***Senaryo yazarı öykü anlatıcısıdır.***

**Klasik Anlatı Yapısında Öykü**

Patrick Nash’in “Geleneksel Üç Aşamalı Yapı” adını verdiği klasik anlatı yapısı uzun metrajlı filmlerde en sık rastladığımız yapıdır. Kısa metrajlı filmlerde de bu yapıya rastlamak mümkündür.

Klasik anlatı yapısında giriş, gelişme ve sonuçtan oluşan üç aşama bulunur.

Giriş bölümünde filmin başkarakteri (kahramanı), içinde bulunduğu ortam tanıtılır. Başkarakterimiz belirli bir düzen içinde yaşamaktadır. Ancak bu düzeni bozan bir olay meydana gelir; buna kışkırtıcı olay/katalizör/ateşleyici sebep adları verilir. Ve film bu olayın çözümü üzerine kurulur. Bazı filmlerde ise kışkırtıcı olay düzeni bozmaz ama başkarakterin ulaşmak isteyeceği bir hedef sunar ona ve film onun o hedefe ulaşmak için çabalamasını anlatır.

Kışkırtıcı olayın hemen ardından filmin ikinci bölümü olan gelişme bölümü başlar. Burada başkarakter hayatını yeniden düzene oturtmak ya da belirlenen hedefine ulaşmak için çabalar. Her eylemi bir engel ile karşılaşır, onu çözer, ancak bu çözüm yeni bir engel doğurur. Krizler bu şekilde sürer ve gittikçe engeller zorlaşır. Sonunda doruk nokta adı verilen en zor engel ile karşılaşılır.

Üçüncü bölüm olan sonuç (çözüm) bölümünde ise doruk noktada sunulan engel de aşılır ve film bir sonuca ulaşır. Genellikle başkarakter bozulan düzenini kurar; ancak bu düzen asla eskinin aynı değildir ya da hedefine ulaşır. Bu süreçte başkarakter de değişmiştir biraz; filmin başındakine göre daha olgun, öğrenmiş bir insandır. Her zaman beklenen sonla bitmek zorunda değildir filmler; bazan umduğu düzeni kuramaz ya da hedefine ulaşmanın aslında onu mutlu etmeyeceğini anlayıp hedef değiştirir vb.

Bu yapıyı daha ayrıntılı olarak ele alırsak:

Başkarakterin bir hedefi vardır.

İki tür hedef olabilir:

1. Bir şeye (duruma, konuma, kişiye, nesneye vb.) erişmek istemektedir.
2. Filmin başında dengede olan yaşamı bir nedenle bozulmuştur; yaşamını yeniden dengeye oturtmaya çalışmak istemektedir; bu da bir hedeftir aslında.

Kahraman hedefi yolunda engelle(rle) karşılaşır, mücadele eder, kazanır/kaybeder ve bu sırada değişir (kısa metrajda kahraman değişmeyebilir).

Dolayısıyla klasik anlatıda aşağıdaki unsurlar mutlaka bulunmaktadır:

* empati kurabileceğimiz/özdeşleşebileceğimiz bir kahraman (protagonist)
* onun hedefi
* yoluna çıkan çeşitli engeller
* en az kahraman kadar güçlü bir rakip (antagonist)
* ve hedef ile engellerin karşılaşmasından doğan çatışma

Antagonist ille de kötü, zararlı olmalı diye bir kural yoktur. Durumdan, şartlardan, duygu ve düşünce ayrılıklarından da çatışma olabilir. Hatta belli bir yere kadar protagonist ve antagonist seyircinin eşit derecede sempatisini kazanabilir bile. Ama belli bir aşamadan sonra izleyicinin iki karakterden birini seçmesine yardım etmelidir senaryo yazarı.

**Tek ve yalın ana olay**

Uzun metrajda ana olayı çetrefilli kurabilirsiniz; yan olaylarla anlatıyı destekleyebilirsiniz. Ancak kısa filme derinlik vermek için tek ve yalın bir ana olay ele almanız şarttır.

**Ard öykü (back story)**

Karakterlerin neden öyle tepki verdiğini anlamamızı sağlar. İlle de uzun anlatımlar ya da geriye dönüşler (flash back) gerekmez; karakterin giyiniş-konuşma tarzı vb. de ard öyküyü aktarır.

**Engeller ve Çatışma**

Çatışmayı yaratan engeller dışarıdan ya da içeriden gelebilir. Genellikle şu şekilde sınıflandırılır:

* insana karşı insan (dış çatışma)
* insana karşı doğa (dış çatışma)
* insana karşı çevre (dış çatışma)
* insana karşı makine ya da teknoloji (dış çatışma)
* insana karşı doğaüstü (dış çatışma)
* insana karşı Tanrı/din (dış çatışma)
* insana karşı kendisi (iç çatışma)

Çatışma seyircide gerilim ve merak uyandırır.

Dengeli bir iç ve dış çatışma kullanırsanız öykünüz daha derinlikli olur.

Kısa filmde çatışmayı geliştirecek zaman yoktur, bu nedenle çatışma kaçınılmaz olmalıdır.

Filmde iki tür çatışma yaratmak ve bu ikisini aynı anda işlemek olasıdır:

1. Öyküyü başlatan sorunun (aşılması gereken bir engel, verilmesi gereken bir karar, yeniden kurulması gereken bir denge vb.) başkaraktere çıkardığı engeller ve onlardan kaynaklanan çatışma.
2. Karşıtlıklardan/Zıtlıklardan (iyi-kötü,doğa-kültür vb.) ortaya çıkan ve evrensel sayılan çatışma. Bu çatışma doğrudan verilmeyebilir, ancak filmin bütününden ortaya çıkar.

Çatışma hem başkarakter hem de öykü için bir amaç doğurur. Bu amaçlar aynı da olabilir, farklı da.

**Kriz/Bunalım**

Çatışmanın gelişip derinleşmiş halidir. Engeller krizler/bunalımlar doğurur. Film boyunca bir bunalımın çözümü başka bir bunalımı doğrurur. Üstünlük bazan protagonistte, bazan antagonisttedir (tahterevalli kuralı). Kesin üstünlük doruk noktanın sonunda belli olur. Her yeni engelin, bir öncekinden daha zor olması ve böylece de her bunalımın bir öncekinden daha derin olması beklenir.

**Doruk nokta**

En sonda yer alan ve diğerlerinden daha zor olan engelin yarattığı bunalıma verilen addır. Önceki çatışmaların hiçbiri doruk noktası kadar heyecan verici olmamalıdır. Seyircide doruk noktasına ilişkin beklenti yaratılmalıdır. Doruk noktası mutlaka fiilî bir durum ile ortaya konmalıdır. Diyalogla anlatılan bir doruk noktası olmaz, izleyici doruk noktadaki eyleme şahit olmalıdır.

**Final**

Doruk noktasının yer aldığı sahnenin sonunda film boyunca sorulmuş bütün sorular yanıtlanıyorsa finale gerek yoktur. Ama yanıtlanmıyorsa onları kapatmak için bir final (filmin üçüncü bölümü olan sonuç bölümü) şarttır.

İki tür final vardır:

1. Kapalı son (gelişen olay kesin olarak sonuçlanır, bütün açık noktalar kapatılır)

2. Açık son (gelişim bitmez, sonuç izleyicinin hayalgücüne bırakılır.)

**Olay örgüsü**

Olaylar arasındaki nedensellik bağları, yani olayların içsel bağlantılarıdır.

Olay örgüsü öyküden farklıdır. **Nedensellik zinciri**dir.

Olaylar arasındaki nedensellik zincirini önce kurmak, sonra hangi olayın öykünün neresinde yer alacağını kararlaştırmak daha verimli bulunan bir yöntemdir. Bu yöntemde senaryo yazarı olay örgüsünü kafasında kurar. Önce çatışmayı sonra da doruk noktayı yazdıktan sonra geriye doğru olay örgüsünü tamamlar. Olay örgüsünü kurduktan sonra da bunalımları ortaya koyar ve bunları çözer. Sonra da izleyicinin bu örgüyü nasıl kavrayacağını tasarlar. Dolayısıyla önce olaylar arasındaki bağlantıları tam olarak saptar. Daha sonra bunları sahne sahne nasıl ortaya dökeceğini belirler. Sahne sırasını tasarlarken, yani plotları (olayları) yapı içerisine yerleştirirken olay örgüsünü göz önünde bulundurur.

Olayların varacağı sonuç belli ise, olayları hangi sırayla anlattığınız seyircinin sonunda varacağı noktayı değiştirmez. Nedensellik kronolojiden önce gelir.

Örnek:

A) Ali, Mehmet'i kıskanır. Kıskandığı *için* de öldürür.

B) Ali, Mehmet'i öldürür. *Çünkü* onu kıskanıyordu.

Örnekte olaya ilişkin bilgilerin sırası yer değiştirmiştir. Ama iki defasında da nedensellik ilişkisi değişmemiştir. Bu yüzden de olayların veriliş sırası olaylardan çıkan anlamı değiştirmemiştir. Nedenselliği belirledikten sonra bunu izleyiciye en etkileyici ve çarpıcı yoldan nasıl anlatabileceğinizi belirleyebilirsiniz. Olayları karmakarışık biçimde sunsanız bile, aralarındaki nedensellik bağı filmin sonunda belirginleştiğinde, izleyici için karmaşa aşılmış olacaktır.

**Öykü ve Öyküleme**

Filmdeki **öykü** kavramı, bildiğimiz anlamdaki öykü kavramından farklı bir şeyi anlatır; **olayların zamansal açıdan gerçek biçimdeki (kronolojik olarak doğru biçimde) sıralaması** anlamına gelir. Filmin öyküsü, filmi izlemeyen bir arkadaşınıza filmi anlatma biçiminizdir.

Oysa **öyküleme**, gerçek sıranın bozularak, **dramatik bir amaç doğrultusunda sıranın yeniden oluşturulmasıdır.**

Öykü A B C D E F G

Öyküleme B D C E F A G

Sıranın bozulması, sözgelimi izleyicinin bilgi düzeyini etkileyerek, olayı tümüyle anlaması için gerekli olan bilgileri baştan vermeyip, daha sonraya bırakır.

**Hazırlama tekniği**

Seyirci filmde göreceği olaylara önceden hazırlanmalıdır. Meydana gelen olayların, engellerin “**film icabı**” olduğu anlaşılmamalı, izleyiciye “çok saçma” gelmemelidir.

Aksi durumda senaryo yazarının bu olayları öykü ilerlesin diye özellikle koyduğunu anlamış ve filmin büyülü dünyasından kopmuş olur; senaryo yazarını suçlar. Ama olayın olacağı önceden hissettirilmişse (olması gerektiği gibi) filmin karakterlerinden birini suçlar; yani filmin dünyası içinde kalır.

Aynı şekilde çözüm de tepeden inme olmamalıdır (*deus ex machine* yapılmamalıdır.)

Elbette sürprizler olabilir. Ancak bunlar filmin olasılıklar dokusu zedelenmedikçe inandırıcıdır; filmin dünyası içinde mantıklı ve olanaklı görünmelidir.

 **Öykü başlatma noktası**

Değişik başlatma noktaları belirleyip en uygun olanını seçmek yararlıdır.

**Açılış’ın Önemi**

Öyküleme açısından önemli diğer bir nokta filmin başlangıcı olan *Açılış*'ı iyi yapmaktır. Bu, öykülemede Başlatma Noktası'nın seçimiyle ilgilidir.

Açılış diğer yandan filmin atmosferi hakkında ilk ipuçlarını içerdiğinden izleyicinin duygusal ve düşünsel durumunu da kuracaktır.

Öykülemenizin başarılı olması için, açılış, izleyiciyi öngördüğünüz başlangıç pozisyonuna getirmelidir.