yakın arkadaşınız, boş vakitlerinde astromi üzerine kitaplar okuyordur. Müşfik arkadaşınızsa böceklerden nefret etmekte, evinde ne zaman bir böcek görse ya da sesini duysa hemen bir sineklikle ya da spreyle onları öldürmeye girişmektedir.

Karakterin tanımlanması ileri geri işleyen bir süreçtir. Sorular sorarsınız. Gözlem yaparsınız. Kendi deneyimlerinize kafa yorar, başkalarınınkini tasarlarsınız. Deneyimlerinizi karakterlerinizin tutarlılığıyla değerlendirirsiniz. Biricik ve öngörülemez nitelikteki ayrıntıları düşünürsünüz.

Bu süreç gelişigüzel izlenimi uyandırabilir ve bir bakıma öyledir de. Yine de ortada, bütün boyutlu karakterlerde rastlanan özgül nitelikler söz konusudur. Karakterleriniz ete kemiğe bürünmeye direnç gösterdiğinde, o özellikleri kavramış olmak karakterlerinizi genişletmeye, zenginleştirmeye ve derinleştirmeye katkıda bulunabilir.

NASIL BAŞLARSINIZ?

Karakterinizi oluştururken ister çok iyi tanıdığınız, iyi gözlemlediğiniz birini ya da kendinizi model alıyor, isterse- nize çeşitli ayrıntılardan bir karakter şekillendiriyor olun, karakter yaratmak genellikle güçlü bir fırça vuruşuyla başlar. Karakterinizin kim olduğu duygusunu ilk uyandıracak, canlı bir imge olacaktır.

Karakterinizi fiziksel özellikleriyle görebilirsiniz –nasıl görünüyordu? Nasıl hareket ediyordu? Belki de ansızın

bunalıma sürüklenmiş bir karakteri geliştirmeyi istiyorsunuzdur. O nasıl tepki gösterecektir?

Karakteri yaratmanın aşamaları vardır. Mutlaka hep aynı sırayla olmasa da, söz konusu aşamalar şunlardır:

- 1) İlk fikri gözlemlerden ya da deneyimlerden çıkarmak;
- 2) İlk genel hatları oluşturmak;
- 3) Karakter tutarlılığı sağlamak için karakterin çekirdeğini ortaya koymak;
- 4) Karmaşıklığı sağlamak için karakter içindeki paradoksları saptamak;
- 5) Karakteri daha geliştirmek için duygular, tavırlar ve değerleri eklemek;
- 6) Karakteri özgül ve benzersiz hale getirecek ayrıntıların eklemek.

GÖZLEM YAPMAK

Yazarların karakterleri yaratmak için kullandıkları malzemelerin çoğu, küçük ayrıntıların gözlemlenmesinden gelecektir.

Carl Sautter bir restorandayken alışılmadık bir karakteri gözlemlemekten bahseder. Gerçek hayattaki o sahne kendisinin, gözlem ile hayal kurmanın nasıl birlikte işlediğini sınıfına örnekleme imkânını sunmuştu.

“Washington D.C.’de bir seminer veriyordum ve karakter konusunu ele alıyorduk. Öğrenciler, aklınıza gelen karakterleri (altın kalpli fahişeleri, sefil bir hayat sürmesine rağmen mutlu olan şişman kişileri) örnek veriyorlardı. Sonra öğlen yemeğine gittim; kahve dükkânında, önünde bir tas

orba ve bir bıak duran bir adam grdm. Orada ne iři var ve ne yapıyor diye dřnerek kendisine bakıyordum. Tabagında az bir et vardı, bir kalıp da tereyağı –belli ki ok soğuk ve ok katıydı. Tereyağı paketini trenle atı, bıağıyla tereyağından bir dilim aldı ve erisin diye orbanın iine koydu, sonra da ekmeğın stne yaydı. řimdi, mantıklı olarak bu sahneden bir anlam ıkarılabilir –adam ekmeğine sreeğı tereyağını eritmek iin sıcak orbasından faydalaniyor. İlk aklıma gelen řu oldu: O adamın kiřiliğı nasıldı? Hareketiyle size ne anlatıyordu? Ders verdiğim sınıfa geri dndğmde, gzlemlediğim řeyi ğrencilerime aktardım ve adamla ilgili eřitli sorular ortaya atarak senaryoyu řekillendirdik. ğrencilerimin izdiğı karakterler (adamın kim olabileceğı, niin o řekilde davrandığı ve ka yařında olduėu), gzlem yapmadan nce akıllarına gelen fikirlerden on kat daha iyiydi.”

Reklam iin karakterler oluřturmaya kalktığınızda, gzlem yapmak bilhassa nemlidir. Reklam karakterleri yaratmakta en usta isimlerden sayılan Joe Sedelmaier, karřılařtıėı insanların ayrıntılı zelliklerini ok yakından gzlemler. Genel olarak oyuncularını, o kiřilerin yapılarında saptadıėı bazı kliřelere dayanarak yoėurur ve genellikle de, daha ilgin ve gerek grdėu profesyonel olmayan oyunculara řans tanır. Sedelmaier ilk ařamada gzlem yapar; daha sonra, bu gzlemde keřfettiğı hatlardan bir karakter yoėurur. Wendy’nin “Et Nerde” reklamında Clara Peller’i oynattıėında, kendisinde saptadıėı ayrıntılardan yola ıkmıřtı: “Ben Clara’yla ilk defa, ektiğımız bir reklam filmine manikrc aramamız vesilesiyle tanıřmıřtım. Sokaėa ıkıp Clara’yı bulmuřtuk. Ko-

nuşmalı bir rolü yoktu, fakat sahnenin çekimini tamamladığımda derinden gelen sesiyle bana dönüp, ‘Merhaba tatlım, nasılsın?’ dedi. Ben de, bu müthiş diye düşündüm. Böylece ona başka reklam filmlerinde de rol verdim. Benden Wendy reklamını çekmem istendiğinde, asıl fikrin hepten yanlış olduğunu düşünmüştüm, zira topuz yapılmış saçlarıyla ‘Et nerde?’ demesi gereken genç bir çiftte yer veriliyordu. Oysa iki yaşlı kadınla daha eğlenceli bir film yapılabilirdi. İşte o zaman, porselen mağazasına dalmış bir boğa misali Clara fikri aklıma geldi. Clara’nın, ‘Pekâlâ, nerde bu etler?’ dediğini duyabiliyordum. Çekime başladık; ne ki Clara’nın anfizemisi olduğundan ‘Nerde bu...’ kısmında zorlanıyordu. Ağzından sadece ‘et’ çıkmıştı; ben de onun sadece ‘et nerde’ demesiyle yetindim.”

DENEYİMLERİ BİRLEŞTİRMEK

Karakterinizi yaratmaya nerede başlarsanız başlayın, nihayetinde kendi deneyimlerinizden yola çıkmak zorundasınız. Karakterinizi doğru oluşturup oluşturmadığınızı ölçmek için başvurabileceğiniz başka bir yer yoktur. Bir karakterin hatlarını inandırıcı, gerçek ve tutarlı bir çerçevede oluşturup oluşturmadığınızı başka hiçbir şey size söyleyemez. İnsanların yapısı konusunda hep kendi içsel duygunuza güvenmek durumundasınız.

Değişik yazarlar, yazmanın bu yönünü vurgularlar: “Ne-yi biliyorsam kendi deneyimlerimden öğrendim,” der James Dearden. “Nihayetinde yazar kendine yaslanmak zorundadır. Alex benim içimden çıktı, Dan de öyle. Deneyim edin-

memişseniz, dışarı çıkıp edinmenin yoluna bakın. Benim yazdığım bütün karakterler içimden gelir. Onları içeriden çıkarırım. Her zaman şunu düşünürüm: Öyle bir durumda nasıl tepki gösterirdim?”

Carl Sautter de bu yaklaşımı paylaşır. “Bence karakterlerinizde size ait öğeleri bulmalısınız. Her karakterin otobiyografik özellikler taşıması gerekmez, fakat kendinize genellikle şu soruları yöneltirsiniz: ‘Oluşturmayı arzu ettiğiniz karakter kimdir? Ondan nasıl kurtulmayı istiyorsunuz?’ Ancak kendinizin yazabileceği hikâyeler kaleme almaya başladığınızda, bir yazar olarak kendinizi yeni bir düzleme çıkartırsınız. Dolayısıyla, hangisi olursa olsun, yardımcı bir karakter yarattığınızda dahi, ondan bir parçayla gerçekten özdeşleşebileceğim yanlar bulmaya gayret ederim.”

Yağmur Adam’ın özgün senaryosunu kaleme alan Barry Morrow şöyle der: “Filmler ilgi duyduğunuz şeyler hakkında olmalı, aksi takdirde onları yazmak keyifli olmaz. Yağmur Adam’da Raymond benim sevdiğim şeylerden hoşlanıyor. Beyzbol ve pankek seviyor. Charlie de benim sevdiğim şeylerden hoşlanıyor –para, arabalar ve kadınlar.”

Yağmur Adam’ın yeni yazımlarını yapmış olan Ron Bass da şunları ekler: “Ben Charlie’yle Raymond’u kendi içimden taşıyorum. Onların kusurlarıyla iyi yanlarının hepsi benim kişiliğimde var. İnsanlarla temas kurmaktan ürkmesi kesinlikle benden bir parça; Charlie’nin savunularının hepsi de bende var. Çok yumuşak olup seilmeyi istemesi benim özelliğim. Yazmak çok mahrem bir süreçtir; o adamı ne zaman içimden çıkarıp ne zaman çıkarmadığımı kendim iyi bilirim.”

Televizyonda, karakteri temsil eden programda genellikle bir yazar görünür. O kişi bir çeküle, karakterin işleyip işlemediğinin bir ölçüsüne dönüşür.

“The Equalizer”ın ortak yürütücü yapımcılarından olup, televizyon dizilerindeki çeşitli programları yazan Coleman Luck, McCall’la özdeşleşmiştir. Dört yıldır, neredeyse başından beri aynı programı yazıyordu ve çeşitli karakter kararlarının alınmasında yönlendirici rol oynamıştı.

“Programdaki bir yazar o karaktere dönüşmek zorunda,” diye belirtir Luck. “Yazar ile karakter arasında bir empati kurulmak durumunda. Kanımca bunu sağlamanın başka bir yolu yok. Benim içinde McCall’u andıran bir şeyler var. Ben McCall değilim, hiç CIA ajanı olmadım, fakat birkaç yıl bu şekilde yaşadım. Vietnam’da subaydım ve yirmi iki yaşımdayken sıcak çatışmaya girmiştım. Bir dolu şey yaşadım. Onun kaygılarını, suçluluk duygusunu, bağışlama ihtiyacını, günah çıkarma arayışını anlayabiliyorum. Kendinizi irdeleyen bir deneyim yaşamamışsanız ve kendinizi o ölçüde tanıımıyorsanız, karakterinize asla nüfuz edemezsiniz. Yaşamadığınız şeylerde duvara toslarsınız.”

FİZİKSEL BETİMLEME

Okurlar, romanlarda okudukları bir karaktere dair görsel bir izlenime sahip olurlar. Çoğu romanda, okura belirli bir kişinin kim olduğunu doğrudan yansıtacak canlı karakter betimlemeleri yapılır.

Bazen *Sıradan İnsanlar* gibi bir romanda fiziksel betimlemelerden kaçınılıp, karakterin içsel hayatıyla ilgili ayrıntı-

lara odaklanıldığı görülür. Fakat okurlar yine de muhayyel bir sıçramayla, o fizyolojik ayrıntılardan kendi resimlerini çizerler.

Senaryolarda gerek okurun gerekse potansiyel oyuncuların aklını çelmek için birtakım güçlü karakter ayrıntılarına girilir.

Fiziksel bir betimleme neyi sağlar? Her şeyden önce, çağrıştıracıdır –karakterin öteki yönlerini içerir. Okur diğer özellikleri kafasında birleştirmeye ve sizin yaptığınız betimlemelerden hareketle ek ayrıntılar hayal etmeye koyulur.

Hayal gücünüzü aşağıdaki betimlemeye yoğunlaştırın mesela. Müşterilerimden biri olan Roy Rosenblatt'ın *Fire Eyes* adlı bir senaryosundan: “Herhalde işinde çok ağır kalan, sevimli yüzlü bir adam.”

Akla gelen diğer özellikler nelerdir? Adamın bıkkınlığını düşünmeye geçebilirsiniz bu noktada. Aynı zamanda kinik biri olup olmadığını merak ediyor musunuz? Yüzünden dolayı herhalde onu hoşlanılabilir biri olarak göreceksiniz, ancak işinde ağır kalmasından dolayı işiyle sorunlar yaşadığı ya da işçi arkadaşlarına sıkıntı çıkardığı da geliyor mu aklınıza? Belki de moral çöküntü içindedir; siz de onun adına üzülebilir, hatta onunla empati kurarsınız. Yürüme ya da konuşma şeklini tasavvur etmeye başlıyor musunuz?

Romanlarda karakter betimlemeleri bazen, karakterin hemen tanınmasını sağlayan ayrıntıları ortaya serer. Bunun için, dört ünlü dedektifle (Sherlock Holmes, Father Brown, Hercule Poirot ve Miss Marple) ilgili ayrıntıları aklınıza getirin.

Sherlock Holmes, Arthur Conan Doyle tarafından uzun boylu, şahin yüzlü, geyik avcısı şapkası takıp uzun gri pele-

rin giyen biri şeklinde tanımlanmıştır. Soğukkanlı ve titizdir; olağanüstü bir gözlem yeteneğine sahiptir.*

G.K. Chesterton'ın yarattığı Father Brown kısa boylu, tombul bir Katolik rahibidir; yanında her zaman kahverengi kâğıtlar ve geniş bir şemsiye taşır. Muazzam bir mizah, bilgelik ve insan doğasına nüfuz etme yeteneğine sahiptir.**

Agatha Christie'nin Hercule Poirot'u, yumurta şeklinde kafası olup, düzen takıntısı bulunan ufak tefek bir Belçikalı dedektiftir;*** Miss Marple ise “çok çekici, bir o kadar masum yüzlü, gösterişsiz; eski tarz yün ceket ve etek giyen, boynuna eşarp bağlayan, kuş kanadından küçük bir fötr şapka takan” yaşlıca bir kadın.****

Özellikle senaryolarda, aynı zamanda oynanabilir bir durum söz konusuysa fiziksel betimleme kuvvetlendirilebilir. Demek istediğim, rolde bir oyuncunun kullanabileceği bir şey içerilidir –karakterin hareketine, belirli bir bakışa ait, omuzların silkilişi, başın çevrilişi, özel bir yürüme şekli gibi bir ipucu. Böyle betimlemeler oyuncunun rolünü inşa ederken başvurabileceği tutamakları sağlar. ‘Özel’ diye tarif edilen bir şeyi temsil etmek zordur; ‘kuvvetli’ ve ‘yakışıklı’ sıfatları da rolün oynanmasına fazla katkıda bulunmaz.

Öldüren Cazibe’de Alex Forrest, bir bakışla, seçtiği elbise-leriyle ve yaşına ait tutumlarıyla tanınır:

*) Arthur Conan Doyle, *Sherlock Holmes Selected Stories* (Londra: Oxford University Press, 1951).

**) G.K. Chesterton, *Father Brown Selected Stories* (Londra: Oxford World Classics, 1955).

***) Agatha Christie, *Curtain: Poirot's Last Case* (Londra: Collins/Fontana Press, 1975), s. 7.

****) Agatha Christie, *A Pocketful of Rye* (Londra: Collins/Fontana Press, 1953), s. 97.

O anda son derece çekici bir sarışın kız yoldan geçer. ... Kız döner ve onu yerinde mihlayan bir bakış fırlatır. ... Haki- katen nefes kesici bir görünümü vardır. Otuzlarında olmalı- dır, ancak daha geç, zamana uygun giyinmektedir ve öylece yürür gider.

Burada, müşterilerimden ikisi, Katt Shea ile Andy Ru- ben'in yazıp yönettikleri ve yapımcılığını üstlendikleri (vi- deo kaseti de bulunan) *Dance of the Damned* filminin ana ka- rakterinin bir betimlemesini okuyorsunuz. Bir dolu ayrıntı- nın (hareketle, duygularla ve niyetlerle ilgili ayrıntıların) oyuncuya nasıl yardımcı olabileceğine dikkat edin. Betim- leme, film boyunca etkisini gösterecek bir hasret duygusu- nu taşımaktadır:

Adam düşünmeyi bırakır –keskin, yakışıklı yüzü: bulutlu, kederli, çocuksu bir saflığa bürünmüş. Yine de hareketlerin- de, başını eğişinde bir şey vardır, bir yabancı-ötekilik, kedile- re özgü bir kararsızlık, yırtıcı bir mağrurluk.

Başka bir müşterim olan Sandi Steinberg, benim olumlu gördüğüm betimlemelerden birini yazıp, *Curses* senaryosu- na komik boyutlar katmıştı:

Ellilerindeki Maria-Theresa küçük yanılsamaları olan bü- yük bir kadın olma hayaliyle uyanır –pembe bir bez ayıcığa 180 Guatemala poundu saklamıştır. Bir avuç sarmısağı kalça- sına sürer ve şarkı söylemeye koyulur.

Oynanabilir betimlemeler yazarken, hem çeşitli oyuncu- ların rolü yerine getirebileceği ölçüde genel bir tablo çiz- mek hem de belirli bir karakterin yaratıldığını ortaya koya-

cak ölçüde spesifik hatlara eğilmek önemlidir. Başka niteliklerle çağrışımları akla getiren bir betimleme, bir oyuncunun hayal gücünü etkileyebilir, onu bunun işlenmeye değer bir karakter olduğuna inandırabilir.

KARAKTERİN ÖZÜ

Karakterlerin tutarlı olması gerekir. Tabii bu, karakterlerin öngörülebilir ya da klişe tipler olmaları anlamına gelmez. Bilakis, insanlar olarak karakterler, kim olduklarını gösteren, bizde nasıl hareket edecekleri konusunda birtakım beklentiler oluşturan temel bir kişiliğe sahiptirler. Karakterler bu temelden uzaklaşırlarsa, anlamlı ve boyutlu olmaktan çıkıp, inandırıcılıklarını kaybedebilirler.

Barry Morrow'un açıkladığı gibi: “Bir filmde karakterlerin çekiciliği kısmen öngörülebilirliklerinden gelir. Onların kim olduklarını anlar, tarihlerine, onur ve ahlâk anlayışlarına, dünya görüşlerine dair bir fikir edirsiniz. Karakter, seyircilerin tahmin edecekleri ve seyrederken keyif alacakları belirli seçimler yapmak durumunda olacaktır.”

Reklam ajansı yöneticisi Michael Gill bu görüşü teyit edip şunları ekler: “Ben karakterlerle düşünürüm – tıpkı sizin dostlarınızla düşündüğünüz gibi – siz de belirli bir tutarlılık istersiniz. Dostlarınızın onlarla konuştuğunuz her seferinde değişmesini arzu etmezsiniz. Bir seferinde duygusal bakımdan belirli bir havada, bir başka seferde psikolojik bakımdan bambaşka bir ruh halinde olmasını istemezsiniz.

“Sizin aradığınız, bilinen özelliklere sahip insanlardır. Dolayısıyla başarılı bir karakter yaratınca ustalık, onu diri ve

güncel tutmaya çalışmakta, aynı zamanda insanlara çok ikna edici gelen spesifik duygularla ayrıntıları muhafaza etmekte yatar.”

Karakter özellikleri tek başlarına var olmaz. Tutarlı bir karakterin, başka özellikleri de içeren belirli özellikleri vardır.

Sözelimi, bir sonraki Indiana Jones hikâyesini yazmakta olduğunuzu farz edelim. Karakterlerinizden biri, din öğretmenidir – erken dönem Hristiyan tarihinde uzman, önemli bir eserin bulunmasının anahtarını elinde tutan bir adam. Böyle bir karakterde nelerin doğru olmasını bekleyebilirsiniz?

Din öğretmeni doktora yapmışsa, bir hayli araştırma yapmış olmasını, kütüphaneler ya da kitapçılarda konuyla ilgili pek kavranamayan her türlü bilgiyi kolayca anlayıp aktarmasını bekleyebiliriz. Keza felsefe, kilise tarihi, sosyoloji ve antropoloji gibi ilgili alanlarla ilgilenmesi de kendi adına tutarlılık işareti sayılacaktır.

Birçok din öğretmeni, özellikle de Amerikan üniversitelerinden mezun olmuş ya da seminerlerinden geçmişse, liberal sanat geçmişine sahip olurlar. Sanatlar, edebiyat ve muhtemelen bir iki bilim dalında öğrenim görmüşlerdir. Bir din öğretmenin edebiyatı, müziği, sanatı ya da mimarlığı sevmesi veya o alanlarda bilgili olması tutarsızlık sayılmaz. Arkeolojiye, erken dönem kilise tarihine duyulan ilgi yolculuk etmeyi sevmeyi sağlayabilir. Belki de arkeolojik araştırmalarının bir kısmını Türkiye’de, İsrail’de ya da Mısır’da yapmıştır. Birkaç dil, muhtemelen Yunanca, Latince ve İbranice biliyor olması kendi adına alışılmadık bir durum sayılmayacaktır.

Burada belli bir özellikler kümesinin başka karakter özelliklerini de içerdiğine dikkat edin. Mendelssohn'un müziğini bilecek eğitimde birisi, Vermeer ve Rembrandt'ın resimlerini de biliyor olabilir. Bir çiftlikçe yetişen birisi muhtemelen traktörleri ve arabaları tamir etmeyi, havanın durumunu tahmin etmeyi de bilebilir. Başarılı bir borsa simsarı, muhtemelen Japonya'daki ekonomik durum hakkında bilgi sahibi olacaktır.

Tüm bunlar çok açık görünmesine rağmen, bir şekilde tanımlanmış birçok karakter, o tür bir insan hakkında tahmin edeceğiniz özelliklerin hiçbirini taşıyor da görünebilir. Sokakta ağlayan bir çocuğu hiç umursamayan anneler vardır mesela. Brezilya'da büyümüş olup, Amsterdam'daki bir restoranda yanındaki masada Portekizce konuşulduğunda hiç tepki vermeyen karakterler olabilir. Televizyon programlarında fotoğrafik hafızaya sahip olduğu anlaşılan, ama yine de bazı ünlü tarihleri veya o ân dinletilen popüler müzik parçalarının bestecilerini hatırlayamayan karakterler görmüştüm.

Öyle durumlarda karakterlerde bir tutarsızlık söz konusudur. Yazar herhangi bir sebeple karakterleri o şekilde resmetmişse, demek ki ana hatların daha belirginleştirilmesi gerekecektir. Aksi takdirde yazarın tutarsızlıkların farkında olmaması gibi bir tabloyla karşılaşılabilir.

EGZERSİZ: Bir sanat tacirinde, bir katilde, bir benzin istasyonu çalışanında görmeyi bekleyeceğiniz özellikleri düşünün. Aklınıza gelen ilk özellikler muhtemelen en çok bilinenlerdir. O özelliklerle, tutarlı olacak ama rastgele bir gözlemcinin hemen anlayamayacağı nasıl bir çerçeve çizebileceğiniz konusunda beyin fırtınası yapın.

Elinizde yalnızca bir-iki tutarlı özellik varsa, bir klişe oluşturma tehlikesiyle karşı karşıyasınızdır. Oysa tutarlı bir karakterin sınırlı ölçülerde çizilmemesi gerekir. Fakat tutarlılıklarla ilgili beyin fırtınası yaparsanız, klişe nitelikte olmayan birçok çağrışım yakalayabilirsiniz. Bu noktada hâlâ, hikâyenizde karakterinizin hangi yönlerini öne çıkaracağını seçmeniz gerekecektir. Fakat okurların ya da seyircilerin gözünde, o tipte bir kişinin temel yapısını bilip anladığınız açıkça ortada olacaktır.

PARADOKSLAR EKLEMEK

İnsan doğası, olduğu haliyle, her zaman salt tutarlılıklardan daha fazlası olan bir karakterdir. İnsanlar mantıksızca ve öngörülemez hareketlerde bulunurlar. Kendimizi şaşırtan, afallatan, bazı insanlara karşı önceden taşıdığımız tüm fikirlere aykırı hareketlerle değişebilirler. Bu tür özelliklerin birçoğunu ancak bir insanı uzun süre tanıdıktan sonra öğreniriz. İlk bakışta göze görünmeyen, fakat özellikle etkileyici bulduğumuz, bizi belirli insanlara doğru çeken ayrıntılardır bunlar. Aynı şekilde bu paradokslar, genellikle büyüleyici ve eşsiz bir karakter yaratmanın temelini oluştururlar.

Paradokslar tutarlılıkları yadsımaz; basitçe, onlara bir şeyler eklerler. Sözgelimi, bir keresinde Yeni Ahit'te uzman bir din öğretmeni vardı elimde. Oldukça içine kapanık, çekingen, mütevazı ama konusu üzerinde hayli bilgisi bulunan bir adamdı. Çok sayıda kitap yazmıştı ve sınıf içerisindeki alçakgönüllü görünümünün yanında, alanına dair çok güçlü bir kavrayışı söz konusuydu. Neye inandığını biliyordu

ve dini bir konuda öğrencilerini kendi durduğu yere getirmekten çekinmezdi. Daha önce çizdiğimiz şekilde bir ‘tutarlı karakter’ modeli sayılabilirdi.

Ancak bu öğretmen eskiden kovboymuş ve kement atmakta ustaymış. Üç dört yılda bir birisi ondan, gönüllü bir kurbanı bacaklarından yakalamayı başaracağı şekilde ip ustalığını göstermesini istemiş. Kovboy olmanın yanında, Utah tuzlalarında hız yarışına girmesiyle bilinirmiş. İşte tüm bu özellikler o din öğretmenini etkileyici bir karaktere dönüştürüyordu.

Romancı Leonard Tourney, paradoksların etkileyici karakterlerin özünü oluşturduğunu söyler: “Karakterler karışık malzemeden yapılırsa, birbiriyle çelişkili öğeleri barındırırsa daha ilginç hale gelir. Çelişkili öğeler oluşturmak için önce bir karakterin belirli bir özelliğini saptayıp, daha sonra ‘Bu öğeyi dikkate aldığımızda, aynı kişide bir çatışma meydana getirecek başka hangi öğeleri koymak gerekir?’ diye sormalısınız. Evine gelmeyi seven, evcil bir tipi alın – bu çelişkili bir öğe değildir, fakat hafta sonları arkadaşlarıyla dışarı çıkar ve tamamen fiziksel aktivitelere girerse, o zaman tahmin ettiğiniz çizginin dışına çıkmış olur. İşte o özellikten hareketle, bir karakterde ilgi uyandıracak bir istikamete yönelebilirsiniz.”

Anna Phelan, Dian Fossey karakterini yazarken saptadığı karakter paradokslarının bazılarını anlatmıştı. O paradoksların bir kısmı filminden çıkarılmış olmasına rağmen Anna, onları Dian karakterinin özellikle etkileyici yönleri arasında saymaktaydı: “Dian sigara müptelâsıydı ve çikolata yemeye çok düşküncü. Bazen günde on beş-yirmi Hershey çikolatası yerd. Öldürüldükten hemen sonra ben hâlâ se-

naryonun o aşamasına nasıl bir yön vereceğimi belirlemekle uğraşıyordum. Dian tuvalette, Afrika'nın dibindeki o korkunç, ufak teneke kulübede Bonwit Teller'den aldığı yeşil saten bir elbisenin içindeydi. Senaryoda istediğim çalım atıran da bu oldu. Çelişki, demek istiyorum: Tanrı aşkına, dünyanın o köşesinde yaşayan bir kadın tuvaletinde yeşil saten bir elbiseyle neyin peşindeydi?"

Rüzgâr Gibi Geçti'de Scarlett'i ilk önce flört halinde görürüz. Onun ayartıcı ve yönlendirici olmasını bekleriz –bu, karakteriyle tutarlıdır. Fakat okulda en sevdiği dersin matematik olduğunu, bir krizin ortasında akıllıca düşünebildiğini, güçlü, kararlı ve kurnaz birisi olduğunu öğrenince şaşırabiliriz.

Wanda Adında Bir Balık'ta Otto dalgın, gergin ve kışkanç biri olarak çizilmiştir, fakat Nietzsche okumakta ve meditasyon yapmaktadır. *Broadcast News*'da son derece yetenekli Jane her sabah beş dakika hüngür hüngür ağlamaktadır. Tüm bu paradokslar karakteri tamamlayıcı öğelerdir.

EGZERSİZ: Kendi tutarlı ve paradoks oluşturan yanlarınızı düşünün. Arkadaşlarınızın tutarlı ve paradoks oluşturan özellikleri hangileridir? En çok ve en az sevdiğiniz yakınlarınızın tutarlı ve paradoks oluşturan özellikleri hangileridir?

KARAKTERİNİZE DEĞERLER, TUTUMLAR VE DUYGULAR KATMAK

Yalnızca tutarlı karakterler yaratırsanız hâlâ boyutlu bir çerçevede duruyor olabilirsiniz. Bazı paradokslar eklerseniz

karakterleriniz daha eşsiz bir çizgiye çekilir. Karakterleri daha da derinleştirme peşindeyseniz, ekleyebileceğiniz başka özellikler mutlaka vardır. Onlara duygular, tutumlar ve değerler ekleyerek karakterinizin yapısını genişletebilirsiniz.

Duygular bir karakterin insani durumunu derinleştirir. *Çalışan Kız*'da haksızlığa uğramış sekreter Tess McGill'le empati kurarız. Tess'in amirinin kendisine yalan söylediğini anladığında cesaretinin nasıl kırıldığını, ihanete uğramış olduğunu, kederli ve umutsuz bir noktaya geldiğini gözlemliyorsunuz. Kısacık bir duygusal anda biz seyirciler Tess'le temas geçer ve onu yönlendiren duyguları daha iyi kavrarız.

En iyi hikâyelerin birçoğunda karakterle empati kurarız. Rocky'nin hayal kırıklığını hissedebiliriz. *Ateş Arabaları*'nda yarış kazanıldığında Ben'in yaşadığı sevinci hissedebiliriz. Shane'in özlemini, *Sıradan İnsanlar*'da Conrad'ın yıkılmışlığını, *Harry ile Sally Tanışınca*'da Harry'yle ilk karşılaşışında Sally'nin irkilmesini, *Tehlikeli İlişkiler*'de Valmont'un kendisini sevmemesini hissedebiliriz.

Oynanabilir ve anlaşılabilir türdeki duygular, çeşitli yollarla tanımlanabilir. Bazı psikologların alay ederek duyguları delice, kederli, memnuniyet verici ve ürkünç diye tanımladıklarını duymuştum. Başlangıç listesi olarak her kategorinin başka duygular içermesi kötü bir şey değildir:

Delice kızgınlık içerir, öfkeyle, hırçınlıkla, hayal kırıklığına uğramışlıkla, sinirlenmişlikle ve kontrolü kaybetmişlikle doludur;

Kederlilik yıkılmışlık içerir, umutsuzluk, cesareti kırılmışlık, kendini mahvetme isteği ve melankolik hallerle doludur;

Memnuniyet verici sevinci, mutluluğu ve kendinden geçmeyi içerir;

Ürküntü korkuyu, dehşeti, endişeyi ve kaygıyı içerir.

Sıradan İnsanlar romanı, Conrad'ın yıkılmışlığını betimlediğinde hikâyeye duygusal bir katman ekler:

Sabahleyin kalkma sebebinizin olması, yönlendirici bir ilkenizin olmasına bağlıdır. Bir çeşit inanç. Öyle demeyi tercih ederseniz, bir slogan. ... Yatakta sırtüstü yatarken gözlerinizi odaların duvarlarına diker, hatırladığınız şeylere neler olduğunu düşünürsünüz. Hepsi kayboldu şimdi. ... Tersine, duvarlar çıplak. Daha yeni boyanmış. Soluk mavi. Kaygı uyandıran bir renk. Kaygı mavidir; başarısızlık, gri. O tonları bilir. Crawford'a onu dumura uğratarak, onu utandırarak yatağının ucuna oturmak için geri geleceğini söyledi. ...*

Danışmanlığında bir karakterde duygusal katmanın eksik olduğunu saptadığımda, genellikle yazarın hikâyeye geri dönüp, her karakterin her sahnede neler hissettiğini sormasını tavsiye ederim. Alınan tüm cevapların senaryoya konması gerekmemekle birlikte, duyguları anlamak çok daha zengin ve çok daha derinlikli bir sahne ortaya çıkartabilir.

Tutumlar fikirleri, bakış açısını, bir karakterin belirli bir durumdaki eğilimini iletir. Tutumlar, bir karakterin hayatın içinde nasıl görüldüğünü ortaya koyarak bir karakteri derinleştirip tanımlarlar.

Özellikle romanlar, yaklaşımlarının öznel doğasına bağlı olarak tutumları yansıtabilirler. Yazar, dünyayı onun bakış

*) Judith Guest, *Ordinary People* (New York: Penguin, 1976), s. 1.

açısıyla görmek amacıyla karakterin gözlerinin arkasına geçebilir.

Şahit romanında Rachel'in, kocası Jacob'un cenaze törenine karşı tutumunu görebiliriz:

Tabutun karşısında, sırtı vaize dönük olarak düz bir sandalyeye oturmuş olan Rachel Lapp, duyduklarına kulak veriyor ve vaizin sözleriyle avunmaya çalışıyordu. Bir Amish cenazesinin değişik bir tören olması beklenirdi. Hıristiyanlığın başka bir zaferi. Ancak Rachel cesaretini toplamakta bir parça zorlanıyordu. Merhum uzun ve mutlu bir hayat sürmüştü olsa bile, ki Amishlerde sıklıkla görülen bir şeydir bu, ölüm Rachel açısından hâlâ kasvetliydi ve vaazın uzatılması bir çare olmazdı.*

Burada cenaze töreninin havası Rachel'in bakış açısından, okurları Rachel'in ölüme karşı tutumunun içine çekerek yansıtılmaktadır. Yukarıya aktardığımız kısa paragraf bir isyanı da içeriyordur, çünkü Rachel ölüme diğer Amishlerle aynı şekilde yaklaşmaz. Tutumu kendisini Amishlere uygun düşmeyen bir karara yönlendirmektedir; böylece Baltimore'daki kız kardeşini ziyaret eder, yeniden evlenmeyi durmadan erteler, hatta John Book'la dans etmekte bir sıkınca görmez.

Karakterlerin birbirlerine, kendilerine, durumlara ve belirli sorunlara karşı tutumları vardır. Diane English'in kaleme aldığı "Murphy Brown"ın "Mama Said" epizodunda Murphy'nin annesi kasabaya gelir ve herkes kendi tutumunu sergiler.

*) William Kelley, *Witness* (New York: Pocket Books, 1985), s. 8.

Murphy annesini diğerkleriyle tanıştırdığında, onlar Murphy'ye karşı tutumlarını şaşırtıcı sözlerle gösterirler:

FRANK

Annen mi? Vay, Murph. Bir annen var ha.

Murphy'nin annesi Avery, eski kocasına karşı tutumunu şöyle aktarır:

JIM

Söyleyin bana, Bayan Brown. Bay Brown da burada mı?

AVERY

Hayır. O yarı yaşında bir kızla Chicago'da. Boşanalı on beş yıl oldu. Ben evi aldım, epeyce de para. O ise iç çamaşırlarını ve evin giriş yolundaki asfaltı aldı.

Murphy, annesinin ziyareti konusundaki tutumunu şöyle aktarır:

MURPHY

İkimiz de en çok sevdiğimiz şeylerin listesini çıkaracak olsaydık, "birbirimizi ziyaret etmek" "domuz eti yemek"le aynı sıraya konurdu.

Corky, annelerle kızlarının nasıl ilişkiler kurmaları beklentisine karşı tutumunu şöyle aktarır:

CORKY

Söyle bakalım, birlikte ilk geceniz için ne planlar yapıyorsunuz?

AVERY

...Murphy'nin akşam yemeğinde bana eşlik etmekten hoşlanacağını düşündüm. ... Sonra otelime geri döneceğim.

CORKY

Oteline mi? ... Murphy! Annen bir otelde mi kalacak?

Barmen Phil'in Avery'ye karşı tutumuna bakalım:

PHIL

Müthiş güzel kadın. ... Şu kalçalara bak.

Avery'nin de kızına ve kendine karşı tutumu:

AVERY

Sen benim en büyük başarısın. Ama yolda bir yerde seni kaybettim ve bana asla geri dönmedin. Eminim, annenin bir başarısızlığı kabul ettiğini duymak seni şaşırtmış olmalı.

Diane English bir durum komedisinde (ve dramada) tutumların anahtar önemde olduğunu söyler. “Bize genellikle, ‘Karakteri o duruma sokan tutum hangisidir?’ diye sorarlar. Tutumlar belirgin değilse senaryo düz ve yavan olabilir. Eğlence ögesi, olaylarla karmaşıklaştıkça bir durumdan derinlikli tutumlar doğması sonucu ortaya çıkar.

“Biz Miles ile Murphy’yi kapsayan bir sahne yazdık. Miles, Murphy’yi konunun kendisini halletmeyip, FYI avukatlarını kullanmaya ikna etmeye çalışmak zorunda. Sahneyi ilk yazışımızda çok donuk kalmıştı. Miles’in tutumu yoktu. Sadece bilgi aktarıyordu ve bunda eğlenceli bir taraf bulamazdınız. O durumda bir tutum ortaya koyamayınca, kendisini yeni bir saç kesimiyle sahneye soktuk. Murphy’yi bir avukat bulmaya ikna etmeye uğraşırken Murphy habire onun yeni saçlarına bakıyordu. Miles, Murphy’yi ikna etmek zorunda olduğuna inanıyordu, fakat saçlarının korkunç görüldüğünü de biliyor ve bunu umursamamaya gayret gös-

teriyordu. Biz komediye ulařırken onun da bir tutumu vardı; Miles'ı salt sahneye girip bilgiyi aktarmak yerine, karakterden bir řey ıkarmıřtık.”

EGZERSİZ: Seyrettiđiniz son filmdeki ya da okuduđunuz son romandaki tutumları ve perspektifleri dűřűnűn. Karakterin filmdeki dűřűnceler, felsefeler ya da durumlarla ilgili bakıř aısını aıka anlayabildiniz mi? Bařka filmleri aklınıza getirin. Karen Blixen'in *Out of Africa*'da Afrikalılar hakkında hissettiklerini anlıyor musunuz? James Bond'un adalet duygusunu anlıyor musunuz? Harry'nin ve Sally'nin ařk ve dostluđa bakıřlarını aıka biliyor musunuz? Rhett Butler'ın İ Savař hakkındaki dűřűncelerini biliyor musunuz?

Hikāye size bir karakterin tutumlarını dođrudan nakle demese bile, onu iermelidir – ki siz karakterin perspektifini kendiniz ıkarabilesiniz.

Bir karakterin ifade ettiđi *deđerler*, yazarların inandıkları řeyleri sűze dűkmelerinin fırsatı iřlevi gűrebilir. Bazen bu deđerler (ve kaygılar, felsefeler ve inan sistemleri) onların gűzlemleyip karaktere uygun dűřen, fakat mutlaka kendi perspektiflerinden aktarılmayan deđerlerdir.

řahit filminden alınan ařađıdaki sahnede, Rachel'in řiddet karřısında Amishlerin deđerinin yanı sıra (bu olayda, evdeki silahlarla ilgili) kendi řahsi deđerini nasıl yansıttıđına dikkat edin:

John Book, Samuel'e silah ektikten sonra Rachel gelir.

RACHEL

John Book, sen bu evdeyken bizim adetlerimize saygılı ol-
manda ısrarcıyım.

JOHN

Haklısın. Burada. Onu emin bir yere koy. Bulamayacağı bir yere.

Bu sahnenin ardından, Samuel ile Eli arasında geçen bir sahne gelir. Eli, topluluğun değerlerini yansıtır:

ELI

Silah – eldeki silah insan hayatına kastetmiyor mu? Bir başkasını mı öldüreceksin?

Samuel bakışlarını büyükbabasının gözlerinden kaçırarak, ona bakar. Eli öne eğilir, ellerini kocaman açar.

ELI

Ellerine aldığın şey, kalbine soktuğun şeydir.

Samuel itiraz eder.

SAMUEL

Sadece kötü bir adam öldüreceğim.

ELI

Sadece kötü bir adammış. Anlıyorum. Sen kötü adamları bir bakışta tanıyor musun ki? Kalplerine bakıp orada da kötülük görebilir misin?

SAMUEL

Ben onların yaptıklarını görebilirim. *Gördüğüm de o.*

ELI

Gördüğün için mi onlardan biri gibisin? Böylece biri ötekine, öteki berikine mi benzer?

Samuel susar, başını bir ânlık eğer. Sonra bakışlarını oğlana sabitler ve elinin tersiyle masanın üstüne alabildiğine bastırır:

ELI

(devam eder)

“İyiliği kötülükten ayırmasını bilen, sevgili efendim”

(tabancaı göstererek, *Corinthians*’dan devam eder)

“Temiz olmayan şeye dokunma!”

Birçok filmde, bazı değerlerin uğruna mücadele etmeye ve ölmeye değer olduğu ortaya konmuştur. *Silkwood*, *The China Syndrome* ile *Indiana Jones* filmleri, hep değerlerinin peşine düşmüş karakterler etrafında döner.

Birçok filmde, kriz ânında ahlâki seçimlerde bulunmaları, değerlerini gözetip hayatlarını ona göre yaşamayı seçmesi gereken karakterler işlenir.

Kahvaltı Kulübü kimlikleriyle görülen dört insan etrafında döner. *Natty Gann*’in *Yolculuğu* bir genç kızın babasını aramasına yol açan bir kriz durumuyla ilgilidir. Gerek Yanlış Karar gerekse *Sanık* filmlerinde, filmin akışı boyunca dürüstlüğü öğrenen bir karakteri seyrederek.

Ölü *Ozanlar Derneği*’nde *carpe diem*’in (günü yakala) değerini ve hayatı dolu dolu yaşamayı öğreniriz.

Hayatla ilgili bu temaların yanında, karakterleri kontrol eden başka itici güçler söz konusudur. Bağışlayıcılık arayışı, uzlaşma arzusu, aşk ya da yurt hasreti, *Shane*’den *Wanda Adında Bir Balık*’a ve *E.T.*’ye kadar birçok filmde rastlanabilen temalardır.

Değerleri belirli karakterlerde somutlaştırmak, karakterlerinizin inandıkları şeyleri tartışmaya açmaları gerektiği anlamına gelmez. Bilakis, karakterin yaptığı şeylerle, çatışmayla ve karakter tutumlarıyla değerleri iletmış olursunuz.

KARAKTERİ AYRINTILANDIRMAK

Eğer karakterlerinizi duygusal bir hayatla, özgül tutumlar ve değerlerle donatırsanız, çok boyutlu hale gelirler. Fakat karakteri özgün ve eşsiz duruma getirebilecek başka bir adım daha vardır. O da ayrıntılar eklemektir.

Davranışlar (insanların şeyleri yapma tarzı), fiziksel görünüm ya da bakış itibarıyla birbirine benzer görünebilecek iki insan arasındaki ayrıntılara işaret eder. İnsanların kendine has özellikleri, kendilerini tikel ve özel kılan küçük ayrıntılar olabilir.

Kendi arkadaşlarım ve tanıdıklarımda fark ettiğim bazı ayrıntıların bir listesini çıkaracak olsaydım şunları belirtirdim:

- Her cümlede “Anlarsın” ve “Tabii ki” diyen bir kişi;
- Heybesinde iki pelüş hayvan taşıyan ve rastladığı insanlara hediye olarak onların boynunu uzatan otuz yaşındaki bir kadın;
- Sisteme karşı düşünceleri sebebiyle hiçbir zaman takım elbise giymeyen otuz beş yaşındaki bir adam;
- Çalışırken her fırsatta caz müziği dinleyen kırk yaşındaki bir adam;
- Sıradışı (fakat sadece dostlar arasındayken taktığı) muz, flamingo, papağan ve bumerang küpeleriyle bezenen bir çalışan kadın.

En akılda kalan karakterlerin bazıları bu tür ayrıntılar dolayısıyla hatırlanmaktadır: Murphy Brown stres altındayken iki numara kurşunkalemleri kırar; Indiana Jones yılanlardan nefret edip, her seferinde en çok sevdiği şapkayı takar; Archie Bunker'ın damadına taktığı lakap ‘Kalın Kafalı’dır.

Ayrıntılar hareketler, davranışlar, dili kullanma şekli, jestler, giyilen elbiseler, gülüş biçimi, bir durum karşısındaki sıradışı yaklaşımlar şeklinde ortaya çıkabilir.

Ayrıntıların kaynağı genellikle insanların eksiklikleridir. *The Power of Myth*'de Joseph Campbell şöyle der: "Yazar gerçeğe sadık kalmalıdır. Bir insanı gerçekten betimleyebilmeniz tek yolu eksikliklerini ortaya sermenizdir. Kusursuz insan ilginç değildir. ... Sevilebilir olan şey, hayatın kusurlarıdır. ... Kusursuzluk sıkıcıdır, insana göre değildir. Göbek deliği, insanlık, sizi doğaüstü ve ölümsüz değil de insan kılan şey... eksiklik, uğraşmak, yaşamak... sevilebilir şeyler bunlardır."*

İnsana özgü bu tür kusurları *Wanda Adında Bir Balık* (Ken kekemedir), *Seks, Yalanlar ve Video Kaset* (baş karakter manasız düşüncelerle kendini yiyip bitirir) ve *Harry ile Sally Tanışınca* gibi eleştirel alkış toplamış filmlerde gözleyebiliriz. Nora Ephron'ın kaleme aldığı *Harry ile Sally Tanışınca* filminde Harry, Sally'nin kişiliğini oluşturan benzersiz ayrıntılardan bahseder:

İÇ – YENİ YIL PARTİSİ – GECE

HARRY

Bir sürü şey düşünüyordum. Önemli olan, seni seviyorum. ... Hava çok sıcakken üşümeni seviyorum. Büfede sandviçi bir saatte söylemeni seviyorum. Delirmişim gibi bana baktığında yüzünü buruşturmanı seviyorum. Günü seninle geçirdikten sonra elbiselerimde hâlâ parfümünün kokusunu alabilmeyi seviyorum. Ve gece uyumadan önce konuşmayı istediğim kişinin sen olmasını seviyorum. Üstelik yılbaşı gecesi

*) Joseph Campbell, *The Power of Myth* (New York: Doubleday, 1988), s. 4-5.

olduğu için değil. Bu akşam buraya gelmemin sebebi, hayatının kalan kısmını biriyle geçirmeyi istediğini anladığında ömrünün kalan kısmının mümkün olduğunca çabuk başlamasını istemendi.

EGZERSİZ: Dostlarınızı ve tanıdıklarınızı akla getirin. Onları birbirinden ayırıp unutulmaz hale getiren hangi küçük ayrıntılardır? Bu ayrıntıların hangileri dikkat çekicidir? Hangilerine kızsarsanız? O ayrıntıları nasıl bir karakterde birleştirebilirsiniz?

BİR ÖRNEKOLAY: “MIDNIGHT CALLER”

“Midnight Caller”ın prömiyeri 1988 sonbaharında yapılmıştı. Dizinin yaratıcısı olan Richard DiLello, karmaşık bir karakter olan Jack Killian’ın yaratılmasını şöyle anlatır:

“Ben her zaman bir karakterin adıyla başlarım. Birkaç günümü adları alt alta yazarak geçiririm. Jack Killian’ı otuzlu yaşlarında bir adam olarak belirlemiştim. Arkaplanında, hayatında onu polis olmayı bırakıp, Nighthawk’e dönüşeceği bu yere getiren önemli bir olay olmasını istemiştim. En aşırı polisten partnerini öldürmesi olurdu. Tabii bunun seyirciler adına fazla ileri kaçan bir sıçrama olmasından korkuyordum, ancak daha sonra, karanlıkta saati geri döndüremeyeceğiniz bir âna ihtiyaç duyulduğunun farkına vardım.

“Pilotta, Jack’in kendini bilinen şekillerde kaybettiği, şişenin dibini bulup etrafındaki dünyadan koptuğu iki kısa sahne vardır. Bu noktada Devon King karakteri ortaya çıkıp onu kurtarır. Devon, Jack’e kendini mihladığı çarmıhtan kurtulma fırsatını sağlayan kişidir.

“Bazı bakımlardan Jack tipik bir polistir. Mavi yakalıdır. Formel bir eğitim almamıştır. Harvard Business School’dan çıkar, polis memuru olur. Sporu ve rock and roll’u sever.

“Kendi eklektik okumalarıyla dünyaya karşı duyarlı ve farklı bir noktaya gelir. Çağdaş romanları okumaktadır – ben hep onun Jack Kerouac ve Raymond Carver tutkunu olmasını hayal ettim. Killian hayatta kendi felsefesini oluşturmaya çalışmaktadır. Bilinçli bir entelektüel değildir; daha ziyade sokakta yetişmiş bir entelektüeldir. Bağırsaklarından ameliyat olmuştur. Görevinde birçok hata yapar. Fakat polislerin çoğu tamamen sinik olduğundan o hepsinden farklıdır. Polisler kendi işlerinin karanlığına dalıp insanlığı umursamazlar. Oysa Killian başka insanların sorunlarına hep sempati ve ilgiyle yaklaşmaktadır. Belki de kendi dertlerinin çoğuna çare bulamadığından başkalarına yardım etmek daha kolayına gelmektedir. Hayatını çok iyi düzene sokamaz. Başka birisiyle istikrarlı ilişki kuramazsa da sizin ilişkilerinize yardımcı olabilir.

“Bence hayatta daha ileriye gidebileceğinin ve sosyalleşme fırsatlarını kaçırdığının farkındadır. Duygusal bakımdan kendini diğer polislere göre daha iyi ifade eder; içindekileri bastırmaz. Kendisi söz konusu olduğunda biraz cool davranmayı tercih eder. Fakat uyumludur, başka insanların gösterişli davranmalarına, ikiyezlülüklerine, haksızlıklarına ve adil olmayışlarına kızar. Bürokrasiyle başa çıkmaya çalışmak onu yorar. İyi bir yemek yemek, Elvis Presley plakları dinlemek, Chicago Cubs’ın iyi gittiğini görmek gibi basit şeylerden hoşlanır.

“Kesinlikle yalnız biridir, ama yalnız olmamayı tercih ederdi. Hayatının büyük aşkı AIDS olmuştur; hastalığı bile- rek ona taşıyan adama öfkeli- dir. Duygusal hayatı hâlâ geliş- mektedir.

“Killian kendi ahlâk anlayışıyla, kendi değerleriyle hare- ket eder. İnsanlığı, bu anlayışının en önemli kısmıdır. Tutu- mu her zaman hümanistçedir, fakat bazen kara mizahla göl- gelenir. Jack, seyircinin kendi dünyalarını anlamalarına yar- dım etme işlevini kesinlikle yerine getirmektedir. Her bölü- mün sonunda Jack çıkarken o saatte öğrendiklerini anlatır. Onun aslında kahramanca, fakat değişik türde bir kahra- man olarak görünmesi hep benim isteğimdi. Bölüm sonla- rında çıkardığı özet onun eylem adamı olduğu kadar dü- şünce adamı olduğunun da teyididir.”

UYGULAMA

Karakter yaratmak önemli ölçüde gözlem yapmaya da- yandığından, yazar da daimi ‘eğitimde’dir. Bir egzersiz olarak havaalanındaki, manavdaki ya da kendi iş ortamınızdaki bi- rer karakteri inceleyin. Kendinize aşağıdaki soruları sorun:

- O karakteri güçlü, genel kapsamda resmetmek iste- seydimiz betimlemeniz nasıl olurdu?
- Bağlamı dikkate alındığında bu kişiyle ilgili hangi doğ- ru bilgilerin aktarılmasını bekleyebilirsiniz? Onu il- ginç bir karakter haline getirebilecek paradokslar ta- savvur edebiliyor musunuz?

Sonra, hikâyенizdeki ana karakterlere baktıkça, kendi- nize şu soruları sorun:

- Benim karakterlerimden ‘bir anlam çıkıyor’ mu? Karakterlerimin taşıyabileceği çeşitli özellikleri ortaya koydum mu?
- Karakterlerimi ilginç, etkileyici, farklı, öngörülemez kılan özellikler hangileridir? Karakterlerim bazen beklenmedik şeyler yapıyorlar mı? Paradoks oluşturan yanları, yarattığım tutarlı özellikleriyle çelişiyor mu, yoksa karakterlerimi derinleştirmeye mi yarıyor?
- Karakterlerim nelerle ilgileniyorlar? Benimsedikleri değerler anlaşılabilir mi? Değerlerini uzun monologlardan ziyade eylemler ve tutumlarla mı yansıtıyorlar?
- Karakterlerimin hangi duyguları hissettikleri açıkça anlaşılıyor mu? Her karakterim ayrı ayrı geniş bir duygu yelpazesine sahipler mi, yoksa aynı şeyleri mi tekrar ediyorlar?
- Karakterlerimi tanımlarken onların tutumlarından faydalandım mı?

ÖZET

Barry Morrow, bir karakter yaratmanın bir sanatçının çalışmasına benzediğini söyler: “Bir kil topağını yoğurmak, bir çubuğu yontmak gibidir. Tüm fazlalıkları atana kadar özüne ulaşamazsınız.”

Karakter kilinizi yoğurmak altı aşamalı bir süreçtir:

- 1) Gözlem ve deneyim sayesinde bir karakterin fikrini oluşturmaya başlarsınız.
- 2) İlk genel fırça vuruşlarıyla karakteri tanımlamaya geçersiniz.

- 3) Karakterinizin bir anlam ifade etmesi için tutarlı yönlerini tanımlarsınız.
- 4) Beklenmedik durumlar, mantıksızca, paradoksal öğeler ekleyerek karakteri etkileyici ve ilgi uyandırıcı hale getirirsiniz.
- 5) Duygular, değerler ve tutumlar karakterinizi derinleştirir.
- 6) Ayrıntılar eklemek karakteri eşsiz ve özel bir yere getirir.

3

FONDAKİ HİKÂYİYİ YARATMAK



Gerçek hayatta birisiyle ilk defa tanıştığınızda genellikle onun geçmişteki hikâyesini merak edersiniz, değil mi? Yeni tanıştığınız birine hiç şu tür sorular sordunuz mu?

- Nerelidir? Şehrinize niçin gelmiştir? Niçin o işi yapmaya karar vermiştir?
- Ne kadar süredir evlidirler? Nerede tanışmışlar?

Hepimiz geçmişi merak ederiz, çünkü her kararın arkasında ilginç hikâyeler yattığını biliyoruzdur. Bazı kararlar entrikayla (“Kasabayı terk etmek mecburiyetinde kalmıştır”), aşkla (“İkisi de Fransa’da öğrenciyken Eyfel Kulesi’nin tepesinde tanışmışlar”) ya da yolsuzlukla (“Şu siyasetçi Bel

Air'deki evinin parasını devletin bütçesinden karşılamış”) ilgili olabilir. Şu ândaki durum, geçmişteki kararlarla olayların sonucudur. Daha önce yapılmış olan tercihler, gelecekteki başka tercihleri belirleyecektir.

Her roman ve senaryo özgül bir hikâyeye, *ön hikâye* (*front history*) diyebileceğimiz bir hikâyeye odaklanır. Bu, yazarın anlatmak istediği asıl hikâyedir. Fakat ön hikâyedeki karakterler aynı hareketlerini devam ettirirler ve bunlar geçmişlerinden gelen hareketlerdir. Bunlar içinde geçmiş travmalar ve bunalımlar, hayatlarına girmiş önemli kişiler, aldıkları olumsuz ve olumlu tepkiler, çocukluk düşleriyle hedefleri ve elbette toplum ile kültürün üzerlerindeki etkileri yer alabilir.

Fondaki hikâye (*backstory*) iki değişik türde bilgi sağlar. Bu bilgi kümelerinden birisi, hikâyenin kurgusunu doğrudan etkileyen geçmişteki olaylar ve etkilerdir. *Sibyl*, *Üç Ruhlu Kadın*, *Hamlet*, *Sıradan İnsanlar* ve *Yurttaş Kane*'in hepsinde ön hikâyeyi yaratan belirleyici fondaki hikâye olaylarına rastlanır. Hem seyirciler/okurlar hem de yazarlar, hikâyeyi kavramakta bu olayların öneminin bilincinde olmalıdırlar.

Bazı fondaki hikâye bilgileri, karakterin biyografisinin parçasıdır. Gerçi bu bilgiler hiçbir zaman seyirciye iletilmeyebilir, fakat yazar karakterini yaratmakta onları bilmeye ihtiyaç duyar.

Karakterler bir yazarın zihninde doğmuştur ve hepsine bir dizi tutum ve deneyim atfedilmiştir. Fondaki hikâye, yazarın bu tutumlarla deneyimlerin hangilerinin karakteri eksiksiz biçimde yaratmakta temel önem taşıdığını anlamasına yardımcı olur.

HANGİ FONDAKİ HİKÂYE BİLGİLERİNİ BİLMEME İHTİYAÇ DUYARSINIZ?

Birçok oyuncu rolünü oynamadan önce, karakterlerinin fondaki hikâyeleri üzerinde hayli çalışırlar. Ünlü oyuncu, yönetmen ve öğretmen Konstantin Stanislavski, oyuncuların karakterleriyle ilgili özgül biyografiler çıkarmalarını tavsiye etmişti. Lajos Egri de *Piyas Yazma Sanatı* adlı kitabında yazarlara aynısını tavsiye etmektedir. Bir karakter biyografisi aşağıdaki bilgileri içerebilir:

FİZYOLOJİ: Yaş, cinsiyet, duruş, görünüm, fiziksel kusurlar, irsi özellikler.

SOSYOLOJİ: Sınıf, meslek, eğitim, ev hayatı, din, siyasal bağlılık, hobiler, eğlence.

PSİKOLOJİ: Seks hayatı ve ahlâki ölçütler, hedefler, hayal kırıklıkları, mizaç, hayata karşı tutum, kompleksler, zekâ, kişilik (dışa dönük, içe dönük).*

Carl Sautter bu yaklaşımı şöyle yorumluyor: “Üç sayfalık bir karakter biyografisi hazırlamak tehlikelidir. Ben hâlâ yazarları bunu yapmaları için cesaretlendiriyor, fakat sonra yazdıklarını yırtıp atmalarını söylüyorum. Dediğimi yapın ve sizin karakteriniz evrim geçirdikçe diğer öğelerin de değişim göstereceğini unutmayın. Birçok açıdan karakter, sizin önünüzde doğar. Herkes üç sayfalık bir karakter tarihçesiyle ortaya çıkabilir ve böyle bir hazırlıkta, daha sonra faydalanabileceğiniz bir sürü iyi ve faydalı öge bulabilirsiniz. Fakat iş orada bitmez ki.”

*) Lajos Egri, *The Art of Dramatic Writing* (New York: Simon and Schuster, 1960), s. 36-37 [Türkçesi için bkz. *Piyas Yazma Sanatı*, çev. Suat Taşer, Agora Kitaplığı, 2012].

Frank Pierson (*Dog Day Afternoon, Cool Hand Luke, In Country*) şunları ekliyor: “Karakterleriniz hakkında bilmeniz gereken, oyuncuların sahneleri oynamak için bilmeleri gereken şeylerdir. Önemli olan, duygu hafızalarıdır. Oyuncuların başlarına neler geldiği değil, o konuda neler hissettikleridir önemli olan. Sorular sormak istediğinizde karakterlerin karşısına şöyle şeylerle çıkmayın: ‘Hangi okula gidiyorlardı? Bir fabrikada çalıştınız mı? Anneniz baskın yapıda bir kadın mıydı?’ ... Karakterlere sormak isteyeceğiniz şeyler şunlar olsun: ‘Canınızı en çok sıkan ânlar hangileriydi? Hiç kendinizi aptal gibi hissettiğiniz oldu mu? Başınıza gelen en kötü şeyler nelerdir? Herkesin ortasında kustunuz mu hiç?’ Sizin bu duyguları bilmeniz gerekir asıl, çünkü bir karakter sahneye bunları taşır ve yaptığı her şeyi bu duygularla renklendirir.”*

Fondaki hikâye her karakter için farklı olacaktır. Biyografi kendi başına size her zaman ilgili bilgileri aktarmaz. *Hamlet*’i yazıyorsanız, *Hamlet*’in çocukluğunda hangi oyunları oynadığını ya da çocukluk aşkının kim olduğunu bilmeniz şart değildir. Ama *Damdaki Kemancı*’yı yazıyorsanız bu bilgi temel önem taşıyabilir.

Birçok yazar açısından fondaki hikâyeyi yaratma süreci ilkin bir karakterin yaratılıp, hikâye üzerine çalışmaya geçilmesiyle başlar. Yazarlar yazma işlemi sürdükçe karakterleri hakkında ihtiyaç duydukları bazı bilgilere sahip olmadıklarını fark ederler. Ya da, karakterlerinin olaylar ve insanlara beklenmedik tepkiler verdiklerini anlarlar. Belki de karak-

*) Frank Pierson, “Giving Your Script Rhythm and Tempo”, *The Hollywood Scriptwriter*, Eylül 1986, s. 4.

terlerinin belirli durumlarda nasıl tepki vereceklerini bilmiyorlardır. Fondaki hikâye, karakter hakkında Niçin ve Ne soruları sormak suretiyle kavranabilir:

- Karen Blixen Afrika'ya niçin gitti? Danimarka'daki hayatında onu başka yere gitmeye sevk eden şey neydi?
- *Öldüren Cazibe*'de Alex niçin Dan'le evlenip çocuk yapacak kadar çaresizdi? Hayatındaki hangi etkenler onu -otuz altı yaşındayken- çıldırma noktasına getirmişti?
- *Sıradan İnsanlar*'daki Beth'in niçin korkuları vardı? Çocukları küçükken, her şeyi kontrol edemiyorken nasıl durumdaydı?
- Murphy Brown'ın geçmişinde onu alkolikliğe sürükleyen şey neydi?
- Bruce Wayne niçin Batman olmuştu?

Bir karakterin fondaki hikâyesini öğrenmek, yeni bir dostunuzun geçmişini öğrenmeye benzer. Geçmişten gelen bilgiler ilişkiyi derinleştirir. Coleman Luck fondaki hikâyeyi şöyle tanımlar: “Karakterinizi çok yönlü, keşfedilmesi gereken bir hayat süren biri olarak görerek başlarsınız. Bu iş geçmişe gidip büyükbabanıza kadar uzanır. Orada oturup büyükbabanızla ilgili bütün gerçekleri dinleyerek aktaracak mısınız, yoksa karakterinin özünü yakalamak için kilit önemde sorular mı yönelteceksiniz?”

Fondaki hikâyeyi bulmak, bir keşif sürecidir. Karakterinizle ilgili sorular yönelterek başlarsınız. Sonra geçmişte yaşamış, bugünkü kararlarla eylemleri etkileyebilecek olan şeyleri çıkarmaya çalışmak için geçmişe dönersiniz.

Bill Kelley ve Earl Wallace Şahit'i yazdıklarında, Bill, John Book'un hayatında bir kadın olmamasının sebebini merak etmişti. Bunu Earl'e söyledi ve birlikte bir cevap oluşturmaya çalıştılar.

"John Book muamma gibi bir şeydi," diyor Bill. "Fazla romantik deneyim yaşamışa benzemiyor; o yüzden Earl'e, 'Niçin yapmıyor?' diye sordum. Earl, 'Hmm, zamanı yok, çok meşgul,' diye cevap verdi. 'Haydi ama, Earl. L.A.'daki en meşgul iki polisi de tanıyorum, ikisi de aşka bolca vakit buluyorlar ve ikisi de evli,' dedim. Bunun üzerine, onu tanımlamama yardımcı olacak şekilde, 'Tamam, erdemlilik taslayan biri değil,' dedi. Earl senaryoda John Book karakterine hayli kafa yormuştu, ancak ben romanı yazmaya koyulduğumda onu daha da yakından tanımlamam gerekiyordu. Giderek onu, aşkla pek alışverişi olmayan, iğneleyici sorular sorarak kadınları ürküten, gergin birine dönüştürdüm. Biliyorsunuz, Rachel onun hayatındaki sadece üçüncü kadın olabiliirdi –ki kız kardeşi dahil olmak üzere."

James Dearden, Alex Forrest karakterini şöyle açıklıyor: "Alex'in kendisinden yaşlı bir evli adamla uzun süren, hikâyenin başlamasından altı ay önce bitmiş bir ilişkisi vardı. Adamın kendisiyle evleneceğini düşünüyordu, fakat böyle bir şey olmayınca kendini çekmişti. Aslında filmde, kadının yalnızlığıyla ve bu ilişkiyle ilgili bir sahne vardı, ama onu çıkardık."

Fondaki hikâye bilgisi senaryoda her zaman yer almaz. İki örnekte de yazar, karakteri anlamak için fondaki hikâye bilgisine ihtiyaç duyuyordu; fakat hikâyenin akışına göre şart değildi bu.

Kurt Luedtke şöyle diyor: “Fondaki hikâye üzerinde yeterince çalıştığımızı sanmıyorum. Zaten senaryonun yazımından önce fondaki hikâyenin tamamen çözüldüğü bir duruma hiç rastlamadım. Hallettiğinizi sanırsınız, oysa yolda ilerledikçe belirli tutumların kaynağını bilmediğinizi fark edersiniz. Bazen bir sahne, kısmen karakterin ne yapacağı bilindiğinden yavan gelir. Bazense, ‘Ya çoğu insanın tekrarladığı şu hareketi yapmasa? Ya sizin beklediğiniz sözü söylemeyip de tam tersini söylese?’ diye sorarın. Bazen, dört defada bir bu ilginç sonuçlar verir. Fondaki hikâyenin daha fazla üzerinde durmamızı hatırlatır bize.”

FONDAKİ HİKÂYE NEYİ ORTAYA KOYAR?

Fondaki hikâye karakterlerin davranışlarının sebeplerini anlamamıza katkıda bulunur. Bazen bize geçmişle ilgili, karakterin şimdiki psikolojisini anlamamızı sağlayacak bilgiler aktarır.

Öldüren Cazibe’de Dan, parkta Alex’le birlikte koşarken düşer ve ‘ölü’ taklidi yapar. Bu hareketi, fondaki hikâyesiyle ilgili bilgiler taşır:

ALEX

Boktan bir hareketti.

DAN

Hey, üzgünüm. Sadece şaka yapıyordum.

ALEX

Babam kalp krizinden öldü. Yedi yaşındaydım. Her şey gözlerimin önünde oldu.

Bu bilgiye vakıf olmak Alex'in davranışlarını önemli ölçüde anlamamıza yardımcı olur. Hayatındaki en önemli erkek figürünün kendisi küçük yaşta ölümü karşısında erkeklere güvenmemekte, ama yine de kendini onlara bağımlı hissetmektedir. Travma (özellikle de babası gözlerinin önünde hayatını kaybettiye) korku ve güvensizlik duygusuna katkıda bulunur. Alex babasının ölüm tutanaklarını daha sonra reddetmesine rağmen, Dan onların doğru olduğunu ortaya çıkarır. Çocuklukla ilgili bu önemli olay, Alex'in tepkisinin sebebine dair bir cevaptır.

Tehlikeli İlişkiler oyununda Marquise, sosyal ortamının tutumlarını nasıl belirlediğini şöyle açıklar:

VALMONT: Kendi yolunuzu nasıl açtığınızı hep merak etmişimdir.

MERTEUIL: Başka seçeneğim yoktu, ben bir kadıyım. Kadınlar erkeklerden çok daha becerikli olmaya mecburdurlar. ... Ne zaman aklınıza esse bizi mahvedebilirsiniz: Bizim sizi suçlayarak elimize geçecek olansa sizin prestijinizi çoğaltmak olur. ... Bu yüzden ben de kendi yolumu açmak zorundaydım: yalnızca kendiminkini de değil, başka hiç kimsenin, kendimin dahi aklına gelmeyecek kaçış yolları da bulmam, el yordamıyla ne kadar ilerleyeceğimi bilmek için ayaklarım üzerinde hızlı hareket etmem gerekiyordu. Bunda başarılı oldum, çünkü doğuştan sizin cinsinize hakim olup, kendimin öcünü almaya çıkacağımı hep biliyordum. ... Toplumun içine girdiğimde kendime atfedilen rolün, benden sessiz kalmamın beklendiğinin farkına vardım. Bana dinleme ve dikkat etme fırsatını bahşetmişlerdi; oysa ben, insanların bana anlatıp doğallıkla hiç ilgimi çekmeyen şeylerin değil, saklamaya çalıştıkları şeylerin üzerine gittim. Belli bir mesafe koydum.

... En sıkı ahlâkçılara nasıl görünüleceğini, felsefecilere nasıl düşünüleceğini, romancılara içimdekileri nasıl dökebileceğini sordum. Nihayet tekniğimi kusursuzlaştıracak bir yer edindim.*

Judith Guest'in *Sıradan İnsanlar* romanında Beth'in kontrol etme ihtiyacını, fondaki hikâyeye bakarak kavırıyoruz. Böylece Beth'in oğlunun ölümü trajedisıyla başa çıkamadığı anlaşıyor.

Bilgiler Calvin'in bakış açısından aktarılmaktadır:

O [Calvin] hayatlarındaki [Beth'in] açıkça tuzağa düşürüldüğü dönemi hatırlayabilir. Jordan iki yaşındayken ve Connie on aylık halde onun peşinde dolanırken, ikisi de o ufaklık kuzey evinde ortalığı birbirine katıyorlardı. "İlk beş yıl hayal meyal geçti!" Beth'in neşeyle böyle dediğini partilerde duyuyordu. Fakat kendisi hatırlıyor, sahneyi de hatırlıyor: Beth'in görünümünü, duvarlardaki parmak izlerini ovarkenki öfkeli gerginliğini, bir oyuncak yerine konmadı, ya da bir yemek kaşığı yüksek sandalyeden yere atıldı diye aniden gözyaşlarına boğuşunu. [Calvin] birlikte sinirlenmeyi hiç akıl etmemişti; böyle davranınca da bağırıp lanet olası temizlik kurallarını bir kereliğine unutmamasını isterdi. Beth kızgınlıktan titriyordu, üstüne yürüdü, sonra histerik sarsılışlarla kendini yatağa attı. Her şey kusursuz olmalıydı; kendisine, hepsine ne kadar zor gelirse gelsin. Kusursuzluğun bir anlamının olmaması umurunda bile değildi.**

*) Christopher Hampton, *Les Liaisons Dangereuses* (Londra: Faber and Faber, 1985), s. 31-32.

**) Judith Guest, *Ordinary People* (New York: Penguin, 1976), s. 83.

Fondaki hikâye bilgisi bize bir karakterin sevmekten niçin (belki geçmişinde incindiği için) korktuğunu ya da niçin (belki sevilen bir kişinin ölümünden dolayı) sinik davranabildiğini açıklayabilir. Bu bilgi bize hareketleri, dürtüleri ve tepkileri gösterip, geçmişteki bazı özel durumların şimdiki zamanda çok spesifik bir karakterin şekillenmesi üzerindeki etkisine işaret edebilir.

FONDAKİ HİKÂYE BİLGİLERİNE NE KADAR İHTİYAÇ DUYARSINIZ?

Birçok yazar metnine fondaki hikâyeyeyle ilgili çok fazla bilgi katma hatasına düşer. Geriye dönüşleri, dış sesleri, rüya sekanslarını kullanarak senaryoya -daha ziyade şimdiye odaklanmaktansa- geçmişle ilgili fazla bilgi doldurur.

Dramatik olan, şimdiki zamandır – şimdidir. Geçmişte kalanlar şimdiki zamanın davranışlarını etkileyebilse dahi asla aynı ölçüde dramatik değildir.

Carl Sautter şöyle der: “Görmeye ihtiyacınız olan şey, bu karakterin şimdi nasıl tepki verdiği. Siz yazar olarak o hareketi niçin -geçmişte yaşanmış bir olaydan dolayı- yaptığını biliyor olsanız bile bu durum değişmez. Fakat bunu seyircilere açıklama gereği duymazsınız.”

Seyircilere karakterin geçmişiyle ilgili her şeyi anlatmak, gerçekten önemli olan şeylerin önünü kesebilir, karakterin şimdiki halinin anlaşılmasını perdeleyebilir. Fondaki hikâyelerin üzerinde fazla konuşmak gerekli değildir. Oturup geçmişteki hayatlarını anlatmak durumunda kalan karakterler sıkıcı, yavan kalır, dinamikliklerini yitirirler. Uzun

monologlar, geçmişe dönüşler ve çok fazla fon bilgisi aktaran açıklamalar, hikâyeyi ileriye itmekten ziyade geçmişe döndürerek boğucu bir etki yapabilirler.

Buzdağı metaforunu hatırlıyor musunuz? Fondaki hikâyenin yüzde doksanının senaryoya sokulmasına gerek yoktur, fakat yazar bunu bilmelidir. Seyircinin ise karaktere yön veren şeyleri anlaması yeterlidir; karakterin bugünkü davranışlarına bakıp geçmişini sezecektir nasılsa. Fondaki hikâye ne kadar zengin olursa, karakter de aynı ölçüde zengin olur.

Genellikle fondaki hikâyenin en etkili olduğu durumlar anlık, kısa diyaloglarda kendini gösterir. Yukarıda aktarılan örneklerden göreceğiniz üzere, fondaki hikâye bilgilerinin ustaca, özlü şekilde ve dikkatle ön hikâyeye katılması, onu aydınlatması daha yerinde bir yöntemdir.

ROMANDA FONDAKİ HİKÂYE

Fondaki hikâye, farklı biçimlerde birleştirilmekle birlikte romanda da benzer bir şekilde işler. Elinizdeki kitap için araştırmalar yaparken Santa Barbara'lı dört romancıyı öğle yemeğine çıkardım ve kendileriyle fondaki hikâyenin romanda hangi şekillerde işlediğini tartıştım. Hepsi yazma öğretmenleri oldukları için, hem yeni hem deneyimli yazarlara spesifik önerilerde bulunabilecek durumdaydılar.

Leonard Tourney: "On dokuzuncu yüzyıl romancısı neredeyse her zaman fondaki hikâyeyi başa alır – karakterin çocukluğuyla başladığı. Karakteri irdeleyecek çok zamanları vardı, o yüzden romanlar hep uzun oluyordu. Oysa artık

aynı yapıyla kurulan bir modern roman yok. Modern roman şimdiki zamanla dolu ve daha ziyade bir film gibi akıyor: Jenerik görünmeden önce bile başlamış oluyor. Modern romanların çoğu sinemasal niteliktedir.”

Michael Collins takma adıyla yazar, *Castrata* ve *Why Girls Ride Sidesaddle* kitaplarının yazarı Dennis Lynds: “Önemli olan, anlattığınız hikâyedir. Fondaki hikâyenin ana hikâyeye-nizle bağdaştırılması gerekir. Ben yazdıkça geçmiş i bildiğimi sanırım, oysa şimdiki zamanda bir olay meydana gelecek olduğunda da, ‘Hayır, geçmiş i değiştirmem lazım,’ derim.

“Bazen fondaki hikâyeden bahsettiğimizde, sanki o hep varmış gibi davranırız. Oysa o, uydurulmuş bir şeydir – bizim hayal gücümüzün ürünüdür. Yazarlar olarak bizler olayları kâğıt üzerine geçirir, sonra onlarla oynarız. Kili yoğurma misali, karakteri katmanlar ve dokularla donatırız. Karakteri yaparız. Ona ihtiyaç duyana kadar dramatik bir yönü yoktur. Belirli bir noktada önem kazanır, ama daha önce değil.”

City of Hope ve *Love of the Lion* gibi gizem ve macera romanlarının yazarı Shelley Lowenkopf: “Karakterlerin hepsinin kimler oldukları ve ne istediklerini ortaya serdikten, birbirleriyle nasıl ilişkileri olacağına karar verdikten sonra, fondaki hikâyeyeyle çalışmaya başlayabilirsiniz. Fondaki hikâyenin arka kapıdan sokulması gerekir. Ben fondaki hikâyeyeyle çalışmaya koyulduğumda, yol aldıkça tüm karakterlerimin arkaplanlarını şekillendiririm. Fondaki hikâyeye bilgisi önemli değildir – ta ki ona ihtiyaç duyana kadar! Fakat bir şeyin daha önce meydana geldiğini, geçmişteki bir olayın şimdiki zamandaki bir motivasyonu açıkladığını anlamak

hayati önemdedir. Ama burada kronolojik bir yol takip etmezsiniz.”

Gayle Stone: “Yazmaya ilk başladığınızda çok şeyin bilinmesi gerektiği için kafanız karışık olur. Genellikle kontrolden çıktığınızı, berbat bir noktada olduğunuzu sanırsınız. Dolayısıyla yeni bir yazar olarak fondaki hikâye hakkında olabildiğince çok şey bilmeye ihtiyacınız olur, çünkü o bilgiler bir güvenlik paketi işlevi görür. Daha sonra, daha deneyimli bir yazar haline geldikçe, fazla şey bilmenize ihtiyaç kalmaz. Gelişmiş bir yazar olarak olayların başlaması için bazı bilgilere sahip olmalısınız tabii, ama hangi karakterin kimi nereye yolladığını da yazdıkça keşfedersiniz. Ben başlamadan önce karakterim hakkında her şeyi bilmek istemem, çünkü süreç içinde kıvılcımlar çaksın, şaşırtıcı öğeler meydana gelsin isterim.”

TELEVİZYON DİZİLERİNDE FONDAKİ HİKÂYE

Bazı televizyon dizileri (“Dear John”, “Gilligan’s Island”, “The Fugitive”, “The Beverly Hillbillies”, vb.) jenerik öncesinde kısa bir fon hikâyesi sekansıyla başlar, çünkü durumu anlamak için izleyicilerin fondaki hikâyeyi bilmeleri lazımdır. Başka dizilerde fondaki hikâyeye genel fikirler ve karakter gelişimi için bakarlar. Bazı epizodlarda geçmişten gelen biri, hikâyenin odağına geçecektir. Uzun metrajlı filmlerdeki gibi bazen bir karakter, geçmişten kaynaklanan deneyimleri ışığında belirli bir şekilde tepki gösterir. Fondaki hikâyeye ilgili ne kadar fazla bilgi olursa, izleyicileri hafta

hafta ekran başına çekecek karmaşık bir karakter yaratma potansiyeli de aynı ölçüde fazla olacaktır.

Coleman Luck, Robert McCall'un (Equalizer) niçin özellikle karmaşık bir karakter olduğunu şöyle anlatır: "Bir dizi için karakter yarattığınızda, içinde güçlü potansiyel taşıyan, durmadan tazelenecek birini yaratmanız gerekir. Robert McCall CIA'de bulunmuştur. Dünyayı dolaşan üst düzey bir ajandır. Sonra oradan ayrılmıştır. Şimdi de çok uzaktır, öfke içindedir. Bu olgular, sizin üzerinde yol alabileceğiniz bir sürü sebep ortaya koyar. Dizinizin kilitlerini çözecek yol haritası budur."

McCall'un geçmişinden bir karakter ortaya çıkararak bu 'sebepler' dizide daha da geliştirilmiştir. McCall'un nemesi olan Control, bu karakterin karmaşıklığını irdelemeye uygun fırsatlar sağlıyordu:

"McCall ve Control'un ilişkileri çok yönlüdür. McCall gibi derinlikli ve çok yönlü bir karakteriniz olduğunda, geçmişlerine dayalı deneyimlere sahip başka bir karakter ortaya çıkarmak harika olur. Birbirlerini yıllardır tanıyor olduklarından çatışma ve ilişkiyi besleyen öfke, özen ve başka duyguları yansıtabilirler."

"Moonlighting'de yazarlar, karakteri daha genişletmek için David'in arkaplanındaki keşfedilmemiş bölgelere el atmışlardı. Carl Sautter şöyle açıklıyor: "Bir sezon David'in evli olduğunu öğrendik. Bu, dikkat çekici bir keşifti ve belirli bir epizodu kurmakta işe yarıyordu. Üzerinde çalıştıkça fondaki hikâyenin büyük kısmı gözler önüne seriliyordu."

"Bu bilgiler ilginç bir hikâye fikri şeklinde ortaya çıkmıştı. Eski bir karısı olduğunu anlamak çok şaşırtıcıydı. Kendi

tartışmalarımızda çok acılı bir ayrılık yaşandığını öğrendik, dolayısıyla David sanki eski karısı olmamış gibi idare etmeyi amaçlıyordu. Ansızın (fakat onu daha önce öğrenmemiz için yerinde gerekçelerle) bir eski karısının olduğunun anlaşılması David açısından korkunç bir hikâyeye dönüşecekti.”

HANGİ DURUMLARDA FON HİKAYESİNE İHTİYAÇ DUYULUR?

Bir karakterin geçmişi hakkında her şeyi bilmeniz gerekmemesine rağmen, bazı fon bilgilerinin senaryoya katılmasının gerekli olduğu durumlar da söz konusudur.

Bir karakter şimdiki zamanda önemli değişimlerden geçiyorsa, genellikle bu eylemler ve kararların aydınlatılmasına yardımcı olmak bakımından bazı fon hikâyesi bilgilerinin yansıtılmasına ihtiyaç duyulur.

Birçok Charles Bronson filminde fon hikâyesi, onun öç peşinde koşmasının sebebini açıklar (sebepler genellikle, geçmişte yetkili mercilerin çözüp karşılığını veremediği ağır bir suçtur). Birçok Sylvester Stallone ya da Chuck Norris filminde fon hikâyesi, o kişilerin hayatlarını belirli bir görev uğruna niçin riske attıklarını açıklar. *The Karate Kid* ya da *Murphy's Romance* gibi filmlerde fondaki hikâyenin bilgileriyle, karakterlerin niçin bir yerden öbür yere gittiklerini öğreniriz. “*The Equalizer*”ın pilot epizodunda fon hikâyesi, Robert McCall’un iş değiştirme kararı vermesinin sebebini açıklıyordu.

Hayattaki geçişler yoktan yere meydana gelmez, fakat geçmişteki belirli durumlara bağlı gelişebilirler. Bir karakter sıra-

dışı ya da inanılmaz bir hareket ya da görünüşte kendine uygun düşmeyen bir hareket yapıyorsa, bu davranışın açıklanmasında fondaki hikâyeye başvurulması gerekecektir.

Hikâyenizdeki sıradan bir kadın aniden, herhangi bir açıklama olmadan hayatının sonraki beş ayını bir suçu çözmekle geçirmeye karar verirse, fondaki hikâyede yalnızca niçin bu şekilde davrandığını değil, kendisinden bir polisin çözemeyeceği bir suçu çözmesinin beklenebileceğini de açıklayan bilgilerin yansıtılmasında fayda vardır.

Elbette güncel hikâyede suçu belirtebilir, kadının kocasını, sevgilisini ya da çocuğunu kurban olarak gösterebilir ve bu yolla kadının hikâyeye dahil olmasına kişisel bir sebep bulabilirdiniz. Fakat kadının fon hikâyesinde kendisinin hukuk fakültesi öğrencisi olduğuna, hukukun işleyişi konusunda yeterli araştırmaları ve bilgileri bulunduğuna, ya da uzun süredir dedektif hikâyeleri meraklısı olduğuna, ya da güçlü adalet duygularına sahip olarak Uluslararası Af Örgütü'yle çalıştığına, ya da belki babasının polislik yaptığına, ya da annesinin hiçbir zaman çözülmemiş bir suça kurban gitmiş olduğuna da karar verebilirdiniz.

Tüm bu fon hikâyesi bilgileri, normalde bir karakterle bağdaşmayan davranışların açıklanmasına yardımcı olabilir. Bir suç vakası üstünde çalışan bir dedektifin durumunun açıklanmasında fazla fon hikâyesi bilgisine ihtiyaç duyulmaz. Bir ev kadınının aynı eyleme girişmesinin sebebini açıklamak içinse doğallıkla çok daha yönlendirici bilgiye gerek duyulacaktır.

EGZERSİZ: Hikâyenin başında nadir bulunan bir Hint sanatı objesini aramak üzere Hindistan'a gitmeye karar ve-

ren bir karakter yaratmayı düşünün. Fondaki hikâye ve karakter biyografisi için hangi bilgileri bilmek istersiniz? Seyircilerin hangi bilgileri bilmesi gerekir? Karakteri oraya götüren şeyle ilgili neler bilmeye ihtiyaç duyarsınız? Mesleki sebep mi, yoksa salt hobi mi? Özel beceriler ya da yetenekler mi? Bir kriz, bir rekabet ya da bir görevlendirme gibi özel bir durum mu? Karakter bu yolculuğa niçin şimdi çıkmalıdır? Olay 1920’de ya da 1820’de geçseydi fondaki hikâye bilgileri nasıl değişik olabilirdi?

BİR ÖRNEKOLAY: “MURPHY BROWN”

“Murphy Brown” 14 Kasım 1988’de başladı. Pilot epizoda Murphy Brown hakkında işittiğimiz ilk sözlerin hepsi fon hikâyesiydi. Murphy’nin Betty Ford Center’da bir ‘alkollü bırakma’ döneminden geçtiğini öğreniyorduk. Yakındaki bir röportajda Diane English, fondaki hikâyeye yapılan bu göndermeyi şöyle açıklıyordu:

“Murphy’nin Betty Ford Center’da kalışı ve bağımlı bir kişiliğe sahip olması kendisi hakkında çok şey açıklıyordu. Zorlanımlı, hatta bazen aksi olabilirdi. Onunla Betty Ford Center’dan döndüğü gün tanışarak, onu dayanacağı herhangi bir şey olmadan, teste girmiş bir görüşmeci gibi görecektik. Pilot da zaten böyle bir şeydir – karakterin denenmesi, karakterin kendini yeniden tanımlamaya çalışması.”

Murphy hakkındaki ilk bilgiler doğrudan fondaki hikâyesiyle ilgiliydi. Durumu belirliyordu. Fakat fondaki hikâye, karakterini genişletmeye de yaramıştı.

“İlk epizodda onun çok, çok başarılı olduğunu gördük. Hatta odaya girmeden önce biraz fon bilgisi vermek istedik; bazı karakterlerin onun hakkında konuştuğunu duyduk. Bir defasında Warren Beatty’yi savunmuştu. Murphy eski bir sigara ve içki müptelâsıydı. Ben son derece ünlü, kimseyle boş laf etmeyen, muhtemelen birçok insana sıkıntı çektiren, fakat kendisine de düşkün olunan birinin resmini çıkarmak istedim. Bu tablo size, Murphy’nin sevmemiz ve yüreklen-dirmemiz gereken bir karakter olduğunu anlatıyordu.

“Pilot bölümde tek çocuk olduğunu gördük. Paylaşmayı bilmiyordu. Kendi başının çaresine bakabiliyordu. Bu kişi-nin nereden geldiği konusunda daha fazla şey öğrenmeye istekli olduğumuzdan anne babasından biriyle bir şey yap-mak zorunda olduğumuzu düşündük. Annesini devreye sok-tuğumuzda Murphy ve kişiliğinin kökeni konusunda çok şey öğrendik. Annesi Murphy’den bile daha gerçeküstü bir karakterdi. Murphy annesiyle beraberken kendini küçük ve yetersiz hissediyordu. En önemlisi, yetişkinliğinde annesi-ne hiçbir zaman ‘Seni seviyorum’ dememişti.

“Bir epizodda, beş gün evli kaldığı eski kocasını göster-dik. Böylece Murphy’nin o adamla tanıştığı, ikisinin de ra-dikal eğilimler besledikleri, hemen evlenip beş gün sonra ayrıldıkları 1960’lı yıllardaki hayatı hakkında daha fazla bilgi edindik. Daha önce hayatında hiç onun gibi biri olma-mıştı; onu yirmi yıl sonra görebilme ihtimali dahi yüreğini ağzına getirmekteydi. Zihnine bir sürü soru üşüşecekti: Hâlâ çekici miyim? O hâlâ yakışıklı mı? Şimdiki hayatım hak-kında ne düşünür? Hepsi geçmişte mi kaldı?”

Bir epizoddaki geriye dönüş sekansında Murphy'nin işi- ni alış gösterilecekti: "Bu epizod karakteri 1977'ye, Frank'le birlikte FYI için başvuru yaptığı günlere götürüyordu. Bu epizodda eğilimlerini görebilirdiniz: sigara müptelâsıydı, sıkı içiyordu ve kıvr kıvr saçları vardı. Bir Annie Hall şapkası takıp, bez ayakkabılar giymişti; işi gerçekten istediğini kabul etmiyor, işleri kabul gören şekilde yapmaya yanaşmıyordu."

Fakat fondaki hikâye, salt önemli karakterlerden daha fazlası için de faydalıdır. "Murphy Brown"da fondaki hikâye, diğer karakterleri genişletmekte de kullanılır: "Sanırım Jim Dial hakkında -evliliğinin nasıl gittiği, çocuklarının olup olmadığı, ofis dışında nasıl bir kişisel hayat sürdüğü ve saçlarını kestğinde neye benzediği hakkında- daha fazla bilgi edinmek istiyorduk. Corky için de aynı şey söz konusuydu. Güneyli köklere sahipti – hakkında daha fazla bilgimiz olsaydı diyorduk. Miles'in geçmişini öğrenmek istiyorduk. Yirmi beş yaşındayken o işi nasıl bulmuştu? Nasıl bir aileden geliyordu? Ailesi onunla gurur duyuyor muydu duymuyor muydu? Erkek ve kız kardeşleri var mıydı? Bir epizodda, Miles'dan bir yaş daha büyük olup Murphy'yle çıkmaya başlayan bir erkek kardeşini ortaya çıkarmayı düşündük.

"Ayrıca Murphy'nin babasıyla tanışmak istedik. Annesinden boşanıp daha genç bir kadınla evlenmişti. Şimdi sekiz aylık bir bebekleri vardı. Birbirlerini ziyaret etmelerini bekliyorduk. Murphy sadece bir çocuk olduğunda ilginç bir dinamik oluşturmuştu. Şimdi bir üvey kardeşi vardı ve babasının karısı muhtemelen onun yaşında veya ondan daha küçüktü.

“Sanırım siz karakterlerinizi, onları yeni bir dinamiğe açılmaya zorlayan durumlara sokarak tanımlıyorsunuz. Bir karakteri sahneye çıkarıp kendisiyle ilgili her şeyi anlattıramazsınız. Bu onu dışsallaştırmak olur. Karakterleri geliştirmenin daha başarılı yolu, fiilen tepki göstermelerinin gerektiği ve kendilerini gösterdikleri bu tepkiyle ortaya koydukları bir durum yaratmaktan geçer.”

“Murphy Brown” örneğinde fondaki hikâyeye, ana karakterin tanımlanıp genişletildiğini göstermeye katkıda bulunmuş ve güçlü karakter ilişkileri yaratmıştır.

UYGULAMA

Karakterlerinizin fondaki hikâyelerini geliştirirken kendinize aşağıdaki soruları sorun:

- Benim fondaki hikâyeyeyle çalışmam bir keşfedip öğrenme süreci mi? Fondaki hikâyenin anlaşılmasını sağlamaya dikkat ediyor muyum, yoksa olguları ve tarihçeyi karakterime hikâyemle ilintili olmayabilecek bir şekilde mi dayatıyorum?
- Fondaki hikâyeyeyle ilgili bilgileri metne soktuğumda, sadece kesin gerekli ve ilgili olan bilgileri yansıtmaya özellikle dikkat ediyor muyum? Bu bilgileri, bir iki uzun konuşmaya sığdırmak yerine hikâye boyunca dağıtıyor muyum?
- Fondaki hikâyeyeyle ilgili bilgileri en kısa, en özlü biçimde aktarmaya çalışıyor muyum? Söz konusu bilgileri bir cümlelerin çok şey anlatabileceği, bir cümleyle moti-

vasyonun, tutumların, duyguların ve kararların anlaşılabilirliği şeklinde konuşmalara yediliyor muyum?

ÖZET

Fondaki hikâyeyi öğrenmek bir keşif sürecidir. Yazar durmadan ileri geri giderek -bugünü daha iyi anlamak için geçmiş hakkında sorular sorarak- çalışmaya ihtiyaç duyar. Bu süreç metin boyunca devam eder. Fondaki hikâye, karakteri durmadan zenginleştirir, genişletir ve derinleştirir. Genellikle de ikna edici bir karakter yaratmanın anahtarıdır.

KARAKTERİN PSİKOLOJİSİNİ ANLAMAK



Karakterinizi neyin yönlendirip motive ettiğini anlamak için psikolog olmanıza gerek yok. Judith Guest psikolojik derinliğiyle bilinen bir romancıdır. Oysa psikolojiyle ilgili çok az bir arkaplana sahipti: “Benim psikoloji alanındaki formel eğitimim asgari düzeyde. Üniversitede sadece bir ders aldım: sapkın bireyin psikolojisi. O dersin sonucunda, insan davranışlarından etkilendiğimi gördüm. Gözlemlerimi arttırıp, insanların bazı şeyleri niçin yaptıklarını, davranışlarını yönlendiren dürtülerin neler olduğunu kavramaya çalıştım.”

Bir karakterin kurgulanmasının bir ölçüde dışsal karakteri fizikselliği ve davranışlarıyla birlikte yaratmayı içermeye-

si gibi, karakterin iç işleyişini -psikolojisini- anlamayı da içermektedir.

Bir yazar, insanların yaptıkları ve istedikleri şeylerin kaynaklarına inmek için onları neyin ittiğini anlamaya ihtiyaç duyar. “Yazmanın yarısı psikolojidir,” der Barry Morrow. “Davranışların tutarlı bir özü, tutarlı bir birliği vardır. İnsanlar rastgele hareket etmezler. İnsan davranışlarında tutarlı olmak için insanların çoğu durumda neler yapacaklarını bilmeniz gerekir. İnsanlar sebepsiz hareket etmezler. Her hareketin bir yönelimi ve niyeti vardır.”

Genellikle karakter psikolojisine kafa yorduğumuzda *Sybil*, *Üç Ruhlu Kadın*, *David ve Lisa*, *Sana Gül Bahçesi Vadetmedim* ya da *Yağmur Adam* gibi filmlerdeki anormal kişilikleri düşünürüz. Fakat yarattığınız karakterde altta yatan dürtüler ve bilinçdışı güçler önemlidir.

Karakter psikolojisinin nasıl oluşturulabileceğini anlamak için *Yağmur Adam*’ın iki karakteri, Charlie Babbitt ile Raymond Babbitt’e daha yakından bakalım. Raymond en uzman araştırmaları hak eden karakter olmasına rağmen, Charlie’nin psikolojisini anlamak -hikâyeyi o sürüklediğinden- aynı derecede önem taşıyordu. Bu bölüm boyunca yazarların proje üzerindeki görüşlerine kulak vereceğiz: Hikâyeyi yaratan Barry Morrow ile yeniden yazımları yapan Ron Bass.

“Steven Spielberg projeye geldiğinde [Spielberg, Barry Levinson’dan önce filmi çekmeye niyetlenmiş yönetmenlerden birisiydi] Charlie’yi otistik kişiliğe benzer biri olarak tartıştık,” diyor Ron Baas. “Filme iki otistik kardeş hakkında bir hikâye gözüyle baktık; biri klinik açıdan otistik olacak, diğeri normal insanlarda da görülen her düzeyde otis-

tik özelliklere sahip biri olacaktı. Yağmur Adam'ın genel hikâyesi insanla bağ kurmanın ne kadar zor ama bir o kadar da gerekli olduğu hakkındadır. Biz kendimize, insan ilişkileri olmadan da yaşayabileceğimizi, hatta hayatımızın daha iyi olacağını, savunma duvarlarımızın arkasında kendimizi güvenli ve emin hissettiğimizi söyler dururuz – ama bunlar düpedüz yalandır.”

Charlie ile Raymond'un psikolojilerini, iç karakteri tanımlayan dört kilit psikolojik bölgeye bakarak daha iyi anlayabiliriz: iç fon hikâyesi, bilinçdışı, karakter tipleri ve anormallik psikolojisi. Bunlar herhangi bir karakterin yaratılmasının en önemli öğeleridir.

Bu bölümde aktarılan malzemenin büyük kısmına siz zaten, ya sezgilerinizle ya da psikoloji bilginizden dolayı aşina olabilirsiniz. Bu kategorileri anlamak önemlidir, fakat karakterlerin her zaman psikolojilerinden daha fazlası olduklarını anlamak da aynı derecede önemlidir. Karakterler klinik özellikleriyle değil, hayal gücüyle oluşturulurlar. Yukarıda değinilen bölgeleri iyi bilmek karakteri aydınlatabilir. Karakter sorunlarını çözmenize, boyutlar eklemenize ve “Karakterim bunu yapar mı? Bunu der mi? O şekilde tepki verir mi?” benzeri soruları cevaplamanıza yardımcı olabilir.

İÇ FON HİKÂYESİ KARAKTERİ NASIL TANIMLAR?

Üçüncü Bölüm'de karakteri etkileyen (geçmişteki olaylar dahil) bazı dışsal durumlara eğildik. İnsanların bu olayları (bazen onları bastırarak ya da, hayatlarına olumsuz ve

olumlu duygusal etkileri temelinde yeniden tanımlayarak) içselleştirme şekli aynı derecede önemlidir. Bir karakterin psikolojik yapısını belirleyen şey genellikle özel bir durum değildir; bilakis, durumlara nasıl *tepki verdiği*dir.

Sigmund Freud psikoloji teorilerini oluşturduğunda, geçmişteki olayların şimdiki hayatlarımız üzerinde müthiş etkileri olduğunu saptamıştı. Geçmişteki olaylar eylemlerimizi, tutumlarımızı, hatta korkularımızı şekillendiriyordu. Freud geçmişteki travmatik olayları, şimdiki zamanın kompleksleri ve nevrozlarının sebebi saymıştı. En anormal davranışların kaynağının geçmiş olayların bastırılması olduğu kanısındaydı.

Psikolog Carl Jung geçmişten gelen etkilerin, akıl hastalığının tohumlarını atmaktan ziyade, olumlu bir sağlık kaynağı olabileceğini anlamıştı. Bazen çocukluğumuzdan gelen değerleri yeniden keşfettiğimizde akıl sağlığımızı geri kazanırız.

Birçok yazar çocukluktaki etkileri kavradıklarında bir karakteri daha iyi kurarlar. Coleman Luck şöyle der: “Senaryo yazımı dersleri verirken psikolojide, benim açımdan son derece önemli tek bir alan vardı – geçmişin çocuğunu anlamak. Psikolojiyi yazıma uygulamakta her şeyden önemli bir alan varsa, o da tam bir yetişkinin içinde hâlâ geçmişin çocuğunu taşıyor olduğu bilgisidir. Geçmişin çocuğunu anlayabilirseniz, o çocuğun deneyimindeki, karakterinizi etkileyen kritik olayları da yaratabilirsiniz.”

Psikanalist Erik Erikson çocuklukla ilgili çalışmalarında, insanların sağlıklı, bütünlüklü ve uyumlu hayatlar sürmek için belirli yaşlarda halletmeleri gereken kilit önemde-

ki sorunları saptamıştı. O sorunlar çözülmeden kaldığı süreç, kişinin gelişmesi üzerinde -zaman zaman olumsuz yönde- baskı yapmaya devam edecektir.

Bir çocuğun karşılaştığı ilk sorunlardan birisi güven sorunudur. Bir çocuk dünyada kendini güvenli hissetmeye ihtiyaç duyar ve bu ihtiyaç anne babasına güvenmekle başlar. Eğer bu güven eksik kalırsa çocuk hayatı boyunca başkalarına güvenemeyecektir.

Yağmur Adam'da Charlie'nin geçmişinden hem olumlu hem olumsuz olayları görüyoruz. Ron Bass, Charlie'nin güvenme eğilimini değiştiren bu ilk etkileri şöyle anlatıyor:

"Charlie iki yaşındayken babasının çok meşgul, başarılı bir işadamı olduğu ve kendisiyle hiç ilgilenmediği bir evde yaşamıştı. Gerçi bu, Charlie'nin zihninde pek yer etmemişti, çünkü ne olsa sevecen, kendisine iyi bakan bir annesi vardı. Ayrıca, o sırada on altı ya da on sekiz yaşında olan ağabeyi; evde yaşayan, dışarıya hiç çıkmayan, ona hayran olan, onu kucaklayıp şarkılar söyleyen Yağmur Adam yanındaydı.

"Fakat birdenbire annesini kaybetti. İki yaşında bir çocuk, özellikle de babasıyla sıcak, sevecen bir ilişki kuramayan iki yaşında bir oğlan çocuğu açısından inanılmaz derecede travmatik bir olaydı bu. Neredeyse hemen sonra ailesindeki diğer tek sevgi ve rahatlık kaynağı da gitmiş ve çok kötü bir ayrılık meydana gelmişti. 'Elveda Yağmur Adam, elveda Yağmur Adam'. Bu şekilde, duygusal desteklerinin hepsi iki yaşından itibaren elinin altından çekilmiş bir çocuk tasarladık."

Charlie'nin yıllar önceden bu özel '*Yağmur Adam*'la ilgili fazla hatırası yoktu. Babasının cenazesinden döndüğünde aniden özel arkadaşları aklına gelecekti. Susan'ı şöyle anlatır:

CHARLIE

Birden şimşek çaktı. Çocukken nasıl olduğunu bilirsiniz. ... arkadaşlarınızı mı kandırırsınız? Evet, benimkinin adı vardı – canı cehenneme, neydi onun adı? Yağmur Adam. Tamam. Yağmur Adam. Bir şeyden korkarsam bu battaniyeye sarınırdım, Yağmur Adam bana şarkı söylerdi ... saat başı söylerdi. Şimdi düşünüyorum da, çok korkmuş olmalıyım. Tanrım, ne kadar çok zaman geçmiş.

SUSAN

Peki, ya o gittiğinde? Arkadaşın?

CHARLIE

Bilmiyorum. Sadece... büyüdüüm, herhalde.

Çocuk bebekken güvensiz kalırsa, ömrü boyunca başka ilişkilerinde de bu sorunu yaşar. Daha sonraki bir zamanda kişinin hayatının istikrarı bozulursa, güven sorunu yeniden baş gösterebilir.

Anna Hamilton Phelan *Sisteki Goriller*'i yazarken takıntılı davranışlarla ilgili daha fazla şey anlamaya gerek duyduğunu düşünmüştü, çünkü Dian Fossey'in davranışlarının büyük kısmı takıntılı görünüyordu. Konuştuğu bir psikolog kendisine, "Dian on bir yaşındayken neredeydi? O yaşta ne yapıyordu?" diye sormuştu. Anna, Dian'ın biyografisini daha fazla araştırdığında, Dian o yaşta annesinin yeniden evlendiğini, bu evliliğin çocuğun dünyasına güvenme eğilimini değiştirdiğini öğrendi. "Dian on bir yaşındayken yalnız bırakılmıştı. Sanırım insanlardan uzaklaşıp kendine dönmesi ilk o zaman oldu. Mutfakta kendi başına, yardımsız yiyordu. Yatak odasına itilmişti ve annesiyle üvey babasından uzakta kendisini daha iyi hissediyordu. Yalnızlığı öğrenmişti. O noktada insanlara güvenmemeyi, hayvanlar-

la insanlarla olduğundan daha rahat etmeyi de öğrenecekti. İnsanlara hiç güvenmedi – öldüğü güne değin.”

İlk çocukluk dönemi güvenlik, sevgi ve güven içinde geçmezse, çocuklar desteksiz yaşamayı öğrenir ve kendilerine inanmakta da zorlanırlar. Ailede sevginin yerini eleştiri alabilir. Çocuklar okula gittiklerinde ya eleştiri oklarını kendilerine çevirip, daha katı, aşırı kontrollü ve kurallara bağlı hale gelirler, ya da kendilerini kabul ettirme kaygısıyla çekingen ve uysal bir yapıya dönebilirler. Öfkeleri de ya içe vurur (“Benden bir şey olmaz”), ya dışa (“Hepinizden nefret ediyorum”).

Özsaygı ve özgüven eksikliği kimlik sorununu etkileyecektir. Çocuklar sürekli eleştiriye maruz kalırsa kimlikleri de doğal akışında değil, anne babalarının istediği doğrultuda şekillenir. Kimlik sorunu kendini özellikle, gençlerin yetişkin hayata girip yetişkin kararlar almaya hazırlandıkları lisede gösterir.

Birçok gençlik filmi bu kimlik sorununa odaklanır. *Risky Business*, *Karate Kid*, *Kahvaltı Kulübü* ve *Pretty in Pink* filmlerinin hepsi, genellikle anne babalarının ya da geleneksel/tutucu toplumun değerleriyle fikirlerine zıt olarak kendi fikir ve duygularını keşfetmenin peşindeki gençleri ele alırlar.

Erikson sağlıklı bir geçmişleri olan çocukların daha özerk hayatlar süreceğini söyler. Eğer bunun tam zıddı söz konusu olursa, çocuk (ve daha sonra yetişkin) eleştirilme ya da reddedilme korkusuyla karar almakta kendini daha az özgür hissedecektir.

Yağmur Adam’da sonraki yılların kilit sorunu, Charlie’nin babasının sevgisini arayışıydı. İlk yılları boyunca Charlie,

babasının sevgisini kazanmak amacıyla hep onu memnun etmeye çalışarak ‘aşırı kontrollü’ davranmıştı.

Ron Bass şöyle diyor: “Babanın Raymond’a (anormal çocuğa) tepkisi onu kilit altında tutup, normal muamele görmeyi hak etmeyen, bir tür ucube gibi davranmaktı. Fakat kendi normal çocuğuna da büyük ölçüde aynı şekilde davranıyordu. Charlie’nin yaptığı hiçbir şeye iyi gözıyla bakılmazdı. Charlie kusursuz olamıyordu. Baba, eksikli ve otistik bir çocuğa sahip olduğundan, diğer oğlu kusursuz olmalı ve bütün hayatını doldurmalıydı – ne ki ikinci oğlu da kusursuz değildi. Gerçi müthiş bir çocuktı – notları mükemmeldi, yakışıklıydı, ama yeterince iyi değildi. Charlie’nin babası dünyanın kendisine bir şekilde kusursuzluk borçlu olduğunu düşündüğünden, elinden gelen hiçbir şey o düzeyde değerlendirilmiyordu.

“Ben Charlie’nin daha gençken asi olduğu kanısında değilim. Sezgileriyle babasının sevgi ve şefkatine ihtiyacı olduğunu hissettiğinden, babası ne kadar az sevgi gösterirse sevgi açlığı o ölçüde artıyordu. Dolayısıyla Charlie çocukluğunu, babasının gözünde kusursuz olmak için olağanüstü çabalar harcayarak geçirmişti. Tabii hiçbir şeyde o düzeye erişemiyordu.”

Charlie on altı yaşındayken isyan ettiği bir ân olmuştu: kendisi ‘kötü’ olsa bile babasının onu hâlâ sevip sevmeyeceğini sınamak için. Charlie o ânı, kız arkadaşı Susan’la konuşuyor:

CHARLIE

Sana bir hikâye anlatayım. Bir tane. Onun bebeği. O ve lanet olası güller. Araba benim için zaten ihtimal dışı. Bu bir kla-

sık, derdi. Saygı dayatıyor. Çocuklara değil. Onuncu sınıf. On altısındaım. Bir kerelik... Eve bir not kağıdı getiriyorum... Hepsi, A. ... Öylece babama gidiyorum. Buick süren adamlar gibi olabilir miyim? Bir nevi zafer sürüşü. Hayır diyor. Yine de gidiyorum. Anahtarları çalışıyorum. Çaktırmadan gidiyorum.

SUSAN

Niçin o zaman? Niçin?

CHARLIE

Çünkü hak etmişim. Harika bir şey yapmışım. Onun koşullarına göre. Doğru şeyler yapan biri değildi. O yüzden Larkshire Drive'dayız. Dört çocuk. Dört boğaz. Çekiştiriliyoruz. Arabasının çalındığı ihbarını yaptı. Oğlu arabayı izinsiz almamış, çalmıştı...

(hesme)

Cook County Jail. Başka adamların babaları bir saatte kefaleti ödüyorlar. O orada kaldı. İki gün... Sarhoşlar gelip gidiyor. Psikopatlar üstüne üstüne geliyor. Bazı adamlar bana tecavüz etmeye çalışıyor. İki defa. Hayatımda ilk. ... Tepeden tırnağa korku içindeyim. Pantolonunuza yaparsınız ... kalbim küt küt atıyor ... nefesinizin korkmasını bile engelleyemezsiniz. Adam sırtıma bıçağı dayadı ... işte ...

SUSAN

...yara. Omzunun kenarında.

CHARLIE

Evden ayrıldım. Bir daha geri dönmedim.

Bu olayla birlikte Charlie gerçeği öğrenmişti – babasının kendisini sevmediğini.

Ron şöyle açıklıyor: “Böylece babasını inkâr etti ve hayatında çok temiz bir sayfa açtı. Hayatının asıl ânı odur – on altı yaşındayken babasının hayatından çıkıp gitmesi. Böyle

davranarak elde etmek için çok çalışması gereken her şeyden (mesela, üniversiteye gitmekten) vazgeçmişti. Charlie parlak bir adamdır, bir yerlerde genç bir şirket yöneticisi olabilecek biridir, fakat babasına isyan edip, babasının kendisinden istediğini bildiği şekilde başarı zevkini tattırmayarak ona bir darbe indirmek zorunda kalmıştır. Tabii babasına isyan etmek suretiyle kendi hayatını da mahvetmiştir.

“Geleceği parlak biriyken ve hayatta daha güzel şeyler isterken kendinize ne dersiniz? Babanız başarılıdır, milyonerdir; siz ise on altı yılınızı onun peşinde geçirmişsiniz; her zaman ona isyan etmek istemenizle aynı şey değildir bu. Hep başarıya ulaşmayı ve babanızın sizinle gurur duymasını arzu etmişsinizdir. Bunun üzerine, babanızdan uzaklaşırken kendinize ne dersiniz? Babanızı kızdırmak için bilerek kendi hayatınızı mahvettiğinizi söyleyemezsiniz – o aşamada insanlar bunun farkında olmazlar. Bunun yerine, ‘Babam bir aptal; tüm hayatım boyunca istediğimi sandığım şeyler sıg, maddi ve yanlış şeylerdi, sadece bir robot gibi başarıya ulaşmaya yarardı. Ben babamdan daha iyiyim, kendi yoluma daha hızlı, kolay ve bedelsiz varacağım. Sırf kendime güvenerek sokağa çıkacağım – bunu yapabilirim!’ mi dersiniz?

“Dışarı çıkıp yapmak istediği, dolandırıcı olduğunda arzuladığı şey buydu. Akıllıydı ve onu içinde gördüğümüz araba işi herhalde yapılacak işler listesinin en sonunda yer alırdı. Batmış değildi, iflas etmiş değildi, yanlış şeyler yaptığında bile küçük başarılarla dönüştürecek becerisi vardı. Fakat Charlie başarısızlığı çeken biriydi. Zihninin arkasında her zaman babasının haklı olduğuna inanıyordu. Onun için yüzde babasından ne kadar nefret etse de, içinin derinlikle-

rinde bir yerde babasının doğru söylediğini biliyordu. Babası kendisinin kaybeden biri olacağını söylediğinde durumun gerçekten öyle olduğunu ona göstermeliydi.”

Çocukluğundaki bu güvensizlik duygusu Charlie Babbitt’in yetişkinliğinde sevebilmesini engellemiştir.

Erikson’a göre, yetişkinlik yalnız kalmaya karşı mahremiyet sorunlarının çözüleceği, evlilikler, arkadaşlıklar ve ittifaklar kurmak için birbiriyle yakın temasa geçmenin öğrenileceği bir zamandır. Eğer bu sorunlar çözülmeden kalırsa, bir ilişkinin içine güvensizlik, şüphe ve suçluluk sorunları girer, candan davranma potansiyelini engeller.

“Charlie’nin Susan’la, kendi başının çaresine bakabildiği için incitme kaygısı duymadığı biriyle ilişkisi bağlılığa dayanmaz,” diye devam ediyor Ron Bass. “Susan, Charlie’nin kendisiyle evlenmesini istemez. Havası yerindedir. Adam onu bırakabileceği gibi, kendisi de onu bırakabilir, ki bu bağlılık ya da gerçek bir şey istemeyen Charlie Babbitt’e has bir durum sayılabilir. Charlie gülümser. Çekicidir. Susan’ı gerçekten üstüne titrediğine inandırmıştır; Susan’ın istediği de budur. Fakat Raymond arada olmasaydı Charlie o kadını iki ay önce kaybedebilir ve onu özlemezdi. Yolda giderken onda meydana gelen değişim budur. Değişmeye başladıkça ne kadar müthiş bir kadını kaybettiğinin ve nasıl onu kaybetmeyi hiç istemediğinin farkına varır. Susan’ı çağırır ve Susan da onu hiç öyle görmediği için erir kalır.”

Charlie’nin geçmişinden olumlu etkiyle (kardeşiyle) yeniden bağ kurmasını sağlayan, onun dönüşümüdür. Filmin güzel sürprizlerinden birinde Charlie, Raymond’un çocukluğundaki oyun arkadaşı olduğunu, aralarında sağlıklı bir duygusal bağ bulunduğunu keşfeder.

Aslında bu dönüşüm, hikâyenin özüdür. Ron şöyle diyor: “Umudumuz sinema salonundan, Charlie’nin Susan’ı ve başkalarını sevebileceği, çocukları olabileceği, kardeşiyle yaşadığı deneyimden öğrendikleri sayesinde özenli insanlar arasına katılabileceği duygusuyla çıkmamız.”

Charlie’nin bu sorunları çözülmemiş olsaydı başka bir krizle (Erik Erikson’un “durağanlığa karşı verimlilik” dediği krizle) karşılaşırđı. Böyle bir durum bir insanın kendi yeteneklerine uygun bir hayat sürmediğı zamanlar ortaya çıkar. Bazen, insanların hayatlarında geldikleri noktayla ve başardıkları şeylerle yüzleşmelerinin gerektiğı orta yaş krizi şeklinde belirir.

Bir insan kırk, elli ve daha ileri yaşlara geldiğinde, “çaresizliğe karşı bütünlük” denebilecek başka bir krizle karşılaşılır. Salt başarılar ve mesleki katkıları değil, anlamı ve değeri de kapsayan bir krizdir bu. O noktada insanlar, hayatlarının bir anlam taşıyıp taşımadığı, derinlikli bir hayat sürüp sürmedikleri sorularıyla yüzleşirler. O sorunların çözülmemesinin sonuçları umutsuzluğa, alkolizme, depresyona, hatta intihara varabilir. *The Verdict* ve *Who Framed Roger Rabbit?* filmlerinin ikisi de, tür bakımından birbirlerinden çok farklı olmalarına rağmen, geçmişten kalan sorunların çözülmesi, şimdiki zamanda ortaya çıkan bir krizle baş edilmesi ve sorunun içine girip halledilmeye çalışılması hakkındaydı.

EGZERSİZ: Gelecekteki bir Charlie Babbitt hakkında bir hikâye yaratmayı düşünün. Hikâye Charlie’nin orta yaş krizinde, kırk yaşlarında ve bilinçaltında hâlâ babasının haklı olduğunu bildiğinden başarısızlıklarının devam ettiğı bir za-

manda geçiyor olsaydı neye benzeyebilirdi? Charlie bu durumu nasıl telafi edebilirdi?

Altmış yaşında, babasının kontrolü devam ederken hayatta anlam aramayı sürdüren biri olsaydı nasıl bir Charlie resmi çizilirdi? Umutsuzluğunu nasıl ifade edebilirdi?

Orta yaş krizini çözmüş olsaydı o aşamalarda nasıl görünebilirdi? Film geleceğe doğru devam etseydi, Charlie'nin kardeşiyle nasıl bir ilişki kuruyor olduğunu tahmin ederdiniz?

BİLİNÇDİŞİ, KARAKTERİ NASIL BELİRLER?

Birçok psikolog, bilinçli zihnimizin insan psişesinin ancak yüzde onuna yakın bir kısmını oluşturduğu inancındadır. Bizi dürtüp yönlendiren şeyler daha ziyade, hisler, hatıralar, deneyimler ve izlenimlerin alanı olan, zihnimizi doğuştan itibaren etkileyen bilinçdışından gelir. Olumsuz çağrışımlarından dolayı genellikle bastırılmış bulunan bu öğeler davranışlarımıza yön verir, bilinçli inanç sistemlerimizle ya da kendimizi kavrayışımızla çelişebilecek hareketler yapmamıza yol açar.

Hayatlarımızda birçok öğe, bilinçli zihinlerimizce farkında olunmamasına rağmen, davranışlarımızı yönlendirir. Bu güçler inanç sistemlerimizle ya da kendi kimliklerimizle çelişen hareketler içine girmemize yol açabilir.

Hepimiz rastladığımız insanlarla, sanki onlar kendilerini anlıyorlarmış gibi konuşmalar yapmışızdır. Fakat dinledikçe o insanların kendilerine dair izlenimlerinin, bizde uyandırdıkları izlenimlerden çok farklı yönde olduğunu

fark ederiz. Bir kadın bize ne kadar açık biri olduğunu söyleyebilir; oysa savunmaya geçince dirençli ve kapalı olduğu açığa çıkar. Bir erkek nazık görünebilir, oysa daha sonra kendisini dahi şaşırtabilecek ölçüde şiddete eğilimli bir doğaya sahip olduğunu ele verir. Bu insanların bazılarını bilinçaltındaki bir iktidar/güç dürtüsü, kontrol etme arzusu ya da kötülük veya zalimlik eğilimi harekete geçiriyor olabilir.

İnsanlar genellikle, bu bilinçdışı güçlerin kendi davranışlarını nasıl etkilediği konusunda fazla bilgi sahibi değildirler. Üstelik bunlar daha çok, yadsınan ya da rasyonalize edilen olumsuz öğelerdir. Psikologlar bunu, “kişiliğin gölgesi” ya da “karanlık tarafı” diye nitelerler.

Bilinçdışı gölgenin insanların hayatlarına nasıl yansıdığının çeşitli örneklerini daha önce gördük. Jimmy Swaggart, ‘yadsınan cinselliği’yle kişiliği gölgelenmiş bir ‘ahlâkçı’dır. ‘Hukuk ve düzen’ başkanı Nixon, yönetiminde giriştiği yasa dışı eylemlerle gözlerden düşmüştür.

Bilinçdışının gölgeli alanında öfke, cinsellik, depresyon (ya da başka bir tanımla, yedi ölümcül günah olan kırgınlık, açgözlülük, kibir, kıskançlık, tembellik, isteksizlik ve şehvet) yer alabilir.

Bilinçdışı güçler bastırıldıkları ya da yadsındıklarında daha fazla kuvvetlenirler. Kabullenilmeyen güçler, insanların iradelerine rağmen bazı şeyler yapıp söylemelerine yol açabilir. Bastırılmış güçler insanlara daha fazla sorun çıkarma potansiyeli taşımaktadır.

Bazen yazarlar, bu gölgeli tarafın irdelemek istedikleri taraf olduğuna karar verirler. Barry Morrow şöyle der: “Benim *Bill ve Bill on His Own* hikâyelerim olumlu insani yönler üze-

rinde duruyordu. *Yağmur Adam*'ın bunun tam zıttı, insan motivasyonunun karanlık tarafı, açgözlülük ve isteksizlik, kısa görüşlülük ve sabırsızlık hakkında olmasını istedim. Charlie, benim karanlık tarafımdır – herkesin karanlık tarafı. Theresa Ana'nın nadiren de olsa kızacağına hissederdim. Eminim Papa da eğilme ve dalaşma konusunda bazen sabırsızlık ediyordur. Herkesin iyi kötü, aydınlık karanlık tarafları, içlerinde ying ve yang tarafları vardır. *Bill* bunlardan aydınlık ve umutluluk hakkındaydı, *Yağmur Adam* ise tam tersi hakkında.”

Karanlık tarafı irdelemek, hikâyenizin olumsuz bir nihayete ermesi anlamını taşımaz. “Kendime meydan okudum,” diyor Barry, “hikâyenin aynı şekilde sona ereceğine inanmak için – bu, insani bağlar kurmakla, hayatınızı dilimlere ayırıp, acıları savurmakla ilgili bir şeydi.”

Charlie kendi eylemleri ve davranışlarının, büyük ölçüde babasının sevgisi ve onayına duyduğu ihtiyaçla yönlendirildiğini kabullenmez. Ron Bass'e göre: “Charlie'nin ihtiyacı kendine kapanmak, reddedilmenin vereceği incinme duygusuyla arasına bir set çekmektir. Charlie'nin dürtüsü babasının sevgisini istemek, ona kavuşamayacağını bilmek, babasının haklı çıkıp kendisinin başarısız olacağını biliyor olmasıdır. Hayatlarımızdaki en büyük sorunlar, bir dahaki seferinde daha farklı olacağı ve işlerin düzeleceği umuduyla hep bir şeyleri yeniden yapmaya kalktığımız sorunlardır. Charlie'nin en büyük amacı babasının yanıldığını kanıtlamaktır; fakat kalbinin derinliklerinde bir yerde onun haklı olduğuna inanmayı sürdürmektedir. Babasının yanıldığını ancak bir başarıyla, kendince onun koşullarında ve babasının yardımı ya da yönlendirmesi olmadan başarıya kavuşa-

rak kanıtlayabilir. O takdirde babasının sevgisine ihtiyacı olmadığı da ortaya çıkacaktır.”

Bilinçdışı kendini karakterlerde, onların davranışları, jestleri ve konuşmalarıyla açığa vurur. Karakterlerin bilmediği fakat derinlerde yatan tüm bu dürtüler ve anlamlar yine de onların söyleyip yaptıkları şeyleri etkileyecektir.

KİŞİLİK FARKLILIKLARI KARAKTERİ NASIL BELİRLER?

Hepimiz aynı insan türünden olduğumuz halde hepimiz aynı tipte insanlar değilizdir. Her birimiz hayatı farklı deneyimlerle yaşarız. Hayata dair değişik bakışlarımız ve algılarımız vardır.

Yazarlar yüzyıllar boyunca, karakterlerinin genel hatlarını çıkarmada karakter tipleri anlayışından faydalanmışlardır.

Orta Çağlar'da ve Rönesans döneminde yazarlar, tıpkı fiziksel dünyanın toprak, hava, su ve ateş şeklinde dört öğeye ayrılabilmesi gibi, fiziksel beden de dört öğeye ya da hale ayrılabilmesine inanıyorlardı. Bunlar kan, balgam, sarı ve kara safraydı. İnsanın mizacı (yani karakter tipi) tek bir ögenin egemenliğinde belirleniyordu.

Kara safranın kontrol ettiği kişilik melankolikti – düşünceli, duygusal, etkilere açık, girişken olmayan. *As You Like It*'de Hamlet'in kasvetli kararsızlıkları ve Jacques'ın düşüncelere dalmaları, melankolik mizacın göstergeleridir.

Kanın baskın çıktığı kişilik canlı olacaktır – iyicil, neşeli, tutkulu. Falstaff bu mizaca uyan bir örnektir.

Sarı safranın hakim olduđu asabi kişilik kolaylıkla öfke-
lenir, sabırsızdır, inatçıdır ve intikamcıdır. Hem Othello'nun
kıskançlığı hem de Lear'in ihtiyatsızlığı aşırı asabiyet gös-
termektedir.

Duygusuz kişilikse temkinli, serinkanlı ve metanetlidir;
Hamlet'deki Horatio bu kişiliğe örnektir.

Kusursuz mizaç, dört öğenin kusursuz biçimde denge-
lendiği bir mizaçtır. Öte yandan ciddi bir dengesizlik olma-
sı kayda değer bir uyumsuzluk ve çılgınlıkla sonuçlanabilir.

Julius Caesar'daki Brutus neredeyse ideal bir dengeye sa-
hipti. Marc Antony onu “en soylu Romalı” diye nitelendir-
mişti.

...özellikleri

Öyle harmanlanmış ki Doğa'nın ayağa kalkıp,
Tüm dünyaya, “İşte adamın hası!” diyebileceği.

Octopussy'de Ian Fleming bir sarhoşu betimlerken bu
dört öğeyi günceller: “Hareketli sarhoş, histeri ve budalalık
derecesinde neşelenir; soğuk kişi, somurtkan kasvetlilik ba-
tağına gömülür; asabi, insanları ve şeyleri ezmekten dolayı
hayatının büyük kısmını hapisanede geçiren karikatüris-
tin savaşçı sarhoşudur; melankolik ise kendine acır, iç ba-
yılır ve gözyaşlarına boğulur.”*

Shakespeare karakterler arasındaki ilişkilere ilgi duyuy-
ordu. Dünyaya birbirine yakın gözlerle baktıklarından ba-
zı tipler iyi anlaşmaktaydı. Fakat başkalarının ilişkileri ça-
tışma doğuruyordu. Örneğin, asabi olan (çabuk eyleme ge-

*) Ian Fleming, *Octopussy* (New York: New American Library, 1962), s. 13.

çip tepkiler vermek isteyen) birisi, donuk olup işleri oluru-na bırakmak isteyen birince deliye döndürülebilirdi. Kanlı canlı birisi, melankolik kişinin etrafında bulunmaktan her ân yılabilirdi.

Geçen yüzyılda bu kişilik tipleri üzerine çok yorum yapılmıştır; bir yazar olarak bu teorileri yakından bilmek karakterlerinizi farklılaştırıp karakter çatışmalarını kuvvetlendirmeye yardımcı olabilir.

Carl Jung, çoğu insanın ağırlıkla ya dışadönük ya da içedönük olduğunu söyler. Sosyal dışadönükler dış dünyaya odaklanırken, içedönükler içsel gerçekliğe yönelirler. Dışadönükler kalabalıklar içinde rahat davranır, kolaylıkla başkalarıyla temasa geçer, partilerden ve insanlardan hoşlanırlar. İçedönüklerse münzevi kişilerdir; okumak ya da meditasyon yapmak gibi tek başına yapılan şeylere yönelirler. Hayatlarının merkezi olarak dışarıyı değil, içeriği görürler.

Gerçek hayatta olduğu gibi dramada da çoğu karakter dışadönüktür. Dışadönük kişiler eyleme geçer, filmlerin çatışması ve dinamiğini sağlarlar. Başkalarıyla birlikte işlev görüp, hayatla etkin bir etkileşim içinde olan dışa yönelik kişilerdir. Fakat *Yağmur Adam*, eyleme geçmek için daha aktif bir karakterle biraraya geldiğinde içedönük bir kişinin de güçlü bir karakter olabileceğini kanıtlamıştır.

Ron Bass şöyle der: “Raymond kesinlikle içedönük biridir. Klasik otistik, başka insanlara ağaçlardan ya da cansız nesnelerden farklı bir gözle bakmaz. İnsanların insan olduklarını anlamaz.

“Charlie dışadönük kılıktaki içedönük bir kişidir. Charlie, yolunu açabileceği için bir kalabalık içinde kendini ra-

hat hisseder. Göz kamaştırıcı ve cazibeli biridir, fakat bence bir kalabalık içindeyken gerçekten neşelenmez ya da sevinmez. Gözlerinin arkasında her zaman, “Benden ne istiyorlar, Ben onlardan ne istiyorum,” düşüncesi vardır. Gerçek duygularını asla paylaşmaması anlamında bir tür yalnızdır. Duvarlarla ayrılmıştır. Öfkesi yüzeyde kalır, konuşkandır, ataktır ve inisiyatif alır, fakat gerçek duygularını yansıtamaz; başkalarından olduğu gibi kendinden de saklanmıştır.”

Carl Jung kişilik tiplerini daha iyi anlamak için, içedönük ve dışadönük tiplere dört kategori daha eklemiştir: duygusal tip, düşünen tip, duygusal tip ve sezgisel tip.

Duyusal insanlar hayatı duyularla deneyimlerler. Fiziksel ortamlarına -renklere ve kokulara, biçimlere ve zevklerle uyumludurlar. Etraflarındaki şeylere tepki vererek, şimdiki zamanda yaşamaya eğilimlidirler. Birçok duygusal tip iyi aşçı, iyi inşaatçı, iyi doktor, iyi fotoğrafçıdır – fiziksel ağırlıklı, duyularla yönetilen her mesleğin üstesinden gelirler. James Bond herhalde duygusal bir tip sayılırdı – duygusal, hızlı araba kullanma tutkunu, fiziksel yönü güçlü ve güzel kadınların avcısı.

Düşünen tipler bunun tam zıddıdır. Bir durum üzerine kafa yorar, sorunu değerlendirir ve bir çözüm ararken kontrolü ele alırlar. Kararlarını hislere değil, ilkelere dayandırır. Mantıklı, nesnel ve yöntemseldirler. Düşünen tipler iyi idareci, iyi mühendis, iyi teknisyen ve iyi müdür olmaya eğilimlidirler. Güçlü düşünme işlevleri olan karakterler arasında Perry Mason, Jessica Fletcher, MacGyver ve *Tehlikeli İlişkiler*’deki Marquise sayılabilir.

Duygusal tipler başkalarıyla iyi anlaşrlar. Özenli, sempatik ve sıcak kalplidirler. Hisleri genellikle ortadadır ve öne çıkar. Öğretmenler, sosyal hizmet çalışanları ve hemşireler genellikle duygusal tipler arasından çıkarlar. Filmler ve romanlardaki örnekleri *Tehlikeli İlişkiler*'de Madame de Torville, *Casualties of War*'da Pfc. Eriksson ve *Çalışan Kız*'da Tess McGill'dir.

Sezgisel tipler gelecekteki ihtimallere ilgi duyarlar. Yeni vizyonları, planları ve fikirleri olan hayalci tiplerdir. Sezgi-leri güçlüdür ve gelecekte meydana gelecek şeyleri öngö-re-rek yaşarlar. Sezgisel tipler genellikle girişimci, yatırımcı ve sanatçı olurlar. Zihinlerinde fikirler 'şimşek gibi çakar'. Bazı banka soyguncularıyla kumarbazlar, gözlerini gelecekte ka-zanacakları paralara dikmiş, sezgisel kişilerdir. *Yıldız Savaş-ları*'ndan Obi-Wan Kenobi, görünmez gücün doğasının far-kında olan sezgisel bir kişiliktir. "Cheers"deki Sam de sez-gisel bir kişiliktir – istediği her kadını elde edebilecek bir ca-zibeye sahiptir. *Wall Street*'deki Gordon Gekko bile planlar ve tasarımlar yaparken güçlü bir sezgisel işlev görmektedir.

Bu işlevler hiçbir zaman tek başlarına var olmazlar. Ço-ğu insanın iki başat, iki de (bazen 'gölge' diye adlandırılan) tali işlevi vardır. Çoğu insan (ve çoğu karakter) etrafların-daki dünyayla ilgili bilgilere ya duyularıyla (doğrudan de-neyimle) ya da sezgileriyle ulaşmaya eğilimlidir. Ayrıca, bil-gileri ya düşünerek ya da hissederek işlerler.

"Charlie düşünen ve sezgisel biridir," diyor Ron Bass. "Herhalde geçmişle ve gelecekle yaşayan kişiler arasında. O ânın hazlarına göre yaşayan biri izlenimi uyandırmasına rağ-men aslında geçmişin hayaletlerinin etkisinde; bir gün voliyi

vurup cebini dolduracağı hayalleriyle yaşıyor. O yüzden kendini kargaşanın ortasına atmaktan çekinmiyor – geleceğin şanına kumar oynayarak geçmişin borçlarını halletmeyi arzu ediyor. O ân için yaşadığından emin değilim.”

Bu kategorilerin anlaşılması, benzer biçimde bakıp hareket etmeyen karakterlerin yaratılmasına ve dinamik karakter ilişkileri oluşturmaya katkıda bulunabilir.

İnsanlar sıklıkla en büyük çatışmaları karşılarıyla yaşarlar. Duyusal dedektif, sağlam kanıtlara dayanmadan harekete geçen sezgisel kişiyle sorun yaşayabilir. Düşünen tip, aşırı duygusal görünüp olguları görmezlikten gelen hisseden tipten hoşlanmayabilir.

Diğerleri, en zayıf işlevlerini dile getiren kişiyi idolleştirirler. İnsanların sezgileri zayıf kalmışsa, o işlevi kendi adlarına yerine getirecek bir sezgi gurusu arayabilirler. Düşünmede zayıf kalıyorlarsa fikir insanını arayabilirler. Hisleri ağır basmayan tipler, yüzlerini kendi yerlerine duygularını belli edecek tutkulu, ahlâkçı vaizlere dönebilirler. Duyuları zayıf kalan kadınlar, çok beğenilen erkekler ya da tutkulu aşk ilişkileri karşısında özellikle çaresiz durumda kalırlar.

Anlatmayı istediğiniz hikâyeye bağlı olarak, karakter tiplerini tanımlamanın başka yollarını da faydalı bulabilirsiniz. *The Hero Within* adlı kitapta Carol Pearson, “hayatımızı sürdürdüğümüz altı arketip”i yetim, masum, gezgin, şehit, savaşçı ve büyücü şeklinde sıralar. Mark Gerzon *A Choice of Heroes*’de asker, sınır adamı ve yetiştirici gibi erkek karakterlerini tartışır. Jean Shinoda-Bolen *Her Kadındaki Tanrıçalar* ve *Her Erkekteki Kadınlar* adlı kitaplarında, insan doğasını anlamaya yardımcı olacak tanrılara ve tanrıçalara başvurur.

Andığımız kitaplardan bazıları, tek tek karakterlerin genişletilip karakterler arasındaki farklılıkların anlaşılmasına katkıda bulunabilir.

EGZERSİZ: Yazmak bir iç keşif edimidir. Bu kitapta kendileriyle görüştüğüm yazarların pek çoğu, her karakterin bir ölçüde kendilerinden birer parça olduğuna dikkat çekmişlerdir. Özdeşleştirdiğiniz karakter tipine (düşünen, sezgisel, duyusal, duygusal, vb.) kafa yorun. Hayata tam zıttınız şeklinde tepki vermeyi tasavvur edin. Duyusal bir tip iseniz sezgisel olmayı hayal edin. Düşünen bir tip iseniz duygusal bir tip olmayı hayal edin. Bu özelliklerin her birinin vurgulanması kişiliğinizi nasıl değiştirir? Tanıdıklarınızı aklınıza getirin. Onların hangi karakter tiplerinden olduklarını düşünüyorsunuz? Sizden ne şekilde farklıdır?

ANORMAL DAVRANIŞLAR KARAKTERİ NASIL ETKİLER?

“Hepimiz bir parça deliyiz, sen benden daha delisin,” şeklindeki eski deyişi bildiğinizden eminiz. Çoğu psikolog, normal olan ile anormal olan arasındaki çizginin kalın bir çizgi olmadığını teslim edecektir.

İster şizofren, isterse manik-depresif, paranoid ya da psikotip tip olsun anormal bir kişilik hakkında bir senaryo kaleme alıyorsanız, o kişilik bozukluklarının karmaşık yönleri hakkında epeyce spesifik araştırma yapmaya ihtiyaç duyarsınız.

Barry Morrow, Raymond Babbitt karakterini yaratmak için otistiklerin, otistik bilginlerin ve zihin özürlü kişilerin

özelliklerini öğrenmeye ihtiyaç duymuştu. Barry otistik bilgilerle ilgilenişini şöyle anlatıyor: “Her yıl bir süre kendi arzumla Association for Retarded Citizens’da bulundum. Bir öğleden sonra mola saatiydi ve omzuma hafifçe dokunulduğunu hissettim – Yağmur Adam’ın burnuydu. Onun adı, Kim. Yüzünde muzip bir ifadeyle başını kaldırıp, ‘Düşün bunu, Barry Morrow,’ demişti. Bir iki adım geri atıp başımı kaldırıp neyden bahsettiğini düşündüm; kendi tarzında bir Zen ustası gibi bakıyordu. Daha sonra babası çıkıp olan biteni açıklığa kavuşturdu. Beni Kim’le tanıştırdı; Kim’in benimle tanışmaktan çok heyecanlandığını söyledi. Karma karışık sözlerinin sebebi buydu. ‘Seni düşünüyorum, Barry Morrow,’ demek istemişti. Sonra başını öteki tarafa çevirip inleme sesi çıkarmaya koyuldu; ellerini hızla çırpıp duruyordu. Derken bazı isimler sıralamaya başladı.

“Neler olup bittiğini bilmiyordum. Sonra, bir ismin tanıdık geldiğini fark ettim; derken bir ismin daha ve benim *Bill* ile *Bill on His Own* adlı filmlerimin jeneriklerindeki isimleri sıralamaya başladığını anladım – hem de sırayı şaşırmadan. Sonra, sayıları söylemeye başladı, ama o kadar hızlı telaffuz ediyordu ki hiçbir şey anlaşılmıyordu. Babası Kim’den yavaşlamasını istedi, benim anlamadığımı söyledi. Kim yavaşlayınca, onun son sekiz-on yıllık bütün telefon numaralarını saydığını anladım. Babası, Kim’in hobi olarak bütün telefon rehberlerini ezberlediğini söyledi. Genel olarak sarı sayfaları ezberliyordu, yalnız benim durumumda istisna yapmıştı. Okuduğu her şeyi hafızasına kazıyordu. Daha fazla soru sordukça aldığım cevapla o ölçüde afallıyordum; bu kişinin şaşırtıcı yeteneklerinin sonu yok gibiydi. Evime döndüm; zih-

nim onunla meşguldü. Dünyanın olağandışı kişilerinin dünyasına girdiğimi biliyordum; çok ayrıcalıklıydım.”

Raymond'un asıl modeli Kim olduğu halde, Dustin Hoffman Raymond için farklı bir model seçmişti, Ron Bass'e göre.

“Dustin klasik otistik kişilik üzerine müthiş araştırmalar yaptı. Karakterini çok belirli bir kişiyi model alarak oluşturdu. O kişinin otistik olmayan bir ağabeyi bulunduğundan, birlikte epeyce oturduk. Dustin o otistik kardeşi taklit edecekti; adamın kim olduğuna dair bir ritim tutturmaya çalıştım. Adamın şeyleri otistik ve tuhaf biçimlerde nasıl yaptığının yordamını öğrenmeliydim. Hareketlerine ritüeller ekledik. Çok çirkin ve hiç hoş gitmeyen şeyler olabilirdi bunlar, fakat siz güzel ritüeller de ekleyebilirsiniz tabii. Sadece iki saatlik bir film için, itici olmaktan ziyade dikkat çekici ve ilginç özellikleri tercih ettik sonunda.”

Anormal davranışları anlamak, o tür karakterleri yazarken temel önemdedir. Fakat anormal davranışlar hakkında biraz bilgi edinmek normal karakterleri yazarken de faydalı olabilir. Hepimizin içinde böyle öğeler vardır. Normal karakterlerinize o özelliklerden biraz katmak çatışmayı ve ilgiyi arttırabilir.

Gelibolu ile *Phar Lapp*'in Avustralyalı yazarı David Williamson psikolojide uzmanlık yapmıştır. Karakterlerini klinik anormal kişilik modelleri çerçevesinde düşünmeyi faydalı bulmaktadır. Karakterlerini öyle kurmasına rağmen, yeniden yazım aşamasında genellikle bu modele döner, daha fazla drama ve ilgi yaratmak amacıyla karakterlerini normal akışın dışına çıkarır.

Klinik psikoloji, kişinin psikolojik işlevlerini sürdürmesini engelleyen çeşitli kişilik ya da mizaç tipleri saptamıştır. Williamson diagramı şöyle çizer:

DIŞADÖNÜK

Manik	Paranoid	Psikopat ya da sosyopat
-------	----------	----------------------------

Normal davranış çizgisi

Depresif	Şizofren	Endişeli nevroitik
----------	----------	--------------------

İÇEDÖNÜK

Kişilik tiplerinde olduğu gibi, anormal kişiliği olan karakter her zaman tamamen bir kategoride kalmaz. Manik-depresifler, paranoid-şizofrenler gibi iki kategori arasında gidip gelirler. Genel hatları çizerken ve normal karakterler yaratırken olduğu gibi, karakterler arasında güçlü dinamikler kurarken de bu kategorilerden yararlanabilirsiniz.

Manik tipler her şeyi yapabileceklerini sanırlar. Bir tür duygusal kendinden geçişle, çok iyimser görünürler. Son derece heyecanlı ve genellikle çok sosyal tipler olan manikler kolayca duygusal patlamalar sergileyebilirler. Uçarı ve aşırı konuşkan olabilirler. Dikkat süreleri kısadır, sıkıntı eşikleri aşırı düşüktür. Dahası, istedikleri şeylerin peşine düştükçe, pek aldırış etmeden başkalarının üstüne basabilirler.

Normal olup bazı manik özellikler gösteren karakterler, başarılı olma dürtüsüyle işkolik davranışlar sergileyebilirler. *Wall Street*'deki Gordon Gekko örneğindeki gibi gözlerini hırs bürümüş olabilir, ya da her şeyin yolunda gideceği

düşüncesiyle, *The Mosquito Coast*'daki Alie gibi tamamen yeni bir dünya inşa edebileceklerine inanırlar, ya da *Süpermen*'deki kötü adamlar gibi akıllarına estiği şekilde davranabileceklerini sanırlar.

Charlie Babbitt ara sıra bir parça manik olmaktadır. Ron Bass'e göre: "Charlie çok telaşlıdır. Çok savunmacı, çok kontrollüdür. Charlie'nin oturup canını sıkacak biri olduğunu düşünmüyorum."

Depresif tipler madalyonun öbür yüzüdür. Duygusal enerjilerini saklama eğilimindedirler. Karanlık düşüncelere, değersizlik ve aşağılık hislerine yatkındırlar. Bazıları evhamlı davranır, kusurlu olmadıklarında bile kendilerini suçlarlar. Normal sayılabilen, fakat bu özelliklerin bazılarını barındıran karakterlere Hamlet, *Cehennem Silahı*'ndaki Martin Riggs ve *Strange Snow* oyunundan (daha sonra *Jackknife* adıyla filmi çekilmiştir) David örnek gösterilebilir.

Şizofrenik karakterler birçok başarılı filmde görülmüştür. *Sana Gül Bahçesi Vadetmedim*, *David ve Lisa* ve televizyon filmi *Promise* ilk akla gelen örneklerdir. Şizofrenler çekingen, kendine dönük, aşırı hassas ve kolay sıkılan tiplerdir. Açık çatışmadan sakınarak egolarını korurlar. Kendilerini geri çeker, küser ve genellikle iletişim kurmakta zorlanırlar. *Bülbülü Öldürmek*'teki Arthur 'Boo' Radley sınırda bir şizofren, *Zoraki Turist*'deki Macon ise bazı şizofren özellikler gösteren, oğlunun ölümünden kaynaklanan kederi atlatamamış, normal bir kişilik sayılabilir.

Paranoid tipler insanların kendileriyle uğraşmak için dışarıda olduklarına inanır, dolayısıyla agresif davranmaya yatkın olurlar. Lider olmak, güç edinmek ve başkaları karşısın-

da prestijli hale gelmek isterler. Kararlı, inatçı, sabit fikirli, savunmacı, genellikle rekabetçi, kibirli, kendini beğenmiş ve övünge olurlar. Mantıksızca kıskançlıklara kapılır, çabuk gücenir ve başkalarının kendilerini sevmediklerine işaret saydıkları kişisel eleştirilere hassas olurlar. Charles Bronson ve Sylvester Stallone filmlerinde karakterlerin birçoğunda bu özelliklerin bazıları sergilenir.

Endişeli nevrotikler her şeyden kaygılanır ve korkarlar. Kişisel güvenliklerinden endişe eder, sera etkisinden, ozon tabakasından, asit yağmurlarından, tecavüzlerden ve hayatın genel gerçekliklerinden dehşete kapılırlar. Onlara göre felaket her yerdedir. Hayatlarını endişeden sakınarak geçirirler. Birçok sinemaseverin en gözde endişeli nevrotiği *Hannah ve Kız Kardeşleri*, *Annie Hall* ve *Zelig* filmlerindeki Woody Allen'dır.

Takıntılı-kompulsif karakter de bir nevrotiktir. Alex'in *Öldüren Cazibe*'deki Dan takıntısı ve her gün "People's Court" izlemek isteyen Raymond Babbitt zorlamaları, karaktere yön veren takıntılı davranışlara örnektir.

Biz sosyopatı (ki anti-sosyaldır) ya da psikopatı (ki akli bakımdan dengesizdir) birçok filmde olduğu kadar günlük gazetelerde de görürüz. Bunlar genellikle bir hikâyenin kötü adanları, 'müzmin suçlular', ahlâki değerleri olmadığından korkusuz, güvenilmez, başkalarına empati göstermeyen, kişisel kazançlarından ve kendilerini korumaktan başka derdi olmayan kişilerdir. Kimseyle uzlaşmayan bir sosyopat ya da psikopat, filmin baş kişinin iyi niyetli hareketlerini istismar etmekte de duraksamayacaktır.

Bu karakterler dönüşmezler. Senaryonuza psikopat ya da sosyopat tip sokmaya karar vererseniz, onların filmin sonunda normal, uyumlu kişiler haline gelemeyeceğini aklınızdan çıkarmayın.

White Heat, *Little Caesar* ve *Scarface* gibi Edward G. Robinson ve James Cagney filmlerinin hemen hepsinde sosyopat tipe odaklanılır. Sosyopat kişilik ayrıca *Baba*, *Helter Skelter* ve *Bonnie ve Clyde* filmlerinde görülür.

Drama ve çatışma bu karakterler arasındaki ilişkiden doğabilir. Paranoid tipleri birilerinin kovalaması gerekir, ayrıca manik saldırganlığı tehdit sayarlar. Manik tip depresif tipin enerjisizliğinden hayal kırıklığına kapılabilir. Psikopat tip endişeli nevrotiğin korkularına hiç anlayış göstermez.

Anormal bir karakter yazıyorsanız muhtemelen ek psikolojik araştırmalara gerek duyacaksınız. Bu konuda tıp dergileri ve psikoloji kitapları okumak, psikologlarla konuşmak, hatta belki de anormal kişilik bozukluğu gösteren insanlarla biraraya gelmek ya da onları gözlemek size yardımcı olabilir.

Bu malzemeler klinik nitelikte görünmekle birlikte, karakterlerinizi anormal eğilimler taşıyan kişiler olarak düşünmek çatışmayı ve karmaşıklığı arttırabilir. Bazı yazarlar karakterlerini çok sevimli, çok beğenilir, çok mantıklı yapmaya, böylece onları ilginç kılabilecek özelliklerini törpülemeye çalışırlar. Oysa o kategorileri değerlendirmek karakterlerinize canlılık katacaktır; bu yüzden hoş karakterlere bile biraz olsun delilik katmakta fayda vardır.

Barry Morrow şöyle diyor: “İster formel psikoloji öğrenimi görün, isterse onu yaşayarak ve insan davranışlarını

gözleyerek öğrenin, yazmak için yeterince derinlere inmelisiniz. İnsan davranışlarını kavramak için bu dünyada tuhaf insanlarla birarada yaşıyor olmanın bir şans olduğunu unutmayın.”

Romancı Dennis Lynds aynı fikirdedir: “Yazar olan kişi, şüphesiz karakterin psikolojisi ve sosyolojisiyle zaten ilgilieniyordur. Tıpkı bir ressamın renklere ilgi duyması gerektiği, aksi takdirde iyi bir ressam olamayacağı gibi, biz yazarlar da psikolojiye ilgi duyarız.”

James Dearden şunları ekler: “Biz karakteri yazarken sokağa çıkıp psikoloji öğrenemeyiz. İnsanların nasıl hareket ettiklerine dair herhalde bir duygunuz vardır, fakat psikolojiyi özgül yanlarıyla değil, genel hatlarıyla öğreniyorsunuzdur. Masanın başına psikoloji öğrenimi görmeye değil, bir karakter yaratmaya oturdunuz. O yüzden karakterler yaratmanızı sağlayacak kadar psikoloji bilgisine sahip olduğunuzu umarım. Hepimiz en temel düzeyde psikolojiye vakıfızdır. Kendimizin ya da başkalarının bazı hareketleri yapmalarının sebebi olarak süslü sıfatlara başvuramayabiliriz, ancak bir çocuğa acımasızca davranırsak o çocuğun büyüdüğünde acımasız biri olması ihtimalinin yüksek olduğunun da hepimiz farkındayızdır. Üstelik bunu kavramak için dahi olmanız gerekmez. İnsanın deneyimlerinin bir parçasıdır bu. Bence eninde sonunda gene insanın kendini tanıması noktasına gelinir. Kendinizi tanıyorsanız başkalarını da tanıyabilirsiniz. Kendinizi tanıyana kadar, başkalarını tanımanız pek mümkün olmaz.”

BİR ÖRNEKOLAY: SIRADAN İNSANLAR

Sıradan İnsanlar psikolojik bir roman olup, kardeşinin ölü-mü üzerine suçluluk duygusuyla ezilen bir oğlan hakkın-dadır. Kimlik, dönüşüm ve değişimle ilgili bir romandır. Al-vin Sargent tarafından kaleme alınmış olan film versiyonu birçok dalda Oscar ödülüne layık görülmüştür. Bu kitabın amacı bakımından şimdi -okurlar tabii ki psikolojik bilgile-rin beyazperdeye nasıl yansıtıldığını anlamak açısından fil-mi seyretmek isteseler de- bu romana eğileceğiz.

Romancı Judith Guest psikolojiye, bir karakterin özüne ulaşmak için kendi içine dönerek, yaşadığı deneyimleri kav-rama açısından bakar.

“Üniversitede sadece bir psikoloji dersi almış olmama rağmen, psikolojiyle ilgili yazıları topluyor ve çok kitap okuyorum. Jung’un eserlerini fazla okumadıysam da Jung teorisinin kendimi en yakın bulduğum teori olduğuna ka-naat getirdim.

“Psikolojiyi kavramak için yaptığım şeylerin çoğu bi-linçdışı araştırmalar. Bulabildiğim her yönde her türlü bil-giyi emen bir süngere benzetiyorum kendimi, yine de yap-tığım şeyin bu olduğunun her zaman farkında değilim. Fa-kat beni ilgilendiren bir konu olduğu için kulaklarım, göz-lerim, her şeyim her zaman bu konuya açık.”

Judith’in karakterlerinin psikolojisiyle ilgili çalışmaları arasında, onların davranışları, birbirleriyle ilişkileri ve dönü-şüm sağlama potansiyelleri de yer alıyordu. Karakterlerini genel hatlarıyla çizerken, insanların belirli hareketleri yap-ma sebeplerine dair sezgisel yaklaşımına dayanmaktaydı.

Judith'in, karakterlerinden bahsederken, onların iç işleyişlerini anlattığına dikkat edin. Karakterlerinin nasıl düşündükleri, dünyaya nasıl baktıkları, iç ve dış gerçeklikleri arasındaki ilişkileri nasıl yorumladıkları konusunda dışsal davranışlara fazla ilgi göstermez.

“Karakterlerimin çoğunda içgüdüsel sezgilerimle yol alıyordum. Burger'ı geliştirdiğimde Conrad'a [intihar etmek isteyen oğul] göre en iyisi olacak bir psikiyatrist yaratmak istedim. Bu nasıl bir adam olmalıydı? Çocuk kadar kurnaz ve esprili biri olmalıydı, çünkü Conrad'ın dünyayla baş etme tarzı böyleydi. Dünyayla başa çıkmakta aynı mizah yolunu kullanan, fakat hastasından daha yapıcı olmasını bilen bir adam yaratmak istedim. Hayata kaygısızca bakan biri olsun istedim. Yoksa hayatın gerçekliklerini yok sayıp, hayatta olup bitenlere dair duygularına aldırış etmeyen biri değil.

“Beth [anne] tanıdığım birçok insana benziyor. Onda umutsuzca incinmiş, derdiyle başa çıkmanın tek yolunun varoluşunun gerçekliklerini yadsımak ve gerçeklikten gidecek uzaklaşmak olduğu bir karakter yaratmaya çalıştım. Kendi duygularından, onlarla başa çıkmaktan korkuyordu. Sanırım öyle bir durumla karşılaşırса tamamen dağılmaktan da korkuyordu. Bu Beth'in ayakta kalma yoluydu ve bu bakımdan dünyadaki çoğu insandan farklı bir yerde değildi.”

Judith Guest'in karakterlerinin iç işleyişinin bir kısmı yazma sürecinde öğrenilen şeylerdi. Sözelimi, yazarın Beth'e karşı tutumu onu gözlemledikçe değişmişti: “Sanırım Beth'i yazmaya ilk başladığımda ondan nefret ediyordum. Conrad'ın başına gelenler için onu suçlamıştım. Fakat yazdıkça durum bana daha karmaşık görünmeye başladı ve onu daha

az suçlamaya eğilim duydum. O, olduğu gibiydi. Conrad da olduğu gibiydi ve farklı olmayı öğreniyordu, Beth ise bunu yapmıyordu. Olaylara daha yukarıdan bakamıyordu.”

Bir romancının gözünde, karakter psikolojisini yansıtmak karakterin kafasının içindekilere ulaşma -okurun karakterin neler hissedip düşündüğünü bilmesini sağlama- ihtimaline açık kapı bırakır. Calvin (baba) ve Conrad karakterlerinde Judith bu yolu tercih etmişti. Beth’de ise bilinçli olarak o yoldan gitmemeyi.

“Conrad ya da Calvin karakterlerini anlamamanın zor olacağı kanısında değildim. O yüzden ikisinin de kafalarının içindekilere ulaşmayı tercih ettim, Beth içinse çok zor olacağını düşündüğümünden bunu yapmadım. Gerçeği şuydu: Beth karakterini anlamamıştım. Öyle insanlar olduğunu, niçin o şekilde davrandıklarını biliyordum, ancak kafasının içine girip portresini çıkarmaya çalışmak bana çok zor geliyordu.”

Judith ilişkiyi anlamaya ve bir insanın diğeri açısından potansiyelini dönüştürmeye gerek duyuyordu. Judith’e kendisince Beth’in dönüşmeye yatkın görünüp görünmediğini sordum. “Kesinlikle yatkın. Bence çok şey zamanlamaya bağlı. Ailede yaşananlar, iki kişinin hazır olup, birinin hazır olmamasıyla ilgiliydi. Olay yaşanınca bir seçme şansınız vardır. Orada kalıp hazır olmak, ya da çekip gitmek; Beth gitmeyi tercih etti.

“Calvin daha az savunmacı bir yapıya sahip olduğundan dönüşebilirdi. Conrad’ın intihar etmeye çalışması savunmasını yerle bir etmişti gerçi ve artık asıl çabası bunun bir daha yaşanmaması, bir daha olmasın diye elinden gelen her gayreti sarf etmesiydi. Calvin, Conrad’ın intihar teşebbüsü-

nün başka insanlarla duygularını paylaşamamasından kaynaklandığının, çocuğun yanına oturup onunla günlük hayatı hakkında sohbet etse böyle bir şeyi bir daha denemeyeceğinin farkına varmıştı.

“Ben Conrad’la annesini gerçekten, babasıyla olduğundan daha benzer görüyorum. Bence onları ayıran şey bu. İkisi de hayattan korkuyorlardı ve hayatla aralarına mesafe koymuşlardı. İkisi de gerçek mükemmeliyetçiydiler. O yüzden hayatlarındaki başarısızlık (Conrad’ın babası olan Buck boğulmuş ve kaybolmuştu) teker teker taşıyabileceklerinden daha ağırdı. Mükemmeliyetçiler de suçluluk duyarlar ve Conrad kendi kusuru olmadığına bile suçluluk duyuyordu. Kendisinin suçlu olduğu yolunda daha fazla kanıt bulunduğunda Beth’in bununla başa çıkmasını engelliyordu. Beth’in ondan nefret ettiğini ve kazadan dolayı onu suçladığını sanmıyorum. Bence bu kederle ikisi de baş edemezlerdi; duygularını gömdüler ve daha sonra her yerden fışkırdı. Conrad hayatında yıkıcı davranışlardan kurtulmaya kalktığında onlara artık annesinde gördüğünde bile tahammül edemiyordu.

“Sanırım Conrad’ın olaylarla başa çıkma tarzı her zaman işi şakaya boğup umursamamak yönündeydi. Stillman’dan gördüğü düşmanlıkla yüzleşmek yerine, hiçbir şeyi çözmeden geri çekilmeyi seçmişti. Bence nihayet onunla büyük kapışmaya girdiğinde akıl sağlığının ölçüsünü gösterecekti bu. Stillman’a karşı, çok doğrudan bir tepkiye girişti.”

Sıradan İnsanlar’daki hareket, Conrad ve Calvin adına hem akıl sağlığı ve dönüşüme yönelik, hem de hayatta anlam ara-

mayı gözeten bir harekettir. “İnsanların hayatlarında anlamı yadsıyan şeyler vardır,” diyor Judith Guest. “Bir şeyin anlamını ortaya koymaya çalışırken delirebilirsiniz. Conrad son sahnede Burger’a, ‘Anlamıyor musun, birisinin kusuru olmalı, yoksa ne manası var?’ dediğinde Burger, ‘Bir anlamı yoktu, sadece oldu. İnsanların anlam peşinde oldukları doğru, ancak anlam arayışı korkunç bir trajedi söz konusuysa öylece havada kalıveriyor,’ diye cevap veriyor.

“Gerek Calvin gerekse Conrad güçlü kimlikler oluşturmuşlardı. Kitabın sonunda kesinlikle artık daha geniş, daha derinlikli, daha ilişkiye dönük, daha duygusal insanlardı – daha fazla özen gösteriyorlar ve bence daha dürüst davranmaya çalışıyorlardı. Gerçekten kendi özleriyle temasa geçmeye koyuldular – yargıcı kesilmeyi bıraktılar. Tüm bunlardan iyi bir şey çıktı!”

UYGULAMA

Karakterinizin iç işleyişini bilmek, daha güçlü ve daha anlaşılabilir bir karakter yaratmanıza katkıda bulunabilir. Başlangıçta kendinize şunları sorun:

- Karakterimin geçmişindeki hangi travmatik olaylar şimdiki davranışları etkileyebilir? Geçmişten gelip, şimdiki zamanda dönüşüm sağlayabilecek iyi etkiler var mıdır?
- Karakterimi hangi bilinçdışı güçler yönlendiriyor? Bu güçler karakterimin yönelimleri, eylemleri ve hedeflerini nasıl etkiliyor?

- Baş rol ile yardımcı karakterlerim için hangi karakter tiplerini geliştirdim? Bu karakter ilişkilerinden zıtlıklara ve çatışmalara varıyor muyum?
- Karakterlerimi çok hoş, çok yavan, çok normal çizmiş olabilir miyim? Onların biraz anormal yanları var mı? Anormallikleri başka karakterlerle çatışmalara yol açıyor mu?

ÖZET

İnsanlar her zaman sistemlerden daha fazlasıdır. Buna rağmen, psikolojilerinin yön verdiği belirli tutarlı davranış ve tutum kalıpları söz konusudur. İnsanların hem temel arzularıyla aynı, hayata tepki gösterişleriyle farklı kişilikler olduklarını anlamak, gerek zengin dışsal hayatı gerek zengin içsel hayatı bulunan, boyutlu karakterler yaratmakta kilit önem taşıyabilir.

5 KARAKTER İLİŞKİLERİ YARATMAK



Karakterler nadiren tek başlarına var olurlar – hep başkalarıyla ilişkileri içinde vardır. Nadir görülen tek karakterli hikâyelerin (örneğin, Samuel Beckett’in *Krapp’ın Son Bandı* ya da Steven Spielberg’in *Düello’su*) dışında çoğu hikâye insanlar arasındaki ilişkiler hakkındadır. Birçok film ve televizyon dizisi açısından karakterler arasındaki dinamik, tek tek karakterlerin nitelikleri kadar önem taşıyor olabilir.

Romancı Leonard Tourney yirminci yüzyılda nasıl bir odak kayması yaşandığını vurgular: “Kurmaca romanlar ve filmlerde çiftler giderek daha fazla önem kazandılar. Partnerlerle (ister polis partnerler olsun, isterse evli eşler) beraber geçen sayısız hikâye vardır. Bu öge hikâyeye bir nevi

kimya katar, yeni bir kiři, yeni bir kimlik, yeni bir řey yaratır. İki insanı ya da nesneyi biraraya getirdiđinizde yeni bir řey elde edersiniz. Çiftler olarak insanlar bireylerden farklıdır. Bilinçli bir řey deđildir bu, fakat çiftler birlikte olduklarında daha farklı davranmaya eđilim gösterirler.”

En başarılı filmlerle televizyon dizilerinin bazıları bir deđil, iki yıldızı öne çıkarmışlardır. İliřkiye dayalı televizyon dizilerinden bir liste yapsak ilk akla gelenler “Cheers”, “Kate and Allie”, “Moonlighting”, “Mork and Mindy”, “Starsky and Hutch”, “Cagney and Lacey” ve “Remington Steele” olur. Birçok başarılı filmde de karakter ilişkileri vurgulanır. *Afrika Kraliçesi*, *Sonsuz Ölüm*, *Adem’in Kaburgası*, *48 Saat*, *Cehennem Silahı* ve *Yağmur Adam* gibi filmleri düşünün.

İliřkiye dayalı hikâyeler, karakterler arasındaki kimyayı öne çıkarırlar. Tek tek karakterler, ilişkide en fazla ‘cızırtı’ çıkaracak özelliklerin seçilmesiyle yaratılır. Çođu cızırtı da aşağıdaki öğelerin bileřiminden gelir:

- 1) Karakterlerin kendilerini biraraya getirip, birarada tutan ortak yönleri vardır. Karakterler arasındaki cazibe buradan kaynaklanır.
- 2) Karakterler arasında, onları birbirlerinden ayırmakla tehdit eden ve bir senaryoda dramının -ve bazen komedinin- büyük kısmını oluşturan bir çatışma söz konusudur.
- 3) Karakterler birbirlerinininkine karřıt niteliklere sahiptirler; birbirlerinin zıddıdırlar. Bu da yeni çatışmalara yol açıp, karakterleri karřıtlık yoluyla kuvvetlendirir.
- 4) Karakterler birbirlerini -iyi ya da kötü yönde- deđiřtirme potansiyeline sahiptirler.

ÇEKİM İLE ÇATIŞMA DENGESİNİ NASIL KURARSINIZ?

Çatışma, neredeyse bütün kurmaca yazının temel bir ögesidir. Çoğu metin, hikâyeye gerilim, ilgi ve dram katmak için çatışmaya dayanır. Fakat birçok hikâyeye de aşk hikâyesidir – insanlar arasındaki çekimi gösterirler. Filmlerde ve romanlarda çatışma ile çekim (*attraction*) arasındaki dengeyi kurmak görece kolaydır. Çatışma hikâyenin başında var olur, fakat sonra, genellikle mutlu sona varan yolda çatışmanın çözüldüğünü görürüz.

Gelgelelim, televizyon dizilerinde özel bir sorunla karşılaşılır. Bir dizi, ilişkinin çözülmesini engelleyecek şekilde beş-on yıl süreyle devam edebilir. Çekim çatışmaya baskın çıkar ve karakterler çok erken biraraya gelirse cızırtılar ortadan kalkabilir. Çok fazla çatışma ve çok az çekim olursa da karakterler hoşlanılabılır olmaktan çıkar ve izleyiciler başka kanala geçerler. Bilhassa dizinin kuvvetinin karakterlerin karşılıklı ilgisine bağlı olduğu bir zamanda karakterleri ayırmak doğal olmadığı için durum daha da karmaşık hale gelir. Dengeyi tutturmak yapımcılar ve yazarlar adına ciddi bir meydan okumaya dönüşür.

James Burrows (“Cheers”in ortak yaratıcısı) dizinin başında bu açmaza nasıl çözüm getirdiklerini anlatıyor: “Bizim programımız, sürdükçe evrim geçiren bir programdır. Eleştirmenler Diane ve Sam’in evrimi konusunda üstünkörü yorumlar yapmadılar. Sam ile Diane takılma aşamasında kalırlarsa Sam karakterinin gücünü kaybedeceğini düşün-

dük. Diane ile Sam'i o kadar uzun süre ayrı tutamazsınız. Açıkçası, Sam kadınların hoşlandığı bir adamsa, Diane'yle eninde sonunda bir noktaya gelmesi gerekecektir, aksi takdirde çok başarılı bir kadın avcısı sayılamaz. Biz karakterlerin bu şekilde biraraya gelmelerini sevdik ve oradan yeni bir tanıma ulaştık; arkasından onları tekrar ayırmak da hoşumuza gitti.”

“Who’s the Boss?”, “Moonlighting” ve “Cheers” gibi programlarda karakterler arasındaki çekim (hatta dostluk) gerçektir. Birbirlerini birçok düzeyde gerçekten sevdikleri açıktır. “Who’s the Boss?”un yaratıcıları Marty Cohan ile Blake Hunter ortak bir röportajda, Angela ile Tony arasındaki ortaklıkların bazılarını şöyle anlatırlar:

“Hem Tony hem de Angela, hayata bakışları itibariyle tutucu kişilerdir. Ailenin ve evin bilincinde, çok sıradan insanlardır. Dışarıya, şehre gitmek yerine evde oturup televizyon seyreder, patlamış mısır yerler. Birbirlerine her zaman destek olurlar.”

“Moonlighting”de Maddie ile David’in konuşmaları (ve birbirlerine dair fantezileri) genellikle doğrudan dile getiremedikleri hislerini açığa vurur. Carl Sautter ile Debra Frank’ın “It’s Wonderful Job” senaryolarından alınan bir sahnede Maddie bir hayalettir; iki yıl önce ajansını kapatmış olsaydı neler yaşanabileceğini görmektedir. Albert ise bu deneyimde onun koruyucu meleğidir. David, Cheryl Tiegs’le evlenmeye hazırdır, fakat yine de Maddie’yi aklından çıkaramaz. David onu duyamamasına ya da görememesine rağmen, düşüncelerine karşılık verir.

DAVID

Düşünüyordum da... Maddie Hayes... Bir süredir duymadığım bir isimdi. Beni bir kere tokatlamıştı. Hatta büyük bir tokatçıydı... Bir şey vardı onda... klas, kuvvet. Ona hakikaten hayrandım.

MADDIE

Hayran mıydın?

DAVID

Bir yumuşaklığı, sıcaklığı vardı. Sadece bir his. Gerçekten özel bir kızdı.

MADDIE

Ah, David. Ne demek –dı?

DAVID

Belki, birlikte daha harika vakit geçirebilirdik.

MADDIE

Ama birlikte harikaydık zaten... bütün olanları hatırlamıyor musun? Disjokey, piyanist, benim o aptal portrem. Peşimden Buenos Aires'e gelmiştin... Ben de senin peşinden New York'a geldim. Bunu nasıl unutabilirsin? Bir keresinde beni bir garajda öpmüştün bile.

ALBERT

Hayır, öpmedi, Maddie.

MADDIE

Ne?

ALBERT

Öyle bir şey olmadı.

MADDIE

Hı?

ALBERT

Sen ajansı kapattığında hepsi bitti bunların. O iki yıl, yok yani.

DAVID

Ah, bu delilik. Burada Cherly'yi hiç tanımadığım bir kadınla karşılaşıyorum.

Başka bir durumda bu çekim programın odağına oturacaktır; burada karakterlerin birbirlerine âşık olup evlendikleri ve çocuk yaptıkları, 1950'lere özgü bir aşk hikâyesi görebilirsiniz. Fakat karakterleri inandırıcı bir şekilde ayırtmak için engeller çıkarılır. Genellikle bu engellerin kaynağı, çalışma ilişkisi misali bir durumdur. İlişki ister ("Moonlighting"deki gibi) çalışma ilişkisi isterse ("Cheers"de ya da "Who's the Boss?"daki gibi) patron-çalışan ilişkisi olsun, en azından bir karakter iş ile eğlenceyi karıştırmaktan doğabilecek sorunları kabul ettiği zaman bu engel etkili olacaktır.

Engeli belirlemek zor olabilir. Engel, aşkın ve sevginin üstesinden gelebileceği kadar zayıf, en azından bir karakterin pes etmemenin değerini kavradığı ölçüde zorlu olmalıdır. "Who's the Boss?"da iki karakter aynı değerlere sahiptir. Dolayısıyla birbirlerine cazip görünebilirler, fakat çocuklarla aynı evde yaşadıklarında beraber kalamazlar. "Cheers"de Diane (ve daha sonra Rebecca) Sam'in âşıkane hamlelerine teslim olmamakta iki kat kararlıdır.

Adları verilen dizilerde engel her zaman değiştirilir. Genellikle heyecan o sınırlarla oynayarak yaratılır, fakat sınırlarla çok fazla oynamak da izleyicilerin karakterin belirsizliğini sorgulamasına yol açabilir. Öte yandan, hiç engel ol-

madığında izleyiciler birbirlerine yakın iki insanın niçin birbirlerine ilgi duymadıklarını sorgulamaya başlayabilirler.

Hem “Moonlighting” hem “Cheers” sonunda bu çizgiyi geçmişlerdi. David ile Maddie, Diane ile Sam sonunda birlikte yatmaya başladılar.

“Who’s the Boss?” 1985’te üçüncü yılında sınırlarla oynamış ve dengeyi yeniden belirlemişti:

ANGELA

İkimiz de yetişkin olduğumuza göre hiçbir şey olmayacak, çünkü...

TONY

Çünkü şimdiki haliyle aramızda her şey yolunda gidiyor.

ANGELA

Haklısın. Gerçi böyle olmasaydık da aramız iyi olurdu.

TONY

Harika olurdu, Angela.

ANGELA

Evet, öyle olurdu.

TONY

Ama aynı olmazdı. Şu anda sahip olduklarımızı kaybetme riskini göze almak istemiyorum.

ANGELA

Ben de öyle.

Durum karakterleri ayrı tutmaya yaramasına rağmen, tek tek karakter özellikleri de buna katkıda bulunmaktadır. Angela’nın sahiplenme duygusu Tony’yle ne kadar ileri gidecekleri konusunda birtakım sorunlar çıkarır. Diane’nin en-

telektüelliği ve snobluğu kendisine Sam'in çizgilerinin üstünde kaldığı fikri doğurur. Maddie'nin birlik olma korkusu onu David'e yakınlaşmaktan alıkoyar.

KARAKTER İLİŞKİLERİNDE KARŞITLIK

Karşıtlık, karakter ikilisini -diğer özelliklerden daha fazla- etkiler. Zıtlar birbirlerini gerçekten çekerler ve iki karakteri karşıt bir şekilde oluşturmak suretiyle en güçlü karakter dinamiğine ulaşılabilir. *Cehennem Silahı*, *48 Saat*, *Garip Bir Çift*, *Ölüm Atışı*, *Biri Beni Dinliyor* – ister romans olsun ister partnerlik ya da dostluk, ilk akla gelen bu ilişkiye dayalı hikâyeler birbirine karşıt karakterler içerecektir.

Karşıtlık, davranışları ve tutumları yansıtabilir. George Gallo'nun *Geceyarısı Avı* filminde Jack ile Jonathan'ın davranışları ve hayata yaklaşımları birbirine taban tabana zıt görünmektedir. Özelliklerinin birbirine karşıt oluşu iş seçimlerini, eşleriyle ilişkilerini ve ahlâki tercihlerini, hatta yemek yeme alışkanlıklarını bile kapsar.

JONATHAN

Damar sertleşmesini duydu mu? İstersen sana tam bir dengeli diyet programı çıkarabilirim. Niçin öyle yiyorsun?

JACK

Niçin mi? Damak tadıma göre yiyorum!

JONATHAN

Ama sana iyi gelmez.

JACK

Farkındayım.

JONATHAN

Niçin sana iyi gelmediğini bildiğin bir şeyi yapıyorsun?

JACK

Kafa yormak istemediğimden.

JONATHAN

Ama bu hayatını inkâr etmek.

JACK

Farkındayım.

JONATHAN

Demek davranışının farkındasın, ama yine de sana iyi gelmeyen şeyleri yapmaya devam ediyorsun. Budalaca görünüyor, sen de öyle düşünüyor musun Jack?

JACK

Jimmy Serrano'dan 15 milyon dolar yürütmek de budalaca görünüyor ama...

JONATHAN

Hiç yakalanacağımı düşünmedim.

JACK

Şimdi hayatı inkâr ediyorsun.

JONATHAN

Farkındayım.

Bazen etnik köken, ekonomik sınıf ve sorunlara yaklaşma yöntemleri birbirine zıt olur. Marty Cohan ile Blake Hunter bu dinamiği şöyle açıklarlar: “‘Who’s the Boss?’da birbirine ters roller var – mavi yakalı ile beyaz yakalı, çalışan kadın ile oda hizmetçisi erkek, ayrıca New York ile Connecticut’un, beyaz Amerikalı ile İtalyanın zıtlıkları. Tony çok dürüst, açık, hatta zaman zaman dobradır. Aksi olabi-

leceği gibi, bazen öfke patlamaları sergileyebilir. “Sakinliğimizi bozmayalım,” diyen Angela’ya kıyasla biraz daha çabuk parlayabilecek yapıdadır. Angela olayların üstünü kapamaya, sorunları bastırmaya ve bazı alanlarda telaşlı davranmaya yatkın iken, Tony kestirmeden gidip konunun özüne varmaya alışkındır. Kontrollü iş kadını olarak Angela, sakinliğini korumaya, müşterisiyle ya da amiriyle bozuşmaya gayret gösterirken, Tony aynı şekilde davranmaz, kendini Angela gibi kontrol etmez. İkisi de aileye ve eve bağlıdırlar, fakat Angela, kendisinin de kabul ettiği gibi, mutfakta pek iyi değildir ve anneliği sürdürmede zorlanmaktadır. Tony doğrudan, akıllıca hareket eder, çocuklarla rahattır. Angela çocuklar karşısında daha tutucu, gergin, müsama-hakârdır. İşinde daha yükseğe çıkmayı hedeflerken, Tony kızı adına iddialıdır. Dolayısıyla iddialarda, hedeflerde ve çocuklara karşı tutumlarda bir karşıtlık söz konusudur.

Bazen bu karşıtlık psikolojik temelde gözlenir. “Moonlighting”de Maddie ile David arasındaki karşıtlık, dış özelliklerin yanı sıra iç korkulara bağlanabilir. Yüzeyde ise kesinlikle çok farklıdırlar.

Carl Sautter: “Maddie buz gibi, David sıcak. Maddie duygularından kopuk bir balon iken, David’in duyguları çok ham ve yüzeyde kalıyor. Daha ziyade âna göre yaşıyor. En çok korktukları şey, birine âşık olmak – ve bunun belli olması. Fakat bununla farklı yollarla başa çıkıyorlar. Maddie kendini dıştan soğuk görünmekle koruyor. David ise gevezeliğiyle. Böylece karşımıza, alttan müthiş bir bağa sahip görünen iki karakter çıkıyor; siz de ilişkilerinde gedik açmaya çalışıyorsunuz.

“Karşıtlıklarının bazıları beklenmedik. Tanrı hakkında tartışmaya girdikleri bir bölüme yer verdik. Karakterleri dikkate alındığında açık tercihleri, Maddie’nin Tanrı inancında aşırı ciddi ve kuralcı davranacağı, David’in ise bu konuyu pek umursamayacağı yönündeydi. Programın yaratıcısı olan Glenn Caron, ‘Hayır, onları beklentilerin tam zıttı yönde tutumlara sevk edelim bakalım,’ demişti. David çok dindar ve Tanrı’ya inanan birine dönüşürken, Maddie çok şüpheci biri olarak çizildi. Daha iyi bir çözüme benziyordu bu – ne de olsa izleyicinin beklentileri doğrultusunda değildi.

“Farklılıkları bir müşteriye verdikleri tepkilerinde görebilirdiniz. Debra Frank’le yazdığımız bir epizodda, bu kadın içeri girip bir cin olduğunu söyler. David hemen inanmak ister ve kadının deli olduğunu düşünür. Hayata karşı tutumları farklıdır. Bu epizodda Maddie, David’e, ‘Ruhunda hiç şiir yok. Kafasız ve cahilsin,’ der. David’in cevabı ise şöyle olur: ‘Sendeki şiir, sanat sergileri yapay ve işin görünür yanı. Romans ve şiir duygun yapay duygular. Sen Tinker Bell’i alkışlamayacak türde birisin.’”

Burada karşıtlık, onları yönlendiren psikolojiye uzanır. Karakterleri izleyicinin gözünde anlaşılır duruma getiren, altta yatan eğilimlerini -belki incinmişliklerini, müşfikliklerini- gösteren onların duygusal hayatları, korkuları ve zayıflıklarıdır.

Kısa bir ticari reklamda bile karakterler genellikle karşıtlıkla yaratılır. Bazen bu karşıtlıklar fiziksel özellikler ve işlevle ilintilidir. Hal Riney’in yarattığı Bartles & Jaymes şarap soğutucusu reklamlarında çiftlik işleten Ed ile Frank’i görürüz. Onlar karşıtlıkla tanımlanmışlardır. Frank çenesi düşük biriyken, Ed sessiz yol arkadaşıdır. Ed, ekibin gerçek

beyni olarak bilinir; Frank'den daha akıllı ve daha deney-seldir (Ed *bayağılık* sözcüğünü kullanırken, Frank bunu anlamadığını kabullenir). Bir reklamda: “Şarap soğutucularında hangi yiyeceklerin duracağına konuşulduğu bir bilimsel programa katılmıştır. Şimdiye değin Ed sadece iki yiyecek bulmuştur. Şalgama benzer bir sebze olan kıvırcık lahana ile şeker mısırı.”* Onlar fiziksel bakımdan bile farklı görünümlere sahiptirler. Ed uzun boylu ve incedir, Frank ise askıları ve gözlükleriyle şişman birisi.

Reklam endüstrisinin Oscar'ı sayılan Clio Ödülü'ne layık görülen bu reklamlar sayesinde Bartles & Jaymes, şarap soğutucuları alanında en yüksek satış rakamlarına ulaşmış, Frank ile Ed de ülkenin en çok tanınan ürün seslendiricileri olmuşlardır.

ÇATIŞMAYI NEREDE GÖRÜRSÜNÜZ?

Çatışma, karakterler arasındaki karşıtlıklardan doğar. Bir-birine taban tabana zıt olan tutumlar ve değerlerden, farklı hedefler, farklı yönelimler ve arkaplanlar, farklı istekler ve iddialardan doğabilir.

Bazen çatışmalar psikolojik niteliktedir. Her karakteri kızdıran özellikler, ‘bastırılan’ yanlarından (hatta, gölge kısımlarından) gelenlerdir. Karakterleri hem çeken hem iten karşıt özelliklerdir bunlar.

Bazen çatışma, açıklık olmamasından kaynaklanır. Yanlış anlamalar çatışmaya yol açar. “Cheers”de Sam ile Diane’nin ilk öpüşmeleri bile çatışmayla doludur.

*) Art Kleiner, “Master of Sentimental Sell”, *The New York Times Sunday Magazine*, 14 Aralık 1986.

SAM

Sen ne istiyorsun, Diane?

DIANE

Senin istediğini bana söylemeni istiyorum.

SAM

İstediyimi sana söyleyeyim... Ne istediğini bilmek istiyorum.

DIANE

Anlamıyorsun, bu hepimizin sorunu. Hiçbirimiz ortaya çıkıp kendimizi açıkça ifade edemeyiz.

SAM

Haklısın. Öyleyse biz söyleyelim.

DIANE

Tamam. Önce sen.

SAM

Niçin önce ben?

DIANE

Gene başladık.

SAM

Diane, bana tek bir şeyi açıkla... Sen niçin Derek'le değilsin?

DIANE

Çünkü senden daha çok hoşlanıyorum.

SAM

Gerçekten mi? Ben de senden Derek'ten daha fazla hoşlanıyorum.

DIANE

Sam...

SAM

Kardeşim için duyduğum kıskançlık, son beş dakikada hissettiklerimin yanında hiç kalır.

DIANE

Ah, Sam. Harika olabilecek bir şeye başlıyoruz galiba, hı?

SAM

Evet, evet. Öyle. Galiba öpüşmemiz lazım... hı?

Sam ve Diane'de hiçbir şey doğrudan yürümediğinden, öpüşme de yedi sayfalık tartışmayla gerçekleşir.

KARAKTERLER BİRBİRLERİNİ NASIL DEĞİŞTİRİRLER?

Bir idarecinin ya da yapımcının, “Karakter değişip geliyor mu?” diye sorduğunu işitmek alışılmadık bir durum değildir. En güçlü hikâyelerden bazıları, bir karakterin başka bir karakteri etkileyebileceğini gösterir.

Carl Sautter şöyle der: “Buz gibi bir kadın olan Maddie, David’in etkisiyle ânlık davranış göstermeye başlar. David ona sıcak olmayı öğretirken, Maddie de disiplini öğretir. Maddie sayesinde David daha az kaba, daha yetişkin davranışlara girer, o da Maddie’yi esprili yaşamaya alıştırır.”

“Who’s the Boss?”ta Angela, Tony’nin etkisinin sonucunda kibinden kurtulurken, Tony ise Angela’nın desteği sayesinde daha fazla özgüven kazanmıştır. Programın yaratıcılarına göre: “Tony bu yılın başında üniversiteye gitti. Angela’yla tanışmasaydı hiç böyle bir şey yapmazdı. Bence Angela da biraz gevşedi, sivri yanlarını törpülemeyi, daha sıcakkanlı olmayı öğrendi.”

Bir televizyon dizisinde karakterler tamamen dönüşürse, dizinin dinamiği ortadan kalkar. Sonuçta değişiklikler asgari düzeydedir. Filmlerde ya da romanlarda çatışmalar hikâyenin sonunda çözülüp dönüşümler gerçekleştirilebilir.

Yağmur Adam birbirlerini değiştiren iki karakter hakkın-
da bir hikâyedir. Raymond duygusal bakımdan çok sınırlı
kaldığından, karakterlerin yaratılmasındaki zorluk böyle bir
hikâyede dönüşümün ölçüsünün tutturulmasındaydı. Film
bizim bu bölümde değindiğimiz öğelerin hepsine (çekim,
çatışma ve dönüşüm) yer verir. Barry Morrow şöyle der: “Se-
çeneklerden biri onları kardeş yapmaktı. Kardeşlik bağı on-
ları tutardı. İkisinin de Raymond’un durumuyla ilişkili ol-
maları aralarındaki bağı sağlıyordu. Onun dışında akla geti-
rebileceğiniz her yol onları birbirinden iterdi. Yaş, boy, ze-
kâ, yürüme ve konuşma biçimleri, varlıklarının her yönü on-
ları karşıt yönlerle sürüklüyordu. Bence çekim ve itme, sü-
regiden iki dinamiktir ve karşıtlık bunu yaratmanın doğal so-
nucudur. Dönüşüm, Charlie’nin sivriliklerinin törpülenme-
siyle başlamasıyla gerçekleşir... Arabada altı gün kalmıştı, iki
gün kadar da kullanamadan; o iki gün onu insan yaptı.

“Filmin ekseninde tuhaf bir şey gözlenir. Raymond kendi
taklit edilemez tarzıyla Charlie’nin -bazen dil kadar basit bir
araçla- çirkin tarafını törpülemeye başlar. Filmin başında
Charlie durmadan küfretmektedir. Fakat özenli davranmaya
zorlandıkça ve yaşadığı sürprizlerle medenileşmeye koyulur.
Kaba taraflarından kurtulup daha hassas birine dönüşür.”

EGZERSİZ: Arkadaşlarınız, sevdikleriniz, eşleriniz, akra-
balarınızla ilişkilerinizi düşünün. İlişkileriniz hangi açılardan
bu çekim, çatışma, karşıtlık ve dönüşüm ölçütlerine uymak-
tadır? İkiniz arasındaki dinamiğin bir hikâyenin yaratılması-
na temel oluşturabilecek kuvvette olduğu birisiyle ilişkiniz
var mı?

BU ÖĞELERİ KULLANARAK KARAKTERLER YARATMAK

Bu öğeleri (çekim, çatışma, karşıtlık ve dönüşüm) aşk ilişkilerinize, dostluklarınıza, partnerliklerinize ve her tür karakter ilişkilerinize uygulayabilirsiniz.

“Cagney and Lacey”de karakterler arasındaki birçok karşıtlık diziye canlılık katmıştı. Bazı karşıtlıklar karakterlerin genel hatlarından geliyordu:

Chris Cagney

Mary Beth Lacey

Yalnız, çocuksuz.

Evli, çocuklu.

Hayatı arkadaşları etrafında dönüyor.

Hayatı ailesi etrafında dönüyor.

Mesleğine odaklanmış.

Ailesine/kişisel hayatına odaklanmış.

Bu karşıtlıkların bazıları aynı konuya karşı tutumlarının farklı olmasından kaynaklanmaktadır:

Hukuk ve düzenden yana.

Daha fazla hümanist – bireysel haklardan yana.

Kürtaj yanlısı, fakat kendi adına kürtaj yaptırmaya inanmıyor.

Kürtaj yanlısı – bir defa kürtaj olmuş; kadınların seçme haklarını kuvvetle savunuyor.

Sansüre karşı; pornografiye itirazı yok.

Pornografinin mesajına karşı; kadınları küçük düşüren sürekli görüntü bombardımanından hoşlanmıyor.

Grevlere karşı.

Karşıtlıkların bazıları, mizaçları ve duygularındaki farklılıklarından kaynaklanmaktadır:

Mahrem ilişkiler kurmakta zorlanıyor ve tek başına yaşamayı tercih ediyor.

Kocasıyla sıcak, candan bir ilişkisi var.

Çabuk parlıyor.

Sabırlı.

İşkolik ve çok fazla içiyor.

Dengeli bir hayat sürüyor.

Verdiğimiz bu çatışma ve karşıtlık örneklerinden, karakterlerin dinamiği belirgin ve kuvvetli olduğu için kaç hikâye ihtimali ortaya çıktığına dikkat edin. Yalnızca bu listeye bakarak dahi hikâyelerinizde, bir kürtaj kliniğinin bombalanması, pornografi, çocuk istismarı, vb. örneklerle karakterlerin etkileşiminden kaynaklanan potansiyelleri görebilirsiniz.

Dinamik bakımdan başka bir karakterle ilişki kurmaya ihtiyaç gösteren bir karakter yaratmaya başlarken benimsecek bir yaklaşım, dört öge üzerinde beyin fırtınası yapmaktır. Bu yöntem gerçi her türlü hikâyede (roman, oyun, film ya da televizyon) işe yarayabilir; her hafta yeni hikâyeler kurarken karakter ilişkilerinden malzeme toplanmasıyla beslenen bir televizyon dizisinde bilhassa önemlidir. Beyin fırtınası yöntemi, genellikle baş rol kişileriyle etkileşimde olduklarından, yan karakterlerin oluşturulmasına da katkıda bulunabilir.

Biz bu beyin fırtınası tekniğine, benden “MacGyver” dizisinin yapımcısı ve yazma ekibine bir seminer vermem istendiğinde başvurduk. O gün amacımız bir yönüyle, dizide yer alan fakat kuvvet ve ilgi çekme bakımından rolünün genişletilmesine ihtiyaç gösteren bir karakteri derinleştirmekti. Yapımcılar bu karakterin MacGyver karakterine (özellikle de MacGyver kolayca çok fazla yalnız, ilişki sevmeyen

birine dönüşebildiğinden) yeni bir boyut ekleyeceği kanı-sındaydılar.

Üzerine beyin fırtınasına girdiğimiz karakter, fidyeye avcısı Colton'dı. Plan, Colton'ı MacGyver'a emsal oluşturmak, ayrıca epizodlar boyunca aralarında bir dostluk geliştirmek-ti. Colton'ı oynayan oyuncu (Richard Lawson) bu düşün-cemizi beğenmişti.

Bu bölümde ele alınan aynı yaklaşımlardan faydalana-rak, iki karakter arasındaki karşıtlıklar ve çatışmalar üzeri-ne beyin fırtınası yapmaya karar verdik. Listemiz şöyle şekilleniyordu:

<i>MacGyver</i>	<i>Colton</i>
Kırda, yurdunda	Kırda rahat değil, şehirde yuva-sında
Sorumluluk sahibi	Tasasız, bağlılık duymuyor
Tekne-evde yaşıyor	Bir karavanda yaşıyor (kontrolü kaybettiğinden suda olmaktan nefret ediyor; yüzebiliyor ama bundan hoşlanmıyor)
Yalnız	Güvensizlikten dolayı yalnız
Karar veriyor, sonra harekete geçiyor	İlk önce harekete geçip, sonra karar veriyor
Dolaylı, şiddete eğilimli değil	Silahla doğrudan sonuç almaya inanıyor
İçedönük	Konuşkan, dışadönük
Araçlara dikkat ediyor	Amacı gözetiyor
Vejetaryen	Abur cubur yiyor
Çevreci	Çevreyi kirletmeyi umursamıyor
Diplomatik	Düz

Karakterleri ele alırken tartıřtıđımız gibi, Colton'ın fon-
daki hikâyesini anlamak önemli olmuřtu. Hikâyenin bir kıs-
mı, gruptaki herkesi rahatlatarak Richard'ın kendi dene-
yimlerini model alıyordu. Colton, Richard gibi Vietnam'da
donanma tabibiydi. Richard, savařta insanların genellikle
kendilerini başkalarından ziyade, yaralarına bakan sađlık
görevlilerine yakın hissettiklerini, onlara akıl sorduklarını,
korkularını onlarla paylařtıklarını, daha ziyade onlarla soh-
bet etmek istediklerini anlatmıřtı. Colton Vietnam'dan ay-
rıldıđında bir daha asla kimseye bađımlı olmak istemediđi-
ne karar verdi ve yalnız başına yařama yolunu seřti.

Listemizdeki fikirlerin bir kısmını genişlettik. Colton,
MacGyver'in tekne-evini sevmeyecekti. Gerçi bunun için
sađlam bir gerekçesi yoktur, sadece kontrolü elden kaçırdı-
đı kanısındadır. Kendisine niçin insanların sorunlarına bu-
lařtıđını sorarak, Gyver'in sorumluluk duygusundan da hoş-
lanmıyordu. MacGyver'in bir arkadařı ölünce aldıđı çirkin
bir köpeđe de düşmandır.

Mac köpekten özellikle hoşlanmamasına rađmen, Col-
ton ona yakınlık duyar. Köpek tartıřması bizi iki karakterin
dönüřüm eksenini tartıřmasına götürür. Karakterlerin birbir-
leri üzerindeki etkilerini çözümledikçe, dört ana maddelik
yeni bir listeyle karřılařırız:

- 1) Mac bazen aklından ziyade kalbinin ve içgüdülerinin
peřinden gitmenin daha iyi olduđunu öğrenir.
- 2) Colton ateř etmeden önce beklemeyi, bazen de hare-
kete geçmeden önce düşünmeyi, yani sabırlı olmayı
öğrenir.

- 3) Mac, Colton'dan romantik öğütler alır. Bunların bazıları iyidir.
- 4) Colton yeniden güvenmeyi öğrenir. Bazen bir şeylerin yardımsız yapılamayacağını, ekip çalışmasının faydalarını öğrenir.

Colton karakteri üzerinde çalıştıkça MacGyver karakterini kavrayışımız derinleşmeye başlamıştı. Colton'ın tutumları, zayıflıkları ve fondaki hikâyesi, diğer kişininkilerin karşısına kondukça belirginleşiyordu. Beyin fırtınası yaptığımız fikirler, yazarların birlikte sağlayacakları gelişmeler açısından sadece ilk adımlardı. Yine de, yardımcı karaktere odaklanmanın baş kişiyle ve ikisi arasındaki ilişkiyle ilgili, bütün diziyi genişletebilecek nitelikte yeni fikirlerin itkisi işlevi gördüğünü keşfettik.

Karakterler arasındaki dinamik ne kadar güçlü olursa, dizi de aynı ölçüde daha başarılı hale geliyor ve daha yıllarca gösterimde kalması ihtimali artıyordu.

ÜÇGEN YARATMAK

Bir ilişkiyi genellikle iki karakter oluşturur. Bazen odakta bir üçlü -üçgen- yer alır. Böyle ilişkiler dinamiktir, bazen de ürkütücü ve genellikle üstesinden gelmesi hayli zor. Belirli bazı öğelerin eklenmesi konusunda daha önce ele aldığımız kavramların birçoğuna uyarlar.

Öldüren Cazibe ve *Broadcast News* (Haberler) bir üçlü etrafında dönerler. O filmleri analiz ederek bu tür ilişkilerle nasıl çalışılacağı konusunda fikir edinmek mümkündür.

İki filmde de ilişkiler karşıtlıklar üzerine kurulmuştur.

Öldüren Cazibe’de Beth ve Alex birbirlerine karşıt karakterlerdir –birisi kaygısız, diğeri depresif; birisi özenli bir eş, diğeri manipülatif bir metres; birisi ailesiyle beraber, diğeri yalnız; birisi hayatı konusunda iyimser, diğeri hayatının yönü hakkında kötümser ve umutsuz.

Broadcast News’da pek akıllı biri olmayan Tom, Jane’in romantik açıdan çekici bulmadığı, fakat akıllı biri olan Aaron’la karşıtlık oluşturur. Tom daha güvenlidir, Aaron daha güvensiz. Tom başarılıdır ve istediğini elde eder, Aaron kısa dönemli hedeflerinde tamamen başarısız.

Üçgende yalnız kadın ya da yalnız erkek bir seçim yapma durumuyla karşılaşır.

Üçgenin doğurduğu drama ya karar verme güçlüğünden kaynaklanır, ya da verilen kararın sonuçlarından.

Öldüren Cazibe’de birinci bölüm Dan’ın seçimlerine odaklanır. Dan, Alex’le tek gecelik bir ilişki kurma tercihiyle başlar. Birinci bölümün sonunda Alex’i bir daha görmemeye karar verir. Dan’ın tercihlerinin sonuçları, ikinci ve üçüncü bölümlerinin temelini teşkil eder.

Broadcast News’da Jane, film boyunca Tom ile Aaron arasında seçim yapmaya çalışır. Hikâye, karar vermenin güçlüğü hakkındadır. James Brooks şöyle der: “Gerçek bir üçgen yazmak istiyordum; benim gözümde üçgen, kuyuyu doldurmaya yetmez. Genel olarak bir üçgende her zaman en azından bir kötü adam veya kusurlu bir adam veya cazibesiz bir adam vardır – kolay bir tercih. Kadının sonunda hangi erkeği tercih edeceğini baştan belirlememeye karar verdim –

sonucu akışın kendisi belirleyecekti. Yazarken kadının erkeklerden birine yaklaştığı ân, onu diğerine yöneltiyordum. İki adama birden yöneleceğini doğrusu hiç aklıma getirmemişim, oysa sonuçta öyle oldu.”

Yazarın zorluğu, seçim yapmanın güçlüğü ve her iki tercihin de cazip potansiyel içerdiğini irdelemektir. *Öldüren Cazibe*’de Alex’le ilgili tercih erken yapılmış olmasına rağmen, birinci bölümde Alex’in zeki, çekici bir kadın olduğu açıktı. Daha enerjikti ve Beth’den daha eğlenceli görünüyordu, ayrıca Beth’e kıyasla cinsel bakımdan onu elde etmek kesinlikle çok daha kolaydı. Birinci bölümde Alex’le sürekli bir ilişki kurulması söz konusuydu. Dan ise tercihi ni bu ihtimale karşı yapmıştı. Alex de sevdiği erkek uğruna mücadele etmeyi seçti.

Böyle hikâyelerde açık ya da tek yanlı tercihlerde bulunulmamalıdır, yoksa üçgen çatırdar. Tercihler aynı zamanda ahlâki tercihler olursa dinamik güçlenir.

Broadcast News’da Jane, özellikle de bir haberle oynamasının ardından Tom’u seçerse kendi dürüstlüğü’nün tehlikeye gireceğini hisseder. *Öldüren Cazibe*’de Dan tamamen ahlâki tercihlerle karşı karşıyadır – bilhassa, karısına Alex’e karşı ne kadar adil olduğunu, her iki kadına karşı da sorumlulukları bulunduğunu anlatacağı zaman.

Her karakter iradeli davranır ve maksadını bilirse tam bir üçgen meydana gelir.

Bir karakter harekete geçmeyi ya da tepki göstermeyi istemeyip yerinde oturursa üçgen işlemez. Üçgenin dinamiğine kavuşması ikiden ziyade üç kişi olmasına, hikâyeye dönüşler ve çalımlar kattırarak kişiler olmasına bağlıdır.

Öldüren *Cazibe*'de Dan'in kararı olayların akışını belirler. Sanki onun niyeti (tek kişilik ilişki yaşamak) kolaylıkla gerçekleşeceğe benzemektedir. Fakat Alex'i hafife almıştır. İlk gecenin sonunda Alex, Dan'le bir gün daha geçirmek istediğinde karar kılar. İkinci gecenin ardından Dan'in amacı onunkiyle çelişir. Alex Dan'in kalmasını ister, Dan ise gitmek. Özetle, ilk bakışta Dan kazanmıştır. Alex'in ısrarını dikkate almamıştır. Dan'in kaçmaya çalıştığı bir ağın örüldüğü ikinci bölümün olaylarının akışını Alex'in niyeti belirler. O noktaya değin ilişkide vurgu Dan ile Alex üzerinedir. Fakat Beth, bu olaylar karşısında kendi düşünceleri ve tepkileri olan boyutlu bir karakterdir. Beth'in Dan'in ilişkisini duyduğu üçüncü bölümün başında, Dan ile Alex'i bu ilişkiyi çözmeye zorlamak suretiyle Beth'in hareketlerinin akışa yön verdiğini görürüz.

Üç karakterden birinin bile hedefi olmasaydı film çökerdi. Dolayısıyla eylemleri yönlendirmekte her biri kendi rolünü yerine getiriyordu.

Hedeflerin olması çatışmayı körükler.

Her karakter ikilisinde potansiyel bakımdan iki çatışma bulunur: ilişkinin her birinin bakış açısıyla değerlendirilmesi. Üçgende ise ansızın altı çatışmaya çıkılır.

Öldüren *Cazibe*'den hikâyenin çeşitli yerlerinde Dan'in Alex'le ayrı, Beth'le ayrı çatışması vardır. Beth'in Dan'le ayrı, Alex'le ayrı çatışması vardır. Alex'in Dan'le ayrı, Beth'le ayrı çatışması vardır. Her karakterin kendi bakış açısıyla görülen bu çatışmaların doğası biraz farklıdır. Alex, Dan'in Beth'den uzak durmasını ister. Beth istikrarlı aile hayatını

ve kendisine ihanet eden bir erkekle yaşamasına göz yummayan özsaygısını korumak ister. Dan statükoyu korumaya çalışır – oysa bu artık başaramayacağı bir şeydir. Çatışmaların her biri çok karmaşıktır ve her karakterin bakış açısına göre anlaşılabilir öğelerdir. Yazar her karakterin iç ve dış dinamiklerini irdeleyebileceği için, hikâye her dönüş ve çalım da sürekli olarak kozların yükseltilmesiyle sonuçlanmıştır.

Çatışmaların her biri güvensizlikleri, karakter kusurlarını, kötü kararları ve umutsuz duyguları ortaya koyar.

Karakterlerin hiçbiri kusursuz değildir – hepsine kendi kişisel psikolojileri ve hayatlarındaki çözülmemiş sorunlar yön vermektedir.

Broadcast News'da Jane ne istediğini asla açıkça ifade edemez. Sabit fikirli, işinde takıntılı, kendi iyiliğine yaramayacak denli zekidir. Aaron ise yeteneklerinin bir haber sunucusuyla birlikte olmaya yetmediğinin farkına varmadığından, bir kimlik krizi içindedir. Bazen aksi, güvensiz, kararsızdır. Tom kişisel bütünlüğü için mücadele etmekten vazgeçmiş, Jane ya da Aaron'dan daha az akıllı, daha az bilinçli ve daha az kaygılıdır. James Brooks'un açıkladığı gibi: "Üç kusurlu insan çıkarmak ve onları inandırıcı kılmak için hakikaten çok yoğun çalıştım. Karakterlerde gerçekten kökten yanlış kurulan, merkezlerine yerleştirilmesi gereken şeyleri size söyleyebilirdim. Tom işine uygun vasıfta değildi. Bir amacı yoktu, kendisinden başka kimseyi düşünmüyordu, ama adap sahibiydi, iyi duyguları vardı, hayatın eğlenceli olması gerektiğini düşünüyordu; sorumluluk evde başlamalı, evde bitmeliydi. Aaron parlak, kendini adanmış, kişisel bütün-

lg olan, fakat entelektel snobluęu da bulunan biriydi. İnsanlara saldırıyordu. Jane komplsif davranışlarında sınırdıydı, fakat kkl bir amaç duygusuna sahipti ve insanlarla hep iyi geinirdi. yle haklı, yle zel olurdu ki, beynini kontrol etmek yerine onun tarafından srklenirdi, ki bu da komplsif davranışın bařka bir tanımını oluřturuyordu. Dolayısıyla ben de bu karakterleri kusurları zerinden deęerlendirmeye koyuldum. Ama srekli olarak da bir insanı neyin kahraman yaptığını ıkarmaya uęraşıyordum – kahramanların zel vasıfları nelerdi? Sanırım zayıflık hakkında az řey biliyoruz. Hepimiz kendimizden ve hayallerimizden dolayı zaafılarla hareket edebiliriz, ancak insanlıkla ilgili kahramanca olanı kavramanın yolu biraz zaman ve dřnce hasretmeye baęlıdır.”

Karakter kusurları bazen hikyenin katalizr iřlevi grr. Dan’ın ihtiyatlı bir iliřki yařama kararı kesinlikle onun karakterindeki bir kusur sayılabilir. Jane kendi eksikliklerinden dolayı herhangi bir karar almakta sorun yařamaktadır.

Karakterler kendi mcadeleleri, duygusal drtleri ve niyetleri bakımından ne kadar karmařık olursa, genler de daha kuvvetli bir hale brnmektedir.

Karakter kusurları ve eksiklikleri genellikle, en azından karakterlerden birine kendi kiřilięinin glgeli tarafı yn verdięinde ortaya ıkar.

ldren Cazibe’de Dan, geleneksel, mutlu evlilięi olan bir erkek, hoř bir adamdır. Kiřilięinin glgeli tarafıysa aldatan, sırları olan, ksnl zellikleridir. Alex’e cazip gelen de mutlu evlilięi olan, sadık, aile adamı tarafı deęil, bu glgeli yan-

dır. Alex yüzeyde çekici, güçlü, seksi bir kariyer kadınıdır. Fakat bilinçdışına, Dan'ın kendisine yaklaşmasını yanlış yorumlamasına yol açan güvensizlik ve umutsuzluk duygularını yön vermektedir.

Bir üçgen yarattığınızda genellikle karakterlerden birisi (bir ihtimal birden fazla karakter) bu gölgeli yanın etkisiyle hareket eder. *Broadcast News*'da bu durum çok belirgin görülmemesine rağmen, *Operadaki Hayalet* ve *Tehlikeli İlişkiler* gibi üçgenli birçok hikâyede apaçık ortadadır.

Tehlikeli İlişkiler'de Madame de Torville müthiş derecede erdemli bir kadındır, fakat gölgeli tarafı onu Valmont'la ilişkiye geçirir. İşin komik tarafı, Valmont'un da gölgeli tarafı erdemliliğidir. Böyle bir duruma tabii nadiren rastlanır, çünkü gölgeli taraf genellikle, bir kişiliğin karanlık yani olumsuz tarafı şeklinde düşünülmektedir. Oysa gölge, teknik bakımdan 'karanlıkta kalan' demektir, yani kişiliğin bastırılan yanıdır. Valmont örneğinde, o içsel bir dürüstlüğe sahiptir. Bastırdığı ve Madame de Torville tarafından uyandırılan yanı, hisleri ve sevmeye arzudur. Kişiliğinin bilinçli yanı aldatan, manipülatif özelliklere sahip iken, bilinçdışı yanı sevgi, empati ve özeni içermektedir.

Diğer karakterlerden saklanan şeyler söz konusu olduğunda üçgen daha da kuvvetlenir.

Dürtüler gizli olabilir: Beth, Alex'in kocasını kendisinden soğutmaya çalıştığını bilmez. Hareketler gizli olabilir: Jane, Tom'un uydurma haber yaptığını bilmez. Tutumlar gizli olabilir: Beth, Dan'ın Alex'e çekici görüldüğünü bilmez. Jane, Aaaron'un kendisine âşık olduğunu bilmez.

Bazen gizli olan, karakterin psikolojisinin, (onun tarafından bilinmiyor olsa dahi) hikâyeyi ve karakteri yönlendiren bir özelliğidir. Alex herhalde umutsuzluğunun gücünün farkında değildir. Dan'le ilişkisini nasıl tasavvur ettiğinin, ilişkiyi nasıl yanlış yorumladığının farkında değildir. Ve bunların farkında olmayışı hikâyeyi daha da karmaşıklaştırır.

İçte olsun dışta olsun bu gizli özellikler, karakterleri bir krize sürükleme potansiyeliyle yüklüdür. Böylesi hikâyelerde önemli bir ân, *ifşa ânıdır* – gizli olan şeylerin açığa çıkması. Beth, Alex'in gizlediklerini öğrendiğinde, eylemleri evliliğinde bir bunalıma yol açar. Jane, Tom'un dürüst olmadığını öğrendiğinde, bu keşfi Tom'la ilişkisinin gelişiminde bir bunalıma yol açar.

Karakter üçgenleri üzerinde çalışmak, birçok nesneyi havaya atıp hepsini sürekli hareketli durumda tutmaya benzer. Benim karşılaştığım en çetrefil senaryo sorunlarından bazıları karakter üçgeni yaratmakla ilgilidir. Yazarın saptayıp ortaya koyması gereken çok şey olacaktır. Yine de bu karmaşıklığa rağmen, en güçlü karakter ilişkilerinin bazıları da bu karmaşık ilişkiden doğar.

BİR ÖRNEKOLAY: “CHEERS”

“Cheers”, uzun tarihi boyunca hikâyesinde çeşitli değişiklikler meydana geldiğinden, karakter dinamikleriyle ilgili yeni tartışmalar doğuran bir dizi örneğidir. Dizi ilk olarak 1982 sonbaharında başlamıştı. 1984-1985 sezonunda

Coach'ı oynayan önemli oyuncuların Nicholas Colasanto hayatını kaybetti. Programın yaratıcılarının onun yerini nasıl bir karakterin, aynı dinamikleri muhafaza edecek bir karakterin alacağını belirlemeleri gerekiyordu. 1987'de Diane'yi oynayan Shelley Long diziden ayrıldı. Yaratıcılar bu defa da, yeni bir karakter dinamiği yaratacak şekilde onun yerinin nasıl doldurulacağına karar vermek durumundaydılar.

Yaratıcılardan biri olan (Glen ve Les Charles'la birlikte) ve birçok epizodu yöneten James Burrows bu süreci şöyle anlatıyor:

“Bir spor kulübü hakkında bir dizi yapmak, bir Tracy-Hepburn ilişkisi yaratmak istedik. Bu ilişkideki karşıtlık hoşumuza gitti: Miss Uptown, Mr. Downtown. Pragmatist, idealist. Yapılamayacağını söyleyen adam ile yapılabileceğini söyleyen bir kadın. Herkesin bildiği bir çatışma. Büyük evliliklerin yolunu açıyor. Dolayısıyla, dizinin başlangıç fikri spor kulübüne sahip bir kız ile orayı onun adına çalıştıran bir adamdı. Fakat senaryo kaleme alınırken yazarların aklına, eski bir sporcunun işlettiği, arada bir oraya uğrayan bir üniversite öğrencisi geldi.

“Karakterleri daha fazla işledikçe Sam'i eski alkolik yaptık; Diane'ye ölmüş bir baba ve bir yaşına gelmeden ölen bir kedi verdik. Onları biraraya getirip ayırarak karakterlere yeni dinamikler kattık.

“Böylece asıl zorluk, Diane'yi üst tabakada ve sempatik tutmaya devam ederken, Sam'i onu kandırmayacak bir spor tutkunu olarak sürdürmekteydi.

“Ayrıca, karakterlerin dizi içerisinde değiştiği, hikâyesinde oynayabileceğimiz bir sitcom yapmak istiyorduk. Eleş-

tirmenler bundan hiç hoşlanmadılar gerçi, çünkü çoğu sitcom'da ciddi değişiklikler yapılmaz; fakat bu bizim hoşumuza gitti ve karakterlerimizi daha tanımlı hale getirmemizi sağladı.

“Bizim yapmaya çalıştıklarımız bunlardı. Senaryo yazıldı; her şey harikaydı; rolleri inanılmaz bir kimya tutturarak oynayacak iki oyuncu bulduğumuz için de çok şanslıydık. Olay buydu. Talih, oyuncu seçimi. İki oyuncu karakterlere öyle bir canlılık kazandırdılar ki, karakterler kulüpten daha önemli hale geliverdi.

“Yardımcı oyuncularla da güçlü ilişkiler kurdurmaya çalıştık. Carla'nın Sam'e hep yakınlık duyduğunu, bu durumun hâlâ devam ettiğini düşündük; Sam Diane'den hoşlandığı için Carla da Diane'ye karşı çok soğuktu. Carla, Diane'yle uğraşıyordu, siz de Carla için üzülüyordunuz. İşte bu dinamikler yıllar içerisinde harika bir evrim geçiriyordu. Bence, Carla içten içe Diane'nin kendisinden daha akıllı olduğunu hissediyordu. Gerçi Diane entelektüel düzeyde daha akıllı olabilirdi, ama Carla'nın da sokak zekâsı vardı. Diane'nin ev hayatı mutluydu, Carla'nın değil; Carla çocuklarla uğraşırken Diane serbestti.

“Sitcom'a karakter çatışması yön verir. İlk başlarda diziye yön veren Sam ile Diane arasındaki kimyaydı – herkes ne kadar geveze olduğu konusunda Cliffe tepki gösterirken, Carla da Sam'e tepki gösteriyordu. Böyle karakterlerle basit bir dizi çıkarabilirsiniz: Diane, Sam'den biraz ödünç para alır; borcunu ödemediği önce alışveriş yapıp kendine kazaklar, elbiseler satın alır ve Sam de, 'Benim paramı niye geri ödeyemiyor?' diye tepki duyar.

“Shelley’in diziden ayrılmasıyla yeniden en baştaki noktaya döndük: kulübün sahibi olan bir kadın. Herkes Sam’i seviyor. Programın başı da bu. Onu elden kaçırarak olsak diziyi sürdüremeyiz. Orası Sam’in kulübü ve onun karşısında herkes rahat. [Rebecca’yı oynayan] Kirstie’nin gelişiy-le, tekrar herkesin önemli olduğu noktaya çizgiye dönüyoruz – artık bütün topluluk daha önemli.

“Rebecca’yı ilk yaratışımızda onu tam bir kaltak olarak düşündük. Komik olmamasını istedik, çünkü kimseyi Shelley’den daha eğlenceli bulabileceğiniz kanısında değilim. Sarışın da olmamalı, kadın garson da olmamalıydı. Kirstie, bizim gördüğümüz ilk aktristti. Oyuncu seçimi direktörümüz Jeff Greenberg gelip bana, ‘Sana bir leydim var,’ demişti. Daha sonra Kirstie geldi, okuma yaptı, zayıf yönleri vardı; hiçbirimiz onu öyle bir rolde düşünmemiştik. Sadece Teddy’nin, okumadan sonra Kirstie’nin kalmasını istediğini söylediğini hatırlıyorum. Bunun üzerine belki farklı bir yol tutturabilir-dik ve bu da belki bizi daha iyi bir noktaya taşıyabilirdi.

“Kirstie karakter tanımlarımıza nevrotik, akli dağınık birini ekledi. İşe de yaradı. Dizinin canlılığı arttı.

“Rebecca’ya bu yönü belirlediğimizde onun fon hikâyesini yaratmaya çalıştık. Connecticut Üniversitesi’ne gittiğini, bir lakabı olduğunu ve başka işlerde tutunamadığını öğrendik.

“Yeni karakterle birlikte Rebecca ile Sam arasında yeni bir dinamik doğdu. Rebecca, Sam’e çekici gelmeyen bir kadındı ve Sam de buna inanamıyordu; bunun çok eğlenceli olacağını düşündük. Elbette Sam ona, herhangi bir kıza gös-

terdiđi řekilde tepki gstermek durumundaydı: ‘Onu istediđim zaman elde edebilirim.’ Arkadař olmalarına rađmen, elimizde Sam ile Diane ikilisi olduđundan (o iki yıl iliřki fazla hareketlenmese bile) bu ynde fazla ilerlemedik.

“Rebecca da diđer karakterlerle dinamiđi deđiřtirdi. Rebecca ile Norm’un harika bir iliřkisi vardır. Birbirlerine zen gsteriyorlardı. Bir blmde Rebecca’nın kendisi hakkında konuřmaya ihtiya duyduđunu gzlemledik. Bu konuda Sam’i devreye soksak, Sam hemen onunla yatmak isteyecekti. O yzden Norm’un Rebecca’yı dinlemesinin daha ilgin olacađına kanaat getirdik. Norm’un gizli bir niyeti yoktu. İyi bir dinleyiciydi. Bylece Rebecca’nın hayatı hakkında daha fazla bilgilenebildik.

“Carla’nın bir sıkıntısı vardı; Rebecca onun styd ve onun stne gidemiyordu. İliřkileri Carla ve Diane kadar dinamik deđildi. Fakat Carla’ya bir koca ekleyince o da rahat hareket etme imknı buldu.

“nc yılın sonunda hayatını kaybettiđinden Nick Colasanto’nun yerine birini koymamız lazımdı. Nick’in hasta olduđunu bir yıldır biliyorduk. Bir sre ne yapabileceđimize kafa yorduk. Bize bir barmen gerekiyordu. Seme řansızımız yoktu. Yařlı olmasını istemediđimizden, gen olsun dedik. ‘Aile Bađları’ byk bir gen kitleyi ektiđinden bizden nde gidiyordu, biz de aynı ynde karar verdik. Nick budalaca řakalar yaptıđından bunu da dikkate almalıydık. Bir komedide, budalaca espriler yapabileceđiniz ve olayların akıřını ona anlatabileceđiniz, fakat hep birlikte olmayı da gerektirmeyen birinin bulunması faydalı bir gedir. Yazmak-

ta iyi bir vasıtaadır. Nihayetinde bir çiftlik erkeğinde karar kıldık. Woody kavrayışlı biri değildi. Büyük dişleri olan, ince bir delikanlıydı. Hokey tutkunuydu, histerikti. En iyi seçim olduğuna şüphe yoktu.

“Woody ile Coach birbirlerine çok benziyor, benzer türde şakalar yapıyorlardı. Nick’in temsil ettiğı ‘baba figürü’nü böylece ortadan kaldırdık. Woody’yle birlikte bir oğul figürü oldu. Ama fazla şey kaybetmemiş olduk.

“Dizide bir sürü elden geçirme ve değışiklik yaptık. Bu değışikliklerin işe yaraması bizim açımızdan harika bir sonuç!”

UYGULAMA

Burada ele aldığım yaklaşımlar her tür ilişkiye uygulanabilir. İster ana karakterler ister yardımcı karakterler arasında olsun, güçlü bir ilişki dinamiğı yaratmak hikâyenize canlılık ve heyecan katabilir. Karakterlerinizi değerlendirirken kendinize şu soruları sorun:

- Karakterlerim arasında çatışma var mı? Çatışma eylemlerle, tutumlarla, değerlerle ifade ediliyor mu?
- Karakterlerimi aralarında farklılıklar oluşturacak şekilde birbirine karşıt bir çizgide mi yarattım?
- Karakterlerim birbirlerini dönüştürme potansiyeline sahip mi? İzleyiciler ya da okurlar o iki insanın niçin birlikte olmaları gerektiğini anlayacaklar mı? İki insan arasındaki çekim belirgin mi? Birbirlerini etkiledikleri açıkça belli oluyor mu?

ÖZET

Drama özünde ilişkiye dayalıdır. Dramanın yalnız insanlarla ilgili olmasına nadir rastlanır, çünkü genellikle birbirleriyle sıkı ilişki içinde olan, birbirlerini etkileyen ve bu etkileşimlerin sonucunda değişen insanlar hakkındadır.

Dinamik ilişkiler olmazsa karakterler donuk ve yavan kalabilirler. Karakterler arasında dramı yaratan, ilişkilerin tek tek karakterler kadar etkileyici ve akılda kalıcı olduğunu kanıtlayan, çatışmalar ve karşıtlıklardır.

6
YARDIMCI VE UFAK
KARAKTERLER EKLEMEK

Bir hikâyeye yardımcı karakterler eklemek hikâyenin paletini genişletir. Bir resmi tamamlarken detaylar eklemeyi sürdüren ressamı gibi bir yazar da hikâyesine daha fazla derinlik, renk ve doku katmak amacıyla yardımcı karakterler ekler.

Ana karakterlere uygulanan ilkelerin pek çoğu yardımcı karakterler için de geçerlidir. Karakterlerin tutarlı olmaları, tutumları, değerleri ve duyguları yansıtmaları, genellikle paradoksal yanlarının bulunması gerekir.

Fakat önemli farklılıklar vardır. Bir düğün resmini düşünün. Tabloda iki ana figür olan gelin ile damada dair pek

çok detay vardır. Ayrıca, çoğu birbirlerinden pek ayırt edilemeyen figürler göze çarpar. Ancak onların arasında bazıları keskin ve genel hatlarıyla çizilmişlerdir: örneğin ön planda kırmızılar giyinmiş bir genç kız, sahneye dalmış bir kedi yavrusuyla oynamaktadır; önemli biri olduğu anlaşılan rahip, kilisenin ön basamaklarında cepheden görünmektedir; parlak sarı dantelli elbise giymiş olan gelinin annesi, sevinç gözyaşları dökerek kızının yanında poz vermektedir.

Bu tabloda yardımcı karakterler, ana karakterler kadar akılda kalırlar. Bazıları diğerlerinden (figüran konumundaki misafirlerden) ayırt edilememesine rağmen, anlatılan hikâyeyi tamamlayan, sevgi ve evlilik temasını genişleten başkalarından da söz edilebilir.

Birçok örnekte yardımcı karakterler hikâyeye baskın çıkar, yazarın ilk elde tasarladığından daha fazla önem kazanırlar. Bazen bu, hikâyeyi ilerletir. Televizyonda yardımcı karakter bazen, Fonz ile Alex'in ön plana çıktığı "Happy Days" ve "Aile Bağları"nda olduğu gibi seyircinin en çok sevdiği kişiye dönüşür.

James Burrows şöyle der: "Elinizde iyi bir tali karakter varsa ondan uzun süre faydalanır, onu geride tutmazsınız. Diane'nin erkek arkadaşı Frasier ilk başta yalnızca, üçüncü yılda Diane'yi kulübe geri getirmekte faydalandığımız bir vasıtaydı. Fakat harika bir performans gösterince kullanmaya devam ettik."

Dale Wasserman aynı fikirdedir: "Bazen yardımcı karakterler, hikâyeyi ilerletmenin yükünü sırtlayan ana karakterlerden daha ilginç bir görünüme kavuşur. Çünkü yardımcı

karakterlerin sırtında öyle bir yük yoktur ve buna bağlı olarak daha renkli bir profil çizebilirler.”

Bazen yardımcı karakterin baskın çıkması tehlikeli olabilir. Yardımcı karakterler yerlerini bilmezse hikâyenin dengesi bozulur. O yeri daha iyi anlamak için, yardımcı karakterler oluşturma sürecine bir bakalım. Bu süreç şunları kapsar:

- Karakterin işlevinin ne olması gerektiğine karar vermek
- Diğer karakterlerin o işlevi yerine getirmesiyle zıtlık oluşturan bir karakter yaratmak
- O karakteri ek detaylarla daha iyi işlemek

İŞLEV

İlk önce kendinize şunu sorun: Bu hikâyenin anlatılmasında, baş kişinin yanında gerekli olan kimdir? Ana karakterim çevresinde kime ihtiyaç duyar?

Bu sorunları çözdüğünüzde kendinizi hikâyeye keyfi karakterler eklemekten alıkoyar ve neyin gerekli olup neyin olmadığını anlamaya başlarsınız. Amaç, insan doldurup hikâyeyi karmakarışık etmekten ziyade, ana karakterler ile yardımcı karakterler arasındaki dengeyi tutturmaktır.

Yardımcı karakter bir hikâyede çeşitli işlevler görebilir. Baş karakterin rolünü tanımlamasına katkıda bulunmak, hikâyenin temasını yansıtmak ve hikâyenin ilerlemesine yardımcı olmak bu işlevler arasındadır.

Yardımcı karakter, baş kişinin rolü ve öneminin tanımlanmasına yardımcı olur.

Karakterler rolleri ya da işleriyle (örneğin anne, şirket başkanı, restoranda kasiyer olarak) tanımlanıyorsa, o rollerin belirginleştirmesine yardımcı olacak, etraflarındaki karakterlerin de iyi çizilmesi gerekir.

Anneler gerçekten anne olduklarını göstermek için etraflarında çocuklara ihtiyaç duyarlar. Şirket başkanlarının başkan yardımcılarını, sekreterleri, şoförleri ve korumalarının olması gerekir. Restoran kasiyerlerinin etrafında garsonlar, idareciler, aşçılar, komiler ve patronlar olmalıdır. Böyle karakterlerden kaç tane kullanacağınız ve onların kaçını öne çıkaracağınız, hikâyenin ihtiyaçlarına bağlıdır. Fakat onların bazıları olmadan ana karakterin konumunun belirginleşmesi de imkânsızdır.

“Midnight Caller” yaratıldığında Jack Killian’ın işini görebilmesi için yardımcı karakterlere ihtiyaç duyduğunu yapımcıları biliyordu. Dizinin yaratıcısı Richard DiLello şöyle açıklıyor: “Üç yardımcı karakter yarattık. Biri mühendis olmalıydı – aramaları yapacak bir operatör – bu, Billy Po oldu. Belli ki hikâyelerin suç vakaları etrafında geçmesini kolaylaştıracak bir köstebek polis karakoluna sokulmalıydı. Bunun da eski amiri Teğmen Zymak olmasından daha doğal ne olabilirdi? Devon üreticidir; kurtarıcı melek gibi yetti. Parlak zekâlı, çekici ve akıllı biri, erkeğin kendisi kadar güçlü biri olmalıydı.”

Bu sahnede gerek üretici Devon’un gerekse mühendis Po’nun işlevlerini nasıl yerine getirdiklerine ve ana karakteri nasıl desteklediklerine dikkat edin.

Killian elindeki kopyayı kontrol etmektedir. Kontrol odasında Billy Po'ya bakar. Billly bilgisayarı çalıştırır. Jack kendi kopyasını alıp çöp sepetine atar.

DEVON

Sen ne yapıyorsun?

KILLIAN

Bu zııvalığı okuyamam.

DEVON

Okuyamam diyerek ne söylemek istiyorsun?

KILLIAN

İşim var benim...

DEVON

Hayır. Üzgünüm ama bunu senin için yazmıştım...

KILLIAN

Gerçekten şimdi bunu tartışacak vaktim olduğunu mu sanıyorsun?

Killian YAYINDA tabelasına bakar. Devon derin bir iç çeker ve mikrofona eğilir.

DEVON

Burası Midnight Hour programı, ben Devon King, KJCM Radio, FM kanalınızda 98.3. ... Bu gece KJCM'de Midnight Caller'ın doğumunu açıklamaktan memnuniyet duyuyoruz. Sizi sürücü koltuğunuza mıhlıyacak bir program. ... Jack Killian sivil hayata geri döndü. Telefonlarınızı alıp, polislerin nasıl çalıştığıyla ilgili sorularınıza cevap verecek. ... Yalnız şunu belirtmeliyiz ki, Jack Killian'ın düşünceleri San Francisco emniyet müdürlüğüne benimsenmemektedir.

DEVON

... ayrıca Killian'ın düşüncelerinin KJCM yönetiminin düşünceleri ve politikalarını yansıtması gerektiği gibi bir durum da söz konusu değil.

PO

KJCM. Midnight Caller. Aradığınız için teşekkürler. Ön adınız nedir, nereden arıyorsunuz?

DEVON

Şimdi, fazla uzatmadan sözü Jack Killian'a bırakmaktan memnuniyet duyuyoruz...

KILLIAN

Gecekuşu!

Devon, Jack'e bir bakış fırlatır, fakat ritmi bozmadan devam eder.

Midnight Caller'daki sunucumuz.

(Daha sonra) ... YAYINDA lambası söner. Devon, Jack'e döner:

DEVON

Gecekuşu mu?

KILLIAN

Evet. Beğendin mi?

DEVON

Pek değil.

Yardımcı karakterler hikâyenin temasının yansıtılmasına yardımcı olurlar.

Çoğu yazar hikâyeleri ve karakterleriyle önemli ve anlamlı bir şeyi iletmeyi hedefler. Yardımcı karakterler, hikâyeye fazla konuşkan ya da bilgiç havası katmadan temayı ifade etmenin fırsatıdır.

Yazarın bu fırsatı değerlendirmesi için ilk önce temaya kafa yorması gerekir. Tema kimlik, bütünlük, topluluk, zorbalık, şöhret, aşk ya da başka bir fikir hakkında olabilir. Tema belirlenince her karakter onu ifade etmeye başlayabilir.

Sıradan İnsanlar kimlik ve anlam arayışı hakkında bir hikâyedir. Judith Guest şöyle açıklıyor: “Conrad ve Calvin’in hayatlarındaki trajedinin zorlamasıyla dönüştükleri gibi, sıkı hayatlar sürdürmeye devam eden karakterler de vardır. Böyle karakterler ‘hayatın irdelenmemiş yönü’nü temsil ederler. Dolayısıyla her karakter, bir ölçüde bu temanın iki tarafında durur. Psikiyatrist Burger, Calvin, Conrad, Jeanine ve Carole – hepsi de hayatı daha derinlemesine yaşayan kişiler olarak, ‘irdelenen hayat’ düşüncesini genişletirler. Stillman, Ray ve Beth yüzeysel yaşayan, dönüşmekte isteksiz (ya da bunu beceremeyen) kişileri temsil ederler.”

Guguk Kuşu filmi, isyanın otoriteyle ilişkisi temasını işler. Bununla ilintili temalar baskıyı, zorbalığı ve yetkinleşmeyi yansıtırlar.

Bu oyunun yardımcı karakterleri korkuyu, emniyette olma isteğini, baskıyı ve güçlü olma özlemini yansıtırlar. Aşağıda, bu temaları genişleten üç farklı yardımcı karakterin açıklamalarını okuyacaksınız.

Dr. Spivey baskıcı kuralların bir parçası, ayrıca Hemşire Ratched zorbalığının piyonudur.

Dr. SPIVEY: Töra-pö-tik Top-lu-luk. Demek ki bu koğuş minyatür bir Toplum; kimin akli başında olup kimin olmadığına Toplum karar verdiği için siz de o ölçüleri gözetmelisiniz. Bizim buradaki amacımız hastaların yönettiği, tamamen demokratik bir koğuş –sizi Dışarı’ya uyum sağlamaya hazırlamak. Önemli olan, hiçbir şeyi dert etmemeniz. Konuşun. Tartışın. İtiraf edin. Başka bir hastanın önemli bir şey anlattığını duyarsanız, onu herkes görüp okusun diye Günlük Defteri’ne kaydedin. Bu işlemin nasıl yapıldığını biliyor musunuz?

MCMURPHY:
Ciyaklayarak.

Hasta Harding kendi zayıflığını kabul etmektedir, fakat bu konuda bir şey yapmaktan acizdir.

HARDING: Dünya güçlülerin dünyası, dostum. Tavşan kurdun kuvvetini kabullenir, o yüzden kurt etrafta dolanırken toprakta delikler kazıp oraya saklanır. Savaşayım diye kurdun karşısına dikilmez. Mr. McMurphy... dostum... ben tavuk değilim, bir tavşanımdır. Burada hepimiz, tavşanlar, Walt Disney dünyamızda hoplayıp duruyoruz! Billy, burada Mr. McMurphy’nin etrafında zıplıyor. Cheswick, ona ne kadar tüylü olduğunu göster. Ah, utangaçtır onlar. Ne tatlı, değil mi?

Columbia River yerlisi, Şef Bromden, bastırmayı açıkça görür fakat onu mücadele edecek ölçüde ‘büyük’ saymaz.

ŞEF BROMDEN: Sana yardım edemem, Billy. Hiçbirimiz edemeyiz. Bir adam bir başkasına yardım etmeye kalktığında arkasını boşaltır. McMurphy’nin anlayamadığı bu – hepimiz emniyette olmak istiyoruz. Bu yüzden kimse sisten şikayet

etmiyor. Ne kadar kötü olsa da geri kaçıp kendimizi emniyet-
te duyuyoruz.*

Bu karakterlerin her biri, baskı temasının farklı bir yönünü örnekler. Dr. Spivey, her zaman onlar hakkında rapor hazırlamaya hazır bekleyip, başka insanların tepkilerini sınırlamakta rol oynayan, otoritenin sözcüsüdür. Harding ve Bromden baskıyla mücadele etmekteki isteksizliği ve emniyette olma arzusunu temsil ederler.

Yardımcı karakterler, hikâyeyi ilerleten bilgileri taşıyarak, katalizör rolü oynayabilirler.

Şahit'te Samuel, John Book'a işini görmesi için ihtiyacı olan bilgileri sağlar.

BOOK

Ben polis memuruyum. Samuel, oraya gittiğinde görmüş olduğun her şeyi bana anlatmanı istiyorum.

SAMUEL

Onu gördüm.

BOOK

Kimi?

SAMUEL

Onu öldüren adamı.

BOOK

Peki, Sam. Öldüren adamın nasıl biri olduğunu anlatabilir misin?

*) Dale Wasserman, *One Flew Over the Cuckoo's Nest* (New York: Samuel French, 1970), s. 22, 27, 38.

SAMUEL

Ona benziyordu. (*Samuel, John'un partneri Carter'ı işaret eder*)

BOOK

Siyah bir adamdı. Derisi siyah mıydı?

SAMUEL

Ama yavrudumuz değil.

BOOK

Ne değil?

RACHEL

Çiftlikte doğan küçük domuza yavrudumuz denir. Yavru yani.

YARDIMCI KARAKTERLER, SENARYOYA RENK VE DOKU EKLER

Bir hikâyede bir işlevi karşılamak için yarattığınız karakter keyfi bir kararın ürünü değildir. Kime ihtiyacınız olduğunu bildiğinizde atacağınız bir sonraki adım, hikâyenizin desenine hangi renkleri ve tonları ekleyeceğinize karar kılmaktır. Bu açıdan yapabileceğiniz birçok tercih vardır.

Karakterlerinizi karşıt oluşturmak size çok güçlü ana hatlar sağlar.

Burada baş kişiyle yardımcı karakterin, ya da yardımcı karakterlerin kendi aralarındaki ilişkinin karşıtlık oluşturması söz konusu olabilir. Farklı karakterler arasındaki karşıtlıklar açık ve koyu, ağır ve zayıf, hızlı ve yavaş gibi fiziksel karşıtlıklardan meydana gelebileceği gibi, sinik ve iyim-

ser, masum ve sofistike, düşmanca ve neşeli, tutkulu ve soğuk misali tutumlardaki karşıtlıklar şeklini de alabilir.

Birbirine karşıt karakterler bilhassa toplu dizilerde önem taşır. “L.A. Law”un yazar-yapımcısı Bill Finkel, o dizide karakterlere yüklenmiş çeşitli karşıtlıklardan bahseder. Karakterlerden bazıları yardımcı rollerden ziyade ana roller sayılabilmesine rağmen, kendisi nasıl anlamlı bir ayrım yapılabileceğini bilmediğini vurgulamıştır. Şimdi sözü ona bırakalım:

“İşlerine karşı tutumlarında karşıtlıklar vardır. Brackman idareci tarzdadır, asıl olarak şirketin finansal geleceğine odaklanırken, Kuzak daha ziyade ideolojik düşünceli biridir. Daha etkin, ahlâki, siyasal bir gündemle ilgilenmektedir. Becker son derece materyalist, egoisttir ve firmadaki başka herkesten daha fazla kendini abartma yanlısıdır. Markowitz muhasebeci ve vergi hukukçusu olmasından dolayı olaylara bilanço gözlüğüyle bakmayı sever. Kelsey de feminist içgüdüleriyle, sosyal bakımdan bilinçli biridir.

“Karşıtlıklar, etnik köken ile sınıf arasındadır. Victor Sifuentes, Doğu L.A.’dan bir Hispaniktir. L.A.’da hukuk alanında görece başarı kazanmıştır. Tek başına yaşar, yakışıklıdır. Sosyal bilince sahiptir ve esasen ilerici düşüncelidir. Markowitz üst orta sınıftan bir Musevidir; daha yaşlı ve evlidir; kırklı yaşlarında aile kurma derdindedir. Zor beğenen, bir parça kontrollü, ayrıntıları önemseyen, bir duruma hemen hakim olmaya eğilimli, seçenekler ve alternatiflerde zorlayıcı biridir.

“McKenzie muhtemelen altmışlı yaşlarında, hayatında farklı şeylerin önem kazanmaya başladığı bir döneminde

kıdemli bir ortaktır. Bu konumundan dolayı şirket içinde belirgin bir güce sahiptir.

“Jonathan Rollins siyahtır ve orta sınıftandır; Compton’da büyümüş olabilecek siyahlardan farklı olduğunu iddia eder. Sekreter Roxanne umutsuzca güvenli ve anlamlı bir ilişki peşindedir. Aynı zamanda, hukukçulardan çok daha az para kazanmaktadır ve ilişkili olduğu bu kişilere göre farklı bir maddi ve sınıfsal statüdedir.

“Tek yaşayan-evli karşıtlığından da söz edilebilir. Rollins ile Sisifuentes tek yaşayan kişilerdir; Kelsey ve Markowitz evlidirler; Abby ile Brackman ise boşanmış. Abby yalnız yaşayan bir annedir, Kelsey ve Markowitz ise yeni aile kurma aşamasında.

“Sosyal bilince karşı materyalizm gibi değerlerde karşıtlık da başka bir noktadır. Kuzak adli sistem içindedir. O ve Sisifuentes suçlu bir tecavüzcüyü temsil ederlerken, evlilik avukatı olan Becker öyle kişilerin davalarını almaya pek ilgi duymayacaktır.

“Keza, tarz karşıtlıkları vardır. Bu kategoriler için giyim (Becker çok zariftir), kullanılan araba (Grace Van Owen eski bir BMW kullanır), yaşanan ev, ev ya da ofiste sahip olunan mobilyalar sayılabilir. Sisifuentes’in bürosunda Diego Rivera posterleri asılıdır. Becker’in mobilyaları soğuk, modern, dramatik izlenim uyandırır. Kelsey informel görünümlü olmaktan ziyade güneybatılı-konforlu bir büroya sahiptir.”

Ufak karakterler de karşıtlıklarla dikkat çekebilir.

Lawrence Lasker ve Walter Parkes’in *Savaş Oyunları* filminde, ana karakter David’e bilgisayara nasıl gireceği konusunda bilgi aktaran iki ufak karakter vardır. Onlar pekâlâ donuk ve yavan çizilebilirlerdi. Oysa ilginç bir sahne yarat-

mak için karřıtlık ve ritimler bakımından küçük detaylar eklenmiřtir.

Malvin “ince, hiper, ergen-sonrası” diye betimlenirken, Jim “aşırı kilolu, kibirli konuşmayı ima eden uyduruk giyimli” olarak gösterilmiştir. Malvin’in asabilığı, Jim’in ihtiyatlılığıyla karřıtlık oluřturmaktadır.

DAVID

Bir řeye bakmanı istiyorum.

MALVIN

O ne ki? ... Bunu nereden buldun?

DAVID

Protovision’a girmeye çalışıyordum. ... Yeni oyunların programlarına ulaşmak istedim.

Jim bilgisayar çıktısına uzanır.

MALVIN

Bekle... Bitirmedim.

Jim çıktıyı çeker alır. Kalın kirli gözlükleriyle süzerek, çıktıyı gözleriyle tarar.

JIM

Küresel termonükleer savaş... Protovision’dan çıkmaz bu.

MALVIN

Biliyordum. ... Nereden çıkardığını ona sor.

DAVID

Söyledim sana.

MALVIN

Ordu sitesinden olmalı. Kesinlikle ordudan. Muhtemelen gizlidir.

DAVID

Ordu sitesi olsa niçin yirmibir ve dama gibi oyunlar da olsun?

JIM

Belki de onlar temel stratejiyi öğreten oyunlar olduğundan.

Jennifer bu tuhaf grubu meraklı bakışlarla izlemektedir.

MALVIN

Kim o kadın?

DAVID

Benimleydi.

MALVIN

Niçin orada dikilip duruyor. ... Disket sürücünün hemen yanında duruyor... dokunmasın ona. O ünite de çok sorun yaşıyorum.

JIM

Sen onu gerçekten istiyorsan, sistemi tasarlayan adam hakkında bulabileceğin her şeyi öğren...

DAVID

Haydi. Adamın kim olduğunu bile bilmem, nereden bileyim?

Jim sorun üzerinde düşünür. Malvin sabırsızca araya girer:

MALVIN

Ne kafasız adamlarsınız. Ben inanmıyorum buna. Hem nasıl olacağını bilirim.

DAVID

Pekâlâ, Malvin. Nasıl yapacaktıydın?

MALVIN

Önce listedeki oyunlarla, salaklar. Falken's Maze'e gireceğim.

Sahne kısa olup, Malvin ile Jim bir daha görünmeyecek olmalarına rağmen, farklılıklarının ne kadar belirgin olduğuna dikkat edin. Sahnenin kendisi basit bir hikâye sahnesi. Hikâyenin sürmesini sağlayan bir bilgi aktaracak şekilde tasarlanmış. Fakat karakterler ilgiyi çekip, sıradan bir sahneyi etkileyici duruma getiriyorlar.

EGZERSİZ: İki avukat, iki polis, iki trapez sanatçısı, iki mobilyacı ve iki ikiz kardeşi nasıl karşıt hatlarla çizebileceğinizi düşünün.

Bazen karakterlerin birbirlerine benzemeleri beklenir.

Karakterler birbirine karşıt renkler ve dokular kullanmak yerine, aynı ton içinde hareket ederler. Sözelimi Rüzgâr Gibi Geçti'de Scarlett'in taliplerinin birbirlerinden pek farkları bulunmadığından, Rhett Buttler onların karşısına konabilmiştir.

Koro içindeki dansçılar, denizciler ya da büro işçileri gibi kötü adamlar ve korumalar da genellikle birbirlerine benzerler. Karakterlerin yetiştirme biçimleri ve fondaki hikâyeleri birbirini andırduğunda onlara pek dikkat etmeyi düşünmezsiniz.

Bazen bir karakter içindeki bir nitelik, karakteri tamamen tanımlayacağı şekilde genelleştirilir, hatta abartılı ölçüde vurgulanır.

Bu durum bilhassa komik karakterlerde geçerlidir. *Wanda Adında Bir Balık* filminde Archie'nin karısı Wendy, her zaman büyük hayal kırıklıkları yaşayan biri olarak gösterilir. Onun adına her şey ters gitmektedir: Aldığı lastik patlak çıkar, kızı Portia'nın vücudunda lekeler vardır, tabak takımının bazıları kırılır, briç oyununda bir türlü kazanamaz, içkisine buz bulamaz – Wendy için hayat nedense aksiliklerle doludur. Hayatı her zaman bir karmaşa içindedir.

Abartılı bir karakter fiziksel boyutta olabilir. *Müfreze*'de Barnes (Tom Berenger) fiziksel olarak, bir sürü olumsuz deneyimler yaşadığını gösteren yarasıyla tanımlanır. Barnes karakterinin yapısı sertliği, intikamcılığı ve ruhunun çarpıklığını ya da bozukluğunu yansıtır.

Bazen yardımcı karakterler kendi kişilikleri içindeki karışıklıklar ve paradokslarla tanımlanır.

Böyle bir durum karaktere ekstra boyut katacak unutulmaz nitelikler doğurabilir.

James Bond filmi *Yaşayan Gün Işıkları*'nda Joe Don Baker'ın oynadığı kötü adam, bir oğlan çocuğu gibi oyuncak askerlerle oynamayı seviyordu. Bu ayrıntı onu alışılmış kötü adam karakterinin dışına çıkarmaktaydı.

Polis Akademisi filmlerinde akvaryum balığını seven bir polis şefi vardır. *Uçak* filminde gevezelik edip duran bir orta sınıf kadın ile paniklemiş bir kadına yaklaşmaktan korkmayan bir hizmetçi kadın vardır.

Bazı özellikler, genel olmakla birlikte, yalnızca birkaç sefer odaklanılan karakterlere hem espri hem de boyutsallık katarlar.

Bununla birlikte, böyle karakterler çizmenin bazı tehlikeleri söz konusudur. Biz hep yürürken aksayan, yüzünde tik olan ya da yarasıyla (ilginçliği arttırmak amacıyla eklenmiş, fakat karakterin daha boyutsal olmasına faydası bulunmayan ya da hikâyeyi pek zenginleştirmeyen ayrıntılarıyla) dikkat çeken karakterler gördük. Böyle tipler yeni bilgiler eklemekten ziyade, kafa karıştırıcı ve sınırlı boyutta kalıp, karakterin karikatürleşmesi sonucu da doğurabilirler.

Karakter özellikleri en iyi şekilde hikâyeye katkıları olduğunda ve mevcudiyetlerini etkili kılacak sebepler bulunduğu işe yararlar. *Wanda Adında Bir Balık*'ta Otto, salak olmadığını kanıtlamak için Nietzsche okur. *Uçak*'taki tehlikeli sahneler kafa karışıklığı ve paniğe yol açıyordu. Gevezelik eden kadın ile paniğe kapılmayan kadın sorunun çözülmesine katkıda bulunmuştu.

Bazen karakterin rengi ya da arkaplanı bir karakter tipi oluşturur.

Karakter tiplerinin klişe olmaları gerekmez. Roller ('budala sekreter' ya da 'soğukkanlı siyah'taki gibi) cinsiyetleri ya da etnik kökenleriyle değil, eylemleriyle tanımlanır. O kadar genel hatlarla resmedilmişlerdir ki, seyirciler tarafından hemen fark edilebilirler.

Kurmaca yazın tarihi boyunca yazarlar tiplere yaslanmışlardır. Roma oyunlarında tiplerin arasında palavracı asker, çokbilmiş alim, asalak, budala baba, şirret kadın, züppe, hilebaz köle, entrikacı uşak, palyaço, düzenbaz, köylü yer alıyordu. Sonraki oyunlarda entrikacı hizmetçiyi, aşka düşmüş delikanlıyı, budala tipini gördük. Melodram tipi olduğunça dönüştürdü ve bize bıyığını burkan kötü adam,

yakışıklı kahraman ve tatlı genç kız gibi karton karakterler armağan etti.

Yukarıdaki örneklerde tanımlayıcı karakteristikler (salak, çokbilmiş, vb.) hiçbir zaman “bütün babaların salak olduğu” ya da “bütün alimlerin çokbilmişlik tasladığı” anlamına gelmez, fakat daha geniş babalar ya da alimler sınıflandırması içerisinde salak veya çokbilmiş olan belirli tipler bulunduğunu gösterir. Bir karakter tipi pek çok hikâyenin önemli unsuru olabileceği halde, bir klişe hikâyeyi yalnızca sınırlamaya yarar. (Klişeler 9. Bölüm’de daha ayrıntılı biçimde ele alınacaktır.)

Bazen bir tipe başvurmak önem kazanır. “Bir televizyon dizisi için ufak karakterler yarattığınızda,” diyor James Burrows, “onları çok belirgin kılmaya çalışırsınız. Bir zorba kişi gerekiyorsa, onu yaratmaya çalışırsınız. Zorba bir kişi yaratırsanız da oyuncu o izlenimi uyandıramazsa, seyirciye durumu anlaması için daha fazla zaman bırakırsınız. Halbuki yarattığınız zorba karakteri hemen anlaşılacak olsa, onu diğer karakterlerle beraber işleyip daha eğlenceli kılmanız da mümkün olacaktır.”

Karakter tipleri genel hatlarıyla çizilebileceği gibi, ayrıntılara çok dikkat ederek de oluşturulabilir. Molière’in oyunundaki Tartuffe bir karakter tipidir, hastalık hastasıdır, *Hamlet*’deki Polonius bunak bir babadır, fakat ikisi de hayli ayrıntılı resmedilmişlerdir.

Oyunculuk öğretmeni ve yönetmen Konstantin Stanislavski oyuncularla çalışırken, onları çizdikleri portrelere sürekli yeni ayrıntılar eklemeye teşvik ediyordu. Stanislavski’nin süreci tarif edişi, yazarların bir karakter tipini yaratmalarında yardımcı olabilecek niteliktedir:

"Genel olarak konuşursak, sahnede bir karakterin -bir asker gibi- portresini çizmek mümkündür. ... Sözelimi, genel bir kural olarak meslekten bir asker, sıklıkla kendini kasarak durur, sıradan bir insan gibi yürümek yerine askerde alıştığı şekilde yürümesini engelleyemez, mahmuzları belli olsun diye topuklarını olur olmadık yerlerde birbirine vurur, alışılmışın dışında yüksek bir ses tonuyla, neredeyse hep bağırır gibi konuşur. ... Fakat bu aşırı basitleştirilmiş bir tutumdu ... karakteri değil, portreyi gösteriyordu. ... Bu tipler geleneksel, cansız, basmakalıp portrelerdi ... canlı kanlı insanlar değillerdi. Daha keskin gözlemlerde bulunma yeteneğine sahip başka oyuncular, genel bilinen figür kategorileri içinde alt-bölümleri seçme yoluna gidebilmişlerdir. Onlar asker kişiler arasında, rütbesiz bir asker ile bir muhafız bölüğü askeri arasında, piyade ile süvari arasında ayrım yapabilirler, askerleri, subayları ve generalleri tanırlar. ... Diğer oyuncular daha fazla yoğunlaşmış, detaylı bir gözlem duyusu eklerler. Şimdi elimizde, adı olan (İvan İvanoviç) ve başka bir askerden kopyalanmamış özelliklere sahip bir asker bulunuyor."*

Duraklamaları, jestleri ve karşılıklı bakışmaları belirtmek yazarın işi olmamasına rağmen (bunları icra etmek oyuncuların işidir), karakterin özünün genellemelerin ötesine geçecek belirginlikte çizilmesine hâlâ ihtiyaç vardır. Oyuncular genellemeleri icra edemezler – genel bir karakter bir oyuncunun rolünü benimsemesini sağlamayacağı gibi, bir kitabın okuruna da cazip gelmez.

*) Constantin Stanislavski, *Building a Character* (New York: Theatre Arts Books, 1949), s. 25 [Türkçesi için bkz. Bir Karakter Yaratmak, çev. Osman Akınhay, Agora Kitaplığı, İstanbul, 2011].

KARAKTERİN EKSİKLERİNİ TAMAMLAMAK

İşlevi kavrayıp, renk ve dokuları eklediğinizde, dört dört-lük bir karakter yaratmaya yaklaşmış sayılırsınız. Fakat hâlâ kendi gözlemlerinizden ve deneyimlerinizden çıkarabileceğiniz ayrıntılar eklemeye ihtiyacınız olabilir.

Bazen bunun anlamı, kendinizi karakterinize yansıtmamız demektir. California Raisins reklamının yaratıcısı olan Seth Werner'in yorumuna bakalım: "Reklamlarda yarattığım kişilerde benden bir parça olduğunu çok kişi söylemiştir. Biri dans eden üzümlerde beni seçebileceğini belirtmiştir. Ben o şekilde yürür ve dans ederim. Reklam bir parça norm dışı kalıyor. Böylece biraz kişilik ve sihir katmış oluyorum. Animatörlerimiz üzümü küfeden çıkardıklarında bile onları bir aynada gösterir, ifadeyi yansıtırınız. Bence çalışma kalbinizden gelmeli; öyle olduğunda başkaları da bunu hisse-der. Herkese ulaşır. Tam olarak tarif etmek zor, ancak işini-zi özel kılacak olan, küçük dokunuşlar ve niteliklerdir."

Robert Benton *Places in the Heart*'daki karakterlerinin birçoğunu tanıdığı insanları aklına getirip gözlemleyerek yaratmıştı. "Kör olan bir büyük amcam vardı. Yakınlarımla oturmuş, senaryodan konuşurken, içlerinden biri Bud Amca'yı hatırlattı. Derken onun hakkında birbirimize hikâyeler anlatmaya koyulduk; sonra da o, Mr. Will'in temelini oluşturdu. Will'de çok akıllı olan, görme yeteneğini kaybetmiş, kendini hayattan koparmış ancak filmin akışı içerisinde hayata geri döndürülen birini yaratmak istemiştım. Hayatıyla ilgili zeki-ce ve öfkeyle hareket etmesini diliyordum. Amcamda o zekâ vardı, fakat öfke yoktu. Will'in insanlardan daha farklı bir profil çizmesi lazımdı; herkesten biraz daha sofistike, biraz

daha nevrotik olacaktı. Karşıtlığı sağlayıp, hikâyeye değişik bir doku katacaktı. O kasabadaki herkes hoş kasaba insanı olamazdı. Bazıları daha farklı resmedilmeliydi.

“Margaret ve Vi, tanıdığım iki üç kişinin karışımına dayanır. Lisede beraber okuduğumuz kişilerin karışımına.

“Wayne karakterini özellikle sevmiştim. Ben 1930’lu ve 1940’lı yıllarda Güneybatı’da dağlı müziğiyle büyüdüm. O tür müzik dev aşklarla ilgiliydi. Birisinin dev bir aşka tutulmasını, küçük, Tanrı’nın korktuğu bir kasabada aklınıza gelmeyecek türden sorunlarla boğuşmasını istedim. Country-western müziği ‘başkasının şatosunu soymaya kalkmayın’ tadındaydı ve yeraltı alemiyle ilgiliydi. En sıradan ortamda yaşanan büyük tutkular hakkında yani.”

Yardımcı karakterler -ana karakterler gibi- küçük ayrıntılarla yaratılır. Daha az önemli karakterler olsalar bile yine de keskin hatlarla çizilmelidirler.

KÖTÜ ADAM YARATMAK

Bazen ana karakter olup, bazen yardımcı karakter olan bir başka karakter daha vardır. Kötü adam.

Şu âna değin bahsettiğimiz her şey kötü adam yaratmakta da işe yarar. Fakat kötü adam, bazı alışılmadık sorunlar doğurur.

Tanıımı gereği kötü adam, baş roldeki kişinin karşısında yer alan kötü karakterdir. Bütün uzlaşmaz kişiler kötü adamlar olmasalar da, kötü adamlar genellikle uzlaşmaz kişiler olurlar. Sözelimi, baş roldeki kişiye kötü niyetlerinden dolayı değil de hikâyedeki işlevlerinden dolayı karşılaşırsa, uz-

laşmaz kişilere kötü adam denemez. Ana karakter Harvard'a gitmek istiyor olup da notları yeterli değilse, okul temsilcileri baş karakterin niyetini bozan rol oynadıklarından uzlaşmaz kişiler sayılırlar, ama sırf bu yüzden kötü adam olmazlar. Kötü adam rolü her zaman kötülüğü çağrıştıracaktır.

Kötü adamlar ister (eski westernlerde olduğu gibi) siyah şapkalar taksınlar, ister hızlı uçaklar uçursunlar ve büyük suçlara karışsınlar, 'iyi adam'ın önüne sorunlar çıkarır ve genel olarak toplumsal ve kişisel kargaşaya yol açarlar.

En basit düzeyde, kötü adamların yer aldığı hikâyeler genellikle iyi ve kötü hakkındaki hikâyelerdir. Genel olarak baş karakter iyiden yanadır, kötü adam ise onun karşısında durur. Çoğu kötü adam eyleme dönüktür. Çalarlar, öldürürler, ihanet ederler, yaralarlar ve iyilere karşı savaşır. Pek çoğu birbirine benzemeye başlar. Genellikle kötü yönlendirilmeleri ve tek boyutlu resmedilmeleri şeklinde bir eğilim söz konusudur. Sanki sırf yaptıklarından dolayı kötülük ediyorlarmışçasına kötü hareketlerinin sebeplerinin açıklanmasına gerek duyulmaz.

Yine de, boyutlu kötü adamlar resmetmek mümkündür. Hikâyenin tarzına ve ne kadar derinlik katmayı istediğinize bağlı olarak, kötü adamlar başka karakterler kadar unutulmaz roller oynayabilirler. İyi çizilmiş kötü adamlara örnek olarak, *Gemide İsyan*'daki Kaptan Bligh ve *Amadeus*'deki Salieri gibi karakterler, ya da "Holocaust" mini-dizisindeki boyutlu kötü adamlar ilk akla gelenlerdir.

Kötü adamı anlamak istiyorsanız, çoğu hikâyede görülen iyi ile kötü arasındaki ilişkileri anlamaya çalışmanız faydalı olacaktır.

F. Scott Peck *People of the Lie* adlı kitabında kötülüğü, hayatın geriye sarılması, yani hayatın karşısında durmak çerçevesinde tanımlar. Bu tanımları benimsediğimizde, iyi karakter hayatın olumlanmasından yanadır. Ailenin esenliği adına (*Shane ve Places in the Heart*), istismarları çözmek adına (*Nobody's Child, Yanan Yatak*), özsaygı adına (*Mor Yıllar*), potansiyel gücünü fark etmek adına (*The Karate Kid, Heart Like a Wheel*), başkalarına ulaşmak adına (*Yağmur Adam*), kendimize benzemeyenlerin insanlığını teslim etmek adına (*Bill, E.T.*), gelişme ve dönüşmenin desteklenmesi adına (*The Turning Point*) bir davayı savunurlar.

Kötüler öyle bir durumda iyilerin karşısında dururlar. Zorbalık eder, kısıtlar, bastırır, def eder ve başkalarına sınırlar koyarlar. İster cinayet ve başka şiddet biçimleri gibi kötülüğe açıkça başvursunlar, isterse istismar ve baskının daha ince yollarına sapsınlar, kötü adamların hikâyedeki işlevi aynıdır: iyilerin karşısında yer almak.

Boyutlu kötü adamlar yaratmada hangi farklı yaklaşımlar söz konusudur? Hepsinden önce, kötü adamların niçin öyle davrandıklarını sormak gerekir. Onları yönlendiren dürtüler kötü adamı kurban sayarak irdelenebileceği gibi, sırf kendilerini düşünen kişiler olarak görerek de işlenebilir. Birinci örnekte kötü adam bir tepkiyle, diğerinde eylemle tanımlanacaktır.

Birçok kötü adama göre, kötülük yapmak kendi hayatlarındaki olumsuz etkenlerin sonucudur. Böyle karakterleri yaratan bir yazar olarak fondaki hikâyeye üzerinde durabilir, o olumsuz durumlara yol açabilecek toplumsal ve kişisel faktörleri irdeleyebilirsiniz. O zaman fark edeceksiniz ki,

hiç kimse ‘saf kötü’ değildir ve doğal olarak iyi noktalara, karmaşık psikolojiye, korku, hayal kırıklığı, öfke ve/veya kıskançlık gibi duygulara işaret ederek karakterinizi yoğurabilirsiniz. Gerçek hayatta şiddet içeren suçlarla ilgili çoğu analizde ‘kurban olarak kötü adam’a odaklanılır, belki de sessiz sakin, alçakgönüllü bir adamın neden birini öldürmüş olmasının sebepleri araştırılır. Böyle durumlarda genellikle zorluklarla dolu ve istikrarsız aile hayatları, yoksulluk ve istismarlar, duyguların bastırılması ve yalnız başına, kimseyle ilişki kurmadan sürdürülen hayat tarzları vurgulanır.

Tepkisel olmaktan ziyade etkin hareketler yapan bir kötü adam yaratmayı seçerseniz, onu yönlendiren karmaşık bilinçdışı faktörler üzerinde durmak suretiyle karaktere boyut kazandırabilirsiniz. “Kimse kendini kötü adam olarak görmez,” diye bir laf vardır. Kimse kendinin kötülük yaptığına inanmaz. Çoğu kötü adam yaptıklarını, daha büyük bir iyiliğe yarayacağı düşüncesiyle haklı gösterir. Böyle insanların güçlü savunma mekanizmaları olur. Kendilerini yönlendiren bilinçdışı güçlerin farkında değillerdir. Genel olarak gölgeli yanlarıyla yönlendirilir ve eylemlerini her vesileyle haklı gösterirler.

Baba filmindeki Don Corleone’ye kısmen ailesine duyduğu sevgi yön vermektedir. *Wall Street*’de Gordon Gekko hırsıyla hareket ettiğini kabullenmekle birlikte, kendisinin gözünde ‘hırs’ iyi bir sözcüktür; başarıyı, hedefi ve iddiayı çağırıştırır.

Kötü adamlar yaratıyorsanız, onları yönlendiren daha büyük iyiliğin ne olduğunu, yani neye daha büyük iyilik gözüyle baktıklarını anlamaya çalışırsınız. Emniyette olma

isteğine mi? Aile sevgisine mi? (Kendileri ya da yakınları için) güvenli olmaya mı? Daha iyi bir dünyaya mı (belki de bir sınıfa ve bir renge ait dünyaya mı)? Böyle yönelimlerin olumlu yanları bulunmasına rağmen, kötü adamların değer sistemlerini başkalarına zorla dayatmayı istemelerinden dolayı olumsuz eylemler biçimine bürünürler. Son tahlilde, netice bir tür baskı uygulamaya varacaktır.

Kötü adamlar yaptıkları hareketlerin farkında olmayabilirler. Eylemlerini haklı görmekten ziyade, kötü eylemlerinin kendilerinin anlamadıkları bilinçdışı güçlerin ürünü olduğunu iddia edebilirler. Bu karakterlerden kaynaklanan şiddet ve baskı daha incelikli olabilir, ama yine de daha etkilidir. Kötü adamlar eylemlerini ve dürtülerini yadsırlar; bu, kompulsif davranışlarda, müptelâlıklarda ve istismarlarda rastlanabilecek bir yadsıma şeklidir. Bunlar, “Ben sadece bir şaplak atmıştım, yoksa çocuğumu dövme gibi bir niyetim yoktu,” ya da, “Sadece birkaç kadeh yuvarladım; o kadar içkiyle ne sarhoş olunur ne de şiddete yönelinir,” ya da “Ben karımı seviyorum, benden kesinlikle korkmaz!” diyen karakterlerdir. *Yanan Yatak*’daki kötü adamlar, eylemlerinin olumsuz etkilerinin farkında değildirler.

Her tip kötü adam bir tür narsisizmle, başkalarının gerçekliğini görmeme ya da saygı duymama kusuruyla maluldür. Başka insanların insan oluşlarını anlamama, onların kendileri olma haklarını tanımama diye özetlenebilir bu tutum.

EGZERSİZ: Hiç kendinizi baskı altında hissettiniz mi? Size baskı uygulayan kişinin hangi davranışları bu duygu-

ları hissetmenize yol açtı? Hangi açık ya da gizli yöntemler uygulanıyordu? Size baskı uygulayan kişinin hareketlerini haklı göstermek için nasıl bir karşılık verebileceğini düşünün. O kişiyi model alarak bir hikâyede kötü adam yaratabilir misiniz?

BİR ÖRNEKOLAY: GUGUK KUŞU

Guguk Kuşu ilkin Ken Kesey'in bir romanı olarak çıktı, daha sonra Dale Wasserman'ın bir oyunu olarak geliştirildi ve daha sonra 1975'te, Bo Goldman ve Lawrence Hauben'in yazdıkları metinle filme alındı.

Dale Wasserman her karakteri temanın işlenmesi sayar. "Ken Kesey'in romanları toplumda isyan etmenin anlamının felsefesine eğilir. Prototipik bir otoriteye isyan etme fikri; başına gelen de bu. Tuhaftır, [yine Wasserman'ın yazdığı] *Man of La Mancha* ile ona hiç benzemez görünen *Guguk Kuşu*, ikisi de bir asiyi, toplumun dışladığı, uyum göstermeyen birini ele aldıkları için neredeyse aynı oyun sayılırlar. İki örnekte de toplum, o kişinin bastırılmasına ya da yok edilmesine odaklanmıştı.

"Benim oyunda ortaya koyduğum sav, toplumun standartlaşması ve bireyselliğin bastırılması hakkındaydı. Argümanıma göre, bizler bireyi kendini korumak adına bastırıp disiplin altında tutmak zorunda olan bir toplumda yaşıyoruz. Toplum kendini bireylerin sapkınlıklarından koruyor. Toplum gücünü muhafaza ediyor; boyun eğmeyen insanlar iktidarı tehdit ediyorlar.

“Bu noktayı vurgulamak için, baskı ile baskının kurbanları arasındaki ilişkiyi göstermem gerekiyordu. Zaten bütün yardımcı karakterler bir şekilde kurbandır. Her karakteri belirgin ölçüde farklılaştırmak şarttı, çünkü bir toplama kampında olduğu gibi toplu kurbanlar gerçekte fazla ilgi çekmez. Bir şeyi temsil ediyor olabilirler, ancak iyi çizilmiş karakterler olmazlar. Ben onların bir tür üniformalı askerler olmamalarını çok önemli buldum; o yüzden kendilerini mümkün olduğunca keskin hatlarla çizme yoluna gittim.

“Kurbanların her biri, biraz farklı şekillerde kurbandır. Yerli, ABD’deki Yerliler kurban oldukları için kurbandır. Eşcinsel eğilimleri olan erkek [Harding], toplum öyle insanlara gülüp aşağıladığı için kurbandır ve kendi iradesiyle toplumdan uzaklaşmıştır. Kekeme oğlan canavar bir annenin kurbanıdır. Her gün bomba yapan adam, toplumda bir işlev görme yeteneğini körelten ABD ordusunun kurbanıdır. Duvara dizilmiş görünen adam, davranışlarıyla hizaya getirmek için beynini kesip biçmek suretiyle insanlarla deney yapan Ortaçağ toplumunun kurbanıdır. Hemşire Ratched bile, onu canavar haline getiren standartlaşmış ve disiplinli toplumun kurbanıdır.”

Dale, karakterlerin eksikliklerini tamamlamak için bir akıl hastanesinde on gün geçirmişti.

“Merak ettiğim öğelerden birisi, o insanların zekâ ve eğitim düzeyleriyle, kendilerini ifade etme düzeyleriydi. Onları deli diye damgalatan özel davranış kalıplarını gözlemlemek istiyordum. Gerçi o konuda büyük bir değişkenlik söz konusuydu. Bazılarında kendilerini normal insanlardan

ayırır hiçbir özellik gözünüze çarpmıyordu. Fakat her gün ilaç kullandıkları için davranışları değişikliğe uğramıştı.

“Onları tedavi öncesinde ve sonrasında ayrı ayrı gözlemleyerek bütün bir davranışlar silsilesini takip edebilirdim. İlaç aldıktan sonra konuşmalarında çok az renk kalıyordu. Bu, fayda konuşması diye anılan şeydir. İlaç almadan önceyse çok yabanıl, bazen büyüleyici kalıplar gözlüyordunuz. Kendilerine göre delice bir mantıkları vardı. Bazen o insanların kendilerini ifade etmelerindeki güzellikten çok etkileniyordum. Ne geleneksel, ne tutarlı, ne de gramatik bir ifade edmişti bu.”

Dale, karakterlerin mantığının aleyhine çabalarla ilgi uyandırıyor.

“Karakterlerin konuşma ve hareket etme şekillerindeki kusursuz mantık sıkıcıdır. Genel olarak da bir yalandır. Ben bir karakterde mantıksız olanı, tutarsız olanı, yersiz olanı ararım, çünkü öyle şeyler karakterin düz ilerleyişinden daha ifşa edicidir. Sözelimi, hayvani özellikli biri varsa onları tamamen tutarsız şeyleri dışa yansıttıkları için de çok dikkatle izlerim; bazen tutarsız nitelikler, karakteri gerçekten ele veren şeylerdir.

“Kaba ve hayvani birine benzeyen McMurphy, koğuş arkadaşlarına dans etmesini öğretir ve bunu incelik yapar. Ayrıca, herkesi şaşırtarak şiirler okur. Gerçi bazen şiirleri yanlış okur, fakat içinde bir yerlerde şiir sevgisi vardır. Karakterlere baktığımda, kusursuz mantığın sıkıcı olduğu varsayımıyla gözlerim onları.”

Dale karakterin gizli yönlerini de çözümler: “Ben temelde yatan dürtüye bakıyor, sonra seyircinin karakterin ken-

disi hakkında bilmediği şeyleri görmesinin yolları üzerinde düşünüyorum. Bu, belirtilen dürtülerle hareket eder görünen, gerçekteyse tamamen başka dürtülerle harekete geçen kişiler için de geçerlidir.

“Billy Bibbit annesinin kendisine yaptıklarını anlamaz. Gerçekte hayatı için yıkıcı etkilerde bulunmuş olan annesini korur. Harding aslında kendi suçu olmayan şeylerden, cinsel doğasından dolayı kendini sorumlu tutar. Hemşire Ratched gerçekte kusursuz bir ordu modeli olan, güçlü ve yapay şekilde baskı altına alınmış bir kadındır. Uğradığı baskılar sonucu erkeklerden nefret etmektedir. Oysa sıcak ve dürüst bir insandır. Burada ilginç çelişkilerle karşılaşırız. Ratched çok iyi niyetlerle hareket etse de, yaptıklarının kötü şeyler olduğu gerçeği değişmez.

“Burada benim vurgulamayı sevdiğim ve şaşırtıcı olan bir öge vardır. Baş karakterler bunu nadiren yaparlar, oysa yardımcı karakterler daha sık yapar ve seyirciyi uyandırıp tetikte tutarlar. *Guguk Kuşu*’nda Candy Starr şaşırtıcı olan kişiydi. O ortamda kim iyi görünümlü bir kaltak çıkmasını bekler? Kendi arkadaşını getirdiğinde bile bu bir sürprizdir. Üstelik artık bir değil, iki kaltak vardır. Sonra, onların gerçekten eğlenceli kızlar olduğu görülür.”

Dale’e, yardımcı karakterleri oluştururken nasıl sorunlar yaşadığını sordum.

“En ciddi sorunlardan biri uygulama eksikliğiydi. Bir hikâyede ana karakterlerinizi uygulamada görecektiniz vardır, ama yardımcı ve çok ilginç karakterler genellikle havada ve provasız kalır. Bence, seyirci bilse de bilmeseyse de, bu çok hüsrana uğratici bir sonuç yaratabilir. Ben, umutsuzca,

yardımcı karakterlere neler olduğunu bilmeyi dilediğim ama buna vakit ayıramadığım örnekler görmüşümdür.

“Ayrıca, karaktere hizmet eden ve aksi takdirde onu ete kemiğe bürünmemiş şekilde bırakacak kadar özelliğin kabaca çizilmesi yönünde bir eğilim görüyorum. Bu, filmlerde neredeyse bir zorunluluktur, çünkü katkı yapan karakterlerin üstlerine çok fazla dikkat toplamalarını tercih etmezsiniz. İdeal olarak her karakter ilginç olması, tatmin edici ölçüde resmedilmesi gerektiği için böyle durumlar yaşanması beni zor durumda bırakır.”

UYGULAMA

Senaryoda yardımcı karakterlerinize bakarken kendinize şunları sorun:

- Karakterlerimin hepsinin hikâyede işlevleri var mı?
- Hikâyemin teması nedir? Karakterlerimin her biri hangi açılardan bu temanın genişlemesine katkıda bulunuyorlar?
- Ufak karakterler yaratmaya dikkat ettim mi? Karakter tipleri kullanıyorsam, bunların klişe olmamalarına özen gösterdim mi?
- Birbirine karşıt karakterlerim var mı? Onlar hangi açılardan hikâyeye renk ve doku ekliyorlar?
- Yardımcı ve ufak karakterlerimi tanımlamak için hangi genel hatları belirledim? O genel çizgiler hikâyeye ya da temayla ilgili mi, yani dayatılmış karakter özellikleri olarak görünmüyorlar diyebilir misiniz?
- Hikâyemde kötü adamlar var mı? Onların fondaki

hikâyeleri nasıl? Onları bilinçdışı güçler mi yönlendiriyor? Kötü hareketlerini sergilerken, iyi bir amaca hizmet ettiklerini düşünüyorlar mı?

ÖZET

En iyi hikâyelerden bazıları, yardımcı karakterleri sayesinde akıllarda kalır. Öyle yardımcı karakterler en küçük sahneye, en küçük âna bile ayrıntılar ekleyerek hikâyeyi ilerletebilir, ana karakterin rolünü belirginleştirebilir, renk ve tema ekleyebilir, temayı derinleştirebilir ve paleti genişletebilirler.

James Dearden durumu şöyle özetler: “Gerçekliğin bağlamı içerisinde, abartıya kaçmadan ufak karakterlerinizi ilginç şekillere sokabilirsiniz. Hikâyelerin birçoğu genel anlamda değilse de, insanların gözleriyle kulaklarını açık tutmalarını sağlamak ve akıllarını çalıştırmak anlamında eğlendirmekle ilgilidir. Bir şeye canlılık katan da küçük ayrıntılardır.”

7
DİYALOG YAZMAK

Birçok yazar ve yazma öğretmenini bana, “Diyalog yazmayı öğretemezsin. Yazarlar diyalog yazmaktan ya korkarlar, ya da korkmazlar,” demiştir. Ben büyük diyaloglar yazmanın -büyük resimler yapmak ya da büyük müzik eserleri bestelemek gibi- öğretilmeyeceği düşüncesine katılıyorum. Ancak, iyi diyaloglar yazmak öğretilabilir bir şeydir. Diyalogu geliştirebilecek bir sahneyle ve bir karakterle düşünmenin yöntemleri vardır. Nasıl müzisyenler kendilerini melodileri ve müzikal ritimleri duyacak şekilde eğitebiliyorlarsa, yazarlar da ritimleri ve konuşma kalıplarını duyup hissedecek şekilde kendilerini eğitebilirler.

İlk anlamanız gereken, neyin iyi diyalog, neyin kötü diyalog olduğunu seçebilmektir.

- İyi diyalog, bir müzik parçasına benzer. Bir vuruşu, bir ritmi, bir melodisi vardır.
- İyi diyalog kısa olur, tasarrufludur. Genel olarak hiçbir karakter iki-üç satırdan daha fazla konuşmaz.
- İyi diyalog tenis maçını andırır. Top oyuncular arasında gider gelir ve cinsel, fiziksel, siyasal ya da toplumsal içerikte sürekli bir güç alışverişini temsil eder.
- İyi diyalog çatışmayı, tutumları ve niyetleri yansıtır. Karakter hakkında bilgi vermekten ziyade, karakteri ortaya serer.
- İyi diyalog, ritimleri sayesinde kolay telaffuz edilir. Hepimizden büyük oyuncu çıkmasını sağlar.

Çok sayıda büyük diyalog yazarı vardır. Bunlardan birisi James Brooks'tur. *Broadcast News*'dan alınmış aşağıdaki diyalogları okuyun. Sonra onları yüksek sesle okuyun ve ritimlerine kulak verin. Her satırın karakter hakkında bir şeyi ortaya çıkardığına dikkat edin. Bir karakter ile bir başka karakterin diyalogları arasındaki farklılıkları da takip edin.

Yardımcı, Jane'le konuşur:

YARDIMCI

Her açıdan siz benim rol modelimsiniz.

Ya da, Jane ile Tom arasında geçen bir konuşmada:

JANE

Kızla yapılan görüşmenin dökümlerini gördüm. Görüşmeden sonra tepkini 'oynadığı'nın farkındayım. Geliştirmek,

bir haberi parçalarına ayırmaktır. ...arasındaki satırı tamamen çıkarmışsınız.

TOM

Onu çıkarmak zor değil; küçük salağı oyalamayı sağlıyor, değil mi?

Ya da, Aaron ile Jane arasında geçen bir konuşmada:

AARON

En azından bunun sizin açınızdan berbat bir durum olduğunu gösterebilir misiniz? Bir randevuya hazırlanışınızı gösterin bana.

JANE

Bu randevu değil. Çalışma alanına giden işçiler.

Dikkat çekmeyen Jane kâğıt pakete uzanır, küçük bir kondom paketi çıkarır ve onu akşam çantasının içine atar.

Yukarıda verilen örneklerin içerdiği öğelere dikkat edin. Yardımcının diyalogu (Jane'e yönelik) bir tutum içerir. Tom'un diyalogu, dürüstlüğü'nün anlamının durmadan değiştiği bir kariyerde dürüstlüğü yakalamaya uğraşırken hem duyguyu (hayal kırıklığı) hem de değerler çatışmasını gösteriyor. Jane'in diyalogu da, Tom ve Aaron'la ilişkilerini dengede götürmeye çalışırken yaşadığı iç çatışmaları ortaya koyuyor.

ALT-METİN NEDİR?

Alt-metin, karakterin satır altında ve satır aralarında gerçekten söylediği şeydir. Karakterler genellikle kendilerini

anlamazlar. Sıklıkla doğrudan konuşmaz, kastettikleri şeyleri telaffuz etmezler. Alt-metnin, karakterin göremediği fakat seyircilerin ya da okurların anladığı temel dürtüler ve anlamlardan oluştuğunu söyleyebiliriz.

Alt-metnin en keyif verici örneklerinden birisi, Woody Allen'ın yazdığı *Annie Hall* filminden gelir. Alvie ile Annie ilk defa tanıştıklarında birbirlerini süzerler. Diyalogları fotoğraf hakkında entelektüel bir tartışmadır, oysa konuşmalarının alt-metni beyazperdede altyazı şeklinde aktarılmıştır. Alt-metinde Annie, Alvie'ye yeterince akıllı görünüp görünmediğini merak ederken; Alvie de kendisinin sığ kalıp kalmadığını merak etmektedir. Annie, Alvie'nin çıktığı diğer erkekler gibi ahmak olup olmadığını merak ederken, Alvie Annie'nin çıplak halini merak etmektedir.

Annie Hall'da hem Annie hem Alvie konuşmalarının alt-metninin bilincindedirler. Oysa karakterler genellikle alt-metni kavramazlar. Gerçekte ne söylediklerinin, gerçekte neyi kastettiklerinin farkında değildirler.

Robert Anderson'ın *I Never Sang for My Father* oyununda birinci perdede güçlü bir alt-metin sahnesi vardır. Sahne bir restoranda geçer; babasını akşam yemeğine çıkaran bir oğul hakkında gibidir. Oysa sahnenin alt-metni tamamen farklıdır. Baba ile oğul arasındaki iletişimsizlik ve gerilim hakkındadır; babasının beklentilerine uygun bir hayat sürmeyen oğulun öfkesini bastırmasıyla ilgilidir.

Alt-metin her zaman için kısmen bir oyuncunun yorumlamasına bağlı kalacak olmasına rağmen, ben çeşitli diyalog satırları arasına alt-metin olabilecek bir şeyler ekledim. Oyndaki sahne baba (Tom), anne (Margaret) ile oğul (Gene) ara-

sında geçer, fakat bu tartışmaya katkıda bulunması bakımından ben sahneyi sıkıştırıp, Tom-Gene ilişkisine odakladım.

Garson kız içki siparişi almaya gelmiştir:

GARSON KIZ: Martini mi?

TOM (göz kırpıp koluyla göstererek): Büyüğünden olsun.

(ALT-METİN: Ben martinilerimi böyle içerim!)

Zevk senin, Gene. ... Dubonnet?

(ALT-METİN: Tom'un gözünde Gene kesinlikle bir erkek değil.

Dolayısıyla martini içmez, Dubonnet içer.)

GENE: Ben de martini alayım, lütfen.

TOM: Ama büyüğünden olmasın.

GENE: Hayır, aynısından!

(ALT-METİN: Senden daha geride olduğumu düşündürmem sana!)

TOM: Pekâlâ.

(ALT-METİN: Biraz cebi para gördü ya!)

Şimdi, bu benim yemeğim, tamam mı?

GENE: Hayır. Ben seni davet ettim.

TOM: Uh, bize gelirken bir sürü masraf ettin.

(ALT-METİN: Bak, ben ne cömert bir babayım – ve ne kadar adilim! Unutma, bu geziyi -ve akşam yemeğimi- karşılayacak kadar para kazanmıyorsun!)

GENE: Hayır, benim yemeğim. Ne istersen söyle. İlk önce fiyatlara bakayım da deme. Ne zaman seni yemeğe çıkarsam ilk önce fiyatlara bakıyorsun.

(ALT-METİN: Bırak benden olsun. Yemeğinin keyfini çıkarmanı istiyorum ve evet, bunu karşılayabilirim.)

TOM: Fiyatlara bakmıyorum. Ama sanırım, bak, körili karidese 3.75 ödemek de komik.

GENE: Sen karides seversin. Ondan ye.

TOM: Kendim ödememe izin verirsen.

GENE: Hayır! Başlama gene.

(ALT-METİN: Tanrı aşkına, bırak sana bu karidesi ısmarlayayım, lütfen!)

TOM: Bak, cömertliğini takdir ediyorum, Gene, ama duruma bakarsan...

(ALT-METİN: Sen benim kadar ya da olmanı istediğim kadar başarılı değilsin.)

GENE: Ben ödeyebilirim. Şimdi bunu tartışmayalım.

Yemeği söyleme fırsatı bile bulamadan ikisi de öfkele-nince Tom yumurtlar: “Bir şey yiyelim yok. İştahım kaçtı.”

KÖTÜ DİYALOG NEDİR?

İyi diyalogu meydana getiren öğeler çatışmayı, tutumları, duyguları ve alt-metni içerir. Peki, kötü diyalog nedir?

- Kötü diyalog yapmacıktır, manasızdır, telaffuz edilmesi zordur.
- Kötü diyalogda bütün karakterler birbirine benzer görünür ve hiçbirinde gerçek bir kişi olduğu izlenimi edinilmez.
- Kötü diyalog alt-metni açığa vurur. Karakteri ortaya koymaktan ziyade, her düşüncesini ve duygusunu söze döker.
- Kötü diyalog insanları karmaşık yönleriyle sergilemekten ziyade, onları basitleştirir.

Öyleyse, düz, donuk, ilginçlik taşımayan ve yapmacık olduğunu bildiğiniz bir diyalogu nasıl düzeltirsiniz?

Birçok senaryoda gördüğünüz bir sahneyle başlayalım. Bir senaryo yazarı, onun senaryosuna ilgi duyan bir yapımcıyla toplantıya çağırılmıştır. Aşağıda okuyacağınız, şimdiye değin yazılmış en kötü diyaloglardan biridir (tamamen benim eserimdir ve özellikle bu kitap için yazdım):

YAPIMCI

Pekâlâ, içeri gel. Seninle tanışmak gerçek bir zevk. Biliyorsun, senaryonu pek sevdim. Gerçekten çok iyi.

GENÇ YAZAR

Teşekkür ederim. Benim ilk senaryom ve nasıl bulunduğunu merak ederken çok korktum. Ben Kansas'liyim. Daha önce hiç büyük şehre gelmedim. Sizin gibi biriyle tanıştığım için gerçekten çok şanslıyım. Yıllardır çalışmalarınızı hayranlıkla takip ettim.

YAPIMCI

Ah, sizden bunları duymak çok hoş. Haydi, anlaşmayı konuşalım.

Berbat, değil mi? Dümdüz. Sıkıcı – ne bir hayat belirtisi, ne enerji. İki karakter de ne düşünüyor ve hissediyorlarsa söze döküyorlar. İki karakter de aynı görünüyorlar.

Başlarken, bu diyalog birkaç küçük oynama yerine kısaltmalar yazmaktan başka hiçbir şey yapmadan ve “pekâlâ” “ah”, “bilirsin” gibi eklemelerin hepsini atarak yüzde beş civarında iyileştirilebilir. İşte, konuşmayı daha gerçeğe uydurarak başlayabilirsiniz. Fakat diyalogun akması için de sahnenin üzerinde yeniden düşünmek gerekecektir.

Bu örnekte, diyaloglarını her zaman enerjik ve ritimli bulduğum ve müşterim olan Dara Marks isimli bir yazardan yardım istedim. Diyalogla ilgili bir danışman toplantısında hangi yöntemi uyguluyorsam, birlikte aynı şekilde çalıştık. Ben sorular sordum; birlikte değerlendirdik; Dara yeniden yazdı.

Sahnenin farklı yönlerine bakarak başladık. İlk önce, *Bu insanlar kim?* diye sorduk. Yazarın Kansas'lı olduğunu, Los Angeles'a yeni geldiğini ve yapımcıya hayranlık duyduğunu biliyoruz. Yapımcının karakteri hakkında ise hiçbir şey bilmiyoruz.

Yapımcılar neye benzerler? Yapımcı klişesi, çok para kazanmanın yollarını arayan bir işadamdır; muhtemelen elli yaşlarındadır, sigar içer ve genç yetenekleri sömürmekte ustadır. Dara'yla birlikte, her klişede bir gerçeklik payı olduğunu teslim etmekle birlikte, çoğu yapımcının bu klişeden epeyce farklı olduğunu düşündük. Tanıştığımız yapımcıları değerlendirdik: çok rahat ve sakin olanları, her akşamüstü tenis oynayanları, asabi davrananları, kendilerini önemli sayanları, sinemanın her yönü hakkında ziyadesiyle bilgi sahibi olanları.

Sonra, yapımcılarla tanıştığımız *ortamları* (bürolarında, restoranlarda, dışarıdan geliyorsa bir otel lobisinde, ev ofiste, partide ya da raketbol sahasında yaptığımız görüşmeleri) ele aldık. İkimiz de teknede toplantı yapmış olduğumuzdan, sahnemizin teknede geçmesinde karar kıldık. Ellili yaşlarının başlarında, çok başarılı, işlerini büyük yatından idare eden bir yapımcı tasarladık.

Pek alışılmadık (ama Hollywood'da kolaylıkla inanılabilir) bir ortam seçmek bize geleneksel ve öngörülebilir olan şeylerden uzaklaşma, daha ilginç ve gerçek karakterler yaratma fırsatı sağladı.

Daha sonra, iki karakterin tutumlarına kafa yorduk ve yapımcının sahnenin en yoğun ânında uyuklamaya geçmesine, genç yazarın aşırı heyecanlı ve telaşlı olmasına karar verdik.

Bu üç öğeyi aklımızda tutarak, sahneyi aşağıdaki şekilde yeniden kaleme aldık:

İÇ – YAT – GÜNDÜZ

Yat, bağlandığı rıhtımda ağır ağır sallanırken masanın üstünde bir kurşunkalemin ileri geri yuvarlanışına ODAKLANMA. KAMERA AÇILIP ilk önce masanın üstüne çarpraz atılmış denizci ayakkabısının tabanlarını gösterir, sonra YAPIMCI'nın uyuklayışı EKRANA gelir. Yatağındaki bir bebek gibi, göğsünün üstüne koyduğu, yarısı bitmiş bir senaryoyla hafif hafif sallanmaktadır.

GENÇ YAZAR kabin kapısında görünür; biraz sendeler ve bir teknede olmaktan dolayı hiç rahat değildir (herhalde ilk defa ayağı topraktan kesiliyordur). Şaşkınca etrafına bakar ve yapımcının uyuklamakta olduğunu görür. Nasıl davranacağını bilemez.

GENÇ

İh-hım.

YAPIMCI kımıldamaz.

GENÇ YAZAR

(daha yüksek)

İh-hım...

YAPIMCI bir gözünü öylesine açıp saatine bakar.

YAPIMCI

Geç kaldın.

GENÇ YAZAR

Özür dilerim efendim, fakat otobüs...

YAPIMCI

(doğrularak oturur)

Otobüse mi bindin?..

GENÇ YAZAR

(çok huzursuz)

Evet efendim...

YAPIMCI

Otobüse binen biriyle hiç karşılaşmamıştım.

(Aklından bir not verir.)

Hadi bakalım.

YAPIMCI bir sigar yakar; bu da deniz tutmuş GENÇ YAZAR'ın halini daha da ağırlaştırır.

YAPIMCI

Pekâlâ, delikanlı, senin için ne yapabilirim?

GENÇ YAZAR

(şaşırmış)

Benim senaryom vardı, efendim, beni görmeyi istemiştiniz.

YAPIMCI

Öyle mi?

GENÇ YAZAR başını sallar.

YAPIMCI

Adı ne?

GENÇ YAZAR

"Koşa Koşa Geldiler", efendim.

YAPIMCI masasında aranır.

YAPIMCI

Bakalım, koşarak... eğlenerek...

GENÇ YAZAR masada senaryosunu görür ve YAPIMCI'ya gösterir.

GENÇ YAZAR

Bu işte.

YAPIMCI

Ah evet, koşan senaryo...

Bu yıl nasıl da geçti, hokey müthişti.

GENÇ YAZAR

Aslında koşmak hakkında değil, Bay Dinklemyer. Kansas hakkında, memleketim.

YAPIMCI

Kansas mı? Mısır, ev dokuması?

(bir süre düşünür)

Yeni bir trend başlatabiliriz – bunu severim! Tamam delikanlı, anlaştık!

Diyaloğun yeni yazımında sahneyi yapımcının tutumunun sürüklediğine dikkat edin. Yapımcının yeni deneyimler konusunda (otobüs muhabbetini uzatabilirdi), Kansas hakkında (ev dokumacılığı ve mısır ülkesi) ve ticari trendler hakkında (neyin tutup neyin tutmayacağını 'kokladığı' için başarılıdır) tutumları vardır.

Diyaloğun şimdi bir ritmi var; oyuncunun ve yönetmenin kullanabileceği alışılmadık bir ortamda toplantı yapılıyor; yapımcının karakteri ve tutumu hissediliyor. Fakat genç yazar hakkında fazla izlenim edinemiyoruz.

Genç yazarın karakterini geliştirmeye başlarken ilk önce fondaki hikâyesine baktık. Los Angeles'a daha önce gelip, senaryosunu satmak için tam bir yıl uğraşmış olmasına ka-

rar verdik. Yılın son günüydü ve bu noktada artık kaybetmekten başka şansı yoktu. Kızgın, hüsrana uğramış ve bir parça umutsuzdu.

Yapımcının tutumlarıyla sahneyi sürüklemesi gibi genç yazarın çatışma ve duygularıyla öne geçmesine karar verdik.

Daha sonra sahneyi yeniden ele aldık; son taslakta beğendiğimiz öğelerin çoğunu muhafaza ederken, daha çok genç yazarın sahneye katkısına odaklandık:

İÇ – YAT – GÜNDÜZ

GENÇ YAZAR başını kapıdan uzatır ve YAPIMCI'yi uyukluyor halde görünce çok kızar.

GENÇ YAZAR

İh-hım.

YAPIMCI kımıldamaz.

GENÇ YAZAR

(çok yüksek)

İh-hım...

YAPIMCI uyanır gibi olur; uyuklarken yakalandığı için canı sıkılmıştır.

YAPIMCI

(toparlanmaya çalışırken)

Geç kaldın!

GENÇ YAZAR

(şaşırmış)

Sabah dokuzdan beri buradayım.

YAPIMCI

Anladık, ben meşgul bir adamım.

(masasında bazı kâğıtları karıştırır)

Pekâlâ, ne istiyorsun bakalım?

GENÇ YAZAR

Wichita otobüsünü yakalayabilmem için yaklaşık altı saatim var.

YAPIMCI

Sen otobüse mi biniyorsun?

GENÇ YAZAR

Bunun nesi yanlış?

YAPIMCI

Hayır, daha önce hiç otobüse binen biriyle karşılaşmamıştım da.

GENÇ YAZAR

Bizler sizin filmlerinizi seyreden insanlarız. Biraz daha anlayışlı olmalısınız.

YAPIMCI

Tutumunu beğendiğimi sanmıyorum.

GENÇ YAZAR

(iyice tepesi atmış)

Ben tutum satmıyorum, beyefendi! Senaryomu satıyorum. Ya satın alırsınız, ya da tarlama geri dönerim.

YAPIMCI

Ne tarlası? Ne senaryosu?

GENÇ YAZAR

(çileden çıkmış)

Benimle görüşmek istemenizin sebebi olan senaryo.

YAPIMCI

Görüşmek mi istedim? Adı neymiş?

GENÇ YAZAR

“Koşa Koşa Geldiler.”

YAPIMCI *masasında aranır.*

YAPIMCI

Koşan hikâyeler diskoyla geçti gitti artık!

GENÇ YAZAR

Aslında koşmakla ilgili değil, Kansas'ta yerinden edilen yoksul çiftçinin sefaleti hakkında.

YAPIMCI

Yoksul ha? Yoksulluk kimin umurunda?

GENÇ YAZAR

(dayanamayarak ellerini havaya kaldırır)

Vazgeçtim! Dönüyorum...

YAPIMCI

Bir dakika bekle!

(yüksek sesle düşünür)

Yoksul, toprak... Evde dokuma, sevdim bunu. Yeni bir trend başlatabiliriz. Tamam... Aldım senaryonu...

GENÇ YAZAR *şaşkınlık içindedir. Durur ve sevinçten dönmeye başlar.*

GENÇ YAZAR

(heyecan içinde)

Anlamadım, ne dediniz?

YAPIMCI

Tamam, delikanlı. ... Ama adını değiştiririz!

Şimdi ikisi de sahneye tutumları, çatışması, fon hikâyeleri ve niyetleriyle katkıda bulunan iki eşit karakterimiz oldu. Daha güçlü karakterlerle diyaloglar da daha güçlü hale gelir.

Sahne üzerinde çalışmaya devam etseydik, daha farklı yönlerle de gidebilirdik.

Sahnenin daha 'keskin' olmasına, iki karakterin de bir parça kızgın ve hasmane davranışlar sergilemesine karar verebilirsiniz. Ağırlığı ikisinden birine vermeyi tercih edebilirsiniz. Herhalde kızgın olan yazar olur, ama yapımcı da öfkesine yenilmeye karşı koyar.

Sahneye, her karakterin faaliyetlerini ayrıntılı olarak belirtip 'iş' boyutu ekleyebilirsiniz. Bir ân için, katılmış olduğunuz daha alışılmadık toplantıları düşünün. Sıradan konuşmaların dışında o toplantılarda neler ele alınmıştı?

Bir keresinde, genel müdürün masasının üzerinde elliye yakın Mickey Mouse figürü olan bir toplantıya katılmıştım. Öyle bir sahne kullanırsanız yapımcı onların tozlarını alarak oyalanıyor olabilirdi.

Genel müdürün ağırlıkla dart oynayıp durduğu toplantılara da katılmıştım. Ya da biz masada beklerken, yapımcı çoğu zaman telefonuyla konuşuyor olurdu.

Belki yan odada yürütülen işler de olabilir. Dara'yla birlikte yapımcının, her türlü aleti kullanarak güvertede büyük bir heykel yapmakla uğraşan bir karısı olmasında karar kılmıştık. Sahne boyunca yazar, kendisine makineli tüfeği, sondaj aletini ya da arızalı bir motoru hatırlatan sesleri anlamaya çalışacaktı. Bu da genç yazarda, yapımcının söylediklerine yoğunlaşamayacağı şekilde korku, merak ya da tepkisiz kalma sonucunu doğurabilirdi.

Karakteri ortaya koymakta ve alt-metni sahenin yapmacık olmayacak şekilde iletilmesinde bu önerilere başvurabilirdik.

Sahnenin atmosferiyle, diyalogun başka yönlere sürüklenmesine imkân tanıyacak şekilde oynayabilirsiniz. Oda soğuk mu olsun sıcak mı? Karanlık mı aydınlık mı? Sigara

içen var mı? Odadan tuhaf bir koku geliyor mu? Mobilyalar nasıl döşenmiş? Her koltuk ve sandalye, oturacak yer kalmayacak kadar kitaplar ve senaryolarla dolu mu?

Karakterlerden birinin ırkını, cinsiyetini, yaşını ya da kilosunu değiştirmeyi düşünebilirsiniz. Böyle her değişiklik diyalogları da değiştirecektir. Bir keresinde yüz kiloyu aşkın birisiyle (yapımcı değildi) randevum vardı. Çok geniş bir koltuğa yayıldı ve hiç kımıldamadı. Görünümüne şaşır-dım ve ilk ânlar rahatsız oldum – toplantının başında söylenen her şey aklımda bir uğultu gibi kalmıştı.

Bir toplantıya dair beklentiler diyalogu etkileyecektir. Karakteriniz elli yaşlarında bir yapımcı görmeyi bekliyor olup da yapımcı aslında yirmi beş yaşında biri çıkarsa, bu beklenmedik durum diyalogu değiştirebilir. Karakterlerden biri göz bağı ya da boyunluk takıyorsa veya göz tiki varsa, ya da çenesindeki küçük bir sivilceyi saklamaya çalışıyorsa – tüm bunlar diyalogun akışını etkileyebilecektir.

Kullanılan dil ve sözcükler de diyalogu değiştirir. Bir karakterin aksanı varsa, diğer karakterin anlamadığı çok büyük sözcükler kullanıyorsa ya da belirgin olmayan vurgular yapıyorsa, karakterler arasındaki etkileşim bir şekilde değişir.

Sahnenin bağlamı da sahnede söylenenleri etkileyecektir. Belki de yapımcı boşanma aşamasındadır, ya da genç yazar daha yeni bir yakın dostunun cenazesinden dönmüştür. Böyle etkenler sahnenin doğrultusunu değiştirir. Başka bağ-lamlar da söz konusu olabilir: Sahne bir aşk ilişkisinin başıdır, ya da yapımcı ile yazar arasındaki uzun bir çalışma ilişkisinin sonudur, ya da yapımcı başka bir yazarla anlaşmıştır da bu görüşmeyi bir şekilde idare etmeye çalışıyordur.

Yapımcı ile genç yazar sahnesi daha önce defalarca yazıldı. En alışılmadık ortamlardan birisi Moss Hart'ın otobiyografisi olan *Birinci Perde*'de görülmüştü. O kitap, müşterilerimden Treva Silverman ("The Mary Tyler Moore Show") tarafından sinemaya uzun metrajlı bir film haline getirilmiştir ve yapımcılığını Laurence Mark (*Çalışan Kız*) ile Scott Rudin (*Bayan Soffel*) üstlenmişlerdir.

Sahne New York'ta geçer. Yeni bir yazar olan Moss Hart oyununu henüz tamamlamış ve büyük tiyatro yapımcısı Jed Harris'ten, metni konusunda görüşme sözü almıştır. Aralarında geçen diyalogun büyük kısmının ne kadar basit olduğuna (yine de iş ile tutum birleştirildiğinde, iki adam arasında ne kadar çok şey iletildiğine) dikkat edin.

İÇ – MADISON HOTEL – GÜNDÜZ

Saat 12 ve Moss, istekli ve heyecanlı bir ruh haliyle otel görevlisinin masasında.

MOSS

Moss Hart, Jed Harris'le görüşmeye geldim.

GÖREVLİ

Yukarı çıkın. 1201 nolu süit. Bay Harris sizi bekliyor.

MOSS

(sırtır)

Teşekkür ederim.

BAŞKA BİR SAHNE

İÇ – MADISON HOTEL, 12. KAT – GÜNDÜZ

Moss asansörden çıkar, havalı bir şekilde koridorda yürür. 1201 nolu süiti bulur, kapıyı hafifçe tıklatır. Kapı yarı açık. İçeriden cevap gelmez. Tekrar vurur, sonra zili çalar.

SES

(boğuk; uzaktan)

Girin. Girin.

BAŞKA BİR SAHNE

İÇ – 1201 NOLU SÜİT – GÜNDÜZ

Moss duraksayarak süite girer. Oturma odasına doğru ilerler. Her taraf kusursuz derecede temizdir, sanki hiç kimse yok gibidir. Bir sigara külü ya da gazete parçası bile yoktur. Acaba doğru yere mi gelmiştir?

MOSS

(usulca seslenir)

Özür dilerim... Moss Hart, Jed Harris'i görmeye gelmiştim.

SES

Evet, İçeri gelin.

Moss duraksayarak sesi takip eder. Oturma odasından yatak odası kısmına geçer.

BAŞKA BİR SAHNE

İÇ – YATAK ODASI – GÜNDÜZ

Bir ikiz yatakta yatılmıştır, örtüler dağınıktır. Diğer yatağın üstü tepeleme senaryo yığılıdır. İki kül tablası yarısı içilmiş sigara izmaritleriyle doludur. Perdeler çekilidir ve oda yarı karanlıktadır. Moss kafası karmakarışık, bir yanlışlık yaptığından çekinmektedir.

MOSS

Merhaba?

SES

(banyodan)

Gelin. Gelin.

Moss banyoya doğru birkaç adım atar. Moss'un yüz ifadesi: korkmuş, dehşete düşmüş, afallamış.

JED HARRIS'i arkadan, küvetin yanında ayakta, traş olurken görürüz. Çıplaktır.

JED HARRIS

(öylesine)

Günaydın. Şimdiye kadar sizi göremediğime gerçekten üzgünüm.

MOSS

(hayretler içinde, sendeleyerek)

Şey... pekâlâ.

Moss etrafına bakınır; bakışlarını nereye odaklayacağını bulmaya çalışmaktadır.

JED HARRIS

Aslında senaryonuzu daha önce okumak istemiştim, ama biliyorsunuz, bu sezon pek...

MOSS

(ayaklarına doğru)

Ah evet, evet.

JED HARRIS

Dün gece Lunt'ların partisi vardı. ... Herkes Lunt'lara bayılıyor sanki. Bana kalırsa, bir Lunt yeter.

Moss güler; başlar başlamaz kesilen kuru, kulak tırmalayıcı bir gülüş. Jed Harris havluyla kurulanmaya başlar.

JED HARRIS

Fakat partiye o küçük İtalyan aktris için gitmiştim. Hakkında bir sürü dedikodu anlatılıyor, bir kontrol edeyim dedim.

Bir havlu yere düşer. Moss havluya bakar; yerden alıp almaması gerektiğinden emin değildir. Sonunda almamaya karar verir. Konuşmasını sürdüren Jed Harris, Moss'a göz kırpar. Moss, Jed Harris'in ne anlattığını hatırlamaya çalışır.

JED HARRIS

Dedikodu umduğumdan daha gerçek görünüyordu.

Söylediğinden memnun, Moss'a güler. Moss gülümsemeye çalışır-
sa da başaramaz. Yüzünde bir tik oynar.

Sahne birçok bakımdan oldukça basittir. Yine de, diyalogla ve sahnenin işlenişiyle kaç katmanın oluşturulduğuna dikkat edin. Moss'un tutumunda beklenti, şok, sıkılma vardır. Odaya girip girmeme, havluyu yerden alıp almama, konuşup konuşmama konularında bir çatışma ima edilir.

Jed, İtalyan aktrisle yaptığı akşam kaçamağından dolayı neşeli ve kayıtsızdır. Treva bu konuşmayı tasarlamıştı, çünkü kendi dediği gibi: "Moss Hart hatıralarını 1950'lerde, daha masumane bir çağda yazmıştı. Jed Harris'in çıplak görünmesinin bir tür eşcinsel davet olarak algılanmasını önlemem lazımdı."

Moss Hart'ın kitabındaki sahne aynı ortamı ve koşulları içeriyordu –Jed Harris'in çıplak olması, Moss'un sıkılması, fakat odak noktası farklıydı. Hart şöyle naklediyor:

Aklımda bir soru yok, ama o Jed Harris tiyatro konusundaki en iyi konuşmacılardan birisidir. ... Yönümü belirlemediğim bir durumda bile, daha önce hiç girmediğim bir tiyatro muhabbeti yapıldığını, giysilerinin her bir parçasını giyip de sıkıntım arttıkça anlattıklarını daha bir merakla dinlediğimi söyleyebilirim. *Once in a Lifetime*'a yönelik eleştirileri sertti, nüfuz ediciydi; oyunun hem açmazlarının hem de potansiyel gücünün farkındaydı; genel olarak taşlama yazın konusunda derinlikli bir kavrayışı olması cabası. Hızlı konuşmasıyla *Once in a Lifetime*'dan, üzerinde çok düşündüğü *Vanya Dayı* yapımına atlıyor, yapımcı arkadaşlarına ağır eleştirilerde bulunuyor,

oyunlarını basılmaya değer görmediği bazı Amerikan oyun yazarlarını hemencecik kategorize ediyor ve tekrar *Once in a Lifetime*'a dönüyordu.*

Bu paragrafı bir senaryo diyaloguna dönüştürmek bol konuşmalı bir sahne çıkarmıştı. Treva şöyle diyor: “Bunu yeniden yaratmak için seyircilerin hiç anlamayacağı ezoterik bilgileri dahil etmem gerekiyordu.”

Ben proje danışmanıydım ve birlikte, film aslında Moss'un Jed Harris'le değil, George Kaufman'la ilişkisi hakkında olduğu için o sahneyi kesip çıkarmaya karar verdik. Yine de o, duyguları açıkça ortaya koyması ve çok güzel tasarlanmasından dolayı gözde bir sahnem olarak kaldı.

DIYALOG DEĞERLENDİRME TEKNİKLERİ

Birçok yazar iyi diyalogun seslerini, ritimlerini ve rengini sever.

Oyun yazarı Robert Anderson şöyle der: “Kardeşim üniversitede eve bir Noel Coward oyunu getirdiğinde diyaloga âşık oldum. Kitabı hemen elime alıp anneme onun ne olduğunu sordum; annem de bir oyun olduğunu söyledi. O dakikadan itibaren büyülenmiş gibiydim. Romanlarda diyaloglar hep ilgimi çok çekti. Roman okurken, hata olduğunu bile bile diyaloglara geçiyordum; hataydı, çünkü romanlarda hikâyeler diyalogla taşınmaz, bu dediğim anlatılarda olur.

“Diyalog duygunuz yoksa oyun yazarı olmaya hiç yeltenmeyin derim. Bence oyun yazarında dramatik durumla-

*) Moss Hart, *Act One* (New York: Modern Library, 1959), s. 257-258.

ra ve dramatik diyaloglara karşı özel bir yeteneğin olması gerekir.”

Yazarlar kendilerini diyalog yazmaya çeşitli yollarla hazırlarlar. Çoğu açısından atılacak ilk adım, herhangi bir diyalogu kaleme almadan önce hikâyenin çatısı üzerine müt-hiş bir mesai harcamaktır.

Robert Anderson şöyle devam eder: “Bir hikâyenin dinamiğine, yapısına, karakterlerine, neler söylediklerine, altmetnine, her sahnede nelerin olduğuna, her sahnenin nasıl ilerleyeceğine çok kafa patlatırım. Oyunun ne hakkında olduğunu çıkarmaya aylarımı veririm. Bunu balık tutmak diye adlandırıyorum. Her sabah masama oturur, fikrimi havuza atar, notlarımı çıkarır ve o notlara bir daha hiç bakmam. Ertesi gün aynı balık oltasını atar ve oltama nelerin takıldığına bakarım. Bir süre sonra bir şey şekillenmeye başlar. Derken karakterlerin nerede durduğunu, nereye gittiklerini görür, onları çeker ve iki üç hafta içerisinde oyunun ilk taslağını kâğıda geçiririm. Henüz yeniyken, taslak tamamlanana kadar yazdıklarımı hiç bakmam. Böylece, bir çerçeve içerisinde kendiliğinden bir bileşim ortaya çıkar.

“Altı ya da yedi ayda, notlarım üzerinde ne kadar uzun çalışabilirsem o sürede sahnenin yapısını çıkarırım. Karakterlerimin oldukça iyi işlediğini bilirim. Sahnenin amacına uygun düştüğü ölçüde diledikleri her konudan söz açabilirler. Diyalog yazmak bana arkadaşım, oyun yazarı Sidney Kingsley’ye yaptığım bir sohbeti hatırlatır. Sidney’in bir oyun yazdığını bildiğimden, ona çalışmasının nasıl gittiğini sor-

dum. 'Bitirmek üzereyim,' dedi, 'Yarın diyalogları yazmaya geçiyorum.' Demek ki diyalog, diğer her şeyin haritası çıkarıldıktan sonraki aşamada yazılır."

Dale Wasserman diyaloga, ilk önce konuyu ve her sahenin amacını çözümleyerek başlar: "Bende diyalog en son gelir. Hikâyemin nereye gittiğini, her sahenin savının ve amacının ne olduğunu bildiğimde diyalogları eklemeye başlarım. O aşamada diyaloglar ve içeriği neredeyse kaçınılmaz hale gelmiş demektir. Elbette diyalogun rengi ve üslubu kaçınılmaz değildir; üstüne hayli ter dökmek gerekir. Gerekli basitliği katmak ve üslubu tutturmak da doğrusu hayli zor olabilir."

Birçok yazar insanların çeşitli ortamlarındaki konuşmalarına kulak kesilerek kendini eğitir:

John Millington Synge, mutfak çalışanlarının konuşmalarını dinleyerek diyalog duygusunu geliştirdiğini söyler.

Robin Cook ne zaman uçağa binse başkalarının konuşmalarını dinlemeye bayıldığını; yine, parkta basketbol oynayanları, aralarında şakalaşan çocukları seyretmeyi sevdiğini söyler.

Robert Benton bazen bir ritmi dinlemek için diyalog yazacaktır: "*Places in the Heart*'da Margaret Sparling karakteri bir dostumun kişiliğini temel alıyordu. Dostum olan bu kadınla birlikte iki gün geçirip söylediği her şeyi teybe aldım. Söyleyeceği söz bitene kadar habire konuşuyorduk."

Fakat hakiki konuşmalar diyalogla aynı değildir. O yüzden diyalog dinleyerek kulağını geliştirmek sadece bir adım-

dır. Bir sonraki adım, gerçek konuşmaları kurmaca diyaloga çevirmektir.

“İnsanların fiili konuşmalarında sarf ettikleri sözcükleri hiç kullanmam,” diyor Robert Anderson. “İnsanların konuştuıkları zamanlar söylediklerini teybe alır da sonradan onları dinlemeye kalkarsanız gülünç durumlarla karşılaşrsınız. Diyalogların hepsi kurulmuştur, gerçeğe benzer ama gerçekliğin kendisi değildir. Aradaki boşlukları doldurmak kulağa bağlıdır. Yıllar önce ‘The Theatre Guild on the Air’ adlı bir radyo programı yazarken *Silahlara Veda*’yı yıldız Humphrey Bogart’a uyarlamıştım. Hayal kırıklığı içinde Hemingway’in ünlü diyalogundan çok azını kullanabileceğimi fark ettim, çünkü hikâyeyi taşımaya ya da karakter ilişkilerini geliştirmeye faydası dokunmuyordu. Program yayına girdiğinde eleştirilenler, ‘Hemingway diyalogu programı taşıyor,’ dediler. Hikâyeyi taşıyan Hemingwayvari bir diyalog yazabilmek gururumu okşamıştı.”

Robin Cook şöyle der: “Ne zaman bir diyalog kaleme alsam, yazdığımı yüksek sesle okurum. Ben benzerlik arıyorum. İki insanın birbirleriyle konuşmalarına benzemesini isterim. Bir kitap okurken diyalog gerçekçi değilse bunu hemen anlarım. Gerçekten iyi olan diyalogların keyif verici yanlarından biri, sizde yerel ağızla ifade edilmeden yerel dille konuşulduğu izlenimi uyandırmasıdır.”

Shelley Lowenkopf’a göre: “Bir romanda diyalog hiçbir zaman konuşmanın tam temsili şeklinde tasarlanmamıştır; diyalog, karakterlerin tutumunu temsil eder. İsteddiği şeye bakarak kimin konuştuğunu söyleyebilmelisiniz. Dolayısıyla diyalog, karakterin gizli yanının taşmış halidir. İyi diya-

log kurmak bir ölçüde, karakterin gizli tutmak istediklerini öngörmek ve anlamaktır.”

Leonard Tourney şunları ekler: “Gerçekçi diyalog gerçekçi konuşma değildir, yapay bir şeydir. Diyalog karakterize etmeli, çok özlü olmalıdır. Gerçekliğin lezzetini tattırmalıdır.”

Yazarların iyi diyaloglar yazmalarına yardımcı dokunabilecek bazı egzersizler ve işlemler vardır.

Treva Silverman önce bir teybe kendisi konuşur, ertesi gün söylediklerini dinler. “O zamana kadar söylediklerimin yüzde doksanını zaten unutmuşumdur ve sanki ilk defa duyuyormuşum gibi dinleyebilirim. Benim o noktada aradığım, karakterin neye benzediğine dair bazı ipuçları. Sesi yakalayınca rahatlayabilirim, ama o âna değin cehennem azabı çekerim. Kasetle bu süreç daha iyi işliyor, daha az yıpratıyor. Hiç olmazsa boş bir kâğıda, boş bir ekrana bakmıyor oluyorum.”

Robert Anderson şöyle der: “Birçok yazar diyalog yazmayı sona bırakmaktansa başa alır. Neil Simon bir kere bana kendisinin öyle çalıştığını söylemişti. Böylece süreç içerisinde karakterleri ve oyunun hikâyeye akışını keşfettiklerini söylüyorlar. Gençken (ne de olsa hikâyeyi değil, diyalogu seviyordum) bu yöntemi defalarca denedikten sonra, kırk sayfayı geçince sürekli çuvalladığımı gördüm. Çıkamaz sokak. Hiçbir şey keşfedemiyordum. Diyalog yazarken kendim hakkında bilmediğim, bildiğimi bilmediğim şeyleri keşfedebilirim, ancak hikâyeyi keşfediyorum gibi gelmiyor. Oysa nereye varacağımı bilmem lazım.

“Yanlış bir durumdaysanız diyalogunuz akamaz. İnsanları ilginç durumlara sokmazsanız, o ilginçlikle sahneleri ilerletemezseniz batağa saplanmışsınızdır.

“Oyun yazarı John Van Druten bazen adını değiştirene kadar bir karakteri doğru konuşturamadığını söylemişti. Bunu bazen ben de söylerim. Bir Laura, bir Hazel’den daha farklı konuşur – doğru ismi bulana kadar hikâyeniz tıkalı kalabilir.

“Öğrencilerime hep diyalog egzersizleri verirdim. Bir egzersizde birisinin sokakta on dolarlık bir çek bulduğunu, o on doları nasıl harcayacağını mutfak masasında tartıştığını söylemiştim. Sahnenin hareketi, on doları kimin ve nasıl harcayacağı yönündedir, fakat alt-metin ailenin tümüne yayılan gerilimi ortaya koyabilir.

“*You Know I Can’t Hear You When the Water’s Running* adlı oyunumda orta yaşlı iki insanın ikiz yatak almak ile eski ikili yatağı elde tutmayı tartıştıkları bir sahne vardır. Tuhaf bir şekilde yataklardan bahsediyorlardır, oysa o tartışmaya bütün evliliklerinin sıırı vurur. Alt-metin hayatlarının, aşklarının ve orta yaşlı hallerinin durumu hakkındadır.”

Jules Feiffer, Yale drama okulunda bir oyun yazma sınıfına ders verirken, öğrencilerin “kendilerine odaklanmaktan ve başka aldatıcı uğraşlardan kurtularak, sahnenin amacının ne olduğuna karar vererek ve önemli olan şeyin dışındaki her şeyi atarak” diyalogları geliştirmelerine yardım etmişti.

İyi diyalog yazmanın anahtarı, ritimleri ve nüansları dinlemeyi öğrenmekle başlar.

“En önemli şey,” der Robert Anderson, “bir ses geliştirmektir. Sadece diyaloglarda değil, tutumlarda da. Bir sesiniz olursa, diyalogunuz doğru ilerler.”

BİR ÖRNEK OLAY: JULES FEIFFER

Birçoğumuz haftalık çizgileriyle Jules Feiffer'in çalışmalarından haberdarız. Onun *Carnal Knowledge* filmi (daha sonra oyun da olmuştur) genellikle parlak diyaloglarıyla ele alınmıştır. Feiffer ayrıca *Popeye*'yi sinemaya uyarlamış, *Little Murders* ile *Elliott Loves*'i yazmıştır. Diyalogla ilgili yorumları, (özellikle reklam alanındaki çizgi karakterleri dahil olmak üzere) bütün kurmaca biçimleri için geçerlilik taşımaktadır.

Kendisiyle yaptığım görüşmede, her mecra için farklı diyaloglar yazmaktan bahsetmişti:

“Ben çizgi karakterlerden tiyatroya, daha sonra sinemaya geçtiğimde, her birinde diyalogların çok, çok farklı olduğunu öğrendim. Tiyatroda ve sinemada ilişkilere eğildiğinizde, karikatürde olduğu gibi yalnızca son aşamayı değil, başlangıç, orta ve son aşamaları göstermek zorundasınız. İnsanların çizgi karakter olarak birbirlerine söyledikleri çok eliptik ve kısadır. Mekânın koşullarına bağlıdır. Özellikle tiyatrodan daha fazla nüansa ağırlık verebilir, dolaylı şekilde ilerleyebilirsiniz. Sahne diyalogları film diyaloglarından daha eksiksiz ve açıklayıcı, egoyu daha okşayıcıdır. Sinemadaysa sözel olmayan iletişime (göz temaslarına, fiziksel hareketlere, vb.) yönelebilirsiniz.”

Jules'e diyalog yaratma sürecine bakışını sordum:

“Her şeyden önce, ben diyalogu temel alarak düşünmem. Diyalog, karakteri belirledikten ve karakteri belirli bir duruma oturtuktan sonra doğal olarak ortaya çıkan şeydir. İki ya da daha çok insanı belirli bir ortama yerleştirdiğinizde ve onların kim olup, ne yaptıklarına karar verdiğinizde, o kişi-

ler kendiliğinden belirli şeyler söyleyeceklerdir. Bir durum başka bir duruma yol açacak ve siz de seyircilerle birlikte onların nelerden konuştuklarını keşfedeceksiniz. Ben, karakterlerimin birbirlerine söylemeleri gereken şeylere hep şaşırmışımdır. Siz yol verirsiniz, onlar alırlar başlarını giderler; eğlenceli, değil mi? Görürüm ki, bir çerçeve çizersem çok ilginç ve çok canlı öğeleri hemen belirlemem; karakterlerin birbirlerine söyleyecekleri şeylerin çoğu oyunun enerjisini sağlar. Enerji, ilişkiler açısından önemlidir. Belirli bir durum esasında edilgen olsa bile, gerçek anlamda bir enerji taşıyacaktır.

“Bu enerji alt-metinden gelir. Oyunun yüzeyiyle savaşa giren, temeldeki çatışma olduğundan, tek gerçek çatışma da o karakter ile kendisi arasında geçebilir. Alt-metinle çalışmak, notlar üzerinde çalışma olayı değildir. Gerçekte neyin meydana gelip neyin meydana gelmediğini ve niçin olmadığını, yüzeye ne kadarının çıkacağını son derece iyi kavramakla ilgili bir meseledir. Oyunun kaygısı ise, her olayın gelişeceği ve dramatik zirvesine çıkacağı günün geç vakitlerine kadar bunun nasıl gizleneceğinde somutlaşır.

“Bir noktada alt-metin yüzeye çıkacaktır, fakat her bakımdan yüzeye çıkarsa muhtemelen bir işinize yaramaz. Alt-metnin bir kısmı yüzeye çıkar gerçi, fakat bütün sırları ortaya dökemezsiniz. Sırların bazılarını kendisi çözsün diye seyirciye bırakırsınız. Ben seyircinin filmde kendince bir karakter olmasını, etkin bir şekilde filme katılmasını isterim. Her şeye karışır ve seyirciye televizyon karşısında pinkeleyen insan muamelesi yaparsanız, sahnede ya da be-

yazperdede olup bitenler ile karşıda oturan seyirci arasında herhangi bir enerji kalmaz. Ben daimi bir seyirci olarak her zaman, bana sunulan eser tarafından düşünmeye zorlandığımı ve o eserin bana meydan okuduğunu bilir, dolayısıyla aynı şeyi kendi çalışmalarımda yapmaya gayret sarf ederim.

“Karikatür siyasal olmaktan ziyade kişisel nitelikli olsa bile, genellikle alt-metinle işler. Siyasal içerikli olursa hedefe daha isabet ettirebilirsiniz, ama o zaman da neredeyse hep ironiyle işlediğinden alt-metne gerek kalmaz. En azından kendi çalışmalarımda, konuşan insanların çoğu ilişki kurulan bir alanda değildir. İnsanlar genellikle, özel hayatlarında olsun kamusal hayatlarında, kastettikleri şeyin zıddını söyler ya da sözlerinin anlamını her türlü kılıfla saklarlar. Bu, daha en başından beri benim çalışmalarımın odağında yer almıştır. Benim uğraşım, o kılıfları çıkartıp gerçeği ortaya sermektir.

“Bir sahnede sorun yaşıyorsam genellikle şöyle bir diyalogla başlamak fayda getirir: ‘Merhaba, nasılsınız. Ben iyiyim. Bugün ne yapıyorsunuz? Fazla bir şey değil. Pekâlâ, benim sorunum şu...’ Sahneyi yakalayana değin böyle anlamsızca sayfalar doldururum. Başka zamanlar sahneye tam ortasından girer, sonra geri dönerim. Bazen de günler, hatta haftalarca tıkanır kalırım. Yönümü bir türlü bulamadığım için bir oyunu tamamlamak tam altı yılını almıştı.

“Düşünme süreci duygusunu kavrayabilir ve onu konuştuğunuz sıradan dile tahvil edebilirsiniz uzun bir mesafe kat edersiniz. Bir sonraki taslağınızda onu, belirli karakterlere katkıda bulunan farklı konuşma ya da anlatı öğeleriyle

elden geçirebilirsiniz. Çok fazla oyunda ve çok fazla senaryoda herkes birbirine benzer görünür. Ben karakterlerimin o kadar birey olmalarını isterim ki, okurun sayfada bir isim aramasına gerek kalmasın – konuşanın kim olduğunu hemen sezebilsinler. Konuşmalarda davranış öğelerini duyabilmek için kendinizi eğitmeniz lazım, fakat bundan daha önemlisi, kendi iç sesinizi duymanız.”

UYGULAMA

Diyalog, tiyatrodaki yazımın anahtarıdır, fakat -ister drama, ister roman, isterse kısa hikâyeye olsun- her türlü kurmaca yazımın da temelini oluşturur.

Karakterlerinize bakarken kendinize şu soruları sorun:

- Karakterimi konuşma ritimleriyle, sözcük dağarcığıyla, (eğer gerekirse) aksanla, hatta cümlelerinin uzunluğuyla tanımladım mı?
- Diyalog içinde çatışma var mı? Diyalog, çeşitli karakterlerin tutumlarını karşı karşıya getiriyor mu?
- Diyaloglarım alt-metin içeriyor mu? Karakterlerimin fiilen söyledikleriyle, gerçekte söylemek istedikleri şeyleri değerlendirdim mi?
- Diyaloglara bakıp karakterin kültürel ya da etnik arkaplanını, eğitim düzeyini, yaşını çıkarabilir miyim?
- Diyaloglarının üstünde karakterlerin isimlerini görmeseydim bile, farklı karakterlerin konuşuyor olduklarını söyleyebilir miydim? Diyalog, karakteri farklılaştırır mı?

ÖZET

Bir yazar daima yetiřme halindedir. Diyalog yazmayı öğrenmek, sesleri ve ritimleri içselleřtirmek için dinlemeyi, okumayı ve iyi diyalogla konuşmayı içerir. Bazı senaryo yazarları, oyuncunun nelere ihtiyaçları olduğunu daha fazla anlamak için oyunculuk dersleri görürler.

Diyalog, kurmaca yazımın müzięi, ritimleri ve melodileridir. Bir yazar diyalog için kulaęını geliřtirebilir; böylece, tutumları ve duyguları yansıtan, karakterin karmařık ve çeliřkili yönlerini ifade eden diyaloglar kaleme alabilir.

8
GERÇEKÇİ OLMAYAN
KARAKTERLER YARATMAK

Şu âna değin gerçekçi karakterleri -kendimize benzeyen karakterleri- ele alıyorduk. Bizimle aynı kusurları, aynı arzuları ve hedefleri paylaştıkları için kendimizi onlarla özdeşleştiriyoruz. Onlar süper kahramanlar olmadıkları gibi, insan-altı özelliklere veya abartılı kusurlara da sahip değiller.

Oysa kurmaca alemi gerçekçi olmayan karakterlerle doludur. Özel bir imgelem dünyasından gelen geniş karakterler yelpazesini (E.T., Bay Ed, denizkızları ve katil domatesler, Süpermen ve Batman, King Kong, Bambi ve Dumbo, Jolly Green Giant ve California Raisins) düşünün.

Kitabın bu bölümünde sizin, bir yazar olarak yaratabileceğiniz dört farklı gerçekçi-olmayan karaktere bakacağız: sembolik karakter, insan-olmayan karakter, fantezi karakteri ve efsane karakteri. Her kategori içindeki karakterler kendi sınırları, bağlamlarıyla ve her birinin seyircide uyandırdığı çağrışımlar ve tepkilerle belirlenir.

SEMBOLİK KARAKTER

Gerçekçi karakterler çok boyutludur; tutarlılık ve paradokslarla, karmaşık psikoloji, tutumlar, değerler ve duygularla tanımlanırlar. Boyutlu bir karakterin taşıdığı özellikleri kâğıda dökecek olsaydınız, elinizde çok uzun bir liste olurdu.

Sembolik karakterler tek boyutludur. Yani bu, boyutlu olmamak anlamına gelir. Tek bir özelliği; genellikle de aşk, bilgelik, merhamet ya da adalet gibi bir fikre dayalı bir özelliği somutlarlar. En iyi işledikleri yerler gerçekçi olmayan hikâyeler, mitler, fanteziler, hatta süper-kahraman hikâyeleri gibi abartılı bir karikatür tarzıdır.

Sembolik karakterlerin kökleri Yunan ve Roma trajedilerinde bulunur. Tanrılarla tanrıçaları genellikle tek bir tutum tanımlardı. Athena/Minerva bilgelik tanrıçasıydı, Afrodit/Venüs aşk tanrıçası, Hades/Pluton yeraltı tanrısı, Poseydon/Neptün deniz tanrısı, Dionysos/Bacchus şarap tanrısı, Artemis/Diana vahşi doğa tanrıçasıydı.

Boyutları sınırlı kalmasına rağmen bu karakterler mutlaka düz ya da ilginç-olmayan bir görünüm sunmazlar, çünkü tek özellik birbiriyle ilintili başka özellikleri de içerir.

Sözelimi, Mars savař tanrısıydı. Anne babası Zeus ve Hera'nın nefret ettikleri Mars acımasız, canı ve kana susamış bir karakterdi. Düzensizlik ve İhtilaf, Terör, Titreme ve Pank eşlik ediyordu ona. Roma mitolojisinde Mars, parlak bir zırh kuşanır ve askerler Mars'ın savař alanında öleceklerini anladıklarında “şanlı ölüme kořtururlardı”.* Mars'ın kuşu akbabadır, ölüm kuşu.

Mars'ın bağlamında savařla ilintili her şeye rastlanabilir. Savař sesleri, savař elbiseleri, savařın özellikleri Mars karakterinin parçalarıdır. Savař olmayan herhangi bir şey onun bir özelliğı değildir. Mars kendisinde, savař ve barışın gerçekçi çokanlamlılıklarıyla ilgili hiçbir şey barındırmaz. On-
da ne cümbüşe rastlarsınız, ne belirsizliklere, ne de çelişkilere.

Sembolik ve gerçekçi karakterler arasındaki ilişkiyi göstermek için bir dizi oluşturabiliriz.

Tek	Çok
boyutlu	boyutlu
sembolik	karakter
karakter	

Mars'ı bu çizgiye koysanız, yeri tek boyutlu ve sembolik karakter olurdu. Çizginin öbür ucuna koyabileceğiniz çok sayıda gerçekçi çok boyutlu karakterler de vardır (*Casablanca*'dan Rick, *Scarlett O'Hara*, *Shane* ya da *Afrika Kraliçesi*'nden Rose).

*) Edith Hamilton, *Mythology* (New York: New American Library, 1940), s. 34.

Karakterleri tek boyutludan çok boyutluya doğru sıraladığınızda, arada bir yerlerde duran başka karakterlerle karşılaşabilirsiniz.

Stepford Kadınları, kusursuz eşi temsil eden sembolik karakterlerdir. O kavramla bağıntılı her şey Stepford Kadınları yapısının parçasıdır; kocalarına itaat etmek, evi hep temiz tutmak, iyi yemek pişirmek ve mutlu çocuklar büyütmek onların özellikleri arasındadır. O rolle ilintili olmayan bir özellik kendilerine atfedilmediği gibi, gerçek hayatta eş olmanın eksikli gerçekliğinin karakterlere sızmasına da göz yumulmaz.

Başka örnekler Robert Bolt'un *Her Devrin Adamı*'ndaki Sıradan İnsan ile aynı isimli Ortaçağ oyunundaki, insanların sıradanlığını temsil eden Herkes'tir.

Birçok kötü kişi ile süper-kahramanlar da sembolik karakterlerdir. *Batman*'deki Joker 'kötü'yü temsil ederken, Süpermen 'doğruluğu, adaleti ve Amerikan hayat tarzı'nı somutlar.

Sembolik karakterlerin yaratıcıları bilerek fazla ayrıntı eklemez, sadece fikirlerini iletmelerini sağlayacak kadar ayrıntı katarlar.

Bu karakterleri çizgiye yerleştirdiğinizde, Clark Kent ile Bruce Wayne'in Süperman ile Batman kişilerinden kesinlikle daha çok boyutlu; Rick, Scarlett, Shane ya da Rose gibi karakterlerden ise daha az boyutlu olduklarına kanaat getirebilirsiniz. Sıra bu durumda şöyle görünebilir:

Tek boyutlu sembolik karakter		Çok boyutlu karakter		
Mars	Stepford Kadınları Sıradan Adam	Süperman Batman Joker	Clark Kent Bruce Wayne	Scarlett Rick Shane Rose

EGZERSİZ: Adalet'i temsil eden bir karakter yaratın. Adaletin özelliklerini sıralayarak başlayın. Kısmi bir listenin içinde adilanelik, tarafsızlık, insanlarda deri renklerini ve cinsiyetleri ayırmama, kanunun hem lafzını hem ruhunu gözetme gibi özellikler yer alabilir. Adalet'e dair yirmi-elli özellik sıralayabilmelisiniz. Bu fikri daha da geliştirmek için, Adalet'in büyüklerini düşünün. Bunların birisi herhalde, Yasalık'ı temsil eden bir avukat; diğeri, Bilgelik'i temsil eden bir filozoftur. Bir tanrı ya tanrıça karakteri yaratıyorsanız, burada durabilirsiniz.

Şimdi bu karakteri daha boyutlu hale getirmeye geçin. Adalet'le ilintili, çelişkili olmayan özellikler ekleyin. Şefkat, bilgelik, içgörü ve müzakere etme becerisi bunlar arasında sayılabilir.

Sembolik bir karakter olarak Adalet ile adaletin baskın özellik olabileceği gerçekçi bir karakter arasındaki farklılıkları düşünün. Ancak aynı karakter, tamamen boyutlu bir kişinin parçası olan çelişkiler, belirsizlikler ve paradoksları da içerebilir.

Belirgin bir fikri taşıyan sembolik karakterler, hikâyenizin temasını ifade etmeye de yardımcı olabilir. Bununla bir-

likte, karakterlerin sınırlılıklarının kendilerini karton karakterler haline getirmemesine dikkat edilmelidir.

İNSAN-OLMAYAN KARAKTER

Çoğumuz Black Beauty, Lassie, *Charlotte's Web*'deki Charlotte, Bambi, Dumbo ya da Black Stallion gibi insan-olmayan karakterleri okuyarak büyüdük. Fakat insan-olmayan karakterler çocuk hikâyeleriyle sınırlı değildir. Yetişkinler olarak bizler, George Orwell'ın *Hayvan Çiftliği*'nden, *The Tempest*'daki Caliban'dan ya da aynı isimli oyundaki Harvey'den de etkilenmiş olabiliriz.

İnsan-olmayan karakterler bazen havlayan, ısırان ya da yumuşak kuyruğu olan insan karakterlerdir. Onlar antropomorfik hayvanlardır. *Hayvanlar Çiftliği*'ndeki karakterler kesinlikle insan karakterler kadar boyutlu olmamakla birlikte, insanları hatırlatsın diye resmedilmişlerdir. Onların domuz derisi içindeki insanlar olduklarını söyleyebiliriz.

İnsan-olmayan bir karakterin yaratılması, hayvanın insan yönünü vurgulayarak başlayabilir. Lassie çok sadık ve nazik bir hayvandır. Rin Tin Tin çok kurnazdır. *Hayvanlar Çiftliği*'ndeki domuz Napoleon başkalarını kullanır ve tiranlık kurar. Fakat bu özellikler karakterlere fazla şey katmaz. Haftalarca akıllı bir köpeği izlemek ya da nazik bir atı okumak insanı doyurmaz. İşlerlikli insan-olmayan karakterler yaratmak için değişik bir yaklaşıma ihtiyaç vardır.

Bir insan karakter, insani özelliklerine eklemeler ve vurgular katılarak boyutsallık kazanır. Fakat bir karakterin insan-olmayan yönlerinin vurgulanmasının insan-olmayan bir

karakteri güçlendirmesine ender rastlanır. Bir köpeğin (yüksek sesle havlama ya yiyecek tabağının üstüne hızla atılma gibi) köpekvari özelliklerini vurgulamak, o köpeği insanların gözünde daha cazip hale getirmeyecektir.

Dolayısıyla, karakter için bir kişilik yaratılmalıdır. Bu kimliği başarıma süreci aşağıdakileri kapsayabilir:

- 1) karakterin kimliğini tanımlamaya başlayabileceğimiz bir-iki vasfı dikkatle belirlemek;
- 2) bu karakteri genişletmek için seyircilerde uyanacak çağrışımları öne çıkarmak;
- 3) karakteri derinleştirecek güçlü bir bağlam yaratmak.

İnsan-olmayan karakterlerin belirginliğine kıyasla gerçekçi karakterleri kategorize etmek zordur. Gerçekçi karakterler sadık olabilirler, fakat belirli koşullarda hayatta kalmalarına yönelik bir tehdit sadakatlerini zayıflatabilir. Görünüşte iyimser olabilmekle birlikte, trajik bir durum bakış açılarını değiştirebilir.

Oysa insan-olmayan karakter açıkça, asla değişmeyen özelliklerle tanımlanmıştır. Bu özellikler insani vasıflara dayanıyor olabilmekle birlikte, insan karakterlerin taşıdıkları tonlamaları ya da çeşitliliği içermezler. Lassie hep sadık kalacak, Rin Tin Tin hep kurnaz olacaktır.

Yeni “Lassie” dizisinin yapımcısı Al Burton’un dediği gibi: “Lassie’de insanlarda ender görülen bir sürekliliğin bulunduğunu düşünmek isterim. Süreklilik çocuk için koruyucu, sadık, güvenilir, cesaretli ve emniyet şemsiyesidir.”

Sayılan bu özellikler kendi başlarına, karakterlere yeterince çeşitlilik ve ilginçlik kazandırmaz. Seyircilerin çağrı-

şımları onlara atfetmeleri gerekir. Çağrışımlar nasıl işler? Reklam endüstrisinin otomobiller, sebzeler ya da biralar gibi ürünler için bir karakter yaratmakta başvurdukları yöntemeye bakalım.

J. Walter Thompson reklam ajansının başkan yardımcısı Michael Gill, karakter kimliği yaratmakta da kullanılabilecek olan marka kimliği yaratma yöntemlerini şöyle açıklıyor: “Tüketicilerin çoğu biralar, bulaşık deterjanları, hatta Pepsi ya da Coca Cola arasındaki farklılıkları söyleyemez. O yüzden reklam ajansının işi, bunun kişiliğe ve kimliğe sahip bir marka olduğunu açıkça ortaya koymaktır. Bu, inekleri damgalamaya benzer – o damgayı gördüğünüz ân, farklılığı seçebilirsiniz. Dolayısıyla Mercedes hemen mühendislik otomobili olur, Ford ise kaliteyi öne çıkarır. Bazı kamyonlar gücü ve sağlamlığı temsil ederler. Bu insan-olmayan karakter (ister otomobil isterse bilgisayar olsun) belirli özellikleri somutlaştırır. Otomobili kaliteyle birleştirmek suretiyle bir etki uyandırır, yani hale etkisi doğurabilirsiniz.”

Reklamcılıkta bu hale etkisi, tüketicinin ürünü satın almak istemesini sağlar. İnsan-olmayan karakterlerin yaratılmasına uygulandığındaysa, seyirci ile karakterler arasındaki özdeşlik duygusunu çoğaltır.

Bazen bir reklamda karakterin kişiliği, ürünün niteliklerinin anlatılmasına dayanır. Pillsbury Doughboy, hamurun yoğrulup yuvarlanmasını zihne kazır. Snap, Crackle and Pop ise, herkesin bildiği gibi, Kellogg’un Rice Krispies’inin seslerinden gelir. Spuds Mackenzie köpeklerin en iyi dostlarımız olduğu çağrışımını harekete getirir.

Başka zamanlarda karakterle özdeşleşme, ilave çağrışımlardan kaynaklanır. California Raisins reklamındaki dans eden üzümlerin, üzümlerin nitelikleriyle pek ilgisi yoktur. Yaratıcılar üzümlerin şekillerini, küçüklüklerini ya da sağlığa faydalı özelliklerini vurgulamayı tercih etmemişlerdir. Burada büyük bir sıçrama söz konusudur. California Raisins'i yaratan Seth Werner bu fikrin nasıl doğduğunu şöyle anlatır:

“Müşteri bize, ‘Kampanyamın salt üzümlerden daha fazla ses getirmesini istediğim için bir ünlü marka kampanyası gibi hazırlayın,’ dedi. ‘Bence ünlü bir marka, ürününe kişilik katar ve salt ürünümüzün kendisinden daha büyük bir izlenim uyandırır.’ Biz de kendisine, üzümlerden bir ünlü marka çıkarmanın onlara bir kişilik kazandırmakla mümkün olabileceğini anlattık. (Partnerim Dexter Fedor’la) ilk aklımıza gelen fikir ‘Anlatırlarken Duydum’ düşüncesiyle bir salkım üzümü dans ettirmekti. Sonra bu üzümlerin canlandırılmalarının neye benzeyeceğine kafa yorduk. Havalı ve bir parça tepeden bakar bir hava yaratmalarında karar kıldık. Karşı tarafta diğer aperatif yiyecekler bu özellikleri daha az taşıyacaklardı. Üzümler ile diğer karakterler arasında (kuruyan patates cipleri, eriyen şekerler, masanın bacağına yapışan çikletler gibi) bir ilişki kurmaya başladık. Üzümlere bağcıkları bağlanmamış ve güneş gözlükleri takmış halde yüksek ayakkabılar giydirir, böylece havalı görünmelerini sağlarken, şekerlerin çöl ayakkabıları olacaktı mesela.

“Tüketicinin o karakterlerin gerçek olduğuna inanmasını arzuluyorduk. Gerçeklikle bir ilintilerinin olması lazımdı, yoksa satın almazdınız. Demek ki ürünün yalnızca genel

hatlarını değil, onu özel kılacak küçük ayrıntılarını ve inceliklerini de iyi düşünmeliydik.”

Karakterlerin hepsi kişiliklerini çağrışımlarla bulurlar. Biz karakterlerin değerlendirilmesi için bazı duyguları ortaya koyarız, karakter de bu duyguların emsali olur. Karakterin bağlamını daha belirgin kılarak çağrışımları kuvvetlendirmek de mümkündür.

Lassie, aile bağlamıyla tanımlanır. O, ilişki içerisinde vardır. “Lassie” dizisinin ortak yapımcısı olan Steva Stark şöyle der: “Köpeği ailenin bir parçası sayıyoruz. Lassie gerçekten ailenin en iyi arkadaşlarından, oğulun en iyi dostlarından. Yeni ‘Lassie’ dizisi çocuk programı değil, aile dizisi. Lassie ailenin bir parçası halinde; hastalandığı zaman ailemiz onun yanında; aile hastalandığında Lassie onların yanında – tıpkı gerçek bir aile gibi. Rin Tin Tin kurtarıcıydı, Lassie ise sırdaş ve dost.”

Yapımcı Al Burton: “Aile bağlamı, eski programın bakiyesi ve bu dizide de vurgulanıyor. Biz diziye, yine Lassie’yle bağlı olan bir genç kız ekledik. Lassie’nin ailenin gözündeki değeri, Lassie’nin kendine ihtiyaç duyulduğunu bilmesi. Ailenin seyircide, ‘Ah, iyi ki yanlarında Lassie var’ duygusu uyandırmayan tek bir hareketleri yok neredeyse. Lassie, Rin Tin Tin’den çok daha duyarlı, daha ilişkili; ailenin ruhuna kolayca uyum gösteriyor.

“Lassie harika bir eş, harika bir dost ve içinde yaşadığımız (özellikle insanlar arasındaki) şu kötü ilişkiler devrinde, düzgün ilişkiler kurulmasını sağlayan bir köpeğe sahip olmak harika bir şey.”

Lassie'nin bağlamını başka bir insan-olmayan karakter King Kong'un bağlamıyla karşılaştırın. King Kong güney denizinden; ilkel, karanlık, esrarengiz ve ürkütücü bir bağlamdan geliyor. King Kong'un getirdiği çağrışımlar arasında kadim dinsel ritüeller, insanın kurban edilmesi ve karanlık, bastırılmamış cinsellikle ilgili belli belirsiz bilgiler bulunuyor. King Kong'un kökeni bilinmiyor ve onu yatıştırmak için yapılması gereken şey bir parça esrarengiz bırakılmış. Karakterine bizdeki bilinmeyenden duyulan korku da katılmış olduğu için, King Kong'dan daha fazla korkuyoruz.

EGZERSİZ: Bir nitelik seçme sürecinden faydalanıp onu çağrışımlarla genişleterek ve bağlamı belirgin çizerek başka bir gezegenden gelmiş tuhaf, derisi pullu bir karakter yaratın. Ona hangi özellikleri atfedeceksiniz? Savunmacılığını, korkularını, zekice hamlelerini vurgulayacak mısınız? Yoksa şefkatini, arkadaşlık etmesini ve sevimliliğini mi öne çıkaracaksınız?

O karakterle hangi çağrışımları uyandırıyorsunuz? Çağrışımlar, olumlu ya da olumsuz insana-benzer özellikler atfetmenize bağlı olarak değişecektir.

Bağlamı nasıl olacaktır? Toprağın altında mı yaşamakta, böylece ilkel, karanlık bir bağlamı mı vurgulamaktadır? Yoksa ötedünyayı vurgulayarak göklerden mi gelmektedir? Daha ilişkili olacak şekilde, toprağın üstünde mi yaşamaktadır?

FANTEZİ KARAKTERİ

Fantezi karakterleri romantik, sihirli ve tuhaf; devler, cüceler, gulyabaniler, insana benzer mahlûklar ve büyücüler

gibi olağandışı yaratıkların bulunduğu dünyalarda yaşarlar. Kötülük ve karanlık kol geziyor olabilir, fakat asla son nokta bunlar değildir. Karakterler tehlikeli olabilirler ama ürkütücü olmayabilirler. Zarar verebilirler, ama nihayetinde iyi niyet galebe çalacaktır. Fantezi karakterleri sonunda kurtarılabilirler de.

Bu sihirli bağlamdaki karakterlerin sınırlı özellikleri bulunur. Bazen fiziksel abartılıklarıyla, Paul Bunyan gibi aşırı iri, ya da *Güiver'in Seyahatleri*'ndeki Lilliputianlılar gibi miniklikleriyle tanımlanabilirler.

Bazıları sihirli güçleriyle tanımlanır: Kral Arthur efsanesindeki büyücü Merlin, *Oz Büyücüsü*'ndeki Batı'nın lanetli cadısı gibi.

Bazıları da süper iyi, süper bereketli ya da süper kötü olmalarıyla tanımlanır. Peri masallarındaki kadın erkek hemen hemen bütün kahramanlar ve kötü adamlar bu tanımlamaya girerler.

Çoğu fantezi karakterinin kökleri peri masallarında ya da halk hikâyelerinde yatmasına rağmen, yenileri de üretilmiştir. *Splash*'deki denizkızı, *Big*'deki oğlan, *Cocoon*'daki Anterianlar bunun örnekleridir.

Televizyon dizisi "Güzel ve Çirkin"de fantezi karakter Vincent, gerçekçi bir karakter olan Catherine'le eşleştirilir. Vincent'in bağlamı (yeraltı, dünyevi, ilkel, daima ışığa bakan), Catherine'inkiyle (modern, çok katlı apartman daire-si) karşıtlık oluşturur. Gerçekçi bir karakter olarak Catherine'in üzerinde çalışacak duyguları çok daha kapsamlıdır. Depresif, kederli, çıldırmış, işten bunalmış olabileceği gibi, sevgen, nazik, anlayışlı ve müşfik de olabilir.

Vincent'in özellikleri daha sınırlıdır. Basitçe aslan başına sahip bir gerçekçi karakter değildir. Fantezinin sınırları dahilinde kalır. Görünümü bozulmuş olmasına rağmen özellikleri olumludur. Nazik, müşfik, özenlidir. Zaman zaman özlem çeker, fakat bu, ruhundaki iyiliği kesinlikle yok etmez. Aslında, iyilik onun tanımlayıcı vasfıdır. Dizinin tarzı romantiktir, Vincent ise kahramansı – dolayısıyla, modern bir peri masalına dönüşür.

Reklamcılıkta en başarılı fantezi karakterlerden biri Jolly Yeşil Dev'dir. Bu karakterin hikâyesi, dikkatle seçilen özgül vasıfların nasıl belirgin ve akılda kalıcı bir karakter yaratılabileceğini göstermektedir.

1924'te daha büyük görünümlü yeni bir marka pazarlandı ve 'Yeşil Dev' adı verildi. Karakteri geliştirsin diye Leo Burnett Agency'yle anlaşma yapıldı. Ajansın kararlarının pek çoğu bir fantezi karakter yaratma isteğinin yansımasıydı. Böylece onu yeşil bir vadiye yerleştirip sağlık ve bolluk çağrışımlarıyla donatarak, dev için olumlu bir bağlam yaratmaya koyuldular.

Leo Burnett Agency'den Huntley Baldwin şöyle yazıyor: "Derine, yiyeceklerle ilgili hissettiklerimizin özüne indiğimizde, elde olan hayatta kalmaktır. Hemen her kültürde büyük tanrılar avlarda kılavuzluk etmişler, hasatları güvenceye almışlardır. Tanrılar panteonu her şeyin bereketli, taze ve toplu olmasını sağlar. Yeşil Dev o tanrıların doğrudan torunudur. Çoğu fantezi karakterinde olduğu gibi, kendisiyle ilgili bazı ayrıntılar mevcuttur. Tüm iyiliklerin oradan beslendiği bir vadide yaşar. O vadide yaşayıp çalışan insanların

kaderlerine yön verir. Tohum atmaktan hasada ve ambalaja kadar her ayrıntıya ilgi duyar.”

Karakteri genişlesin diye kendisine bazı özellikler atfedilmiştir. “Yeşil Dev ticari reklamların ‘yıldızı’dır.” Baldwin şöyle devam eder: “Fakat görsel bakımdan çok destekleyici bir rol oynar. Görülen bir karakter olmaktan ziyade, hissedilen bir varlıktır. Ciddidir ama sıkıcı değildir. Dostane ve sıcaktır. Görülmeyişi, fantezisine katkıda bulunur. Bir sanatçı ya da kameramanın ortaya çıkardığı gibi değil, herkesin ayrı ayrı hayal ettiği gibi bir şeydir.”

Baldwin, devin fantezi bağlamında kalmasına gerek duyulduğunu vurgular. Bir reklamda devi gerçek insanların arasına koymuşlar, ama işe yaramamış. “Gerçek insanlar bize Dev’in yapay olduğunu hatırlatarak ruh halini ve fanteziyi mahvedebiliyorlar. Fantezi insanlara, normalde tamamen abartı sayabilecekleri şeylere ‘inanma’ imkânı tanıyor. Animasyon, fanteziyi genişletir ve izleyicinin hikâyelere akılcı düzlemden ziyade, sembolik düzlemde ilgi duymasını sağlıyor.”*

MİTİK KARAKTER

Ele aldığımız üç gerçekdışı karakterin her birinde vasıflar, bağlam ve/veya çağrışımlar vurgulanmıştır. Mitik karakter yaratmak aynı öğeleri kullanır, ama bunlara bir tanesini daha ekler: seyircileri anlamak.

*) Huntley Baldwin, “Green Giant Advertising, What It Is, Why It Is, and How It Got to Where It Is Today”, The Leo Burnett Agency, Mart 1986.

Sıradan bir hikâye ile bir mit arasındaki farklılık, seyircinin onu nasıl gördüğüne göre değişir. Çoğu kurmacada, ister gözyaşına boğularak ister kahkaha atarak isterse anlayarak olsun, bir şekilde etkileniriz. Fakat çoğu iyi filmde ve romanda, seyretmeyi ya da okumayı bitirince deneyim de sona erer. Belki de bir sahneyi ya da karakteri eskiden hatırlarız, fakat deneyimlemeye devam etmeyiz.

Mitik bir hikâyeyi seyrettiğimizde ya da okumayı bitirdiğimizde, deneyime düşünsel bir süreç ekleriz. Sahne ya da karakter bizi etkisiyle sarar. Bırakmamıza izin vermez. Mitik bir hikâye hayatlarımızda anlamı temsil eder. Kendi varoluşumuzu, değerlerimizi, özlemlerimizi daha iyi anlamamıza yardımcı olabilecek bir hikâyeyi yansıtır. Birçoğumuz filmi seyrettiğimiz ya da romanı okuduğumuzda, anlatılan şey üzerinden kendi kişisel hikâyemizi aklımıza getiririz.

Bazen mitler ve mitik karakterler bizi yeni davranışlar ya da yeni kavrayışlar için cesaretlendirir, yönlendirir ya da itekler. Mitik karakterlerdeki kahramansı yanla özdeşleştikçe -bir anlamıyla- daha büyük insanlar oluruz.

Mitik hikâyeler genellikle kahramanlık hikâyeleridir, bir hedefe ya da hazineye ulaşmaya çalışırken önüne çıkan engelleri aşan kahraman bir figürü barındırırlar. Kural olarak kahraman, hikâyenin akışıyla birlikte dönüşüme uğrar. Hikâye ilerledikçe kendi kahramanca yolculuklarımızı aklımıza getirebiliriz. Bunlar yazarın senaryosunu ya da romanını satmak için aşması gereken engeller ya da doyurucu bir aşkı, işi ya da hayat tarzını ararken karşılaşılan sorunlar olabilir. Hikâyenin yolculuğu bize ayrıca, hayatlarımızda değer ve anlam arayışı içinde kendi içsel yolculuklarımızı hatırlatabilir.

Birçok film mitik öğeler barındırır; bir yolculuktaki engelleri aşan kahraman karakteri buna örnektir. Fakat karakter bir düşünme süreci sağlamaz ya da özdeşleşme doğurmazsa gerçek bir mit olmayacaktır. Seyirciler hikâye üzerinde düşünüp, hikâye ve karakterler kendi hayatlarını daha derinlemesine anlamalarına katkıda bulunursa deney başarıya ulaşmış demektir.

Örneğin en yeni Indiana Jones filmi olan *Indiana Jones ve Son Macera*, Kutsal Kâse arayışı içinde her türlü engeli aşan, gerçek boyutlardan daha büyük bir kahramandır. Dış görünümü itibariyle, gerekli öğelerin çoğunu barındırdığından bir mit olarak anlaşılabilir.

Filme daha derinlemesine baktığımızda, bazı mitik sorular yöneltebiliriz: Indiana'nın Kutsal Kâse'yi bulma yolculuğu, kendi başarı yolculuklarımıza benzer midir? Onun hikâyesi bizi kendi hayatlarımızda engellerle yüzleşmeye teşvik ediyor mu? Film bizi kendi kişisel hikâyelerimizle daha derinlemesine bir ilişkiye sokuyor mu?

Çoğu seyirci açısından bu soruların cevabı muhtemelen 'hayır' görünecektir. Gerçi bu, filmin eğlenceli ya da macera yönünü ortadan kaldırmaz, sadece bir mit olarak etkili olmadığı anlamına gelir.

Aynı soruları, mitik diye adlandırılan *E. T.*, *Üçüncü Türden Yakınlaşmalar*, *Cehennem Silahı*, *Yıldız Savaşları* ya da *Robocop* gibi başka filmler için de sorabilirsiniz.

Başka bir karaktere bakalım: Reklamcılık alanında en başarılı karakterlerden sayılan, mitik bir karakter olduğu düşünülen, Marlboro Erkeği.

“Çoğu kurmaca eserde olduğu gibi reklamcılıkta da,” der J. Walter Thompson’dan Michael Gill, “seyircinin bilinçaltına dokunmalısınız. Marlboro Erkeği sanırın bunu başarmıştı. Joseph Campbell mitlerle ilgili incelemesinde, insanlar ve atlar söz konusu olduğunda ata binmiş erkek miti görüleceğinden bahseder. Genellikle bu erkek büyük bir kral, bir tanrı, bir şövalye ya da bir savaşçıdır. Elbette Marlboro Erkeği’nde bu kişi Batı’nın sembolüdür: kovboy. İnsanlar ona saygı gösterir ve onu idolleştirirler. İnsanlar sigara ya da içki içtiklerinde bunu rastgele yapmazlar; kendileriyle ilgili duygularını geliştiren bir şeyle ilintilendirerek yaparlar.

“Karakter ne kadar gerçekçi olursa, insanlar karakterle aynı ölçüde ilinti kuruyor ve onu seviyorlar. Marlboro reklamında bıyık var, dövme var, beyaz şapka var. Siyah şapka farklı bir ifade getirirdi. Genellikle kasabalarda ve şehirlerde değil, uçsuz bucaksız topraklarda ata biniyor. Kasabalar kötü, riskli ve tehlikeli. Kızlar iyi. Biz onu hep güzel yerlerde güzel hayvanlarla resmediyoruz – ki hayvan özgürlüğün, anlayış göstermenin ve keyif almanın primal ifadesidir. Temiz hava ve sağlıklı olmak çok önemlidir. Bir güven hissi verir – adamımız iş başındadır. Marlboro Erkeği her seferinde ya yalnızdır ya da başka erkeklerle birlikte. Ama hiçbir kadınla görmeyiz onu – kadınlar mitin parçası değildir. Böyle bir miti reklamcılığa katmak çok nadir görülür – ancak Marlboro Erkeği bunu başarmış görünüyor.”

Marlboro sigarasının çoğu tüketicisi herhalde bir şehrin dışında çok az vakit geçirmiş ve bir ata hiç binmemiştir. Fakat Marlboro Erkeği’ne bir anlam yüklerler. Reklamdaki ka-

rakter onların temiz hava ve kırlara duyulan özlemi, güven duygusu hissetmelerini somutlamaktadır.

“Güzel ve Çirkin”de Vincent’ın hem bir fantezi hem de bir mitik karakter olduğunu ileri sürerek bu görüşe itiraz edilebilir. Süpermen de mitik bir karakter sayılabilir. Batman de mitik özellikte görünüyor, çünkü Batman hikâyesi ve karakteri toplumumuzun karanlık yönleri ve psikozları hakkında bir şeyler anlatmaktadır.

Guber-Peters Entertainment’da yapımlardan sorumlu kıdemli başkan yardımcısı Michael Besman, Batman karakterinin geliştirilmesini şöyle anlatır: “Batman sessiz intikamcıdır. Robocop’a benzer. Bruce Wayne milyonerdir; bölünmüş kişiliğe sahip bir karakterdir. Anne babasının ölümünün intikamını almaya çıkmıştır. Zengin mirasçı olarak dikkatler üstüne toplandığından rahatsız bir konumdadır. Basınla, kamuoyuyla başa çıkmak zorundadır. Batman olarak öfkesini gizlemesi gerekmez, onu rahatlıkla açığa vurabilir. Bruce Wayne dünyada yaşamak zorundadır. Bir kimliği vardır. Batman ise bunlardan azadedir.”

Bir anlamıyla Bruce Wayne insan kimliğiyle boğuşmak durumundadır. Kendisine daha basit ve daha dolaysız geldiği için gerçekdışı olmayı seçen gerçekçi bir karakterdir. Boyutsallığını kaybederek, başa çıkılması hayli güç bir şey olan insanlığının verdiği sancıları da ortadan kaldırabilir. Bruce Wayne Batman’i yaratmıştır, çünkü Batman’in kendi anne babasını kurtarmak için sahneye çıkmış olmasını dilemektedir.

Besman, Süpermen ile Batman karakterleri arasındaki farklılıkları karşılaştırır: “Clark Kent gizli kimliğinin ziya-

desiyle farkındadır. Yeryüzüne geldiğinde süper yeteneklerinin bir uzantısı olarak Süperkahraman rolüne soyunmuştur. Fakat Batman'ın çıkışı acıya, öfkeye ve bunları ifade etme ihtiyacına bağlıdır.

“Seyircinin iki karaktere de tepkileri farklıdır. Ben Süpermen'in çizgi kitaplarının tutkunuydum. Bir Süpermen olmanın harika bir şey olacağını düşündüğümü hatırlıyorum. Neredeyse Tanrı'nın varlığını bilmeye eşti. Güvenlik duygusu veriyordu. Süpermen olmak istemiyor, onunla takılmak istiyordum. Batman ise dik bir tepedir. Çok mücadele etmek gerekir. Duygusal bağdan ötesi vardır. Bize benzer, Süpermen'den daha az sihirlidir. Süpermen çok beyaz ekmektir. Batman ise madalyonun öbür yüzü.”

Batman'ın bağlamı karakteri de belirler. Çizgi roman kahramanlarının bazılarında bağlam çok karanlıktır. Besman şöyle devam eder: “Bu, Gotham City'nin gerçekçi, cesur, karanlık ve psikolojik bir yorumuydu. Seyircinin bir insanı Batman olmaya zorlayan şeyleri tam olarak kavrayabileceği bir yerin abartılmış halidir.”

Yakın dönemdeki bir gişe rekoru, yaralı kurbanı sembolize eden başka bir mitik karakteri, Operadaki Hayalet'i öne çıkarmıştır. Bu hikâyeye bir film senaryosu yazan James Dearden, karaktere mitik boyutlar katma sorunuyla karşılaşmıştı: “Senaryoda benim yapmaya çalıştığım, bir hayalet yaratmaktı. Ama hayatı boyunca yeraltı mağarasında yaşayan, aynı zamanda güzel bir ruhu olup sevgi duyabilecek bir adamı nasıl yaratırsınız? Açıkçası gerçek bir karakter olmayacaktır, çünkü o koşullarda gerçek bir karakter pis kokulu, şekilsiz ve psikolojik bakımdan dengesiz birine dönü-

şür. Yine de elimizde, mite dayalı bir şeyler vardı. Sanırın film bağlamında tutarlı bir karakter, inanabileceğiniz sembolik bir karakter yaratmayı becerdik. Onun şekillendirilmesinde başlama noktası, değer ya da fikirdir. Bu örnekte fikir, içinde güzel, cömert bir ruh besleyen, fakat toplumun dışında kalmış bir varlıktır. Benim Operadaki Hayalet için paradigmam 'Güzel ve Çirkin'di.'

Mitik karakterler belirli spesifik niteliklere sahip olurlar. Genellikle kahramansıdırlar. Onlardan çok şey beklenir ve onlar da bu beklentileri karşılayabilecek güçtedirler. Mitik karakterler hikâyenin akışı içerisinde değişir, daha kuvvetli ya da daha akıllı hale gelirler. Mitik figürün genellikle esrareniz ya da karanlık bir geçmişi vardır. Seyirciye açık edilmeyen, sadece ima yoluyla anlaşılabilen bir fon hikâyesine sahiptir.

Bazen yazar (ve karakter) geçmişi bilir, fakat bahsetmek çok sancılı olduğundan kasten onu saklar. Karakter o geçmişle başa çıkamayabilir, ondan bahsetmek istemeyebilir. Bu örnekte fondaki hikâye karakterin asli bir yönüdür, ama esrareniz olduğu için seyirciler olaylara dair kendi yorumlarını geliştirirler. Kısmen Eski Batı mitini temsil eden Shanne bu kategoriye uyabilir.

Bazen geçmiş, hikâye sırasında öğrenilir ya da açığa çıkar. Batman'i bütün hayatı boyunca harekete geçirmiş ve aklından hiç çıkmamış olan korkunç gerçek, bizim kendi hayatlarımızdaki intikam ve takıntıları anlamamızı sağlayacaktır.

Her çağ, hayatlarımızı anlamamıza katkıda bulunan yeni mitik hikâyeler doğurur. 1930'larda *Asri Zamanlar*'da Char-

lie Chaplin, birçok insanın aşırı endüstrileşmiş bir toplumda hissettiği boğucu çaresizlik duygusunu yansıtıyordu. Daha yakın zamanlarda *Cehennem Silahı* bize sürekli yozlaşmanın ve aşırı nüfus eğilimlerinin doğal sonuçlarını göstermektedir. Oliver Stone *Wall Street*'deki hırs hikâyesinde, *Müfreze*'deki iyilik kötülük ve masumiyetin kaybedilmesi hikâyesinde mitik karakterleri işliyordu. *Düşler Tarlası* geçmişe duyduğumuz nostaljiyi ele alırken, *Aşk Denizi* ve *Öldüren Cazibe* yalnızlık ve birçok modern ilişkide içerili olan tehlikeler üzerinde durmaktaydı.

Mitik karakterleri yaratmak zor olabilir. Gerçek insanlara benzemelerini sağlayacak, fakat yine de esrarı koruyup, yalnızca bir kişiyi değil belirli bir fikri de temsil etmelerini sağlayan özgüllükten yoksunluğu da içeren bir boyutsallığa ihtiyaç duyulacaktır. Hem insan hem sembolik olacaklardır ve ikisi bir diğerinin dengesini bozmamalıdır.

Bir mitin nihai testi, seyircilerin hayatlarına hitap edip etmediğine bakarak ölçülür. Bazı mitik boyutlar eklemek karakterleri derinleştirebilir ve onların hikâyeleriyle seyircilerin hikâyeleri arasındaki bağları kuvvetlendirebilir.*

Daha önce bahsetmiş olduğumuz “MacGyver” kadrosuyla ilgili seminerde, karaktere mitik boyut katmanın yollarını ele almıştık. Toplantıdaki ABC kanalı yöneticisi olan William Campbell III, MacGyver'in kahramansı olmak için bir ölçüde esrarengiz kalmasını çok önemli bulmuştu. Aynı

*) Mit üzerine ek okumalar için bkz. Joseph Campbell'in *Hero of a Thousand Faces* ve *The Power of Myth* ile Jean Houston'un *The Search for the Beloved*. İlk kitabım *Making a Good Script Great*'in (İyi Bir Senaryoyu Harika Hale Getirmek) altıncı bölümü, senaryolarla ilişkili olarak miti ele almaktadır.

zamanda programın kuvveti, aksiyon, zekâ ve duyguların bileşiminden geliyordu. Ben yeni türde bir kahraman üzerinde konuşabileceğimizi söyledim. Karakter hakkında mitik bir perspektifle beyin fırtınası yaparak karakterini ve seyircinin onunla kurduğu ilişkiyi genişletebilirdik.

Kahraman'ın tanımı devirden devire göre değişmekle birlikte, bu çok yavaş ilerleyen bir değişimdir. Kahramanlar savaşçılar, fatihler, rakipler olarak -eylem adamları olarak- tanımlanmıştır. MacGyver kesinlikle bir eylem adamıdır, ama farklı tipte bir kahramandır. Gelişen durumlara şiddete ve rekabete başvurmadan karşılık verir. Geçmişin kahramanı, vahşi doğayı fethetmeye çıkar; MacGyver toprağı korumak ister. Geçmişin kahramanı cefakâr bir bireydir; MacGyver bir hümanist ve takım oyuncusudur. Günümüzün gençliğinin gözünde yeni türde bir kahraman olabilir. Birçok genç insanın uyuşturucuya, depresyona ve acizliğe sürüklendiğı bir devirde MacGyver alternatif karşılıkları ve davranışları temsil etmektedir.

MacGyver karakterini genişletmek iki farklı yönde söz konusu olabilir. Yapımcılar onun daha mitik bir nitelik taşımalarını isterlerse, çağımızın önemli (yozlaşmadan ekolojiye ve genetik mühendisliğine kadar) sorunlarıyla ilgili başka hikâyeler yaratabilirler ve böylece bu yeni kahramanın bu sorunlara el atıp şiddet içermeyen çözümler bulduğunu gösterebilirler.

Yapımcılar mitik boyutlara ek yapmak için, onun geçmişinden esrarengiz ya da çözülmeden kalmış bazı olayları öne çıkarmaya karar verebilir, böylece seyircinin karakterin

fondaki hikâyesini kendi yorumlarıyla değerlendirmelerini sağlayabilirler.

Bununla birlikte, karakterin (ve oyuncunun) kuvveti büyük ölçüde duyguları ve ilgiyi yansıtırma becerisine ve boyutsallığına (yani, mitik karakterlerde her zaman rastlayan özelliklere) dayandığından, ondan klasik bir mitik kahraman çıkarmaya kalkmak yanlış olabilir. MacGyver, geçmişte gerçek sırları bulunmayan, apaçık bir duygusal karakterdir.

Ayrıca, teknolojik bir toplumda bu karakterin içinde bulunduğu bağlam, engelleri aşma yeteneği ve gerçek hayattakinden daha büyük özellikleri öne çıkarılabilir. Bağlam ve çağrışımlar genişletilirse, seyirciyle kurulan ilişki (insani, boyutlu özelliklerini yok saymadan) mitik bir kapsamda düşünülebilir.

BİR ÖRNEKOLAY: HİÇ BİTMİYEN ÖYKÜ II

1989 ilkbaharında, o yaz filme çekilen (ve 1990 sonbaharında gösterime girmesi beklenen) *Hiç Bitmeyen Öykü II*'ye (bir devam filmiydi) danışmanlık yapmıştım. Hikâye Bastian ile babasının gerçekçi karakterleriyle başlıyor, daha sonra fantezi alemi olan, insan-olmayan, sembolik ve/veya mitik karakterleri yansıtan fantezi karakterlerle karşılaştığımız Fantazya'ya geçiyordu. Filmde çoğu karakter birden fazla kategoriye uyuyordu.

İnsan-olmayan karakterlerden bazıları Wambo'lar, Windbride, Lav Adam, Mud Wart, iki yüzlü Nimbly ile Şans Ejderi ve yine birinci bölümde olan Kayayıyen'dir.

Bunlardan Wambo'lar, Windbride, Lav Adam ve Mud Wart aynı zamanda sembolik karakterlerdir.

Yazar Karin Howard, bu karakterleri yaratmalarını şöyle anlatır: "Karakterlerin bazıları kitaptan alınmıştı. Wambo'lar şato baskınına yardım eden yaratıklardır. Onlara kafa yordüğüm yaz, baktığınız her yerde Rambo posterleri gördüğünüz yazdı. İşlevleri birbirlerine benzer olduğundan, onlara Rambo demek yerine Wambo'lar diye adlandırdım. Bir orduyu -gürültü ve toz gibi- nelerin meydana getirebileceğini düşündüm, böylece yaratıklar, gerçekten gürültü ve toz çıkarmaktan başka bir şey yapmadan savaş olduğu yanılsaması yaratacaklardı.

"Gizli Planlar Gemisi'nin karakterleri (Toprak, Hava, Rüzgâr ve Lav) tanııtma amaçlıydı. Birinci kısımda bu işlevi yerine getiren bir patrik vardı. Fakat bir patrik felsefi düşünceli ve konuşkan olabilir, oysa ben daha görsel bir ifade istiyordum. Bu elçiler durumu Bastian'a açıklıyorlar. Onların fikrini toprak, rüzgâr ve ateşten aldım, ama çamurdan yaratığa, rüzgârdan yaratığa, ateşten yaratığa çevirdim. Karakterleri genişletmek için isimler taktım. İsimleri koyunca, o isimlerin getirdiği çağrışımlara kafa yormaya koyuldum. Mud Warth ise açıkça homurdanan ve toprağı temsil eden bir şeydir. Lav Adam ateştir, Windbride rüzgârdır.

"Kitapta Nimbly'leri -tavşana benzeyen elçileri- anlatan bir paragraf vardır. O yaratıklar Fantazy'a'nın en hızlı koşucuları arasındadır. Ben bu fikri alıp, koşu ayakkabıları, tozlukları ve beyzbol şapkasına sahip, Nimbly adında bir karakter yarattım. Eğer çok hızlı koşuyor olsaydı garip haller girer, belki takla atardı. Ona bir işlev verdim – büyücü-

nün, muhtemelen bir casusun hizmetine koydum. *Dönek* sözcüğünü düşündüm. Yapım bölümü *döneği* yansıtan bir fiziksel karakter yaratmak durumunda kaldı. Onu tüyleri tersine dönük bir yaratık olarak hazırladık; büyücüyle iken kötü tarafını gösteriyor, iyi adamlar olan Bastian ve Atreyu'yla beraberken tüylerini ileri çıkarıp iyi tarafını gösteriyordu.

“Nimbly, kusursuz aracını isteyen vicdanlı bilimci olarak üç yönlü işliyordu. Eski İmparatorluk şehrinde çılgın bir mühendis,, bir Frankenstein ile bekçinin bileşimidir.

“İlk başta vücudunu reçineli yaptım – daha ziyade robotu andıran vücudundaki boruları görebilirdiniz. Şimdiyse daha ziyade, üç gözü olan, beyaz ceketli bir sihirbaza benziyor.

“Birinci bölümdeki gözde yarattığım Kayayiyen idi. Küçük gözleri, kayaları yiyen başı olan iri bir yaratık. Bir beyin fırtınası toplantısından küçük Kayayiyen'le çıktık. Birinci bölümde Fantazya, Hiçlik'in tehdidi altındaydı, fakat ikinci bölümde Boşluk'un tehdidi altına girdi. Fantazya'daki kayalar boş olduğundan küçük Kayayiyen aç kalır. Böylece onun işlevi Boşluk temasını işlemek haline gelir.

“Şans Ejderi birinci bölümde zaten çok iyi tanımlanmıştı. Yönetmenin ve pazarlamacıların gözde yarattığı odur. Ejder en ilişkili karakter, en iyi dosttur. İnsan doğasının zaafalarını kavrayıp daima olumlu bir bakış açısıyla hareket ettiği için insan doğasını çok iyi anlar, müthiş bir espri yeteneğine sahiptir.”

İnsan-olmayan bu karakterlerin hepsinin farklı işlevleri söz konusuydu. Nimbly ile Wambo'lar hikâyede işlev görü-

yorlardı; Yaratıklar olayları gösteriyordu; Kayayıyenler ise temayı iletliyordu.

Filmde birçok insan karakter görürsünüz. Bastian ile babası yeryüzünden gerçekçi karakterler, diğerleriye Fantazyanın fantezi karakterleridir. Bastian ile büyücü Xayide'nin fantezi karakterleri, Çocuk İmparatoriçe, Fantazyaya savaşçısı Atreyu da, Fantazyayı Boşluk'tan kurtarma yolculuğunda yer alan mitik karakterlerdir.

Karin şöyle devam eder: "Bastian insan karakterdir; o yüzden, en özgür iradeye sahip olup en öngörülemez olan odur. Tamamen yanlış ya da tamamen doğru tercihlerde bulunabilir. O ve babası, en boyutlu karakterlerdir.

"Fantazyaya savaşçısı olan Atreyu çok sıkıcı olabileceği için sorundu. Kitapta Atreyu, Bastian'ı kıskanıyordu; fakat filmde, yapımcılar erkeklerin arkadaşları olması gerektiğini düşündüler. İlgiyi arttırmak için biraz kıskançlık meydana getirdik, fakat bu ilişki yalnızca bir C hikâyesidir, filme bas-kın çıkmadığı için önemlidir.

"Xayide, Fantazyanın büyücüsüdür. Ben onun seksi olmasını istedim. Çok inatçı, modern bir kadın olsun, kabul odasında şarkı söyleyip ayakkabılarını vursun ve işler yolunda gitmeyince çok sabırsız olsun istedim. Çocuk İmparatoriçe iyilik timsaliydi. Seksi Xayide sonunda şöyle diyor-du: 'Yeter, parlama zamanım geldi; Fantazyayı ele geçirmek istiyorum ve bunu yapacağım.' Fakat devleri işe yaramayınca isteği suya düşecekti. Bunun üzerine, tersliklerden bir sürü komiklik çıkardım. Xayide, Boşluk'un temsilcisidir ve hikâyelere, hayal gücüne karşı çıkan bir karakterdir.

“Çocuk İmparatoriçe başka bir önemli fantezi karakteriydi. Birinci bölümde açıkça tanımlandığından, onu geliştirmeye çok az vakit ayırdım; çekim rolü yalnızca bir günlüktü. Sevimli sesi olan, güzel bir genç kızdı. Harika sözler söylesin, ağzına yakışsın istiyordunuz. İyiyi kötüden ayırt edemiyordu. Onun gözündeki her şey eşit olduğundan bir yargıda bulunamıyordu. Almanca’da buna *kitschig* deriz, fakat nedense onda işe yaramıştı.”

UYGULAMA

Senaryonuzda gerçekçi olmayan karakterler varsa kendinize şunları sorun:

- Bu karakterle hangi fikri iletiyorsunuz?
- Bu fikirle hangi çağrışımları akla getiriyorsunuz? Yaratmak istediğim karakterle tutarlı olmalarını sağlamak adına, o çağrışımlar üzerinden beyin fırtınası çalışması yaptım mı?
- Karakterimin bağlamı nedir? Bağlamı değiştirir ya da genişletirsem, karakterimin kuvvetlenmesine faydası olur mu?
- Karakterim seyircinin evrensel hikâyeleriyle nasıl ilinti kuruyor? Mitik bir karakterim varsa, açıkça anlaşılmasını sağlayacak şekilde o mitin çeşitli boyutları üzerinde durdum mu?

ÖZET

Gerçekçi olmayan karakterleri dört farklı ölçüt belirler: Bir fikri ne ölçüde örnekletirirsiniz? Bağlam karakterin

tanımlanmasına nasıl yardımcı olur? Seyirci karaktere hangi çağrışımları yükler? Karakter seyircinin, kendi hayatlarındaki, kendi bireysel hikâyelerindeki anlam arayışına katkıda bulunur mu?

Gerçekçi olmayan karakterler romanlarda ve hikâyelerde (*Siyah İnci*, Grimm ve Andersen masalları, *Charlotte'un Sevgi Ağı*'ndaki Charlotte), filmlerde (*E.T.*, *King Kong*, *Üçüncü Türden Yakınlaşmalar*) ve televizyon filmlerinde ("Alf", "Lassie", "Rin Tin Tin") başarılı olmuştur. Son gişe rekortmenleri olan *Batman*, *Süpermen*, *Turner and Hooch* ile *Operadaki Hayalet*, yazarların gerçekçi olmayan karakterler yazabilmesi için ihtiyaç duyulan pazarı büyütmüştür.



Kurmaca güçlü olabilir. Karakterlerin hayatlarımızı pek çok düzlemde etkileme potansiyeli vardır. Karakterler bize ilham verebilirler, davranışları yönlendirebilir, kendimizi ve başkalarını anlamamıza katkıda bulunabilir, insan doğasını kavrayışımızı derinleştirebilir, hatta bize rol modeli olabilir – bizi hayatlarımızda yeni kararlar vermeye sevk edebilirler.

Ancak karakterlerin olumlu etkileri olabildiği gibi, olumsuz etkileri de olabilir. Televizyon programlarının zaman zaman suçlu davranışlar aşıladığı yönünde güçlü kanıtlar mevcuttur. Yapılan birçok araştırmada, televizyondaki şiddet ile çocuklar ve yetişkinlerdeki şiddet arasında bir ilişki bulunduğu saptanmıştır. Keza, klişeler oluşturmanın seyircilerde

bütün bir insanlar grubuna karşı olumsuz izlenimler beslemesine yol açtığı da görülmüştür. Boyutlu karakterler yaratan bir yazar olarak, klişeler oluşturmaya anlamının ve klişeleri bozmanın temel önem taşıdığını söyleyebilirim.

Biz bir klişeyi, aynı dar özelliklere sahip bir grup insanın sürekli portresinin çizilmesi şeklinde tanımlayabiliriz. Genellikle klişe olumsuz bir şeydir. Keza, insanın kendi kültürünün temel özellikleri konusunda bir kültürel yatkınlığının bulunduğunu, o kültürün dışındaki karakterlerin daha sınırlayıcı, bazen de insanlıktan çıkarıcı çerçevede resmedildiğini doğrular.

Kimler klişeleştirilir? Bizden farklı olan birileri. Bizim anlamadığımız birileri. Klişeleştirilen kişiler -eğer beyaz bir yazarsanız- siyahlar, Asyalılar, Hispanikler ve Yerli Amerikalılar gibi etnik azınlıklarla temsil edilebileceği gibi, -eğer bir azınlık kesimden yazarsanız- beyazları da kapsayabilir. Fiziksel engelleri olan insanlar genel olarak nasıl klişeleştiriliyorsa, gelişme sorunu yaşayan kişiler, duygusal bakımlardan rahatsızlık çekenler ve aklen hasta olanlar da klişeleştirilebilirler.

İster Müslüman olsunlar, isterse Katolik, Musevi, fundamentalist, Protestan, Hindu ya da Budist, dinsel gruplar da genellikle klişeleştirilen kesimler arasındadır.

Erkek ya da kadın olsun, karşıt cins de klişeleştirilebilir. Yine, bizimkinden farklı cinsel yönelimleri bulunan insanlar -geyler, lezbiyenler, hatta yer yer heteroseksüeller- klişeleştirilir.

Başka bir kültürden gelen insanların yanı sıra, bizim şu andaki halimizden daha yaşlı ya da daha küçük olan insanlar klişeleştirilir.

Klişeler farklı gruplara göre değişiklikler gösterir. Kadınlar ve azınlıklar genellikle kurbanlar şeklinde resmedilirler. Bu kesimler özellikle birçok filmde gözden çıkarılmaya yatkın olurlar. Ya ölecek ilk kişilerdir, ya da beyaz erkekler tarafından kurtarılmaya gerek duyan kişiler olurlar.

Engelli olan insanlar da genellikle, ruhun bozulmasını temsil eden bir bedensel bozuklukla resmedilirler. Ya acınası kurban rolü düşer onlara, ya da, engelli olan insanları, müthiş başarılar sergileyen ve engelli durumlarını mucizevi araçlar sayesinde aşmayı başaran Süpererkek ya da Süperkadın'la ilişkilendirecek bir terimle Süpercrip olarak adlandırılırlar.

Siyahlar genellikle komik kişiler olarak resmedilir, ya da alaya alınır veya suç müsebbibi olarak gösterilirler. Asyalı kadınlara düşen rol sıklıkla egzotik-erotik bir boyuttayken, erkekler akılsız güruhlar ya da bazen, azınlık bir model olarak, varlıklı ve iyi davranmasını bilen insanlar olarak çizilirler. Azınlığı oluşturan bu karakterler olumsuz görünmemekle birlikte, Asyalıların diğer gruplarla aynı sorunlardan etkilenmediklerini göstermek için sınırlayıcı ve klişeleşmiş bir kalıpta kalırlar.

Bu noktada Amerika Yerlilerinin nasıl kana susamış vahşiler ya da sarhoş, korkak kanun kaçakları şeklinde gösterildiklerini aklınıza getirin. Hispaniklere düşen de çete üyesi olma ya da eşkıya sınıfına girmektir. Luis Valdez de şu noktaya işaret etmiştir: "Hispaniklerin hikâyelerinin ancak Güneybatı'da kerpiç duvarların arkasında ve kiremitten çatıların altında yaşandığı farz edilmektedir."*

*) Luis Valdez, akt. Cladia Peng'le söyleşi, "Latino Writers From Group To Fight Stereotypes", *The Los Angeles Times Calendar*, 10 Ağustos 1989.

Beyaz erkekler bile klişeleştirilmekten kurtulamamışlardır. İster güçlü sessiz tip isterse süpermaço şeklinde olsun, eylem adamının vurgulanması, kimliklerini yansıtan imgelere sahip erkek gruplarını yadsıyan bir niteliktedir. Evlerinin kocaları, masaj terapistleri ya da okul öğretmenleri olan erkekler, eğitimden kıymetten düştükçe katkılarının arttığını düşünebilirler. Düşünceli erkek ya da şefkatli erkek profili ise çok nadiren kendi gerçekliğini yansıtan bir çerçevede kalacaktır.

Sekreterlerden sarışın kadınlara, basketbolculara, Vietnam gazilerinden avukatlara kadar çoğu grup şu ya da bu zamanda klişeleştirilmiş tiplerdendir. Karmaşık insan karakterlerini basitleştirme yönündeki doğal arzumuzdan kurtulan çok az sayıda grup vardır. Hiç kimse bundan muaf değildir.

Bir *karakter* tipi bir klişeyle aynı şey değildir. Titrek bir baba ya da palavracı bir asker karakter tipleridir, fakat klişe değildirler, çünkü burada çizilen portreler başka baba ve asker imgeleriyle dengelenmiştir. Okurlar ve seyirciler bu görüntülerden hareketle, “bütün babalar titrektir” ya da “bütün askerler palavracıdır” sonucuna varmaya kalkmazlar. Karakter tipi, (babalar gibi) belirli bir gruptaki herkesin aynı özelliği (titrek oldukları) gösterdiğini akla getirmez. Klişe ise böyle bir şeyi akla getirir.

KLİŞENİN ÖTESİNE GEÇMEK

Birçok yazarın iyi niyetli çabalarına rağmen, kurmaca karakterler ağırlıklı olarak beyazdır ve gerçekliği doğru yansıtmazlar. Amerika Birleşik Devletleri’nin nüfusunun yakla-

şık yüzde 12'si siyah, yüzde 8.2'si Hispanik, yüzde 2.1'i Asyalı ve yüzde 2'si Yerli iken, tüm nüfusun yüzde 20'sinin engellenmiş bir konumu söz konusudur –yine de çoğu kurmaca eserde bambaşka bir gerçeklik resmedilmektedir.

Televizyon programlarıyla ilgili olarak yakın zamanlarda yapılan bir analizde, ABD Sivil Haklar Komisyonu'nun bir araştırmasında, ABD nüfusunun yüzde 39'u beyaz erkeklerden oluşmasına rağmen, televizyondaki tüm karakterlerin yüzde 62'sinin beyaz erkekler olduğu saptanmıştır.

ABD nüfusunun yüzde 41.6'sı beyaz kadınlardan, nüfusun yüzde 9.6'sı azınlık kadınlardan oluştuğu halde, televizyon dramalarında bu kesimler çok büyük oranda eksik temsil edilmektedirler. Yapılan analizde, televizyondaki tüm karakterlerin yüzde 24.'ünün beyaz kadınlar olduğu, sadece yüzde 3.6'sının azınlık kesimlerden kadınlar olduğu saptanmıştır.*

Tüm kadınların yüzde 95'inin ömürleri boyunca ev dışında bir işte çalıştıkları bir ülkede, 'evdeki kadın' klişesi artık geçerli değildir. Teoloji ve hukuk öğrencilerinin yüzde 40'ının kadın olduğu bir ülkede, kadınları filmlerde ya da televizyonda ancak ara sıra yargıç ya da din görevlisi olarak göstermek yanlış bir temsildir. Kadınların pilot, teknisyen, telefon tamir uzmanı ve haham oldukları bir ülkede, bir toplumun doğru bir portresini çizmek kadın karakterleri o rolleri yerine getirirken göstermeye bağlıdır. Karakterlerde yalnızca beyaz erkek cinsi ideale yer vermek, kültürümüz içindeki insanların çeşitliliğine gözlerini kapatmak demektir.

*) İstatistiki bilgiler için bkz. *Windows Dressing on the Set*, ABD Sivil Haklar Komisyonu'nun raporu, Washington, D.C., 1979, s. 9.

Bu tür istatistiki bilgiler bir yazarın hikâyesine ne tür karakterler ekleyeceğine karar vermesinde yardımcı olabilir. Bir toplumun bileşimi şehirden şehre değişmekle beraber, bu bilgiler iyi bir başlangıç noktasıdır. San Francisco'yla ilgili bir hikâyенizde gerçekliği doğru biçimde göstermek istiyorsanız, Asyalılara ve geylere daha fazla yer vermek durumundasınızdır. Los Angeles'ta geçen bir hikâye yazıyorsanız Hispaniklerin sayısı daha fazla olacaktır. Detroit'te ya da Atlanta'da geçen bir hikâyede de siyahların oranı fazlalaşır.

Klişeler oluşturmaın ötesine geçmek, zihnimizi beyazların ötesini göreceк şekilde eğitmemiz anlamını taşır. Karakterlerin yaratılması kısmen, gözlem yetilerimizin yeniden eğitilmesidir. Herhangi bir ortamda biz ilk önce hakim insan grubunu göreceк şekilde eğitim görmüşüzdür. Sözgelimi, 1950'li yıllarda benim (2,504 nüfuslu) Wisconsin, Peshtigo'daki memleketimi ziyaret etmiş olsaydınız, oradaki topluluğu kolaylıkla, neredeyse eşit oranda Protestan ve Katoliklerden oluşan, birkaç kişinin de "Ben kiliseye gitmem" tavrını sergilediği, beyaz, orta sınıf, sakin bir topluluk şeklinde klişeleştirebilirdiniz.

Aynı topluluğu daha yakından gözleseydiniz de çeşitliliği fark etmeye başlardınız. O yıllarda Peshtigo'da, yerel bir elektronik eşyalar mağazasına sahip bir Yahudi aile, savaşın akabinde Letonya'dan kaçmış başka bir aile, babamın eczanesinden alışveriş yapan ve yakındaki bir doğa koruma alanında hayatını sürdüren bir Menominee yerlisi, okul bitiminde sokaklarda çocuklara yardım eden ufak tefek adam, zihin engelli bir beşinci sınıf öğrencisi kız, dört çok zengin aile ile üç çok yoksul aile bulunuyordu.

Aradan birkaç yıl geçip, hiçbir şey değişmemiş görünen sakin bir kasabaya yeniden baksanız, klişeyi kıran başka ayrıntılar gözlerdiniz. Peshtigo Eyalet Bankası'nı soyduktan altı saat sonra (kasabanın tek çıkmaz yoluna saptıkları için!) yakalanan üç banka soyguncusu, (cemaatini üzere) Vietnam Savaşı'yla ilgili yerel protesto gösterilerine katılan bir savaş-karşıtı rahip de o ayrıntılar arasında olurdu. Son yıllarda ülke çapında tanınan üç kişi daha dahil olmuştur oradaki hayata: komşu bir kasabada ikinci evi bulunan hukukçu F. Lee Bailey; Vietnam'daki My Lai katliamıyla birlikte anılan Çavuş Medina; paralı asker Eugene Hasenfus.

Peshtigo'yu anlatışından çıkarabileceğiniz üzere, o insanların pek çoğu etnik kökenleriyle (Yahudi aile, Protestan) değil, oynadıkları rollere (mağaza sahibi, savaş-karşıtı rahip) göre tanımlanmışlardır.

Başlangıç noktası olarak, kendi bağlamınız içindeki çeşitliliğe bakmak yürütmüş olduğunuz genel araştırmaları doğrulayabilir. Kendi arka planınızda çizdiğiniz profillerden mükemmel azınlık karakter modelleri çıkarabilirsiniz.

Bir romana ya da kısa hikâyeye azınlık kesimlerden insanları eklemek görece kolay olabilir: Sadece yazar geçersiniz. Dramatik bir metnin yazımında, Yerli bir doktor ya da Koreli bir teknisyen eklemek gerçekten kast oluşturmakla ilgili bir karar gibi görünebilir. Genellikle de durum böyledir – sorunların karmaşık hale gelmesinin bir sebebi, kast oluşturma sorumlularıyla yapımcıların sıklıkla azınlık kesimden insanları hikâyeye yerleştirmeye akıl etmemeleridir. Oysa bir yazarın düşünebileceği çok sayıda aksiyon söz konusudur.

“Cagney and Lacey”deki eski denetleyici yapımcı-baş yazarı Shelley List şöyle diyor: “Azınlık kesimlerden insanların nasıl resmedildiğine dikkat ettiğim için, senaryoda onlara ek bölümler yazarım. Böylece genel bir tablo çizmek ya da inisiyatifi kast oluşturma sorumlusuna bırakmak yerine, mesele bir okulda Asyalılar, siyahlar ve beyazların okuduğunu bil-hassa belirtirim. Kanal genellikle bunu sorgulamaz, hatta farkında bile olmaz. Senaryo ise sadece tanımlayıcı tarifleri takip eden kast oluşturma sorumlusuna gönderilir.”

Son birkaç yılda ciddi eleştirel alkışlar toplamış yapımların birçoğunda, ‘azınlıklara özgü’ roller oynamayan (yani, beyazların oynayabilecekleri rolleri üstlenen) azınlık kesimden kişiler dikkat çekmiştir. *Beverly Hills Cop*’daki Eddie Murphy rolü aslında Sylvester Stallone için yazılmıştı. *An Officer and a Gentleman*’deki Lou Gossett rolü bir beyaz için yazılmıştı. *Alien*’deki Sigourney Weaver rolü ilk başta bir erkeğe göre yazılmıştı. Whoopi Goldberg’in son rollerinin birçoğu azınlıklara özgü değildi, hatta bazıları bir kadın için bile yazılmamıştı. Saydığım karakterlerin her birinde oyuncu, (rol bir cinsiyete, kültüre ya da etnik yapıya göre tasarlanmamış olmasına rağmen) kendi kültürel arkaplanı sayesinde rolüne özel bir katkı sağlıyordu.

Azınlık kesimlerden insanların çoğu, siyah olarak bir siyahı oynamaktan, engelli bir kişi olarak engelli bir kişiyi temsil etmekten ziyade, kendilerine bu şekilde rol verilmesini tercih ederler.

EGZERSİZ: ABD’nin büyük bir şehrinde, orada bulunan insanları istatistiki olarak temsil edecek bir otel sahnesi ya-

ratmayı tasarlayın. Ne tür siyah, Hispanik, engelli, vb. karakterleriniz olabilir? Karakterlerinizin meslekleri neler olabilir? Cinsiyetleri, yaşları, dinleri ne olabilir?

BU ROLLERİ NASIL BOYUTLANDIRIRSINIZ?

Kendinizinkinden başka bir kültürden bir karakter yaratmak için, öncelikle karakterin tam bir insan olmasına, başka insanlar gibi tutumları, hisleri ve hareketleri olmasına; ikincisi, belirli bir kültürün bir karakterin yapısını nasıl etkileyeceğinin kavranmasına dikkat etmelisiniz. Yaratmış olduğunuz her karakterde olduğu gibi başka bir kültürden gelen karakterler de sizinkiyle hem aynı hem farklı özellikler taşıyacaktır.

Klişelerin ötesine geçmek, yazardan belli ölçüde uzmanlık araştırması yapmasını talep eder. Bazen bir yazarın yakın geçmişten dahi taşıdığı bilginin, artık günümüzle ilintisi kalmamış olabilir. Kadınlar, erkekler, engelli insanlar ve etnik azınlıklardan kimselerin hepsi, toplum içindeki haklarını ısrarla kovaladıkça son yıllarda yeniden tanımlanmıştır. Hakkında yazdığınız gruplarla ilgili bazı deneyimler edinmek -veya bilgi toplayıp başkalarına danışmak- önemlidir. NAACP, Nostros (Hispanik bir grup), Gey ve Lezbiyen Sanatçılar Birliği, Asyalı-Pasifik Amerikalılar, Kalifornia Valiliği Engelli Kişileri İstihdam Komitesi gibi çeşitli kuruluşlar, sorularınızı cevaplayabilecek ya da kendilerine danışılacak kurumlar olabilirler. Söz konusu kuruluşların çoğunda, kendi hikâyeniz içindeki portreleriniz hakkında danışabileceğiniz görevliler vardır.

Konu aldığınız azınlık gruptan biri(leri)ni bulup, senaryonuzu ya da romanınızı okutma yoluna da gidebilirsiniz. Bir kadın yazar için, bir erkeğin metnin üzerinden geçmesi faydalı olabilir. Erkek yazarlar kadınlardan kendi hikâyelerini okumayı isteyebilirler. Karakter ayrıntıları çok özenle çizilmiş olabilir ve bu da genellikle, karakteri içeriden kavrayan birinin detayları belirginleştirmek ve gerçeklik tınısı veren bir ortam yaratmak üzere dışarıya bakmasına ihtiyaç gösterebilir.

Birkaç ay önce William Kelley (*Şahit*) beni yazmakta olduğum bir dini karakterle ilgili olarak aramıştı. Benim bir Quaker olduğumu bildiğinden, yazdığı Quaker kadın karakterle ilgili birkaç ayrıntıyı kontrol etmek istiyordu. Onun bahsettiği karakterler iyi araştırılmış ve çok ustaca resmedilmiş görünmekteydi. Kelley daha sonra bana, karakteri için yazdığı bir duayı okudu. Ben de kendisini, “Bill, sen bir Quaker duası değil, bir Methodist duası yazmışsın,” diye uyardım. Konuşmamız yazdığı karakterin doğrultusunu teyit etmiş, ayrıca önemli bir ayrıntıyı daha belirginleştirmişti.

EGZERSİZ: Bir cenaze sahnesi yazmayı tasarlayın. Kendi kültürünüzden birinin cenazesi olsaydı nasıl görünürdü? Başka kültürlerden insanların katıldığınız cenazelerini aklınıza getirin. Hangi değişiklikleri gözlemistiniz? Bir Musevi cenazesi, bir Güneyli siyah cenazesi ile bir Quaker mensubu gömme töreni arasında hangi farklılıkları saptardınız?

Katıldığınız düğünleri düşünün. Aralarında nasıl farklılıklar vardı? Çeşitli nikâhlarda gelinin ve damadın kültürel kökenleri nasıl ifade ediliyordu?

BİR ÖRNEKOLAY: FILM LUMINAS ÖDÜLLERİNDEKİ KADINLAR

Klişelerin verebileceği zararın farkında olan birçok grup, kadınlarla azınlıkların daha gerçekçi biçimde resmedilmeleri konusunda giderek daha güçlü talepler dile getirebilirler.

1983'te medyada kadınlara yer verilmiş tarzını değiştirme gayreti içindeki bir uluslararası kuruluş, Women in Film'e başvurup, klişeleştirilmemiş olumlu kadın portreleri çizilmesini ödüllendirmek amacıyla bir ödül, Luminas Ödülü konmasını önermişti. Komitenin başkanı bendim ve bu komite, gerek olumlu kadın karakterlerin gerekse klişelerin belirlenmesine yardımcı olacak ölçütleri belirlemek amacıyla kurulmuştu.

Bu ölçütler, üzerinde çalıştıkları karakterlerde gözlenen klişelerin aşılmasında yazarlar, yapımcılar ve yönetmenlerin işine yarayabilirdi.

İlk başta sekiz ölçüt söz konusuydu. Ben bu örnekolayda, gerek kadınlara gerekse azınlıklara en iyi uygulanabilecek olan ölçütlerin beşine odaklanıyorum. (Sekiz ölçütün hepsinin bir listesi 271-272. sayfalarda verilmektedir.)

Klişe olmayan karakterler çok boyutludur.

Klişe karakterler genellikle tek boyutludur. Ya seksidirler, ya şiddet düşkünü, ya açgözlü, ya da yönlendirici. Boyutlu karakterler ise değerleri, duyguları, tutumları ve paradoksları toplarlar bünyelerinde. Bir klişeyi kırmak, kişiyi -karakterin derinliği ve genişliğini ortaya koyacak çerçevede- insani hale getirmek demektir.

Klişe olmayan karakterler çeşitli toplumsal ve kişisel rollerde, ayrıca çeşitli bağlamlar içerisinde gösterilirler.

Klişe karakterler genellikle sınırlı roller ve sınırlı bağlamlarda tanımlanırlar. Bir kadın basitçe patronun karısı, anne, sekreter ya da başkan yardımcısı olabilir. Boyutlu karakterler pek çok rolü yansıtırlar ve çeşitli bağlamlar içerisinde var olurlar. Sınırlı kalmazlar; hem bireysel yönleri vardır, hem de başka insanlarla ilişkileri; kendi kültürleri, meslekleri, yerleri ve tarihlerinin ürünüdürler. Başka roller ve bağlamlar eklemek, karakteri genişletip klişeyi kıracaktır.

Klişe olmayan karakterler genel olarak toplumdaki ırk, sınıf, sosyo-ekonomik sınıf, fiziksel görünüm ve meslekler yelpazesini yansıtırlar.

Hikâyelerde klişeleri kırmak için toplumumuzun yapısı ve bileşiminin daha doğruya yakın resmedilmesi gerekir. Televizyonda gösterilen kadınların çoğu genç, güzel ve zengindir; kırk yaş üzerindeki kadınların önemli katkılarını ve kadınların erkeklerden daha az para kazanıyor olmaları gibi bir toplumsal gerçekliği gözlerden saklarlar. Çoğu hikâyede azınlıklar, yalnızca birkaç mesleğe ve daha alt kademe sosyo-ekonomik sınıflara indirgenir ve böylece onların etkileri ve nüfuzları yanlış gösterilmiş olur. Hikâyenizde toplumun istatistiki temsilini kavramak ve onu gerçekçi biçimde resmetmek, hikâyenizin paletini genişletecektir.

Klişe olmayan karakterler tutumları, davranışları ve içsel amaçlarıyla hikâyeye yön verir ve bu yolla sonucu etkilerler.

Klişe karakterler genellikle aktif olmaktan ziyade reaktif tipte kalıplardır. Hikâye onları kontrol eder ve hikâyedeki

daha güçlü karakterlerin kurbanları olurlar. Oysa boyutlu karakterler, dışa yönelik olmaktan ziyade içe dönüktürler. Hikâyeyi etkiler, aksiyonu yönlendirir ve sonuca şekil verirler. Karakterlere bir maksat kazandırmak onları güçlendirir; kurban olmaktan çıkarıp, hikâyeyi etkiyebilecek bir konuma getirir.

Klişe olmayan karakterler kendi kültürlerini yansıtır, arkaplanlarının gücü sayesinde yeni bilinçlendirmeler, yeni rol modelleri katarlar.

Birçok klişe karakter genel karakterlerdir. Arkaplanları kendilerini başka perspektiflere yönlendirse bile, beyaz erkeklerle hemen hemen aynı işlevi görürler. Çoğu defa bir kadının ya da azınlık kesimlerden bir kişinin herhangi bir soruna karşı tutumu farklı olur, ya da o sorunun nasıl çözüleceği konusunda değişik bir fikir geliştirir, başka çözüm yolları ortaya atar. Herhangi bir durumun böyle geliştirilmesi hikâyeye sadece bir tek kültürden karakterler yoluyla sağlayamayacağınız yaratıcı ayrıntılar, alışılmadık dönüşler ekler. Klişeleri kırmak, başka bir kültürel arkaplandan gelen insanların yapabilecekleri katkıların teslim edilmesi demektir. Kendi kültürünüz dışındaki karakterler, sunacakları şeylerle kattıkları değer sayesinde hikâyelerinizin rengini, dokusunu ve eşsizliğini zenginleştirebilirler.

Luminas Ödülü ilk defa 1986 yılında verildi. Ben şu satırları yazarken, daha sonraki bir tarihte yeniden düzenlenmesi düşüncesiyle ara verilmişti. Ancak, endüstrinin kendi karakterlerini yaratan başka mensupları aynı ölçütleri kullanmaya devam etmektedirler.

UYGULAMA

Bir ânlık, tanıyor olduğunuz siyah, Hispanik, Yerli, Asyalı, vb. kişileri getirin aklınıza. Medyanın o insanları genellikle nasıl resmettiğini ve bu şablonun kendi deneyimlerinize gözlemlediklerinizden ne kadar farklı olduğunu düşünün. Sizin henüz tanışmadığınız gruplarda da o tür kişiler var mıdır dersiniz? O insanlarda geçerli olan özellikler hakkında siz ne *düşünürsünüz*? Özellikle de o etnik gruplardan birine kendi hikâyenizde yer vermeye karar veriyorsanız, mutlaka doğruları öğrenmeye çalışın.

Bu örnekolayın ölçütlerini, geçen yıl seyrettiğiniz filmle-re uygulayın. Seyrettiğiniz filmlerin zayıf yönleri, kuvvetli yönleri nelerdir? Hikayesini *riske atmadan* hangi yönlerini değiştirdiyseniz sonuç daha iyi olabilirdi?

Kendi memleketinizi hatırlayın. Büyürken tanıdığınız kişilerin kökenleri ne kadar çeşitliydi? Belirli kültürlerden olup da sizin hiç temasınız bulunmayan kişiler var mıydı? O insanlara karşı klişe fikirlere sahip miydiniz? Klişeleri kırmaya nasıl başladınız?

Senaryonuzdaki karakterlerin içinde bulundukları bağlamı düşünün. Onların kendi ortamlarındaki çeşitlilik üzerinde durdunuz mu? Karakterlerinizden bazılarını daha doğru işleyebilmek için ek araştırmalar yapmaya ihtiyaç duyuyor musunuz? Azınlık grup içinde senaryonuzu okuyabilecek ve karakterleri nasıl daha fazla boyutlandırabileceğiniz konusunda önerilerde bulunabilecek kimleri tanıyor sunuz?

ÖZET

Klişeleri kırmak yazarın tek başına yürütmesi gereken bir süreç değildir. Yukarıda değinilen grupların hepsiyle ilgili, azınlıklara özgü karakterleri daha fazla kavramanızı sağlayacak basılı materyaller mevcuttur. Ayrıca onların çoğuna dair, yazarın danışabileceği ve senaryo içinde resmedilen tipler konusunda ek bilgiler edinilebilecek başka kaynaklara ulaşılabilir.

Hikâyenizdeki kadınlar ve azınlık gruplara doğru tanımlar katmak, hikâyenizin paletinizi genişletebilir; daha güçlü, daha belirgin ve daha boyutlu karakterler yaratabilirsiniz.

10
KARAKTERLERLE İLGİLİ
SORUNLARI ÇÖZMEK

Yazarlar tıkanır –o zaman karakterler de tıkanır. Bazen akla yeni fikir gelmez. Bazen karakterler bir yere gitmez olur ve “Karakterin istediği nedir?”, “Bu karakter kimdir?”, “Karakter hikâyenizde ne yapıyor?” türünden temel sorunlara cevap veremediğinizi görürsünüz. Bazı yazarlara göre böylesi ânlar oldukça ürkünçtür. Başka yazarlarsa böyle tıkanıklıklara yaratma sürecinin basit bir parçası gözüyle bakarlar.

Bazen yazarlar, aşırı çalışıp yoruldukları ve kafaları artık iyi çalışmayarak tükendikleri için karakterlerde tıkanırlar.

Yazarın yeterince araştırma yapmaması sebebiyle de karakter sorunları çıktığı olur. Karakterin bağlamını kavrayamadıysanız, o karakter işlemez.

Başka sorunların kaynağıysa, yazarların yazmaya çok fazla vakit ayırmaları, hayatı yaşamayı kesintiye uğratmalarındır. Carl Sautter şöyle der: “Bir hayat edinmeye çalışmak durumundasınız. Sadece bir yazardan fazlası olduğunuzu, etrafınızda bir dünya bulunduğunu fark etmek durumundasınız. O dünyanın içinde yaşamazsanız, olabildiğince iyi yazamaz, çünkü hayatın akışını kaçınıyor olursunuz.”

Karakter sorunlarıyla karşılaşmakta alışılmadık hiçbir şey yoktur. Her yazarın başına gelir bu dert. Genellikle de karakter sorunları farklı kategorilerde kendisini gösterir:

HOŞLANILMAYAN KARAKTERLERDEKİ SORUNLAR

Judith Guest *Sıradan İnsanlar*’ı yazdığında Beth’i kavramakta çok zorlanmıştı. Bu konuda kendisi şunları söylüyor: “Beth olay örgüsünü tanımlamakta oldukça işe yarıyor ve hikâyeye yön veriyor. Fakat bir yazar olarak kendi amaçlarının bakımından kendimi bu noktada başarısız sayıyorum. Çok insanın karşıma dikilip, ‘Ondan nefret ettim,’ dediğini bilirim. Kitabın başında kendimin ondan nefret ettiğimi düşünmem dışında, insanların Beth’den nefret etmesini amaçlamadığım için bu, yazarın kusuru gibi görünüyor. Kitabı ilk yazmaya başladığımda, Conrad’ın başına gelen şey için

onu suçlamıştım. Fakat kitapta ilerledikçe durum bana daha karmaşık görünür oldu ve Beth'i daha az suçlamaya başladım. İç dünyası hakkında ne kadar az şey bildiğimin ortaya çıkmasından korktuğumdan kafasının içine girmemeye karar verdim. O sıralarda romancı dostum Rebecca Hill'e bu karakterin içine giremediğimi söyledim. O da, 'Sana sebebini söyleyeyim; ondan nefret ediyorsun, kendini sana açmayacak,' karşılığını verdi.

"Bazen yazarlar, nefret ettikleri yönleri bir parça onları yansıttığından karakteri kavramıyorlar. Kanımca kendinizdeki o yönle birleştirirseniz, karakterinizi biraz daha geliştirebilirsiniz. Hepimizin içinde bir miktar zalimlik, budalalık, inatçılık bulunur; hoşunuza gitmeyen bütün karakter özelliklerinden bir parça vardır. Öyle özellikleri kendinizde düzeltmeye çalışır ve bastırır, olmadıklarına inanırsınız. Aynı özellikleri başkalarında gördüğünüzdeyse öfkeniz tepenize çıkar. Dolayısıyla, ilerlemenin bir yolu herhalde, kendinizde nefret edilesi yönler bulunduğunu kabullenmek, hatta sizin bir parçanız oldukları için o özellikleri bir şekilde sevmenin yoluna bakmaktır."

Robert Benton onunla aynı fikirdedir: "Yazmaya ihtiyacım olduğunu bildiğim ve onları sevmediğim için yazmaya elimin varmadığı, o yüzden başka tiplere yönelmek zorunda kaldığım karakterler vardır. Ayrıca, yazmamam gereken karakterleri kâğıda geçirdiğim çok olmuştur. Oysa hiç bir işe yaramaz böyle şeyler."

Bir karakter kendi gölgeli yanınızın bir yansımasıysa onu sevmeniz zor olabilir. Kendi psikolojinizi anlayıp kabullenerek, olumsuz diye niteleyebileceğiniz karakterleri daha iyi yazabilirsiniz.

KARAKTERİ KAVRAMAKTAN KAYNAKLANAN SORUNLAR

Yazarların karakterlerini çözemedikleri zamanlar olur. Ne kadar çok kafa patlatırlarsa patlatsınlar, karakter ellerinden kayıp gider. Frank Pierson böyle durumlarda, senaryoda hiç yer almayacak sahneler yaratarak karakter hakkında daha fazla şey öğrenmeyi tavsiye eder: “Belki de karakterlerinizi yeterince tanımıyor ve onların birbirleriyle ilişkilerini yeterince bilmiyorsunuz... bu sorunlarla başa çıkmanın bir yolu, o insanları senaryodaki olaylarla hiç ilgisi bulunmayan bir ortama yerleştirmektir. Örneğin, karakterlerden biri restoranda öğlen yemeği söyler ve gelen yemeği mutfığa geri gönderir; böylece mutfaktaki karakterin canını sıkar. Buradan ne çıkar? O konuda nasıl konuşurlar? Nasıl tartışır? Nasıl kavga ederler? Bu karakterler yağmur yağarken Santa Monica yolunda lastik değiştirebilirler mi? Ya da geceyarısından sonra Detroit’te aynı lastiği 100 dolar karşılığında nasıl değiştirebilirler? Bu sahneleri yazın ve karakterlerinizin hakkında başka yolda edinebileceğiniz bilgilerden daha fazla şey öğrenmenizi sağlayın.”*

BELİRSİZ KARAKTERLERİN DOĞURDUĞU SORUNLAR

Karakterler insanlar gibi biriciktir, ayrıntılıdır ve özgüldür. Bazen karakterler çok genelleştirilip belirsiz bırakıldıkları için donuk kalırlar.

*) Frank Pierson, “Giving Your Script Rhythm and Tempo”, *The Hollywood Scriptwriter*, Eylül 1986, s. 4.

Robert Benton'a kulak verelim: "Eğer dikkat etmezsem karakterlerim özgöl yanlardan ziyade, genel özellikleriyle kalır. Yani, hiçbir zaman olay örgüsünün gerekliliğinin üstüne çıkmazlar. Karakterler iyiye kendilerini hikâyenin akışına dayatır ve olayları kendilerine uymaya zorlarlar. Basitçe olay örgüsünün araçları değİllerdir ya da aktarmak istediğınız bir tür ahlâk anlayışının vasıtaları olarak kalmazlar. Bazen karakterlerimi fazla tutarlı çizer, bazen onlara kendilerini yorumlattırır, bazen de onları soyut fikirler haline getiririm. Olaylar geliştiğinde geri dönüp karakteri devre dışı bırakır, onu sıfırdan yeniden düşünmeye koyulurum. En sık yapmaya çalıştığım, karakterime model olarak şimdi tanıdığım veya daha önce tanımış bulunduğum birini uydurmadır. Çok iyi tanıdığınız birini model alırsanız, onlara belirli anlayışlar atfedebilirsiniz. Şahsen çok zorlandığım zamanlar, bir sinema karakterine dayalı, başka bir filmde alınmış birini temel sayan karakterler oluşturduğum zamanlardır. *Rio Bravo*'daki gibi bir John Wayne karakterini yeniden yazmaya çalışırsam kesinlikle işe yaramaz. Hem bunu çeşitli defalar denemişimdir. İşe yaradığı tek örnek, kendi hayatımdan bir karakteri seçip, onu hikâyemdeki karaktere uydurduğum zamandır. Bazı kişileri tekrar tekrar -farklı yönlerini işleyerek- kullanırım. Senaryolarımın birçoğunda karıma yirmi farklı şekilde yer vermişimdir.

"*Kramer Kramer'e Karşı*'da Dustin Hoffman bana yazmakla ilgili çok şey öğretti; öyle ki her ân her karakterin özgöl bir yanının bulunması gerekiyordu. O film üzerinde çalışırken gerçekten benim gelişmemi takip etti. Karakterin hep özgöl ve kesin çizgilere sahip olmasını gözettilik."

FİLMİN TİCARİ YÖNÜNÜN ÇIKARDIĞI SORUNLAR

Amerikalı çoğu yapımcı ve oyuncu sempatik ve olumlu karakterlere yönelir. Bu da, özellikle bir yazar Amerika pazarında talep görmeyen çok yönlü, etkileyici ama olumsuz bir karakter çizdiğinde karakter sorunları yaratabilir.

Kurt Luedtke şöyle diyor: “Ben şu anda yazdığım bir karakterle sorun yaşıyorum, ancak bunun sebebi karakterde tıkanıp kalmam değil. Onu çok iyi tanıyorum, belki de fazla iyi. Ama ticari bir sinema kahramanından başka bir şey oldu. O konuda kaygılanmak zorunda kalmasaydım karakterimle bazı ilginç denemelere girişebilirdim. Gelgelelim, işin bir kısmı, 50 milyon insanın görmeyi isteyebileceği bir karakter bulmaya çalışmaktır.”

Böyle bir durumda yazarın karakterini yeni baştan ele alması ya da kusurları dengeleyecek olumlu nitelikler yüklemeye başlaması gerekebilir.

YARDIMCI OYUNCULARLA ÇIKAN SORUNLAR

Bazen yardımcı bir oyuncu hikâyede baskın çıkar. Yazarların böyle bir durumda ne yapılması gerektiği konusunda iki ayrı bakışları vardır. Dale Wasserman şöyle der: “Burada sıkıntı çıkar. Çünkü bir yardımcı oyuncu hikâyede baskın olmaya başlarsa, hikâyenin fikrinde ya da yapıda yanlış bir şeyler olduğu kanısına varırız. Oysa başlarken hiç böyle bir şey düşünmemişimdir. Ama başıma çok sık gelir. Genel olarak da, sizin hikâyenizi kurmaktan ziyade uydurmuş oldu-

ğunuzu gösterir. Uydurma sürecinde karakterler dengede durmaz ve hikâyeye doğru oranlarda hizmet etmezler.”

Ancak bazen de bu bir avantaja dönüşebilir. Robert Benson şöyle der: “*Places in the Heart*’ta Edna Spalding hikâyede baskın çıkmıştı. Aslında hikâye, Teksas’daki içki kaçakçıları hakkındaydı. Edna filme ufak bir karakter olarak girmiş ve birden herkesi kenara itmişti. Benim yazmayı en çok sevdiğim zamanlar, bir karakterin baskın çıkmaya başladığı zamanlardır. Karakter benimle birlikte sürüklenmeye yüz tuttuğunda yazmak hoşuma gitmez olur. Anlarım ki yanlış bir şeyler yapıyorumdur. Bazen bir karakterin baskın çıkması hikâye adına en iyi gösterge de olabilir.”

Bazı karakterler fazla uysaldır. Sanki yazar karakterlerle dinamik bir ilişkiye girmiyordur, onların hikâyedeki sözlerini söylemelerine imkân tanımıyordur da kuklaları idare ediyordur.

Shelley Lowenkopf şöyle der: “İşinin başlangıç aşamasındaki bir yazarın yapacağı şeylerden biri, karakterleri geri itmek ve hikâyedeki genişlemelerine sağlayacak şekilde onlara yer açmaktır. Bazen karakterlerin kendi kaderlerini ellerine alacakları bir gerilim ve muallaklık duygusu hayati önem taşır.”

KARAKTER SORUNLARI KARŞISINDA HİKÂYENİN SORUNLARI

Bazen bir karakter, sorun karakterde değil de hikâyede olduğu için canlılık kazanmaz. Kurt Luedtke’nin bu konudaki yorumu şöyledir: “Bir karakterde gerçek bir sorun çık-

tığında aklıma gelen ilk düşünce, karakteri sabit tutmak değil onu kaybetmektir. Karakteri elde tutmaya çalıştığınızda hep onu daha ilginç hale getirecek müdahalelerde bulunursunuz, ne ki yaptığınız şeyler oldukça yüzeysel kalır. Onların sergiledikleri bir davranışı, irade dışı bir hareketlerini, geçmişlerini, giydikleri bir elbiseyi ya da tarzlarını akıl etmeniz zor değildir. Eğlenmek bakımından bunların işe yaramayacağını söylüyor değilim, ancak bu beni huzursuz etmektedir. Başka bir karakter canlılık kazanıp çok daha ilginç bir görünüme büründüğünde kestirme çözümler peşine düşmek işin kolayına kaçmak gibi geliyor. Ben bir türlü canlılık kazanamayan bir karakteri kaybedip, onun yerine bir başkasını aramayı tercih ederdim.

“Belki de bir hikâyedeki özgül bir sebepten dolayı o karakteri devre dışı bırakamıyorsunuzdur, ama yine de hikâyenizi bir şekilde yoğurabilirsiniz. Canlılık kazanmayan karakter hikâyede belirli bir açıdan durması gerekli görünüyorsa, muhtemelen hikâyedeki bir kusuru yakalamışsınızdır. Artık o bir karakter kusuru değil, hikâyedeki bir sorundur; çünkü onun kritik bir önemi varsa ve hikâye de doğru gidiyorsa karakterler niye canlılık kazanamam, öyle değil mi? Benim şüphem, hikâyenin tıkanmaya yüz tuttuğu yönündedir. Birinin yürümesine, bir düğmeyi çevirmesine, çıkıp gitmesine ihtiyaç duyuyorsunuz ve hikâyenizin tıkr tıkr işlediğini sanıyorsunuzdur, oysa yolunda gitmeyen bir şey vardır ve böyle bir durumda dikkatinizi öncelikle hikâyeye çevirmeniz gerekmektedir.

“Karakterden kurtulamıyorsa bunun sebebi hikâyenin gereklilikleri nedeniyle ona ihtiyaç duymamdır. Bir sonraki

aşamadaysa, bunun yürümeyen bir karakterin bir şeyler yapmasına bağlı kaldığı zayıf bir hikâye olduğunu düşünürüm. Demek ki karakter sorununu andıran bir şeyler ters gitmektedir, oysa söz konusu olan hikâyede bir problemin bulunduğudır.”

İLERLEME KAYDETME TEKNİKLERİ

Karakter sorunları çözülebilir şeylerdir. Deneyimli yazarların karakter engelleriyle başa çıkmalarını sağlayacak çeşitli teknikleri vardır.

Gayle Stone şöyle der: “Bazen ‘serbest yazım’ denilen bir teknik size yardımcı olur. Esasen bu, tanıdığınız, hayalinize getirebileceğiniz insanlarla, gördüğünüz sahnelerle, pencereden dışarı baktığınızda ya da manzarayı seyre daldığınızda gözlemlediklerinizle ilgili bir şeyler yazmak demektir. Böyle bir yordam kafanızın içinden çıkanlarla, olay örgünüzün, hikâyenizin ya da karakter sorununuzun çözümü arasında bağlar kurmaya başlamanıza katkıda bulunur.”

Shelley Lowenkopf’a göre: “Tıkanıp kaldığımda baş karakterlerimin gizli gündemine, onların gerçekten istedikleri şeylere odaklanırım. Gizli gündemi keşfetmek karakteri yeniden kavramaya çalışmamı sağlar.”

Kurt Luedtke’ye göre: “Bir karakterde tıkanıp kalırsanız, başka birinden yazdıklarınızı okumasını isteyin. ‘Şunun falan şeyi niçin yaptığını anlamıyorum’ derlerse nerede tıkanığınızı işaret edebilirler. Bu yolla üstünde düşünüp dardığınız noktadan çıkmanız mümkün olabilir.

“Sorunlar yaşamaya devam ediyorsanız, bir süre ‘Ya şöyle olsaydı’ kalıbına ağırlık verin. ‘Ya adam sol ayaklı olmasaydı?’, ‘Ya on beş yaşındayken o karakterin başına başka bir şey gelseydi?’ gibi alternatiflere dikkat kesilin.

“Yürümeyen bir ana karakteriniz varsa gerçekten bir sorunla karşı karşıyasınızdır. Eğer bir yardımcı karakter sorunu yaşıyorsanız onu kolaylıkla giderebilirsiniz. Yeni araştırmalar yapabilir ya da aynı türde şeyleri üstlenecek başka bir karaktere yönelebilirsiniz.

“Ana karakterlerde ya da yardımcı karakterlerde tek bir şey yapmak zorunda kalsaydım, cinsiyeti değiştirmeyi düşünürdüm. ‘Şayet Dwayne’in yerine Susie olsaydı?’ diye düşünerek önünüzde açılacak yeni imkânlar çok sayıdadır. Bu durumda farklı tutumlarla ilerleyebilir ve karakterlerinize, erkeklerle kadınların kendiliğinden sokuldukları klişeleşmiş ve iki boyutlu çizimi aşan yeni bir heyecan katabilirsiniz.”

Karin Howard’a göre: “Bazen elinizde bir isim vardır, fa-kat onunla hiçbir şey yapamazsınız. Bence isimler çok önemlidir. Birçok ismin çağrışımları vardır. Doğru ismi ve doğru çağrışımı yakalamak karakterinize bir canlılık kazandırabilir.”

James Dearden’e göre: “Ben tıkanıp kalırsam sadece karınla konuşurum. Sorunu böylece ortaya koyar, topu ileri geri fırlatır ve konuyu deşmeye gayret ederim. Bu, büyük yazarların hayatlarında büyük editörlerin bulunmasına benzer. Büyük yazarlar yazdıklarını editörlerine gönderirler; sonra da yazdıkları notlar, soru işaretleri ve önerilerle kendilerine geri gelir. Tabii ki bu, yazarın işini bilmediği anlamını taşımaz. Sadece ağaçlara bakıp ormanı göremediği anlamını taşır.”

Bir karakter sorununda perspektifi oturtmak, yazarın başkının olması gerekmeyen yönü görmesine yardımcı olur. Karakter sorunları yaratma sürecinin doğal bir parçası olduğu gibi, gerek karakterin gerekse yazarın yollarını bulmalarının da bir aşamasını temsil eder.

BİR ÖRNEKOLAY: OUT OF AFRICA'DA DENYS FINCH-HATTON

Bazen yazarın kesinlikle çözüm bulamadığı karakter sorunlarıyla karşılaşılır. En iyi yazarların dahi başına gelen bir durumdur bu. Muhtemelen, gerçek hayattaki bir kişiye dayalı bir karakterin yazımında daha zorlu bir sorun olarak yaşanır. Bazen belirli bir kişiyle ilgili araştırma materyalimizin eksikliğinden kaynaklanır. Bazen bir kişinin işlerlikli bir drama karakteri olmasını sağlayacak yeterli çatışma ya da belirligin istekler eksiktir. Belirli karakter sorunlarının çözümü, kendisi ne kadar usta bir kalem olursa olsun yazarın elinden kayıp gitmeye devam edebilir.

1985'te *Out of Africa* filmi Oscar'da en iyi senaryo uyarlaması, en iyi yönetmen ve en iyi film ödüllerine layık bulundu. Yine de birçok eleştirmen, Denys Finch-Hatton karakterinin canlandırılmasında bir eksiklik olduğu görüşündeydi. Yazar Kurt Luedtke de bu görüşe katılacaktı.

Kurt'un ortaya çıkan sorunları çözme konusundaki düşünceleri, bir karakterin işlenme süreciyle ilgili çok şey anlattığı için Finch-Hatton örneğini bir örnekolay olarak kullanmaya karar verdim.

Kurt Loedtker şöyle diyor: “Denys sorunu asla çözülemedi. Araştırmalar yapmanın bir faydası olmadı. O gerçekten tanınmayı kabul etmeyen, tanınmamak yönünde adımlar atan, ele gelmez bir kişiydi. Bütün arkadaşlarına mektuplarını önce okuyup, sonra yakmalarını söyleyerek izlerini örtmeye çalışıyordu. İnsanlar onu Afrikalı kedigillerden biri gibi tarif ediyorlardı –ancak çok özel bir sebep olduğunda harekete geçen bir leopar gibi mesela. Yerliler bile onu anlamıyorlardı. O yüzden hiçbir zaman onu dramatik bir çerçevede resmedemedim. Onun hakkında bildiğim şeyler hemen olumsuz bir yöne kayıyor ve bu yönleri olumluya çevirmek için ne yapsam fayda etmiyordu. Tuhaf bir yazma sorunuydu bu. Sanırım onun gerçeği, çok az şey istediği ve kendisinin kontrol edilmesini istemediğiydi. Bir şey istememe konusunda gerçekten kararlıydı. ‘İstememe’yi dramatize etmenin enteresan yollarını da aklıma getiremiyordum.

“Eğer bir parça rahat olabilseydim, gerçek Finch-Hatton’la ilgili bildiklerimin bazılarını atabilseydim, ‘Kafandan geçenler de tüm bunlar da umurumda değil, bu ülkede kadın kıtlığı çekiyoruz ve senin sevdiğim yanın kuvvetli güzel derin, bütün istediğim de bu,’ diyebilecek bir karakter yaratabilirdim. En azından bir oyuncuya biraz daha aktif olması için bazı şeyler yapabilecek çok özel tutumları olan bir karakter yazabilirdim.

“Fakat bir yazar olarak, gerçek bir karakteri ele alıp ona doğru olmadığını bildiğim şeyleri söyletmek çok zor olurdu herhalde. Bu konuda birtakım ahlâki sorunlar yaşırdım. Gerçek bir sorumluluk hissederdim, çünkü gerçek bir malzemeyle ve hayli özen göstermem gereken edebi bir figürle

çalışıyordum. Uydurma bir yola sapsaydım doğru bir resim çizemezdim. Aynı şekilde filme *Out of Africa* adını veremez, Shirley'e Shirley, Bill'e Bill diyemezdim. Sınırlar içinde kalmıyorsak *Out of Africa*'yı yapmamızın gereği yoktu. Bir yol bulacaksak eğer, gerçekten bir yol olsun.”

Bir karakterin doğası gereği dramatik olması gereken çeşitli özellikler söz konusudur. Özelliklerin biri, *maksadının olmasıdır*. “Karakter ne ister?” sorusu, birçok yapımcıyla yönetmenin aklına gelen sorudur. Denys'e göre, bu sorunun cevabı anlaşılan “Hiçbir şey” idi.

Kurt şöyle devam ediyor: “Gerçek Finch-Hatton'ı hiç tanımadım, fakat hakkında bildiğim bölük pörçük şeylerden, gerçekten fazla şey istemeyen, istediği şeyi de bilen çok sakin biriydi. Yapısı gereği dramatik olmayan bir karakterdi. Sadece dışa dönük hareketlerine bakarak bir film yapabilir-diniz, çünkü sinemasal maceralar yaşıyordu, ancak iç özellikleri bilinmiyordu. Finch-Hatton ne kadar ilginçse, bunu sağlayan Karen'di. Karen'in istekleri, ihtiyaçları, yönelimi ve koşullarıydı. İşin doğrusu, gerçekten Finch-Hatton'ı kurmaca bir karaktere dönüştürmek istiyorduysak, bu Finch-Hatton karakteri Karen Blixen'le oluşturabileceğiniz adam değildi. Gerçeğe sadık kalacaksanız, Bror hayli daha ilginçti. Tüm filmi onların evliliği etrafında kurup yazabilirdim.”

Fakat film aşk hikâyesine odaklanıyordu. Bu yüzden Kurt, Denys'i başka yollarla tanımlamaya girişecekti.

“Çok kendine hakim olursa sorun çıkar düşüncesinin üzerine gitmeye çalıştık. Düşündüğümüz, fakat iyi arkadaş Berkeley Cole ölmek üzereyken olabileceklerle tutarsız da görünmeyen bir sahne vardı. Berkeley Cole'un çok yıldan be-

ri Somalili bir kadınla ilişkisinin olduğu anlaşılmıştı. Denys bu gerçeği öğrenince afallayıp, 'Niçin bana söylemedin?' diye çıkışır. Berkeley, 'Galiba seni iyi tanımadığımı düşündüm,' karşılığını verir. Biz yaşadığımız sorundan bir karakter çıkarmaya çalışıyorduk. Denys'i iyi tanımadığımız düşüncesi doğru olsaydı, muhtemelen bizim gözümüzde doğru olanlar Berkeley için de geçerli olurdu."

Kurt geriye dönüp baktığında, diyalogun bir kısmını değiştirmeyi düşünmüştü. İlk başta bu kısım Britanya aksanına göre yazılmıştı. "O sahnelerden bazılarının aksanlı bir konuşmayla bir parça daha iyi olacağı kanısındaydım. Aksanlı konuşmayla çekmeyeceğimizi bilseydim, diyalogun bir kısmını yazma fırsatını seve seve kabul ederdim ama bu sorunu çözmezdi. Hâlâ hiç kimsenin çok iyi anlamadığı bir karakter sorunu olarak varlığını korurdu."

Kurt'a sordum: Farklı olarak ne yapardın? Bu örnekten neler öğrenilebilir? Aynı sorunları yaşayan başka bir yazara neyi önerirdi?

"Sanırım, pratik bir düzeyde, karakterin kurmaca-olmasına dikkat etmesini, bir tipi kurmacalaştırmaya geçmeye ne kadar hazır olup olmadığını iyi bilmesini söyledim. O konuda birtakım kurallar olması gerektiği düşüncesinde değilim. 'Benim işim tarih değil, benim işim muhtemel olan en iyi dramatik filmi çıkartmak ve bunu yapacağım,' diyen kişiye büyük saygı duyarım. Biri, 'Patton hakkında ne düşünüyorsun?' derse vereceğim karşılık şu olur: 'Bence Patton oldukça güzel bir film, fakat tarihten okuduğum, kişi olarak Patton hakkında bildiklerimle uyuşmuyor. Ancak bu büyük bir film ve ciddi bir itirazım yok.' Fakat emin olun, bir da-

haki seferinde benden biyografik kurmaca-olmayan malzemedен faydalanmamın istendiđi bir durumla karşılaşırsam, gerçekleri mi gözüteceđim yoksa gerçeđe uymayan yönlerle mi ağırlık vereceđim konusunu iyi kavramış olmaya çok dikkat ederim.

“Bu durumla ilgili tekrar düşündüğümde, ‘Yaşadığımız sorunların bazılarını hallettik, bazılarını halledemedik,’ cevabını vermem daha doğru olur.”

UYGULAMA

Bir karakter sorunuyla karşılaştığınızda, ilk olarak elinizdeki kitabın baş kısımlarındaki temel yaklaşımları dikkate alın. Sorunun nereden kaynaklandığını saptayabilirsiniz (karakter tutarsız ilerliyor, boyutsallıktan yoksun, duygusal hayatı eksik bırakılmış, değerleri belirsiz kalmış, vb. olabilir), şu âna değin aktarmış olduğumuz egzersizlerin birçođu sorunu aşmanıza katkıda bulunabilir.

Gene de işe yaramıyorlarsa, kendinize aşağıdaki soruları yöneltin derim:

- Karakterlerimi özgül birer insan haline getirebildim mi, yoksa çok genel mi kaldılar?
- Karakterlerimi sevip anlıyor muyum?
- Yardımcı karakterlerim hikâyeye baskın çıkıyor mu? Bu baskınlık hikâyeye zarar mı veriyor, yoksa ilginç gelişmeler olmasına mı yol açıyor? Sırf neler olacağını görmek için karakterlerimi bir süre kendi haline bırakmayı istiyor muyum?

- Karakterlerimle ilgili ‘Ya şöyle olsaydı?’ türünden sorular sordum mu? Cinsiyetleri, hikâyenin arkaplanını, fiziksel özellikleri değiştirmeye çalıştım mı?
- Zihnimin çalışmasını durduracak kadar kendimi yormuş muyum? Hayatım sadece yazmaktan mı ibaret? Daha fazla yazacak malzemeyi de bulabileceğim şekilde, kendime hayatta deneyimler edinecek fırsatları tanıdım mı?

ÖZET

İyi karakterler yazmak karmaşık bir süreçtir. Tabii ki bu yolda bazı sorunlarla karşılaşmak alışılmadık bir durum değildir. Tıkanıp kalmak sürecin doğal bir parçasıdır. En iyi yazarların bile başına gelir. Problem çözmeyi sağlayan bazı tekniklere yönelmek sıkıntılarınızı hafifletmeye yardımcı olabilir ve size, karakterlerinizin işlemlerini sağlayacak başarıları getirebilir.

EPILOG



Bu kitabın yazılması bir macera oldu. Başarılı olmuş kurmaca yazarlarıyla konuşmak, büyük karakterler yaratmak için gerekli olan bilgi birikimi ve becerilerimi arttırdı. Her görüşmeye o yazarın çalışmalarına duyduğum saygıyla başlarken, görüşmeyi bitirdiğimde aynı kişinin kendisine de müthiş saygı duyuyordum artık. Onların çok özel insanlar oldukları içgörülerinden, gözlemlerinden ve zarafetlerinden açıkça ortaya çıkıyordu.

Söz konusu yazarların birçoğu hep aynı noktaları vurguladılar; karakterlerini daha iyi anlamak için etraflarındaki hayatı gözlemlemenin ve kendi deneyimleri üzerinde düşünmenin önemini öne çıkardılar. Fakat herhalde beni en çok etkileyen, yazarların iç seslerini bulmuş görünmeleriy-

di. Hepsinin de söyleyecek deęerli sözleri vardı; hayata karşı, eserleriyle ilettikleri belirli bir perspektife sahiptiler. Çalışmaları ister insanları ayıran engelleri kaldırma gereklilięiyle, ister kefaretle, isterse insanların karşı karşıya geldikleri ahlâki seçimlerle ilgili olsun – yazdıklarını birbirine bağlayan belirli bir bakış açısından hareket ediyorlardı.

Ben bir senaryo danışmanı olarak kendi çalışmalarımın, bu kişisel sese inanmayı öğrenebileceğimizi ve onu besleyebileceğimizi biliyorum. Yetenek sahibi olmak yazmanın kesinlikle önemli bir parçasını oluşturmaya rağmen, herkesin bu yeteneęe tamamen sahip olmasına ender rastlanır. Yetenek genellikle çok çalışmayı, belirli düzeyde eğitim görmeyi, fazlasıyla pratik yapmayı ve özel bir bakış açısına inanmayı öğrenip onu ifade etmeyi içerir.

Ben elinizdeki kitabın, kendi iç sesinizi bulmanıza katkı yapacağını; bilgi birikimimizin belirli bir karakterin yaratması açısından güçlü bir başlangıç noktası olduğunu göreceğinizi umuyorum. Ayrıca, bu kitabın yaratma sürecinizi teşvik edip, bu suretle karakterlerinizin canlılık kazanmasını sağlayacağı ve onları unutulmaz bir kata çıkaracağı umudu içindeyim.

LUMINA KADIN FİLMLERİ ÖDÜL ÖLÇÜTLERİ



Kadın Karakterler

- A) Çok boyutlu olup, çeşitli toplumsal ve kişisel ilişkiler içerisinde gösterilirler;
- B) Genel olarak toplumda görülen yaş, ırk, sosyo-ekonomik sınıf, fiziksel görünüm ve meslekler yelpazesini yansıtırlar;
- C) Olay örgüsünü tutumlar, davranışlar ve içsel amaçlarla yönlendirip, bu yolla sonucu etkilerler;
- D) Kendi iradeleriyle kurbanlaştırmacı koşulları aşmayı sağlarlar; ve

Genel Olarak Filme Dair

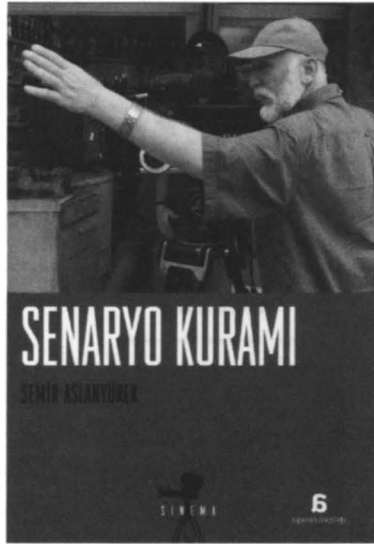
- E) İlgörü, yeni bir bilinç ve örnek toplumsal katkılar sergilemiş tarihsel ya da çağdaş kadınlara dair rol modeller sağlarlar;
- F) Güç/iktidar, para, siyaset ve savaş gibi sorunların kadınlar nezdindeki önemini ortaya koyar ve kadınların bu konulardaki katkılarına dair eşsiz perspektifler sergilerler;
- G) Aile planlaması, çocuk bakımı, istihdamda fırsat eşitliği gibi sorunlar ile tecavüz, ensest ve taciz gibi toplumsal sorunların evrensel önemini yansıtırılar;
- H) Cinsellik ile sevginin mahremiyeti, sıcaklığı, özeni ve anlayışını kapsadığını, bunların her yaştan kadınlar için geçerli olduğunu gösterirler.

a



Dünyada hikâye anlatıcılığı açısından zaman zaman sinemanın önüne geçen, 1990'lı yıllardan bu yana Türkiye'de en çok izlenen program türü haline gelen televizyon dizileri nasıl yazılıyor? Senaryo yazarı olmak isteyen biri nereden başlamalı? Bir senaryo ekibi nasıl çalışır? Senaryo yazarları nerelerden beslenir? Doğru proje nasıl bulunur? İyi bir hikâye nedir? Güçlü karakterler nasıl yaratılır? Olay örgüsü nasıl kurulur? Dramatik yapı nedir? Tretman ve diyalog nasıl yazılır? Senaryo biçimi nedir?

Profesyonel Dizi Yazarlığı, bir fikrin, çekilmiş bir dizi filme dönüşümünün yolculuğunu anlatıyor. Sinema filmleri ve televizyon dizilerinden görsel örneklerle hem senaryo kuramına hem de Türkiye'ye has sektörel pratik ve deneyimlere yer veriyor. Senaryo yazmak isteyenler, nereden başlayacağını bilemeyenler, bir dizide senaryo yazarı olarak çalışmayı düşünenler ve sektörün profesyonellerinin başvurabileceği eşsiz bir kılavuz.



“Sinema dramaturjisi, yaşamın diyalektüğünün anlamlandırılması, yeniden yapılanması ve sinematografa özgü bir yolla dile getirilmesinin bir yöntemidir. Sinema dramaturjisi felsefi bir genelleştirmedir, değişik sanatsal ve estetik kategorileri biraraya getiren bileşendir. Dünyanın ayrı parçaları arasında iç bağlar bulma kabiliyetidir dramaturji. Dünyanın aynı zahireleri arasında doku, yapı, bağlam ve biçimsel benzerlikler bulup, onları birbirleriyle kaynaştırmaktır. ...

“Film senaryosu ise yaşamın gerçekliğinin senaristin yaratım sürecinde sanatsal gerçekliğe dönüştürülmesi ve yaşamın film senaryosunda yeniden canlandırılmasıdır. Sinema dramaturjisi, sinema dramaturgunun dünya görüşüne göre şekillenir. Senarist de dünyayı parçalara ayırır ve ona yeni bir anlam kazandırarak, parçaları tekrarı olmayan orijinal bir bütün içerisinde toplar.”



Senaryo yazarları hikâyelerini canlı kılmak istiyorlarsa insan davranışlarını iyi kavramak zorundadırlar. William Indick'in kaleme aldığı bu kitabı iyi değerlendiren yazarlar, Sigmund Freud, Carl Jung, Alfred Adler, Erik Erikson ve Joseph Campbell gibi isimleri senaryolarının ortak yazarları gibi kullanabilirler.

Senaryo Yazarları İçin Psikoloji kitabı, psikolojik bakımdan derinlikli karakterleri ve çatışmaları işlemekte temel bir kaynaktır. Bu kitap sayesinde motivasyonu daha anlaşılır kılmayı, inandırıcı kimlik gelişimi tasarlamayı ve beyazperdede sahici çerçeveler oluşturan arketipler yaratmayı daha kolay öğreneceksiniz.

Dolayısıyla, William Indick'in kaleme aldığı *Senaryo Yazarları İçin Psikoloji* yalnızca senaryo yazımıyla ilgili bir çalışma değil, aynı zamanda sinema endüstrisine yakından ilgi duyan herkesi, gerçek ve aday senaryo yazarlarının yanı sıra yönetmenleri, film analistlerini ve sinema ve psikoloji bölümleri öğrencilerini etkileyecek bir kitaptır.



LINDA SEGER

SENARYODA UNUTULMAZ KARAKTERLER YARATMAK

“Büyük bir hikâye kurmak istiyorsanız, büyük karakterler şarttır. Karakterler işlemiyorsa, hikâye de tema da seyircileri sinema salonlarına ve televizyon ekranlarının başına çekmeye yetmez. Akla gelen bütün iyi filmler, başarılarını kuvvetli ve iyi çizilmiş karakterlere borçludurlar.”

“Unutulmaz karakterleri yaratmak bir süreçtir. Ben bir senaryo danışmanı olarak, karakterlerin etkili biçimde geliştirilebileceği süreçler ve anlayışlar olduğunu öğrendiğimi söyleyebilirim. Eleştirel kabul görmüş çok sayıda yazarla yaptığım konuşmalarda, büyük yazarların büyük karakterler yaratmakta kullandıkları tekniklerle yöntemleri öğrenmeyi başardım.”

“Ben bu kitabımda, oturmuş tek tek karakterler ile birbirleriyle ilişki halindeki karakterler yaratma sürecine eğileceğim. Yeni bir yazarsanız, bu süreçleri kavramanız, ilham gelmediğinde hangi istikamete yöneleceğinizi bilmenizi sağlayabilir. Deneyimli bir yazarsanız da bu süreçleri irdeleyerek, işlemeyen karakterlerinizi geliştirmekte önemli yol kat edebilirsiniz.”

“Benim elinizdeki kitapta ortaya koyduğum yaklaşım, bütün kurmaca karakterlerin yaratılması hakkındadır ve bir drama öğretmeni (sonra da bir senaryo danışmanı) olarak keşfettiğim ilkelere dayanır. Karakter yaratmak, bilgi ve hayal gücünün bileşimiyle şekillenir. Dolayısıyla siz de yaratıcı sürecinizi hep tetikte tutmak durumundasınız.”



www.agorakitapligi.com