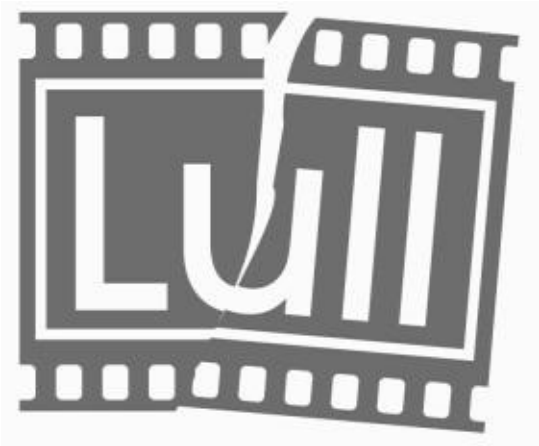
SENARYODA DİALOG

Michael Korz



6 L T İ : K İ 4 K B E 5 > Y A Y I N


LUM

ALTIKIRKBEŞ YAYIN
LULL/Sinema Kitapları - 12
Senaryoda Diyalog – Michael Korz
Temmuz- 2011
Yayın Yönetmenleri
Kaan Çaydamlı, Şenol Erdoğan
Editör
Kaan Çaydamlı
Kapak Tasarımı
Erol Egemen
©**ALTI**KIRKBEŞ YAYIN
Kadıköy'ün yağmurlu ve puslu sokaklarında hazırlanan
bu kitap sizi uçurumdan aşağı atabilecek güce sahip olabilir.
Herhangi bir şekilde ve özellikle izinsiz olarak iktibas edildiğinde
Kadıköy'ün o bilinen, serin ve rutubetli lâneti, yıllar boyunca bunu yapanı takip eder, saçları dökülür, rüyasında sürekli olarak Kadıköy
sokaklarından akın akın geçerek yıllık intiharlarını
gerçekleştirmeye giden lemur sürüleri görür
ve derin bir yalnızlığa gömülür.
ALTIKIRKBEŞ YAYIN
bir Kaybedenler Kulübü tribidir.
Barbaros blv Marmara apt no 68/1 beşiktaş
Tel-Fax: (0–212) 272 97 25 – 21 68
www. Altikirkbes.wordpress.com
altikirkbespublishing@gmail.com

Senaryoda Diyalog



Michael Korz

Türkçesi: Gonca Gülbey

ALTIKIRKBEŞ YAYIN

çArşı

2011

1.Nasıl Konuşuruz?

Yazma ve konuşma

Diyalogları senaryolaştırırken, aslında, konuşmaları senaryolaştırmış oluruz. Bu konuşma nerdeyse her zaman kurgusaldır – bir kişinin herhangi belirli bir durumda aslında söylemiş olduğu kelimelerin nadiren birebir karşılığı olacaklardır. Yine de kullanılan senaryolaştırılmış diyalogun üslubu her ne olursa olsun, insanların "gerçek yaşamda" nasıl konuştuklarıyla her zaman bir şekilde de olsa alakalı olacaktır. O halde yazar konuşmanın ve diyalogun nasıl işlediği konusunda açık bir anlayışa sahip olmak zorundadır. O yüzden, bu kitabın büyük bir bölümü diyalogu *senaryolaştırma* meselesine odaklanacak olsa da, bu bölümde ana odak hammadde üzerindedir: gerçek hayatta nasıl konuştuğumuz gerçeği.

Konuşmayı gayet doğal karşılama eğilimdeyizdir. Bir şeyler söylemek isteriz, o yüzden onları söyleriz; insanların cevaplarını dinlememiz gerekir, o yüzden de dinleriz. Genellikle, bunun üzerinde fazlaca düşünmeyiz. Gramer ve noktalamaya dair kuralları olan yazılı dilin aksine, konuşma genellikle öğretilmez ama bilinç dışı olarak öğrenilir; bunun neticesinde de konuşmanın aslında ne kadar karmaşık ve çeşitli olduğu gerçeğini görmezden geliriz. Pek çoğumuz için bunun aslında düşündüğümüz gibi bir şey olmadığını anlamamız için bir senaryodaki diyalog örneğinde olduğu gibi konuşmayı yeniden üretmemiz gerekir. Tabii ki bir senaryo yazarı için bir konuşmayı aynen olduğu gibi yeniden *üretmemesi* için mantıklı nedenler de olabilir – ki bu konuya daha sonra geleceğiz – ama bu bile bizim konuşmanın senaryoyu oluşturmadan önce doğru biçimde anlamamız gerektiği gerçeğini değiştirmeyecektir.

Konuşulan dil yazılı dilden çok farklıdır. Ton olarak göreceli biçimde gayri resmi olan yazılı dil bile (bu kitapta kullanılan dil) günlük konuşmalarımızda kullandığımız dilden çok ama çok uzaktadır. Öyleyse tam olarak fark nedir? Temel nokta yazılı dilin aksine konuşulan dilin bir karmaşa olduğudur – öyle bir karmaşadır ki bu, tamamen bununla uğraşmak zorundayızdır. Örneğin beraber sohbet ettiğimizde, sık sık cümlelerimizi yarım bırakırız, ya da cümlenin tam ortasında anlatmak istediğimiz şeyleri başka türlü daha iyi anlatabileceğimizi fark ederiz; o yüzden de hata yapınca söze yeniden başlarız:

Yolun orasında – A27 karayoluna girdik ve onları Brighton yakınlarında yakaladık...

Devam ettikçe doğaçlama yaparız ve düşüncelerimizi – ya da en azından düşüncelerimizi dile getirme biçimimizi – gözden geçiririz.

Konuşmaya yapılan "tamir işleri"

Bu doğaçlama hiç de garip gelmez, aksine mükemmel biçimde doğaldır. Gerçekten de, Hiçbir tereddüt ya da düzeltme olmadan konuşan birey büyük ihtimalle yavaş yavaş konuşacaktır ve mektepli gibi görünebilecektir; bu kişiler ya çok sıkıcı olarak algılanacaklardır ya da en iyi ihtimalle spontane olmaktan uzak olarak görüleceklerdir. Konuşma dili normal şartlarda *spontanlık*, *doğaçlama* ve *ilerlerken değişebilme* özelliklerine sahiptir; öte yandan yazılı dil bu öğeleri düzeltme ve düzenleme aşamalarında törpüleyecektir. Parlamentodaki ya da bir iş yemeğindeki (buralarda konuşma en azından yazılı dildeki biçimde başlayacaktır) resmi bir konuşma istisnası dışında, sözlü dilde düzenleme ya da düzeltme işlemi yoktur.

Yukarıda verilen örneğe geri dönelim; bize bir araba yolculuğu hakkında sözlü olarak bilgi verilmektedir. Bu yazılı dille yapılmamaktadır, o yüzden şu şekilde devam ettirebiliriz:

...Brighton'da, evet, Brighton yakınlarında bir yerde. Berbat bir trafik... ve deli gibi de yağmur yağıyordu. Bir yandan da hava kararmaya başlamıştı. Onların arabayı görmek bile çok zordu.

Burada örneğin, ilk cümlede bir yüklem bile yok. İkincisi ise tam anlamıyla bir cümle bile sayılamaz. Üstelik tekrarlamalar var. Yine de konuştuğumuz zaman bu söylenenler son derece doğal karşılanacaktır. Oysaki sayfa üzerinde garip görünmektedir, çünkü sayfa üzerinde cümlelerin daha doğru, daha düzenli olmalarına alışkınızdır. Sorun şu ki konuşma burada sözlü de olsa, senaryolardaki konuşmalar aynı zamanda yazılı dille yazılmışlardır – konuşmak üzere tasarlanmış yazılı bir dille. Kelimeleri sayfaya oturtma sürecinde, kendimizi bu kelimeleri düzenlemeye çalışırken, kâğıt üzerinde daha düzgün göstermeye uğraşırken bulabiliriz. Bir başka deyişle, yazılı diyalogu yazılı dilin geri kalanı gibi göstermek için bir dürtüyü içimizde hissedebiliriz. Bu yüzden, yolculuk üzerine olan sözlü rapor bir senaryonun parçası olsaydı, yukarıdakinin yerine şöyle yazacaktık:

Trafik berbattı ve sağanak yağmur yağıyordu ... Hangisinin onların arabası olduğunu zorlukla ayırt edebiliyorduk.

Bir diyalogun parçası olarak bunda hiçbir sorun yoktur. Pek çok durumda

birçok insan kendilerini bu şekilde ifade edebilirler; diğer durumlarda bazıları daha “doğru” biçimde konuşabilirler; diğerleriyse her ikisinin tam ortasında bir yolu tercih edebilirler ya da daha üslupçu bir deyişle ikisinden de daha uç bir noktayı seçebilirler.

Müdahaleler ve simültane konuşma

Diyaloglarda, konuşmanın doğaçlama olması sıklıkla cümlelerin bitirilmemesine ya da baştan başlamasına, fiillerin, öznelerin veya konuşmaya dair diğer öğelerin unutulmasına ve kelimeler ya da fikirlerin gereksiz yere tekrar edilmelerine neden olur. Ek olarak konuşmada birden fazla kişi bulunması gerçeğine bağlı olarak ortada bir karmaşa da söz konusu olur. Birlikte konuşulduğunda, *devamlı biçimde birbirimizin sözünü keseriz ve diğerlerinin cümlelerinin üzerine konuşuruz*. Bize bunların pek de kibarca olmadığı öğretilmiştir ama aslında bunu sürekli olarak yaparız ve çok sık bir biçimde kimse bunların kabalık olduğunu da düşünmez. Konuştuğunuzda konuşmanızı bitirene kadar sessizlikle dinleniyorsanız, etkisi çok garip olabilir – sanki sizinle röportaj yapılıyormuş gibi hissedebilirsiniz, ya da dinleyicinin sizinle ilgilenmediğini ya da sizi anlamadığını düşünebilirsiniz, hatta sizden sıkılmış veya rahatsız olmuş bile olabilir. O yüzden çok sık bir biçimde dinleyici “Evet...”, “Tabii ki...” ya da “Kesinlikle katılıyorum...” gibi tepkilerle hâlâ sizi dinlediğini gösterebilmek ya da en azından söylediklerinizi anladığını anlatabilmek amacıyla sözünüzü kesecektir. Eğer size katılmıyorsa dinleyici “Hayır, katılmıyorum...” diyebilir, ama bu müdahale bile genellikle kabalık olarak algılanmayacaktır. Bazen bu ünlemlerden birisi simültane konuşmada bir ya da iki saniyecik sürecektir. Bu esnada ilk konuşmacı sözüne devam ederken, konuşmanın diğer noktalarında müdahale yeni konuşmacının sözü anlık da olsa devralmasına neden olacak ve söylenenler birkaç kelimeliğine de olsa üst üste duyulacaktır. Sıklıkla karşımızdakinin sözünün ne noktada biteceğini kestiririz ama kendi söyleyeceğimizi sözünün bitmesine bir ya da iki saniye kala söylemeye başlarız. Genellikle bu hiç de kabalık olarak görülmeyecektir; bu günlük konuşmanın son derece mükemmel bir öğesidir. Ne var ki diyalog yazarken, bu belki de kendimizi bilincinde olmadan düzenlemeye çalıştığımız bir şeye dönüşecektir. Hiç şüphesiz, bir yazarın bunu yapmak için mükemmel nedenleri olabilir (bunun hakkında ilerideki bölümlerde konuşacağız), ama burada hammaddenin – günlük konuşmanın – beklediğimizden belki de çok daha dağınık olduğunu fark etmemiz gerekmektedir. Kesinlikle yazılı diyalogtan daha karışıktır ve bunun en önemli nedenlerinden birisi de konuşmacılar arasındaki *etkileşimdir*.

David Mamet’in sıra dışı oyunu Oleana’nın temalarından birisi iletişime geçerken yaşanan zorluklardır. Oyun bir telefon görüşmesiyle başlar:

JOHN (*telefonda*): Bir de arazi meselesi var. (*Sessizlik*) Arazi. Arazi ne oldu? (*Sessizlik*) Ne oldu? (*Sessizlik*) Hayır. Anlamıyorum. Şey, evet, ben, ben... Hayır, eminim önem... Eminim önemlidir. (*Sessizlik*) Çünkü önem... Jerry’yi aradın mı? (*Sessizlik*) Çünkü... Hayır, hayır, hayır, hayır, hayır. Ne dediler? Emlakçıyla konuştun mu? Neredeymiş? Şey, şey, tamam. Notları nerede? Onunla aldığımız notlar? (*Sessizlik*) Ama ben senin... Hayır, hayır, üzgünüm, onu demek istemedim. Sadece biz oradayken seni gördüğümü sandım... Ne? Sadece seni orada bir kalemle oynarken gördüğümü sandım. NEDEN ŞİMDİ? Ben diyorum ki... Şey, işte o yüzden Jerry’yi ara diyorum ya. Şey, şu an olmaz... Hayır ben hiç... Grace, ben hiç... Farkındayım... Bak... Bak! Jerry’yi aradın mı? Arayacak mısın? Çünkü ben şu an yapamam. Orada olacağım, on beş ya da yirmi dakika içinde orada olacağımdan eminim. Olacağım. Hayır, kaybetme... hayır, evi kaybetmeyeceğiz! Bak! Hiç de konuyu küçümsemiyorum. “İrtifak” mı? “İrtifak” mı dedi? (*Sessizlik*) Ne dedi? Buna zorunlu muymuşuz? Bir sanat terimi mi? Üzgünüm... (*Sessizlik*) Biz, evet, bağlı... Bak, (*Saatine bakar*) diğerleri eve gitmeden önce değil mi? Bir sanat terimi mi? Çünkü... Evet... (*Sessizlik*) Bahçe oğlanın. Şey, tamamı... Bak, seninle orada buluşacağım... (*Saatine bakar*) Emlakçı orada mı? Tamam, söyle ona sana zemin katı yeniden göstersin. Oraya bak çünkü... Çün... On, on beş dakikaya geliyorum. Evet. Hayır, hayır, seninle orada buluşuruz... İyi... Eğer öyle düşü... Jerry’ye de söyle... Tamam mı? Depozitoyu kaybetmeyeceğiz. Tamam? Eminim iyi ola... (*Sessizlik*) Umarım. (*Sessizlik*) Ben de seni seviyorum. (*Sessizlik*) Ben de seni seviyorum. Hemen geli... Geliyorum.

(*Telefonu kapatır*)

Telefon görüşmeleri senaryolarda sıklıkla zayıf biçimde temsil edilirler, “bu taraftaki” kişi seyircinin anlayabilmesi için konuşmanın duyulmayan kısımlarını yapay bir şekilde tekrarlayıp durur. Ama burada bu yapılmamıştır. Konuşmanın sadece bir tarafını duyuyor olmamıza rağmen, anlamı kolaylıkla çıkarabiliyoruz – aynı zamanda da bu sözlü etkileşimin genel *dağınıklığından* tamamen haberdar durumdayız. Tekrarlar, yarım kalmış cümleler ve hatta yarım kelimeler, yanlış anlaşılmalar, cümleleri yeniden kurmalar, yanlış başlangıçlar, tereddütler ve hepsinden de önemlisi üstüste binen cümleler ve müdahaleler var. Bu işte tam da niteliklerle dolu bir diyalog örneği.

Mamet örneğinde, konuşmanın tüm o dağınıklığı diyalogun kendisine

yansıtılmış durumdadır. *Our Country's Good* adlı oyunun bir yerinde, Timberlake Wertenbaker farklı bir çözüm bulmuştur. En az on konuşan karakterin bulunduğu altıncı sahnede, oluşabilecek simültane konuşmalar ya da üst üste binen cümleleri kâğıt üzerinde görmezden gelmektense, Wertenbaker sadece ana diyalogu sunar bize – ama aşağıdaki sahne yönetimiyle de oyuncu kadrosunu doğaçlama yapmaya davet eder:

Gece geç bir saattir, erkekler içki içmektedirler, kafaları güzeldir. Birbirlerinin sözünü keserler, dinlemeden konuşurlar, sahne boyunca şakalaşırlar ama tüm bunları on sekizinci yüzyıl erkeklerinin mizacı, söylemi ve tavrıyla yaparlar.

Ne var ki daha sık görülen bir biçimde, diyalogun dağınıklığı senaryoya yazılır, böylece bazı yazarlar konuşmaya yapılan müdahaleler ve söz kesmelere kendine has biçimler geliştirmişlerdir. Örneğin Caryl Churchill bir sonraki konuşmanın başlayacağı noktayı belirtmek için / işaretini kullanır; ***** işaretini ise bir konuşmanın diğerinin üzerine geleceği yeri anlatmak için kullanır. Bir konuşma diğeri yapılırken hâlâ devam ettiğinde, ikinci konuşma başladığında ilk cümlede noktalama işareti kullanmaz ve sonra da cümleye büyük harfle başlar. Tüm bunlar *Top Girls* isimli oyunundan alınan şu örnekte görülebilir. Tarihin farklı dönemlerinden bir grup ünlü kadın restoranda oturmuş beraberce menüye bakmaktadırlar; bu esnada garson kız da yanlarında beklemektedir:

ISABELLA. Evet, bildiğim bütün Latinceyi unuttum. Ama babam hayatımın esas nedeniydi, o öldüğünde çok büyük bir keder yaşadım. Ben tavuk alacağım lütfen, / ve bir de çorba.

NIJO. Tabii ki kederlenirsin. Babam dua ediyordu ve güneş altında uykuya dalıverdi. Ben de onu kaldırmak için dizine dokundum. "Merak ediyorum neler olacak" dedi ve ardından daha cümlesini bile tamamlayamadan öldü. / Eğer dualarını

MARLENE. Ne şok ama.

NIJO. ederken öldüyse doğrudan cennete gitmiştir. / Waldorf salatası.

JOAN. Ölüm tüm yaratılanların Tanrıya geri dönüşüdür.

NIJO. Onu uyandırmamalıydım.

JOAN. Lanet gerçeğin görmezden gelinmesinden başka bir şey değildir. Ben her zaman İskoç John'un öğretisinden etkilenmişimdir, yine de o bile Tanrıyla / dünyayı birbirine karıştırıyordu.

ISABELLA. Keder o zamanlar beni ele geçirmişti.

MARLENE. Ben sanırım az pişmiş bir biftek alacağım. Gret?

ISABELLA. Ben tabii ki İngiliz kilisesinin / bir mensubuyum. *

GRET. Patates.

MARLENE. Yıllardır kiliseye gitmedim. / Noel şarkılarına bayılırım.

ISABELLA. İyilik kiliseye gitmekten daha önemlidir.

MARLENE. Bifteği iki yapalım, bir de bolca patates alalım. Az pişmiş olsun. Ama ben iyilik de yapmıyorum.

Burada yine hiç kimsenin kabalık etmediği ama senaryolaştırılmış olan müdahalelere ve eşzamanlı konuşmaya mükemmel bir örnek görüyoruz. Bu üst üste binen cümleler gerçekten de gayet doğaldırlar – bunlar günlük konuşmalarımızın temel öğeleridirler. (Sırası gelmişken, bu kitaptaki alıntılar her bir metnin basılı olduğu hallerinin birebir aynısı şekilde gösterilmişlerdir. Bu biçimler bir metinden bir diğerine farklılık gösterebilirler, o yüzden çeşitlemeler bu metine de yansıtılmıştır.)

Yardımcı olmak

Bazen müdahalelerimiz katılmak ya da karşı çıkmak için yapılmazlar, konuyu değiştirme amacı da gütmezler: başkasının konuşmasına son vermek için de yapılırlar. Bazı bireyler özellikle buna eğilimlidirler, devamlı surette bir cümlenin bitişini tahmin etmeye ve karşıdaki sözüne devam etmeden hemen önce söze girmeye uğraşırlar. Bu aşırı derecede rahatsız edici bir karakter özelliği olabilir – bu da tabii ki yazılı bir metinde yeniden yaratılabilir, hatta sıklıkla bir mizah unsuru olarak da kullanılabilir:

SAM. Bay Parks, kapatmamız gereken yer –

PARKS. Direnler.

SAM. Hava kanalı. Şu an için, duvarın o kısmını inşa ediyoruz. Tabii, bu şu anlama gelmemeli: Kullanamayacağınız yer –

PARKS. Tuvalet olacak.

SAM. Tuvalet olacak. Hayır, tuvaleti kullanabilirsiniz. Aynısının geçerli olduğu diğer yer fanlar –

PARKS. Fanlar, evet.

SAM. Fanlar, ki çalışması için –

PARKS. Zincirin çekilmesi lazım.

SAM. Ki gayet verimli çalışıyor. Zinciri çektiğinizde, tabii ki.

PARKS. Evet.

En son kelimeyle cümleye girerek bir konuşmayı anladığını göstermeye çalışan bir karakter, aslında hiçbir şey anlamıyor da olabilir. Benzer mizah yüklü kalıplar huyu gereği söylenen son kelime ya da cümleyi tekrar edip duran bir birey tarafından da oluşturulabilir. Uzun süre boyunca birlikte yaşamış olan çiftler sıklıkla bu tip konuşma biçimlerine girerler, ya diğerinin repliğini tekrar ederler (bazen bu bir tür körü körüne itaat anlamına gelir) ya da diğerinin cümlesinin sonunu getirirler (bu da sabırsızlık ya da güç gösterisi olarak algılanabilir). Bunun gayet güzel bir örneği *When Harry Met Sally* adlı filmdeki (yazarı Nora Ephron) yaşlı bir çiftle yapılan sözde mülakat sahnelerinde görülebilir.

Diyalogun bu türdeki her bir durumu, komik olsun ya da olmasın, resmi ve yazılı konuşmadan çok ama çok uzaktadır: Tekrarlıyorum, bu karakterlerin etkileşimidir ve önemlidir.

Sözlü steno

Çok sık olarak, birlikte konuşan insanlar birbirlerini iyi tanıdıklarında, ya da konuşan kişi dinleyicinin mevzubahis konu hakkında belirli bir bilgisi olduğunu bildiğinde, bir tür sözlü steno kullanılır. Bunun en bariz örneği teknik ya da profesyonel jargondur. Bir havalimanı danışma masasında, bir çalışan diğerine BD148›in ETA›sını sorabilir; bunu duyduğumuzda ETA›nın beklenen varış zamanının İngilizce karşılığının başharflerine denk geldiğini anlayabiliriz ama BD148›in British Midland havayollarına ait olduğunu anlamamız pek de beklenen bir şey değildir (hoş yine BDN›nin bir havayoluna tekabül ettiğini tahmin edebiliriz). Her bir işyerinin kendi jargonu ve kısaltmaları vardır; bunların dışarıdan olanlara çok kısıtlı ve çeşitlendirilmiş erişimleri vardır.

Senaryo yazarları jargonla oynamaktan her zaman büyük keyif alırlar; sıklıkla dilin gösterişliliğiyle dalga geçerler ve tüm bu şatafatlı kelimelerin aslında ne kadar sığ olduğunu göstermeye çalışırlar. Bunun gerçekten hoş ve modern bir örneği Caryl Churchill›in Londra para piyasalarında geçen *Serious Money*'sidir;

ama Ben Johnson da The Alchemist adlı oyununda hırs ve boşluğun jargonla dolu bir dille nasıl harika bir biçimde gizlendiğini incelemektedir. Aşağıdaki alıntıda, Subtle ve asistanı Face muazzam bir simya bilgisiyle metalleri altına çevirebildikleri konusunda Mammon'ı kandırmaya çalışmaktadırlar, yine Mammon'ın arkadaşı Surly pek de ikna olmuş görünmemektedir:

SUBTLE: Bordroya iyi bak

Isının derece derece azalmasını sağla.

Aludellere kadar.

FACE: Evet, efendim.

SUBTLE: Baktın mı

Sürgünün başına?

FACE: Hangisi, D'deki mi efendim?

SUBTLE: Evet.

Veçhe nedir?

FACE: Zerremsi.

SUBTLE: Sürke aşıla,

Volatil maddeyi sürdürmek için, ve tentürünü,

E kabına su süz,

Çene yumurtası ekle. Iyice kanıştır;

Balneo içinde kapalı durması sağla.

FACE: Tabii ki efendim.

[FACE çıkar]

SURLY: Bu ne cesur bir dil böyle? Yapmacıktan sonra bu mu çıktı?

Isının neden azalması gerektiğini ya da aludellerin ne olduğunu bilmiyoruz; volatil madde, tentür, çene yumurtası veya kanıştırmak ya da *balneo* nedir hiçbir fikrinmiz yok. Jonson'ın orijinal seyircisi de bizimle aynı durumda (Caryl Churchill kentte kullanılan dili almış olsa da, Jonson'ın terimleri de aslında o

dönemin simya çalışmalarında kullanılan gerçek terimlerdir). Zaten bu şekilde sunulduklarından bu jargonu gerçekten anlamamız da gerekmemektedir; amaç burada anlamı gölgelendirmek olup bu iş burada harika biçimde gerçekleştirmektedir! Tabii ki, bütün bir senaryoda böylesi bir jargondan kaçış imkânı bulunmuyorsa, bu yorucu bir iş haline gelebilir; jargonun kullanımı seyircilerin karakterizasyonu, öyküyü ve yapımın diğer tüm öğelerini beğenmesini engellememelidir.

Bir uzmanlaşma bağlamından kaynaklanan kelimeler için "jargon" terimini kullanmaya eğilimli olsak da – örneğin işte ya da sporda – günlük sosyal bağlamlarda sözlü steno türlerini sıklıkla kullanırız:

JACK: Ne kadar istiyorlardı?

PHIL: Yüz yirmi bin. Evet tam olarak.

JACK: Peki Judy ne dedi onlar –

PHIL: (*aynı anda*) O fiyata değil. Ve Londra dışında –

JACK: O hep derdi ki –

PHIL: (*sözünü keserek*) Tam olarak.

JACK: O halde bakmaya devam edecek misin?

PHIL: Umuyorum.

Bu diyalog parçası ağırlıkla paylaşılan bilgiye ve iki konuşmacının paylaşılan varsayımlarına dayanmaktadır. İkisi de Phil›in ortağı olan Judy›nin Londra dışına taşınmak istemediğini ve kesinlikle daha pahalı bir yer de istemediğini bilmektedirler. Sadece bu şeyleri birbirlerine hatırlatmaları gerekmektedir, her şeyi tam olarak belirtmelerine gerek yoktur. Bu nedenle Phil›in ilk repliğine eklediği "Evet tam olarak" sözü Jack›in suratındaki ifadeye bir karşılıktır; aynı şekilde Judy›nin beklenen tepkisini iki kişi de bilmektedirler. Önce olduğu gibi, burada da sayfa üzerinde garip duran ama normalde konuştuğumuz biçimiyle dili yansıtan bir diyalog görmekteyiz.

Konuşmada ping pong

Diyalogun dağınıklığını daha düzenli bir şeye çevirmek için başvurabileceğimiz bir başka yol da "konuşmada ping pong" olarak adlandırabileceğimiz şeyi yazmaktır. Kurgusal diyalogun bu biçiminde, her konu

açıkça tanıtılır (servis). Ardından bir dizi konuşma gelir, her biri bir öncekine mantıklı bir tepkidir (vuruş); yeni bir konu sadece bir önceki nokta sona erdiğinde açılır (top oyundan çıkmıştır ve yeni bir servis yapılmalıdır). Konuşmada ping pong deneyimsiz senaryo yazarları tarafından üretilen zayıf diyaloğun belki de en sık görülen biçimidir.

Öyleyse bunun nesi yanlıştır? Kısaca söylersek, bizler çok nadiren bu biçimde konuşuruz. Diğer her şeyden başka, normal bir konuşmada sıklıkla birden fazla konu aynı anda konuşulur (ping pong terimleriyle konuşursak masada aynı anda iki top birden vardır!); her hangi türden bir tahmin edilebilir fikir-cevap ya da soru-cevap kalıbı şimdiye kadar bahsedilen faktörler ve daha pek çoğu nedeniyle artık kırılmıştır. Bunlar şunlar olabilir: oluşabilecek yanlış anlaşılmalarla uğraşmak, ya da bunlarla uğraşmayıp yanlış anlaşılmaların daha da artmasına neden olmak; konuşma içerisinde sessizliklere neden olmak; bir konuşmacının dolaylama yapması, bir diğerinin sözle değil de hareketlerle karşılık vermesi...vs. Ayrıca her bir katılımcı tarafından sahneye getirilen belirli bir gündem ve ruh hali de vardır (daha fazlası bir sonraki bölümde anlatılacaktır), bu da daha da karmaşık bir şeyin ortaya çıkmasına neden olacaktır. Kısacası, konuşma karmaşık bir şeydir ve ping pong çeşitliliğinin diyaloğuyla çok nadiren verimli bir biçimde yansıtılabilmektedir.

Şunu da söylemekte fayda vardır ki herhangi bir konuşmanın sadece kalıbı ve üslubu o anının ve o belirli etkileşiminin neticesinin bir ürünü değildir. Temelde mevcut olan her bir kişinin geçmişi ve bireysel karakter yapısı tarafından etkilenmektedir: diyalog, *karakterizasyon* ile ayrılmaz bir biçimde bağlıdır.

“Anlıyorum”ve “Tanrım”

Hepimiz açık bir şekilde aynı dili konuşuyor olsak da, her birimiz aslında bu dili farklı şekilde kullanırız. Konuşmanın bazı karakteristik özellikleri bireylere özeldir, ama diğerleri köken, sınıf, eğitim ve meslek gibi faktörlerin sonucudurlar. Bir bireyin konuşma kalıpları bir ölçüde bu öğelerin her birine ihanet ederken bazı kişisel nitelikler de kazanacaktır.

A Few Kind Words isimli oyun tamamen farklı bir aksandan oluşan satırlarla başlar. Bu, açıkça, “standart İngilizce” değildir ve her zaman duyulan bir telaffuzla konuşulan türden bir aksan kullanılmıştır. Konuşmakta olan Tommy isimli karakter Ilkeston, Derbhshire›dan emekli bir madenciydir. Onun rolünü oldukça fonetik bir biçimde yazılmış çünkü bu karakterin konuşmaları standart telaffuzla yazılmış olsaydı bir aktör için oluşabilecek sıkıntıları buyur etmiş

olacaktı.

Bir aktörün bu geleneksel biçimde telaffuz edilmiş dili çok özel bir aksan olan Derbhshire aksanına dönüştürmeye çalıştığı fikri bana hiç de çekici gelmedi. Ama mesele bu dili belirgin kılan aksan mevzusu değildi, ortada bir de kelime dağarcığı meselesi vardı – ki bu Derbyshire aksanını belirli bir tür haline getiriyordu. İlerleyen bölümlerde Tommy "iş" kelimesini kullanır. Kullandığı diyalekt bize Tommy›nin nereli olduğu konusunda ipucu verebilmektedir (aynı şekilde sınıfı, eğitimi ve olası mesleği konusunda da), ama İngiltere›nin o bölgesinden gelen dinleyiciler için bu kelime belirli bir gerçeklik duygusu oluşturmaktadır. O anda orada bulunan orta yaşlı bir kişi bu kelimeyi daha farklı şekilde kullanırken daha genç bir kişi çok daha değişik biçimde telaffuz edebilecektir. Ancak çok yaşlı bir kişi tüm bu farklı söylenişlere rağmen hangi kelimenin kullanıldığını anlayabilecektir. Eğer kişi, bir diyalekte bağlı olarak metin yazacaksa, bunu gayet düzgün bir biçimde yapmak zorundadır.

Cockney denilen tür gibi daha fazla bilinen diyalektlerle uğraşırken de bunu sadece sahne yönetimi için bir not olarak düşmenin yeterli gelebileceği bazı özel durumlar da olabilecektir. Örneğin, *koyu bir Cockney aksanıyla* yazabiliriz ve yazdığımız repliklerde Cockney aksanına uygun tonlamalar ve kelimeler kullanabiliriz. Normal kullanım dışında sadece bu diyalektte görülen kelimeleri tırnak işaretiyle vurgulayabiliriz. (Ne var ki, bir diyalektte metin yazmak tam olarak kendini ispatlamamış bir yazar için tavsiye edilen bir durum değildir; senaryoyu okuyan bir kişi ya da yapımcı için oldukça zorlayıcı ya da itici olabilir.)

Sayfa üzerindeki sunum zorlukları ne olursa olsun, her bir bireyin geçmişinden kaynaklanan konuşmaya dayalı açık ve fark edilebilir farklılıklar bulunmaktadır. İyi yazılmış bir diyalog bu farklılıkları açıkça yansıtacaktır. Ne var ki asıl kaçınılması gereken şey (belirli komedi metinleri istinası bulunmakla beraber bu bile tartışmalı bir durumdur), tüm üst sınıftan karakterlerin konuşmalarında "Anlıyorum" gibi cümlecikler kullanmalarına karşılık Watford'un kuzeyinden gelen birinin "Tanrım" deyip durduğu bu farklılıkların klişe haline getirilmesidir. Artık işçi sınıfı koşullarında yaşayan ve içine girdiği bu yeni sosyal konumun konuşma özelliklerini alan iyi eğitimli orta sınıf kadını tarafından kullanılan dilde olduğu gibi, daha ince ve zarif bir karışım bulmak zorundayız. Belki de bu kadın kendi arkadaşlarıyla belirli bir dille konuşurken ailesiyle daha farklı bir konuşma tarzı seçmektedir. Çevresinde erkekler ya da kadınlar varken bile kullanacağı dil değişebilecektir.

Cinsiyet Farkı

Çoğumuz erkekler ve kadınlar arasındaki konuşma tarzı farklılıklarının farkındayızdır – bu karşıtlık çevremizdeki insanlar tamamen erkek ya da tamamen kadın olduklarında daha da keskinleşmektedir. Tabii ki hangi cinsiyeti taşırsak taşıyalım, tamamen karşı cinsten kişiler arasında geçen bir konuşmaya birincil elden tanık olmamıza imkân yoktur. Bu tür konuşmaların nasıl ilerledikleri konusunda fikrimiz olabilir, ama asla emin olamayız. Ne var ki bazı akademik araştırmalar bize bu konuda yardımcı olabilmektedirler; gerçekten de hem üslup hem de içerik açısından erkek ve kadın konuşmaları arasındaki farklılıklar üzerine oldukça çok sayıda araştırma yapılmıştır. Yinelemek gerekirse, stereotiplerden kaçınmak gerekse de (yine komedi konusunda bir tür istisna var olabilmektedir), ortak kanı odur ki *genelde* – pek çok istisnayla beraber – kadınların dili erkeklere kıyasla daha çok bir işbirliği aracı olarak kullandıklarına dair bir tespit bulunmaktadır. Kadınlar dili erkeklerle kıyaslandıklarında birbirlerini desteklemek için daha fazla kullanırken, bir kontrol aracı olarak daha az kullanmaktadırlar (kadınlar erkeklere göre daha destekleyici müdahalelerde bulunma eğilimindedirler); "bağlantı" kurmak için daha fazla kullanırken statüyle etkilemek için daha az kullanmaktadırlar. Şüphesiz kadınların bu genellemelere hiç de uymadıkları pek çok durum saymamız mümkündür, araştırmanın sonuçlarına çelişkili davranan pek çok da kadın bulunmaktadır – ama ne var ki bu genellemeleri akılda tutmakta her zaman fayda bulunmaktadır. Aksi takdirde kadınlar arasındaki farklılıklara (ve özel olarak sosyalleşme konusundaki farklılıklarına) dayanan tüm o komediler o denli komik olmayı başaramazlardı.

Sosyal Kodlar

Konuşmalarımızın tümü belirli sosyal gelenekler içerisinde gerçekleşir ve bunların herhangi bir diyalog parçasının nasıl geliştiği üzerinde önemli rolleri vardır. Gelenekler tamamen katı değildirler – sınıfa, geçmişe ve duruma göre değişiklik gösterirler – ama yapılabilecek belirli genellemeler vardır. Örneğin, bir barda ya da diyelim ki bir akşam yemeğinde geçen bir grup sohbetinde, anekdotlar herkese belirli bir konu hakkında bir hikâye anlatma imkânı verildiğine dair yazılı olmayan kurala uygun olarak anlatılacaktır – tatil felaketleri, sigarayı bırakma, ya da herhangi başka bir konu fark etmez, hep sıramızı bekleriz. Bu kurala bağlı kalmak normaldir; ne var ki bir senaryoda böylesi bir kuralın *çiğnenmesiyle* bir işlev yerine getirilmiş olabilir. Belki de bir karakter bir anekdotla sohbete katılma imkânı bulamaz ya da söyleyecek bir şey bulamaz. İşte bu, bir şeyi kelimelerin anlamı vasıtasıyla değil de *şekliyle*

iletildiği bir diyaloğa örnek olacaktır.

Benzer biçimde, herhangi bir sohbetin tonuna ya da en azından bir sohbetin parçalarına genellikle uygulanabilecek gelenekler de vardır. Eğer insanlar şakacı bir şekilde konuşuyorlarsa, aşırı derecede ciddi bir tona ani bir geçiş irite edici olarak kabul edilecektir. Tam tersi – ölüm ya da politika gibi yoğun bir konunun konuşulduğu bir sohbete bir anda bir espriyle giren birisi – de bir gaf olarak karşılanacaktır. Yine kelimelerin anlamıyla değil de kuralların yıkılmasıyla kendini ileten bir diyalogla karşı karşıyayız. Başarılı Amerikan komedi dizisi Friends›te, Phoebe karakteriyle alakalı mizahın büyük bir kısmı işte böylesi geleneklerin yıkılması şeklinde oluşturula gelmiştir – Phoebe kuralları bir türlü anlayamıyor gibi görünür, o yüzden de garip söze karışmaları (tonu yakalamaya çalışsa da bir türlü beceremektedir) hem şirin hem de komiktir. Benzer biçimde, The Royle Family isimli televizyon dizisinde, Mam sohbetlere düzenli olarak tamamen alakasız ve beklenmedik yerlerden dahil olur; sıklıkla sanki kendine ait başka bir dünyadan gelir gibi görünür. Diğer senaryolarda, bir karakter sohbet geleneklerini yıktığında, bu küstahlık ya da asilik belirtisi olarak görülecektir: *Diyalog boyunca kodları nasıl hallettiğimiz karakterizasyonun özüdür*.

Kültür Çatışması

Yukarıda verilen *A Few Kind Words* metnindeki Tommy'nin konuşmasıyla oyundaki diğer karakterlerin konuşmaları arasındaki farklar (özellikle de daha da güneye taşınan iyi eğitimli kız evladınkilerle olan farklar) bu karakterlerin aralarındaki büyük sosyal farklılıkları yansıtmaktadır; gerçekten de, bunlar oyunun çok önemli bir tematik öğesini teşkil etmektedirler. Yine de bahsedilen farklılıklar ana dili İngilizce olmakla birlikte diğer ülkelerde doğan ve büyüyenler arasında olduğu gibi iyice belirgin biçimde farklı kültürlerden gelen karakterler arasında olduğunda daha da büyük olabilmektedir.

Bu İngilizce konuşulan kültürlerin her birinin kendi kelime dağarcığı, grameri ve konuşma üslubu bulunmaktadır. Ama iş bundan daha da öteye gitmektedir. Örneğin, ikinci dil olarak İngilizce konuşan Latin Amerikalılarla ben şahsen sosyalleşme konusunda önemli miktarda tecrübe edindim diyebilirim. Onlardan öğrendiğim şu ki onların konuşma kuralları bizimkilerden oldukça farklı işlemektedir. İngilizlerden oluşan bir gruba yeni bir kişi katıldığında, bu kişi diğerlerine tanıtılmakta ama daha sonra kendi haline bırakılmaktadır – yani konuşmaya katılması için bu yeni gelen kişinin kendisinin bir çaba sarf etmesi gerekmektedir. Bu, İngilizler tarafından hiç de kabalık olarak algılanmamaktadır;

yeni gelen kişi ortamın iklimine uyum sağlaması için serbest bırakılmaktadır, hatta bazen kendisine gösterilen aşırı ilgi baskı unsuru olarak bile görülebilmektedir. Bir Latin Amerikalı içinse, bu şekilde davranış görmek inanılmaz derecede kaba bir hareket olarak görülür. Onların sosyal geleneklerine göre (bu belki de onların daha geniş olan ve bizimkinden farklılık gösteren kültürel değerlerinin bir göstergesidir) yeni bir kişi gruba takdim edildiğinde konuşmanın büyük bir bölümü bu yeni kişiye yönelmektedir; konuşma boyunca yeni kişinin kabul edildiğini hissetmesi için çeşitli biçimlerde yakınlık gösterilmektedir.

Senaryo yazarı sosyal geleneklerdeki bu kültür çatışmalarına dikkat etmek mecburiyetindedir. İngilizlerden oluşan bir grup içerisindeki bir Latin Amerikalı neredeyse görmezden gelindiği düşünerek kendisini hakarete uğramış hissedebilir (çünkü kodları algılayamayacaktır); Latin Amerikalılar arasındaki bir İngiliz'se kendisini olduğundan daha da önemli biri gibi hissedebilir çünkü kendisine gösterilen ilgiyi özel bir şey zannedecek ve bunun aslında herkese uygulanan sosyal bir tavır olduğunu fark edemeyecektir. Bu, kültür çatışmasının dil kullanımıyla alakalı olarak önem sahibi olduğu durumlardan benim bilgi sahibi olduğum bir örnek, ama iki kültür arasında benim bile bilmediğim daha pek çok benzer durum söz konusu olacaktır.

Daha önce de belirtildiği gibi, herhangi bir karşılıklı konuşmanın gelişimi büyük ölçüde sosyal kodlara bağlı durumdadır ve bunlar genellikle bizim tarafımızdan çok da önemsenmeyen şeylerdir; bu şeyleri kendi kültürümüz ve alt kültürümüzün sınırları içerisinde işletmeye meyilliyizdir. *Senaryo yazarı için tehlike diğer kültürlerden ve alt kültürlerden insanların aynı kurallara itaat ettikleri varsayımını yapmaya başladığı an ortaya çıkmaktadır.* Farklı aksan, kelime dağarcığı, deyim ve hatta farklı cümle kurma yöntemleri fark edebiliriz, ama şayet kendimizinkinden başka kültür ve alt kültürlerden gelen karakterlerimizin yazılı olan konuşmalarının inandırıcı olmalarını istiyorsak kullanımda olan sosyal kodların da farkında olmalıyız.

Konuşurken bıraktığımız parmak izleri

Geçmişe dayalı benzerliklerden doğan konuşma kullanımındaki farklılıklara baktık, ama yine de bize en çok benzeyen kişiyi düşünecek olursak – belki bir akraba ya da çok yakın bir dost – ve bu kişinin konuşma tarzını kafamızda yeniden kurmaya çalışırsak, her şeye rağmen o kişiyle ortak bir şeylerimiz olduğunu fark ederiz; onların konuşma biçimleri yine de bizimkiyle aynı değildir. Aynı cinsiyetten olsak da, geçmişimizde ya da mesleğimizde belirgin

benzerlikler ve ortak noktalar olsa da durum aynen böyledir. Bir birey kısa ve öz cümlelerle konuşma eğiliminde olabilir; bir diğeriyse sanki hiç bitmeyecek gibi gelen uzun cümleler kurup lafın sonunda kaybolmamıza neden olabilir. Birisi müstereddit olabilir, sürekli "ee" ve "şey" deyip dururken bir diğeri inanılmaz bir akıcılıkla konuşuyor olabilir. Birisi mizah ve tatlı dillilikle kendini diğerlerine hayran bırakırken diğeri tam manasıyla imadan uzak bir insan olabilir. Birisi sürekli olarak söze girip lafa karışmak için fırsat kolluyorken bir diğeri kavramı analiz etmek için dili birincil bir araç olarak kullanıyor olabilir. Birisi dilin muğlaklığını fikirlerini bozuma uğratmak ve insanları manipüle etmek için kullanırken bir diğeri tamamen öz ve doğrudan konuşuyor olabilir. Birisi devamlı söz keserken diğeri nadiren laf alıyor olabilir. Liste böyle uzayıp gidecektir.

Bir de kişisel kelimelerimiz ya da kalıplarımız vardır. Hepimizin bazen en yakınımızdaki insanların bile sabrını taşırabilen belli kelimelere yönelik tercihlerimiz bulunur. Tercihlerimiz her zaman böyle apaçık ortada olmayabilirler. Mesela ben devamlı olarak "sadece" kelimesini kullandığımı fark ettim – hoş umarım insanların da fark edecekleri kadar da sık kullanmıyorumdur! İş bu tip kalıplara geldiğinde, bazılarımız aynı kalıbı tek bir cümle içinde defalarca ve defalarca kullanırlar. "Dediğim gibi" ve "yani" sürekli olarak duyulur, bu arada "işte" de cümle içerisinde kullanım açısından oldukça popülerdir. Geçenlerde bir taksi şoförüyle karşılaştım, sürekli olarak "bilmem anlatabiliyor muyum" deyip duruyordu, buna rağmen her cümlesini de "anlıyor musun" diye sorarak bitirmeyi de beceriyordu! Bir arkadaşım da her cümlesini "işte böyle" diyerek bitirirken bir diğeri de "her şey bir yana" diye başlar. Bu kalıpların pek çoğu tıpkı cümle içinde duyulan "ee"ler ve "şey"ler gibi alışkın olduğumuz şeylerdir. Konuşmacıya zaman tanırlar ve bir sonraki sölerini kolaylıkla seçmelerini sağlarlar. Bir noktayı vurgulamak ya da dinleyicinin de fikren katılıyor olduğunu garantiye almak gibi başka işlevleri de görüyor olabilirler.

Tam olarak hangi kelimelerin ya da kalıpların tarafımızdan tekrar edileceği – ve ne sıklıkla söylenecekleri – konusundaki seçim, kısmen sadece bir alışkanlık olabilir, ama her birimiz hakkında pek çok şeyi ortaya koyar. Pek çok senaryo yazarı bu işi çok iyi kavramıştır (tabii romancılar da, örneğin Charles Dickens). Michael Frayn›ın *Alphabetical Order* isimli senaryosunda örneğin Leslie devamlı olarak "Üzgünüm" derken John'un sözlü tiki "adeta"dır. Leslie'nin durumunda, "Üzgünüm" insanların aslında duymak istemedikleri şeyleri sık sık söylüyor olduğunu farkında olmasından kaynaklanmaktadır, ama bu söyledikleri

aslında sıklıkla doğruları ifade etmektedir. Bu nedenle bazen cidden üzgün olduğunda bunu söylüyor olsa da bazen aslında üzgün olmayıp “üzgün falan değilim, aksine doğruları söylüyorum sen de bununla yaşamayı öğrensen iyi olur” anlamında “üzgünüm” demektedir. Tek bir kelime bakın bir karakterin özünü nasıl da bizlere ifşa edebilmektedir. Bu kelime onu hem asabi hem de çekici hale getirmektedir. Öte yandan John sonsuz sayıda kez “adeta” demektedir çünkü kendini ifade etme biçiminden bir türlü memnun olamamaktadır (bölgesel bir gazetede başyazılar yazmaktadır, ortada büyük bir başarı yoktur); bu kalıp kendi fikirlerinden de çok fazla emin olamadığını anlatmaktadır bizlere, hatta kim olduğundan bile emin değildir aslında. Oyunun ikinci perdesinde, öteki karakterler de bu kalıpları Leslie ve John ile konuşurlarken kullanmaya başlarlar. Bu kalıpların kullanımı konusunda açık bir tasdik söz konusudur ve bu da bu karakterlerin kim olduklarını insanların bildiklerini göstermektedir.

Anlık kelimeler

Şu ana kadar diğerleriyle ortak olarak taşıdığımız ve açıkça tahmin edilebilir yollarla konuşmamızı etkileyebilecek belirli karakteristikler olduğunu gördük. Bunlar sınıf, eğitim, köken ve meslek olabilir. Bunlara ek olarak bir kişinin konuşmasından diğerininkine farklılıklar gösteren ve konuşma kalıplarımızın içerisinde kadar sızabilen başka bireysel karakteristikler de bulunmaktadır. Ama açıkçası, herhangi birimizin dili nasıl kullandığı gerçeğinin daha büyük bir içeriği bulunmaktadır – herhangi özel bir duruma has koşullar.

Her birimiz dili duruma göre değişim gösteren radikal biçimde farklı yollarla kullanırız. Kelime dağarcığı, cümle kalıpları, yani aslında konuşmamızın her öğesi içerisinde konuştuğumuz ortama ağır bir biçimde bağlı olarak değişiklik gösterir. Aynı kişinin bir iş toplantısında, bir futbol maçında, sevgilisiyle yalnızken, bir çocuğun doğum günü partisinde ya da yakın bir arkadaşla gecenin geç saatinde içki içerken oldukça farklı biçimlerde konuşacağı aşikârdır. Hepimizin geniş bir konuşma biçimleri çerçevesi vardır (ama hepimizin genişliği aynı değildir). Diyalog yazarı bir karakterin konuşma biçimini diğerininkinden ayırmak mecburiyetindedir, ama aynı zamanda herhangi bir karakter tarafından kullanılan bu genişliğin tamamını ele almaktan da korkmamalıdır. Bir senaryo yazarı için bir karakterin konuşmasını aşırı basitleştirilmiş bir biçimde gözlemek çok kolaydır. Senaryo yazımında en iyi durum, ana karakterlere (diğer karakterlerin bazılarına da) kullandıkları konuşma genişliğini gösterebilme fırsatı verilecektir.

Bir de duygular denilen ufak mesele var tabii. Örneğin öfkeliyken, tam manasıyla anlamsız şeyler söyleyebiliriz ya da her zamankinden daha belirgin bir biçimde ritim ve tekerrür kullanmaya başlayabiliriz.

Annenden nefret ediyorum, evinden nefret ediyorum, o lanet köpeğinden nefret ediyorum!

Hiç şüphesiz bazen de hata yaparız: Yanlış laflar ederiz. İçki içtiğiniz arkadaşınızlayken kullanabileceğiniz bir küfür dolu söz büyükannenizin tam karşısında bir an ağzınızdan kaçabilir; ya da kendinizi ofisteki altınızla konuştuğunuz biçimde sevgilinizle konuşurken bulabilirsiniz. Bu hatalar – yeri hiç de uygun olmayan bu uygunsuz kelime ya da sözler – o anda konuşan kişi hakkında pek çok şey söylemektedir. Gerilimleri ve beklentileri yansıtırken belki de bir yandan o anda aslında uygunsuz laflar ettiğinin farkında olmayan o birey için bir hassasiyet eksikliğini veya genel kısıtlamaları anlatıyor olabilir.

Öyleyse, dili kullanış biçimimiz kişiden kişiye, durumdan duruma büyük biçimde değişiklik göstermektedir. Kendimiz ve diğerleri hakkında yeterli bilgiye sahip olsaydık, belki de konuşma biçimlerimizin neden bu biçimleri aldığını tam manasıyla söyleyebilir durumda da olacaktık. Ne var ki bana soracak olursanız bir senaryo yazarı bilinçli olarak kurgusal karakterlerinin her birinin psikolojik durumunu ve diğer özelliklerini analiz etmelidir. Buna dayanarak da onlara her durum için ayrı bir uygun dil olanağı sağlamalıdır. Hayır, yazar en etkili aracını kullanmalıdır: kulağını. Yazar konuşma kalıpları arasında var olan farklılıkların hepsinden haberdar olmak zorundadır. Bir kişinin konuşmasıyla bir başkasınınki arasında ya da bir durumda duyulanla bir başka durumda sarf edilen arasında bulunan varyasyonları devamlı surette dinlemelidir. İşte o zaman yazar tüm bu öğeleri diyalogunun yazımına sunacak konumda olabilecektir.

Kelime kelime aktarım

Şu ana kadar verilmiş olan tüm örnekler ya bu kitap için ya da bir senaryo için özel olarak uydurulmuş örneklerdir. Şimdi teyp kayıtlarından aktarılmış olan ve insanların gerçek konuşmalarını yansıtan bazı örneklere bakacağız. İlk örnekte karne dönemi ve genelde kendi çocukluğu hakkında konuşan bir İskoç kadını olan Norma var. Ebeveynleri bir dükkân işletiyormuş. Burada kendisi resmi olarak mülakata alınıyor:

NORMA: Her hafta çokça alırdık, nedir hatırlamıyorum, ama... Ekmek birimlerimiz vardı ve her hafta çokça da şekerimiz. Dükkânda tutmak zorunda

olduğumuz mavi şeker torbalarını hatırlıyorum ve bir çocuk olarak ben de bunu sıklıkla yapıyordum. Kocaman bir şeker yığınından yarım kiloluk torbalar yapardık ve bunları özel bir biçimde katlardık – bunu hatırlıyor musun ha?

ANKETÖR: (aynı anda) Hayır.

NORMA: Ve bunların hepsi savaş zamanındaydı.

ANKETÖR: Sizce bu tip şeylerin sizin üzerinizde bir etkisi olmuş mudur?

Sessizlik

NORMA: Sanırım kaçınılmaz olarak olmuştur, ama bunun çok da bilincinde değilim. Çok masum bir çocukluğum oldu, baskı falan görmedim. Bilirsiniz, gerçekten de eğlenceliydi. Sanırım bir dükkân işleten anne babamın olması – bilirsiniz, kutuya uzanır ve ne zaman canım istese bir çikolata alabilirdim –

ANKETÖR: (sözünü keserek) Savaş zamanı bile mi?

NORMA: Evet. Çok garip değil mi?

ANKETÖR: (üstteki cevapla aynı anda) Vaaaaay!

NORMA: Çikolata dediysem illa da çikolata da olması da geremiyordu tabii ama ... şey ...

ANKETÖR: (üsttekiyle aynı anda bir şeyler söyler ama ne dediği anlaşılmaz)

NORMA: Hayır, Hiç de zor olduğunu hatırlamıyorum. Eğlenceliydi. Bir ebeveyn olmak çok zor olsaydı gerek ama ben hiçbir baskı hissetmedim.

Sıradaki örnek kuzeyli bir kasap olan Dick›e ait. Bu da resmi bir mülakat (ama bu defaki anketör farklı). Norma gibi Dick de mağazacı bir aileden geliyor. Bu diyalogda babası ve büyükbabasından bahsediyor.

DICK: Bir cumartesi sabahı, bizim Sam yarım bir çörek istedi. Çörek nedir bilirsiniz, değil mi? Ve şey, bir şey verdiler – biraz para verdiler. Neticede yine geri gelecekti. O da dedi ki, “Baba” dedi, “bana çörek falan vermiyor”. Babası da “ne?” dedi. “Vermiyorlar bana”, dedi o da. Hemen ona bir mektup yazdı oracıkta (anlıyor musun, bunu pek bilmiyorum ama bak bunu biliyorum). “Sayın Bay bilmemne, daha başka ekmek istemiyorum, ben kendi ekmeklerimi kendim yapmaya başlıyorum. Tabii çöreklerimi de. Buraya ilk kez gelip de bana ekmek vermeyi reddettiğiniz gün bu dünyayı tersine çevirmiş oldunuz. Saygılarımla,

Sam Tarry.” Saygılarımla dedi, dikkat et, sevgi falan değil ha! Saygılarımla. (güler) İşte böyle. Yani ...

ANKETÖR: Yani kendi ekmeğini yapmaya başladı. Buna devam etti mi –

DICK: Oh, o ,o yapıyordu, yaptı da – söylüyorum sana, doğrusu bu, yapıyordu – altı ay boyunca yaptı bunu ama bir somun ekmekle diğeri arasında sence ne kadar zaman geçiyordu söylese bana? Sence ne kadardı ha? Boş ver ben söyleyeyim sana. Neredeyse bir ay. Evet. Mayayı alırdı, ununu da alırdı – ev yapımı ekmek diyorum bak sana – sonra onu böyle hamur haline getirirdi, sonra dur bakayım başka neler koyardı içine? ... dur bakalım, biraz patates koyardı, sonra ... biraz da, şey, neydi onun adı, kabartma tozu ... of cidden yeseniz bayılırdınız o ekmeğe. Of! Benzeri yoktu. Cesur adamdı değil mi ama?

ANKETÖR: Peki ekmeği bir ay boyunca taze tutmayı nasıl başarıyordu?

DICK: Kilere koyardı ekmeği, bir tahta kutu içinde. Anlıyorsun beni değil mi, kilerde diyorum? İçindeki tuz sayesinde oluyordu bu zaten. Saklayabilmek için biraz da tuz koyardı içine, anlıyor musun? Offf, var ya, bak, papatya kadar tazeydi gerçekten de. Keşke şimdi de biraz olsaydı o ekmekten. Evet ya. O kadar da kötü bir hikaye değil ha?

Burada da iki grup konuşma var elimizde. İkisinin de bir takım ortak etkenleri mevcut. İkisi de normal konuşmalar değiller; daha çok monoloğa benziyorlar. İki kişi de hayatları hakkında sorulara maruz kaldıkları için, göreceli olarak aynı resmi durum içerisinde cevap veriyorlar. Ve son olarak, konuşmacıların geçmişleri konusunda ortak deneyimleri var. İkisi de benzer ailelerden geliyorlar. Ne var ki, benzerliklerin de bir sonu var. İki birey arasındaki farklılıklar her birinin söylemek zorunda olduğu içerikle kısıtlı değil; benzemeyen noktaları sergileyen her şeyden evvel konuşma üslupları oluyor.

Norma›nın düzgün, gramer açısından doğru cümleler kurma eğilimi var; arada tereddüt ediyor olsa da. Teypten bunu aktarırken, “bilirsiniz” lafını neredeyse kaçırmışım çünkü duyması oldukça zor bir biçimde hızlıca telaffuz ediyor; ama aynı zamanda da benim beynim de bunu iptal ediveriyor. Hepimizin bildiği genel tecrübelere dayanarak, beynim bana asıl söylenmesi gerekenlere odaklanmam gerektiğini söylüyor; bu nedenle de “bilirsiniz” lafı gereksiz kalıyor. Ve bu da, hiç şüphesiz, aslında her zaman yaptığımız bir şeydir: küçük eklenti cümleciklerini dikkate almayız, çok sık olarak orada olduklarını fark bile etmeyiz. *Ama onlar oradadırlar ve yazar da onların farkında olmalıdır*.

Dick’in konuşma üslubu gerçekten de çok farklıdır. Cümlelerini yeniden başlatma, dolgu kelimeleri kullanma ve kendine has kalıpları zikretme konusunda oldukça isteklidir. Örneğin, “konuşmanın burada yer almayan ileriki bölümlerinde sürekli olarak “beni anlıyor musun?” demektedir. Herhangi bir şeyi söylerken kendine ait fikirlerini de ortaya koymakta ve lafını kendisi sürekli olarak başka şeylerle bölmektedir. Cümlelerini tamamlama konusunda Norma’ya kıyasla daha isteksiz görünmektedir.

Cümlelerinin İngilizce orijinallerinde çoğu kelimeyi yutmakta, zamirleri kullanmamaktadır. Ona göre anlam gramere göre daha önemlidir. Dick fazladan kelimelerle öyküsünü uzatmaktansa bir an evvel anlatmaya çalıştığı şeyi karşısındakine iletmek için uğraşmaktadır. Derdi hikayeyi dramatize etmek, düşüncelerini hayata geçirmektir. O yüzden hikayesini anlatırken şimdiki zamanla geçmiş zamanı mutlu mesut biçimde karıştırabilmektedir. Onun konuşması aslında işlenmemiş bir özellik göstermektedir. Bir senaryo yazarının bunu da iyi biçimde gözlemleyip taklit edeceği durumlar da elbette olacaktır.

Dick›in dil kullanımı Norma›ya kıyasla normalden daha uzakta durmaktadır. Onun kuracağı cümleler Norma›nın-kilerden çok daha farklı olacaktır. (Burada ikisinin farklı coğrafyalardan geldiklerinin altını da çizmekte fayda bulunmaktadır. Gramerleri aynı olsa bile seçecekleri kelimeler tabii ki büyük bir farklılık gösterecektir.) Dick›e zıt biçimde Norma›nın kelime dağarcığı – en azından bu metinde – tamamen standarttır, İskoç kökenlerine rağmen aksanı hiç de geldiği yöreyi bize anlatmamaktadır. Bu yüzden bu metinleri kâğıda aktarırken Norma›nın kelimelerini fonetik olarak yazma gereğini hiç hissetmedim. Diğer aktarım içinse, duyduklarımı normalde yazılmaları gerektiği gibi değil de Dick›in telaffuz ettiği şekilde kâğıda geçirmeyi tercih ettim. Bu da onların coğrafi kökenlerinden çok göreceli sınıf geçmişleri hakkında bize bir şeyler söylemektedir. Ebeveynleri aynı işi yapıyor olsa da, iki kişi toplumun aynı sınıflarından gelmemektedirler.

Bu yazılanlardan bir yargıya varacak olursak, Dick›in pek de zeki biri olmadığı sonucu çıkarmak gayet mümkün olacaktır. Ama böylesi bir çıkarım tamamen yanlıştır. Onunkisi eğitimli bir konuşma üslubu değildir ama söylediği şeyler konusunda bir kafa karışıklığı da yaşamamaktadır. Kesinlikle zeki bir insandır. Sorun şudur ki bizler yazılı bir şey gördüğümüzde bunun düzenli olmasına alışkınızdır. Çok sık olarak editörler insanların söylediklerini gramer ve kelime dağarcığı açısından düzenli hale getirirler! Benzer biçimde, uzun yıllardır senaryo yazarları herkesi düzgün biçimde konuşan kişiler halinde yazarlarken sadece geri zekâlıların konuşmaları için Dick›inkine benzer diyaloglar

yazmaktadırlar. Yakın zamanda bu eğilim değişiklik göstermiştir. Yazarlar artık nasıl konuştuğumuzu daha düzgün ve uygun biçimde gösteren replikler yazmaya başlamışlardır.

Daha önce de değinildiği üzere, bir senaryo yazarı konuşmalarını senaryoya oturtmadan önce bir karakterin detaylı bir analizini yapmış olmak mecburiyetinde değildir (yine de gerçekte, pek çok yazar böylesi bir egzersizi karakterin tam olarak ne ya da kim olduğu belirlemek için gerekli görmektedirler). Bazı durumlarda bir karakterin konuşması yazarın tanıdığı belirli bir bireye dayanıyor olabilir. Ya da yazarın tanıdığı insanların bir karışımı da kullanılmış olabilir. O nedenle dilin kullanımına dair çok az bir gerçek analiz karakter açısından gerekli olabilir. Ne var ki, bu doğrudan ve analitik olmayan yaklaşımın başarılı olabilmesi için, yazar çeşitli konuşma kalıplarını çalışmış, fark etmiş ve hatırlamış olmalıdır. Böylece bunlar gereksinim duyulduğunda göreve çağrılabileceklerdir.

Konuşmaya ilişkin alışılmış üsluplar – çok az ortak geçmişi olan karakterler için bile – Norma'nın Dick'ten ayrıldığı gibi farklılıklar gösterebilmektedirler. Tüm bu değişik konuşmaları dinlemekten asla vazgeçmemeliyiz.

2.Karakterlerin Gündemleri

Ne İsteriz?

Bölüm 1'de normal bir konuşmanın nasıl işlediğine bakmıştık. Bu bölümdeyse bir başka duruma bakacağız – her birimizin her bir konuşmada yanımızda getirdiği *gündemlere* bakacağız ve bu gündemlerin etkilerini inceleyeceğiz.

Birisiyle konuşmaya her başladığımızda, kişisel bir gündemimiz olur. Bu, konuşmadan ne istediğimize dair bir tür fikirdir. Belirli bir şeyle iletişim kurmak isteyebilir ya da bir şeyi bulmaya çalışabiliriz. Gündemde sadece bir öğe bulunabilir ve bu da göreceli olarak abes bile olabilir. Örneğin, "Shirley'e süpermarketteki indirimden bahsetmeliyim". Bu örnekte gündem (ya da en azından başlangıçtaki gündem, çünkü gündem konuşma ilerledikçe değişebilmektedir) çok kolay biçimde ortaya konulabilmektedir: "Ah Shirley, Co-op süpermarkette somon balığını yarı fiyata satmaya başladıklarını biliyor muydun?" - işte bu kadar. Bir başka durumdaysa gündem birden fazla öğe içerebilir, hiçbiri de fuzuli olmayabilir. Örnek vermek gerekirse, uzun bir ayrılıktan sonra sevgilisiyle buluşan bir adam şunları içeren bir gündeme sahip olabilir. Sırasına önem vermeden sıralayacak olursak; (a) onu ne kadar özlediğinin anlaşılmasını sağlamak, (b) ondan ayrı kaldığı zamanda vaktini ne kadar verimli biçimde kullandığını anlatmak, (c) bazı büyük mali sorunları çözmek zorunda olduğunu belirtmek. İlk bakışta, bu gündemde farklı türde öğeler olduğu göze çarpacaktır: (a) duyguların ön planda olduğu bir durumdur, (b) kısmen duygularla ilgilidir, çünkü sevgilisinin kendisi hakkında olumlu izlenimler elde etmesini istemektedir. (c) ise gündelik hayatla ilgilidir ama bu öğe de ilişkileriyle alakalıdır (kim bilir kaç çift mali sorunlar yüzünden ayrılmıştır?).

Bu gündem öğelerinin hiçbirisinin değişmez olmadığı artık görünür olmaktadır – bunların her biri birbiriyle alakalıdır, öyle ki bu öğelerden biriyle ilgilenirken bile kendinizi diğeriyle alakalı bir durumda bulmanız mümkündür. Bu yüzden, bu adam sevgilisine ondan ayrıyken neler başardığını anlatırken – örneğin evini dekore ettirdiğini anlatırken – bunu sürekli onu düşündüğünü ve onu yeniden görmek için ne kadar sabırsızlandığını belirtmek için bir fırsat olarak kullanabilecektir. Veya – biraz daha ahenkli bir bileşim olarak – aynı zamanda dekorasyonun ne kadar tuttuğunu söylerken konuyu yaşadığı mali sıkıntılara getirebilecektir.

Gündem ve senaryo

Peki, tüm bunlar etkili senaryo yazımını nasıl etkilemektedir? Vurgulanacak ilk nokta çoğu yazarın karakterlerin her bir konuşma için bir çeşit gündeme sahip olduğunu bildikleri gerçeğidir (hoş bunu kendi gündemleriyle karıştırmaları da mümkündür ki buna daha sonra değineceğiz); ama yeteneksiz bir senaryo yazarı aşırı derecede klişelerle düşünecektir, öyle ki bir konuşma belirli bir konu hakkında olacak, bir diğeriyse bambaşka bir konuyu içerecektir. Bu, Bölüm 1›de anlatılan konuşma içerisindeki ping pong maçıyla aynı duruma tekabül edecektir. Şüphe yok ki bazen hayatta olan da budur, ama sıklıkla konuşmalar böyle değildir – fırsatçıyızdır, fırsatlar doğdukça bir gündemden bir diğerine atlayıveririz.

Bazen bir konuşmada hangi konudan bahsedeceğimizi tam olarak biliriz – *bilinçli* bir gündemimiz vardır. Örneğin iş toplantılarında karşılaştığımız durum işte budur (yine de bazen tarafların gündemleri kabul edilmiş olan yazılı gündemle birebir uyum halinde olmayabilir – bir iş toplantısındaki her bir tarafın kendine ait bilinçli bir "gizli gündemi" olabilir). Diğer durumlarda, ne söylemek istediğimiz ya da ne yapmak istediğimiz konusunda ya çok az fikrimiz vardır ya da hiç fikrimiz yoktur. Bu yüzden de bir arkadaşımızla içki içmek üzere dışarı çıktığımızda "iyi bir gece geçirmek" dışında bir gündemimiz de yoktur. Lakin bunların hiçbirisi yarı bilinçli ya da bilinçli gündemin hayati önemini tasdik etmemektedir. Orijinal örneğimizi tersine çevirelim, "Shirley›e süpermarketteki özel indirimden bahsetmeliyim". Bu öğe pek çok farklı şekilde dile getirilebilir, bu da diğer yarı bilinçli ya da bilinçli gündemlerin hangisinin var olduğuna göre değişiklik gösterecektir:

Ah, Shirley, aslına bakacak olursan bana somondan artık gına geldi – eskiden nadiren yerdik, öyle değil mi – ama yine de belki bilmek istersin diye düşündüm, Co-op süpermarkette özel bir fiyat uygulaması varmış – bütün balıkları yarı fiyatına veriyorlarmış.

Burada konuşmacının aslında başka bir gündemi bulunmaktadır – Shirley›i ağız tadı konusunda üstünlüğünü göstermek istemektedir (belki de bu kişi için bu kalıcı bir gündem öğesidir!). Veya konu daha farklı bir şekilde ele alınabilir:

Shirl, çok da delirmiş sayılmazlar aslında çünkü o fiyata olsa olsa bir teneke ton balığı alınır ama Co-op›ta somon balığını yarı fiyatına satıyorlar. Biliyor muydun?

Burada da, konuşmacı sadece bilgi paylaşmamaktadır; bir başka gündem öğesi

de arkadaşının kazıklanmamasını sağlamaktır.

Çok sık olarak, bir gündem öğesinde ima bulunmaktadır – aslında bahsedilen bir diğer gündem maddesidir. Açıkça ifade edilmesindense, bir konu sanki aslında başka bir amaca hizmet eden bir öğenin altında gizli olarak ifade edilmektedir. Bu tarz bir durum açıkça ima dediğimiz şeyi ortaya koymaktadır ki bu da tamamen açıklanmamış bir gerilim duygusu vermektedir. Bu, bazen bir karakter bir gündem maddesi hakkındaki düşüncesini açıkça ortaya koyarken aynı zamanda bir başka konu hakkındaki karşıt görüşünü endirekt olarak söylüyor olduğunda gerçekleşir. O yüzden bir karakter diğerine onu bir iş kadını olarak nasıl başarılı bulduğunu anlatırken, onun bu başarısı karşısında aslında ne kadar kızgın ve kıskanç olduğunu hissettirdiğinde buna uygun bir örnek de gerçekleşmiş olur. Bu iki gündem öğesi arasındaki çelişki bir imayı ortaya çıkarmaktadır.

Bazen bu ima bir şey söylerken başka bir şey ima ederken de gözlemlenebilmektedir. Bunu yaparken asıl söylenmek istenen ama gizlenen şey reddedilebilir olmaktadır. Bunun bir örneği *Frasier* dizisinde görülür. Ros'un kız kardeşi ziyarete gelmiştir. Bu kardeş sürekli laf sokmakta ama asıl söylemek istediklerini inkâr etmektedir. Ros da bunlara "kod" demektedir. Kız kardeşi Frasier için "mümtaz" dediğinde, Ros bunu "yaşlı" olarak algılamaktadır. İma bazen hakaret etmek isterken anlaşılmaması için başka kelimeler kullanmak olarak da görülebilir.

Kontrol kimde?

Şu ana değin, sadece konuşmadaki herhangi bir bireyin gündemine baktık. Aslında, şüphe yok ki diyalogta birden fazla gündem bulunmaktadır, tıpkı bir konuşmada birden fazla kişi bulunduğu gibi. Bazen gündemlerimiz boyunca kibar bir biçimde gündemlerimizi değiştiririz. Kendimiz hakkında konuştuktan sonra, "peki ya sen?" diye sorabiliriz, böylece inisiyatifi karşıdakine aktarmış oluruz. Diğer durumlarda aynı şey gerçekleşir ama daha az belirgin bir biçimde: bir karakter diğerinin öne çıkması için mekânı terk eder. Ne var ki çok sık olarak, bir bireyin gündem öğesinden diğerininkine doğru olan hareket asla şuradaki kadar açık değildir. Aşağıdaki iki örneği inceleyin:

Örnek 1

PETE: Bu gece diskoya gidiyor musun?

ALAN: Bilmem.

PETE: Julie orada olacak.

ALAN: Julie mi?

PETE: Biliyorsun, şu şişman olan, uzun bacaklı.

ALAN: Ah Julie.

PETE: Evet, Julie.

Kısa sessizlik

ALAN: Geçen gece bilardoda yine yenildim.

PETE: Öyle mi?

ALAN. Şu Brian – hile yapıyor.

PETE: Ya?

Bilardoda hile yapamazsın. Bilardoda nasıl hile yapabilirsin ki?

ALAN: Hesaplamada yapıyor.

PETE: Ne demek istiyorsun?

ALAN: Şey, o yapabiliyor ama ben yapamıyorum.

PETE: Ah.

Örnek 2

PETE: Diskoya gidiyor musun?

ALAN: Bilmem.

Geçen gece yine bilardoda yenildim.

PETE: Ya?

ALAN: Şu Brian. Hile yapıyor.

PETE: OH.

Julie de geliyor. Diskoya.

ALAN: Julie?

PETE: Bilirsin, balıketi olan, güzel bacaklı.

ALAN: Haa, Julie.

PETE: Evet, Julie.

Kısa sessizlik

PETE: Bilardoda hile yapamazsın. Nasıl yapabilirsin ki?

ALAN: Hesap yaparken…

PETE: Nasıl yani?

ALAN: Şey, o yapabiliyor, ben yapamıyorum.

PETE: Ah.

İki örnek neredeyse tamamen aynıdır: her bir karakter her bir örnekte neredeyse aynı repliklerle konuşmaktadırlar ve her birinde de kendi açık gündemleri bulunmaktadır – Pete Alan'a diskodan bahsetmek ve Julie'nin lafını edince ne tepki vereceğini görmek istemektedir; buna karşılık Alan da Brian ve bilardo hakkında laflamak istemektedir. Teknik olarak aradaki fark en basitinden konuşmaların sırasıdır, ama bu fark ayrıca bu iki karakterin birbirleriyle olan ilişkileri hakkında da pek çok şey anlatmaktadır. İlk örnekte, bir konu diğer karakterin gündemine geçmeden evvel başlamakta ve kapatılmaktadır (en azından bir anlığına). İkinci örnekteyse iki konu da aynı zamanda konuşulmaktadır. Karakterler tabii ki birbirlerini dinlemektedirler ve birbirlerine karşı kabalık etmemektedirler – birbirlerinin sözlerine cevap verirler – ama her biri konuşmayı kendi gündemine çevirmektedir. İkinci örneğin sonunda, yine de bir geçiş bulunmaktadır; Pete konuyu yeniden bilardoya getirir, Alan'ın gündemini benimsemiştir.

Yukarıdaki iki örnek de diyalog için oldukça başarılı örneklerdir. Senaryo yazarının farkında olmak zorunda olduğu şey belirli karakterlere ve duruma bağlı olarak iki tipin de gerçek yaşamda karşımıza çıkabileceği ve senaryolarda da temsil edilmesi gerektiğidir. Tamamıyla Örnek 1'in biçiminde yazılmış bir senaryo aşırı derecede doğrudan ve keskin görünecekken, ötekisine benzer şekilde yazılmış olan bir senaryo daha az yorucu olacaktır.

Şüphe yok ki bir senaryo yazarı her daim bir sahne yazmadan evvel oturup da kendisine "Bu sahnede her bir karakter ne istiyor?" diye soracak da değildir (hoş bu aslında hiç de fena bir fikir değildir), ama karakterler arasında zaten mevcut

olan belirli geçmişleri ve gerilimleri – gidişatları, yarı bilinçli gündemleri – de karakterlerin o sahneye özel endişeleriyle beraber ziyadesiyle doyurucu biçimde biliyor olmalıdır. Bu şekilde, her bir diyalog parçası karakterlerin tavırlarını daha iyi ifade eder hale gelecektir. Buna yaparken uğranacak başarısızlık lezzeti az ve hiç de ilginç olmayan bir diyalogla neticelenecektir.

Pinter gündemleri kontrol edebilmek için çatışmayı uçlara sürüklerken Stoppard da bazen karakterlerinin birbirlerinin repliklerine hiç karışmamalarını sağlar, böylece her bir karakter için neyin ehemmiyetli olduğunu takip etmek de kolaylaşır. Aşağıdaki alıntı Stoppard'ın *Albert's Bridge*'inden:

ANNE: Kate için zili çalar mısın Albert?

ALBERT: (giderek) Evet anne.

ANNE: Şimdi hatırladım.

BABA: Sen de benim başladığım yerde başlayacaksın. Dükkanda.

ALBERT: (yaklaşır) Şey, aslında, baba –

ANNE: Çok Viktoryen olmak istemem ama bazı şeyleri değiştirmek imkânsız.

ALBERT: Ne?

BABA: Evet, Hiç kitap okumadım ya da felsefeyle ilgilenmedim, şimdi şu halime bir bak.

ANNE: Sanırım bugünlerde insanın hizmetçileri olduğu için ödediği bedel bu.

ALBERT: Ne?

BABA: Metal Alaşım ve Birleşik Metaller şirketinde başladım – her şeyi arka bahçedeki teneke çatıdan başlattım, bisiklet tamir dükkânında eritme işleri alarak…

ANNE: Bundan uzun zamandır şüpheleniyordum ve şimdi görmezden gelmeye imkân bile yok.

Korsesiyleyken bile…

ALBERT: Ne?

BABA: Pazartesi günü gelebilirsin, tesisin formenine teslim ederim seni.

ALBERT: Benim aslında zaten bir işim var.

BABA: Ben sana verene kadar bir işin yok senin.

ALBERT: Clufton Bay köprüsünü boyayacağım, Pazartesi başlıyorum.

ANNE: Ne renge?

ALBERT: Gümüş.

BABA: Bir dakika –

KATE: (dış ses) Zili siz mi çaldınız hanımefendi?

Bu alıntı hakkında ileride daha konuşacağız ama burada bilmemiz gereken bu karakterlerin birbirlerini ne kadar da az dinledikleri ve bu yüzden nasıl ilişki kurduklarıdır – ya da kuramadıklarıdır. Baba sadece oğlunun işi konusunda tek otorite olma sevdasındadır, anne ise hizmetçi Kate'in olası hamileliği konusundaki endişelerini dile getirmekten başka bir şey düşünememektedir. Albert – ki aslında ebeveynlerinin aksine bu konulardan oldukça doğrudan bir şekilde etkilenmektedir – hep mantıklı olmak ve itaat etmek zorunda bırakılmaktadır. Sahnenin mizahiliğine çok fazla şey ekleyen de onun farklı gündemleri kontrol etme konusundaki yeteneksizliği olmaktadır; üstelik Kate'in durumundan da büyük olasılıkla o sorumludur. Annenin "Ne renk?" diye sorması da olaya fazladan bir mizah unsuru eklemektedir: Babanın açıklamalarını dinlemiştir ama gidişata katılmamıştır – mizah, konunun ciddiyetine rağmen sorunun havadan sudan olmasından kaynaklanmaktadır.

O replikten ne istiyorsunuz?

Bir gün mükemmel bir yönetmenin senaryonun detaylı olarak incelendiği toplantıyı yönettiği bir oyun provasına katılmıştım. Her replikten önce yönetmen ilgili oyuncuya dönüyor ve soruyordu: "Bununla ne başarmak istiyorsun?". Yani "Oynadığın karakterin bunu söyleyerek (veya bazen yaparak) *ne elde etmesini istiyorsun*?" demek istiyordu. Bazen cevaplar kolay oluyordu, ama diğer durumlarda oyuncular karakterin ne elde etmek istediğini söylemeyi oldukça zor buluyorlardı. Aslında bir şeyleri söylerkenki güdülerimiz sıkça çok karmaşıktırlar ve söylediğimiz her şeyden "bir şeyler çıkarmak" istediğimize dair zorlayıcı bir de kuram bulunmaktadır. Kesin olabileceğimiz tek şey, herhangi bir konuşma esnasında, her birimizin tam bir gündemler kümesine sahip olduğumuzdur. Bunların bazıları o konuşmaya özgüdür, diğerleri de yarı kalıcıdırlar, örneğin belki de diğerlerine göre göreceli olarak statümüzü

yükseltme çabasındayızdır. Diyaloga çekicilik katan bu gündem öğelerinden birkaçının eşzamanlı olarak işlev görmeleridir.

Devam etmeden önce bu statü konusuna biraz daha fazla dikkat etmemiz gerekmektedir. *Impro, Improvisation and the Theatre* isimli müthiş kitabında Keith Johnstone konuşmalarımızın – ve tabii ki eylemlerimizin – çoğunun etrafımızdakilere kıyasla statümüzü yükseltme amaçlı yapıldığı önermesini incelemektedir. Bu her zaman açık bir biçimde yapılmamaktadır – "Oğlum Oxford'a gidiyor. Sanırım senin oğlan da okulunda başarılıdır." – aksine sık olarak üstü kapalı gerçekleşmektedir. İnsanlar statülerinin komşularınınkinden yüksekte olduğunu ima ederek açıklamaya çalışmaktadırlar. Bu yolla sadece kabalığın önüne geçilmiş olmamakta, bir statü artırma konuşması yapıldığı gerçeğini de reddetme imkânı doğmaktadır. Çokğunlukla, gerçekten de, insanlar destekleyici ve dostane olur gibi davranırlarken statü için rekabet etmektedirler:

JOHN: Berbattı. Teknenin altında kalacağım zannettim!

ANDY: Çok korkutucuydu, değil mi? Hele alabora olduğunuzda!

JOHN: Kesinlikle!

TIM: En azından ilkinde öyledir.

ANDY: Bir defasında hatırlıyorum da devrildiğimizde gerçektende teknenin altında kaldım – tabii sadece bir anlığına. Üstelik aylardan Ekimdi.

TIM: Su buz gibiydi değil mi?

ANDY: Evet aynen.

TIM: Ben bir keresinde fırtınaya yakalandım. Ciddi anlamda bilincimi yitirmiştim. Allahtan tek kişilik bir teknede değildim de –

ANDY: (*gülerek*) Yine de fırtınaya yakalanman cidden de büyük salaklıkmış ama, değil mi?

Burada üç kişi var, hepsi de belli ki arkadaşlar ve birbirlerini destekliyorlar, yine de aslında birbirleriyle statü için rekabet halindeler. John ilginç ve biraz da tehlikeli bir olaya karıştığını anlatarak (birazcık) statüsünü yükselterek başlıyor. Andy buna sempati göstererek başlarken Tim evet, alabora olmak "korkutucu" olabilir diyerek John'un statüsünü büyük ölçüde düşürüyor, ama aynı zamanda korkunun birisi alabora olduğunda azaldığının da altını çiziyor – onun için alabora olmak gayet sıradan bir durum çünkü. Andy John'unkinden daha ciddi

ve tehlikeli bir alabora olma durumunda bahsediyor, böylece kendi statüsünü John'unkinden yukarı taşıyor. John yarıştan çekiliyor – ve o an için diyalogtan da çekiliyor – çünkü bu ikisiyle rekabet edemeyeceğini fark ediyor. Tim daha büyük tehlike arz eden kendi deneyimini anlatmadan evvel Andy'nin halinden anlıyor – arkadaşlık ilişkilerini de güçlendiriyor. Bu noktada, yenilgiyi kabul edeceğine, Andy gülüyor – bu gülüş cidden eleştirmediğini ifade ediyor, bunun yerine statü düşürme niyetini gizlemiş oluyor – Tim'in yüksek statü talebinin de altını mayınlamış oluyor: onun deneyimi daha fazla tehlike içermiş olabilir ama yaptığı da büyük aptallıktır, o yüzden belki de bu aptallık bu durumdan alınacak statünün de önüne geçmelidir. Bu kısa konuşma parçası içerisindeki statü edinimi koşulları sorgulanmaktadır.

Bazı karakterler statüyü artırma ya da düşürmeye nadiren meyilli olabilirler, yine de diğerleri bunu yapmaya oldukça ilgi gösterebilirler ama gerçekten de bu oyunlara hiç bulaşmayan çok ama çok az insan vardır. Senaryo yazarının statüyü yükseltme ya da düşürmek için kullanılan bu manevralardan haberdar olmak zorundadır. Şunu söylemeye aslında gerek bile yoktur ama konuşan kişilerin kendileri sık sık ya bilinçsizce ya da sadece yarı bilinçli olarak neler olup bittiğini bilirler. Yine de senaryo yazarı olabildiğince bilinçli olmalıdır. Senaryo yazımının diğer noktalarında olduğu gibi, yazarın bu manevraların gerçek hayatta nasıl işlediklerine dair notlar alması gerekmektedir; bunlar daha sonra senaryo yazımını emek harcamadan dönüştürülebileceklerdir.

Statü değişiklikleri

Yukarıdaki diyaloga biraz daha devam edelim. Şöyle olabilir:

TIM: (*gülerek*) Kafamı cidden çok fena çarpmıştım, size söyleyeyim!

Kısa sessizlik

JOHN: Şu bana miras kalan parayı biliyorsunuz.

ANDY: Hı Hı.

JOHN: Bir yat almayı düşünüyorum.

ANDY: Bir yat?

JOHN: Küçük bir şey. On metre falan.

ANDY: Bana pek de küçük gibi gelmedi bu. Ama… nasıl denize açılacağını biliyor musun ki?

JOHN: Eğitim kursları var. Birine giderim. O kadar da zor olduğunu sanmıyorum, ama bu konuda ciddiysen düzgünce öğrenmek şart, değil mi ama?

ANDY: Şey evet, sanırım haklısın.

TIM: Yani bu konuda kesin kararlısın?

JOHN: Tam değil.

TIM: Sadece – beni yanlış anlama – pek çok defa yata bindim, harika bir şey ama sandalla açılmak kadar *heyecanlı* bir şey de değil. Hatta aslında bayağı sakin bir iş. Zaten öyle de olmak zorunda, değil mi? Dünyanın etrafını gezmeyeceksin ya –

JOHN: (*lafını bölerek*) Ben de dünyanın etrafında dolaşmak isteyeceğimi sanmıyorum.

TIM: Güzel. Şey, belki… belki de yat senin için biçilmiş kaftandır.

3. Naturalistik Dialog

Başlangıçlar ve Sonlar

Bu bölümde de senaryo yazarının kağıda dökmek istediği diyaloğun konuştuğumuz dilin aynısı olduğunu farz edelim. Aslında çoğu zaman yazarın yapmak istediği şeyin bu olmadığı fark edilmiştir ama yine de bizim için faydalı bir başlangıç noktası olacaktır.

Öncelikle, bu tip diyalog için kullanılacak doğru terimin yarattığı karmaşa ile uğraşmamız gerekiyor-dili kullandığımız şekliyle yeniden üretmek çabası. Bu durum için kullanılan iki terim var; “realizm,” ve “natüralizm,”bu iki terim de edebiyat ve sanat tarihinden tonlar taşıyor; realizm beraberinde hem “realist,” hem de “realistik,” kavramlarını getiriyor ki bu da işleri iyice karıştırıyor. Örneğin, izleyicilerden biri diyaloglardan birini “gerçekçi değil,” diye nitelendirebilir, ama bu izleyicinin diyalogu ikna edici bulmaması ya da diyaloğun gerçekçi tarzda yazılmamış olduğunu düşünmesi ile ilgili olabilir, özetle diyalogun dili, dilin normalde konuşulan halini taklit etme çabasında olmayabilir. Bundan dolayı ben “natüralizmin” daha az karmaşa yarattığı düşünüyorum, her ne kadar o da on dokuzuncu yüzyılda hâkim olan (temelde Fransız) bir edebiyat türüne işaret etse de-dolayısı ile bu tarz diyaloglardan bahsederken tercihim natüralist terimi olacak.

Birinci bölümde natüralist diyalogun çoğu öğesini tespit ettik. Bu öğeler, sınıf bilinci, cinsiyet, coğrafi kökenler, her konuşmacının yetiştirilme şekli gibi temaların yanı sıra, gerekli sahne düzenini de kapsar.

Kişilerin belirli kelimelere, hatta bazı durumlarda kendilerine özel cümle yapıları kurmaya olan eğilimlerini inceledik. Demek ki, natüralist diyalog konuşma dilinin genel dağınıklığına uyum sağlamak zorunda - tamamlanmamış ya da dilbilgisi kurallarına riayet etmeyen cümleler, duraksamalar, tekrarlar, kesintiye uğrayan cümleler, spontane konuşmalar, kısa cümleler; bunların çoğu kişiler arasındaki etkileşimden kaynaklanır. İkinci bölümde, diyalogun temelde – bilinçli, yarı bilinçli ve bilinçsiz olarak-her karakterin kendi gündeminden etkilendiğini detaylı bir biçimde görmüştük. Yani, geriye söylenecek bir şey kalmadı mı? Senaryo yazarı tüm bunların doğru kullanıldığından eminse, sadece oturup bunları “hayatın bir kesiti,” olarak yeniden mi üretir? Hayır, o kadar basit değil.

Herhangi bir diyalogun başlangıç ve bitiş şekliyle başlayalım. Gerçek hayatta, bir diyalog aşağıdaki gibi başlayabilir:

Kapı zili çalar.

PAULINE: Geliyorum!

Pauline dış kapıyı açar.

PAULINE: Oo Jane! Nasılsın?

JANE: İyiyim.

PAULINE: Girsene

JANE: Meşgul değildin değil mi? Ben başka zaman da…

PAULINE: Hayır, sadece beklemiyordum-hayır, hayır bir işim yok.

JANE: Yok, ben sadece rahatsız etmek –

PAULINE: Hayır, sorun değil. Bir fincan çay istermiydin?

JANE: İyi olur.

PAULINE: (*mutfağa gider)* Şanslısın, daha yeni demlemiştim.

JANE: Hava çok güzel.

PAULINE: (mutfaktan sesi gelir) Evet, öyle gibi.

JANE: Güzel ama rüzgar üştüyor.

PAULINE: (mutfaktan) Evet.

Kısa bir sessizlik.

PAULINE: (mutfaktan gelir, elinde çay fincanları vardır.) Şeker almıyordun, değil mi?

JANE: Bir tane, lütfen.

PAULINE: Ah, tabii ya, bir tane. (Mutfağa döner)

PAULINE: (mutfaktan seslenir) E, nasılsın?

JANE: İyiyim.

PAULINE: (mutfaktan döner) Çocuklar?

JANE: iyiler. Lavabonu kullanabilir miyim?

PAULINE: Nerede olduğunu biliyorsun.

JANE: Evet.

Jane yukarı çıkar. Pauline oturup, çayını içer, birkaç dakika dergilere göz atar. Jane aşağı iner.

JANE: İyi görünüyorsun.

PAULINE: Teşekkürler. Uzun zaman oldu görüşmeyeli. Düğünden bu yana görüşmedik.

JANE: Evet. Düğün.

Bu diyalog hakkında söylenebilecek birkaç şey var. Öncelikle, son derece sıkıcı. Evet, konuşma dilini oldukça yakın. Peki, o zaman neden başarısız? Yanıt şu; yazar diyaloğu-sahneyi-çok erken eklemiş. Tabi ki bu tam da, en azından daha ilginç konulara geçilmeden önce, diyalogların başlama şeklidir; ama yazarın buradan başlaması için bir mecburiyet yok, sahneyi uygun olduğunu düşündüğü bir yere yerleştirebilir, böyle sıkıcı bir başlangıçtan da böylece kurtulur. Diyalogların sonu için de bu geçerlidir; gerçek hayatta çoğu konuşma "görüşürüz," "kendine iyi bak," gibi ifadelerle son bulur ancak sanatta minimalize edilebilir, hatta hiç kullanılmaz ve karakterler birbirlerinden ayrılmadan sahne bitebilir. (tabi her kuralın istisnası vardır. The Royle Family adlı televizyon dizisinde-yazarlar Caroline Aherne, Craig Cash ve Henry Normal- giriş ve çıkış sahnelerinde her türlü banallik mevcuttur, uzun uzun televizyon izlenilen sahnelerden bahsetmeye gerek yok, bu sahneler sadece karakterler çay içtiklerinde ya da lavaboya gittiklerinde kesintiye uğrar. Ancak, öncelikle şunu belirlememiz lazım, bu aşırı natüralizm sanatı gizler ve bu dizi büyük ölçüde mizahını karakterlerin banalliği üzerine kurar.

Tabi ki dramatik bakış açısı ile yaklaşıldığında enteresan olmayan sadece diyalogların başlangıçları ve bitişleri değildir. Gerçek hayattaki konuşmalarda, dramada "aksiyon," dediğimiz kavrama hiçbir şey katmayan, hatta onu yavaşlatan bir dizi konu geçer. Tabi ki, "Bir fincan çay alır mıydın?" gibi lüzumsuz bir cümle avantaja çevrilebilirse sorun yok. *Few Kind Words*'de, Derbyshire'dan eski bir madenci kızını ve damadını ziyaret eder. Yaşlı adama kaç şeker istediği sorulduğunda, "Dört," diye yanıtlar. "Ha, bu küçük bardaklara

dört olmaz, bir tane.” Burada “çay alır mıydın?” şeklindeki lüzumsuz diyalog, değişen hayat tarzlarına göndermede bulunmak için kullanılmıştır. Yaşlı adam kendi evinde olduğu gibi, büyük fincanlarda çay içileceğini zannedip, dört şeker istemiştir. Yine de, çoğu zaman, bu tip cümleleri hiç kullanmamak daha akıllıcadır.

Yukarıdaki sıkıcı diyaloga dönecek olursak, muhtemelen düğün konusundan birkaç dakika önce başlaması daha iyi olurdu, tabi düğün konusunun ilgimizi çekecek bir şeyleri beraberinde getireceğini farz ediyoruz. En azından bu durumda Jane’nin lavabodan dönüşünü beklerken, elimizde bir şey olurdu. (kadınla beraber lavaboya gitmediğimiz ve onun yokluğunda da hiçbir şey olmadığı düşünülecek olursa, bu sahne anlamsız) tabi ki gerçek hayatta, Pauline birkaç dakika hiçbir şey yapmadan oturup, arkadaşının lavabodan dönmesini bekleyebilirdi ama geçen süre, hiçbir şey yapmadan oturan izleyici için oldukça uzun! Yukarıdaki sahnenin gerçeğe benzerliği, bizim amaçlarımız açısından yeterli değil.

Demek ki diyalog az ve öz olmalı, gerçek hayattaki diyaloglarla paralellik göstermeli. Bu tüm medya için geçerlidir ama özellikle işin çoğunu görsellerin halletmesini beklediğimiz filmler için geçerlidir. Filmlerde çoğunlukla sahneler kısadır-her bir sahnede bir ya da iki konuşma vardır (bazı sahnelerde hiç yoktur) dolayısıyla konuşmanın az ve öz olması hayati önem taşır. Ama tamamen konuşma üzerine kurulu radyo senaryolarında bile diyalogların uzun ve dağınık olmaması gerekir.

Bu da bizi seçici natüralizm kavramına götürüyor. Seçici natüralizm konuşmaları normal halleri ile taklit etmeye çabalayan ancak bunu yaparken de sadece konuşmaların başlangıç ve bitişlerinde değil, her kısmında üretime herhangi bir katkısı olmayacak sıkıcı kısımları fark ettirmeden konuşmadan çıkartmayı başaran yazı tarzıdır. Çünkü sadece hayatı taklit etmek kendi başına yeterli değildir; senaryo hayatın bire bir kopyası değildir. Seçici natüralizmde, senaryolar işlenir, hayatta oldukları gibi görünmeleri için kalıba dökülür. Hatta çay demlemeler ve benzeri işlerle süslenen pembe dizilerde bile hikayenin ileri doğru akışını devam ettirebilmek için natüralizmin yeterli miktarda kullanılması gerekir.

Natüralizmin kullanımı

Seçici natüralizm tarzında yazılmış bir yazıya bakalım-Arnold Wesker’in sahne oyunu, *I’m talking About Jerusalem.*

Eylül 1946.

Norfolk. Tarlaların ortasında bir ev. Evin geniş mutfağını, bahçeyi, eski bir ahırın kenarını görüyoruz. (DAVE ve ADA SIMMONDS yeni taşınıyorlar. Kutular ve valizler etrafa dağılmış. DAVE ve iki HAMAL sahnede görünmeyen bir kamyonetten indirdikleri büyük bir gardırobu hareket ettirmeye uğraşıyorlar. ADA valizlerden birini boşaltıyor. SARAH KAHN, ADA'nın annesi masada oturmuş, ekmeğine yağ sürüyor ve bir el radyosundan Beethoven'ın Dokuzuncu Senfonisinden hareketli bir bölüm çalıyor. RONNIE KAHN, Ada'nın erkek kardeşi kutulardan birinin üzerine çıkmış, koro şefi gibi müziğe eşlik ediyor ve hamallara komutlar yağdırıyor. DAVE- ADA ve RONNIE'den farklı olarak hafif bir Cockney aksanıyla konuşuyor.

RONNIE: Yavaş. Acele etmeyin.

DAVE: Orda dikilip, emir yağdıracağına niye yardım etmiyorsun?

RONNIE: Yardıma ihtiyacınız yok. Ben sizi organize ediyorum. Ben size ilham veriyorum.

DAVE: Tanrı aşkına! Çok ağır bu. Bırakın bir dakika.

RONNIE: Yavaş olun-köşelere dikkat, elinizdeki bir sanat eseri.

DAVE: Seni sanat eserine çevireceğim şimdi. Şu radyoyu da kapat-Beethoven ile başa çıkabilirim de ikinizle birden uğraşamayacağım.

RONNIE: (Radyoyu kapar) Ne diye sızlanıyorsun? Şimdiye kadar her şeye yardım etmedim mi? Sadece şu gardrop üzerinde şeflik yeteneğimi konuşturayım dedim. İyi bir şefim ama değil mi? (annesine seslenir) Anne, sence de iyi bir şef değil miyim?

SARAH: (mutfaktan gelir) Ne kaybettin?

RONNIE: Annemi dinleyin! Ne kaybettin' aynı kızı gibi, hiçbir şeyi doğru düzgün duyamıyor. Bakın izleyin şimdi. Hey Ada! Biliyorsun deniz uzakta değil.

ADA: Çay Alamazsın çünkü kettle'ı daha açmadım.

RONNIE: Çılgın bir aile.

DAVE: Haydi. Bitiremeyeceğiz şu işi. Hazır mısınız? (Gardırobu kaldırmak için eğilirler. SARA mutfağa döner.)

RONNIE: Yavaş, acele yok.

BİRİNCİ HAMAL: Nereye gidiyor?

DAVE: Mutfaktan geçip, yukarı çıkacak.

Bu diyalogda ilk göze çarpan şey oldukça canlı olması. Sahnenin doğrudan ortasına düşüyoruz, hareketli bir sahne-konuşmaların ve aksiyonun tam ortasındayız. Konuşmalar zorlama değil, herhangi bir ev halini izliyoruz ama sıkıcı hiçbir şey yok. Ronnie ve Dave'in karakterleri arasındaki farklılıkları bu birkaç satırlık konuşmadan anlayabiliyoruz ancak bize bu fırsatı sunan esas şey aksiyonlar. (mobilyanın taşınması konusundaki davranışları) Diyalog bir şeyin yapılması üzerine- işin yapılabilmesi için gerçekten yardıma ihtiyaç var; insanlar oturup laf olsun diye konuşmuyorlar. Sadece Ada'nın zor işitmesi ile ilgili yapılan espri biraz zorlama ama yine de işe yarıyor. Dördüncü kısımda bu bölüme yeniden döneceğiz, şimdilik bu bölümü natüralist bir yaklaşım olarak not edelim, Osborne'un *Look Back in Anger* oyunundakine ve o dönemde yazılan diğer oyunlardakine benzer bir yaklaşım.

Şimdi de seçici natüralizm tarzında yazılmış olduğunu söyleyebileceğimiz başka bir senaryoya bakalım: Mike Leigh'in filmi *Secrets and Lies*:

Kısa bir süre sonra. CYNTHIA, HORTENSE, ROXANNE, PAUL ve JANE masanın etrafında oturyorlar. MAURICE barbeküyle meşgul, MONICA bu esnada sağa sola koşturuyor, herkese servis yapıyor.

ROXANNE: Demek annemle çalışıyorsun, öyle mi?

HORTENSE: Evet.

ROXANNE: Makineler üzerine değil herhalde?

HORTENSE: (hafifçe gülerek) Hayır.

CYNTHIA: Paul, yarın akşam geliyorsun değil mi?

ROXANNE: Anne!

PAUL: şey…

CYNTHIA: Ne var?

ROXANNE: Dışarı çıkıyoruz

(MONICA Boşalan mısır kaplarını toplamaya başlar.)

MONICA: (HORTENESE'ye dönerek) Sadece bunu al.

CYNTHIA: Sen önce geliceksin değil mi? Bir şeyler içersin, yarın yirmi birine giriyorsun.

ROXANNE: Çok büyük bir olay değil.

CYNTHIA: Daha hediyeni vermedim.

MONICA: Teşekkürler, Jane.

(MAURICE masaya yemeği koyar.)

MAURICE: Tavuk butu.

CYNTHIA: Canım, salata ister misin?

HORTENSE: Evet, lütfen.

CYNTHIA: Sana getireyim biraz. (Kenarda duran servis sehpasına doğru gider.)

MONICA: İkiniz yarın akşam özel bir şey yapıyor musunuz?

ROXANNE: Hayır, her zamanki gibi bara gidiyoruz.

MONICA: Öyle mi?

JANE: (MAURICE'e dönerek) Parmaklarını kullanıyor musun?

MAURICE: Ne istersen onu kullan! İstersen ayağını kullan!

(Jane güler.)

MONICA: Jane, önünde bıçakla çatal var.

JANE: Biraz geç kaldın.

Burada da hayat dolu bir sahne var ve yine bu sahnenin tam ortasındayız. Kıyaslama yaparsak, *I'm Talking About Jerusalem* deki sahne, mükemmel olmasına rağmen, bunun yanında biraz tantanalı kaçıyor. Leigh emprovize çalışıyor, aktörleriyle haftalarca çalıştıktan sonra senaryoyu üretiyor ve özellikle karakterleri ve ilişkileri bu şekilde geliştiriyor. Bu karmaşa ve görünürdeki spontane gidişat kendisini konuşmalarda gösteriyor; her satır belirli bir durumun

dinamiklerinden ve ilişkilerden doğuyor ve bunlar zorlama olmaksızın gelişiyor. Her karakterin kendi gündemi var ve her konuşma bize karakterler hakkında ipucu veriyor. (Hatta Monica "Öyle mi?" derken sesindeki gizli hayal kırıklığı ya da Paul'ün "şey…" demesi, Paul'ün film literatüründe en az sözlü iletişim kuran karakter olması) Burada senaryo yazarının varlığına dair hiçbir ipucu yok. Filmde diyalogun etkisi kümülatif; konular anlayalım diye önümüze sunulmuyor, aksine karakterleri film ilerledikçe anlıyoruz. Monica'nın "Önünde çatalla bıçak var, Jane," demesi kısır bir cümle gibi görünse de Monica'nın düzen ve görüntü hakkındaki takıntısına dair Obsesyonu'nu anlamamıza yardımcı oluyor.

Senaryolarında doğaçlama kullanan sadece Mike Leigh değil. Gosford Park'ın yönetmeni Robert Altman işe doğaçlama ile başlamamış olsa da –yazar Julian Fellowes'un da tam desteğini alarak- oyuncuların zaten oldukça başarılı olan senaryo çerçevesinde doğaçlama yapmalarını teşvik etti. Sonuç mükemmel oldu.

Şimdi de televizyon dizisi *The Bill*'den bir bölüme bakalım. Genç bir kadının takip edildiği sahnenin sonundan başlıyoruz. İşin zor kısmıyla Barry Stringer ilgilenmekte, o kadının arkasından koşarken, diğer polisler arabadalar:

DEVRİYE ARABALARI KARŞIT YÖNDEN GELİP DURURLAR. DÖRT POLİS ARABALARDAN İNER. STAMP VE DATTA BİR ARABADAN, QUINNAN VE FORD DİĞER ARABADAN ÇIKAR. BU SIRADA ONLARA DOĞRU KOŞMAKTA OLAN KADINI STAMP TUTAR.

STAMP: (BİR TARAFTAN KADINI TUTARKEN, FORD VE QUINNAN'A DÖNER)

Ne diye kıpırdamadınız? (KADINA DÖNER) Adın ne senin?

ŞİMDİ FORD QUINNAN İLE KONUŞUYOR, STAMP KADINA GÖZ KULAK OLUYOR, DATTA TELSİZDE. BİZ FORD VE QUINNAN'IN YAKININDAYIZ. STRINGER İLERİDEN GELİYOR, NEFES NEFESE KALMIŞ.

DATTA: (TELSİZE DOĞRU) 181'den Sierra Oscar, duyuyor musunuz?

PETERS: (RADYODAN) Devam et, Norika.

STAMP: Seni hırsızlıktan tutukluyorum. Sessiz kalma hakkın var, söylediğin her şey mahkemede…

STRINGER: Dur bakalım! O benim arkadaşım.

STAMP: Geç kaldın oğlum.

QUINNAN: Yürüyüşe mi çıkmıştın, Barry?

STRINGER: Kadın arkadaşım!

KORKMUŞ GÖRÜNEN KADIN STAMP'E DÖNER.

WILLIAMS: Ne demeye çalışıyor bu?

STRINGER'IN OLAYA MÜDAHALE ETMESİNDEN BU YANA, DATTA PETERS İLE KONUŞMAKTADIR.

DATTA: (TELSİZDEN) Kadını yakaladık, Dorney İstasyonunun çıkışında.

PETERS: (TELSİZDEN) Harika, ya çaldıkları?

DATTA: Kadının çantası nerde?

STAMP: Çantan nerde tatlım?

WILLIAMS: Ne çantası?

STRINGER: Çalılıkların oraya fırlattı.

DATTA: (MUZİP BİR GÜLÜMSEMEYLE TELSİZE DÖNER) Stringer çalınanları getirecek.

STRINGER KIZGINDIR.

Bu bölümün *Sırlar ve Yalanlar'*dan incelediğimiz bölümle benzerlikleri var. Yine dikkatle organize edilmiş bir konuşma var, bir dizi diyalog aksiyonla senkronize halde geçiyor. Bir önceki bölümde olduğu gibi, sadece yönetmenin değil, yazarın da bizim –izleyicinin- neyi duyabilip neyi duyamayacağının farkında olması gerekiyor. Ancak, Mike Leigh'da anlam her zaman şeffafken, *The Bill*'de sık sık polis jargonu kullanılıyor. ("dostum…", "181'den Sierra Oscar"…gibi) Bu tip konuşmaların sebebi polislerin gerçekten de bu şekilde konuşuyor olmalarının yanı sıra, diyaloga biraz da renk katmak içindir. Çoğunlukla, izleyicinin kullanılan jargonu anlayıp anlamaması önemli değildir: Jargonun amacı izleyiciye kendine ait bir dili olan, içine kapalı başka bir dünyadan kesit izlediğini hissettirmektir. Bu tip dizilerde bir de sıklıkla "zekice" konuşmalar olur; tabi ki bunun nedeni tüm polislerin bu şekilde konuşuyor

olmaları değildir, biz onların bu şekilde konuştuklarını düşünmekten keyif aldığımız içindir. Diyaloglar, bizim beklentilerimizi karşılayacak şekilde yazılır. Polis görevlilerinin günlük rutinleri *The Bill* dizisinin herhangi bir bölümünde olduğundan çok daha az heyecan vericidir. Dolayısıyla, aralarında geçen konuşmalar da yavandır; televizyon dizilerinde bunlar biraz tatlandırılır. *Sırlar ve Yalanlar'*da diyalog gerçekten de günlük konuşmaları yansıtıyor -bize bir dizi karakterin sözlü iletişim anlamındaki limitlerine yoğunlaşma şansı veriliyor-*The Bill* dizisinde ise hiçbir şeyin uzun süre sıradan kalmasına izin verilmiyor. The *Bill* dizisi gerçek hayattan esinlenmekle övünen bir dizi (ki çoğu açıdan, örneğin polisin takip ettiği prosedürler gibi, oldukça gerçekçi); yine de, diyalog bağlamında natüralizmin bir illüzyonu.

Yukarıda verdiğimiz örneklerin her birinde ne işe yaradıkları pek belli olmayan konuşmalar geçti, -sözlü etkileşimimizin gereksizlikleri- yine de sahnelerin hiç biri normalliğin ağırlığı altında ezilip, kaybolmadı. Bu kısmen her sahnenin ağırlıklı olarak aksiyona dayanması ile ilgilidir. Tabi ki, dramaların içinde hiçbir aksiyon olmayan sadece konuşmaya dayalı kısımları da olabilir; bu tip bölümlerde, konuşmanın kendisinden başka öğe olmadığı içim, ritmi tutturmak zor olabilir. Ancak bizim incelediğimiz sahnelerin her birinde hareket vardı -eve mobilyanın taşınması, yemeğin pişirilmesi, servis yapılması, mangalın temizlenmesi, polis görevlilerinin ve şüphelinin sahneye gelişi.

Mizah ve Sıradanlık

İncelediğimiz bölümlerin her birinde, süreci keyifli kılmak için mizah öğelerine başvurulmaktadır. Datta, halihazırda zaten yorgun olan Stringer'ı çalınan eşyaları bulup getirmesi için gönderir, Da5ve Ronnie'nin Beethoven eşliğinde mobilyanın taşınması işini yönlendirmesine tepki göstermek zorunda kalır; Cynthia ve Roxanne'in açık sözlülüğüne, Monica'nın her şeyin doğru olması konusundaki katılığına ve Maurice'in esprilerine şaşırır kalırız. Kullanılan mizah bazen doğrudandır, bazense üstü kapalıdır; her ikiside sahnelerden daha çok keyif almamızı sağlar ve mizah normalde yavan olabilecek günlük hayata tat katmakta oldukça işe yarar.

Böylece seçici natüralizme dair üç örneği incelemiş olduk -"doldurulmuş gereçeklik,"olarak adlandırılabilecek duruma dair binlerce örnekten üçünü gördük. Bize sahnelerin tamamı verilmedi -başlangıç ya da son, bazen her ikisi de sahneden çıkarılmıştı- ancak diyalogun kendisi her şeyi kapsıyordu. Günlük yaşantının cümleleri ve aksiyonları sahnelerin içerisindeydi ama niceliksel olarak değil, normalde gerçekleştiği süre içerisinde ya da normalde

yaratabileceği bıkkınlık duygusuyla değil. Sahnede geçen her şey bir amaca hizmet eder; bu amaç fazlaca belirgin hale gelirse, tehlike sinyali verir. Bir sonraki bölümde bunu göreceğiz.

4. Diyaloga fazla iş yüklemeyin

Anlatıcısı Olmayan Hikaye

Senaryoların çoğu diyalogdan oluşur ve genellikle anlatıcı olmaz. Peki, bu durumda bilgi nasıl aktarılır? Bir romanda ya da hikayede genellikle anlatıcı geçmişe yönelik bilgiyi aktarır, belki bize karakterlerin geçmiş yaşantılarını anlatır, fiziksel özelliklerini tarif eder, ya da hikayenin geçtiği çevreyi aktarır; şehir, kurum, iş yeri ya da her nereyse ordan bahseder. Tüm bu bilgi karakterleri kafamızda canlandırmamıza, onları, konuşmalarını ve hareketlerini anlamamıza yardımcı olur. Yazar bazen karakterlerden biridir, ama çoğu zaman üçüncü şahıstır, her şeyi bilendir, insanların en mahrem düşüncelerini hatta kendilerinin bile farkında olmadıkları güdülerini bilme yetisine sahiptir. Bilmemiz gereken her şeyi bize anlatır, hatta bilmemiz gerekenleri anlattığı da olur. Anlatıcı bizim rehberimizdir, karakterlerin kurgusal dünyaları ile bizim dünyamızın arasındaki aracıdır.

Peki, bu durumda öykü anlatıcılığı, -drama da öykü anlatımının bir türüdür- bu denli önemli bir varlık olan anlatıcı olmaksızın nasıl hayatta kalabilir? Ne de olsa çoğu drama da böylesi bir kılavuz yoktur, böyle bir aracı yoktur: öyküyü anlatan yoktur. Soruya verilebilecek en basit yanıt, bir anlatıcı kullanmak olabilir. İçinde anlatıcının olduğu senaryolar dokuzuncu bölümde işlenmekte. Peki, anlatıcı olmadığında onun fonksiyonu nasıl dolduruluyor? Sadece diyalog, aksiyon ve görsellerle hikaye nasıl anlatılıyor?

Bu problemin en kötü çözümü ki çok sayıda tecrübesiz senaryo yazarının yaptığı budur, diyalogları her türden gereksiz bilgiyle doldurmaktır. Yazar -ki belki kısa öyküler ya da romanlar yazarken olayı anlatan konumunda olduğu için- bu fonksiyonunu kaybettiğinde panikler, dramanın, düz yazının durumuna denk düştüğünü farz eder. Temel yanlış budur; işin aslı, anlatıcının yokluğunu telafi etmek zorunda değildir çünkü düz yazı ve drama farklı iki türdür ve ikisinin de kendine özgü, güçlü tarafları vardır. Birbirlerini taklit etmek durumunda değillerdir. Ancak yazarımız bunun ayrımına varmaz ve karakterlerine anlatıcı rolünü yükler; karakterler aynen bir anlatıcı gibi birbirilerine bir dizi şey anlatırlar, oysaki diyaloglara yüklenen bu tip bilgiler sadece yapay durur.

Günlük Hayatta Anlatıcı Yoktur

Roman son yüzyıl içerisinde epeyce değişiklikten geçti. Şu anda bir, iki, üç hatta daha fazla sayıda anlatıcısı olan romanlar olduğu gibi, neredeyse anlatıcısı olmayan ya da anlatıcısına güvenemeyeceğimiz türden romanlar var. Yine de bizlerin okuduğu metinlerin çoğu erken dönemden, yani yazarın her şeyi bildiği, bizlere olayları takip edebilmemiz için dikkatlice kılavuzluk ettiği kitaplar. Bir Jane Austen romanında anlatıcı bize her şeyi anlatmayabilir; yazar bizlere bazı şeyleri kendi başımıza keşfetme fırsatını sunabilir, kendisinin yaptığı yorumlar ironik olabilir; ancak bu tip bir düz yazıdan alınan keyif yazarın karakterlerinin konuşmalarına, hislerine ve davranışlarına dair yaptığı aktarımın kalitesiyle ilgilidir. Günümüzde, modernizmin ve post-modernizmin yarattığı önemli etkilere rağmen, hâlâ bahsettiğimiz geleneği takip eden bir edebiyat da mevcuttur. Bunda bir sorun yok ama biz senaryo yazarları olarak işimizin çok daha farklı olduğunun ayrımına varmak durumundayız. Biz aracının olmadığı bir dünyayı sunuyoruz, bu dünyada izleyici söylenen ya da yapılan her şeyden kendisi bir anlam çıkarmak durumunda. Neticede, hayatının içinde bir anlatıcı yok. Ve bu durumun da getirdiği bir dizi avantaj var. İzleyici daha fazla çaba sarf etmek durumunda ve bu nedenle olaya daha çok dâhil oluyor; bir dizi soruya yanıt bulması gerekiyor, yanıtları bulabilmesi için dikkatini vermesi gerekiyor çünkü kimse gelip ona cevapları vermeyecek. Tabii bu iş çok fazla ileri de gidebilir; senaryoda o kadar az bilgi vardır ki izleyicinin bir sonuca varması imkânsız bir hal de alabilir; bu da sadece sinir bozucu olur. İzleyici yazarın elinde oyuncak olmaktan öteye gidemediğini hisseder. Yine de temel nokta bellidir: drama, hayatı düz yazıdan farklı bir şekilde ele alır ve dramanın içerisindeki diyalog, anlatıcının yokluğunu telafi etmeye kalkışmamalıdır.

French Kiss adlı filmde (yazar Adam Brooks), Kate'in (Meg Ryan) Fransa'ya karşı tutumundaki değişim senaryonun merkezinde yer alan öğedir. Kate, başlangıçta Fransa'dan nefret ederken, filmin sonunda Fransa'ya hayrandır; bu da sadece yeni Fransız sevgilisine duyduğu aşkla ilgili değildir, aynı zamanda Fransız sevgilinin temsil ettiği şeylerle de ilgilidir; aile, toprak, planlı bir gelecek. Yine de bu bilgi -yani tutumundaki değişim- hiçbir şekilde diyalogla aktarılmaz. Tutumundaki değişim üstü kapalı olarak işlenmiştir demiyorum, Kate başta "Baharda Paris'ten nefret ediyorum" şarkısını söylerken, filmin sonunda giydiği tişörtün üzerinde "Paris'i seviyorum" yazısı vardır; herhalde buradaki karşıtlığı fark etmek zor değildir. Ancak bu değişim ne Kate ne de diğer karakterler tarafından genel ifadeler kullde verilir. Fransız peynirinden nefret ederken, bir süre sonra ondan tat almaya çalışır, Fransadaki kırların güzelliğine hayran olur ve beklide sembolik anlamda en önemlisi Eiffel Kulesini ziyarete gider ki filmin başında burayı bir türlü görmez. Eğer bu bir roman olsaydı, yazar

karakterin Fransa'ya karşı tutumunun değiştiğini belirtebilirdi (gerçi alt metinlere ağırlık veren bir yazar bunu yapmayadabilirdi) film de izleyicinin bu sonuca kendisinin varması gerekir; bu bilgi diyalogun içine sıkıştırılmaz.

Başka bir örneğe bakalım: *Becker*'da diyalogsuz biten bir sahne vardır. Becker eve geldiğinde oturma odasında bir tren seti bulur. Treni babasının bıraktığını bilir; biz de biliriz. Babanın oğulla uzlaşmak için yaptığı bu yetersiz ama duygusal hareket, Becker'ın oturup, oyuncak tren setini çalıştırması ve düşünmeye başlaması aracılığı ile aktarılır. (Becker çocukken istediği tren setini alamamıştır çünkü babası onu terk etmiştir.) Bu sahnede kelimelere yer yoktur eğer kelimeler kullanılsaydı sahnenin etkisi zayıflardı.

"Şu oldukça yoğun çift yönlü yük taşıma yolundan karşıya geçen senin yeşil gözlü sarışın küçük kız kardeşin değil mi?"

Ancak başarısız bir senaryo yazarı bu bahsettiklerimizin hiç birinin değerini bilmez. Diyaloglara sıkıştırılan bir yığın bilginin aslında son derece gereksiz olduğunun farkına varamaz. Örneğin bir radyo oyununda, bir karakterin diğer bir karakterin fiziksel özelliklerini bize anlatmasına ihtiyaç duymayız (ya da daha kötüsü birbirlerini anlatmalarına!); bu tip gözlemler yapmak hikaye anlatan yazar için uygundur, ama drama da hareketi durdurmaktan başka bir şeye yaramaz. En kötü haliyle bu tip diyaloglar, sırf izleyici faydalansın diye, karakterleri birbirlerine bildikleri şeyleri anlatmaya dahi zorlar. Yukarıdaki başlık, "şu oldukça yoğun çift yönlü taşıma yolundan karşıya geçen senin yeşil gözlü sarışın küçük kız kardeşin değil mi?"cümlesi elbette bir diyalog için oldukça komik ama yayın şirketlerine ve tiyatrolara gönderilen bu tipten cümlelerle dolu senaryo sayısı da hiç az değil. (Radyoların bu tipten senaryoları daha çok aldıklarını belirtmekte fayda var çünkü çok sayıda yazar söz konusu radyo olunca, sadece anlatıcının yokluğunu değil görsellerin yokluğunu da telafi etmesi gerektiği gibi bir yanılgıya kapılıyor.)

Karakterler birbirlerine sadece anlatma ihtiyacı duydukları şeyleri anlatmalılar; yazarın izleyiciye anlatma gereği hissettiği şeyleri değil. Aktarılması gereken bir bilgi varsa bu dediğimiz şekilde yapılmalı, eğer bu anlamda bir başarısızlık varsa bu karakterlerin gündemi ile yazarın gündemi arasında bir karışıklık olduğu anlamına gelir.

Ancak radyo oyunları için eklemek istediğim bir nokta daha var. Sahnede ya da ekranda eğer karakter konuşmuyorsa orda olmak zorunda değildir. Ancak radyo oyunu dinlerken kafamızda bir resim canlanır ve sahne değiştikçe resim de

değişir. Dolayısıyla her yeni sahnenin başlangıcına yakın her karakterin konuşması gerekir böylece onları kafamızdaki resme yerleştirebiliriz. (Eğer karakterlerin diyalogu yoksa da, onların sahneye dâhil olduklarına dair bir gönderme yapılmalıdır, gerçi bu konuşma ile kıyaslandığında daha az etki yaratır) dahası her karakterin düzenli aralıklarla bir ya da iki satır konuşması gerekir yoksa dinleyicinin kafasındaki resimden çıkarlar. Uzun bir süre konuşmayan karakter aniden konuşmaya başladığında ise bu kez yarattığı etki gerçek üstü olur; sanki karakter bir şeyler söylemek için kafasını duvardan uzatmış gibi bir şey çıkar ortaya. Dolayısıyla başarılı bir senaryo yazarının yapması gereken karakterlerin düzenli aralıklarla konuşma ihtiyacı duydukları izlenimini yaratmaktır.

Bazı korkunç diyaloglar

Ancak yeteneksiz senaryo yazarımız tüm bunların ayrımında değildir. Olur olmaz her türden bilgiyi diyaloglara sıkıştırmakla kalmaz aynı zamanda geleneksel hikaye anlatıcının bir diğer fonksiyonunu da üstlenmeye kalkışır. Romanda ya da kısa hikayede, yazar sadece mekanı yaratmaz aynı zamanda olaylar gerçekleşirken onlara müdahale eder, bizi söylenen ya da yapılan şeyle ilgili olarak bir sonuca varmaya davet eder. Tecrübesiz yazar aynı şeyi denediğinde sonuç aşağı yukarı şöyle olur:

ALICE ve CATH, ALICE’in oturma odasındalar.

ALICE: Demek senin patron dakiklik konusunda takıntılı.

CATH: Kesinlikle.

ALICE: Bir dakika bile geciksen seni azarlıyor.

CATH: Bir saniye bile.

ALICE: Bu işte yeni, değil mi?

CATH: Hayır.

ALICE: Üç ay olmuştu.

CATH: Evet, öyle.

ALICE: Yani eski patronunu mu tercih ederdin?

CATH: Aynen. O her zaman çok kibardı.

ALICE: Evet, hatırlıyorum. Sen hastanedeyken çiçek yollamıştı, değil mi?

CATH: Evet. Üstelik o zaman ben işe başlayalı sadece iki gün olmuştu.

ALICE: Hem de izin konusunda da anlayışlıydı.

CATH: (sinirlenerek) Oysa Mr. Hambley asla öyle değil. Her zaman üzerimde baskı kuruyor, bana kendimi işten kaçıyormuşum gibi hissettiriyor.

ALICE: Ama öyle yapmıyorsun.

CATH: Tabii ki yapmıyorum.

Kısa bir sessizlik.

CATH: Patronun iyi değil mi?

ALICE: Barbara mı? Evet, harika biri.

CATH: Söylediklerini dikkate alıyor, değil mi?

ALICE: Kesinlikle.

Kısa bir sessizlik.

CATH: (sakin bir şekilde) Biliyorsun, bir araya gelmeyeli uzun zaman oldu. Senle konuşmayı seviyorum. Bizim gerçekten yakın bir ilişkimiz var. Bazen düşüncelerini okuyabildiğimi hissediyorum.

ALICE: Ben de.

Bu oldukça kötü bir diyalog. İki karakter birbirlerine zaten bildikleri şeyleri anlatıyor ve bunu sırf seyirciye bilgi vermek için yapıyorlar. Ardından da Cath, izleyiciyi bir sonuca varmaya davet ediyor. Tabi ki üstü kapalı bir metinde, Cath'in finalde yaptığı konuşma farklı şekilde yorumlanabilirdi -ikilinin aslında pek de yakın bir ilişkileri olmadığını- Cath öyle olduğunu sansa bile, düşünebilirdik. Ya da belki Cath'in Alice ile yakın bir ilişkileri olduğunu söylerken, buna kendisinin bile inanmadığı yorumunu yapardık. Ancak, bu berbat diyalogdan dolayı, her şeyi göründüğü gibi algılamak durumunda kalıyoruz, konuşmanın yavanlığı bir alt metin ihtimalini ortadan kaldırıyor.

Bırakın yemeği kendi başımıza yiyelim

Peki, bu tip bir diyalog daha iyi nasıl yazılabilirdi? Yazarın ne yapmak

istediğine bağlı olarak bir dizi farklı şekilde yeniden yazılabilir. Aktarılmaya çalışılan bilginin bir kısmı atılabilir, bir kısmı kalabilir ama ne olursa olsun karakterin bilgiyi aktarırken geçerli bir nedeni olmalı. İşte size alternatif bir versiyon:

CATH ve ALICE, ALICE'in oturma odasındalar

CATH: Burdan ayrılmak zorundayım. Başka bir iş bulacağım.

ALICE: Ne?

CATH: Patron deli. Dakiklik konusunda tamamen takıntılı. Sabrımı zorluyor artık.

ALICE: (heyecanlanarak)İyi de ona söyledin mi, takıntılı olduğunu-

CATH: (heyecanlanarak) Sanırım otorite filan kurmaya çalışıyor. Ayrıca, tabi ki ona takıntılı olduğunu söylemedim, adam benim patronum.

ALICE: Ben olsam Barbara'ya söylerdim.

CATH: İyi de o Barbara değil. Yani Brian her zaman çok nazikti. Çiçekler filan-

ALICE: Belki zamanla düzelir.

CATH: Ya da belki düzelmez. Lavaboya çıktığımda bile, bana kendimi işten kaytarıyormuşum gibi hissettiriyor.

ALICE: İyi de sen…

CATH bir bakış atar ama ALICE devam eder.

ALICE: Sen de bayağı izin alıyorsun yani.

CATH: İnsanın kendine de vakit ayırabilmesi gerekiyor, değil mi?

ALICE: Evet, evet.

Kısa bir sessizlik

CATH: (gergin) neyse, gitsem iyi olacak.

ALICE başını sallar.

Bu diyalogda bayağı bir ilerleme var. Alice, Cath'e zaten bildiği şeyler

anlatmıyor; bunun yerine Cath'in bize olup biteni anlatmak için bir sebebi var- kız işten ayrılmayı düşünüyor. Ayrıca konuşma artık bir ping pong oyunu gibideğil, Cath sadece öfkesini atmak istediği için konuşuyor. İlk incelediğimiz versiyonda her şey izah ediliyordu: kız sadece işe başlayalı iki gün olduğu halde hastaneye çiçek yollanmıştı, Barbara iyi bir patrondu çünkü kızın söylediklerini dinliyordu. Bu versiyonda ise bilgiler kısaltılmış, çiçeklerden bahsedilirken Alice'in olayı hatırlayacağı varsayılıyor ve izleyiciye daha fazla detay verilmiyor. Bu da konuşmalardaki yapaylığı ortadan kaldırıyor, ayrıca zaten izleyicinin tüm o detayları bilmesine gerek yok. Benzer şekilde Alice'in diğer patronu Barbara'nın tutumunu da anlıyoruz, yazar yemeği kaşıkla ağzımıza koymuyor.

İlk versiyonda, iki karakter her konuda hem fikirlerdi; şimdiyse aralarında küçükte olsa bir uzlaşmazlık var; Alice, Cath'in fazla izin aldığını söylüyor ve Cath de buna sinirleniyor. Dolayısı ile biz de Cath'in bahsettiği her şeyin gerçeği yansıtmayabileceğini düşünmeye başlıyoruz. Belki de bir mazereti olmadan sürekli geç kalıyordu ve patronu onu uyarmakta haklıydı. Bu belirsizlik -yani bizim işin aslının ne olduğunu bilmememiz –bizi aksiyona dahil eder; gerçeğin ne olduğunu bulmak isteriz. Sürekli uzlaşma (aynen sürekli çatışma gibi) bir noktadan sonra yorucu olur; çoğu ilişkinin içinde kimi zaman çatışma kimi zaman uzlaşma vardır, dolayısı ile üstteki diyalog gerçeği daha doğru şekilde yansıtmaktadır ve ilgimizi daha çok çeker. Gerçeğin ne olduğunu bulmak isteriz bu nedenle de sergilenen oyunu izlemeye devam ederiz, daha çok şey duyup, görmek için. İkinci versiyonda Cath ikisinin ilişkisini özetlemeye kalkışmıyor, bizim kendi başımıza bir sonuca varmamız gerekiyor ki bu hiç şüphesiz bizim için daha ilgi çekici bir durum. Tabi ki bir karakterin karşısındaki ile olan ilişkisini özetlememesi için bir sebep yok ancak daha önceden belirttiğimiz gibi, bunu sırf izleyiciden doğrudan onay almak adına yapmamalı.

Diyalogu daha karmaşık bir hale getirdik, içine bir miktar çatışma ve belirsizlik ekledik, izleyiciyi bilgi bombardımanına tutmaktan kaçındık ve izleyiciye ne düşünmesi gerektiğini söylemekten vazgeçtik. Şimdi de sahneyi biraz hareketlendirelim. (Tabi sahneyi evin içinden tamamen taşıyabiliriz ama bunu yapmadan da biraz hareketlendirmek mümkün, mesela oturma odasından mutfağa taşıyabiliriz, ne de olsa mutfakta her zaman yapacak daha çok şey vardır.)

CATH ve ALICE, ALICE'in mutfağındalar. Alice ekmek yapmak için hamur yoğuruyor.

CATH: İşten çıkmak zorunda kalacağım. Yeni bir iş bakmam lazım.

ALICE: Ne?

CATH: Şu patron, delinin teki.

ALICE: Unu uzatır mısın?

CATH: -adam dakikliğe takıntılı, beni deli ediyor.

ALICE: Kendisine söyledin mi bunu?

CATH: Yani, bir dakika geç kalsam bile-

ALICE: İyi de ona söyledin mi, yani takıntılı-

CATH: (sözünü keserek) Sanırım otorite filan kurmaya çalışıyor. Ayrıca tabii ki söylemedim, adam benim patronum.

ALICE: Belki zamanla sakinleşir.

CATH: Belki de sakinleşmez. Lavaboya çıkmak için izin aldığım zaman bile söyleniyor, sanki ben işten kaytarıyormuşum gibi.

ALICE hamur yoğurmaya ara verir.

ALICE: İyi de sen de çok sık çıkıyordun.

CATH: Senden daha fazla değil! İnsanın arada bir izin alması gerekebilir. Lavabodasın yani, değil mi?

ALICE: Tabi, tabi.

Uzun bir sessizlik olur.

CATH: Yani bu hamur kabaracak, öyle mi?

ALICE: Kabarması lazım, evet.

Kısa bir sessizlik.

CATH: neyse, gitsem iyi olacak.

ALICE başını sallar.

Duyguların yer değiştirmesi

Yukarıdaki sahnede ekmek yapılmasının tek amacı sahneye biraz hareket katmaktan ibaret değil. Bu eylem sahnenin anlamını bütünlüyor. Cath, önce Alice "Ben olsam Barbara'ya söylerdim," deyince sinirleniyor çünkü neticede onun konuşması gereken kişi kendi patronu. Ancak, bunu doğrudan Alice'e söylemek yerine, onun yaptığı ekmeği eleştiriyor. Bu çok yaygın bir tutumdur; duygularımızla doğrudan başa çıkamadığımız durumlarda, onları başka bir şeye ya da başka bir kişiye yöneltiriz. Burada, Cath, Alice'in kendisinin yaşadığı soruna karşı olan tutumuna kızar ancak bunu doğrudan söylemek yerine, yaptığı ekmeği eleştirir. Tabi ki senaryo yazarının bu tip durumları içeren her sahnede psikolojik analiz yapmak gibi bir zorunluluğu yoktur; bilakis, onun bu tip bir davranışın aslında neden yapılıyor olduğunu anlamamızı sağlayacak bir diyalog yaratması yeterlidir. Tabi bunu yaparken de dikkatli olmak da fayda var; eğer ekmek bu sahnede her türlü anlamı aktarmaya çalışan bir sembol gibi işlenseydi o zaman yapay bir hal alırdı.

Sahnenin sonlarına doğru Cath sakinleşmek için uzun bir süre sessiz kalıyor, ardından da tekrar ekmek konusuna dönüyor; "yani bu şimdi kabaracak mı?" Belki de az önceki tepkisinin ölçüsüz olduğunu düşündü. Şimdi ekmek konusunu uzlaşmacı olmak için kullanıyor. Ancak sorunun tonu yine de belirsiz; belki "yani bu şimdi kabaracak mı?" derken kendisinin ekmek yapmayı bilmediğini dolayısı ile Alice'in bu becerisini üstü kapalı takdir ettiğini ima ediyor. Ama belki de bu soruyu hamurun kabaracağına pek de ihtimal vermediği için soruyor; yani yine Alice'i eleştiriyor. Bunlar alt metinlerdir -izleyicinin bunu analiz etmesi değil hissetmesi yeterlidir- yazarın amacı da bu olmalıdır.

Aktörler için sahne direktifleri

Son versiyonda birden fazla değişiklik yapıldığını fark etmişsinizdir: aktörler için verilen sahne direktiflerinin tamamı iptal edildi. İki tip sahne direktifi vardır; yönetmen ve ekip için verilen direktifler, bir de aktörler için verilen direktifler. Aktörler için ne kadar az direktif verilirse o kadar iyidir.

Senaryo yazarının her şeyi kendi başına halletmeye kalkışmaması gerekir. Diyalogları yazmak onun işidir ancak bu diyalogları kullanacak olan aktörlerdir. Bu işi de üstlenmeye kalkışan yazar büyük bir hata yapıyor demektir. Öncelikle, hem yönetmen hem de aktörler her satır diyalog için direktif verilmesini kendilerine yönelik bir hakaret olarak algılar; bu tip direktiflerin tamamını uygulamaya kalkışırlarsa (ki kesinlikle böyle bir şey yapacaklarını sanmıyorum) işin içinde bir parça bile yaratıcılık kalmaz.

Eğer bir sahne iyi yazılmışsa, aktörler diyalogları nasıl aktarmaları gerektiğini hissederler. Hem metin hem de alt metin aktörleri ve yönetmenleri gerekli şekilde hareket etmeye yönlendirecektir. Tabi ki bu noktada tek bir doğru yoldan bahsedemeyiz, zaten yazarın böyle bir yol belirlemeye kalkışması da hata olur. Mesela, Hamlet'in kaç ayrı şekilde yorumlandığını düşünün, demek ki bir şeyleri sabitleyip, aktörlerden o yönde hareket etmelerini istemek hata olur. Bir metin farklı şekillerde yorumlanabilir ve kalkıp işte "doğru," yorum budur diyemeyiz. Ancak çoğu tecrübesiz yazar, senaryolarını direktiflerle dolduruyor- *"sessizce," "duygulanarak," "son derece öfkeli," "duygusunun yoğunluğunu ifade etmeye çalışarak, ama kendini tutarak, yine de biz onun keskinliğini hissedebiliriz"*.

Aktöre gerektiği zaman direktif vermekte elbette bir sorun yok ama her satır konuşmanın başına direktif koymak ancak yazarın güvensizliğini ortaya çıkarmaya yarar; sanki cümleler yetersizmiş gibi mutlaka direktif veriliyor. Genel olarak, sahne direktifi sadece cümle verdiği anlam doğrultusunda kullanılmadığı zaman verilir, örneğin:

PAUL: (sevgiyle) Çık dışarı!

Başarılı senaryo yazarlarının aktörler için verilen sahne direktifleri konusundaki tutumları farklıdır, ama *Restoration, Top Girls, The Bill, A Few Kind Words* ve *The English Patient* gibi çalışmalardan alınan kısımlara baktığınızda ilk ikisinde aktörler için herhangi bir sahne direktifinin olmadığını göreceksiniz. *The Bill*'den alınan sahnede bir dizi direktif vardır ama bir istisna ile: bunlar teknik direktiflerdir; hislerin nasıl aktarılacağı ile ilgili değillerdir. Aynı şekilde, *A Few Kind Words*'de cümlenin hangi hisle aktarılması gerektiğini belirten tek bir direktif vardır, *The English Patient*'da ise bu türden sadece iki direktif vardır; ayrıca jestlerle ilgili direktifler vardır. Sizin de gördüğünüz gibi, aktörlere sahne direktifi verilirken oldukça tutumlu davranmışlar. Ayrıca bu davranışın beraberinde getirdiği bir avantaj daha var; sahne direktifi ne kadar az olursa, aktörün bu direktifleri takip etme olasılığı da o kadar yüksek olur.

İştir kişinin aynası…

Bu başlıktan da anlaşılacağı üzere, iyi bir diyalog üzerine düşmeyen işlerle uğraşmamalıdır. Diğer taraftan izleyiciyi uğraştırmak gerekir; yükü diyalogun sırtından alıp, izleyiciye yükleyebilirsiniz ve çoğunlukla bunun faydasını görürsünüz.

Bu noktada, Arthur Miller'dan iki örnek akla geliyor. *Death of a Salesman*'in ikinci sahnesinin başında, karısı Linda'nın Willy Loman'ın fincanına yeniden

kahve doldurduğunu görürüz. Bu sahneye kadar aile içerisindeki önemli sorunların yanı sıra Willy'nin başarısızlığa dair bilincinin ne denli güçlü olduğuna şahit olmuşuzdur. Sahnenin ilk konuşması Willy'den gelir: "Harika bir kahve. Başlı başına bir ziyafet." Bu alçakgönüllü cümle, Willy-'nin tutumundaki değişimi yansıtır. Yine olumlu ve iyimserdir. (Gerçi kendisini harika hissettiğini söylemez, kahvenin harika olduğunu söyler.) Yine de bu anlamın pek açık gibi göründüğü cümlede bir abartı olduğu kesin; -bir kahvenin kendi başına bir ziyafet olması mümkün mü?- demek ki Willy'nin duygularına tam olarak güvenmemek gerekiyor; Willy neye inanmak istiyorsa ona inanıyor. Tabii ki izleyicinin bu masum konuşmayı bu şekilde analiz etmesi beklenmemiş; ancak konuşmanın yarattığı etki ortada ve eğer bu doğrudan verilseydi bu kadar güçlü olmazdı.

Miller'ın *The Crucible* oyununun ikinci sahnesinin başında, John Proctor yalnızdır. Onun karısını aldattığını ve bundan pişmanlık duyduğunu öğrenmişizdir. Eşinin yaptığı tavşan güvecinden tadar, memnun kalmaz. Biraz tuz ekler. Bu noktada herhangi bir diyalog yoktur ama sahnedeki hareketler semboliktir. Aslında tatsız tuzsuz olduğunu düşündüğü şey karısıdır ve her ne kadar ona ihanet ettiği için pişman olsa da yine karısının farklı olmasını istemektedir. Bu şekilde aktarınca abes gelebilir ama sembolizm hedeflediği etkiyi yaratır, ister bilinç düzeyinde ister bilinç dışı düzeyinde olsun. Tabi ki bu kitabın amacı sembolizmin işlevi üzerine detaylı bir analiz yapmak değil; sembolizmin diyaloglarla olan ilişkisi önemli. Burada Proctor'un ağzından "keşke sen insanı daha çok heyecanlandıran türden bir kadın olsaydın," türünden bir cümle çıkmıyor. Bilakis yemeğe başladıklarında, Linda'ya yemeğin lezzetinin yerinde olduğunu söylüyor ve buna memnun olan Linda da bu yemeğe çok özen gösterdiğini belirtiyor. Buradaki konuşma sembolizmi geliştirmek amacıyla kullanılmıştır, amaç anlamı doğrudan vermek değildir; Proctor'un hissettiği tatminsizlik duygusu, bu duyguyu örtbas etmeye çalışması, kadınınsa Proctor'un tatminsizliğini gidememesi gibi durumlar yemek üzerinden aktarılmıştır. Eğer bu duygular doğrudan konuşmalarla aktarılsaydı, yaratacağı etki daha zayıf olurdu.

Athol Fugard'ın dokunaklı oyunu *Master Harold and the Boys*, 1950'lerin Güney Afrikasında geçer. Rejimden dolayı ülke ikiye bölünmüştür ve konuşmaların büyük kısmı dansa dayalıdır. Üç karakter, Sam, Willie ve genç beyaz adam Hally, hepsi de dans eder. Dans aracılığı ile yazar karakterlerinin kendilerini ifade etmelerini sağlar. Oyunun sonuna doğru Sam, dans etmekle ilgili basit ama tutku dolu bir konuşma yapar. Diğerlerine birbirlerine çarpıp

durduklarını söyler, herkesin birbirine çarptığını, ülkelerin birbirine çarptığını ve o kadar canımızın yanmasına rağmen birbirimize çarpıp durmaktan vazgeçmediğimizi ama artık buna bir son vermek gerektiğini söyler. “Sürekli acemi dansçılar gibi davranamayız.” Eğer bu konuşma Sam diğerlerine dans etmeyi öğretirken yapılmasaydı, yüzeysel ve yapay kalırdı. Konuşmanın anlamı dansa aktarılmamış, anlam dans aracılığı ile verilmiş; anlam dansın kendisi.

Diyalog ve Olaylar

Diyalog, anlatıcının yerini almaya kalkıştığından kendisini fazla zorlar demiştik. Ancak kimi zaman başka sebeplerden dolayı da diyaloglar zorlanabilir. Senaryo yazarı şunu asla unutmamalıdır; diyalog ne denli önemli olursa olsun, sahnede bir takım olayların da gerçekleşmesi gerekir. Diyaloglar, olayların yerine kullanılmamalıdır. Bu noktada birkaç farklı şekilde hata yapılabilir. Ya olay tamamen çıkarılmıştır ya da sahnenin dışında gerçekleşiyordur ve olup biten sürekli olarak izleyiciye aktarılıyordur.

Her zaman sahnenin dışında olup biten olaylar vardır (bizim göremediğimiz). Bir senaryo önümüze ne koyarsa koysun, her zaman göndermede bulunulan başka olaylar da vardır ya da sahnede gerçekleşmese bile seyircinin gerçekleşmiş olduğunu farz ettiği bazı olaylar vardır. (işin aslı bir dizi yazar bu durumla farklı şekillerde oynamışlardır- Michael Frayn, *Noises Off*’da, sahne arkasında geçenleri sahneye taşır; Tom Stoppard, Rosencrantz and Guildenstern *Are Dead* adlı oyununda, Hamlet’deki iki yan karakteri oyunun merkezine yerleştirir, öyle ki oyunun temel olaylarının tamamı sahne dışında gerçekleşir). Sahnede gösterilmeyen şeyin anlatılması gerekir; her zaman anlatmak ile göstermek arasında seçim yapma şansı vardır; ancak denge kurulması şarttır ve bu dengeyi kuramamanın temel sebebi diyaloglara fazla yüklenmektir.

Anlatmak ve Göstermek

Göstermek, her zaman anlatmaktan daha kalıcı etki yaratır, gösterilen şey hafızaya daha çok yerleşir. “Göstermek”ile kasıt elbette ki hiç diyalog kullanmamak demek değil, diyalog kullanılmalıdır, ama diyaloglar aracılığı ile bir şey göstermeye çalışmak yanlıştır. Örneğin, *The Tempest*’ın başında, denizde çıkan fırtınayı diyalog ve aksiyon aracılığı ile görürüz. Denizciler fırtınanın çıktığını haykırırlar ve kaptan nerde diye sorarlar. Tayfa başı da, ”Duymuyor musunuz onu?” diye bağırır, kastettiği artık fırtınanın kaptanlığı altında olduklarıdır. Denizciler bir taraftan gemiyi ayakta tutmaya çalışırken, bir taraftan da işlerine müdahale eden Lord’larla uğraşmak zorundadırlar.

Denizde bir gemi. Şiddetli gökgürültüsü ve şimşek sesleri.

Gemi kaptanı ve tayfa başı sırayla girerler.

KAPTAN: Tayfa başı!

TAYFA BAŞI: Buyrun efendim: nedir?

KAPTAN: Konuş denizcilerle; yoksa kendimizi denizin dibinde bulacağız. (Çıkar)

Denizciler girer.

TAYFA BAŞI: Ha gayret canlarım! Ha gayret! Ha gayret! Yelkeni tutmanız lazım.

ALONSO, SEBASTIAN, ANTONIO, FERDINAND, GONZALO ve diğerleri gelir.

ALONSO: Kaptan nerde, tayfa başı?

TAYFA BAŞI: Yalvarıyorum size aşağıda kalın.

ANTONIO: Kaptan nerde?

TAYFA BAŞI: Duymuyor musunuz onu? Bu bizim işimiz; siz kabinlerinizde durun.

GONZALO: Sabretmenin bir faydası yok.

TAYFA BAŞI: Deniz durulana kadar var! Bu dalgaları kim tutabilir? Siz, kabindekiler sessiz kalın yeter; başımızı derde sokmayın.

GONZALO: İyi, yalnız bu gemide kimlerin olduğunu unutma.

TAYFA BAŞI: Kendimden daha fazla sevdiğim kimse yok. Sen danışmansın, şu adamlara sessiz olmalarını söyleyip, yerlerine oturtursan biz de işimize bakarız. Otoriteni kullan, yok kullanamıyorsan şimdiye kadar yaşadığına şükret ve geriye kalan son saatlerinin tadını çıkar. Yolumuzdan çekilin artık.

Sahne devam eder ve geminin karaya oturması ile sonlanır. Tabi ki, bu sahne bize gösterilmeden sadece anlatılabilirdi. Olaydan sonra, hayatta kalanlardan biri olup biteni bize aktarırdı. Ancak bu sahneyi görmenin yerini tutamazdı; olayları gerçekleşirken görmenin ve duymanın etkisi daha güçlüdür. Ancak, *The*

Tempest'ın ikinci sahnesi bu sahnenin tam tersidir. Sahne, Prospero ve kızı Miranda arasında geçen oldukça uzun bir konuşmayla başlar. Prospero, 12 yıl önce gerçekleşen ve onları karaya oturan gemiye binmeye sürükleyen olayları anlatır. Bu sahnenin çok durağan, ağır, hatta sıkıcı olduğunu düşünenler vardır. Kesin gibi görünen Shakespeare'in bu sahnede konuşmalara bu denli yüklenebilmesinin sebebi bir önceki sahnenin oldukça hareketli olmasıdır.

Shakespeare'den bir örneğe daha bakalım, *The Win-ter's Tale*'de oyunun en gerilimli sahnelerinden biri, beşinci sahne, Leontes ve Camillo'nun barışması- gösterilmekten ziyade anlatılır. Bu ikili arasındaki çatışma oyunun merkezinde yer alır, ancak barışmaları sahnein dışında olur. Biz, ikilinin barıştığını diyaloglar aracılığı ile öğreniriz, ki bu diyaloglar bir dizi bilgiyle doldurulmuştur. Beyefendilerden biri diğerine iki Kral arasında geçen konuşmayı aktarır ve nihayet barıştıklarını söyler. Bu durumun izleyiciyi hayal kırıklığına uğratması olasıdır. Yazar, sahneyi göstermektense, işi diyaloglara neden yüklüyor? Shakespeare ne diye böyle bir şey yaptı? Bunun iki sebebi var gibi görünüyor. İlki, biz zaten iki Kralın barışacağını biliyoruz ve bunun yakın zaman içinde olacağını biliyoruz, dolayısı ile zaten bildiğimiz bir şeyi izlemenin yaratacağı etki fazla büyük olmazdı. İkinci ve daha olası görünen neden ise iki Kralın barışmasının aslında oyunun zirve noktası olmayışıdır. Esas sürpriz final sahnesindedir; öldüğü sanılan Hermione çıkagelir. Yazar, iki Kralın barışma sahnesini diyaloglar aracılığı ile verip, etkiyi azaltmış ve böylece daha sonraki sahnede yaşanacak sürpriz gelişmenin etkisini korumuştur.

Örneklerde de gördüğümüz gibi olayları doğrudan izletmek yerine diyalog kullanılabilir ancak bu tip diyalogları yerleştirirken oyunun tamamı göz önünde bulundurulmalıdır. Tabi ki bazı kayda değer istisnalar vardır. (Conor McPherson'ın *The Weir*'ında olduğu gibi, ama o da zaten hikaye anlatmak üzerine kurulu bir senaryodur) Ancak genel olarak, izletmek yerine sürekli anlatmak izleyici de aksiyonun uzağında kaldığı hissini yaratabilir.

Anlatmak, göstermek ve biçim

Anlatmak ve göstermek arasındaki ilişki -ve dolayısı ile diyalogtan talep edilen şey- senaryonun genel biçimi üzerine verilen kararlardan etkilenebilir. Filmler, televizyon ve modern tiyatro aracılığı ile bir sahneden diğerine geçmenin kolaylığına alıştık. İçinde çok az hatta bazen hiç konuşma geçemeyen on, kimi zaman yirmi farklı sahne görebiliyoruz. Shakespeare'in zamanında da senaryonun bizden saray ortamından doğrudan ormana gitmemizi talep etmesi yaygın bir tutumdu. Ancak Elizabeth döneminde ve 20.yüzyılda, oyunların bir,

iki ya da üç mekanda geçmesi güçlü bir gelenek halini aldı ve bu durum Chekhov ve Ibsen'in oyunları ile doruğa ulaştı. (Bu yazarların oyunları, Aristo'nun zaman, mekân, olay birlikteliğini sıkı bir şekilde takip eder.) Bu gelenek günümüzde diğer serbest formlarla birlikte devam etmektedir. Bu tip tiyatro oyunlarında, izleyici çok farklı mekânlar görmez, olay genellikle sabit bir mekânda geçer. Genellikle bir oturma odası, -daha erken dönemlerde çalışma odası- gibi bir mekân vardır ve bir dizi karakter burada toplanır; senaryo, en önemli olayların burada geçmesini sağlayacak şekilde dikkatlice yapılandırılır. Tabi ki bu tip bir sınırlama varken, izleyicinin tüm olayları görme ihtimali de kalmaz. Bu durum da diyalogları etkiler; diyalogların çoğu sahnenin dışında geçen olayları aktarmak için kullanılır; her zaman daha çok konuşma daha az izletme vardır.

Eğer senaryo yazarı pek yetenekli değilse, yukarıda bahsettiğimiz durum sıkıcı konuşmalara sebep olabilir, ayrıca motivasyonu da etkiler. Neticede, bir şey gözümüzün önünde gerçekleşiyorsa, gerçekleşiyordur ama zaten olmuş bitmiş bir şeyi aktarmak belirli bir motivasyon gerektirir, olup biteni aktaran kişinin tüm bunları anlatmak için iyi bir sebebinin olması şarttır; sadece izleyiciyi bilgilendirmek için anlatılıyormuş gibi bir izlenim uyanmamalıdır. Dolayısı ile seçilen biçim ile diayalog-tan beklenenler arasında bir ilişki vardır; biçim serbestleştikçe anlatmaktan ziyade izletmek kolaylaşır ve izletmek kolaylaşırsa, diyalog bütün işi üstlenmek zorunda kalmaz.

İçinde hiçbir şeyin olmadığı senaryo

İzletmekle anlatmak arasındaki ilişki ancak ortada gösterecek ya da anlatacak bir olay varsa gelişir. Ancak içinde hiçbir şeyin vuku bulmadığı senaryo sayısının ne denli çok olduğu da kayda değer bir durum. Bu tip senaryolarda, diyalog işin bir kısmını çözmek için değil, neredeyse tüm işi görmek için kullanılıyor. Gerçekte de olduğu gibi karakterlerin ne yaptıklarını kendilerinden dinleyerek öğreniyoruz. İnsanlar kendileri ile ilgili bir dizi şey anlatabilir ancak öyle şeyler yaparlar ki anlattıklarının boş laftan ibaret olduğunu anlarız; tabii onların kullandıkları kelimelerden ikiyüzlü ya da zayıf oldukları gibi çıkarımlara varmak mümkündür ama bunu da ancak davranışlar ile sözleri arasındaki tezadı gördüğümüzde söyleriz. Kısacası, tek başına kelimeler yeterli değildir.

Genelde içinde hiçbir olayın gerçekleşmediği senaryolar karakterlerin bir durumu kabataslak bize anlatması ile başlar ki bu olay muhtemelen yazarın kişisel olarak yabancısı olmadığı bir olaydır. Bu şekilde bir ya da iki sahne geçebilir, peki yazar sonra ne yapar? Tuvali büyütür; yazar sanki karakterleri

belli bir olayı tasvir eden bir ressamdır, izleyici net olarak görsün diye detay verir ama sonra işi biter. O da bunun üzerine daha büyük bir tuval üzerine aynı sahneyi resmeder, peki ya sonra? Daha büyük bir tuval. Sorun şudur ki yazarımız yanlış metafor üzerinden gidiyor, dramı bir resim olarak düşünüyor, oysa drama *hareketli resimlerden* oluşur. Bir şeyler olması gerekir. İşin aslı, her sahnenin aksiyonu devam ettirmesi gerekir. Bu kural takip edilmezse, diayaloglara fazlası ile yük bindirmek zorunda kalırsınız. Eğer sahne de hiçbir şey olmazsa ve sadece konuşma varsa, o zaman bu konuşmanın şiirsel, şaşırtıcı ya da çok komik olması gerekir. Kısacası sıra dışı olması gerekir.

Aslında tam da bu tip konuşmalar için verebileceğimiz örnekler var. Alan Bennett'ın *Talking Heads*'inde, oyun tam da adında olduğu gibi konuşan kafalardan ibarettir ancak karakterler ve hikaye anlatımı o denli güçlüdür ki zaten daha fazlasına ihtiyaç duymayız. Dylan Thomas'ın *Under Milk Wood*'u için de bu geçerlidir. Bir köyün büyük bir resmine bakıyoruzdur, ama ne köy! Ancak, çok azımız Alan Bennett ya da Dylan Thomas'ın yeteneğine sahibiz. Dolayısı ile bizler için bu tutumdan uzak durmak daha güvenli olacaktır.

Kanıtı Sunmak

Diyalog ve izletmek-anlatmak arasındaki ilişkiye dair üzerinde durmamız gereken bir nokta daha var. İzleyici juri gibidir. İzleyiciye bir durumla ilgili olarak bir dizi kanıt sunulur ve izleyici de bu kanıtlara bakarak bir sonuca varır. Tabi ki kanıtların bir kısmı kayıp olabilir -ki bu da duruma gizem katar- ya da kanıtın büyük bir kısmı belirsizlik yaratabilir ya da varmamız gereken sonucun tam aksi yönünde bir şeyleri ispatlıyor olabilir; izleyici-jurinin kendisine sunulandan bir yere varmak durumundadır. Ancak, aynen mahkemede olduğu gibi kabul edilemeyecek türden kanıtlar da vardır, özellikle kulaktan duyma bilgiler; dramada da eğer çok fazla şey anlatılırsa -kulaktan duyma çok fazla şey varsa- izleyicinin kafası iyice karışır ve bu kanıtlara güvenmez. Eğer bir şeye inanmamız bekleniyorsa, onu sadece duymak değil görmek de isteriz.

Şimdi *Betrayers* adlı oyundan bir örnek vereceğim. Bu oyun Biritanyalıların -özellikle de İngilizlerin- yabancılara karşı tutumları ile ilgilidir. Bu tutumun iltica edenlerle nasıl bir ilişkisi olduğuna bakar. Latin Amerikalı olan Beatrice, bir İngiliz olan Mike ile evlidir. Bir çift olarak iyi anlaşıyor gibi görünürler ancak zamanla anlarız ki bu ilişki Mike'ın Beatrice'e üstünlük taslaması, Beatrice'inde bunu kabullenmesi üzerine kuruludur. Bu durum, Beatrice'in kardeşi Esteban'ın gelişi ile iyice açığa çıkar. Esteban, kardeşinin bu durumu kabullenmesine öfkelenir ve ikisi ile aşağıda geçen konuşmayı yapar:

ESTEBAN: Senin için tek anlamı vardı; sömürgeleştirmek. Sömürgeleştirmek!

MIKE: Yüce Tanrım!

BEATRICE: Sen –

ESTEBAN: Evet, hepsi buydu. Kibar İngiliz zavallı, korumasız kızı "üçüncü dünyadan,"kurtarır, kızın oraya bir daha dönmesine gerek kalmaz. Böyle görüyorsun değil mi? Kız senin küçük sömürgen haline gelir. Bunun karşılığında tek istediğin sana sonsuza kadar minnettarlık duymasıdır. Ve sen de minnettarsın zaten Beatrice, öyle değil mi?

Kısa bir süre sonra aynı tonda devam eder.

ESTEBAN: Sen bu, bu "egzotik," kadını kurtardın. Sen bunu yaptın. Şimdi de onu yemek davetlerine çıkarıyorsun ve biz hepimiz de sana hayranlık duymak durumundayız, aynen Beatrice gibi. Bu kadar cömert olduğun için minnettar olmalıyız.

Bu oyunun ilk taslağındaki problem bizlere Mike'ın üstünlük tasladığının anlatılması ama buna dair çok az şey gösterilmesiydi. Durumun böyle olduğuna dair tüm kanıt Esteban'ın yaptığı konuşmanın içindeydi. Yani diyaloga çok şey yüklenmişti. İzleyici bu durumda pekâlâ sabırsızlanabilir ve kendilerine hiçbir şey gösterilmediği halde ne diye Esteban'a inanmak zorunda olduklarını düşünebilir.

Tabi ki kulaktan duyma bilgiyi kasten kullandığımız zamanlar vardır ve bunda ki amacımız şüphe uyandırmaktır. Örneğin iki karakteri öpüşürken görmeyiz de onun yerine başka bir karakter bunu gördüğünü bir diğerine anlatır. Burada konuşma aksiyonun yerini alır ama biz olayı gördüğünü söyleyen karaktere inanıp inanmama konusunda tereddüt de kalırız. Hatta oyunda bir dizi karakter bize aynı olayı farklı şekillerde anlatabilir -olayı görmeyiz- ve karakterlerden hangisinin gerçeği anlattığını -tabi böyle bir şey varsa- bulmaya çalışırız. Bu yöntemi izleyiciyi sadece bir şeyin doğruluğuna inandırmak istediğimiz zaman kullanmak çok akıllıca olmaz. Böylesi durumlarda diyalogu fazla zorlamak durumunda kalırız.

Bu bölümü Televizyon için senaryo yazımı yüksek lisans programına katılan öğrenciler için hazırladığım bir çalışma ile kapatacağım. Onlara kötü bir diyalog yazmalarını söylemiştim, daha sonra bu diyaloğu aşama aşama dönüştürüp, daha sindirilebilir bir hale getirdik. Daha önce üzerinde durduğumuz Cathy ve Alice

örneğinde olduğu gibi. Öğrencilerimden biri, Laura Hirst, aşağıda okuyacağınız, oldukça can sıkıcı diyalogu yazmış.

JOHN VE SANDRA SMITH'IN EVİ. GÜNDÜZ.

JOHN SMITH ön kapıdan girer. SANDRA SMITH mutfaktadır.

JOHN: Selam Sandra Smith.

SANDRA: Selam John Smith, nasılsın?

JOHN: İyiyim, her ne kadar yarın çocuk sahibi olup olamayacağımızı öğrenecek olsak da, bu beni oldukça geriyor.

SANDRA: Benim umrumda değil.

JOHN: Sen kaygısız birisin, yine de gizlediğin bir duygusallığın var

SANDRA: Evet, haklısın. Aslında endişeleniyorum ama soğukkanlı davranmaya çalışıyorum, olur ya haberler kötüyse.

JOHN: Saat kaçta orda olmamız gerekiyor?

SABDRA: Saat onda. Ama ben aslında gizlice endişelendiğim için belki de gitmemek için bir bahane uydururum. Ben genelde sorunlarımla yüzleşemem.

JOHN: Sana kızıyorum, özellikle de on yıl önce kardeşimden olan bebeğini aldırttığın için. Bu duruma düşmemeliydik.

Bu diyalog o denli kötü ki hem hem absürt hem de komik ama isterseniz bu diyalogun bu kadar berbat hale getirenin tam olarak ne olduğunu tespit edebilirsiniz. Senaryo yazma egzersizleri dışında dünyanın herhalde herhangi bir yerinde bu tip bir konuşmaya rastlanmaz ama bu konuşmadaki hataları tespit etmek de ileride bazı ölümcül yanlışlar yapmayı engeller.

5. Kelime anlamının ötesinde

Konuşmanın, gerçek yaşamda ve senaryoda edebi niteliği olmadan kullanımına dair bir dizi yönteme baktık. Konuşmayı her zaman bu şekilde, sadece ne demek istiyorsak onu söylemek için kullanmayız. Bu bölümde, diyaloğun ya anlamı belirsizleştirmek ya da tamamen çarpıtmak için nasıl kullanıldığına bakacağız.

Başarısız bir diyalogda, izleyici her konuşmayı ilk anlamı ile algılar. Örneğin, bir önceki bölümde geçen Cath ve Alice arasındaki diyaloğun ilk versiyonunda, ne duyarsak onu anlarız. Konuşmalar yavandır, yan anlam ya da alt metin yoktur; bilgi ve hislerin aktarılma şekli herhangi bir alt metin olabileceği ihtimalini düşünmemize engel olur. Oysa gerçek hayatta, kendimizi nadiren bu şekilde ifade ederiz.

Ustaca kurgulanmış belirsizlikler

Başarılı diyaloglar anlamda ustalıkla yaratılan belirsizliklerle oluşur. Anlamdaki belirsizlikler, izleyiciyi gerçekte ne olup bittiği ve aslında tam olarak neyin kastedildiği üzerine düşünmeye sevk eder. Caryl Churchill'in sürükleyici oyunu *Far Away*'de, diyaloglar dolaysız gibi görünür -kullanılan dil zaten karmaşık değildir- ve anlam açıktır. Tam olarak öyle mi? Joan, halası Harper'a bir önceki gece tuhaf bir şeyler gördüğünü söyler. Yatak odasının camının önündeki ağaca çıkıp, olanları oradan izlemiştir. Harper ne zaman Joan'ın gördüklerine dair mantıklı bir açıklama yapsa, Joan önce ikna olur ama ardından Harper'ın açıklamalarının pek de doğru olmadığını ima eden başka şeylerden bahseder. Bu durum birkaç kez olunca Harper'ın yaptığı son açıklama, Joan'ın gördüğü şeyin aslında bir parti olduğudur:

HARPER: Sadece küçük bir parti.

JOAN: Evet öyle olmalı, çünkü sadece bir kişi yoktu.

HARPER: Hayır, birkaç arkadaşını da davet etmiş olmalı.

JOAN: Bir de kamyon vardı.

HARPER: Evet, tahmin ettiğim gibi.

JOAN: Kulağımı kamyonun arkasına dayadığımda bir ağlama sesi duydum.

HARPER: Ağacın tepesinden bunu nasıl yapabildin?

JOAN: Ağaçtan inip, kamyonun yanına gittim.

HARPER: Bir başkasının evinde misafirken seni ilgilendirmeyen şeylere burnunu sokmaman gerekir.

JOAN: Evet, bakmamalıydım, üzgünüm.

HARPER: Seni kimse görmedi, değil mi?

JOAN: Kendi işlerine bakıyorlardı.

HARPER: Kimsenin seni görmemesi büyük şans.

JOAN: Madem bir partiydi, niye o kadar kan vardı ortalıkta?

HARPER: Kan filan yoktu.

JOAN: Vardı.

HARPER: Nerde?

JOAN: Yerde.

HARPER: Karanlıkta kanı nasıl gördün?

JOAN: Üzerine basıp, kaydım.

Ayağını gösterir.

HARPER: Arabanın köpeğe çarptığı yere basmış olmalısın.

JOAN: Kurumaz mıydı şimdiye kadar?

HARPER: Yerler çamur olunca kurumaz.

JOAN: Nasıl bir köpekti?

HARPER: Büyük bir mongrel.

JOAN: Korkunç bir şey, çok üzülmüşsündür, uzun zamandır mı sendeydi?

HARPER: Hayır, gençti daha ama hiç söz dinlemezdi, kamyon çarpmış işte.

JOAN: Adı neydi?

HARPER: Flash.

JOAN: Ne renkti?

HARPER: Siyah, arada beyazları vardı.

JOAN: Çocuklar niye kamyonun kasasındaydı?

HARPER: Ne çocukları?

JOAN: Çocuklardan haberin yok mu?

HARPER: Kamyonda çocuk olduğunu nasıl gördün?

JOAN: İçeride ışık vardı. İçerideki kanı da o yüzden gördüm. Çocukların yüzlerini gördüm, üzerinde kan olanları da.

Yazar Joan'ın Harper'a olanı biteni tek seferde anlatmasını sağlayabilirdi. Oysa bu şekilde olayları Joan'ın gördüğü şekilde, parça parça öğreniyoruz ve onları birleştirip, ne anlama geldiğini bulmaya çalışıyoruz. Daha da önemlisi, olayları bu şekilde anlatması Joan'ın karakterinde ciddi bir belirsizlik yaratıyor. Olanları parça parça anlatması, her şey için bir açıklama bekleyen naif bir kız olduğu için mi yoksa aslında neler olduğunu biliyor, ya da en azından seziyor mu? Ve eğer gerçekte biliyorsa, olayları bu şekilde anlatmasının sebebi Harper'a daha fazla yalan söyletmek mi? Joan köpeğe kamyon çarptığına inandı mı? Ya da öyle bir köpeğin gerçekten var olduğuna? Önce, köpekle ilgili sorular sorduğu için hatta halasına üzüldüğü için köpek hikayesine inanmış gibi görünüyor ama hemen ardından kamyonun kasasında kanlar içinde çocuklar gördüğünü söylemesi, aslında köpek hikayesine baştan beri inanmadığını gösteriyor. Belki de yalanlar çoğaldıkça hâlâ halasının söylediklerine inanmak için çaba sarf ediyordu. Bu belirsizlik bizi de içine sürüklüyor.

Şimdi de Anthony Minghella'nın *The English Patient* (İngiliz Hasta) için yazdığı harika senaryodan bir bölüme bakalım. (Senaryo Michael Ondaatje'nin romanından uyarlanmıştır). Bakacağımız sahneler, Kuzey Afrika'da savaş öncesi yapılan bir yılbaşı partisinde geçer. Katharine Clifton (Geoffrey diye de geçer) ile evlidir. Almasy'nin yılbaşı pastasından bir parça acıbadem alıp, yediğini görürüz. Ancak sahnelere bakmadan önce olayları gözden geçirmekte fayda var. Sahnelerde geçen olaylar özetle şu şekilde:

1. Katharine ve Almasy parti devam ederken elçilik sarayının depolarından

birinde birlikte olur.
2. Katharine’in kocası Clifton, Katharine’in kendisini iyi hissetmediğini duymuştur ve onu aramaya başlar. Koridorda Almasy ile karşılaşır.
3. Clinton, Katharine’i odaların birinde bulur ve onun için endişe ettiğini söyler.

Sahnelerde geçen olaylar böyle. Bunlar senaryoya nasıl dökülür? Minghella aşağıdaki gibi yapmış:

Elçinin sarayı. Gündüz. Depo.

Sarayın içinde ufak bir depo, etrafta süpürgeler, temizlik malzemeleri var. İşlemeli camın ardından partinin devam ettiğini belli belirsiz gölgeler aracılığı ile anlıyoruz. “Silent Night,”şarkısı çalıyor. İçeride ALMASY ve KATHARINE karanlıkta sevişiyor. Sanki dünya durmuş ve geriye sadece onların tutkusu kalmış; bu tutku aklı, mantığı ve kuralları yok sayıyor.

Koridor. Elçinin sarayı. Gündüz vakti.

Bir koridor. ALMASY çıkar ve çıkar çıkmaz Noel Baba kılığında bir adamla çarpışır.

CLIFTON: Katharine’i gördün mü?

ALMASY: (Geriye çekilir) Ne?

CLIFTON: (Sakalını çıkarır) Benim, Clifton.

ALMASY: Ah! Pardon. Görmedim.

Elçinin sarayı. Bir oda. Gündüz.

Geoffrey odaları dolaşarak Katharine’i aramaya devam eder. Katharine’i, işlemeli çinilerle döşenmiş bir odada sigara içerken bulur. Clifton, Almasy’nin Katharine’i görmemiş olmasına şaşırır.

CLIFTON: Sevgilim, zavallı sosisim, iyi misin?

KATHARINE: İyiyim, sadece çok terledim.

CLIFTON: Bayan H senin hamile olduğunu düşünüyor.

KATHARINE: Hamile değilim. Sadece çok sıcak. Terledim. Sen terlemiyor musun?

CLIFTON: Aslında ben de terliyorum. (Sakalını ve şapkasını çıkarır).

Gel hadi, seni eve götüreyim.

KATHARINE: (Gözleri dolar).

Gerçekten evimize gidemez miyiz? Nefes alamıyorum. Sen özlemiyor musun yeşilliği, ya da yağmuru? Yılbaşı ve ben, ben bilmiyorum. Sen isteseydin hemen yarın eve dönerdim.

CLIFTON: Hayatım biliyorsun şu anda eve dönemeyiz. Savaş çıkabilir.

KATHARINE: (Geoffrey'in kostümünü çekiştirerek) Ah Geoffrey! Maskeleri ne çok seviyorsun.

CLIFTON: Ben seni çok seviyorum.

(Katharine'in elini öper).

Sen ne kokuyorsun böyle?

KATHARINE: (panikler) Ne?

CLIFTON: Badem ezmesi, sanırım saçında badem ezmesi var. Evi özlemene şaşmamalı.

Burada diyaloğun olayları doğrudan anlamamızı sağlayan bir araç olmaktan daha fazla işlevi var. Bölüm, içinde herhangi bir konuşmanın olmadığı bir sahneyle başlıyor. Almasy'nin ya da Katharine'in birlikte oldukları koşullar üzerine yorum yapmalarına gerek yok; biz zaten küçük bir depoya sıkıştıklarını görüyoruz. İkisinin de bu durumun hoş olmadığını söylemelerine gerek yok; aynı zamanda önüne geçemedikleri bir tutkuyu paylaştıklarını belirtmelerine da gerek yok. İzleyici sadece davranışlarına bakarak bunu anlayabiliyor. Ayrıca durumun tehlikesine dair de bir konuşma yok. Çinili camın ardındaki gölgeler partinin devam ettiğinin işareti; yani içinde bulundukları tehlike de ortada. Geleneksel motiflerin olduğu bir mekânda skandal yaratmaya müsait bir sahneye tanık oluyoruz. Bu noktada karakterlerin konuşması sahnenin etkisini azaltmaktan başka bir şeye yaramazdı.

Dramatik ironin ötesinde

Koridorda geçen kısa sahnede dramatik ironin bir örneğini görüyoruz. (İzleyici gerçeğin farkındayken bir ya da birden fazla karakter gerçeğin farkında

değilse, buna dramatik ironi denir). Biz, Katharine ve Almasy'nin ne yaptıklarını biliyoruz ve tabi ki Almasy bilmediğini söylese de aslında Katharine'in nerde olduğunu bildiğini de biliyoruz. Almasy, Clifton'ın sorusuyla irkiliyor çünkü soruyu soran bir noel baba, yani sanki soru olmayan bir yerden geliyor. Clifton, "Katharine'i gördün mü?" diye soruyor, Clifton için bu sorunun anlamı "Katherine'in nerde olduğunu biliyor musun?", oysa Almasy bu soruyu duyunca aklına doğrudan Catherine'i gördüğü geliyor ve "görmek," kelimesinden anladığı Clifton'ın kastettiğinden oldukça farklı. Dolayısıyla, elimizdeki diyalog anlam açısından belirsizlik yaratmak amacında olmasa da her iki karakter ve izleyici tarafından algılanışında belirsizlik var.

Bunu takip eden sahnede, Clifton, Katharine'i buluyor ve sahne direktiflerinde şu cümleyi görüyoruz: "Almasy-'nin Katherine'i görmemiş olmasına şaşırdı". Tabi bu direktifi sadece izleyici biliyor; bizler, izleyici olarak Clifton'ın yüzündeki bir anlık şaşkınlığı yakalıyoruz. Bu noktada izleyiciye biraz iş düşüyor (Clifton ne düşünüyor? Herhangi bir şeyden şüpheleniyor mu?), burada kullanılacak bir diyalog, izleyiciyi oyuna bu denli dâhil edemezdi. Clifton, konuşmaya başladığında kullandığı ilk kelime "sevgilim," bu kelime hem Katharine, hem de gerçekte neler olduğunu bilen bizler için vurucu bir etki yapıyor, her ne kadar Clifton o anda kullandığı kelimenin ne kadar dokunaklı olduğunun farkında dahi olmasa da. Konuşma olmadan geçen sevişme sahnesi, Clifton'ın beceriksizce aşk sözcükleri gevelemesi ile tezatlık taşıyor. "Zavallı küçük sosis," cümlesi masumane, şehvetten uzak üst sınıfın geleneksel yaklaşımını vurgularken, Clifton ve Almasy'nin kişiliklerinin birbirinden ne kadar farklı olduğunu da anlamamızı sağlıyor.

Konuşmanın devamında da alt anlamlara şahit oluyoruz. Katharine hasta olmadığını, terlediğini söylüyor; bizler kadının sadece havadan dolayı terlemediğini biliyoruz. Daha sonra Clifton, "Bayan H hamile senin hamile olabileceğini düşünüyor," diyor, bu cümle de bir dizi yan anlam taşıyor. İlk anlam açık, Bayan H böyle düşünüyor ve Clifton, bunu dile getirmese de Bayan H'nin haklı olması umudunu taşıyor. Katharine ise dile getirmemesine rağmen Clifton'dan hamile kalmak istemiyor; belki de gerçekten hamile ama muhtemelen bir önceki sahnede olanlardan dolayı. Senaristin buradaki başarısı Clifton için yazdığı diyaloğun aynen Clifton gibi güvenilir olması, diğer karakterin ise belirsizliklerle dolu bir konuşma yapması.

Clifton, Katharine'i eve götürmeyi teklif ettiğinde -kastettiği o anda yaşadıkarı ev- Katharine bunu İngiltere olarak yorumluyor, gözleri doluyor ve evini ne kadar özlediğini anlatıyor. Clifton, tabi ki tüm bunları ilk anlamı ile algılıyor.

Katharine belki de eve dönmek istemesindeki gerçek sebebin ne olduğunu kendi de bilmiyor ama aynı kadını daha birkaç dakika önce sevgilisinin kollarında tutkuyla sevişirken gördük. Peki, bu durumda, bizler izleyici olarak bu konuşmadan ne sonuca varabiliriz? İngiltere'yi gerçekten özlüyor ve oraya dönmek istiyor olabilir ama gitmek istemesinin sebebi bu mu? Yoksa o anda içinde bulunduğu durumdan kaçmak mı? Muhtemelen Almasy'i çok istiyor ve bu arzudan, ikilemden, ihanetten ve tüm bunların onu sürükleyeceği şeyden kaçmak istiyor. Bunların hiç biri kelimelere dökülmüyor; izleyicinin parçaları birleştirip sonuca varması gerekiyor çünkü burada diyalog kelime anlamlarının ötesinde.

Olayları doğrudan belirtmemek

Sahnede diyaloğun ilk anlamının ötesinde kullanımının en iyi örneği biraz önce üzerinde durduğumuz konuşmaydı. Ancak geriye kalan birkaç cümlede de yan anlamlar var. Clifton, eve dönemeyeceklerini çünkü savaş ihtimalinin olduğunu söylüyor; Katharine onun noel baba kostümünü çekiştirip, "Geoffrey maskeleri nasıl da seviyorsun diyor," Geoffrey'in bir kostüme büründüğü doğru ama Katharine'in kastettiği Clifton'ın aslında İngiltere'ye dönmek istemediği ve sadece mazeret uydurduğu. Bu cümlede başka anlamlar da olabilir. Clifton, Katharine ve Almasy arasında bir şeyler olduğundan mı şüphe ediyor? Bir şeylerden şüpheleniyor ama bunu görmek mi istemiyor? (Katharine bunun farkında mı?) Bu sorulara yanıt alamıyoruz -zaten bu sorular doğrudan da sorulmuyor-ama bu sahnenin belirsizliği izleyicinin kafasında bu soruları uyandırıyor ve film bittikten sonra da sorular uzun süre kafamızda dolanıyor.

Elbette aslında maske takan Katharine, sadık eş maskesiyle dolanıyor, ki bu durumu da Clifton farkında olmadan dile getiriyor: "….maskeleri ne çok seviyorsun," "ben seni çok seviyorum,". Yani Clifton, Katharine'i sevmekle aslında bir maskeyi sevmiş oluyor. Belki karakterlerin ikisi de ortaya çıkan bu anlamın farkında değil; ancak yine de bu anlam, karakterlere rağmen, bu diyaloğun içinde var. Demek ki burada, senaristin karakterlerin bilmediği, doğrudan izleyiciye aktardığı yan anlamlar var; cümleler elbette karakterlerin ağzından dökülüyor ama kelimeler içinde saklı olan anlamı sadece izleyici algılayabiliyor. Üstelik konuşma oldukça ikna edici ve bir an bile zorlama var gibi durmuyor.

Konuşmalar aracılığı ile durumu doğrudan aktarmamak sadece zeka işi olmadığı gibi işi tamamen izleyiciye yıkmak anlamına da gelmez. Belirsizlik, hâlihazırda içerisinde gerilim barındıran bir durumun gerilimini daha da büyük

oranda artırır. Karakterler ve bizler için bir şeyin sonucunu şüpheye yer kalmayacak şekilde öğrenmek gerilimi bitirir. Aynen gerçek hayatta olduğu gibi, sanatta da ne kadar korkunç olursa olsun gerçeği bilmek, sürekli şüphe içerisinde olmaktan çok daha iyidir. İzleyiciyi sürekli şüpheyle kemiren bir senaryo güçlü bir senaryodur; izleyicinin ilgisini sürekli ayakta tutar. Gerilimi, şüphe öğelerini, belirsizliği sürekli barındırmayı hedefleyen bir senaryo oldukça değerli bir eser olabilir. Diyalog, bu noktada karakterlerin motivasyonlarını ve bilgiyi netleştirmeyi değil sadece bunlara dair ipuçları vermeyi hedeflemelidir. Geriye kalanı bize bırakmalıdır.

Sahne daha doğrudan verilmiş bir dramatik ironi ile biter. Clifton, Katharine'i başından öper ve ne koktuğunu sorar. Katharine (ve onunla beraber biz) panikler; Clifton, bu kokunun Almasy'nin kokusu olduğunu tahmin edebilir. Clifton, "acıbadem, saçına acıbadem bulaştırmışsın, evi özlemene şaşırmamalı," der, Catharine rahatlar, Clif-ton elbette acıbademi İngiliz yılbaşı pastası ile özdeşleştiriyor, oysa izleyici işin aslını biliyor, koku gerçekten de Almasy'e ait, sahnenin başında onun kekten bir parça acıbadem alıp, yediğini görmüştük, Katharine'in saçına da bu şekilde bulaşmış olmalı (muhtemelen Katharine bunun farkında değil). Diyaloglar yine yan anlamlar taşıyor ve karakterler sadece kısmen bunun farkında.

The *English Patient*'dan (İngiliz Hasta) incelediğimiz bu kısımda karşılaştığımız diyaloglar yan anlamlarla dolu. Bazı cümleler doğrudan aldatıcı iken bazıları birkaç anlamla örülü, bazıları ise karakterlerin dahi kendilerini kandırmalarına olanak sağlıyor. Diyaloglara çok fazla yüklenilmemiş olmasına rağmen epeyce iş görüyorlar. Bir tek kelime bile boş yere kullanılmamış, buna rağmen hiç biri yapay değil. Bu natüralizmdir ve ihtiyatlı kullanıldığı için bu denli çok anlamı barındırabilmiştir.

Anlamın Aynaları

Konuşmalarımızın çoğunda yan anlamlar olsa da bazen bu doğrudan yalan şeklinde ortaya çıkabilir. Doğrudan söylenen yalan pek de ilgi çekici değildir oysa bir şekilde gerçeği de dile getiren yalan, zekice tasarlanmış olduğundan daha etkileyicidir. Bunu aklımızda tutarak, daha farklı türden bir metine, Oscar Wilde'ın son dönem Viktoryen komedi klasiklerinden *The Importance of Being Earnest*'dan (Dürüst Olmanın Önemi) bir sahneye bakalım. Oyunun daha başlangıcında zekice söylenen yalanların havasına gireriz:

Sabah-Algernon'un Half-Moon Caddesindeki dairesi. Oda lüks ve bir

sanatçının elinden çıkmış gibi döşenmiş. Yan odadan piyano sesi geliyor.

(Lane çay hazırlıyor. Piyano sesi durur ve yan odadan Algernon gelir.)

ALGERNON: Çaldığım şeyi duydun mu, Lane?

LANE: Dinlemenin nazik bir davranış olmayacağını düşündüm, efendim.

Bu noktada, doğrudan, söylenenlerin ilk anlamının ötesine geçeriz. Lane'in söylediği hem doğrudur, hem de değildir. Lane'in aslında piyanoyu dinlememiş olması mümkün değildir, bizler, izleyici bile yerimizden piyanonun sesini duyduk. Ama tabii şöyle de bir şey var duymak ile dinlemek farklı şeyler; belki de Lane kendini vererek dinlemedi. Yani dinlemek ile duymak arasındaki farkı göz önünde bulundurursak, söylediği yalan değil. Peki, gösterdiği mazerete ne demeli? "Dinlemenin nazik bir davranış olmayacağını düşündüm,"Bu tabi ki absürt bir gerekçe, dolayısı ile yalan söylediğini düşünüyoruz ama bir taraftan da bu cümle o dönemde hizmetçilerden beklenen davranışın abartılı bir özeti; nasıl evdekilerin aralarında geçen konuşmaları dinlememesi gerekiyorsa belki piyanoyu da dinlememesi gerektiğini düşündü. Ama kurduğu cümle bunun dışında da anlamlar taşıyor; Algernon piyanoyu, daha sonra kendisinin de kabul edeceği gibi, doğru düzgün çalamıyor ve şöyle bir cümle kuruyor: "Herkes notalara uygun piyano çalabilir ama ben onu harika ifadelerle çalıyorum." Dolayısı ile belki de Lane'nin dinlemediğini söylemesinin sebebi nasıl çaldığı üzerine yorum yapmaktan kaçmak istemesidir. Bir hizmetkardan beklenen davranış da aslında tam olarak budur. Hizmetkar, mahrem konulara bulaşmamalı, haddini aşan konularda yorum yapmamalıdır. Ama Lane'in bu davranışı inandırıcı mı ve Algernon ona gerçekten inanıyor mu? Bu noktada daha fazla belirsizlik ortaya çıkıyor. Belki de Algernon'a inanmamız beklenmiyordu ve zaten inanmıyoruz ama bu davranıştan ötürü Algernon kendisinin piyano çalma tarzı üzerine yorum yapmak durumunda kalıyor ki bu da aslında bir hizmetkarın yorum yapmasından daha uygun düşüyor. Ama konuşma sanki Lane'in söylediklerine inanılmış gibi devam ediyor; iki karakter de kendi rızalarıyla bu sessiz sinemaya ortak oluyor.

Bu kısa diyaloğun tarzı, elbette *The English Patient* (İngiliz Hasta) da gördüğümüz diyaloglardan farklı ama her ikisinin de birden fazla anlam taşıma açısından oldukça zengin oldukları ortada. Elbette, izleyici bu konuşmaları duyduğu anda analize başlamıyor -ya da en azından oyunun hedeflediğinden daha fazlasını yapmıyor- ama çok anlamlılık açısından zengin olmaları etkiyi güçlendiriyor.

Wilde, beklenmedik şeylerle diyaloğunu biraz dağıtıyor ve sürprizler bizi güldürüyor:

JACK: Erkek kardeşim.

BAYAN PRISM: Utanç verici borçlar ve israf mı?

CHASUBLE: Hâlâ sefahat içinde mi yaşıyor?

JACK: (başını sallar) Öldü.

CHAUSABLE: Kardeşin Earnest öldü mü?

JACK: Epeyce öldü.

BAYAN PRISM: Umarım bundan bir ders çıkarır.

Elbette, Bayan Prism'in son yorumu kısmen de olsa komik çünkü böyle bir durum için pek alışılmış bir yorum değil; oldukça absürt. Ancak aynı zamanda kadının zevk ve sefa içinde sürdürülen bir hayata karşı takındığı sert tutumun bir uzantısı; hepimizin yaşadıklarımızdan bir ders çıkarması gerektiğini düşünüyor. Ernest'ın yaptığı yanlışlardan dolayı cezalandırılmasını istediği açık ancak buna o kadar kaptırmış ki adamın aslında öldüğünü algılayamıyor.

Aynı türden daha geniş bir örneğe bakalım:

LADY BRACKNELL: (Elinde kalem ve defterle) Size uygun genç adaylar listemde yer almadığınızı belirtmek zorundayım, gerçi beraber çalıştığımız Bolton Düşesinin listesinde yer alıyorsunuz. Ben de sizi listeme dahil etmek isterim, vereceğiniz yanıtlar şefkatli bir anneyi memnun edecek türden olursa tabi. Sigara içiyor musunuz?

JACK: Evet, içtiğimi söylemek zorundayım.

LADY BRACKNELL: Bunu duyduğuma sevindim. Bir erkeğin mutlaka oyalanabileceği bir şeyleri olması lazım. Londra da boş boş gezen o kadar çok adam var ki! Kaç yaşındasın?

JACK: Yirmi dokuz.

LADY BRACKNELL: Evlenmek için çok iyi bir yaş. Her zaman şuna inanmışımdır: evlenmek niyetinde olan adam ya her şeyi bilmeli ya da hiçbir şey bilmemelidir. Sen ne dersin?

JACK: (Biraz tereddüt eder) Ben hiçbir şey bilmiyorum, Lady Bracknell.

LADY BRACKNELL: Bunu duyduğuma sevindim. Doğal bilgisizliğe müdahale eden hiçbir şeyi onaylamıyorum. Cehalet narin egzotik bir meyve gibidir; dokunursanız bozulur. Şu modern eğitim hikayesi tamamen saçmalık. Neyse ki, İngiltere'de eğitim herhangi bir etkisi olmuyor. Eğer olsaydı, üst sınıf için ciddi bir tehlike yaratırdı ve muhtemelen Grosvenor Meydanında bir dizi şiddet olayı yaşanırdı.

Burada gerçeği absürt ile harmanlayan bir diyalog görüyoruz. Yine bir dizi beklenmedik türden yorum var; normalde verilecek tepkilerin tam aksine şahit oluyoruz. Lady Bracknell eğitimden ziyade cehaleti yüceltiyor, sanki ciddi bir işmiş gibi sigara içmeyi takdir ediyor. Yine de sadece sürekli olarak normal tepkinin aksi yönünde yorumlar yapan birini dinlemek bir süre sonra sıkıcı olabilirdi. Burada ilgimizi sürekli çekmeyi başaran şey aslında bu yorumların içinde gerçeklik payının da bulunmasıdır; bu yorumların kökeni gerçek hayatın içindedir, deneyime dayanmaktadır. İnsanı şok eden bir dürüstlükle ve abartı ile aktarılmıştır.

Bu bölümde Lady Bracknell'ın yaptığı ilk konuşma o dönemki üst sınıfın davranışlarının bir parodisi olabilir ancak kendisi gibi başka bir dulla çalıştığına neredeyse inanırız. "Şefkatli,"sözcüğünü seçmesi de kasıtlıdır çünkü bu sözcüğü kullanımında da bir belirsizlik vardır. Elbette gerçekten şefkat duyan bir anne çocuğuna bu denli hesapçı bir şekilde yaklaşmaz ama belki de bu tip insanlar şefkatlerini böyle yansıtıyorlardır. Sigara içmek ile ilgili olan kısım da oldukça absürttür ama aynı zamanda bizi hayrete düşürür çünkü üst sınıfa mensup çoğu kişinin ne denli boş, anlamsız bir hayat sürdürdüğünü anımsarız.

Bu kısmın son paragrafı biraz daha karmaşıktır. Lady Bracknell'in fikirleri başlangıçta aptalca ve komik görünebilir ancak bu görüşler gerçekte var olan bir tutuma dayanmaktadır. Neyse ki İngiltere'de eğitimin hiçbir etkisi yok dediği nokta da gerçeğe iyice yaklaşmaktadır. Eğitimin eğer etkili olsaydı üst sınıf için ciddi bir tehlike oluşturacağına emin olduğundan dolayı eğitimin etkisiz olmasını sevinçle karşılıyor. Burada diyalog, abartılmış tutumları Ortodoks olmayan bir açıdan yaklaşılan gerçeklerle harmanlıyor. Bu harman beklentilerimizle oynadığı için ilgimizi çekiyor. *The Importance of Being Earnest*, diyaloğu karakterleri ve ilişkileri basitleştirmektense onların karmaşık yapısını yansıtmakta başarı ile kullanıyor.

Tarzın Tutarlılığı

Bu tür bir diyaloğun yapay olduğu itirazı gelebilir; tabii ki öyledir; zaten başka bir şey olmayı da hedeflememiştir. Ancak etkili olabilmesinin sebebi sanki dünyanın en olağan konuşmasıymış gibi sunulmuş olmasıdır. Wilde, insanlar sanki birbirleri ile bu şekilde konuşurlarmış gibi yapmıyor, ancak yazdığı diyalog o dönemki içi boş üst sınıf konuşmalarının izlerini taşıyor. Yazar bir taraftan en sevdiği iş olan kelimelerle oynama sanatını icra ederken, bir taraftan da bu sınıfa mensup insanların konuşma tarzları ve tutumlarının bir parodisini sunuyor. Ama bu konuşmaları The *English Patient*'daki, ya da natüralizm içeren herhangi bir senaryoda geçen konuşmaları dinlediğimiz gibi dinlemiyoruz, eğer öyle yaparsak bir süre sonra rahatsızlık duymaya başlarız. Konuşmaları kendi sınırları içerisinde ama aynı zamanda sunduğu tatları alarak dinliyoruz.

Bu bizi diyaloğun yazarı ile ilgi temel bir noktaya götürüyor: tarzın tutarlılığı. Her senaryo içinde belirli şeylerin olup bittiği belirli bir dünyayı temsil eder. Dünya, yazardan yazara değişir, çoğu zamanda yazarın son ürünü olan senaryodan senaryoya değişir. Örneğin, *A Midsum-mer's Night's Dream* (Bir Yaz Gecesi Rüyası), masum, büyülü bir dünyada geçer; bazı yanlış anlaşılmalar vardır ama gerçek anlamda çok az kötülük vardır. Diğer taraftan, Othello, sinik, hilekarlıkla dolu bir dünyada geçer, bu dünyada meleklerin birilerinin yardımına koşması söz konusu değildir. Aslına bakarsanız, eğer aniden periler ortaya çıkıp, Otheloo'ya Iago'nun ne denli kötü bir adam olduğunu gösterselerdi, bu hiç de ikna edici olmazdı; Othello'da inşa edilen dünyada perilere yer yoktur. Aynı şekilde, Dennis Potter'ın televizyon dizilerinde normalde doğal davranışlar sergileyen karakterler aniden şarkı ve dans rutinine başlayabiliyor ancak bu düzenli olarak yapıldığı için anlamsız durmuyor. Yani yazarın tarzında bir tutarlılık var, oysa bu sadece bir kereye mahsus yapılsa, mesela Trevor Griffiths'in dizilerinde birden bire böyle bir şey görsek, bunu kabul edilir bulmayız.

Dolayısı ile tutarlılık hem aksiyonda hem de diyalogda ön koşullardan biridir. Gördüğümüz gibi sorunumuz diyaloğun gerçek hayattakine benzemesi ya da benzememesi değil; her senaryo belirli bir tarzda yazılır ve diyaloğun da bu tarzla tutarlılık sergilemesi gerekir.

Dünya görüşü olarak Diyalog

Diyaloğun tarzı bir dünya görüşünü de yansıtır. Aynı parça içersinde bir tarzdan diğerine geçmek sadece kafa karıştırıcı olmaz aynı zamanda izleyicinin yazarın görüşüne duyduğu inancı yitirdiğini de düşünmesine sebep olur. Bu durumda da izleyici yazara, karakterlere ve tüm ürüne olan inancını yitirir.

Diyaloğun tonunda genel bir bütünlük olmalıdır. Bu elbette ışığın ve gölgenin beraber kullanılmayacağı anlamına gelmez; Dört Düğün, Bir Cenazeye ihtiyaç duyabilir. Ama genel bir ton olması gerekir; bir senaryo nadiren herkese her şeyi verebilir.

Diyalogda tonun tutarlılığı oyunun ciddi ya da eğlenceli olmasından ziyade, senaryonun natüralizm ile olan ilişkisi açısından hangi konumda durduğu ile ilgilidir. Neticede aynı zamanda eğlenceli olan çok sayıda ciddi senaryo olduğu gibi temelde komik olup da zaman zaman ciddileşebilen senaryolar da vardır; çoğunlukla da bu tip zıtlıklar senaryonun etkisini güçlendirir. Ancak bir senaryo natüralizme belirli bir mesafeyle yaklaşan tarzda yazılmışsa, ya da kendini natüralist olarak sunuyorsa, bu durumda genel tondan uzaklaşmak sıkıntı yaratır. Örneğin, Dario Fo'nun politik bir komedisinde, Diyaloğun satirik anlamda komik olduğunu biliriz. Bu tarzda bir oyuna doğrudan, natüralist bir diyalog yerleştirilirse, oyunun anlamına ne kadar uygun düşerse düşsün, uygunsuz kaçar. Bunu muhtemelen sadece uygunsuz bulmayız ayrıca oyunun geriye kalan kısmından alacağımız zevk de kaçar. Senaryo da geçen diyalogların hangi tonda olacağına yazar yazmaya başlamadan önce karar veremeyebilir, ancak senaryo şekillendikçe bu da belirginleşir ve ortaya çıkan tarzın farkına varmak ve buna mutabık kalmak gerekir. Senaryo içerisinde geçen diyalogların tonu konusunda serbest bir yaklaşım sergilemek tehlikeli bir iştir.

Bu bölümü *Pulp Fiction* (Ucuz Roman) (yazarlar, Quentin Tarantino ve Roger Avary) adlı ünlü filmden bir bölüme bakarak kapatalım. Bu senaryoda, yazarların ton üzerindeki kontrolleri harika ki bu ton komik olanı dehşet uyandıranla harmanlıyor ve bu da tam bir şok etkisi yaratıyor. Ortaya neredeyse ahlaki hiçbir çerçevenin olmadığı bir durum çıkıyor. Şiddetten ziyade, şiddete karşı sergilenen tutum şok edici. Daha doğrusu şiddette karşı bir tavrın sergilenmemesi şok edici. Goodfellas'a (Sıkı Dostlar) baktığımızda farklı ama bununla karşılaştırılabilir bir durum göreceğiz. Pulp Ficton zamanı da oldukça efektif kullanıyor. Günümüzde bir filmin aksiyonun ortasından başlayıp, geriye doğru gitmesi, daha sonra bugüne dönmesi ve sona doğru gitmesi yaygınlaştı; ancak, Pulp Fiction zaman anlamında ortada bitmeyi başarabiliyor, esas karakterlerden en az birinin -ki öldürüldüğünü görmüştük- yaşadığını görüyoruz. Demek ki senaryo pek çok açıdan yenilikçi. Tarantino, sadece diyalog anlamında değil film yapımının diğer öğeleri açısından da yenilikçi. Tarantino, gençliğinden bu yana filmlerle haşır neşir ve bunun etkisi erken dönem gangster sinemalarında görülüyor ama o ve Avary'nin *Pulp Fiction*'da yarattıkları tarzda diyalog daha önce hiç görülmemiştir. Aşağıda göreceğimiz konuşmada Vincent

ve Jules Hollywood sokaklarından araba ile geçerken sohbet ediyorlar:

VINCENT: Avrupa’nın en komik tarafı ne biliyor musun?

JULES: Ne?

VINCENT: Şu ufak tefek farklılıklar. Yani, bizim burada ne bok varsa onlarda da o var, ama işte biraz farklı.

JULES: Örneğin?

VINCENT: Mesela, bir sinemaya girer ve bir bira alırsın. Ve öyle kâğıt bardaklardan bahsetmiyorum, cam bardakta biradan bahsediyorum. Paris’te bir McDo-nalds’tan da bira alabilirsin. Paris’te Peynirli Quarter-Pounder’a ne diyorlar biliyor musun?

JULES: Peynirli Quarter Pounder demiyorlar mı?

VINCENT: Hayır, orda ondalık sistem kullanılıyor, Quarter Pounder’ın ne bok olduğunu nerden bilsinler.

JULES: Ne diyorlar peki?

VINCENT: Peynirli Royal diyorlar.

JULES: (tekrar eder) Peynirli royal.

VINCENT: Evet, aynen.

JULES: Big Mac’e ne diyorlar?

VINCENT: Big Mac Big Mac’tir ama onlar Le Big Mac diyor.

JULES: Le Big Mac. Whopper’a ne diyorlar?

VINCENT: Bilmem. Burger King’e gitmedim. Ama biliyor musun Hollanda’da patates kızartmasının üzerine ketçap yerine ne koyuyorlar?

JULES: Ne?

VINCENT: Mayonez.

JULES: Lanet olsun!

VINCENT: Gördüm adamım, patatesleri o lanet olası şeye batırıyorlar.

JULES: İğrenç!

Bu oldukça kaçık bir konuşma. Tüm gereksizliğine rağmen oldukça etkileyici ve eğlenceli bir diyalog. Ama bu diyaloğun asıl önemi sekansın devamında ortaya çıkıyor. İkili arabadan çıkıp, bir apartmana doğru yürüyor ve konuşma aynı rahat tonda devam ediyor. Bahçeden geçip, apartmandan çıktıkları esnada patronlarının kız arkadaşı ile nasıl buluştuğundan, kızın hayatını nasıl kazandığından ve patronun kıza fazla yaklaştığından şüphe ettiği kişilere ne yaptığından bahsediyorlar. Nihayet gidecekleri yere vardıklarında, birkaç dakika erken geldiklerini fark ediyor ve sohbete devam ediyorlar. Bu kısımdaki diyaloglarını epeyce ciddiye aldıklarını, bahsettikleri şeyle gerçekten ilgilendiklerini ve birazdan yapacakları şeyin zihinlerini pek de meşgul etmediğini görüyoruz. Beklerken seslerini biraz alçaltıyorlar, sanki bir bekleme odasındalar da kimseyi rahatsız etmek istemiyormuş gibiler. Nihayet odaya giriyorlar ve kısa bir zaman süre sonra içerideki herkesi vuruyorlar.

Yukarıda bahsettiğimiz sahnenin ardından, geriye dönüp baktığımızda farklı anlamlar çıkarmaya başlıyoruz. Başta, iki genç adam arasında geçen boş bir konuşma olarak algıladığımız şeyin rengi değişiyor; bu adamlar, adam öldürmeye giderken bile bu tarzda konuşuyorlar. Hatta yapacakları işle ilgili konuştukları bir bölümde bile -iş için gereken silahların yeterli olup olmadığı üzerine-diyalogda gerçek bir gerilim yok. Sadece herhangi bir ofis çalışanın bir yöneticinin yetersizliğinden duyacağı türden bir rahatsızlık duyuyorlar. Odaya girdikleri ana kadar diyalog aynı tarzda devam ediyor.

Bu, konuşan karakterler açısından ciddiye alınsa da ıvır zıvır konular üzerine yapılan bir konuşma gibi görünüyor ancak izleyici için bundan daha fazlasını ifade ediyor. Konuşma, bize Jules ve Vincent hakkında epeyce ipucu veriyor: işlerine ve hayattaki önceliklerine karşı olan tutumlarını gösteriyor. Vincent, Hollanda'da patates kızartmasına mayonez döküldüğünü duyunca "lanet olsun, iğrenç,"gibi tepkiler veriyor ama açıkça görülüyor ki birkaç adamı öldürmek konusunda herhangi bir şey hissetmiyor.

Apartman dairesindeki kurşunlama sahnesi sırasında diyalog bir ara -neredeyse sürreal bir biçimde- burgerlere ve onların Fransızca da nasıl adlandırıldıklarına dönüyor ancak gündüz vakit geçirirken yapılan masum sohbet artık dairedekilerin sorgusunun bir parçası halinde. Diyalog burada Jules'un güç gösterisinin korkutucu bir parçası şeklinde sunuluyor. Daha önce saçma ama eğlendirici bulduğumuz diyalog tamamen farklı ve dehşet uyandırıcı bir hal alıyor.

Peki, tüm bunlardan ne sonuca varacağız? Öncelikle, karakterlerin zihninde en önemli yeri işgal etmesi gereken konunun tamamen dışında gerçekleşen bir diyaloğun ne kadar güçlü olabileceğini görüyoruz. (Pinter da, çok farklı bir bağlamda, aynı tekniği oldukça efektif bir şekilde kullanır). İkinci olarak, ne kadar alakasız görünürse görünsün daha önce geçen konuya dönmenin ve bu konuyu yeni bir bağlamda işlemenin ne denli etkili olduğunu gördük. (Ki bu da, belki tesadüfidir belki de değildir ama Pinter'ın favori tekniklerinden biridir). Müzikal terimlerle ifade edersek bu bir melodiyi alıp daha farklı bir melodiye dönüştürmektir. Bach'ın, Richard Strauss'un ve Andrew Lloyd Weber'in yaptığı gibi. Bir melodiye geri dönüp, onun tamamen başka bir şeye dönüştüğünü görmek etkileyicidir; sanki hayatta yaşanan bir olayın bir diğerini tetiklemesini, aynı olayın tamamen başka bir duruma dönüşmesini izlemek gibidir. Bu tecrübenin, ürkütücü olsun ya da olmasın, insanın ilgisini çektiği kesindir. Bunu diyalogda uygulamak kolay değil ama mümkün.

Uyarmakta fayda var: bu tip diyalog tarzının çok sayıda taklitçisi var, ya da taklitçi olmasalar bile aynı tipte diyaloglar yazanlar var. Örneğin, *Amateur'*da, Hal Hartley, diyaloğun *Pulp Fiction*'da olduğu gibi kullanıldığı bir dizi sahne sunuyor. Sahnelerin birinde daha yeni bir cinayet işlemiş olan iki tetikçi görüyoruz. Tetikçilerden biri acıkıyor ve yiyecek bir şeyler alacağını söylüyor. Diğer tetikçi de ona fiş almayı unutmamasını söylüyor. Fiş almaya dair bir diyalog *Pulp Fiction*'a yakıştıracağımız türden bir diyalog. Bu adamların tetikçi olduğu doğru ama bir taraftan da işçiler; işlerini yapıyorlar ve yemek satın almak onların yasal hakkı, bu nedenle de faturayı unutmamaları lazım. Ancak, daha az önce bir cinayet işledikleri düşünüldüğünde bu diyalog şok etkisi yaratıyor ve aynen *Pulp Fiction*'da olduğu gibi karakterlerin tutumlarını ve hayattaki önceliklerini sergiliyor. *Amateur* elbette *Pulp Fiction*'ın kopyası değil (iki film de aynı yıl çıkmıştı) ama taklit gibi görünme riski taşıyabilirdi. Belirli bir yazarla özdeşleştirilmiş bir tarzda yazmak tüm senaryo yazarları için aynı tehlikeyi yaratır; Tarantino'nun yaptığı iş kendine hastır; dolayısı ile onun işlerinin kötü kopyalarını teşhis etmek de çok kolaydır. Taklit etmektense, işi öğrenmek ve öğrendiklerimizi kendi kişisel yöntemlerimizle uygulamaya koymak daha doğrudur.

6. Vurgulanan Natüralizm

Senaryo tarafından kurulan gelenek

Diyalogda natüralizmi inceledik ve beşinci bölümde tarzda tutarlılığın gerekliliğine değindik. Natüralizmin başka ne şekillerde vurgulanabileceğini ve bu bağlamda tarzda tutarlılık konusunu da bu bölümde ele alacağız.

Natüralizmi vurgulamakla ne kast ediyoruz? Natüralist olmadıkları apaçık ortada olan diyalog tarzları vardır. Kendimizi sadece tiyatroyla sınırlarsak Brecht, Beckett, Pinter, Dylan Thomas, Edward Bond, Tony Harrison ve Derek Walcott natüralizm dışında yazan yazarlar listesindedirler. Erken dönemden de Shakespeare, Jonson, Webster gibi isimleri verebiliriz. Bu saydığımız isimlerin her birinden öğrenilecek bir şeyler vardır; hepsi kendilerine özgü tarzlar yaratmışlardır ki bu tarzları daha sonraki bir bölümde inceleyeceğiz. Ancak bu bölümde, George Bernard Shaw, Arthur Miller, Tennessee Williams, Tom Stoppard, David Hare, Athol Fugard, Caryl Churchill, David Mamet, Sam Shepard ve April de Angelis gibi yazarlar tarafından kullanılan bir tarz üzerinde duracağız. Bu yazarlar, Chekhov ve Ibsen'in natüralist yaklaşımının mirasçısıdırlar; ancak her zaman "gerçek hayattaki," konuşmaların birebir takipçisi olmakla yetinmemiş ve diyaloğu natüralizmin ötesine de taşımışlardır. Onların tarzını ben natüralizmin vurgulanması olarak adlandırıyorum ve bu yazarlardan da öğreneceğimiz şeyler var.

Elbette bu iki tip yazar kategorisi arasında keskin bir çizgi yok ve çok sayıda senaryo yazarı iki gruba da dahil değil. Örneğin, Stoppard, kimi zaman net bir şekilde natüralist kampta dururken, kimi zaman Beckett geleneğinin sıkı bir takipçisi gibi görünüyor. (Stoppard'ın *Rosencrantz ve Guildenstern*'i, Beckett'ın *Waiting for Godot*'unda -Godot'yu Beklemek- geçen Vladamir ve Estragon karakterlerine epeyce benziyor). Pinter'ın erken dönem yapıtlarının çoğu natüralizm dışındayken, ilerleyen zamanlarda çıkardığı işlerde natüralizmin vurgulu şekilde kullanıldığını görüyoruz. Caryl Churchill, *Blue Heart* gibi kimi yapıtlarında natüralizmin tamamen dışındayken, *Serious Money* oyunu tamamen natüralist. Yine de her ne kadar her yazar net olarak bir kategoriye dahil edilemese de, ben yine de genel kategorinin yazarın aklında durmasını faydalı buluyorum. Bir tarafta, izleyiciye yazarın bu işte parmağı olduğunu düşündürten senaryolar vardır diğer tarafta da yazar kendini gizlemiştir ama diyalogda natüralizm vurgulanmıştır.

Senaryo yazarları olarak seçeneklerimiz var. Oturup sadece aklımıza gelen diyalogları yazmıyoruz; diyaloğu hangi tarzda yazacağımızı biz belirleyebiliriz. Diyaloğun iyi işleyebilmesi için, bu seçiminde bilinçli olarak ve gerekli bilgiye hâkim olarak yapılması gerekir. Önemli olan diyaloğun natüralist tarzda yazılmış olup olmaması değil, ikna edici olabilmesidir; yani senaryonun kendisinin yarattığı tarz içerisinde diyalog doğal durmalıdır. Örneğin, David Mamet'in harika eseri *Glengarry Glen Ross'*da geçen diyalogların bir örneğine daha rastlanmaz; diyalogların gerçekliğini yaratan tutarlı olmalarıdır. Yazarımız günlük konuşmayı en ince detayına kadar taklit ediyor -dil bilgisi açısından doğru olmayan cümleleri, yanlış girişleri, bir diğerinin sözünü kesmeyi, tekrarları- böylelikle de natüralizmi vurguluyor.

Ancak, tarzın tutarlılığı yazarın tarzda bir tür tutarsızlık yaratmasına da imkan tanır. Tom Stoppard, Arthur Miller, Trevor Griffiths ya da Alan Bleasdale, bu yazarların tamamı natüralist tarzda diyaloglar sunuyor gibiler ancak her birinin yarattığı diyalog kendine özgü. (Tarzları örtüşebilir ancak Stoppard'ın yazdığı bir sayfayı kesinlikle Bleasedale tarafından yazılmış bir sayfadan ayırt edebiliriz) Yazar, tarzındaki tutarlılık ile güvenimizi kazanır, daha sonra bizi yavaşça şiire doğru yaklaştırır ve ona eşlik etmemizi sağlar. Örneğin, Griffiths'in *Comedians* adlı oyununun sonuna doğru, stajyer komedyenlerden biri olan Price, tüm öfkesini öğretmeni olan Waters'a yöneltir. Ancak yaptığı konuşma sadece öfkeli bir çıkış ya da Waters'ı ihanetle suçlamaktan ibaret değildir; bu konuşma aynı zamanda tutkulu bir şiirdir. Bu bize kabul edilebilir görünür çünkü Griffiths oyun boyunca sergilediği tutarlılığı sadece biraz zorlar. Ya da Miller'in *Death of a Salesman* (Satıcının Ölümü) adlı oyununun sonundaki ağıtta Charley'nin, izleyenlerden en sıkıcı olanının, nadiren rastlanacak güzellikte sözler söylediğini duyarız. Bu durumu kısmen izlediğimiz sahnedeki duygu yoğunluğundan dolayı kabul ederiz ama esas sebep bu dili halihazırda senaryoda kullanılan dilin bir uzantısı olarak kabul etmemizdir.

Aşağıda inceleyeceğimiz bölüm, *No Further Cause For Concern* adlı televizyon dizisinden. Danny, gardiyan Green'i rehin tutan bir dizi mahkumdan biri. Danny ve diğer mahkumlar, validen isteyecekleri şeylerin listesini yapıyorlar.

DANNY: Evet, şimdi bir oku bakalım.

ALEC: Temyiz hakkı. Ziyaretler, egzersiz, yazışma hakkı.

DANNY: Ve yiyecek.

GREEN: Tatil köyü istiyorsunuz yani, değil mi?

DANNY: Hayır lanet olası tatil köyü istemiyoruz, hapishanede olmanın kendisi ceza-

GREEN: Öyle olduğunu biliyorum.

DANNY: Buraya cezalandırılmak için gönderilmedik, zaten cezanın kendisi buraya gönderilmemiz. Özgürlüğümüzü kaybettik, ceza bu. Sokaklarda yürüme özgürlüğünü, bira içmeye gitme özgürlüğünü, düzüşme özgürlüğünü kaybettik. Zavallı Wally gibi adamSen delirme diye uğraşmak zorundayız. Ama artık senin devrin bitti, sıra şimdi onlarda. Tamam, harika İngiliz halkı, bize ne bok olduğuyla ilgilenmiyor, herhalde burada geberinceye kadar dayak yediğimizi bilselerdi kendilerini daha iyi hissederlerdi, kendilerinin bizden ne kadar daha değerli olduklarını düşünürlerdi, tamam öyle olsun, ama kanun öyle demiyor. Özgürlüğünüze son vermek, işte ceza bu, yasa mahkumlara hayvan gibi davranın demiyor.

GREEN: Size öyle mi davrandığımızı düşünüyorsun?

DANNY: Düşünmek mi?

GREEN: Biz sadece emirleri yerine getiriyoruz. Biz de durumdan memnun değiliz.

DANNY: Phil Kitchen'ı dövmen mi emredildi sana?

GREEN: Onu dövmedim. Bunu biliyorsun.

DANNY: Hem de sağlam dövdün.

GREEN: Ben yapmadım. Sen hep bundan şikayet etmez misin? Aslında başka insanların yapmış olduğu şeylerle suçlanmaktan? Şimdi niye aynı şeyi bana yapıyorsun?

DANNY: Tanrı cezanı versin!

Gerilimin oldukça yüksek olduğu bir atmosferdeyiz ve bu atmosfer Danny'nin hitabet sanatındaki ustalığını derhal kabullenmemize olanak tanıyor. Senaryo yazarının zaman zaman etkili bir konuşmayı sahneye koymayı hedeflemesi gerekir. Ancak bunun da beraberinde getirdiği riskler var. Bu konuşmada (Biz buraya cezalandırılmak için gönderilmedik…) izleyici de yeterince şüphe uyandırıp uyandıramadığımdan asla emin olamadım-tartışmanın diğer boyutunu

anlatan gardiyan Green'in verdiği yanıta rağmen- ya da neredeyse vaaza kaçan bu konuşmanın bu karakterin ağzından duyulduğunda çok da güvenilir olmayacağı gerçeğine rağmen. Elbette natüralizm vurgulanmasa da bu tip riskler söz konusudur. İzleyiciye, en sıkıcı realizmden bir an bile sapmadan izleyiciye vaaz çeken bir karakterimiz olabilir -ki bunun örneklerine rastlayabileceğimiz çok sayıda oyun vardır, aynı şey, farklı bir şekilde pembe dizilerde de görülür- karakterle konuşmayı eşleştirmek oyun hangi tarzda yazılmış olursa olsun sorun yaratabilir. Ancak natüralizm vurgulandığında risk iyice artıyor çünkü senaryoda oluşturduğumuz diyalogların tarzını zorladığımızı biliyoruz.

Bir senaristin dünyası

Diyaloğun tarzının tutarlılığı bağlamında, senarist için bu tarzın limitinin ne olacağına dair birkaç kelime etmekte fayda var. Bazı yazarlar bir sosyal dünyadan diğerine rahatlıkla geçer, ancak çoğu senarist için bizim onlarla özdeşleştirdiğimiz diyalog tarzı sadece kısmen tarz meselesidir; bu tarz daha çok senaristin olayları aktardığı dünyası ile ilgilidir. Örneğin, Ayckbourn, orta sınıfı işlerken oldukça rahattır. John Godber ise işçi sınıfının zor ve örselenmiş yaşantısını rahatlıkla işler. Stoppard'ın en rahat çalıştığı alan ise aydınların dünyasıdır. (hatta, *The Real Thing* adlı oyununda işçi sınıfı kökenli karakter için yazdığı diyalog neredeyse utanç vericidir).

Senaryo yazarının karakter tiplerini sınırlı tutmasının riski nedir? Öncelikle sunulan dünya çok sınırlı kalabilir, izleyici olarak bize empoze edilen sınırlardan kurtulmak isteyebiliriz. Eğer, sürekli hali vakti yerinde orta sınıf mensupların ikinci ev ve ikinci araba planlarından bahsedip durdukları bir oyun izlersek, bir süre sonra sahneye bir işçinin çıkması için şiddetli bir arzu duymaya başlayabiliriz. Ama tek sorun sunulan dünyanın sığ kalması değil; bir süre sonra karakterler birbirlerine benzeyebilir.

Burada iki uç durum var; bu ikisinden de kaçınmak gerekiyor. Uçlardan biri senaryonun birbirinden olabildiğince farklı karakterlerle dolu olması. Bu tip bir senaryoda, her karakterin konuşması diğerininkinden belirgin bir şekilde farklıdır, her birinin yöresel ya da bölgesel (hatta daha da iyisi ulusal) bir aksanı vardır. Geldikleri toplumsal sınıfların, aldıkları eğitimin, mesleklerinin farklı olduğuna işaret eden konuşmalar yaparlar. Bu karakterler arasındaki zıtlıklar ne kadar ilginç olursa olsun, bu yaklaşım "Bir zamanlar bir İngiliz, bir İrlandalı ve bir de İskoç varmış…" tarzından fazla uzaklaşamaz. Senarist toplum mühendisliğinin kendine ait versiyonunu ortaya koymuştur ve bu yapay durur. Sağladığı tek fayda varsa o da senariste birbirinden tamamen farklı karakterler

yaratma konusunda rahatlık kazandırmasıdır.

Diğer bir uç durum ise hepsi aynı toplumsal sınıfa ait, muhtemelen aynı bölgede yaşayan ve aynı tip işler yapan karakterlerle doldurulmuş senaryolardır. Yazar, burada bir topluluğun ya da grubun nasıl işlediğini, karakterlerin tutumları arasındaki zıtlıkları sergileme imkanı bulur; daha dar bir grup içerisinde bunu yapmak diğer uç duruma kıyasla daha iyi bir fikir olsa da bahsettiğimiz risk ortadan kalkmaz; karakterler birbirine fazlaca benzeyen konuşmalar yapmak durumunda kalabilirler.

Demek ki yazar bir tercih yapacak. Dar bir çevreyi ele alarak yazmak ilk bakışta kolay görünse de, diyalog oluşturmak anlamında oldukça zor; aynı kökenden gelen karakterlerin kullandığı dili farklılaştırmak oldukça zor bir iş. Diğer taraftan, senaryonuz farklı kökenlerden gelen bir dizi insanla dolarsa bu kez de yapay durma riski var. Sadece bu da değil, bir yazar olarak farklı kökenleri olan bu karakterlerin nasıl konuşabileceğine dair gerçekten bilgi sahibi olmanız gerekiyor.

Peki, senaryoda yarattığımız bu “diyalog dünyasının” kapsamında kendimizi nasıl sınırlandıracağız? Benim düşüncem kendimizi güvende hissettiğimiz müddetçe sınırı zorlamak ve orada durmak! Bu şu anlama geliyor: iletişim içinde olduğumuz herkesi dikkatle dinlemeli ve bundan faydalanmaya çalışmalıyız ancak gerçekten bilmediğimiz bir konuşma tarzını da taklit etmeye çalışmamalıyız. (Eğer bir parodiden bahsetmiyorsak ki parodide bile bunu yapmak risklidir). Bazı yazarların farklı çevrelerde bulunma ve dolayısı ile birinci elden farklı konuşma tarzları öğrenme şansı olmuştur -toplumsal sınıf, coğrafya, cinsiyet, meslek vs. bağlamında- ancak çoğu yazarın da böyle bir tecrübesi olmaz. Neticede, bildikleri dünyaya bağlı kalan Wesker ve Wilde, her nevi diyalog tipini sahneye koyan ama kimseyi ikna edemeyen bir senaristten çok daha iyidir.

Sırf farklı sesler ve konuşma tarzları olsun diye, farklı kökenlerden gelen bir dizi karakteri sahneye serpiştirmekten kaçınmalıyız. Karakterlerin kökenlerini farklı sebeplerle belirlemek gerekir, sadece kurgu değil aynı zamanda o parçanın anlamı bağlamında karakterin rolünü de göz önünde bulundurmak gerekir. Bir karakter, diğerleri ile arasındaki zıtlıkların üzerinden yaratılıp, geliştirilebilir ancak karakter, sırf senarist diyalogları rahatça farklılaştırabilsin diye yaratılmaz.

Natüralist Olmayanda Natüralizm

Senaristin diyaloğun etkisini kelimelerle değil de, diyaloğu sunma şekliyle

değiştirdiği zamanlar vardır. Dolayısıyla, özünde natüralist olan bir diyalog, natüralist olmayan bir biçimde vurgulanabilir. Kelimeler “normalken,” bağlam öyle olmayabilir.

Size buna dair farklı örnekler vereceğim. Bahsedeceğimiz ilk teknik yaygın olarak kullanılanlardan biri; *French Kiss* (Fransız Öpücüğü) filminden bir örnekle başlamak istiyorum. İki temel karakter konuşmaya dalmış, Paris caddelerinde yürüyorlar; bir banka yaklaştıklarında konuşma hâlâ devam ediyor. Onları önce caddede yürürken görüyoruz, bir iki dakika sonra da bankın üzerinde oturduklarını görüyoruz, ancak konuşma hiçbir şekilde kesintiye uğramıyor. Burada gördüğümüz iki farklı diyalog değil, zamanda ve mekandaki değişikliğe rağmen, kesintiye uğramayan tek parça bir diyalog. Yazar bir taraftan konuşmanın ve düşüncelerin akışını kesintiye uğratmak istemiyor, bir taraftan da konuşmanın uzun bir süre devam ettiğini vurgulamak istiyor. Dolayısıyla gerçekliği biraz zorluyor. Kastettiğim gördüğümüz ya da duyduğumuz şeyin imkansız olması değil; duruma ufak bir müdahalede bulunuyor.

İkinci örnek *Ocean’s 11*’dan (yazarlar Ted Griffin ve Steven Soderbergh). Hırsızlardan birinin diğerine kumarhaneyi soymak için yapmaları gereken işlerin hepsini becerip beceremeyeceklerini sorduğu, kesintiye uğramadan süren bir diyalogla oluşturulmuş bir sahne var. Diyalog boyunca gördüğümüz şey ise bahsedilen işlerin yapıldığı sahneler; o esnada gerçeği mi görüyoruz yoksa karakterlerden birinin gelecekte ne olabileceğine dair kafasında canlandırdığı şeyleri mi görüyoruz belli değil. İki şekilde de diyalog (ve aksiyonun kendisi) natüralistken, sunum şekli natüralist değil. Aynı şekilde, filmin sonlarına doğru sadece soygunu görüyoruz, bahsedilen işler bir şekilde tamamlanmış. Bu geleneksel anlamda bir “flashback,”değil aynen daha önce verilen örneğin “flash forward,”olmadığı gibi; bunlar daha ziyade diyalog içerisindeki öykü anlatımının çizimleri gibi duruyor.

Üçüncü örnek yaptığı işler zaman içerisinde pek çok açıdan değişen Alan Ayckbourn’dan geliyor. *Bedroom Farce* ve *The Norman Conquests* gibi erken dönem işlerinde Ayckbourn, bireylerin sosyal ve özellikle de seksüel zayıflıklarını inceliyordu ve temel amacı her ne kadar izleyiciyi şaşırtmak gibi görünse de, diyalogların bir yerlerinde hep vicdana dokunan bir şeyler vardı. Ancak, seksenli yılların ortalarına gelindiğinde Ayck-bourn’un öncelikleri değişti. Oyunlar yine komikti ama ahlaki kısımlar daha fazla vurgulanıyordu. Ancak, yıllar içerisinde rafine olmuşsa da, kullandığı teknik temelde değişmemişti. Kullandığı dil natüralizme yakındı, -elbette seçilmiş, düzeltilmiş, biraz budanmış, orası burası biraz abartılmış- yine de konuşmalar genellikle

oldukça komikti ve bunun temel sebebi de karakterlerin içine düştükleri durumlardı. Ancak Ayck-bourn zaman zaman natüralist diyaloğun etkisini artıran öğeler de kullanır: sahnelerin çoğunu öyle bir inşa eder ki aynı anda birden fazla sahneye tanıklık etme şansımız olur. Erken dönem oyunlarının birinde aynı anda gerçekleşen iki partiyi görürüz; bu şekilde sadece dramatik ironiyi vermekle kalmaz hem de konuşmacıların kast ettikleri şeylere yeni anlamlar katmayı da başarır. Artık daha fazla bütçesi olduğu için National Theatre'da sahneye koyduğu *A Small Family Business* adlı oyununda bir evi tüm ayrıntılarıyla sunar; mutfak, iki oturma odası, banyo ve garaj. Bu mekanların bir kaçında olayları aynı anda gerçekleşirken izlediğimiz bazı harika sahneler vardır. Bu durumun yarattığı etki sadece canlılık değildir; farklı lokas-yonlardan gelen cümleler birbirleri üzerinde etkiliymiş gibi görünür. Diyaloğun geçtiği mekan değiştikçe, yansıttığı ruh hali de değişir ve bu da yine oyunun bütünlüğünü sağlar. Bu uç bir örnek, bunun kadar uç olmayan (ve tabii daha düşük bütçeyle yapılabilecek) örnekler de var ve bu örneklerin tamamında aynı anda birden fazla sahneyi sergilemenin diyaloğa yeni anlam katmanları eklediğini görüyoruz.

Natüralist olmayan bir tutumla sergilenen natüralist diyaloğa son örnek Woody Allen'dan. Allen'ın diyalogları harika. Bazıları onun diyaloglarının sınırlı hatta kendini tekrar eden türden olduğunu söylese de bence mükemmeller. Peki hangi açıdan? Birinci bölümde bahsettiğimiz dilin dağınıklığı konusunu gayet başarılı bir biçimde yakalıyor ve bunu genellikle komedi etkisi yaratmak için kullanıyor. Bazı senaristler tamamen esprilere dayanan komik senaryolar yazar; kimisi durumlardan yola çıkarak komediyi oluşturur (Ayckbourn gibi); ve mizahı doğrudan karakterler üzerinden yaratan senaristler vardır. İşte Woddy Allen bu son kategoriye girer. Elbette mizahı oluşturan espriler ve durumlar vardır ancak yine de Allen'da mizah esas karakterlerden kaynaklanır. Allen'ın karakterlerinde çoğunlukla patetik öğeler vardır; zamanlarının çoğunu kendilerini ifade etmek, ikna etmek, haklı çıkarmak ya da statülerini yükseltmek için (ancak küçücük derecelerle) harcarlar. Bundan dolayı da hem onlara güleriz, hem de onlarla birlikte güleriz. Karakterler zayıf ama samimidirler dolayısıyla onlarda kendimizi görebilme olanağı sağlarlar.

Ancak diyalog oldukça zekice inşa edilmiştir; anlam bağlamında genellikle sofistikedir, yine de sanki doğaçlamaymış gibi durur. Allen, diyaloğu sunduğu biçimi genellikle yine diyalo-ğun etkisini artırmak için kullanır. Şimdi vereceğim örnek Annie Hall'un başlangıç kısmından. Esas karakter Alvy, bu noktaya kadar yetişkin tonuyla konuşmakta. Şimdiki sahnede çocuk Alvy'i sınıfta, birinci kızı öperken gördük:

BİRİNCİ KIZ: Iğğğ, beni öptü, beni öptü.

ÖĞRETMEN: Bu ay bu ikinci! Gel buraya!

Alvy yerinden kalkar ve öğretmene doğru ilerler, bu sırada öğrenciler neler olacağını görmek için kafalarını çevirir.

ALVY: Ne yaptım ki?

ÖĞRETMEN: Gel buraya.

ALVY: Ne yaptım?

ÖĞRETMEN: Kendinden utanmalısın.

Diğer öğrenciler ikinci sıranın sonunda oturan Alvy'e bakmaya devam etmektedir, Alvy şimdi bir yetişkindir.

ALVY: (YETİŞKİN OLARAK): (Önce sahne dışından ardından kamera arka sıraya dönünce sahneye dâhil olarak) Neden ki, sadece sağlıklı bir cinsel meraklılık gösteriyordum.

ÖĞRETMEN: (Çocuk Alvy yanındadır). Altı yaşındaki çocukların aklında kızlar olmaz.

ALVY: (YETİŞKİN OLARAK) (Hâlâ arka sırada oturmaktadır). İyi de benim vardı.

Çocuk Alvy'nin öptüğü kız yetişkin Alvy'e dönüp, konuşmaya başlar.

BİRİNCİ KIZ: Tanrı aşkına Alvy, Freud bile bir olgunlaşma döneminden bahsediyor.

ALVY: (YETİŞKİN) Benim olgunlaşma dönemim olmadı. Yapabileceğim bir şey yok.

ÖĞRETMEN: (Çocuk Alvy hâlâ yanında durmaktadır). Neden biraz Donald'a benzemedin ki? (Kamera Donald'a döner, sırasında bir yetişkin olarak oturmaktadır, kamera tekrar öğretmene döner). Tam bir örnek çocuktu!

ÇOCUK ALVY: (Hâlâ öğretmenin yanında) Bugün nerde olduğunu çocuklara anlat Donald.

DONALD: İyi kar getiren bir tekstil fabrikam var.

ALVY’NİN SESİ: Güzel. Bazen sınıf arkadaşlarıma ne oldu diye düşünüyorum.

Kamera bütün sınıfı gösterir. Çocuklar sıralarında oturuyorlar, öğretmen tahtanın önünde duruyor. Çocukların her biri sırayla kalkıp, konuşuyor.

BİRİNCİ ERKEK ÇOCUK: Ben Pinkus Tesisat Şirketinin müdürüyüm.

İKİNCİ ERKEK ÇOCUK: Ben tallises

satıyorum.

ÜÇÜNCÜ ERKEK ÇOCUK: Ben eroin bağımlısıydım. Şimdi metadon

bağımlısıyım.

İKİNCİ KIZ ÇOCUK: Ben deri işindeyim.

Bu bölümün çoğu kısmında Allen, son derece şiirsel ya da kimsenin normalde konuşmayacağı tarzda, natüralist olmayan bir diyalog yazmamış. Aksine, diyaloğu neredeyse gerçek dışı bir şekilde sunarak etkisini artırıyor. Ancak, sahne ilerledikçe vurgulanmış natüralizm ile natüralist olmayan arasındaki çizgi belirsizleşiyor. Allen, karakterlerinden birinin hem anlatıcı hem de çocuk haliyle görünmesinden tatmin olmamış, diğer karakterlerin yaşlı anlatıcıyla etkileşim içerisinde olmasını istemiş. Bu işin keyfi kısmen Allen'ın anlatım gelenekleriyle oynamasından kaynaklanıyor (daha sonraki bir bölümde bundan bahsedeceğim). Kullanılan kelimeler sıradan olabilir ancak kapsam o kadar sıra dışı ki bir süre sonra her şeyi sorgulamaya başlıyoruz; gerçek dışılık sunumla sınırlı ama sanki diyaloğu da etkilemiş gibi duruyor. Eğlencenin bir kısmı da yetişkinlere ait diyalogları çocukların ağzından duymamızdan kaynaklanıyor. Açık manipülasyon, yazarın oyunbazlığı kesinlikle natüralist değil. Yazar kimi zaman natüralizm ile natüralist olmayan arasında gidip geliyor, natüralizmi kelimeler üzerinden kullanırken, kelimeleri natüralist olmayan bir biçimle sunuyor ve dolayısıyla diyalog son derece ilgi çekici bir hal alıyor.

7. Ton, Tempo ve Çatışma

Işık ve Gölge

Diyalog tarzındaki tutarlılık belirli bir senaryonun yarattığı geleneği oluşturmada önemli bir öğe olduğu için, başarılı bir senaryonun da olmazsa olmazı haline gelir ve bu durumda da diyaloğun tonu ve ilerleme hızı da aynı ölçüde önem kazanır. Ton ve ilerleme, diyaloğun genel tutarlılığı içerisinde ışık ve gölge yaratabilmeye olanak sağlayan öğelerdir. Aynı zamanda, bu öğelerin senaryo içerisindeki anlamlarla ve oyunun dönüm noktasıyla nasıl bağlantılı olduklarına da bakmamız gerekiyor.

Daha önceki bölümlerde gördüğümüz gibi, diyalog tarzındaki tutarlılık temelde diyalogdaki natüralizm ile ilintilidir. Ton ise bundan farklıdır. Diyaloğun tarzı ne olursa olsun, ya da senaristin natüralizmle arasına koyduğu mesafe ne olursa olsun, ton ironik, ciddi, hafif ya da trajik olabilir. Demek ki, her ne kadar ikisi birbirini etkilese de, (kabul etmemiz lazım ki bazen ikisini birbirinden ayırmak epeyce zor olsa da) tonu tarzla karıştırmamak lazım. Ton kelimesine burada kullandığımız anlamıyla yakın duran kelimeler “oyunun atmosferi” ve “oyunun havası,” olabilir.

Bir noktayı daha açığa kavuşturmamız lazım: bir senaryonun genel bir tonu olabilir ama sahneler arası geçişlerde ton değişebilir, değişmesi de gerekir. Eğer ton yeterince değişmezse senaryo monotonlaşır; bunun belirli bir çekiciliği olabilir ancak son kertede muhtemelen izleyiciyi sıkacaktır. Tonun değişiklik göstermesi gerekir, daha da önemlisi diyalogdaki tonun farklılık göstermesidir.

Senaryonun başında genel tonu oluşturmak önemlidir. Örneğin, *Goodfellas* (Sıkı Dostlar) filminde, daha açılışta şiddet dolu bir sahnenin içine gireriz. Bu sahne aynı zamanda şiddete karşı nasıl bir tutum sergilendiğiyle ilgilidir; karakterlerin bu konudaki tutumları diyaloglar aracılığı ile ortaya çıkar. Üç adam, Jimmy, Tommy ve Henry gece vakti çevreyolunda arabayla ilerlemektedir. Derken bir gürültü duyar ve birbirinin aynı cümlelerle bu duruma tepki verirler. Gürültü onları rahatsız etmiştir ve lastiklerden birinin patlamış olabileceğini düşünürler. Arabayı durdurup, bagajı açarlar. Bagajın içinde masa örtülerine sarılmış, kan içinde bir vücut görürüz. Bu, Billy Batts’tır ve hâlâ hayattadır. Batts, hayatını bağışlamaları için yalvarır ancak Tommy, Batts hayatta olduğu için oldukça öfkelidir, Batts’e küfredip, bağırır ve ona gözlerinin içine bakmasını söyler. Batts söyleneni yapar ve Tommy onu bıçaklar. Jimmy de,

cansız bedene birkaç kurşun boşaltır. O esnada Henry'nin sesini duyarız, çocukluğundan bu yana hep gangster olmak istediğini söyler.

Bu açılış sahnesi şok edicidir ve filmin geriye kalan kısmının tonu burada belirmiş olur. Genel olarak bir şiddet atmosferinde olacağımız bellidir -bu zaten aksiyonun içindedir- ancak diyalog bundan daha fazlasını açığa çıkarır. Başta, gürültüyü duyduklarında, adamların üçü de sesin aslında bagajdan geldiğinin farkındadır, Batts'in hâlâ yaşadığını anlarlar. Ancak, onlar arabadan çıkıp da doğrudan bagaja yönelinceye ve Tommy bıçağını çıkarıncaya kadar izleyici durumun ayrımına varmaz. Bizim dinlediğimiz konuşma lastiğin patlamış olup olamayacağı üzerinedir -adamların durumdan gerçekten rahatsız olduğunu görürüz- ama açılıştaki bu konuşmanın bir tür şeytanca şaka olduğunu da anlarız; Batts onlar için o denli önemsizdir ki ondan teknik bir arızaymış gibi bahsederler; bırakın merhamet gösterecekleri biri olmayı, Batts insan olarak bile görülmez.

Dolayısıyla diyalog bize en başından bu insanların kendilerini şiddetin ve acı çekmenin anlamından uzak tutan bir tarzda konuştuklarını anlatıyor. Bu insanlıktan uzak diyalog aslında gangster hayatının insanlık dışı yönlerinin izlerini sürmekte kullanılıyor. Ancak değinmemiz gereken iki önemli unsur daha var. Diyalogda saygı duymayla ilgili bir kısım var: Tommy, Batts'i bıçaklarken, ona gözlerinin içine bakmasını söylüyor. Biz, Batts'in öldürülme sebebinin barda Tommy'e saygısızca davranması olduğunu daha sonra öğreniyoruz. Daha da önemlisi, diyalog bir yoldaşlık atmosferi yaratıyor: adamlar arabada birlikteler, sokak diliyle konuşuyorlar, birbirlerini tam olarak dinlemeseler de iş birliği içinde hareket ediyorlar. Tüm bu sahne aslında filmin geriye kalan kısmının tonunu da belli ediyor; neticede *Goodfellas*, kabul görmek, "sıkı dostlardan," biri olabilmek için neredeyse her şeyi yapabilecek bir adamın öyküsü.

Demek ki *Goodfellas* filminin başında tüm filmin tonu, diyaloğun tonuyla beraber belirginleşiyor (bir süre sonra Scorsese ve Pileggi'nin aslında zamanda ileri atladıklarını, bu sahneyi genel tonu verebilmek için kullandıklarını anlıyoruz). Bu diyaloğun tonu filmin anlam ve temaları ile sınırlıdır; bu ikisini ayırt etmek oldukça zordur -bir tarafta diyaloğun tonu, diğer tarafta temalar ve anlamlar- belki de ikisini birbirinden ayırmak için çok zorlamamak gerekir. Senaristin bu ikisinin birbirini beslemesine izin vermesi gerekir.

Açılış sahnesi oldukça farklı olan bir başka örneğe bakalım, bu örnekte de diyaloğun tonunun ortaya konduğunu göreceğiz. *The Player* (yazar Michael Tolkin) filminin başında oldukça uzun bir sahne vardır. Sahne park yerinde ve

bir Hollywood stüdyosunun ofislerinde geçer. Mekanlar arası geçişleri izlerken, diyaloglar arası geçişleri de dinleriz. Kendimizi olayları dışarıdan izleyen biri gibi hissederiz, insanların birbirini etkilemek için yaptığı bir dizi konuşmayı duyarız. Diyaloğun tonu kendinden emin, akıcı, serinkanlı, güçlü. Karşımızda yine filmin temaları ve anlamı ile bire bir örtüşen bir diyalog tonu var. *The Player* kendine güven, profesyonellik ve film yapımcılarının gücü üzerine; aynı zamanda bu sektöre asla giremeyen, dışarıda kalmış biri üzerine. Kurgunun döngüsel olduğunu ve *kendisi ile ilgili* olduğunu filmin sonuna doğru anlarız, filmin başında giriş kısmı oldukça uzun olan bir filmden bahsedilmektedir, yani burada geçen diyalog aslında filmin kendisine gönderme yapmaktadır. Demek ki *The Player* filminin başında diyaloğun sunumu dış temayı belirlerken, diyaloğun tonu da yapımcıların sahip olduğu güç temasını vurguluyor.

Duyduklarımız ve Duymadıklarımız

The Player filminin açılışında, diyalog neredeyse tamamen tonun oluşturulması amacını güdüyor: diyaloğun temel fonksiyonu kurguya ya da karakterlerin oluşturulmasına yardımcı olmak değil (gerçi bunu da başarıyor). Diyalog daha çok bir duvar kağıdı gibi kullanılmış, bu duvar kağıdı bu çevrede yaşamayı tercih eden kişiler hakkında epeyce şey anlatıyor.

Hazır diyaloğun duvar kağıdı gibi kullanılmasından bahsetmişken, izleyici olarak duyacağımız ve duymayacağımız diyalogların seçiminden bahsetmekte fayda var. Bu hem kurgu bağlamında hem de izleyicinin kuracağı empati anlamında önemli bir konu.

Gerçek hayattan bir parti düşünelim. Altmış, yetmiş civarında konuğumuz olsun. Etrafta dolaşırken bir düzine konuşmadan parçalar duyacağız. Durup, bazı konuşmalara dâhil olacağız, muhtemelen yakınında durduğumuz diğer kişilerin konuşmalarının bir kısmına da kulak kabartacağız, bir kısmını dinlemeyeceğiz. Gece boyunca tek bir konuşmaya dâhil olabileceğimiz gibi, müzik setinin yanına geçip, elimizde bir kase fıstıkla tüm gece tek kelime etmeden de durabiliriz. Ancak, biz ne yaparsak yapalım, parti hâlâ orda olacaktır, konuşmalar devam edecektir.

Şimdi, bizlerin bir partide geçen bir sahne ya da bir dizi sahne yazdığımızı farz edelim. Partide geçen tüm o konuşmaların ne kadarını kağıda aktaracağız?

Burada göz önünde bulundurmamız gereken bir dizi nokta var. Senaryo yazarı karakterlerin belirli yönlerini geliştirmek için belirli konuşmaları vermek isteyebilir ya da kurguyu ilerletebilmek için belirli konuşmaları ön plana çıkarır.

Ancak bir de empati meselesi var. Bizler bir diyaloğu duyduğumuzda, sanki oradaymışız da birinin arkasından bakıyoruz, dinliyoruz hissine kapılırız. Bu da konuşmasını duyduğumuz karakterle empati kurmamızı sağlar, dünyaya onun perspektifinden bakarız.

Partiye dönecek olursak, diyelim ki siz senaryo yazarı olarak sosyal yardım hizmetleri hakkında bir tartışma başlatmak istiyorsunuz çünkü senaryonuzun temalarından biri sosyal yardımın yetersizliği ya da başka bir açısı. Tartışmanın ne kadarını izleyici duymalı? Cevap net: tamamını. Elbette, partideki diğer konuşmalar devam edecek ama biz bu önemli tartışmaya yoğunlaşacağız, senaryoda yazılı olan diyalog bu olacak. Bu da diyaloğa dâhil olan karakterler ve konular noktasını ön plana çıkarıyor. Diğer taraftan, diyaloğun tamamını duymama ihtimalimiz de var; partiye belirli bir karakter olarak katılabiliriz, diyelim ki Sarah olsun. Sarah, bu diyalog ilgisini çekmeden önce, diğer diyaloglardan da bir şeyler duyacaktır. Bu durum bahsettiğimiz diyaloğun miktarını azaltacaktır ancak bu kez de Sarah ile empati kurarız; bizim bu konuşmayı dinleme sebebimiz Sarah'ın bu konuşmayla ilgilenmesidir, bu da Sarah'ın kendisi ile ilgili dışa vurulan bir ifadedir.

Ya da belki bu diyaloğa Sarah ile değil de Dan ile katılırız. Belki de Dan bu konuşmadan bir süre sonra sıkılır ve oradan ayrılır. Bu da Dan ile ilgili bilgi aktarır bize ve izleyici Dan ile empati kurma eğilimi içerisinde olacağından (dünyaya onun perspektifinden bakacağımızdan) onun görüşlerini kabul etme eğilimimizde olacak ve sosyal konularla ilgili bu diyalog bizim de ilgi alanımızın dışında kalacak. (*Goodfellas* filmine dönelim, eğer hikaye bize Henry'nin açısından anlatılmasaydı, onu kolayca iğrenç birisi olarak düşünürdük. Ancak bu şekliyle onu anlayabiliyoruz, hatta belli bir noktaya kadar da olsa onla empati kurabiliyoruz).

Partide geçen diyalog çok farklı şekillerde sunulabilirdi. Diyaloğun, karakterimizle beraber konuşanların yanlarından geçerken, çok az bir kısmını duyabilirdik. Belki bu konuşmanın çoğunu duymamıza gerek olmazdı da sadece bu tip tartışmaların o esnada gündemde olduğuna dair bir izlenim almamız yeterli olurdu.

Belki daha da ilginç bir yaklaşım, *The Player* filminin başındaki kullanılan tekniği uygulamak olurdu. İzleyicinin herhangi bir bireyi ya da grubu takip etmediği, sanki orada kendi başına geziniyormuş hissine kapıldığı bir sahne. Bu tartışmanın bir kısmını duyabilirdik, ya da hiçbir şey duymayabilirdik, konuşma genel atmosferin bir parçası gibi verilebilirdi, daha uzun tutulabilirdi, belki

karakterlerin bakış açıları üzerinden değil de daha objektif bir yaklaşımla dinlerdik.

Demek ki diyaloğun anlamı, onu nasıl yorumladığımız doğrudan diyaloğun karşımıza ne şekilde çıktığı ile ilgili; hangi bakış açısına davet edildiğimizle ilgili.

Sahnedeki Parti

Son kısım çoğunlukla filmin ya da televizyonun bakış açısıyla yazıldı; kamera ve mikrofonun ne göreceğimiz ve ne duyacağımızla ilgili seçimler yapmasından-neye "yoğunlaştığından," bahsediyorum. Aynı şey, büyük ölçüde radyoda da yapılabilir, elbette kiminle birlikte olduğumuzun diyaloglar aracılığı ile netleştirilmesi gerekir. Aynı şey televizyonda görsel olarak yapılır. Sahnede durum farklıdır çünkü kime bakacağımıza dair seçim yapma şansımız vardır. Örneğin, tiyatro sahnesinde partiyi sergileyip, tüm karakterleri konuşturursak, izleyici muhtemelen hiçbir konuşmayı net olarak anlamayacaktır. Dolayısıyla, nasıl kamera ya da mikrofon izleyiciyi istediği yere odaklıyorsa, tiyatroda da "odaklanmayı," sağlamak gerekir. Bunun sahnede farklı bir biçimde yapıldığı gerçeği, bir konuşmadan diğerine geçişlerin başarısız olacağı anlamına gelmez. Duyacağımız ya da duymayacağımız şeyler seçeneğini sınırlandırmamız gerekmez -diyaloğu tek blok halinde yazmamız gerekmez- nedeni de basit: bu bir tiyatro oyunu senaryosu.

Bu tip diyalogları sahnede sergilemenin iki ya da üç tane basit çözümü var. Film de bir diyalogdan diğerine *geçeriz*; işin aslı sahnede de aynı şeyi yapabiliriz. Bir karakter sahnede dolaşıp, konuşmalara tek tek dâhil olur ki biz de bu konuşmaları duyabilelim ancak seçimi bizim yerimize yapabilecek mikrofonlar olmadığından dolayı, odağın dışında kalan konuşmaların daha düşük ses tonlarıyla yapılması gerekir. Ya da aynen filmde olduğu gibi, bir karakteri takip etmek yerine, belirli diyaloglar kendi önem sıralarına göre yüksek ve alçak sesle verilebilir; biz de en çok neyi duyabiliyorsak otomatik olarak dikkatimizi ona veririz.

Bir diğer çözüm ki daha gelenekseldir, aşağıda göreceğimiz gibidir. Chekhov'un *Ivanov* adlı oyununun İkinci sahnesinin başındaki sahne direktifleri buna bir örnektir:

Lyebedev'in evinde kabul odası: solda, sağda ve merkezde kapı var. Sonuncusu bahçeye açılıyor. Pahalı,antika eşyalar var. Avizelerin, şamdanların, tabloların üzeri örtülerle kapatılmış.

ZEENAEDA SAVESHNA, KOSYH, AVDOTYA NAZAR-OVNA, YEGORUSHKA, GAVRILLA, BABAKINA. Evde genç kızlar, orta yaşlı bayanlar, ziyaretçiler. Bir hizmetçi. ZEENAEDA SAVESHNA koltukta, iki tarafındaki tekli koltuklarda orta yaşlı bayanlar oturuyor; gençler sandalyedeler. Arka planda, bahçeye çıkan kapının yanında, birkaç misafir kağıt oynuyor; bu misafirler arasında KOSYH, AVDOTYA NAZAROVNA ve YEGORUSHKA var. GAVRILLA sağdaki kapının yanında, ayakta duruyor, hizmetçi kız içinde tatlılar olan tepsiyi gezdiriyor. Sahne boyunca, misafirler bahçeye açılan kapıdan ve sağ kapıdan girip çıkıyorlar. BABAKINA sağ taraftaki kapıdan giriyor ve ZEENAEDA SAVESHNA'ya doğru yürüyor.

Burada aksiyon tek mekanda gerçekleşiyor -film de olduğu gibi hareket ederek, diyaloğu takip etmiyoruz- diyalog bize geliyor. Bir grupla birlikte olan esas karakterimiz (Zeenaeda Saveshna) var ve sadece o esnada yanında bulunanlarla değil, yanlarından geçen insanlarla da diyaloğa giriyor. Demek ki bunun tiyatro sahnesinde sunulan bir parti olması, farklı diyaloglar kullanmamıza engel değil.

Aslında, bu tip diyalogları sunmanın üçüncü bir yolu daha var. Bu teknik daha çok doğaçlama ya da yarı-doğaçlama tiyatroya uygun. Bu seçenekte herhangi bir diyalog ön plana çıkarılmadığı için ayakta izlenen oyunlarda daha işlevsel olur. İzleyiciler performansın sergilendiği alanın etrafında dolaşıp, istedikleri grubun konuşmasını istedikleri kadar dinleyebilirler.

Tempo

Bazen müzikal analojiler işe yarayabilir. Kısa bir şarkı da ya da müzikte, temponun sürekli aynı olması rahatsız edici değildir. Örneğin, The Beatles'ın *She Loves You* ya da Schubert'in *Mein!* adlı parçalarını seviyorsanız, parçaların temposunda değişiklik yok diye şikayet etmezsiniz; zaten canınızın sıkılacağı kadar uzun şarkılar da değildir bunlar. Ancak, daha uzun bir parçada -mesela Queen'in *Bohemian Rhapsody* şarkısında ya da Mahler'den bir senfonide- bir miktar değişikliğe ihtiyaç duyarız. Bu, hem monotonluktan kurtulmak için gereklidir hem de geçiş yapılan bölümün gücünü artırmaya imkan sağlar. Ayrıca parçanın bazı kısımlarının ağır olması gerekirken, bazı kısımlar ancak hızlı çalındığında başarılı olur.

Aynı durum senaryo yazımı içinde gereklidir -elbette bu, müzikte olduğu kadar açık yapılmaz- bir senaryonun farklı bölümleri için *Adagio* ya da *Presto* yazmayız. İster küçük ölçekte olsun, ister büyük ölçekte, senaryonun

temposunda değişiklik yapmak durumundayız. Küçük ölçekte olduğu zaman, diyalogların içinde değişiklik yapmak gerekir; en ateşli tartışmalar, daha yavaş, neredeyse kontrollü bir interlüdle bölünebilir. Bunun arkasından bir fırtına daha kopacağını biliriz. Daha büyük ölçekte ise, senaryonun tüm kısımları arasında zıtlık olmalıdır. Örneğin, John Osborne'un *Look Back in Anger* adlı oyununda, keskin, dikenli diyalog, Jimmy'nin diğer odada çaldığı trompetin sesi ile kesintiye uğrar; tartışmayı sürdürenler daha sessiz konuşmaya başlar. Hızlı bir tempoda giden ve bir dizi zekice verilen hazır cevaplarla dolu olan *Much Ado About Nothing* adlı oyunda bile, izleyicinin biraz dinlenmesine olanak tanıyan kısımlar vardır.

A Few Kind Words adlı, radyo oyunundan bir kısım aktarmak istiyorum. Bu 45 dakikalık senaryo, üç kısma ayrıldı ve her kısım bir öncekinden daha kısa sürüyor. İlk bölüm yavaş başlıyor ancak Jenny'nin, babasının annesinin mezar taşına bir yazı yazması isteğini reddettiği noktada zirveye ulaşıyor. Tonny'nin damadı Roy da orada:

TOMMY: Benim eşyalarım nerde?

JENNY: Aptallık yapma baba, daha yeni geldin. Ben ne-

TOMMY: Senden hiçbir şey istedim mi? Hiç? Seni büyüttük ve senden bugüne kadar bir şey istedim mi? Hayır, hiçbir şey istemedim. Sadece bu, sadece bunu istedim. Getir benim eşyalarımı.

ROY: Baba, hepsi-

TOMMY: Bana baba deme. Senin benle bir işin yok.

JENNY: Sadece anlamıyorum-

TOMMY: Ve hiçbir zaman da anlamadın. Baba şöyle, baba böyle, sen sadece kendini düşünürsün, başka bir şeyi değil. Zaten buraya kadar gelmeye niye zahmet ettim bilmiyorum. Sandım ki belki bu kez ailen için bir şey yaparsın ama hayır, sen hepimizden yukarıdasın değil mi kızım? Ve öyle eğilip de babanın söylediklerine kulak vermekle uğraşamazsın, ne de olsa baban sadece-

JENNY: (Tommy ile aynı anda konuşur, konuşmasının yarısında müdahale eder) Önemli değil Roy, çok yaşlandı artık, bir şeyi doğru düzgün konuşmak mümkün değil. Birazdan kesecek, üzgün olduğunu söyleyecek, her şeyi unutmamızı söyleyecek. Canı isterse bağırır, isterse susar ve bizim ona uymamızı bekliyor, canı ne zaman ister-

ROY: Tanrı aşkına susun, ikinizde susun!

Baba, Bay Hetherage, artık her ne dememi istiyorsanız-

TOMMY: Ben gidiyorum.

JENNY: Baba, tamam hadi gel yapalım.

TOMMY (Odadan çıkar) Burada duracak değilim.

ROY: Baba, istiyorsan eşyalarını getireyim.

JENNY: (İlk kez bağırır) Hadi yapalım dedim!

(Sessizlik)

Hadi baba, gel bakalım annemin mezar taşına ne yazabiliriz. Şöyle eğlenceli bir şeyler mi istiyorsun…

Gördüğümüz gibi, diyaloğun temposu zaman zaman değişiyor. Aslında, Tommy ve Jenny'nin aynı anda konuştukları kısımda, ikisini de net olarak duymamız imkansız, ortaya çıkan izlenim ise sözlü anlamda epey hareketlilik olduğudur.

İkinci sahne çok daha yavaş. Konuşmalar arasında çok daha fazla sessizlik var ve diyalog daha derin düşünceler içerisinde ilerliyor. Üçüncü ve son kısım yavaş ama yoğun. Yaşlılar evinde geçiyor. İşte finalden bir parça:

JENNY: Evet, ne istiyorsun?

TOMMY: Senden mi? Hiçbir şey.

(içinden) Bana bir bakmanı istiyorum, şu yere bir bakmanı istiyorum…tamam baba, sorun yok, yanındayım demeni istiyorum. Tek istediğim hep bu oldu.

JENNY: (içinden) Bana bakmanı ve benim senin kızın olduğumu, benim senin olduğunu söylemeni istiyorum. Hayal kırıklığı, istediğim şey-

TOMMY: (yüksek sesle) Senin bana verebileceğin bir şey yok.

JENNY (içinden): Ama sen benim babamsın, senden tek istediğim bu.

(Yüksek sesle) Tanrım, seni tatmin etmek imkansız.

TOMMY: Bunu nerden biliyorsun, hiç denemedin ki.

Burada, birbirlerinden ne istediklerini söyleme kapasitesinden yoksun iki karakter arasındaki ciddi çatışmayı görüyoruz ancak tempo -konuşmaların aktarılması anlamında- hızlı değil. Hızlı olması da gerekmiyor. Tüm senaryo bu tempoda olsaydı, sıkıcı olabilirdi. Onun yerine, bu sahneyle önceki sahneler arasında tezat var, hem ton hem de tempo anlamında.

Söz konusu olan performans olduğunda, aktörler ve yönetmenler tempodan bahseder ve elbette haklı olarak, tek bahsettikleri diyalogların aktarılma hızı değildir. Bir konuşma ile diğeri arasındaki boşluğun ne kadar olacağını da kastederler. Yukarıda gördüğümüz bölümde, konuşmaların hiç biri hızlıca aktarılmaz, ama çoğu konuşmada başından itibaren, arada bir kesinti olmadan devam eder. Bu kısmen yorumla ilgilidir ama aynı zamanda sizle, yani senaristle de ilgilidir, yazdığınız satırları kafanızda duymanız gerekir. Eğer siz satırlarınızı doğru düzgün duymayı başarırsanız muhtemelen yetenekli oyuncular da onları iyi duyacaktır; anlam, oyuncunun aktaracağı konuşmanın temposunu etkileyecektir. Ama isterseniz daha fazla yardımcı olabilir, eğer temponun düşmesini istiyorsanız konuşmalarda ara verilecek yerleri belirtebilirsiniz ya da uygun olduğunu düşündüğünüz yerde eş zamanlı konuşma, üst üste bindirme gibi ifadeler kullanabilirsiniz (ya da Birinci Bölümde incelediğimiz *Top Girls* parçasında kullanılan sistemi kullanabilirsiniz). Unutmayın ki, sessizlikler ve aralar izleyiciye o ana kadar gördüklerini sindirme şansı verir ve dolayısıyla oldukça önemlidirler. Pinter'ın aralar konusunda kılı kırk yardığını herkes bilir, aslında pek çok yazar en az onun kadar titizdir bu konuda çünkü karakterlere o ana kadar olanları düşünme fırsatı veren ya da vermeyen bu aralar herhangi bir diyaloğun etkisini arttırmada oldukça önemli olabilir.

Çatışma ve İlgiyi yitirme

Şimdi de iyi diyaloğun şu ana kadar doğrudan incelemediğimiz ama orda olduğu varsaydığımız bir başka temel malzemesine bakalım.

Diyaloğun izleyicinin ilgisini çekmesi gerektiğini söylemek herhalde gereksiz. Radyoda ve televizyonda kanalları değiştirmek oldukça kolay, hatta sinema ve tiyatro salonlarından finali beklemeden çıktığım zamanlarda oldu. Neticede izleyici esir değildir. Ancak çok sayıda tecrübesiz senaryo yazarı, sırf belirli bir konuyu kendileri ilgi çekici buluyor diye ya da belirli bir konuya kamunun ilgisini çekmek için aşırı bir arzu duyduklarından, malzemenin iyi yazılmış diyaloglarla işleneceği gerçeğini unutuyorlar. İyi niyetli olmak yetmez. İzleyicinin ilgisini ayakta tutmak zorundayız.

Bu ilgiyi ayakta tutmanın temel koşulu *çatışmadır.* Bana, bazı toplumlarda sanatın huzur ve sükunet üzerinden yaratıldığından bahsedilmişti. Ancak, batı sanatı böyle bir şey değildir, öyle olmasını istesek bile. Örneğin, müzikte sadece tezat değil çatışma da vardır. Dramın da içinde, aynı şekilde çatışma olması gerekir ve bu çatışmanın da diyaloglar aracılığı ile hissedilmesi gerekir.

Çatışma ve Seçim

Peki, çatışma neden bu kadar önemli? Bu soruyu yanıtlamak o kadar kolay değil, ancak yanıtlarına bakmakta fayda var yoksa çatışmanın bir senaryoda ne denli merkezi bir noktada durduğunu unutup, içinde bu hayati öğeyi barındırmayan diyaloglar yazma riskimiz var.

Çatışma, beraberinde seçim yapmayı getirir. Çatışma olduğu zaman, bizler, izleyici olarak bir taraf tutmak durumunda kalırız. En açık çatışmayla -savaşla- başlayalım. *Braveheart* (Cesur Yürek) filminde (yazar Randal Wallace), Wallace'ın (Mel Gibson) İngilizleri savaş meydanında alt etmesini isteriz. Burada çatışma açıktır ve kimin tarafını tutmamız gerektiği de bir o kadar bellidir. Yine de, desteklediğimiz tarafla ilgili bir seçim yapmışızdır. Ancak, çatışmalar genellikle bu kadar belirgin değildir. Kimi destekleyeceğimizden emin olamayabiliriz, ya da zamanla tercihlerimiz değişebilir. Bu durum özellikle de karakterler arasında değil de, bir karakterin kendi içersinde çatışma yaşadığı durumlarda geçerlidir.

Braveheart filmine biraz daha bakalım. Wallace'dan, Robert the Bruce'a dönecek olursak, evet bu karakter diğerleri ile çatışma içerisinde ama aynı zamanda kendi içinde de çatışmalar yaşıyor. Bruce, babasından daha dürüst ve daha cesur bir adam olmak istiyor ancak babasının onun üzerinde ciddi bir etkisi var. Bruce, Wallace'ı desteklemek istiyor ama babasından dolayı başka bir karara varıyor ki bu kararından ötürü daha sonra çok ciddi bir pişmanlık yaşayacak. Demek ki Bruce'un iç çatışmaları var ve bu çatışmalar bizi sürüklüyor çünkü karakterler adına seçim yapmak durumunda kalıyoruz. Öyle yap! Hayır, öyle yapma! Ona kötü davranma, o senin arkadaşın! Bu adamı hemen terk et, sonu ne olursa olsun! Çatışma, karar almayı gerektirir; hem karakterler hem de biz karar vermek zorundayız. Bu nedenle, sonuna kadar bekleriz; hem empati kurduğumuz karakterlerin sonunun ne olacağını görmek, hem de bizim yaptığımız tercihlerin doğru olup olmadığını anlamak için.

Anlık Çatışmalar

Şu ana kadar bahsettiğimiz çatışmalar, kurgunun birer parçası ve karakterlerin

geliştirilmesindeki merkezi nokta durumundalar. Ancak diyaloğun içinde de sunulmaları gerekiyor. Doğrudan belirtilmeleri gerekmiyor -bazen bu şekilde de verildiği oluyor- ama hangi biçimde olursa olsun çatışmanın diyaloğun içinde olması gerekiyor. Çatışmaya dair ipucu verilebilir ya da çatışma başka bir şeye yansıtılabilir, neticede diyaloğun içinde olması gerekiyor.

Bunlar, senaryonun tamamını şekillendiren büyük çatışmalar ama diyalogla aktarılan küçük çatışmalar da olması gerekiyor (statü, iktidar vs. çatışması) bu küçük çatışmalar, aynen büyük çatışmalar gibi, bizleri olup bitene dâhil olmaya, karakterler adına seçim yapmaya davet eder.

Eğer diyaloğu seçim yapma zorunluluğu olmadan sunarsak, izleyiciye yapacak pek bir şey bırakmamış oluruz. Dahası, eğer karakterler arasında ya da karakterlerin kendi içinde bir konuda seçim yapma zorunluluğu yoksa bu izleyicinin bir sonraki adımda ne olacağını öğrenme isteğini de azaltır. Aynı şekilde, diyalog tüm çatışmaların çözüldüğünü bayrak sallayarak izleyiciye aktarırsa bu da izleyicinin ilgisini öldürür ve izleyici ya kanalı değiştirir ya da salondan çıkıp, gider.

Çatışma ve Özdeşleşme

Senaryo yazarının izleyicinin en çok hangi karakterle empati kuracağının farkında olması gerekir ve empati kurmanın tek ölçütünün karakterin ne yaptığı ile ilgili olmadığını da bilmesi gerekir. Karakterin ne söylediği ve bunu nasıl söylediği de önemlidir. Çok sayıda senaryo, editörün şu yorumuyla geri çevrilmiştir, “senaryo harika ancak karakterlerin hiç birini sevmedim.” Kurgu çok güçlü olabilir, her katmanda çatışma olabilir ama karakterlerin hiç birini sevmezsek, onlarla ilgilenmeyiz ve büyük olasılıkla onlara ilgisiz kalmamız beraberinde işin tamamına ilgisiz kalmamıza sebep olur. Yine kapatma düğmesine uzanırız.

Bir karakterden yana olmanın beraberinde o karakterle özdeşleşmeyi getirdiğinden daha önce bahsetmiştik. Bu bir yana, çekici olan karakterlerle özdeşleşme eğilimimiz de vardır ve çekiciliğin temel öğesi de karakterin yaptığı konuşmalarda yatar. Bazen bir karakterin diyaloğundan onun iyi biri olduğunu anlarız ve genelde de iyi insanların tarafını tutarız (elbette aşırı derecede iyi değillerse, aşırı derece de iyi olmaları onlarla özdeşleşmemizi engeller); ya da komik oldukları için çekici gelirler ya da söyleyecekleri şeyleri önceden kestiremediğimiz için gözümüzde çekici olurlar. Neticede çekici bir diyaloğun olması gerekir. Senaryoda kullanılan dil gerçeğe ne denli yakın olursa olsun ya

da içerik ne denli iyi niyetli olursa olsun, eğer senaryoda çekicilik yoksa yazarın onu satma şansı pek yoktur.

Çatışma ve çok yönlü karakter

Diyalogdaki çatışmanın bizi senaryonun tamamına daha fazla çekmenin yanı sıra bir ya da daha fazla karakterle özdeşleşme oranımızı da artırması gerekir. Bir başkası tarafından sözlü saldırıya uğrayan ama bu saldırıdan verdiği zekice cevaplarla galip çıkan karakter her zaman diğerlerinden daha çekicidir. Demek ki en iyi diyalogları tek bir karaktere vermeyeceğiz çünkü o zaman karakterimizin sadece kâğıttan kaplanlarla mücadele ettiği izlenimi ortaya çıkar, bu da izleyiciyi tatmin etmez. Senaryo yazarı, izleyicinin kendisini özdeşleştirmeyeceğini tahmin ettiği karakterlere de bir dizi zekice yazılmış diyalog vermelidir ki, izleyici kendi kahramanının kayda değer bir mücadele içinde olduğuna ikna olsun.

Robin Hood, Prince of Thieves (yazarlar Pen Densham ve John Watson) filminde bahsettiğimiz durumun mükemmel bir örneğine rastlıyoruz. Kahramanımız elbette Robin Hood (Kevin Costner). Kendisi hem cesur, hem iyi, hem de çekici bir adam. Ancak senaryo yazarları, akılda kalan konuşmaların çoğunu Nottingham Şerifine (Alan Rickman) vermişlerdir. İşin aslı, Şerif, konuşmalarındaki kaliteden dolayı neredeyse şovu Robin Hood'dan çalacak gibidir ve bu da aslında kötü bir şey değildir. Çatışma, ancak samimiyse işe yarar ve Robin Hood'u bir yıldız yapan da rakibinin yaptığı zekice konuşmalardır.

Dönüm Noktası

Çatışmanın senaryo içerisinde hangi noktada zirveye ulaştığına ve diyaloğun bu noktada nasıl bir fonksiyonu olduğuna bakalım. Yirminci yüzyılın en büyük yazarlarından biri olan Arthur Miller'a bir daha dönelim. *Death of a Salesman* (Satıcının Ölümü) adlı oyununun ilk sahnesinde Miller bize Loman ailesini takdim eder: Willy, Linda, Biff ve Happy (şu anda bakmayacağımız birkaç karakterle beraber). Miller, bizi doğrudan tüm aileyi kapsayan bir sahnenin içine atabilirdi ama öyle yapmamayı tercih ediyor; onun yerine, onları bize çiftler ve üçlü gruplar halinde, dikkatle takdim ediyor. Diyaloglar aracılığı ile ilişkiler ortaya çıkıyor; Linda ve Willy; Biff ve Happy; geçmişte Willy, Biff ve Happy ile; yeniden Linda ve Willy; Willy ve Happy; Biff, Happy ve Linda. Ancak sahnenin sonunda dördü bir araya gelip konuşuyor ve sonuç tam bir patlama oluyor.

Burada, göz önünde bulundurmamız gereken önemli öğe, biçimdir. Miller'ın seçtiği biçim, bize, dönüm noktasını inşa eden diyalog sekansları sunar. Miller,

bir bomba imalcisi gibi, diyalogları dikkatle kullanarak malzemeleri çoğaltır ve sonunda tek bir kibrit alevi patlama için yeterli olur.

Ancak, buradaki dönüm noktası, diyalogdaki tempo öğesiyle karıştırılmamalıdır. Dönüm noktası, belirli bir seviyede yoğunluğa ulaşılınca gerçekleşir ve bunun olabildiğince etkili olabilmesi için Miller malzemesini ağır ağır hazırlar. Eğer diyalogda yoğunluk çok çabuk yakalanırsa, oyunun ya da filmin geriye kalanı düşüşe geçmiş hissi verebilir. Dolayısı ile senaryoda dönüm noktasını ertelemek akıllıcadır.

Bir diğer nokta ise dönüm noktasıyla, diyaloğun temposunu birbirine karıştırmamaktır. Eğer senaryo yazarı en güçlü dönüm noktasını yakalamak için en hızlı ve en ateşli diyaloğu kullanması gerektiğini sanıyorsa, yanılıyordur. Senaryodaki dönüm noktasında esas olan anlamın yoğunluğudur.

Ibsen'in *A Doll's House* (Bebek Avı) adlı oyununun dönüm noktasına bakalım. Dönüm noktası, iki kısımda aktarılıyor. Önce Helmer, karısı Nora'nın ondan sakladığını sırlarını keşfeder; kullandığı dil duygularının yoğunluğunu yansıtır.

HELMER: (odada dolanarak) Ne korkunç bir uyanış! Tüm o sekiz yıl boyunca -benim neşe ve gurur kaynağım olan o kadın- bir ikiyüzlü, bir yalancı, daha da kötüsü adi bir suçlu! Sözlerle anlatılamaz bir çirkinlik! Utanç! Utanç! *(NORA sessizdir ve kıpırdamaksızın ona bakar. Gelip, Noran'nın önünde durur)* Böyle bir şey olacağından şüphelenmeliydim, tüm bu olanları önceden görmem gerekirdi. Babanın prensip isteği sen de ayyuka çıkmış. Ne din var, ne ahlak, ne sorumluluk duygusu, onun yaptıklarını göz ardı ettiğim için nasıl da cezalandırılıyorum! Her şeyi senin için yaptım ve sen bana karşılığını böyle ödüyorsun.

Burada, dönüm noktasını oluşturan şey bir öfke patlaması. Muhtemelen bu konuşma hızlı bir tempoda ve yüksek sesle yapılıyor. Ancak daha güçlü olan dönüm noktası daha gelmedi. Esas Nora konuşmaya başladığında oyun zirveye çıkıyor. Nora, sessizce ikisinin arasında hep süre giden iletişim eksikliğinden, o zamana kadar kendi isteğiyle babasının olmasını istediği kişi olduğundan, daha sonra kocasının olmasını istediği şeyi olduğunu ve artık kendisi olacağını anlatıyor. Bu diyalog ağır bir ritimle ve düşük sesle verildiğinde doğal durur, hızlı ya da yüksek sesle aktarılmasına gerek yoktur çünkü bu konuşmanın dönüm noktasını yaratmasının nedeni içerisindeki anlam yoğunluğudur.

8. Natüralizm Dışındaki Diyaloglar

Yazarın Müdahalesi

Buraya kadar temelde natüralist olan diyaloglar üzerinde durduk. Ancak, natüralizmin vurgulanması konusunu ele aldığımız Altıncı Bölümde, çok sayıda yazarın natüralist olmayan biçimleri -"gerçek hayattan,"çok uzak olan diyalogları kullandıklarını açıkça beyan eden biçimleri- de kullandıklarını gördük. Bu bölümde bu tip diyaloglara bakacağız. Öncelikle natüralist olmayan iki modern tarza bakacağız, ardından da diğer opsiyonlara.

Bir daha vurgulamam lazım ki natüralizmin vurgulanmasıyla, benim natüralizm dışında yazılmış dediğim diyalog arasındaki ayrım tam olarak belirgin değildir. Gerçek hayatta hiç *The Big Sleep* filmindeki karakterler gibi konuşan olmuş mudur? (Öyle bir dilin içine gizlenmiş havalı bir entelektüellik) Clint Eastwood'un *The Outlaw Josie Wales* filminin kahramanı gibi konuşan kovboy var mıdır? İki soruya da neredeyse kesin olarak "hayır," diyebiliriz. Ama "hayır,"cevabının ardından da "İyi de kimin umurunda?" deriz. Biz bu karakterlerin böyle konuşmasını seviyoruz zaten. Özel dedektiflerin ya da Vahşi Batı'nın dünyasında karakterlerin böyle konuştuğu fikrini seviyoruz. İnsanların gerçekten bu şekilde konuşup, konuşmamaları bu noktada pek de önemli değil. Ama tutarlılık önemli.

Yine de, bu diyalog örneklerini temelde natüralist olarak sınıflandırıyorum çünkü bence ancak diyaloğun doğal akışında yazarın müdahalesi açıkça görülürse natüralizm sınırlarından çıkılmış olur.

Tamamen faydacı bir bakış açısıyla yaklaşırsak, hemen belirtmek gerekir ki natüralist olmayan işlerin satması daha zordur. Senaryo yazımında isim yapmış bazı büyük yazarların (yine belirtmek gerekiyor ki eserleri medyadan ziyade tiyatro içindir) natüralizm sınırları dâhilinde yazmadıkları doğrudur ancak genel olarak halkın ilgisinin bu yönde olmadığını biliyoruz. Natüralist olmayan bir senaryonun satabilmesi için, kalitesinin sıra dışı olması gerekir. Hatta tiyatro sahnesinde bile, 1960'ların ve 70'lerin natüralist olmayan eserleri pek rağbet görmemektedir. Takdir gören çağdaş tiyatro yazarları, April de Angelis gibi, natüralizme 60'ların takdir toplayan yazarı David Mowat'dan daha fazla yaklaşır. En azından ticari tiyatroda, deneysellikten bir miktar uzaklaşmak zorundayız.

Ancak, yine de natüralizm dışında yazıp, kayda değer miktarda başarılı olan yazarlar da var. Peter Green-away'in filmleri, Howard Barker'ın tiyatro oyunları bunlar arasında. Bir senaryo yazarının da natüralist olmayan diyaloğun nasıl bir fonksiyonu olduğuna dair bir fikri olması gerekir.

Natüralist tarzda olmayan diyalogların tarihini burada kapsamlı bir şekilde ele almayacağım ama en azından bu alanda hangi trendlerin olduğuna bakmakta fayda var. Genelleme yaparsak, natüralist olmayan diyaloglar temelde iki gelenekten geliyor; temel figürlerden biri Brecht, diğeri de Beckett. Elbette, bu iki figür alanlarında tek değil, onların ardılları da var ama olayı temel düzeyde ele almak için diğerlerini incelemeyeceğiz.

Brecht Diyaloğu

"Brechtvari,"ifadesi, "yabancılaşma," tekniklerini uygulayan tüm tiyatro türlerini kast etmek için kullanılmaktadır. Bu ifade, daha az ölçekte de olsa, diğer medya türlerinde de kullanılır. Brecht, izleyicinin karakterlerle özdeşleşmeye hazır olduğunu, onlarla acı çekip, onlarla beraber neşelendiğinin ve nihayet onların aracılığı ile katarsis (arınma) duygusu yaşadığının bilincindeydi. Ama tüm bunların sonunda izleyici gerçekten bir şey öğreniyor muydu? Performans izleyiciyi gerçekten değiştiriyor muydu? Brecht'in izleyiciye bir şeyler öğretmek gibi bir derdi vardı ve bu yüzden "yabancılaşma,"tekniklerini uyguladı; izleyicisine sürekli olarak izlediklerinin bir oyun olduğunu hatırlattı. Bunu, sahne ekipmanını görünür şekilde sergileyerek, oyunculuk sitili ve hepsinden ötesi natüralist olmayan senaryolarla yaptı. O güne kadar (ve ondan sonra) oyunlar sahnede gerçek hayatın bir varyasyonu şeklinde sergilenirken, Brecht bunu yapmadı. Onun gözünde seyirci kendini eğlendirmek için değil, bir şeyler öğrenmek için salondaydı. Brecht, eserlerine duygusal değil entelektüel tepkiler verilmesini talep ediyordu.

Brecht, karakterlerle bir miktar özdeşleşme kurmanın her zaman olumsuz bir şey olmadığını, duygusal tepkilere de yer vermek gerektiğini ve kendi yazdığı diyalogların büyük ölçüde eğlenceli olduğunu biliyordu ama sadece eğlenmenin ya da oyuna sadece duygusal düzeyde dâhil olmanın yeterli olmadığı yönündeki fikrinden vazgeçmedi.

Brecht'in oyunları bir ölçüde popülaritesini yitirmiş olsa da kullandığı teknikler sanat dünyasının kumaşını oluşturmuştur. Benim belgesel tarzında yaptığım çalışmalar için, çoğu kişinin, "Brecht tarzı değil mi?" diye sorduğunu bilirim. Başka binlerce yazar gibi ben de Brecht'i özümsedim ve Brecht'in

havası kaçınılmaz olarak atmosferimize sindi.

Peki, diyalog anlamında Brecht ne yapıyordu? Netlik hedefliyordu. Karakterler açıktı, dolayısıyla karakterlerin yaşadığı ikilemler de açıktı ve yine bundan dolayı da diyaloglar netti. Günlük konuşmanın aksaklıklarını, anlam belirsizliklerini taklit etmek gibi bir çabası yoktu; bunlardan kaçınıyordu çünkü tüm bunlar verilmek istenen dersin netliğini bozardı. Brecht, karakterlerinin şiir ya da şarkı vasıtasıyla konuşmasından ya da zaten diyaloğun içinde gayet net olarak verilen bilgiyi birbirlerine aktarmalarından rahatsız olmuyordu; neticede tüm bunlar izleyicinin yararına yapılıyordu. Brecht'in, izleyici ile doğrudan konuşan karakterleri vardır. Genellikle oyunlarına izleyiciyle doğrudan konuşan "korolar," ya da "anlatıcılar," yerleştirir, bunlar olayları yorumlar, bu olaylardan ne gibi sonuçlara varılabileceğini söyler. Brecht'in oyunları nasıl alegori niteliği taşıyorsa, bu oyunlarda geçen diyaloglar da aynı özelliği gösterir; masallarda geçen konuşmalar gibi şiirsel, sembolik ve bir ders vermeye yöneliktirler.

Brecht'ten etkilenerek yazılmış modern bir senaryo örneğine bakmak için Edward Bond'a dönelim. Aşağıda okuyacağımız parça, Bond'un *Restoration* adlı tiyatro oyununun açılış kısmı.

Londra. LORD ARE'ın evinin bahçesi. ARE ve FRANK birlikteler. FRANK'in üzerinde uşak elbisesi var. LORD ARE'ın, pastoral bir resimde gördüğü bir pozu taklit etmeye çalıştığını anlarız, amacı varlıkı ev sahibesini etkilemektir.

ARE: Şu büyük şeye doğru yasla beni.

FRANK: Kavak ağacına mı efendim?

ARE: Diline sahip ol. Hayır, hayır! Benim sarhoş görünmemi mi istiyorsun? Sanki tüm günümü kavak ağaçlarına yaslanarak geçiriyormuşum gibi görünmeliyim.

FRANK: Efendim rahat mısınız acaba?

ARE: Hayır, it herif, hoşuna gidecekse söyleyeyim, rahat değilim. Atkımı dala at. Yavaş ol!- sanki rüzgar onu oraya savurmuş gibi dursun. Geri çekil şimdi. Nasıl görünüyorum?

FRANK: Şey, efendim. Siz nasıl görünmek istiyordunuz ki?

ARE: Böyle kırmızı yeşil giyinmemin bir sebebi var. Sen ne sandın, çilek ağacına benzemeye çalıştığımı mı?

FRANK: Hayır, efendim-

ARE: Seni mikrop! Sen saman yığınıyla kitap rafını bile birbirinden ayırt edemezsin. Ha ha! Gülmemeliyim, pozum bozuluyor. Lanet olsun! Bu resimde bir çiçek var. Çiçekçiye de gidemeyiz artık, yerden almam lazım bir tane.

FRANK: Hangisinden efendim?

ARE: Şu yolda duran sinir bozucu şeyi kopar. En azından beyefendilerin geçtiği yerlerde durmaması gerektiğini öğrenir.

Bu senaryo da doğrudan izleyiciye yapılan şiirsel konuşmalar, şarkılar da vardır. Bu herhalde kimseyi şaşırtmadı çünkü bu senaryonun natüralizmin dışında olduğu çok açık. Lord Are, alabildiğine aptalca ve inanılmaz bir çabayla bir beyefendi pozu vermeye çabalıyor. Herhalde bu şekilde davranan gerçek bir karakterle karşılaşma ihtimalimiz pek yok ama zaten senaryonun bizi böyle birinin varlığına ikna etmek gibi bir derdi de yok. Karakterler ve onlar arasındaki ilişki gerçeği taklit etmiyor, sadece aristokrat sınıfa mensup bir kişi ile onun uşağı arasında geçen bir konuşmanın bu şekilde olabileceğine dair bir *düşünce* üzerine kurulu.

Demek ki, bu tarzdaki diyaloğun çekirdeği, şeylerin kendilerinden ziyade, onlara dair düşünceler. Bu tip tiyatroda, şeyler gerçekte olduklarından ziyade, örneğin bir tren, bir hamal, ya da biz domuz, hayal gücüne dayalı kostümler ya da efektlerle temsil edilir ve aynı prensip kullanılan dile de uygulanır. Diyalog, konuşma dilini taklit etmeyi hedeflemiyor; onun yerine *şeylere* dair fikirleri aktarmaya yarıyor. Dilde ve fikirlerde reform yaparak-ve bu süreç içerisinde bu dilin yazar tarafından oluşturulduğunu, sadece gerçek hayatta kullanılan dilin bir reprodüksiyonu olmadığını hatırlatarak, senaryo yazarı izleyiciyi sadece duygusal tepkiler vermek yerine bu konular, bu fikirler üzerine düşünmeye sevk ediyor. Bu elbette, diyaloğun yavan ve didaktik olduğu anlamına gelmez. Yukarıdaki örnekte de gördüğümüz üzere, bu tip diyaloglar da oldukça zeki ve eğlenceli olabiliyor, ama farklı bir gelenek içerisinde. (Tuhaftır ki, yukarıdaki örnek, yazarını bilmesek, Oscar Wilde’a aittir diyebileceğimiz türden!)

Yukarıdaki örnek, Brecht’e ait çoğu senaryoda da olduğu gibi, tarihi bir atmosferde geçiyor. Bu tip oyunlar da bazen olay bizim kültürümüzden uzak, bir tür yarı mitolojik mekanda geçer; Brecht’in *The Good Woman of Setzuan* ve Bond’un *Narrow Road to the Deep North* oyunları buna örnektir. Günümüzden ve bu döneme ait bir mekandan uzaklaşmak, senaryo yazarını günümüz dilini ve günümüze ait davranışları taklit etme çabasından uzaklaştırıyor ve böylece

zaman ve mekan, diyaloğun natüralizm sınırlarından çıkmasını sağlıyor. Yazıldığı dönemde geçen *Saved* gibi bir oyunda, Bond'un natüralizmin dışına çıkmak yerine, natüralizmi vurgulaması da tesadüf değil; bir dizi dejenere gencin konuşmalarını aşırıya kaçan (ve dehşete düşüren) bir benzerlikle sunuyor. Natüralizm dışında yazılmış bir diyaloğun, günümüzü anlatması da mümkün ama yine de esas yeri bugünün dışında bir yerler gibi görünüyor.

Absürt Yaklaşım

Yirminci yüzyılda, natüralist tarzın dışında sergilenen bir diğer temel yaklaşım da absürt yazın olarak bilinen tarzdır. Genellikle, Samuel Beckett bu tarzın kurucusu olarak kabul edilir ancak İngiltere ve diğer ülkelerde de (Özellikle Fransa'da; Beckett hem İngilizce hem de Fransızca yazmıştır) bu tarzda yazan çok sayıda yazar vardır-Pinter, Ionesco, N F Simpson ve Edward Albee bunlardan bazılarıdır. Günümüzde doğrudan absürt tarzda yazılan oyun sayısı oldukça az, bu tarzın özü senaryo yazanlar cemiyetinin bilinç altına gömülmüş gibi, öyle ki Stoppard gibi bir yazar bile Beckett'ın bir dizi tekniğini kullanıyor ama kimse onu absürt tiyatro yazarı olarak etiketlemiyor.

Şimdi bakacağımız örnek Beckett'ın en ünlü oyunu *Waiting For Godot*'dan (Godot'u Beklemek). Godot'nun ne ya da kim olduğu asla netleşmiyor; karakterlerin onu neden beklediği de belli değil. Mekan, bir ağaç ve bir yoldan ibaret.

VLADIMIR: Ee? Ne yapıyoruz?

ESTRAGON: Hadi bir şey yapmayalım. Öylesi daha güvenli.

VLADIMIR: Bekleyip, ne diyeceğini görelim.

ESTRAGON: Kimin?

VLADIMIR: Godot'nun.

ESTRAGON: İyi fikir.

VLADIMIR: Nasıl duracağımızı tam olarak öğrenene kadar bekleyelim.

ESTRAGON: Öte yandan demiri donmadan dövmek gerek.

VLADIMIR: Ne önereceğini merak ediyorum. Duruma göre kabul ederiz ya da etmeyiz.

ESTRAGON: Biz tam olarak ne istemiştik ondan?

VLADIMIR: Sen orda değil miydin?

ESTRAGON: Dinlemiş olamam.

VLADIMIR: Şey…kesin bir şey değil.

ESTRAGON: Bir çeşit dua.

VLADIMIR: Aynen.

ESTRAGON: E, o ne dedi?

VLADIMIR: Bakarız dedi.

ESTRAGON: Herhangi bir şey için söz veremeyeceğini söyledi.

VLADIMIR: Tekrar düşünmesi gerektiğini söyledi.

ESTRAGON: Evde sakin kafayla.

VLADIMIR: Ailesine danışarak.

ESTRAGON: Arkadaşlarına

VLADIMIR: Vekillerine.

ESTRAGON: Muhabirlerine.

VLADIMIR: Kitaplarına.

ESTRAGON: Banka hesabına.

VLADIMIR: Karar vermeden önce.

ESTRAGON: Normal bir şey.

VLADIMIR: Öyle değil mi?

ESTRAGON: Sanırım öyle.

VLADIMIR: Bence de öyle.

Burada durumun absürt olduğu açık. İki karakter, bir diğer karakteri, ortada belirgin bir neden olmaksızın bekliyor. Ancak durumun absürtlüğü, diyaloğun absürt doğasını görmemize engel olmamalı. Bu, içinde bulundukları durumu

anlıyormuş gibi yapan ancak aslında anlamayan insanlar arasında geçen bir konuşma. Estragon, başlangıçta Vladimir'in neden bahsettiğini anlıyormuş gibi davranıyor ancak dördüncü satıra gelindiğinde aslında anlamadığını fark ediyoruz. Daha sonra iki karakter birbirlerini Godot'ya ne sorduklarını ve onun ne yanıt verdiğini bildikleri yönünde ikna etmeye çabalıyor, oysaki Godot ile tanışıp tanışmadıkları bile açık değil. Tüm bunlar bile, ne kadar garip olursa olsun, günlük hayattakine yakın, doğal bir konuşma içinde aktarılabilirdi, ama Beckett öyle yapmıyor. "Demir tavında dövülür," şeklindeki ifade, Estragon tarafından değiştiriliyor (natüralist diyalog içerisinde bu cümle kullanıldığı şekliyle verilirdi ancak bu dünyada hiçbir karakter dil ya da anlam üzerinde hakimiyete sahip değil); kimi zaman da bir cümle iki karakter arasında bölüşülüyor gibi duruyor, yapaylığı maskelemek gibi bir çaba yok. Bu tip yazının güzelliği, iyi yapıldığında, sadece tuhaf olması değil; diyalog, kayıp, ne yöne döneceğini bilmeyen karakterlerin birbirleriyle yaptıkları konuşmanın özünü aktarıyor. Yine -Brecht tiyatrosundan çok farklı bir tarzda da olsa- özle ilgili bir uğraş var.

Peki, bizler senaryo yazarları olarak, bu tarz diyaloglar yazmakta karar kılarsak yapmamız gereken ne? Öncelikle sürekli hatırlamamız gereken şu: bu tip diyalog dünyaya bir türlü anlam veremeyen karakterlerin ulaşmaya çalıştığı anlamı aktarır. İşin aslı, *Godot'yu Beklemek* oyunun da bunun sebebinin aslında dünyaya bir anlam vermenin imkansızlığı olduğuna dair güçlü bir izlenime kapılırız; etrafımızda olup bitenler için aşağı yukarı ikna edici zeminler yaratır, varlığımızı anladığımıza dair kendimizi ikna etmeye çabalarız.

Benzer şekilde, *Stoppard'ın Rosencrantz and Guilden-stern are Dead* adlı oyununda hayat başka bir yerde devam ederken kendilerini sanal varlıklar olarak bulan iki karakter vardır; her ikisi de bu durumdan bir anlam çıkarmaya ve kaçınılmaz kaderlerinden kurtulmaya çalışırlar ama bunu beceremezler. Ya da Ionesco'nun *Rhinoceros* oyununu ele alalım. Tüm oyun, bir toplumun nüfusunda her geçen gün artan sayıda gergedan olması ve geriye kalanların bu durumu rasyonalize etmeye çalışmasıyla ilgilidir. Biz, gergedan işgalini, toplumun şiddet yanlısı kişilerce ele geçirilmesi (ya da muhtemelen faşistlerce) olarak yorumlayabiliriz, ancak bu tip bir anlam oyun boyunca doğrudan ifade edilmemiştir. Demek ki, absürt diyalogda her zaman anlam belirsizlikleri vardır; anlam asla açık değildir.

Ancak, "absürt tiyatro"nun tüm eserleri aynı tarzda değildir. Örneğin Harold Pinter, özellikle erken dönem eserlerinde, aynı zamanda natüralist konuşma diyebileceğimiz absürt diyaloglar yaratmıştır. Pinter'ın erken dönem

çalışmalarında yer alan karakterlerin çoğu sosyal skalanın en alt tabakasından gelir ve Pinter, hem bu karakterlerin tutarsızlığını taklit eden hem de aynı zamanda son derece absürt olabilen diyaloglar yaratmayı başarmıştır; motivasyon ve anlam -ve çoğu zaman büyük bir öfke- kelimeler aracılığı ile aktarılmaktan ziyade, kelimelerin ardında yatar gibi durur. Ve yine absürt diyalog, kendi hayatının üzerinde çok az kontrolü olduğunu hisseden karakterlerce kullanılır. Absürt diyalog, natüralizmle birleştirilebilir ancak tarzın tutarlılığı önemlidir

Çizgi romanlardan

Brecht Tiyatrosu ve "absürt" gelenek, natüralizm dışında diyalog yazmak isteyen yazarlara iki temel seçenek sunsa da, başka opsiyonlar da var. Son yıllarda özellikle popülarite kazanan bir akım çizgi romanlarla başladı, oradan *Batman, Superman, Dick Tracy ve Spiderman* gibi filmlere doğru devam etti. Bu tip işlerde, olaylar ve elbette karakterler ve mekanlar büyük ölçüde natüralizmin dışındadır. Dünyayı tehdit eden bir gök taşını durdurmaya çalışan Süperman'e, ya da ultra gotik Gotham Şehrinde yaşayan Batman'e bakınca, insan diyalogların da tarzının farklı olacağını düşünüyor. Ancak şaşırtıcıdır ki, bu senaryoların en doğal öğesi diyaloglar gibi görünüyor. Karakterler, bize imkansız ya da en azından oldukça füturistik gelen fenomenlerden bahsediyorlar ancak kullandıkları dil oldukça doğal. Bazı versiyonlarda, (akla televizyonda yayınlanan eski Batman serisi geliyor) çizgi romanlarda geçen "Aaaaaaaghh!" ya da "WHACK!!!" gibi kelimeler kullanılıyor, bunlar televizyon ekranına büyük harflerle yansıtılıyor. Ancak genel olarak senaryo yazarları -özellikle uzun metrajlı filmlerde- bu tip ifadelerin çizgi romanda, kağıt üzerinde iyi dururken, televizyonda tekrar edip durmasının oldukça sıkıcı olduğunu anlamış gibi görünüyorlar. Kimi zaman, esas iyi karakterin konuşmaları natüralizm dâhilindeyken, kötü karakterlerin konuşmaları farklı tarzda yazılıyor. Bunun nedeni kötü karakterin "öteki olduğunu," vurgulamak ve iyi karakterin bizden biri olduğunu gösterip, onla empati kurmamızı sağlamak. *New Adventures of Superman* adlı televizyon dizisinde, Clark ve Lois arasında ve Daily Planet gazetesinin diğer çalışanları arasında geçen konuşmalar oldukça zekice, eğlenceli ve ironik olabilir ancak yine de kendimizi özdeşleştirebileceğimiz kadar natüralist tarzda yazılmışlardır; kötü karakterler ise onlarla aramızdaki mesafeyi iyice artıran, doğal olmayan konuşmalar yaparlar.

Bilim kurgu türünde de diyaloğu, çalışmanın geriye kalanı kadar farklılaştırmak yönünde çaba gösterildiği olmuştur. *Star Trek* serisinde Klingons'un çıkardığı gırtlaktan gelen sesler, ya da Stanley Kubrick'in *A*

Clockwork Orange (Otomotik Portakal) filminde kullanılan etkileyici derecede seçkin Fütüristik Anglo-Rus konuşması (elbette bu dil Anthony Burgess'in aynı adlı romanından geliyor) buna birer örnektir.

Şiirsel Diyalog

Genellikle natüralizmin dışında yazılmış diyaloglar kullanan senaryoların az sattığını söylemiştik; bunlar arasında şiirsel diyalog kullanan senaryolarınsa satması en zor senaryolar olduğunu söyleyebiliriz. Hepimiz *Under Milk Wood'a*, Tony Harrison'ın eserlerine ya da *Murder in the Cathedral*'e hayranlık duyabiliriz ancak günümüzde şiirsel diyalog için pazar bulmak gerçekten zor. İşin aslı, senaryonuzu nasıl kabul ettiremeyeceğinize dair tavsiye isteseniz, size şiirsel diyalog kullanmanızı öneririm.

Elbette yine istisnalar var. Özellikle de tiyatro oyunları için ve bu istisnalar da birbirinden farklı. Tony Har-rison'dan zaten bahsettik ancak Karayipli yazar Derek Walcott gibi başka yazarlar da var. Walcott, oyunlarında düz yazı ile şiir arasında gidip geliyor. *Ti-Jean and His Brothers* adlı oyununu bu geçişlere bir örnek olarak verebiliriz. Ya da Steven Berkoff'un *East and Greek* gibi oyunlarında kullandığı kuvvetli, müstehcen ve dinamik şiirler var. Dylan Thomas'ın oyunlarında olduğu gibi bu tip senaryoların tamamında dilin, sadece dilin zevkine varmak için kullanıldığı açık, ancak şiirsel diyalog kullanmakta kararlı olanlara verilebilecek en iyi tavsiye kendi isteklerinin peşine düşmemeleri olur. Şiir, kendi başına ne kadar güzel olursa olsun, her zaman oyunun hizmetinde olmalıdır. Diyaloğun diğer türlerinde olduğu gibi, karakterleri, kurguyu ya da senaryonun diğer öğelerini geliştirmelidir. Kelimeleri sadece kelime olarak kullanmak, ister düz yazıda ister şiirde olsun, yeterli değildir. Başarılı şiirsel senaryoları okuduğunuzda, aslında her türlü güzel söz sanatının aslında senaryonun herhangi bir öğesinin hizmetinde olduğunu görürsünüz.

Fantezi Sekansı

Natüralist olmayan ve giderek yaygınlaşan bir diğer teknik de fantezi sekansıdır. Son yıllarda, bu teknik televizyon için yazılan senaryolarda oldukça popülarite kazandı ancak başka çalışmalarda da bu teknikle karşılaşmak mümkün, örneğin Laura Jones'ın Henry James'in *Portrait of Lady* adlı kitabından uyarladığı filmindeki cinsel fanteziler buna bir örnek. Fantezi, o anda gerçekten olup bitenlerden ziyade, karakterin o anki arzularını ya da korkularını yansıtır ve genellikle o esnada olup bitenle aynı anda verilir. Ally Mcbeal'in

arzularıyla ilgili bitmek bilmeyen ve aniden görünüp kaybolan fantezileri ya da Frasier'in bilinçaltının derinliklerinde yatan korkuları bu tekniğin örnekleridir. *Everybody Hates Chris* adlı dizide, fantezi sekansları belirli ve oldukça ikna edici bir nedenden ötürü kullanılıyor; Chris genellikle etrafındakiler tarafından reddedildiğini hissediyor ve dolayısıyla hayatının başka nasıl olabileceğine dair fanteziler kuruyor. Benzer şekilde, *Ugly Betty* dizisinin ikinci sezonunda, istenmeyen Betty nihayet erkeğini buluyor ama sadece fantezilerinde. *The Singing Detective* filminde ise (yazar Dennis Potter) karakterin hem geçmişinden hem de korkunç hastalığından kaçmak için fanteziye ihtiyacı var. Fantezi çoğunlukla uçlarda gezinir; *Scrubs* dizisinde, yeni gelen Julie'nin güzelliği ölü bir hastayı yatağından kaldırır. Fantezilerin gösterildiği bu sahnelerin ortak yönü, diyaloğun minimum tutulmasıdır. Fantezi bir tür gündüz düşü olduğundan, rüya özelliği de sözlü olmaktan ziyade görsel olarak aktarılır. Bunun istisnaları da vardır; *Six Feet Under* dizisinde Nate'in eski sevgilisi Brenda tarafından takip edildiğini düşünmemizi sağlayan bir sekans vardır. Bu epeyce kapsamlı fantezide kayda değer miktarda konuşma geçer ancak tam da bu yüzden izlediğimiz şeyin fantezi değil, gerçek olduğu yönünde bir yanılgıya kapılırız. Demek ki, genel olarak, fantezide geçen diyaloglar sınırlı miktardadır.

Romeolar ve Julietler

Bu bölümü, natüralist olmayan diyaloğun, natüralist olmayan diğer öğelerle birleştirildiği harika bir örneğe değinerek bitirmek istiyorum. Shakespeare'in döneminde diyaloğun şiirsel olması bir normdu: Marlowe, Jonson, Webster ve diğerleri karakterlerini şiirsel bir dille konuştururdu. Elbette günümüzde böyle bir norm yok. Ama bu şiirsel konuşmanın modern zaman izleyicisine nasıl sunulabileceğine dair bir fikir edinebiliriz.

Baz Luhrmann, *Romeo ve Juliet* oyununu sinemaya uyarladı. Uyarlama modern zamanlarda, silahların, helikopterlerin olduğu bir dönemde geçiyor. Luhrmann, diyalogları, *West Side Story* filmi için yazılan diyaloglarla aynı tarzda yazabilirdi ya da mevcut konuşmaları natüralizme daha yakın hale getirebilirdi. Ancak Luhrmann, bunun yerine orijinal tarza birebir sadık kaldı, sadece bazı düzenlemeler yaptı ki bu da sinema filmlerin neredeyse hepsinde yapılır. Sonuçlar sıra dışıydı, Elizabeth döneminin natüralist olmayan şiirsel diliyle konuşan televizyon yorumcuları, 1590'ların dilini konuşan motorcular. Modern bir metinde antika bir diyalog kullanma fikri tuhaf görünebilir ancak sonuç gayet tatmin ediciydi çünkü natüralist olmayan diyalog, aynı ölçüde natüralist olmayan görsel sunumla harikulade örtüşür. İhtişam, abartılı mekan ve kostümler, hızlı akış ve bilinçli olarak kullanılan diğer sinematografik efektler; diyalog tüm

bunların bir parçasıdır ve bir süre sonra tüm bunların filmin yarattığı gelenek olduğu anlar ve bunu kabul ederiz. Dolayısıyla, natüralist olmayan bir tarzda, hatta şiirsel formda bir diyalog yazacaksak aynı noktaya yeniden döneriz; önemli olan, aynen Luhrmann'ın bu filminde olduğu gibi, her anlamda tutarlı bir yaklaşım sergileyebilmektir.

9. Karakter Öyküyü Anlatıyor

Anlatımın İki Türü

Daha önceki bölümlerden birinde, gerçek hayatta bir anlatıcı olmadığından bahsetmiştik; bizler, bu tip yardım almadan yolumuzu bulmak durumundayız. Aynı şekilde senaryoların da çoğunlukla anlatıcının yardımı olmadan izleyici tarafından çözümlenmesi gerekir. Bununla birlikte, anlatıcının yarattığı bir rahatlık da vardır; bir tür güvenlik duygusu yaratır, izleyici en azından birinin neler olup bittiğini bildiği hissine kapılır. Bu ve başka sebeplerden (diğer sebepleri daha sonra inceleyeceğiz), çoğu senaryo yazarı diyalog içerisinde bir dizi farklı anlatım tekniği kullanmıştır.

Anlatımı incelerken, karakter aracılığı ile yapılan anlatımı ve "kişisel olmayan," anlatım denilen şeyi birbirinden ayırmamız gerekiyor. İlkinde, karakterlerden biri doğrudan izleyiciyle konuşur. Sahnede karakter doğrudan izleyiciye döner ve yorumunu yapar; televizyonda ve sinemadaysa bu genellikle dış ses tarafından yapılır ama karakterin doğrudan kameraya dönüp, yorumunu yaptığı da görülmüştür. Radyoda, mikrofon ve akustiğin değiştirilmesiyle, anlatımı yapan karakterin o esnada sahnenin dışında olduğu izlenimi yaratılır. "Kişisel olmayan," anlatım da ise senaryonun içerisindeki karakterlerden olmayan bir konuşmacı devreye girer.

Kişisel Olmayan Anlatım

Anlatımın, yukarıda bahsettiğimiz iki farklı türünün yarattığı etkiler de birbirinden farklıdır. Bu bölümde ağırlıklı olarak kişi aracılığı ile yapılan anlatımı inceleyeceğiz, ancak "kişisel olmayan," anlatım tekniğine de kısaca göz gezdirmekte fayda var. Bu teknik günümüzde nadiren kullanılıyor ancak bu tekniğin bir uzantısı olan "koro," hâlâ kullanımda. Bazen filmlerde de (*Casablanca* filminde olduğu gibi) bu anlatım tekniğine rastlıyoruz, genellikle filmin başında -Elizabeth dönemi tiyatrosundaki prologlar gibi- ve sonunda kullanılıyor. Modern senaryo yazınında da bu tekniğin başarılı örnekleri var. Örneğin, *The Fire Raisers* adlı oyununda, Frisch tanımadığımız karakterlerden oluşan koroyu efektif bir şekilde kullanıyor (Yunan tiyatrosundan gelen bir miras) aslında burada anlatım gerçektende "kişisel olmayan," türe ait değil çünkü koro şehrin muhafızlarını -daha uzun vadede medeniyeti- temsil ediyor. Benzer şekilde, *Citizen Kane* (yazarlar, Herman J Mankiewicz ve Orson Welles) filminin akıllarda kalan açılış sahnesinde "kişisel olmayan anlatımın"

kullanıldığı izlenimine kapılıyoruz ancak bir süre sonra kullanılan sesi ve konuşma tarzını, filmin başka kısımlarında kullanılan haber filminden tanıyoruz; yani bu anlatım belgesel etkisi yaratmak için kullanılmış. *Jules et Jim* filminde (yazarlar, François Truffaut ve Jean Gruault) gerçek anlamda "kişisel olmayan anlatım," tekniği kullanılıyor; bu teknik duygusal açıdan yoğun olaylara net ve mesafeli bir bakış sergiliyor. Ancak televizyon için yazılan senaryolarda bu pek de sık rastlanılan bir teknik değildir; genellikle karakter vasıtasıyla anlatım yapılır ve sonuçlar da çoğunlukla diğer teknikten daha başarılı olur.

Karakter Tarafından Yapılan Anlatım

Hem Elizabeth dönemi tiyatrosunda hem de modern tiyatroda karakter tarafından yapılan anlatımın çok sayıda örneğine rastlamak mümkündür. Shakespeare ve çağdaşlarında, monologlar ve izleyiciye dönerek yapılan konuşmalar yaygın olarak kullanılır. Brecht'ten etkilenen modern tiyatroda ise doğrudan izleyiciye dönerek yapılan anlatımlar genel tarzın bir parçası olarak kabul edilmiştir. Daha katı olan natüralist ekol, bu tekniği kullanmama eğilimdedir. Televizyon ve filmde de çok tercih edilmese de, arkası yarın tarzı filmlerde işe yarıyor. Bu teknik filmin sonu için saklanabilir, *Robin Hood, Prince of Thieves* (yazarlar, Pen Densham ve John Watson) filminde, Friar Tuck karakterinin dönüp, izleyiciyi bir şeyler içmeye davet etmesi ya da *Devil's Advocate* (Şeytanın Avukatı) (yazarlar, Jonathan Lemkin ve Tony Gilroy) filminin sonunda Şeytanın (Al Pacino) izleyiciye dönüp kibirin en sevdiği günah olduğunu söylemesi gibi. Bu tekniğin sona saklanmasının nedeni tarzda tutarlılığı kaybetmemek olabilir. Çünkü tekniği başta kullanırsanız, filmin ilerleyen kısımlarında da kullanmak durumunda kalırsınız bu da natüralist bir sunum söz konusuyken sıkıntı yaratabilir. Ancak, tekniğin sık sık tutarlı bir biçimde kullanıldığı bir ya da iki başarılı örnek vardır. Gençler için yapılmış televizyon dizisi *As If* ya da *High Fidelity* (yazarlar, D V DeVincentis ve Nick Hornby) buna örnektir.

Peki, diyaloglarımızı dış-ses ile süslemek istiyorsak bunun ne gibi faydaları ve riskleri var? Yedinci Bölümde, karakter aracılığı ile anlatımın yarattığı etkilerden birine değinmiştik; izleyici anlatımı yapan karakterle daha fazla özdeşleşme eğilimindedir. *Goodfellas* filmine yeniden dönecek olursak, gangsterlerden biri olan Henry, bize hayatını anlatır; hayatı şiddet, suç, bencillikle, istismar ve ihanetle doludur. Ancak bunu bize anlatan Henry'nin kendisi olduğu için, karakterle izleyici arasında bir bağ oluşur; anlattığı tüm korkunç şeylere rağmen, bir noktaya kadar da olsa, onun tarafını tutarız. Benzer bir durum, *The Opposite Of Sex* (yazar, Don Roos) filminde vardır. Anti kadın kahramanımız Dedee,

etrafındakilere karşı gerçekten de kötü davranır, ama dış ses olarak verilen anlatımı o denli komiktir ki, kendimizi bir şekilde onunla empati kurarken buluruz.

The Usual Suspects (Olağan Şüpheliler) (yazar, Christopher McQuarrie) Verbal Klint karakteri, biz onları izlerken, dış ses olarak işledikleri suçları sayıp, döker. Bu, dış ses tekniğinin yaygın olarak kullanılan bir türüdür; karakterlerden birinin geçmişi anımsadığı bir sahnede oluruz, dış ses kesintisiz olarak geçmişteki olayları anlatır ve bir süre sonra, karakterin olayları anımsadığı sahneden çıkar, karakterin anımsadığı olayları izlemeye başlarız (genellikle de dış ses durduğunda, baştaki sahneye döneriz). Ancak, *The Usual Suspects* filminde kasti olarak yapılmış bir değişiklik vardır: Verbal Klint güvenilir bir anlatıcı değildir. Olayın, onun anlattığı versiyonunun bir yalandan ibaret olduğunu anladığımızda tam bir şok yaşarız.

The Black Dahlia filmi (yazar, Josh Friedman, James Ellroy'un romanından uyarlamıştır) dış ses vasıtasıyla karakterin yaptığa anlatımın ilginç bir örneğini sunar. Neredeyse bütün olayları esas karakter, polis dedektifi Bucky Bleichert'in gözünden görürüz, olayları anlatan da odur. Ancak, bu karakter olaylar üzerinde yorum yaptığı gibi, düşüncelerinin ve hissettiklerinin de derinliklerine iner ve 2006'da yapılmış olan bu film ile yirminci yüzyılın ortalarının kara film türü ile sıkı bir bağlantı kurar. Gerçekten de, *The Black Dahlia* (*LA Confidential* gibi bazı diğer filmlerle beraber) bazen kara film türünün öncülleri olarak adlandırılmaktadır. Kara film türünün tekrar eden özelliklerinden biri, esas karakterin dış sesidir (ki bu da genellikle bir dedektiftir) *The Black Dahlia* filminde de bu aracın kullanılma sebebi geleneğe uymak gibi görünüyor.

Şimdi de *The Shawshank Redemption* (Esaretin Bedeli) filminden (yapım senaryosu; yazar, Frank Darabont) bir sahneye bakalım. Red (Morgan Freeman) yıllardır hapistedir ve hapishaneye bir dizi yeni mahkum gelir:

10 İDMAN SAHASI-SHAWSHANK HAPİSHANESİ-GÜN AYDINLANIYOR (1947)

Yılan gibi kıvrılan tellerle çevrelenmiş yüksek hapishane duvarları, arada bir görünen muhafızlar, hapishane bahçesinde yüzden fazla mahkum birbirlerini kovalıyor, çene çalıyor, aralarında anlaşmalar yapıyor. İdman arasındalar. Solgun gün ışığının içinde RED beliriyor, kafasında eskimiş bir kep, ağır ağır yürüyor, kendisini selamlayanları yanıtlıyor. RED hapishanenin önemli adamlarından biri.

RED *(Dış ses)*

Sanırım, Amerika’daki hapishanelerin hepsinde benim gibi bir mahkum vardır. Ben size istediklerinizi getirebilen bir adamım. Sigara, harman kaldıysanız esrar, çocuğunuz lise mezuniyetini kutlamak için bir şişe brandy. Lanet olsun, mantık sınırları dâhilinde olduğu müddetçe, neredeyse her şeyi bulabilirim.

Kaşla göz arasında birinin eline bir paket sigara tutuşturur.

RED *(Dış Ses)*

Evet, efendim. Gerçekten Sears ve Roebuck mağazası gibiyim.

Ana kulenin ordan iki kısa siren sesi gelir, herkes o tarafa döner. Dış kapı açılır ve gri renkli hapishane aracı görünür.

RED *(Dış ses)*

1949 yılında Andy Dufresne gelip bana kendisi için hapishaneye Rita Hayworth’u getirmemi söylediğinde, ona bunun sorun olmadığını söyledim. Ve gerçekten de sorun değildi.

MAHKUM

Taze balık! Bir taze balığımız var.

HEYWOOD, SKEET, FLOYD, JIGGER, ERNIE, SNOOZE *RED’in yanına gelirler. Mahkumların çoğu olanı biteni izleyip, biraz gülmek için parmaklıkların oraya dolaşır ama Red ve yanındakiler oldukları yerden izlemeye devam eder.*

11 HAPİSHANE ARACI- ŞAFAK VAKTİ (1947)

Andy arkada oturmaktadır, elleri kelepçelidir.

RED*(Dış Ses)*

Andy, Shawshank hapishanesine 1947’nin başlarında karısını ve karısının becerdiği adamı öldürmek suçundan geldi.

Araç gürültüyle hapishane kapısından girer. Hapishane duvarlarından dolayı gerildiği anlaşılan Andy, etrafına bakınır.

RED *(Dış Ses)*

Andy dışarıdayken Portland’ın büyük bankalarının birinin müdür

yardımcısıymış. O zamanki bankaların ne kadar gelenekçi olduğunu düşünürseniz, onun gibi genç bir adam için iyi iş çıkarmış.

12 HAPİSHANE AVLUSU- ŞAFAK VAKTİ (1947)

KULE MUHAFIZI

Temiz!

Gardiyanlar ellerinde tüfeklerle hapishane aracına yaklaşır. Kapılar açılır. Taze balık suratsız bir ifadeyle etrafına bakınır. Önündeki adama ayağı takılır, neredeyse onu yere düşürür.

Burada, iki temel karakterden biri olan Red hikayeyi anlatıyor. Bu senaryodaki dış ses anlatım tekniğiyle ilgili özellikle ilgi çekici olan şey Red'in gerçekte esas karakter olmayışıdır, bu pozisyonda Andy (Tim Robbins) vardır. Red, anlatıcı ve gözlemcidir, Andy'i mektubun gelişiyle beraber izleyip, gözlemler. Bu bir nevi ikinci şahsın yaptığı bir anlatımdır, F. Scott Fitzgerald'ın *The Great Gatsby* (Muhteşem Gatsby) romanındakine benzer türden bir durumdur. Elbette, Red'in dış sesi bazen kendisiyle ilgili aktarımlarda bulunuyor ama temelde Andy'nin nasıl algılandığına dair şeyler anlatıyor ve aslında hikayede hayati önem taşıyan nokta da Andy'nin nasıl göründüğü (Burada sunumla ilgili bir not düşmekte fayda var: normalde senaryolar ilk teslim edildiklerinde sahnelerin rakamlarla belirtilmemiş olması gerekir çünkü sıralama yapım aşamasında yapılır. Bir diğer nokta da yazarın RED ve ANDY karakterlerinin adlarının küçük harfle yazılmış olması; normalde senaryo boyunca karakterlerin adları büyük harfle yazılır.)

Dış ses tekniği, son yıllarda özellikle televizyon dizilerinde popülarite kazandı, özellikle de komedi dizilerinde. Bu tekniğin *Everybody Hates Chris*, *Grey's Anotomy* ve epeyce başarı kazanan *Desperate Housewiwives* dizilerinde kullanıldığını görüyoruz. Bu dizide anlatıcı Mary Alice Young, bir zamanlar Wisteria Lane'de yaşamış, eski komşularının antika davranışlarını ölümden sonraki hayatından izliyor. *American Beauty* (yazar, Allan Ball) filminin esas karakteri Lester da aynı durumda. Filmin başında bize aileyi tanıtırken, kendisi mezarında yatmakta. Verdiğimiz bu ikinci örnekte anlatım sadece aileyle ilgili değildir; aynı zamanda sorulmayan soruyu da gündeme getirir; bu adam neden ve nasıl ölmüştür?

Demek ki karakter aracılığıyla yapılan anlatımın farklı türleri var; bazılarında anlatıcının anlatmak için bir sebebi var, bazılarında ise sadece karakterin bize

öyküyü anlattığını kabul ediyoruz, bunun için belirgin bir neden yok. Bazen dış ses bir mektup ya da benzeri bir dokümandan dolayı devreye giriyor. Bu tek sefere mahsus yapılırsa karakter aracılığıyla anlatım tekniği tam olarak kullanılıyor diyemiyoruz ancak tekrar ederek kullanılırsa anlatım tekniğinin özelliklerinden biri halini alıyor. Buna iyi bir örnek de *Dances With Wolves* (Kurtlarla Dans) filminden (yazar, Michael Blake) Dunbar'ın günlüğü dış ses aracılığı ile metni aktarıyor, biz de bu esnada onun bahsettiği olayları izliyoruz. Ve bunun bir sebebi var; Dunbar bir asker olarak günlük tutuyor ve bizde bu günlükte yazanları dinliyoruz.

Yukarıda bahsettiğimiz örneklerin tamamında anlatım esas karakterlerden biri tarafından yapılıyor. Karakter aracılığı ile anlatım tekniğin ilginç ama pek de etkili olmayan bir türü de Arthur Miller'in diğer açılardan başarılı çalışması *A View From The Bridge* oyununda kullanılmıştır. Buradaki sorun anlatıcı karakter Alfieri'yi anlatıcı rolünün haricinde bir karakter olarak göremeyişimizdir. Neticede Alfieri bir karakter olmaktan ziyade anlatım tekniği için kullanılan bir araca dönüşmüştür. Miller'ın bu oyunda düştüğü çıkmaz şudur: Alfieri oyunun dışında değildir, dolayısıyla "kişisel olmayan anlatım," tekniğini kullanmaz ama oyunun içindeki bir karakter gibi de durmadığından "anlatıcı karakter,"gibi de durmaz.

Karakter-Anlatıcı ve Zaman

Mezarın altından yapılan anlatımı gördük. Şimdide karakter-anlatıcı tekniğinin oldukça farklı bir örneğine bakalım, Woody Allen'ın *Annie Hall* oyunundan bir sahne. Karakterimiz Alvy çocukluğunda geçen olayları dış ses aracılığıyla aktarıyor. Burada önemli olan Alvy'nin çocukluğunda geçen olayları bir yetişkin olarak aktarması. Geçmişe dönüp bakmanın genellikle dokunaklı bir tarafı vardır; insanın geçmişini yeniden yaşayabilmesi ya da değiştirebilmesi mümkün değildir. Yine de geçmişi yeniden yakalayabilmek, onu değiştirebilmek isteriz. Geçirdiğimiz güzel dakikaları yeniden yaşamak isteriz ve bunun mümkün olmadığı gerçeğiyle beraber elimizde tek kalan anılardır ve bu da dokunaklı bir durumdur. Elbette, kötü gitmiş olan durumları da değiştirmek ve kendimizi rahatlatmak isteriz ancak bu da imkansızdır ve bu imkansızlık da dokunaklıdır. Demek ki karakterin kendi geçmişine bakmasının yarattığı duygusal bir etki var ve bu etki, karakterin başkalarının deneyimlerini aktarmasından daha güçlü. Dolayısıyla, geçmişine dönüp bakanın yetişkin Alvy olması önemli. Alvy, daha önce de değindiğimiz gibi, bunu bir adım daha öteye götürüp geçmişteki karakterlerle bugüne dair konuşmalar yapıyor ki bu esprili bir yaklaşım ama aynı zamanda bu türden bir konuşmanın imkansızlığı da işin dokunaklı kısmını biraz

daha artırıyor.

Anlatım ve zaman biraz karışık bir konu. Karakter aracılığı ile anlatım tekniğinde karar kılan senaristin, karakterin ne zaman konuşması gerektiğine karar vermesi gerekir. Karakter, aksiyon başlar başlamaz, şimdiki zamanı kullanarak konuşabilir, böylece konuşma bir tür kişisel yoruma dönüşür. Bu gerçekten işe yarayabilir, Allen'da bu tekniği birkaç kez kullanıyor; bu teknik özelikle Annie Hall oyununun ilerleyen kısımlarında daha efektif bir hal alıyor, iki karakter ilk buluşmalarına çıktıklarından onların kafalarından geçenler ekranda yazılı olarak beliriyor. Burada önemli olan nokta şu: ister dış ses olarak verilsin isterse ekranda yazılı olarak belirsin, burada aktarılan şey karakterlerin aklından geçen düşüncelerdir, olaylar gerçekleşirken karakterlerin gerçekte ne düşündüğünü anlarız. Bu tip anlatım, elbette diyalog içerisinde de kullanılabilir ancak sınırları vardır: dönüp geçmişe bakmanın yarattığı dokunaklı etkiyi yaratmaz, ayrıca karakterin geçmişte yaşadığı bu olaylar üzerine ne düşündüğünü ve ne sonuca vardığını da aktaramaz.

Tekrar *Black Dahlia* filmine dönecek olursak, bu filmde anlatım bağlamında zaman oldukça zekice kullanılmıştır. Bucky tarafından yapılan dış sesli anlatım geçmiş zamanı kullanır, biz de bunun hikayenin sonundan geriye doğru bakan biri tarafından yapıldığını farz ederiz. Ancak, durum böyle değildir. Örneğin bir kurşunlanma sahnesinde Bucky, dış ses aracılığı ile bize ortağının kendisinin hayatını kurtardığını anlatır ancak filmin sonlarına doğru anlarız ki –Yine Bucky'nin dış sesi vasıtasıyla- Bucky, ortağının aslında kendisinin hayatını kurtarmadığını, Bucky'i öyle olduğuna ikna edip, kandırdığını anlar. Demek ki bu filmdeki anlatım geçmişi sahne sahne aktarıyor ve kasten olmasa da anlatım güvenilir olmaktan çıkıyor; izleyiciye çözmesi gereken noktalar sunuyor.

Çoklu Anlatıcı

Bazen senaryoda birden fazla anlatıcı olur. Örneğin, Michael Frayn'in *Copenhagen* filminde, anlatım üç karakter arasında el değiştirir. Anlatımı yapan karakter genelde adı geçen sahneye en az dâhil olandır. Oyun, üç karakterin ölümünden sonra gerçekleşiyor ve karakterlerin her biri yıllar önce yaşanan olaylara dair kendi yorumlarını aktarıyorlar. Dolayısıyla, anımsadıkları olaylar bazen bire bir örtüşürken, bazen tamamen farklı oluyor. Oyun, Tarih ve Bilim'in yorumlanmasıyla ilgili; gerçeklerle değil, bunların nasıl algılandığıyla ilgili.

Bir radyo oyunu olan *Corridor,* bir hapishanede, otuz dakikalık ziyaret süresi içerisinde geçiyor (otuz dakikalık bir oyun). İki karakter ziyaret zamanının

çoğunu tartışarak geçirmiş ve Roy, ufak tefek suçlarla geçen hayatından pişman olmadığından, değişmek gibi bir niyetinin olmadığından bahsediyor.

MAUREEN: Roy, sen artık benim evlendiğim adam değilsin.

ROY: Haklısın. O günden bugüne değişen şeyler var.

MAUREEN: Hapishane seni değiştirmiş.

ROY: Hapishane herkesi değiştirir.

(içinden) Bazılarını-

MAUREEN: Roy, aklını hapishaneden ve lanet televizyonları çalmaktan uzak tutamaz mısın?

ROY: *(içinden*)- Hapishane okul gibidir. Birkaç senede bir gidersin, eğitimini tamamlamak için.

MAUREEN: Hayatının geriye kalan yılları var. Hayatımızın geriye kalan yılları var. Bunu da mı düşünmüyorsun?

ROY: *(içinden)* Bazıları ise içine kapanır, acınası haldedirler-

MAUREEN: *(neşelenerek*) Geçen gün Joe Chipperfield ile konuştum.

ROY: öyle mi?

(içinden)- Buradan çıkana kadar gözünün önünde eriyip, gittiklerini görürsün.

MAUREEN: Yanına çalışmaya gelen şu çocuklardan bıktığını söyledi; bir aydan fazla durmuyorlarmış.

(içinden) Tam olarak o zaman mı fark ettim? Bilmiyorum.

ROY: *(içinden*) İçi geçmiş o kuru elmalar bir işe yaramaz.

MAUREEN: Her neyse, uzun lafın kısası-

(içinden) Olabilir, belki de ziyaretten önce başlamıştı.

(Yüksek sesle)- İşte Joe diyor ki çıktığın zaman onun yanında çalışabilirmişsin.

ROY: *(içinden*) Dışarıda yine tekmeyi yer ve soluğu burada alırlar. Bazılarının sonu da benimki gibi olur. Dayanmak zorundasın.

(yüksek sesle) Joe Chipperfield mi?

MAUREEN: Evet.

ROY: Hah!

MAUREEN: *(içinden*) Ama onu bir daha ziyaret etmeyeceğimi biliyorum.

ROY: Babası o çok kıymetli bahçesinden elma çalıyoruz diye bizi döverdi. Para verseler çalışmam o berbat dükkanda. Gerçi zaten para verecek herhalde. Belki de beş para almadan beni çalıştırarak ne denli büyük bir kalbi olduğunu göstermek ister, ne de olsa o kutsal dükkanında çalışma zevkine varmak bile bir lütuf!

MAUREEN: Senin geçmişte yapmış olduklarınla ilgilenmediğini söylüyor-

ROY: *(içinden*) Zaten bundan ona ne ki?*

MAUREEN: Onun için fark etmezmiş.

Burada aynı anda iki anlatıcı var ve belirli bir duruma birbirinden tamamen farklı perspektiflerden bakıyorlar. Bu teknik harika sonuçlar verebilir çünkü sadece şu anda olanların farkında değiliz. Gelecekte ne olabileceğine dair de iki perspektif görüyoruz. Bu perspektifler arasındaki farklılık bu şekilde sunulunca iyice keskinleşiyor "şu anda," olanları zaten biliyoruz, senarist bizi alıp geleceğe götürebilir ve orada olanları anlatabilirdi; oysa iki farklı bakış açısıyla geleceğin nasıl olabileceğine dair bizi düşünmeye sevk ediyor ve oyunu etkili kılan da bu oluyor.

Roy anlatımını geçmiş zaman kullanarak yapıyor, yani gelecekteki bir noktada durup, geriye dönerek konuşuyor ancak kimi zamanda bugüne dair düşüncelerini veriyor. Yani, Roy sanki hem geleceğe gidip bugüne dair konuşuyor, hem de o baktığı dönemde aklından neler geçtiğini aktarıyor. Burada bir belirsizlik var, Roy şu anki ve gelecekteki düşüncelerini karışık olarak anlatıyor. Ayrıca, geriye dönüp baktığı zamanlarda konuşmasının dili şimdiki zaman. Daha önce de bahsettiğimiz gibi, hikaye anlatan kişinin dili çoğu zaman şimdiki zamana kayar; o dakikaları yeniden yaşıyormuş hissi vermek için ve hikayeyi izleyici için daha canlı hale getirmek için. Ama bundan fazlası da var: Roy'un şimdiki zamanı kullanması bir tür devamlılığa işaret ediyor, yani Roy'un her ne kadar gelecekteki bir noktadan yorum yapsa da, ileride yine hapishanede olacağı izlenimi oluşuyor.

Yıldızlı satıra gelince; Aktör cümleyi okuduğunda, ne kadar iyi okumuş olursa olsun (ki bu satırı okuyan harika oyuncu Kenneth Cranham'dı) izleyicinin bu satırın içten mi yoksa yüksek sesle mi okunduğunu anlayamayacağını düşünüyorum. Elbette, mikrofonla, akustikle oynayarak ya da oyuncunun yaptığı tonlama farkları ile bu aktarılabilir ancak sorun bu değil. Bu satırın kendisi izleyiciyi yanlış yönlendirmeye açık. Sadece izleyiciye yapılan konuşmanın, diğer karaktere yapılan konuşmadan net bir biçimde ayrılması gerekir.

Gelecekteki bir noktadan anlatım bizlerin -senaryonun sonunda ya da daha erken- karakterin gelecekten dönüp baktığı bugünü yakalamamızı sağlar. Örneğin, *Corridor* oyununda, oyunun sonunda Maureen'in Roy'dan ayrılıp, başka bir adamla yaşamaya başladığını, Roy'un ise yine hapishanede olduğunu anlarız.

Yeni bir sahne, Yeni bir anlatıcı

Farklı karakterlerin, senaryonun farklı kısımlarını anlattıkları senaryolar vardır. Bu teknik, romanda daha yaygın olarak kullanılsa da, senaryoda da oldukça etkili olabilir.

A Few Kind Words adlı oyundan daha önce bahsetmiştik, ilk uzun sahnesi, Derbyshire şehrinde madencilik yapan, yaşlı Tommy tarafından aktarılmıştı. İkinci sahneyse, onun kızı Jenny tarafından aktarılıyor ve bu da bize ilişkiyi yeni bir perspektiften görme imkanı tanıyor. Sadece son sahnede iki karakter aynı anda anlatımda bulunuyor. Tommy evde, ölmek üzere. Bu sahneye kadar Jenny, annesinin mezar taşına yazı yazılması isteğini kabul etmiyor. Tommy'nin ondan istediği annesinin mezarına "birkaç nazik söz "yazdırması. Son sahnede Jenny elinde şöyle bir yazıyla geliyor: "Yaşamak zorunda olduğun hayatı yaşadın. Biz seni bunun için sevdik". Ancak Tommy, bu yazıdan hiç hoşlanmıyor. Oyunun sonu aşağıdaki gibi:

JENNY: Evet, ne istiyorsun?

TOMMY: Senden mi? Hiçbir şey.

(içinden) Bana bir bakmanı istiyorum, şu yere bir bakmanı istiyorum…tamam baba, sorun yok, yanındayım demeni istiyorum. Tek istediğim buydu.

JENNY: *(içinden*) Bana bakmanı ve benim senin kızın olduğumu, benim senin olduğumu söylemeni istiyorum. Hayal kırıklığı, istediğim şey-

TOMMY: *(yüksek sesle*) Senin bana verebileceğin bir şey yok.

JENNY (*içinden*): Ama sen benim babamsın, senden tek istediğim bu.

(*Yüksek sesle*) Tanrım, seni tatmin etmek imkansız.

TOMMY: Bunu nerden biliyorsun, hiç denemedin ki.

(sessizlik)

Yaşamak zorunda olduğu hayatı yaşamış. Bu beni nasıl gösteriyor peki? Köle sahibi miydim ben?

JENNY: Hepimiz yaşamamız gerekeni yaşıyoruz.

TOMMY: Peki bunu mezar taşına yazmanın faydası ne?

JENNY: Herhangi bir şeyin faydası var mı? Yaşıyoruz işte. Ben insanları suçlamaktan vazgeçmeye çalışıyorum.

TOMMY: Suçlayacak ne var?

JENNY: (*içinden, kontrollü*) Bu-

TOMMY: Annen o kadar kötü bir hayat mı yaşadı?

JENNY: Bir maden işçisinin karısıydı.

(*içinden)*-son şansımdı-

TOMMY: Bu o kadar korkunç bir şey mi yani?

JENNY: (*içinden)*-ve ben başaramadım-

(*yüksek sesle*) Bu onun hatası değildi, senin de hatan değildi-

TOMMY: Sen ve berbat evliliğin, ayrıca yaptığın işin de kimseye bir faydası yok

JENNY: (*içinden*)- Daha iyisini yapamadım

(*yüksek sesle*)-birilerine faydası var

TOMMY: Ve burada oturmuş, bana ders veriyorsun

JENNY: *(içinden*)-Bundan daha iyisini

TOMMY: Şöyle ya da böyle, bir şekilde yaşamak zorundayız

JENNY: (*içinden*)-Bundan daha iyisini

TOMMY: Sana söylüyorum istediğimiz gibi yaşarız ve istediğimiz gibi ölürüz

JENNY: *(içinden*) Bundan daha iyisini-

Sessizlik

TOMMY: *(içinden*) Birkaç güzel kelime

JENNY: (*içinden)* Tüm istediğim buydu.

Diyalog içerisinde ikili anlatım kullanmak, dramatik ironinin etkisini oldukça güçlendirir. Bizler, iki karakterinde bakış açısını biliriz ancak karakterlerin ikisi de diğerinin ne düşündüğünü gerçekte bilmez. Yukarıda incelediğimiz senaryoda, iki anlatıcının karşılaşması final kısmına saklanmış ve bu da duygusal etkiyi artırmış. Ayrıca, "birkaç güzel söze," sadece mezar taşı için değil, birbirlerine de söylemek için ihtiyaç duyduklarını görüyoruz. Oyunun sonlarına doğru, iki karakterin aralarındaki çatışmaya rağmen, birbirleri için gerçekte hissettikleri şeyin aynı olduğunu görüyoruz. O kadar ki Tommy'nin başladığı bir cümleyi Jenny bitiriyor. Bizler bunu biliyoruz ancak karakterler bilmiyor, bu sahnenin etkisi de buradan geliyor.

Burada, her ne kadar özellikle anlatım ile ilgili olmasa da bir noktaya daha değinebiliriz. Jenny, "daha iyisini yapmak," ifadesini birkaç kez yineliyor. Daha önce, tekrar edilen cümlelerin hatta konuşmaların her seferinde yeni bir anlam kazanabileceğinden bahsetmiştik, ancak burada ortaya çıkan etki daha farklı. Cümle, her tekrar edildiğinde daha da güçleniyor ama sadece "bundan daha iyisini yapamadım,"cümlesiyle noktalanıyor. Bu o denli umutsuz bir durum ki arkasından ancak uzun bir sessizlik gelebilir. Demek ki, diyalogda yinelemenin çok yönlü fonksiyonu var.

Paylaşılan bir tecrübe

Yukarıda incelediğimiz bölümde bir cümlenin iki karakter tarafından paylaşılabileceğini gördük. *Waiting For Godot* oyununda da (oldukça farklı bir örnek olsa da) cümleler, karakterler arasında paylaşılıyormuş gibi bir his vardır. İşin aslı, senaryodaki cümleleri bir dizi karakter arasında bölüştürmek mümkündür.

Bir tiyatro oyununda izleyiciyle konuşacak karaktere vermek istediğimiz bir konuşmaya bakalım:

JOYCE konuşurken, bir dizi kadının rehinciye bir şeyler götürdüğünü, iyi giyimli iki kadının da onların önünden geçtiğini görürüz.

JOYCE: Her hafta rehinciye giderdik. Onun en iyi pantolonunu pazartesi rehine bırakır, hafta sonunda geri alırdık. İşler iyice zorlaşırsa başka şeyler de bıraktığımız olurdu, büyükbabamın saatini mesela. Bazen verdiklerimizi geri alamazdık. Gücümüz yetmezdi. O gösteriş düşkünü tiplerin bize nasıl baktıklarını hatırlıyorum. Biz dükkana girerken. Ama ben gözümü kaçırmazdım, ben de onların gözlerinin içine bakardım.

Bu konuşma anlatım için oldukça uygun. Belki Joyce konuşurken, anlattıklarının bir kısmını sahnede görebiliriz. Şimdi bu konuşmayı bölelim:

JOYCE: Her hafta rehinciye giderdik.

ALICE: Onun en iyi pantolonunu pazartesi rehine bırakır

JOYCE: hafta sonunda geri alırdık.

SARAH: İşler iyice zorlaşırsa, başka şeyler bıraktığımız da olurdu-

ANNE: Büyükbabamın saatini mesela.

SARAH: Bazen verdiklerimizi geri alamazdık. Gücümüz yetmezdi.

JOYCE: O gösteriş düşkünü tiplerin bize nasıl baktıklarını hatırlıyorum.

ALICE: Biz dükkana girerken.

JOYCE: Ama ben gözümü kaçırmazdım. Ben de onların gözlerinin içine bakardım.

Konuşma karakterler arasında bölününce gerçekten paylaşılmış bir deneyim etkisi oluşuyor; konuşmanın bölünmesi karakterlerin bu ortak deneyim içerisinde kendi paylarına düşen şeyleri simgeliyor. Ancak, konuşma rastgele bölünmemiş. Konuşmaya esas hâkim olan karakter hâlâ Joyce, konuşmayı başlatan ve bitiren o ve akıllarda en çok yer edecek cümleyi de o telaffuz ediyor (finalde söylediği cümle). Bazen verdiklerini geri alamadıklarını söyleyenlerde Sarah ve Anne; bu da bunu en çok tecrübe edenin onlar olduğunu ima ediyor. Konuşmayı rastgele paylaştırmak bütünlüğü bozabilir ki bu da herhalde yazarın hedeflerinden biri değildir.

Şimdi bunu bir adım öteye taşıyarak deneye devam edelim:

JOYCE ve ALICE pantolonu rehinciye götürüyor.

JOYCE: Her hafta rehinciye giderdik-

ALICE: Her hafta rehinciye -en iyi pantolonunu pazartesi götürürdük-

JOYCE: Pazartesi götürürdük, hafta sonu geri alırdık.

Gönülsüzce başka şeyler çıkarır-

SARAH: İşler daha kötü giderse, başka şeyler de götürürdük

ANNE: Başka şeyler

SARAH: de götürürdük.

ANNE: Büyükbabamın saati mesela

SARAH: Bazen geri alamazdık verdiklerimizi. Gücümüz yetmezdi.

JOYCE: O gösteriş düşkünlerini görürdük-

SARAH: Gösteriş düşkünleri

ANNE: Gösteriş düşkünleri-

ALICE: Gösteriş düşkünleri-

HEPSİ BİRDEN: Gösteriş düşkünleri!

İyi giyimli bir kadın sahnede belirir ve onları izlemeye başlar.

JOYCE: Caddede yürür-

ALICE: Rehinciye girişimizi izlerler-

JOYCE: Ama ben gözlerimi kaçırmazdım. Onların gözlerinin içine bakardım.

Bu sahnede tekrarlar deneyimin paylaşıldığını daha fazla vurgulamak için kullanılıyor, cümleler daha ayrıntılı bir biçimde bölüşülmüş ve bu anlamı güçlendirmek için yapılıyor: cümlelerin “başka şeyler, de götürürdük” gibi kelimelere kadar bölünmesi, bu karakterlerin rehinciye gitmekteki isteksizliklerini, bunu yapmaktan ne kadar rahatsız olduklarını vurguluyor.

Karakter tarafından yapılan anlatımın tehlikeleri

Karakter tarafından yapılan anlatımın senaryo yazarına bir dizi olanak sunduğu açık ancak bu işin beraberinde getirdiği bazı tehlikeler de var.

İlk tehlike, eğer başarısız kullanılırsa bu tekniğin oportünist kaçmasıdır. Yazarın tıkandığı izlenimini verebilir; yazar belirli bir bilgiyi diyalog ya da aksiyon aracılığı ile aktarmakta yetersiz kalmış, dolayısıyla da bu işi karakterlerden birine yüklemiş gibi görünebilir. İşin kötüsü, bazı senaryolarda bu gerçekten de böyledir, neyse ki bu senaryoları sahneye aktaran yok!

Bahsettiğimiz eğilim daha çok radyo için yazılan senaryolarda görülür. Daha önce belirttiğimiz gibi, tecrübesiz senaristlerin çoğu radyo oyununda izleyici görsel bir malzemeden yoksun diye tüm bilgiyi doğrudan aktarmaları gerektiğini sanır. Ancak bunu nasıl yapacaklarını bilmezler; bilgiyi sıradan bir konuşmanın içine sıkıştırmak istemezler, peki çözüm ne? Karakterlerden birine bize olan biten her şeyi anlattırmak. Oysaki, bu türden bilgi istisnasız olarak söylüyorum, gereksizdir. İnsanların ya da eşyaların neye benzediğini bilmeye nadiren ihtiyaç duyarız çünkü biz zaten onları dinlerken kafamızda canlandırırız. Diğer detaylara gelince, mutlaka bilmemiz gerekiyorsa, onlar da diyalog içerisinde aktarılabilir.

Belki de radyo oyunu yazan senaristin aktarmakta gerçekten güçlük çektiği şey hikayenin ana temasıdır:

Yatak odası akustiği. Gece duyulabilecek sesler, belki bir baykuş, saatin tik takları

CAROL: Neden uyuyamıyorum? Neden tek bir gece bile doğru düzgün uyuyamıyorum?

(sessizlik)

Gidip kendime bir bardak süt alayım, galiba midem yüzünden bu haldeyim.

CAROL'un yataktan çıktığını, merdivenlerden indiğini, mutfağa gidip dolaptan sütü aldığını ve bardağa doldurduğunu duyarız.

CAROL: Tanrım, bahçede biri var. Eminim, bahçede biri var. Ne yapacağım? Beni gördü! Beni görmüş olmalı! Belki de kimse yoktur. Belki de sadece gölgedir. Evet, evet orada hiçbir şey yok.

Bu oldukça başarısız bir yazı. Senaristin bir sorunu var: radyo oyununda sadece bir kişi varsa- ve elbette izleyici bir şey görmüyorsa, izleyiciye neler olup

bittiğini nasıl anlatacak? Çözüm karakterin kendi kendine konuşması olmamalı, bu tamamen yapay ve faydacı bir yaklaşım olur. Bunun yerine önerebileceğimiz en az iki muhtemel çözüm var. İlki, en basit olanı: öyküyü değiştirin, ya bu sahneyi çıkarın ya da tamamen vazgeçip olaya birini daha dâhil edin; mesela, yukarıdaki sahne Carol telefonda biriyle konuşurken başlayabilirdi, telefonda görüştüğü arkadaşına (ya da belki polise) o anda bahçesinde bir adam olduğunu anlatabilirdi. İkinci çözüm ise, eğer yazar bu sahneyi değiştirmemek konusunda kararlıysa, dinleyiciye bu olayı daha sonradan öğrenme fırsatını sunabilirdi. Bu olayın ertesi gününde Carol bir iş arkadaşına ya da akrabasına gece adamın birini bahçesinde gördüğünü anlatabilirdi.

Bu noktada birbirinden ayırmamız gereken şeyler şunlar: izleyici ile konuşan bir karakter hikayenin bir kısmını anlatıyor; izleyici karakterin neler düşündüğünü duyuyor, bu olaylar gerçekleşirken veriliyor; kendi kendine konuşan bir karakter. İlk ikisinin ne şekilde kullanılabileceğini gördük, üçüncüsü ise başarısız. Neticede, günlük yaşantımızda da birbirimize bir şeyler anlatırız, bir şeyler düşünürüz ancak nadiren kendi kendimize konuşuruz. Peki o zaman “olmak ya da olmamak…” monoloğu neden o denli başarılı olmuştur? Çünkü her ne kadar Hamlet o esnada kendi kendine konuşuyor olsa da aktardığı temelde düşünceleridir, zihninden geçenleri yansıtmaktadır. Karakter aracılığı ile anlatım zihinden geçenleri anlatmak için kullanıldığında başarılıyken, sadece olanı biteni aktardığında başarısızdır.

Geleneği oluşturmak

Daha önce bir senaryonun kendi geleneğini, dili kullanma şekliyle oluşturduğunu ve bu anlamdaki tutarlılığın hayati önem taşıdığını gördük. Aynı durum kısmen karakter aracılığı ile anlatım tekniği için de geçerlidir. Eğer bir yazar bu tekniği kullanacaksa, bunu senaryonun başında oluşturmalıdır. Öteki türlü, karakterlerden biri ansızın izleyiciyle konuşursa bu oldukça tuhaf kaçabilir. Aynı şekilde, bu teknik rastgele değil, bir tutarlılık içinde kullanılmalıdır.

Karakter aracılığı ile yapılan anlatımın da senaryoda geçen diyaloglar kadar canlı olması gerekir. Sadece karakterler arasında geçen konuşmaların ilginç olması gerektiğini, işin sıkıcı kısmının anlatıcıya devredilebileceğini düşünmek hatalıdır. Dolayısıyla karakterlerden birine yüklenen anlatımın kolay bir iş olduğunu düşünmek de doğru değildir

10. Komik Diyalog

Komik diyaloğun içeriği

Komedinin nasıl işlediğini tam olarak tespit etmek oldukça zordur. Gülmemizin tam olarak nedeni nedir? İnsanlar için gülmenin fonksiyonu nedir? Ne diye güleriz? Neyse ki burada bu soruları cevaplamak gibi bir zorunluluğumuz yok. Nasıl ışıkları açmak için elektrik mekanizmasını bilmenize gerek yoksa komik bir diyalog yazmak için de mizahla ilgili teorileri bilmenize gerek yok. Ancak bilmeniz gereken şey ışığı açan düğmenin nerde olduğu. Bu bölümde düğmelerin yerini bulup, onları açıp açamadığımızı kontrol edeceğiz.

Öncelikle, komedi ile komik diyalog arasında bir ayrım yapmamız gerekiyor. Elbette, herhangi bir diyalog olmadan da komedi yapılabilir, pandomimler ve palyaçolar bunu yapabilir, Buster Keaton da bu konuda epeyce başarılıydı. Komedinin içerisindeki diyalog ise sadece mizahi bir unsur değildir. Diyaloğu başarılı kılan karakteri yansıtma şekli, kurgu üzerindeki etkisi ya da görsel, müzikal vb öğelerle nasıl etkileşim içerisinde olduğudur. Kısacası, komik diyalog belirli bir bağlamda yer alır ve mizah, o belirli bağlamdaki belirli dil üzerinden ortaya çıkar. Sadece komik bir şeyler anlattığını düşündüğümüz, stand-up komedyenleri bile kendi mizah anlayışlarına uygun bir “persona,” yaratmayı severler. Kahkahaya yol açan sadece ağızdan dökülen cümleler değildir. Örneğin, stand-up komedyenleri Ben Elton ve Ken Dodd’un yarattıkları karakterleri düşünün. Eğer Ben Elton’ın karakterinin yaptığı esprileri Ken Dodd’un karakterinden duysaydık -ya da tam tersi- pek de komik bulmazdık. Espriler işe yaramazdı. Cümlelerin sunulduğu bağlamın önemi oldukça büyüktür.

Aynı şekilde, komik diyalog bir dizi espriden ibaret değildir: aslında, iki farklı senaryoda geçen aynı cümle, birinde komik diğerinde ciddi olarak algılanabilir. Örneğin, ikinci bölümde, statü konusunu tartışırken incelediğimiz diyaloğu ele alalım. Üç karakterimiz vardı ve her biri diğerlerininkinin pahasına kendi statüsünü yükseltme çabasındaydı. Bu pasajla ilgili yaptığımız analizde, konuşmaları komik olarak değerlendirmemiştik. Şimdi, tekrar bakalım ve okurken farklı bir bağlamda olduğumuzu düşünelim, bu pasajı bir komedi olarak düşünelim. Unutmayın ki komik bir senaryo her zaman komik olacağı beklentisiyle okunur, bu da cümleleri farklı bir şekilde algılamamızı sağlar. Bu pasaj için de bazı abartılı karakter özelliklerinin bize verildiğini farz edelim:

*John kafasız budalanın tekidir. Ancak parası boldur.

*Andy her zaman ilgi odağı olmak ister ve etrafındakileri büyüklük taslama eğilimindedir

*Tim, kendini sadece Andy ve John'dan değil, insanlığın geriye kalan kısmından da üstün gören bir züppedir.

Demek ki, başlangıçta Andy, John'a büyüklük taslıyor ve her durumda ilgiyi bir an önce üzerine çekmekten hoşlanıyor. Daha sonra Tim, John'un, bu paralı budalanın bir yat alarak kendisini gölgede bırakmasından dolayı oldukça mutsuz, dolayısıyla egosunda oluşan hasarı minimumda tutmak için elinden geleni yapıyor. Bunları aklınızda tutarak, aşağıda geçen konuşmanın komik bir senaryoya ait olduğunu düşünerek okuyun:

JOHN: Korkunçtu. O botun altından çıkamayacağımı sandım.

ANDY: Gerçekten ürkütücü, değil mi? Alabora olmak.

TIM: En azından ilk seferinde.

ANDY: Bir keresinde hatırlıyorum gerçekten de botun altında kalmıştım -kısa bir süre tabii ve ekim ayındaydık.

TIM: Su buz gibidir herhalde.

ANDY: Öyleydi.

TIM: Bana bir kez direk çarpmıştı. Gerçekten bilincimi kaybetmişim. Neyse ki yelkeni tek elle kullanmıyordum yoksa-

ANDY: *(Gülerek)* İyi de kafana direk çarpması biraz aptalca, değil mi?

TIM: *(Gülerek)* Kafamda nasıl bir şişlik vardı görsen!

(Kısa bir sessizlik)

JOHN: Şu bana miras kalan parayı biliyorsunuz.

ANDY: Evet.

JOHN: Bir yat almayı düşünüyorum.

ANDY: Yat mı?

JOHN: Küçük bir tane. Dokuz on metre civarında.

ANDY: Bana pek de küçük görünmedi. İyi de nasıl kullanacaksın?

JOHN: Eğitimini veren kurslar var. Onlardan birine giderim. Çok zor olacağını sanmam, ama doğru düzgün öğrenmek gerek, yani ciddiye alacaksam öyle değil mi?

ANDY: Evet, sanırım haklısın.

TIM: Yani kesin kararlı mısın?

JOHN: Tam da değil.

TIM: Sadece -beni yanlış anlama- ben defalarca yata bindim ve harika bir şey ama yelkenli kadar eğlenceli değil. Sakin bir şey. Zaten öyle olması gerekiyor, değil mi? Yani hoplayıp zıplamıyorsun-

JOHN: Zaten bende sürekli hoplayıp zıplamak istediğimi sanmıyorum.

TIM: İyi, o zaman, o zaman belki de yat senin için uygun bir şeydir.

Belki mizah etkisini güçlendirmek için bir iki cümlede değişikliğe gidilebilir ancak bu pasaj -bir komedinin parçası olarak okunduğunda ve abartılı karakter özelliklerini bildiğimiz için- komik diyaloğun temel öğelerinden birini halihazırda kullanıyor: statü oyunları. İnsanların kendi statülerini yükseltmek ve diğerlerininkini alçaltmak için ciddi bir enerji harcadıkları gerçeğini bu pasajı ilk ele aldığımızda, komik olmayan bir bağlamda, görmüştük; komedi bağlamında baktığımızda ise statünün daha da önemli bir kaygı halini aldığını görüyoruz.

Statü ve Komedi

Komik diyaloğun büyük bir kısmı statü fikriyle oynar. Kimi zaman mizah, gerçekten statüye sahip kişilerin statüsünün düşmesinden kaynaklanır, ancak çoğu zaman mizahı yaratan şey, gerçekte önemli bir statüsü yokken, sanki varmış gibi davranan karakterin yaptığı konuşmalardır. Dolayısıyla, *Dad's Army* adlı oyunda kaptan Mannering'in yaptığı konuşmalar bizi güldürür çünkü gerçekte onun kendisinin iddia ettiği kadar önemli bir kişi olmadığını biliriz (*The Brittas Empire* için de aynı şey geçerlidir). Komediyi yaratan şey kaptanın kendisi ile ilgili görüşüyle, bizim onun hakkındaki görüşümüz arasındaki farklılıktır. *Steptoe and Son* adlı filmde (yazarlar, Ray Galton ve Alan Simpson) Harold Steptoe karakterinin de aynı derecede komik konuşmaları vardır; kökeninden (düşük mertebesinden) kaçmak için verdiği umutsuz çaba içerisinde Steptoe, kendisinden başka kimseyi ikna edemediği bir gösteri yapar.

Bazen, en üst, orta ve alt statülerin toplu halde sunulduğu serilerle karşılaşırız. *Blackadder* (yazarlar, Richard Curtis, Ben Elton ve Rowan Atkinson) bu anlamda oldukça başarılıdır. *Blackadder* dizisinin her sezonu farklı bir tarihi dönemde geçer ancak esas karakterler arasındaki statü üzerine kurulu ilişkiler temel temadır. Blac-kadder'ın kendisi hiyerarşinin en altındaki Baldrick ile, kendisinden üst mertebede bulunan Prens arasında sıkışmıştır. Her karakter diğerinden tamamen farklı bir tarzda konuşur, bu da onların sahip olduğu statüyü vurgulayan bir durumdur. Baldrick, akıllıca laflar etmeye çalışır ama sonuçta ortaya aptalca laflar çıkar; Blackadder, bir Prens uşağına yakışır şekilde kesin, net ve ölçülü tarzda konuşur ve Prensin kendisi de eğlenceli bir tarz yakalamaya çalışsa da bir budala gibi görünür. Elbette Prens bundan dolayı endişelenmek durumunda değildir neticede o bir Prenstir. Bu üç karakterin statüleri sadece kurguyu değil, diyalogların tamamını da şekillendirir. Özellikle komik olan şey ise statünün alaşağı edilmesi ve bunun diyaloğa oldukça başarılı bir biçimde yansıtılmasıdır. Black-adder, aklı başında olan tek karakterdir; ancak onun da her zaman kibar davranması gerekmektedir. Dolayısıyla, Prens aptalca konuştuğunda Blackadder ona aptallık ettiğini yine mümkün olan en nazik şekilde belirtir (Prens bunu nadiren anlar).Blackadder, prensi doğrudan uyarsaydı oyun bu denli eğlenceli olmazdı. Blackadder'ın kendi statüsünün gerektirdiği şekilde konuşmaya devam etmesi ve aslında gerçekte neleri kastettiği arasındaki çatışma oyundaki mizahın temel direğidir. Aynı şekilde, Blackadder, Baldrick ile de statüsünün gerektirdiği kibar tarzda konuşur, oysa ona açıktan açığa hakaret eder. Yani, yine söylediği şeylerin içeriği ile bunu söyleme tarzı arasındaki farklılık mizahı doğurur.

Fawlty Towers da statü üzerine kurulu ilişkilere dair bir komedidir. Esas karakter Basil Fawlty, Basil'in tüm öfkesine rağmen bir şekilde kendisini ondan daha yüksek mertebede gören karısı, Polly ve Manuel arasında sıkışmıştır. Blackadder'da olduğu gibi, burada da esas karakterin söylediği şeylerle, bunları söyleme tarzı arasındaki farklılık mizahın temel öğesidir. Fawlty, çoğu zaman kendini kaybedip, etrafındaki herkese hakaret eder ama bunu en uygun dille yapmaya çalışır ve dolayısıyla oldukça komik olur.

Dil ve Karikatür

Blackadder'ın bazı bölümlerinde, Stephen Fry'ın canlandırdığı karakter devreye girince, statü çatışmaları iyice yoğunlaşır. Fry'ın canlandırdığı karakter, Prens'ten bir basamak yukarıdadır. Fry, farklı bölümlerde farklı karakterleri canlandırsa da, her zaman üst statüye sahiptir. Generaller yeterince yüksek sesle bağırdığı takdirde, tüm orduların disipline edilebileceğine ve tüm savaşların

kazanılabileceğine inanan Wellington Dükünü harika bir şekilde canlandırır. Dükün konuşma şekli de elbette diğer karakterlerden farklıdır; durmadan bağırır, bağırır ve yine bağırır.

Bu da bizi komik diyalogda karikatür kullanımına götürüyor. Generallerin sabit fikirli, ne stratejiye ne de kendisinin altında çalışanlara aldırmayan, kaba güç kullanarak tatmin olan tipler olduklarına dair bir kanaat olduğu doğrudur. Bu oyunda karikatürize edilen de zaten budur. Aynı şekilde Prens'in kullandığı dil üst sınıfın, Black-adder'ın dili saygıda kusur etmeyen uşakların ve Baldrick'in dili de ahmaklığın karikatürize edilmesidir. Elbette, bu karakterlerin her biri aynı zamanda bir bireydir ancak bir taraftan da onların birer kategoriye ait tipler olduğunu, özellikle kullandıkları dilden anlarız. Zaten bunu anladığımız için, kullandıkları dil absürt ölçülerde abartılmış olsa bile, onları dinlemekten keyif alırız.

Elizabeth döneminde "mizah," teorisi vardı. Burada kullandığımız mizah kelimesi komedi anlamında değil "mizaç," anlamında; bir bireyin karakterindeki baskın olan özellikler anlamında kullanılıyor. Temelde dört mizaç olduğu ve bunların ölçüsü yerindeyse kişinin dengeli bir karakteri olduğuna inanılıyordu. Eğer bu dördünden biri diğerlerine baskın çıkarsa o zaman kişi dengesiz oluyordu. Özellikle Jonson bu tip dengesiz karakterlerle dolu, tek bir şeyi kendilerine saplantı yapmış tiplerle ilgili harika komediler yazmıştır. Volpone ve The Alchemist bunlardan bazılarıdır. Bu oyunlarda geçen karakterler çok yönlü olmayabilir ancak yine de oldukça başarılıdırlar. Zaten komedinin her zaman çok yönlü karakterlere gereksinimi olmaz.

Benzer şekilde, günümüzde de bir tek güçlü özelliğe sahip karakterler üzerine kurulu, oldukça başarılı komedi oyunları yazılmaktadır. Dolayısıyla diyaloğun da bir dizi özelliği ön plana çıkaracak şekilde yazılması gerekmez; belirgin olan özelliği algılamamız yeterlidir. *A Fish Called Wanda* (yazarlar, John Cleese ve Charles Crichton) adlı filmde, Otto'nun başka bir dizi özelliği olabilir ama temelde aptal olarak adlandırılmamak ya da öyle düşünülmemek gibi bir saplantıyla yaşar. Televizyon dizisi *Red Dwarf*'da ise, Cat karakteri daha da sınırlı bir kişilik olarak çıkar karşımıza; tüm konuşması bize bir moda bağımlısı olduğundan başka bir şey anlatmaz. Ancak, bundan şikayet etmeyiz çünkü bulunduğu bağlamda bu bizim için yeterlidir.

Ancak karikatür kullanımıyla ilgili olarak bir uyarı da bulunmam lazım; karakterlerin gerçeklikten kopmaması gerekir. Ben burada "karikatür," terimini kullanıyorum ancak izleyici bu karikatürün farkına varmamalı; yani karakter

aşırı uçlara taşınıp, tanınmaz hale gelmemeli. Karakter, bu denli uçlara taşınırsa, gülüşmelere yol açabilir ancak bu kalıcı olmaz, hatta bütün senaryonun güvenilirliliğini tehdit edebilir. Neticede, izleyici bir süre sonra gerçeklikle hiç alakası kalmamış bir karakteri izlemekten sıkılır.

Karakteri tanımak ve Komik diyalog

Belirli bir tipi temsil eden karakteri tanımanın verdiği bir keyif elbette vardır ancak bir bireyi temsil eden bir karakteri tanımak da keyiflidir. Bu konuya birkaç farklı yerde değinmiştik ama şimdi Amerikan yapımı *Friends* dizisinden örneklerle konuyu biraz daha yakından inceleyelim.

İlk bölümde Phoebe karakterinin sürekli bir şeyleri yanlış yorumladığından bahsetmiştik; Phoebe çoğunlukla diğer karakterler gibi bir konuşmaya dâhil olmaya çalışır ancak pek başarılı olamaz. Daha önce bahsettiğimiz gibi, bilincinde olmadan sosyal kodları yıkması hem etkileyici hem de komiktir. Ancak ne zaman konuşmaları yanlış yorumlasa, gülmeye başlar ve kendi kendimize “böyle yapacağını biliyordum,” deriz. Karakteri böyle tanımamız, komedideki mizahın önemli bir öğesidir. Aynı şekilde, Monica ne zaman birilerini bir yerlerde çöp bıraktığı için azarlamaya başlasa ya da Joey ne zaman saçma sapan bir şey söylese -ki söylediği şeyin komik olması gerekmez- karakter ondan beklediğimiz şekilde hareket ettiği için yine güleriz. “Böyle yapacağını biliyordum,” faktörünün komik diyalogda kesinlikle göz ardı edilmemesi gerekir; mizah bu noktada karakterin bildiğimiz özelliğinden kaynaklanır. Her zaman komik cümleler yazmaya çalışmak yerine, karakter ile diyalog arasındaki ilişkinin barındırdığı komedi gücünün ayrımına varmamız gerekir.

Demek ki komik diyalogda, karakterler sürekli espri yapmak durumunda değiller. Onun yerine, diyaloğun karakterlerin hizmetinde olması gerekiyor.

Karaktere gülmek ve Karakterle birlikte gülmek

Bir süre daha *Friends* dizisiyle devam edelim. Bu dizide, karaktere gülmek ile karakterle birlikte gülmek arasındaki ayrımı da görebiliyoruz. Buradaki altı temel karakter söyledikleri şeylerin komik olduğunu kimi zaman biliyor ancak iki karakter (Ross ve özellikle Chandler) söyledikleri şeylerin komik olduğunun her zaman farkındalar. Diğer dört karakter niyetleri öyle olmadığı halde komik şeyler söylüyor; mizah da bundan oluşuyor. Karakter “doğrudan,” anlaşılacak bir şey söyleme niyetinde oluyor ancak izleyici söylediği şeyi komik buluyor; dolayısıyla, bu noktada karakterle beraber gülmekten ziyade karaktere gülmüş

oluyoruz. Ancak, karakterlerin yaptığı hatalar (ki çoğu zaman hatalara ve zayıflıklara güleriz) çok ciddi değilse, yazar, izleyicinin onlarla empati kurma durumunu ortadan kaldırmadan gülmelerini sağlar. Yine aynı noktaya geliyoruz; yazar bütün işi diyaloğa yüklememeli- komedi bağlamında konuşursak sürekli espriye gerek yok. "Espri," karakter söylediği şeyin komik olduğunun farkındaysa ortaya çıkar, oysa karakterin bizleri güldürmek gibi bir niyeti yokken de gayet gülebiliyoruz.

Karaktere gülmek konusuna devam edersek, komedide naif, biraz tuhaf, beli belirsiz aptal bir dizi karakterle karşılaşmak mümkündür. *Friends* dizisindeki Phoebe (naif ve biraz tuhaf), *Becker* dizisinde Linda (naif ve aptal), *Cheers* dizisinde Woody ve Blackadder dizisinde Prens (her ikisi de aptal) ve *The Royle Family* dizisinden Nana (naif, biraz tuhaf ve belki biraz aptal) bunlardan bazılarıdır. Bu karakterlerin tamamı olaylara beklenmedik açılardan yaklaştıkları için komik diyalog adına harika fırsatlar sunarlar.

The Royle Family dizisinin bir bölümünde Nana, Denise ve Mary ile, Denise'in planladığı balayı ile ilgili konuşmaktadır. Denise'in balayı için Tenerife'e gideceğini öğrenen Nana, kendi balayını Blackpool'da bir pansiyonda geçirdiğini, o pansiyonun artık akvaryum balığı satan bir dükkan olduğunu anlatmaya başlar. Ardından da aklına balayından sonra en yakın arkadaşı Betty ile şehir merkezinde bir dansa gittikleri gelir ve Betty'nin bir marangoz ile evlenip, Leeds'e taşındığını anlatmaya başlar. Adamın Betty'i dövdüğünü, Betty'nin evinin çok güzel olduğunu ve nihayet, aslında en yakın arkadaşı Betty'i pek de sevmediğini söyler.

Burada komik olan şey Nana'nın anlattığı tüm bu şeylerin konuyla olan alakasızlığıdır: Denise evlenmek üzeredir ve Nana kocasından dayak yiyen başka bir arkadaşı üzerine gevezelik etmektedir. Daha da alakasız olanı ise Betty'nin evinin ne kadar güzel olduğunu anlatması dolayısıyla adamın Betty'nin kafasını birkaç kez "tıklatmasının," o kadar da kötü olmadığını söylemesidir. Final kısmında söyledikleriyse Betty'nin hem naifliğini hem de dürüstlüğünü ortaya koyar. İnsanın herkesin en yakın arkadaşı olarak bildiği kişiyi aslında pek de sevmemesi çok şaşırtıcı olmayabilir ancak Nana'nın bunu itiraf etmekte bu denli hevesli olması kesinlikle şaşırtıcıdır. Çoğumuz herhalde böyle yapmazdık, dolayısıyla bunu doğrudan, bu denli alakasız bir ortamda duymak kulağa oldukça komik geliyor. Ancak şunu unutmamalıyız; Nana gibi karakterlerin yaptığı konuşmalar izleyicinin onlara karşı olumsuz bir reaksiyon geliştirmesine mahal vermemeli, yazının içinde mutlaka şefkat duygusu uyandıracak bir şeyler olmalı.

Extras (yazarlar, Ricky Gervais ve Stephen Merchant) dizisinin bir bölümüne bakalım:

ANDY FİGÜRAN KALABALIĞINA ŞÖYLE BİR GÖZ ATAR. ARALARINDAN BİRİYLE GÖZ GÖZE GELİR. BU, ANDY'E KAFA SALLAYIP, GÜLÜMSEYEN İRİ YARI, AŞIRI DERECEDE DOST CANLISI DUL-LARD'DIR. ANDY HEMEN KAFASINI ÇEVİRİR ANCAK İŞ İŞTEN GEÇMİŞTİR. PEK DE İSTEMEDEN YENİ BİR ARKADAŞ EDİNMİŞTİR. ANDY ÇAY VE KAHVENİN VERİLDİĞİ KISMA GEÇER, MEŞGULMÜŞ GİBİ YAPMAYA ÇALIŞIR AMA İRİ YARI TİP YANINA GELİP, KONUŞMAYA BAŞLAR.

DULLARD: *(Andy'e doğru eğilerek)* İnanılmaz bir şey ha?

ANDY: Ne?

DULLARD: Samuel L Jackson aramızda.

ANDY: Hayır, ben Sam Jackson değilim. Birbirimize benzediğimizi biliyorum ama-

DULLARD KAHKAHAYLA GÜLMEYE BAŞLAR

DULLARD: Altın bulmuşum vay be! Tam bir dalgacıya denk geldim.

ANDY: Ne kastettiğini anlamadım.

DULLARD: Hayır dostum, bak bu konuda ciddiyim. Bu yaptığın harikaydı. Bu bir yetenektir, kahkahayla güldürebilmek bir yetenektir. Bana bir dostumu hatırlattın, Pete Shepherd, benim evin oradaki Londis'i işletirdi, tanrım, onla ne gülerdik ama.

ANDY: *(ilgisizce*) Öyle mi?

DULLARD: Evet, evet. Onu ne zaman görsem beni gülmekten öldürürdü. Chelsea fanıydı, ben de Spurs fanıydım. Ne zaman buluşsak sohbet edip, deli gibi gülerdik.

ANDY: Bana bunu niye anlatıyorsun?

DULLARD: Çok gülerdik, bilirsin işte, konuşup, gülerdik.

ANDY: Ne güzel.

DULLARD: Sonra bir gün birkaç çocuk bunun dükkana girmiş.

(BİRDEN CİDDİLEŞİR)

Adamın gözüne kezzap atıp, kör etmişler. Hastaneye yanına gittim, bandajlı, artık bir işe yaramaz gözlerinden yaşlar boşalıyordu. Ve dedi ki “artık bir daha güleceğimi sanmıyorum.” Biliyor musun?

ANDY: Neyi?

DULLARD: Gerçekten de bir daha güldüğünü sanmam. Dürüst olmak gerekirse, ben de onun yanına gitmeyi bıraktım.

ANDY: Bu onu neşelendirmiştir herhalde.

DULLARD: Çok depresif olmuştu, bilirsin işte. Ben onla komik bir herif olduğu için takılıyordum ama sıkıcı herifin teki olup çıktı.

(ANDY KAŞLARINI KALDIRIR)

Berbat haldeydi, kördü. Bana göre değil. “Gözlerim, gözlerim…”

YÖNETMEN YARDIMCILARINDAN BİRİ YANLA-RINA YAKLAŞIR

Y.Y: Kusura bakmayın bölüyorum.

ANDY: (Rahatlamıştır) Hayır, hayır sorun değil.

Y.Y: (*DULLARD’a döner*): Birkaç satırlık bir konuşma için birine ihtiyacım var, belki gelecek hafta, muhtemelen salı gününü bulur, bir polisi oynayacak. İlgilenir misin?

DULLARD: Fark etmez. Fark etmez. Ama bir saniye. Ben zaten sahnelerin birinde göründüm. Samuel Jackson geçerken masadaydım.

Y.Y: Öyle mi? O zaman sen olmazsın dostum, kusura bakma. Görünmemiş biri lazım.

DULLARD (*Andy’i işaret eder*): O görünmedi.

ANDY: (*İstekli bir şekilde*): Ben görünmedim.

Y.Y: Peki, sen ister misin?

ANDY: Olur.

Y.Y: Samuel Jackson gelecek, onunla şakalaşıp gideceksin. Repliğin şu: “Bire on bahse girerim yine Çavuş Harris’i alacak.”

ANDY: Sam Jackson’la?

Y.Y: Evet, ister misin?

ANDY: (*çabucak*) Evet.

Y.Y: Tamam o zaman. Ne zaman çekileceğini sana söyleriz. Ama bugün belli olmaz.

ANDY: Tamam dostum sağ ol.

YÖNETMEN YARDIMCISI GİDER. ANDY, DUL-LARD’A DÖNER

ANDY: Sam Jackson’la bir konuşma, sağ ol dostum.

DULLARD: Yani?

ANDY: Sana borçlandım.

DULLARD: Sıkma canını. Borcun borç. Beni bir akşam dışarı çıkar yeter.

ANDY: Nasıl?

DULLARD: Bir gece dışarı çıkar beni, şehre ineriz.

Burada da mizahi unsuru durumun alakasızlığında yatar. Ancak burada iş bir adım öteye götürülmüş. Başlangıçta, Andy’nin başından savamadığı ve muhtemelen onu can sıkıntısından öldürecek biriyle baş başa kalmasına güleriz. Andy’nin “bana bunu neden anlatıyorsun?” şeklindeki tepkisi aslında oldukça gaddarcadır ancak Dullard’ın ansızın arkadaşının kör oluşunu anlatmaya başlaması ile mizah başka bir noktaya taşınır. Olan bitenden o denli patavatsızca bahseder ki Andy nasıl tepki vereceğini bilemez, biz de Andy’nin yaşadığı bu kafa karışıklığına güleriz. Aynı şekilde, sahnenin son kısmında Dullard’ın, Andy’nin “sana borçlandım,” lafını ciddiye alması da komiktir. Andy yine şaşkınlık içindedir, ama biz ondan farklı olarak olana bitene gülme ayrıcalığına sahibiz.

Başka bir durum için yazılmış gibi duran diyalog

Komedi yazan senaristlere bir opsiyonu daha göstermek için yine *Friends* dizisinden örnek vermek istiyorum. Belirli bir sahneye sanki başka bir sahne için

yazıyormuş gibi diyalog yazılabilir. Örneğin, *Friends* dizisinde Joey, kendi dairesine taşınmaya karar verdiğinde yaptığı konuşma ayrılan iki sevgili arasında geçen bir konuşmanın aynısıdır. Ross, maymunuyla birlikte bir partiye gider ve maymunun kendisini yalnız bırakıp, başkalarıyla eğlendiğini görünce öfkeli bir sevgili gibi konuşur. Bir başka sahnede, küçük bir çocuğun kafasını bir yere çarpmasının ardından konuşmalar, olayların acil serviste geçtiği pembe dizi konuşmalarına döner. Bunların tamamı oldukça komik sahnelerdir ve izleyici yazarın başka sahnelerle, hatta başka tür senaryolarla dalga geçtiğini bilir. Bu sahnelerde komediyi yaratan bir başka öğe de, karakterlerin tuhaf davranışlar sergilediklerinin farkında olmamalarıdır. Eğer durumun garipliğinin farkında olduklarını belli etselerdi, bu mizah öğesini öldürürdü.

The Mummy Returns (yazarlar, Stephen Sommers ve Lloyd Fonveille) filminin bir yerinde de buna benzer bir durum vardır. Kahramanlarımız Londra'da, etrafı mumyalarla kuşatılmış bir otobüsün içindelerdir. Rick, mumyaları yok etmek için olağan üstü bir mücadele vermekte, onları birbiri ardına toz bulutuna çevirmektedir. Ancak, bir noktada, onun bu iğrenç yaratıkları gerçek bir tehdit olarak görmediğini, sadece tüm bu olup biteni can sıkıcı bir karmaşa olarak algıladığını fark ederiz. Bir mumyayı daha parçalara ayırırken, bezgin bir sesle " ah şu mumyalar!" der, durumdan epeyce sıkılmıştır. Bu durum bizi güldürür çünkü karakter, izleyici için tüm bu olanlara inanmanın ne kadar zor olduğunu kabul etmektedir. Rick'in bu yaratıklara tepkisi, izleyicininkiyle aynıdır: bizler bu tip otobüslere saldıran bir diz mumyayı zaten daha önce yeterince görmüştük ve farklı bir aksiyon bekliyoruz. Yani karakter neredeyse izleyiciyle doğrudan konuşuyor, ama yaptığı bu değil ve bu mesafeyi koruması da önemli.

The New Adventures of Superman adlı televizyon dizisinde de benzer bir sahne vardır. Perry ve Jimmy, Lois ve Clark'ın sürekli ilgi odağı olmalarından bunalmışlardır; Perry, kendisi ve Jimmy'nin bir televizyon dizisindeki ikinci derece karakterlere benzediğini söyler. Buradaki mizah da yazarla, izleyicinin birbirlerine çaktırmadan göz kırpması ile ilgilidir, eğer karakterler durumu doğrudan ifade etselerdi, bu sahne komik olmazdı. Yani, yazarın bu tip ironiler yaparken, epeyce dikkatli olması gerekir.

Şimdiye kadar verdiğimiz örneklerde, mizahi öğenin yazardan doğruca izleyiciye aktarıldığını ve karakterlerin durumun farkında olmadıkları fikri üzerine kurulu olduğunu gördük. Aynı teknik senaryonun genelinde de kullanılabilir. *Airplane* filmi (yazarlar, Jim Abrahams, David ve Jerry Zucker) ciddi bir felaket filminin alabildiğine komik bir pastijidir ancak elbette karakterler bunun farkında değildir. Televizyon dizisi *The Detectives*, *Police*

Squad, Naked Gun gibi polisiyelerle dalga geçmek fikri üzerine kuruludur. *People Like Us* adlı radyo oyunu ise, radyo için yapılmış bir belgeselin alaya alınmasıdır. Verdiğimiz tüm bu örneklerde, orijinal diyaloglar yakından incelenmiş ve ardından da abartılıp, komik bir hale getirilmiştir.

Duygulandırma

Bahsettiğimiz örnekler satir türünün sınırlarında gezinir ve satir türünde hakim atmosferde çok fazla değişiklik olmaz. Ancak, yine de komedi türünde diyaloğa duygu öğesi katmakta fayda vardır. Bazı komediler -özellikle daha genç yaş grubunu hedefleyen- sürekli yapılan esprilerle ilerler. Eğer hedef grubunuz buysa, yazmanız gereken diyalog da bu türden olmalıdır. Ancak genel olarak, mizah öğesi içeren diyaloğun sürekli komik olması gerekmez, biraz ışık ve gölge gerekir. Ve ilginçtir ki, duygu sadece karakterin içinde bulunduğu ruh halinin aksi yönünde davranması ile değil, mizah öğesinin içine yerleştirildiğinde de işe yarar. *One Foot In the Grave* (yazar, David Renwick) adlı dizi bizi epeyce güldürürken, kimi noktalarda neredeyse ağlatır. Aynı durum *Steptoe and Son* için de geçerlidir. Hatta *Absolutely Fabulous* dizisinin bile izleyiciyi üzdüğü sahneler vardır. Bu dizideki karakterler ihtişamlarını korumak ve yılların izlerini silmek için verdikleri çabaya rağmen komiktirler ve bunun sebebi kısmen de olsa acınacak halde olmalarıdır. Onlarla birlikte gülmeye davet edildiğimiz kadar, gülmeyip sadece mutsuzluklarını idrak ettiğimiz sahneler de vardır. *Groundhog Day* (yazarlar, Danny Rubin ve Harold Ramis) adlı komedi filminde elbette çok komik diyaloglar vardır ancak diyaloğun esas mizahı temel karakterin olumsuz niteliğinden kaynaklanır; adam aslında oldukça mutsuz bir kişiliktir ve bu film bir komediyken aynı zamanda bu adamın mutsuzluğundan kurtulmasıyla ilgilidir. Eğer yazar bütün işi diyaloğa yükleseydi bu bir hata olurdu; onun yerine duygular komediyi besliyor.

İşi duruma bırakmak

Diyaloğun başka türlerinde olduğu gibi, komik diyalogda da tüm komediyi kelimelerin yaratmasını beklemek pek akıllıca değildir. Karakterlerin nasıl oluşturulduğunun da önemi büyüktür ama en az bunun kadar önemli başka öğelerde vardır. Özellikle bir filmde, kelimelerle ya da görsellerle komedi üretmek gibi bir seçeneğiniz varsa, her zaman görselleri tercih edin. (Doğrusu, bu tavsiyem sadece komedi için değil diğer türler için de geçerli; filmde hikayenin büyük kısmını görseller halletmeli, diyalog işi mümkün olduğunca az yüklenmeli). Yani yine aynı şeyden bahsediyoruz; diyaloğu fazla zorlamamaktan.

Benzer şekilde, neredeyse hiç diyalog olmaksızın durumların kendileri de komik olabilir; örneğin, *Mrs Doubtfire* ya da *Housesitter* gibi filmlere baktığımızda, durumun kendisi zaten yeterince komiktir. Demek ki bu noktada diyalog, durumun gelişimine hizmet etmeli. Bu tip komedilerde, mizahın çoğu zaten oyunun kurgusundan gelir dolayısıyla komik cümleler elbette hoş karşılansa da kurgudaki mizahı besleyen diyaloglardan daha önemli değillerdir. Komik diyalogda, konuşmaların karakterlerin hizmetinde olması gerektiğinden daha önce bahsetmiştik, geldiğimiz noktada konuşmaların kurguya da hizmet etmesi gerektiğini tespit ettik; mizahın su yüzüne çıkmasında hayati önem taşıyan şeyin aslında bağlam olduğunu çözdük.

Tekrar yapılan espri

Tekrar yapılan espri mizahın etkisini artırmak için kullanılır. Temelde bir espri vardır ve izleyici ona güler. Daha sonra bu espri her yapıldığında, izleyici yine güler. Ancak artık gülünen şey sadece esprinin orijinal hali değildir, bu espriye sebep olan şey her neyse onun yeniden gerçekleşiyor olmasıdır. Elbette bu işe bulaşan karakterin ilk seferde bir şeyler öğrenmiş olması gerekiyor, değil mi? İzleyici olaya o kadar aşinadır ki, espri daha tekrar edilmeden gülmeye başlar. Komik diyalogda tekrar eden espri oldukça efektif olabilir ancak bazı tehlikeler de söz konusudur. İlki monotonluktur. Espri, her seferinde orijinal haliyle tekrar edilirse, bir süre sonra izleyici sıkılır. Dolayısıyla espri ya üzerinde biraz oynanarak ya da farklı bir bağlamda sunulmalıdır. Dahası, izleyici espriye aşina oldukça, ortada söyleyecek pek bir şey de kalmaz. Bu da esprinin işlevini yitirmemesini sağladığı gibi, izleyiciye de daha az ipucuyla espriyi yakalama eğlencesini sunar.

Komik Hakaret

Komik diyaloğun temel öğelerinden biri de yaratıcı komik hakarettir. Örneğin, Basil Fawlty'nin, *Fawlty Towers* filminde, art arda bir dizi hakaret saydırdığı kısmı düşünün, ya da Blackadder'ın alaycı tavrını ya da Harold Steptoe'nun babasına karşı olan küçümseyici tavrını. Karakterlerin hakaret etmesinden keyif alırız çünkü hakaret normalde sosyal anlamda kabul edilebilir bir davranış değildir; bu karakterler aslında bizim de benzer durumlarda söylemeyi aklımızdan geçirdiğimiz şeyleri söylerler.

Hakaretlerin gücü -ve dolayısıyla yarattıkları komik etki- hakarete maruz kalan kişi tarafından tekrar edilerek arttırılabilir. Dolayısıyla:

DON: Kuş beyinli!

NICK: Ben kuş beyinli değilim!

Tarzında bir diyalogdan ziyade, aşağıdaki gibi bir diyaloğu tercih edebiliriz:

DON: Kuş beyinli!

NICK: Kuş beyinli? Kuş beyinli?

Ancak, hakaretin tipi, hakaret eden kişinin genel tarzına uygun düşmelidir. Bir karakter kontrolü tamamen yitirip hakaret ederken (Mesela, Basil Fawlty bir bölümde arabasını hem fiziksel anlamda hem de sözel olarak ezer), bir diğeri daha havalı, daha mesafeli şekilde hakaret eder. Hakaret, hakaret eden karakterin tarzına uymadığı halde sırf eğlenceli diye kullanılmamalıdır.

Komedi ve Politik Doğruluk

Senaryo yazımı ile politik doğruluk konusuna dair epeyce tartışma yaşanmıştır. Bu tartışmanın tarihi, politik doğruluk teriminin ilk kullanılmaya başlandığı döneme kadar gider. Senaryo yazarları olarak hepimizin kendimizi sansürlemek gibi bir eğilimi vardır. Kullandığımız dile dikkat ederiz; hangi küfürlü konuşmaları çıkarsam da senaryom sosyal bağlamda kabul edilebilir hale gelsin, küfrü ne sıklıkta kullanmalıyım? Bu tavrımız aslında ikiyüzlüce değildir; neticede, kullandığımız dil konusunda gerçek hayatta da bulunduğumuz yere ve birlikte olduğumuz kişilere bağlı olarak ölçülü olmaya çalışıyoruz; böyle bir derdimiz olmayabilir de. Ancak senaryo yazarken ölçülü olmak durumundayız. Altın kural şu; hedef kitleni iyi tanı. Örneğin, çocuk kanalları için senaryo yazıyorsanız, önce bu kanalları izleyin ve neyin kabul edilebilir olduğuna o zaman karar verin.

Elbette bir senaristin fazla da çekingen olmaması gerekir. Eğer bir karakterin günlük yaşantısında sürekli küfreden türden biri olduğunu düşünüyorsanız, ya da bir grup insan cinselliğini sıra dışı bir biçimde yaşıyorsa ya da ele aldığınız konulardan birinin sonucu kaçınılmaz olarak bir vahşete gidiyorsa, tüm bunları olduğu gibi aktarmanız gerektiğini öne süren ekoller de vardır. Bu durumda -hâlâ tartışılıyor olsa da- senaryonun kabul edilebilir olup olmadığına karar verecek kişi senaryonun editörü, yönetmen ya da o pozisyonda her kim varsa, odur. Gerekiyorsa, yapılacak değişiklikler konusunda öneriler sunabilir. (Elbette bu önerileri kabul edip, etmemek senaristin bileceği şeydir.) Bu durumda, en azından sansürleme işini yazarın kendisi yapmaz.

Bu bahsettiğimiz kesinlikle makul bir yaklaşım. Ben de aynı yaklaşımı sergilemeye çalışıyorum (her ne kadar kendi kendimi sansürleme eğilimine arada

sırada engel olamasam da). Ancak bu yaklaşımın olumsuz sonuçları da olabilir. Örneğin, hedef izleyici kitlesine hiçbir şekilde uygun olmayan bir dil kullanan senaryo, okuyan kişinin senaristin hedef kitlesine dair hiçbir fikri olmadığını düşünmesine sebep olabilir ve yazarın değişikliğe gitme konusu dahi gündeme gelmeden, senaryo güvenirliliğini tamamen yitirebilir. Yazar, en azından bu tehlikenin farkında olmalıdır ve riski de ona göre almalıdır.

Ancak, söz konusu diyaloglar olunca tek sınırlama küfür kullanımından ibaret değil; "politik doğruluk," konusu da genel olarak devreye girer. Örneğin, ırkçı bir dil hiçbir şekilde kabul görmez (şükürler olsun), ancak hiçbir şekilde sempati uyandırmayan bir karakter bu tip dil kullanabilir. Fakat diğer konular daha gri bir bölgede durur ve bu konular komik diyaloğa diğerlerinden daha fazla temas eder.

Biz senaristler kadın, siyah ya da engelli karakterlerimizin herhangi birini olumsuz bir karakter olarak resmetmemeli miyiz? Buna verilebilecek kolay bir yanıtımız yok. Elbette, yabancılara dair karikatürize edilmiş fikirlere ya da kadınların küçük düşürülmesine katkıda bulunmak istemeyiz. Ancak, kadınları, siyahları ya da yabancıları hiçbir olumsuz özellikleri yokmuş gibi gösterirsek bu kez de ortaya başka bir karikatür çıkar ve bu tipten karakterler dramın gerektirdikleri karşılayamaz çünkü gerçek insanlar gibi davranıp, konuşamazlar. Dolaysıyla, izleyici de onlarla bağlantı kuramaz; yani çok da iyi bir şey yapmış olmayız. Demek ki, senaristin dengeyi kurması gerekiyor; belli gruptan insanları aşağılayıcı şeyler yapmaktan kaçınmalı ama bu insanları oldukları gibi yansıtmaya da özen göstermeli, hatta belki bu insanların nasıl değişebildiğini aktarmalı.

Komik diyalog dürüst olmayı sever. Eğer iki kadını ya da iki erkeği karşı cinsten biri üzerine konuşurken gösteriyorsa, ve bu karakterler bahsettikleri kişinin çok uzun, kısa, cılız ya da fazla kilolu olduğu için partner olarak seçilemeyeceğinden bahsediyorsa bu politik anlamda doğru bir yaklaşım değildir ama bizi yine de güldürür çünkü bize yabancı bir durum değildir. Bu tavrı onaylasak da onaylamasak da yine güleriz çünkü aklımızdan geçen şudur: "Evet, tam olarak böyle!" Neticede, onaylamadığımız halde yapmaya devam ettiğimiz bir dizi şey vardır ancak bunu aynı davranış karşımızda sergilendiğinde fark ederiz. Senaristin sterilize bir dünya sunmasının anlamı yoktur. Daha öncede vurguladığım gibi, efektif bir komik diyaloğun temel öğesi karakteri tanımaktır, dolayısıyla komik diyalog bize tanıyabileceğimiz şeyler sunmak durumundadır ve bunların içinde politik anlamda doğru olmayan şeyler de vardır. (Azizler pek eğlenceli tipler değillerdir, bunun sebebi sadece komik şeyler söylememeleri değil, çoğumuz bir aziz tanımamış olmasıdır. Ama aziz gibi görünmek isteyen

kişiler komiktir bunun sebebi de kısmen farkında olmadan komik şeyler söylemeleri ve bizlerin aziz gibi davranmaya çalışan insanları tanıyor olmamızdır.)

Bu sebepten dolayı *Till Death Us Do Part* gibi televizyon dizileri bize çoğunlukla bağnaz ve gerçekten cahil kişiler tarafından sergilenen bir dizi korkunç tutumu gösterir. Bu tip tavırları olan kişileri hepimiz biliriz ve bu tip diziler bu tutumlara gülmemizi sağlar. Aynı şekilde, *Men Behaving Badly* dizisi hayatta sadece kötü davranışlar sergileyen adamlarla ilgilidir; bu adamlar sünger gibi bira içen budala tiplerdir, kalpleri belki yumuşaktır ancak topluma özellikle de kadınlara karşı tutumları hiç de yumuşak değildir. Bu tip adamları da biliriz ve bu dizi bizleri bu tip adamlara gülmeye davet eder. (Tabii bu karakterlerle kurduğumuz empatiyi yitirmeden.)

Ancak bu noktada yazarın farkında olması gereken bir tehlike var. *Till Death Us Do Part* dizisindeki Alf Garnett karakteri dalga geçilecek türden bir karakterdir. Ancak, herkesin reaksiyonu böyle olmayabilir; bir takım ırkçı kişiler bu karakter sayesinde kendi görüşlerinin destek gördüğü yanılgısına kapılabilir. Aynı şekilde, *Men Behaving Badly* dizisini izleyenler, her ne kadar olup bitene gülseler de, kendilerinin kadınlara karşı sergiledikleri bazı tutumlarının aslında bu dizide doğrulandığını düşünebilirler. Ne de olsa bu dizideki erkekler her şeye rağmen sempatik karakterlerdir. Senaristin dizide ironik bir tavırla ele aldığı durumlar, en azından bazı izleyiciler tarafından ciddiye alınabilir.

Senaristin, özellikle komedilerde ortaya çıkan bu tehlikenin farkında olması gerekir. Bizler komik diyalogların tabuları, ciddi meseleleri eğlenceli bir biçimde işlemesini istiyoruz ancak yanlış yorumlanma riskini de göz önünde bulundurmak gerekiyor. Belki de bu riski almaya değer. Belki bunla ilgili endişe duymak bile kendi başına büyüklük taslamaktır. Neticede tutumumuz ne olursa olsun, riskin mevcut olduğu kesin.

11. Belgesel Diyaloğu

Belgesel diyaloğu nedir?

Şu ana kadar temelde kurgu metinlerde geçen diyalogları inceledik. Bazı tiyatro oyunları ve filmler gerçek olaylardan yola çıkarak yazılsa da, diyaloglar kurgusaldır. Belki birkaç konuşma gerçeğiyle aynıdır ancak diyalog temelde kurgusaldır. Bu bölümde belgesel dram için yazılan, oldukça spesifik bir diyalog türünü inceleyeceğiz.

“Belgesel dram,” terimi oldukça geniş bir alanı kapsar. İşin bir ucunda gerçek olaylara dayanan oyun ve filmler vardır. Bu tip yapımlarda, hikaye gerçek olaya mümkün mertebe sadık kalmaya çalışırken, diyalog, kısmen bile olsa kurgusaldır. Bu tür bazen “gerçek kurgu,”olarak adlandırılır.

“Gerçek kurgu,” için yazılan diyaloglarda son dönemde bazı ilginç gelişmeler oldu. Örneğin, radyo için yazılmış *Everything Will be Fine* adlı senaryoda, duyduğumuz seslerin çoğu birer mülteci olarak yaşadıklarını anlatan kişilere aittir. Bu seslerden sadece ikisi aktörlere aittir ki başlangıçta dinleyici onları da muhtemelen gerçek kişiler sanır. Ancak program başladıktan yarım saat sonra bunların aktörlere ait sesler olduğunu anlarız. Burada karşımıza çıkan soru şu: Görüşülen kişilerin hangisinin aktör olduğunu nasıl bileceğiz? Kimin doğruyu söylediğine nasıl karar vereceğiz? Ayrıca başlangıçtaki uzun ve tamamen belgesel tarzındaki açılış, bizi gerçekleri duyduğumuza ikna etmiştir ve aktörlerin devreye girdiği kısımda da gerçeğin anlatıldığına dair olan inancımız pek sarsılmaz. Bu aslında belgeselle gerçeklik arasındaki ilişkinin doğasında mevcut olan bir sorundur: Hitler’in emriyle yapılan belgeselleri düşündüğümüzde, bir programın belgesel şeklinde çekilmiş olmasının, onun sadece gerçekleri yansıttığı anlamına gelmediğini daha da iyi kavrarız.

Belgesel dramın bir diğer ucunda da sadece gerçek olaylarla yetinmeyen, konuşulan her kelimenin belge niteliği taşıdığı tür vardır. Cümleler, doğrudan teyp kayıtlarından, mektuplardan, toplantı tutanaklarından, gazetelerden, resmi kaynaklardan gelir. Minimal düzeyde değişiklikler ve birkaç ekleme yapılır ve bir ya da birden fazla kaynaktan gelen kelimeler birbirine eklenerek, dram oluşturulur. Bu tür dram, daha esnek olan diğer türden tamamen farklıdır. Demek ki bahsettiğimiz bu iki uç türün arasında duran bir tür daha var.

“Gerçek kurgu,” türünün *Everything Will Be Fine* senaryosunda kullanılmış

olan deneysel türünü bir tarafa bırakırsak, ilk tür iyi bir araştırmaya dayanan temelde kurgusal senaryodan, diyalog anlamında çok az farklıdır. Elbette, diyaloğun gerçek karakterlerle ilgili halihazırda bilinen gerçeklerden sapmaması gerekir (şunu da unutmayın, gerçek karakterler, eğer hâlâ yaşıyorlarsa, itibarlarının zedeleneceğini düşündükleri noktada gerçeği bir miktar çarpıtabilirler!), bunun dışında diyalog için önceki bölümlerde de ne dediysek tamamı belgesel diyaloğu için de geçerlidir. Ancak, bu bölümde çok daha katı olan ikinci tür belgesel dram için yazılan diyaloglara bakacağız.

Ancak önce şu soruyu kısaca yanıtlamakta fayda var: Bir senarist neden bu denli sınırlayıcı bir alanla uğraşmak istesin? İki temel sebep var. Öncelikle, orijinal kaynakta kullanılan dil çoğu zaman harikuladedir ve bu dili senaryoda olduğu gibi muhafaza edebilmek senaryoyu yükseltir. İkinci ve daha önemli sebep, kullanılan kelimeleri aynen senaryoya aktarmak, metne önemli ölçüde gerçeklik katar. Elbette, her senaryo neticede yazarının nesnesi konumundadır ancak yazar, izleyicisine duydukları kelimelerin, aslında birebir ilgili kişilere ait olduğunu anlatabilirse, bu ciddi bir fark yaratır.

Röportajdan Diyaloğa

Farz edelim ki aşağıda okuyacağımız metin, teybe alınmış bir konuşma. Bu konuşmayı diyaloğa nasıl aktarabileceğimizin yollarını arayacağız.

MIKE: Size anlatayım...size o gün olanları anlatayım. Hepimiz toplanmış, bekliyorduk. Tabii o günlerde öyle kendi aranızda filan konuşamazsınız- Tek sıra halinde beklemeniz lazım, dimdik duracaksın ve tek kelime konuşmayacaksın, o günlerde öyleydi işte, şimdiki gibi değildi. Neyse, gözümün önünde hâlâ, orda dimdik dururduk, sonra bize oturmamızı söylerlerdi, biz de otururduk. Salonda yerde otururduk, salonda öyle bütün okula yetecek kadar sandalye yoktu, belki de vardı, bilmiyorum. Her neyse, yere otururduk. Müdür en önde dururdu, öğretmenlerde etrafını çevrelerdi, artık öyle de yapmıyorlar, nedenini bilmem… normalde müdür kısa bir konuşma yapardı, bilirsiniz işte öğüt verirdi, sonra dua eder ve bazı uyarılarda bulunurdu. İşte çimlere basmayın filan gibi. Önemli olduğunu düşündüğü her ne varsa onları konuşurdu. Ama o gün, her zaman yaptığı gibi “Göklerdeki babamız…”diye başlayan ve bizim de eşlik ettiğimiz duayı okumak yerine, şöyle dedi: “Paul, buraya gel ve duayı oku.” Niye bu çocuğu seçtiğini bilmiyorum. En ufak bir fikrim yok. Ama öyle yaptı. Paul şok olmuştu. Neticede hepimiz dokuz ya da on yaşındaydık. Neyse, “gel buraya, ön tarafa gel ve duayı oku,”diye tekrar etti. Müdür beklide, kendisinin yerine çocuklardan birinin duayı başlatmasının hoş olacağını düşünmüştü. Paul ön

tarafa doğru yürüdü. Belki de bir çocuğun duayı okumasının daha samimi olacağını düşünmüştür. Bilemem. Neyse, Paul duaya başladı ama tabii titriyor. Tüm okul çocuğun karşısında ve müdürün nefesi de ensesinde. Ve duaya devam edemedi. Titrediğini görebiliyorduk. “Günahlarımızı bağışla…”kısmına kadar geldi ve yeniden “günahlarımızı bağışla…”dedi. Müdür ona dik dik bakıyordu. Kafasını hafifçe “evet?” der gibi salladı. “Evet?” Ama hayır, Paul bitmişti. Hiçbir şey söyleyemiyordu. Etrafta korkunç bir sessizlik vardı. Herkes bir şey olsun diye bekliyordu. Ama hiçbir şey olduğu yoktu. Nihayet müdür çantasına doğru uzandı, içinden cetvelini çıkarıp, Paul’un elini tuttu ve cetvelle üç kez vurdu. Bir, iki, üç ve Paul ağlamaya başladı. Müdürün ona tek söylediği, “git otur,”oldu. Sonrada bizlere dönerek herkes duayı öğrenecek dedi. Ve ben hiç unutmadım. O duayı değil yani, o günü. Ve o gün dinle ilgili bilmek istediğim her şeyi öğrendim -yani kurumsallaşmış dinden bahsediyorum- ve tiranlığın ne olduğunu öğrendim. Asla unutmadım.

Şimdi, bu metni tiyatro için yazılan bir senaryoda nasıl diyaloğa dökebiliriz? Hikaye anlatımı açısından zaten oldukça başarılı, ancak sahnede efektif olması için üzerinde çalışmamız lazım. İşte bir örnek:

MICHAEL: (*izleyiciye dönerek*) Dinle ilgili bilmek istediğim her şeyi bana öğretti.

Öğrenciler, aralarında MICHAEL da var, tek sıra halinde içeri giriyor, o esnada öğretmenler de önde duran müdürün çevresinde yerlerini alıyorlar

İki çocuk sessizce fısıldaşıyor.

ÖĞRETMEN: Siz ikiniz!

Çocuklar derhal susar

İKİNCİ ÖĞRETMEN: (*Başka iki çocuğa dönerek*) Dik dur!

Tüm çocuklar sahnededir. Birkaç saniyelik sessizlikten sonra-

MÜDÜR: Oturun.

Tüm çocuklar yere oturur.

MICHAEL: *(izleyiciye doğru*) Normalde müdür kısa bir konuşma yapardı, bilirsiniz işte öğüt verirdi, sonra dua eder ve bazı uyarılarda bulunurdu. İşte çimlere basmayın filan gibi. Önemli olduğunu düşündüğü her ne varsa onları konuşurdu. Ama o gün, her zaman yaptığı gibi “Göklerdeki babamız…”diye

başlayan ve bizim de eşlik ettiğimiz duayı okumak yerine, şöyle dedi-

MÜDÜR: Paul, gel buraya.

Çok şaşırdığı belli olan Paul, müdürün kendisini çağırıp çağırmadığından emin olmak için etrafına bakınır.

MICHAEL: (*izleyiciye dönerek*) Niye bu çocuğu seçti bilmem.

MÜDÜR: Ayağa kalk, buraya gel.

Paul ön tarafa doğru yürürken-

MICHAEL: Belki de duayı bir çocuğa okutmanın-

MÜDÜR: Duayı okumaya başlayabilirsin.

MICHAEL: İyi bir fikir olduğunu düşündü.

Herkes sessizce PAUL'ün duaya başlamasını bekler.

PAUL: Göklerdeki Babımız, senin adın kutsaldır, krallığın gökyüzünde olduğu gibi yeryüzünde de hüküm sürer, bize ekmeğimizi ver ve günahlarımızdan dolayı bizi bağışla…günahlarımızdan dolayı bizi bağışla…

Paul donup kalmıştır. Herkes bekler.

MÜDÜR eskimiş deri çantasına yönelir, cetvelini çıkarır ve Paul'a elini uzatması için işaret eder. Paul'ün *eline üç kez vurur ve Paul ağlamaya başlar.*

MÜDÜR: Otur yerine.

PAUL yerine dönerken-

MÜDÜR: Hepiniz duayı öğreneceksiniz.

MICHAEL: Din hakkında bilmek istediğim her şeyi-kurumsallaşmış dini kast ediyorum -ve tiranlığı öğrendim. Asla da unutmadım.

Burada yaptığımız işlem kısmen de olsa kolay bir işlem. Röportajda geçen gerçek konuşmanın üzerinde bir miktar oynadık ve "Din hakkında bilmek istediğim her şeyi öğrendim," cümlesini iki kez kullandık. Bu değişikliğin dışında gerçek konuşmanın niteliğine büyük ölçüde bağlı kaldık. Burada dikkat etmemiz gereken en önemli nokta konuşmanın mümkün olduğunca aksiyona aktarılmış ve konuşmanın geriye kalan kısmının da diğer karakterler arasında

paylaşılmış olmasıdır. Böylece hikaye anlatılmaktan ziyade, gösterilmiş oldu. Hikayeyi hem anlatıp, hem göstermekten kaçındık. Eğer spesifik bir etki yaratmayı hedefliyorsanız, örneğin komik bir etki yaratmak derdindeyseniz, hem anlatıp hem göstermek bunu sağlayabilir. Aşağıdaki örneğe bakalım:

GEORGE: (*izleyiciye doğru*) Ve kadın onun kafasına vurdu.

SARAH, BARRY'nin *kafasına dosya kutusuyla vurur*.

GEORGE: (*izleyiciye doğru*): Ve Barry'nin canı yandı.

BARRY: Ah! Canım yandı!

Yine de genelde yaptığımız ikisinden birini tercih etmektir.

Stilize belgesel diyaloğu

Dua ile ilgili oyunda, tek bir kişinin yaptığı teybe kaydedilmiş konuşma, bir dizi karakter arasında bölüştürüldü. Belgesel dramda yapılan genellikle budur. Şimdi aşağıdaki metnin bir röportajdan alındığı varsayalım:

JILL: O hurda şeyin içinde uçarak gidiyorduk, herhalde daha önce hiç bu kadar hız yapmamıştır, Cherry başını camdan çıkarmış yoldan gelip geçenlere bağırıyordu. Sheila ve Penny de arka koltukta "tüm yapabildiği bu mu?" "Bas şu ayağını gaza," diye bağırıyorlardı. Ayağımı zaten yeterince basıyordum, yani film başlamadan sinemaya yetişmekte kararlıydık ve yaptığımız şey de eğlenceliydi, harikaydı, hep birlikteydik sonuçta…ve sonra lastik patladı, önde sürücü tarafındaki, bir şey söyleyecek vakit bile olmadı, bilmiyorum belki birimiz "Aman Tanrım!" filan demiş olabiliriz, herhangi birimizin çığlık attığını hatırlamıyorum ama belki de atmışızdır, sanırım sağa sola tutunduk ve önce tüm yol boyunca gidip ardından da hendeğe yuvarlandık, gittik, gittik, gittik ve nihayet durduk. Bir dakikalığına, yani ben bir dakika diyorum ama gerçekte ne kadar sürüdüğünü bilmiyorum, şöyle düşündüm "Hâlâ hayattayım. Hâlâ buradayım." Sonra hepimiz bir diğerini kontrol etmeye başladı, herkesin hayatta olduğundan emin olmak için. Tanrı biliyor hepimiz oradaydık. Özellikle de Cherry, kafasını camdan çıkarmış olan Cherry de hâlâ ordaydı. Üç ay hastanede kaldı, ama hayattaydı. Ön cam parçalanmıştı ve sanırım zaten öyle de olması gerekiyordu, oradan dışarı çıktık. Sanırım aslında hayatta kalmayı hak etmemiştik.

Şimdi bu metni, tiyatro için yazılmış belgesel bir drama nasıl dökebileceğimize bakalım:

JILL, CHERRY, PENNY ve SHEILA *izleyiciye dönüktür*.

SHEILA: Ön cam dağılmıştı, sanırım öyle de olması gerekiyordu, hepimiz oradan çıktık.

JILL, CHERRY, PENNY ve SHEILA *arabada oturuyorlarmış gibi pozisyon alırlar. Arabayı,* JILL *kullanmaktadır,* SHEILA *başını camdan çıkarmıştır ve* SHEILA ile PENNY *arka koltuktalar. Hepsinin iyi vakit geçirdiği bellidir*.

JILL: (*bağırarak- arkada motor sesi vardır)* Biz-

PENNY: (*bağırarak)* gidiyorduk

SHEILA: (*bağırarak)* gidiyorduk

JILL: Uçar gibi!

PENNY: O hurdanın içinde.

SHEILA: Daha önce hiç o kadar hız yaptığını sanmam ve Cherry-

CHERRY: Yehooo!!

SHEILA: Başını camdan çıkarmıştı.

PENNY: (*Jill'e doğru*) Tüm yapabildiği bu mu?

SHEILA: (*Jill'e doğru*) Bas ayağını gaza!

JILL: Daha ne kadar basayım!

CHERRY: Film başlamadan orada olacağız!

SHEILA: Her şey çok eğlenceliydi.

JILL: Her şey harikaydı!

PENNY: Hepimiz birlikteydik!

Hepsi donakalır. Bu birkaç dakika sürer ve diğerleri hâlâ aynı vaziyetteyken, SHEILA bize doğru döner.

SHEILA: Kimsenin çığlık attığını hatırlamıyorum ama belki de atmışızdır.

Belki birimiz, "Aman Tanrım!" gibi bir şey söylemiştir.

Lastiklerden biri patlamıştı.

Sağa sola tutunduk.

PENNY ve JILL *ağır ağır bize doğru döner ama* CHERRY *hâlâ aynı durumdadır.*

PENNY: Sağa sola tutunduk…

JILL: Tutunduk…

SHEILA: Ne bulduysak ona tutunduk.

Aniden hepsi CHERRY *de dahil olmak üzere, çığlık atmaya başlar, hep beraber kendi etraflarında dönerler. Ardından yerde kıpırdamadan dururlar*.

JILL: Ve aklımdan, “Hâlâ hayattayım. Hâlâ buradayım,”diye geçirdim.

(kısa bir sessizlik)

Orda mısınız?

PENNY: Evet.

SHEILA: Evet.

(kısa bir sessizlik)

JILL: Cherry?

(kısa bir sessizlik)

SHEILA: Cherry hâlâ ordaydı, bu nasıl olabildi, tanrı bilir.

CHERRY: Üç ay hastanede kaldım ama hayattaydım.

Burada da daha önceki örnekte olduğu gibi, orijinal konuşma bir dizi karakter arasında paylaşıldı, ancak bu kez cümle sıralaması anlamında bir önceki metinde yapıldığından daha büyük değişiklikler yapıldı. Ancak, temel farklılık, bu kez diyaloğun her ne kadar aslına sadık kalındıysa da daha az natüralist olması. İlk cümlelerin bağırarak söylenmesi karakterlerin o anki heyecanını yansıtmak ve ayrıca bunun paylaşılan bir tecrübe olduğunu göstermek için yapıldı. Elbette gerçek hayatta dört kadın bir cümleyi bu şekilde bölüşerek telaffuz etmez, ancak bu teatral diyalogdur, gerçek hayat değil. Dolayısıyla, “Tutunduk, tutunduk, ne bulursak tutunduk,” şeklindeki karakterler arasında paylaşılan cümle, hepsi için

o dakikaların ne kadar başa çıkılması zor dakikalar olduğunu ve bunun hepsi için ortak, acı bir deneyim olduğunu vurgulamak için kullanılmıştır. Diyaloğun natüralist olmayan hali, sunumun natüralist olmayan tarzıyla uyum içindedir.

Malzemenin neredeyse tamamı dört karakterin, üçü arasında bölüşülmüştür. Anlatımdaki bazı cümleler rahatlıkla Cherry'e verilebilirdi, ancak onu son dakikaya kadar konuşturmayarak bir şekilde hafızaların dışında bırakıyoruz ve bu da onun kazadan sağ çıkmamış olduğu fikrini akla getiriyor. Zaten yol boyunca başını camdan dışarı çıkardığını da biliyoruz. Bu gerilimi yükseltiyor ancak son dakikada konuşmaya başlayınca, izleyici onun da kurtulduğundan emin oluyor.

Orijinal metinde, lastiğin patlamasından bahsediliyor ancak bu yeni versiyonda bu bilgi diyaloğa farklı bir tarzda yerleştirilmiş. Önce, oyunun başında arabanın ön camından dışarı çıktıklarını öğreniyoruz ki bu bilgi de parça parça geliyor. Bu da bir sonraki sahnenin tansiyonunu yükseltiyor. Bir sonraki sahnede karakterleri arabada, eğlenirken görüyoruz ancak izleyici birazdan korkunç bir şeyler olacağını biliyor. Ve lastik patladığında, bize lastiğin patladığı söylenmiyor onun yerine karakterler donup kalıyor. Bu noktada, zamanda ufak bir sıçrayış yaşanıyor ve Sheila bize dönüp, herhangi bir çığlık duyduğunu hatırlamadığını söylüyor. Bu da gerilimi artıran öğelerden çünkü aklımıza şu soru geliyor; neden çığlık atacaklardı ki?

Dolayısıyla, özetlemek gerekirse, senarist aşağıdakileri yapıyor:

-Hem olayı anlatan ve hem de birbirleriyle konuşan karakterler sunuyor

-Bilginin aktarıldığı zamanla oynuyor

-Gerilimi yükseltiyor

-Anlamı vurgulamak için konuşmaları natüralist olmayan bir tarzda paylaştırıyor

-Orijinal metnin çoğunu harekete aktarıyor

-Anlatma ve gösterme kombinasyonunu dikkatlice kullanıyor.

Birbirine bağlanan diyalog

Şimdiye kadar, kişilere ait bireysel anekdotların karakterler arasında nasıl bölüşülebileceğine baktık. Ancak, belgesel malzeme anekdot niteliği taşımayabilir, bu durumda yukarıda gördüğümüz örneklerde yapılanın tam

tersini yapmak gerekir. Örneğin malzememiz aşağıdaki gibi olsun:

1. Okul defterinden:

20 Mayıs.

-Çocukların çoğu yine yok. Mr Hamond'ın tuğla imalathanesinde oldukları düşünülüyor. Bazıları haftalardır yok. Mr Hammond'a bir mektup yazıp, bu durumu görüşmek için bir araya gelmemizi önerdim.

1. Teybe alınmış bir röportajdan:

-Elbette, okulda olmamız gerekse de tüm yaz imalathanede çalışıyorduk. Hammonds'da el arabacısı olarak ilk işimi öyle aldım. On iki yaşımdan bu yana çalışırım orda. Neticede eve fazladan para giriyordu, değil mi?

1. Birinci Dünya Savaşından önce, tuğla yapımı üzerine bir kitaptan:

El arabasını kullanan çocuk tuğla kalıbı için kil taşırdı. Tuğla kalıbını yapan kişi ki maaşı en yüksek olan oydu, ekibinden sorumluydu. Ödemelerini de o yapardı. Sadece el arabasını kullanan çocuğun parasına o karışmazdı. Ona ayrıca para verilirdi.

Bu üç metin tek sahneye ya da mini sekanslara aktarılabilir, örneğin:

KALIP USTASI çalışıyor, tuğlalara şekil veriyor.

KALIP USTASI: Şimdi, burada kalıbı ben dökerim. Sen de bana kil taşıyacaksın.

ÇOCUK: Tamam.

Farklı bir yerde, bir ÖĞRETMEN, MÜDÜR'E yaklaşıyor.

ÖĞRETMEN: Oğlanların çoğu yine yok.

MÜDÜR: Nerde-

ÖĞRETMEN: Mr Hammond'un tuğla imalathanesinde olduklarını sanıyorum.

Yeniden imalathanedeyiz.

ÇOCUK: *(izleyiciye döner)*: Hammonds'da ilk işimi böyle aldım-

KALIP USTASI: Ekibin sorumluluğu bende.

ÇOCUK: *(izleyiciye döner)* On iki yaşımdan bu yana çalışırım orda.

KALIP USTASI: Ödemelerini de ben yaparım. Sen hariç. Sana ayrıca para öderler.

Okula döneriz:

ÖĞRETMEN: Bazıları haftalardır gelmedi.

MÜDÜR: peki, Mr Hammond'a bir mektup yazıp, durumu görüşmek için bir araya gelmeyi isteyeceğim.

İmalathane

ÇOCUK: Neticede eve fazladan para giriyordu, değil mi?

Burada üç farklı kaynaktan gelen malzeme bir araya getirildi ve eğitimcilerin olaya karşı tutumuyla, çocuğun yaptığı işten gurur duyması arasındaki tezatlık gözler önüne serildi. Bu örnek bizi, belgesel dram içerisinde sözlü ve yazılı kaynağın kombine edilmesi sorununa götürüyor. Genellikle, yazılı dokümanda geçen herhangi bir kelime, diyalogda uygunsuz kaçıyorsa, değiştirilir. Ancak çoğu zaman orijinaline sadık kalmak en iyisidir. Bu belgesel dram olduğu için, diyaloğun diğer türlerdekinden farklı olacağının izleyici de farkındadır. Hatta orijinal kaynağın sözlü değil yazılı olduğu gerçeğine de dikkat çekmek mümkündür. Konuşmaların içerisine toplantı tutanaklarının sonuçları dâhil edilebilir. Bunun için de "şöyle şöyle yapılmasına karar verilmiştir," gibi ifadeler kullanılabilir. Ayrıca tarih, adres gibi bilgiler de diyalog aracılığı ile aktarılabilir.

Belgesel diyaloğunun güçlükleri

Belgesel diyaloğu yazmak, diğer türler için diyalog yazmak kadar eğlenceli olabilir ancak senaristin yaşayacağı zorluklar bir şekilde farklı olacaktır. Öncelikle, sınırlar bellidir: orijinal kaynakta geçen kelimelere mümkün mertebe sadık kalmak zorundasınızdır, gerçi bu bir taraftan da yazarı, malzemeyi daha yaratıcı biçimlerde sunmaya zorlayacağı için olumlu bir faktördür (görsel ya da belki müzikal şeklinde). Belgesel, diyalog yazımında bizi natüralizmin dışına çıkmaya da sevk eder.

Bu yazın türünde, senaristin kullanmakta kesinlikle haklı olacağı bazı hileler de vardır. Orijinali tek kişi tarafından anlatılan bir metni, bir dizi karakter arasında bölüştürmek ya da farklı orijinal kaynakları tek bir karakter aracılığı ile aktarmak gibi. Ancak yazarın hassas olması, ismi ve kimliği belli karakterlere, kendilerine ait olmayan konuşmalar yaptırmaması gerekir. (Örneğin, Birinci işçinin cümlelerini ikinci değirmenciye söyletmek gibi). Senaryo kaynağına sadık kaldığı ve onun ruhunu yansıtabildiği sürece, pratikte nadiren sorun yaşanır. Neticede, hangi haber editörüne sorarsanız sorun size gerçeği dolaylı yoldan aktarmaktansa orijinal kaynağı aynen aktarmanın çok daha işlevsel olduğunu söyleyecektir. Belgesel dram için de bu geçerlidir; neticede bu türün “belgesel,”olarak adlandırılmasının sebebi de budur, senaristin orijinal kaynağa sadık kalması bu türün vazgeçilmezidir.

12. Diyaloğun Üzerinde Yeniden Çalışmak

Yeniden yazımlara duyulan ihtiyaç

Senaryo ilerledikçe, diyaloglarda belirli ölçüde değişiklik yapmak gerekebileceğinden daha önce bahsetmiştik; bir bölümü bitirirsiniz ve bir sonraki bölüme geçmeden önce, dönüp diyalogları okur ve eğer ihtiyaç varsa, gerekli değişikliği yaparsınız. Ancak biz bu bölümde ilk metin tamamlandıktan sonra yapılan yeniden yazımları inceleyeceğiz.

Tamamlanan ilk metnin, henüz ilk metin olduğunu unutmamak oldukça önemlidir. Son sahneyi de tamamlandıktan sonra, hepimiz “Harika! İşte bitti!” deyip, senaryoyu zarfa koyup, göndermek için can atarız ve en iyi sonucu almayı umarız. Senaryo, nihayet dünyaya gelmiş olan bebeğimizdir ve onun başına kötü bir şey gelmesini istemeyiz. (Bazı senaristler, senaryo editörlerinin, yönetmenlerin, yapımcıların ya da oyuncuların senaryo üzerinde herhangi bir etkisi olmasını istemezler ve bu aslında yanlış bir yaklaşımdır). Duruma bu şekilde yaklaşmanın sonucu felakettir. İlk metin, yeniden yazıldığında, bu süreçten her zaman kazançlı çıkar. Yeniden yazımın sonunda çok büyük değişiklikler olabilir, kurgunun temel noktaları dahi değişebilir ancak temel öğeler etkilensin ya da etkilenmesin diyaloğun mutlaka yeniden yazılması gerekir.

Kendinize vakit tanıyın

Yeniden yazmaya başlamadan önce en az birkaç hafta bekleyin, hatta mümkünse daha fazla bekleyin. Elbette, son teslim tarihine yetişmeniz gereken durumlar olabilir. Bu durumda zamanınızı, senaryoya yeniden dönebileceğiniz şekilde planlamalısınız. Bu iki çalışma arasında bir süre beklemeniz şarttır çünkü senaryo yeni tamamlandığında, hafızanız hâlâ tazedir ve senaryoyu, onu okumamış biri gibi değerlendiremezsiniz. Senaryonuza geri döndüğünüzde, onu mümkün mertebe ilk kez okuyormuş gibi yapın. Kendinize şu soruları sorun: kullandığım yapı işe yarıyor mu? Hikayede yaşanan sürpriz bir gelişme gerçekten inandırıcı mı? Doruk noktalarını doğru yerlere koymuş muyum? Zamanın kullanımı uygun mu? Ve hepsinden önemlisi diyaloglar işlevsel mi?

Senaryoyu tek seferde okuyup, her küçük ayrıntıyla uğraşmak yerine, değişiklik yapacağınız kısımlara dair genel notlar almak en iyisidir. Bu şekilde, diyaloğun genel etkisi (ve diğer öğeler) netleşir ve doğru yolda olup

olmadığınıza dair bir fikir edinirsiniz. Bu sürecin ardından, daha ayrıntılı bir okuma yapmanız gerekir.

Çoğu senarist gibi, siz de doğrudan bilgisayar üzerinde yazıyorsanız, metnin çıktısını alıp bu şekilde okumak daha doğrudur. Bazı ufak yazım hataları ekranda çok göze çarpmaz ama kağıt üzerinde hemen fark edilir.

Diyelim ki diyaloglarınıza samimi bir objektiflikle bakmaya ve yeniden yazmaya isteklisiniz, peki nelere bakmanız lazım?

Bakılacak şeyler

Bir cümle kağıt üzerinde ne kadar doğru görünürse görünsün, yine de kendinize karşı katı davranmalısınız. Her cümlenin kendi üzerine düşeni yapması gerekir. Elbette her cümlenin görevi diğerinkinden farklıdır; bazı cümleler kurguya hizmet eder, bazıları karakterlerin geliştirilmesine, bazıları komik etki yaratmaya, bazıları da motivasyona. Bazı cümleler bir alt metin olduğu izlenimini yaratır; bazıları gerilimi artırır. Bazıları dekor gibi durur, ama söyleyecek bir şeyleri olan bir dekor. Ne kadar gerçekçi olursa olsun, eğer cümlenin bir fonksiyonu yoksa senaryodan çıkartılmalıdır. Aynı şekilde, eğer bir fonksiyonu yoksa en sevdiğiniz cümlelerden bile vazgeçmeye gönüllü olmalısınız. Nötr cümle diye bir şey yoktur. Cümleler ya lehinizde ya aleyhinizdedir. Ya olumlu anlamda katkıda bulunurlar ya da kurguyu birleştirmeye yararlar. Katı olmak zorundasınız.

-Cümleleri, izleyiciye bilgi aktarmak için kullanmadığınızdan emin olun. Unutmayın ki eğer bir karakter bir şey söylüyorsa, bunu söylemesi için bir sebebi olmalıdır. Sizin izleyiciye bir şey söyleme ihtiyacınız, karakter için yeterli bir sebep değildir. Karakterin söylediği her cümlenin ardında ikna edici bir motivasyon olmalıdır -bu ister bilinçli ister bilinçsiz olsun- ve karakterlerin genel motivasyonu da tutarlı ve inandırıcı olmalıdır. Karakterlerin motivasyonlarının belirsiz değil açık olmasına özen gösterin ama bunu seyircinin gözüne sokacak şekilde de yapmayın.

-Çok durağan diyaloglar yazmadığınızdan emin olun. Pasajlarınızda işlevi olan alt metinler ve gündemler olduğundan emin olun. Diyaloğunuz yapay olmasın, karakterler arasında gerçek bir etkileşim olsun.

-Karakterler arasında uzayıp giden boş laflar olmasın.

-Diyaloğun, tüm bilgiyi aktarıp, kurgunun tüm gizemini ortadan kaldırmasına izin vermeyin. Karakterlerinizin, görüşlerini ve davranışlarının ardında yatan

nedenleri anlatacakları noktalar elbette olacaktır, ancak bunu sürekli yaptığınızı fark ederseniz, orda durun. Kısacası, diyaloğunuzun, izleyiciye de bir miktar iş bıraktığından emin olun.

-Klişelerden kurtulun.

-Diyaloğun temposuna özen gösterin. Çok ağır ya da durağan gidiyorsa, tempoyu değiştirin; çok hızlı ve coşkulu gidiyorsa, tempoyu değiştirin. Her sahne içinde ve sahneler arası geçişlerde, diyaloğun tonunun değişmesine de özen gösterin.

-Boşlukları doldurmak için kullandığınız diyaloglardan kurtulun. (Elbette, ilk yazdığınızda bunun farkında değildiniz ama artık görebiliyorsunuz). Özellikle başlarda ve sonlarda kullandığınız diyalogları kısa tutun.

-Diyaloğunuzun tutarlı bir tarzda gittiğinden emin olun, natüralizme yakın duran, tutarlı bir tarz.

-Senaryonuzun kurgusu, karakterlerinize yaşadıkları tecrübeler sonunda değişme şansı vermelidir. Bu tip değişimlerin diyaloglar aracılığı ile yansıtıldığından emin olun.

- Her karakterin, kendine ve duruma uygun konuşmalar yaptığından emin olun ve her karakterin konuşma biçiminin diğerinden farklı olması gerektiğini unutmayın.

-Bilinçli olarak kapalı bir dil kullanmadığınızdan emin olun.

-Diyaloglarınızı tahmin etmek kolay olmamalıdır. Birkaç sürprize yer vermelisiniz ancak bu sürprizlerde inandırıcı olmalıdır.

-Diyaloğun duygularımıza hitap ettiğinden emin olun. Diyaloglar, kurgu, hatta karakter geliştirme bağlamında işe yarıyor olabilirler ama duygularımıza hitap etmezlerse hiçbir işe yaramazlar.

-Sırf komik diye orda duran bir cümleniz varsa ve aslında cümle komik değilse ondan kurtulun.

-Aksiyonun ya da görsel efektlerin çok daha işlevsel olacağı noktalarda diyalog kullanmadığınızdan emin olun.

-Diyaloğun içinde gösterme-anlatma oranının dengesiz olmamasına dikkat edin. (Ayrıca daha çok gösterip, daha az anlatmak gerektiğini unutmayın)

-Anlatım tekniklerine başvurduysanız, bunu suiistimal etmediğinizden emin olun. Zaten açık olan noktaları anlatıma dâhil etmeyin. Ya da sırf boşlukları doldurmak için bu tekniğe başvurmayın.

-Diyaloğun gerilimi artırması gereken noktada tam tersini yapmasına izin vermeyin.

-Sunumun doğru olduğundan emin olun. Cümlelerin aktarılması konusunda aşırıya kaçan direktifler vermediğinizden emin olun.

Demek ki bakmamız gereken epeyce nokta var. Bir şeyleri değiştirdiğinizde, bu değişikliğin diyaloğun diğer kısımlarını ya da senaryonun diğer öğelerini nasıl etkilediğine bakın; diyalogda geçen tek bir cümle üzerindeki değişiklik bile tüm karakterleri etkileyebilir, bu değişiklikten dolayı bir başka karakterin az da olsa daha farklı bir şeyler söylemesi gerekebilir. Ya da yine diyalogda yapılan bir değişiklik, bir bilginin açığa çıkmasını ya da örtbas edilmesini gerektirir ve belki bu da oyunun başka bir kısmında kullanılacak dramatik ironi öğesini etkiler. İsimlerden birini değiştirmek gibi ufak bir değişikliğin bile beklenmeyen sonuçları olabilir. Örneğin, Kevin ismini Anthony olarak değiştirmek isterseniz, bilgisayarınıza ufak bir komut vermek yeterlidir ancak aslında yaptığınız bu değişiklik cümlelerin ritmini de değiştirir. Dilimiz oldukça ritmik bir dildir ve kullandığınız isim, konuşmaların içinde geçerken, yeni kullanacağınız kelimelerin daha rahat akmasını sağlamak için tek heceli kısa kelimeler ekleme ya da çıkarma ihtiyacı duyabilirsiniz. Kısacası, yaptığınız her değişikliğin etkisini ayrıntılı olarak incelemelisiniz.

Yapacağınız değişikliklerin tüm etkisini işin başında değerlendirmek oldukça zordur. Tek seferde yapacağınız bir okuma esnasında, yukarıda bahsettiğimiz maddelerin tamamını akılda tutmak da zordur. Dahası, diyaloğu-nuzda sadece bir kısmı değiştirirken, bunun tüm senaryo üzerinde nasıl bir değişiklik yaptığını göz önüne getirmek de zordur. İşte tüm bunlardan dolayı, kendinize biraz daha süre tanıyıp, ardından senaryoyu bir daha okumakta fayda vardır. Ancak, her seferinde elinizdeki metnin bir kopyasını mutlaka alın. Belki de bir önceki versiyonda karar kılarsınız.

En sert eleştirmen siz olun

Elbette başka insanların da yazdığınız diyaloglarla ilgili eleştirileri ve önerileri olacaktır. Ama sizin öncelikle bir mükemmeliyetçi olmanız lazım. Senaryoyu gönderdikten sonra, diyalogda şu ya da bu değişikliği yapabilirdim diye düşünmenin bir faydası olmaz. Ayrıca bir şeyi tamir etmek her zaman çözüm

değildir. Bazen komple değiştirmeniz de gerekebilir; gerekirse bir sahnenin tamamından vazgeçmeye hazır olun ve diyaloğunuzda senaryonun diğer kısımlarını da etkileyecek olan büyük değişiklikler yapmaya da razı olun. Unutmayın ki, eğer isterseniz her zaman daha önceki versiyonlara dönme şansınız var. Eğer çekingen davranırsanız sadece sınırlı gelişmeler kaydedersiniz. Cesur olun.

Son Cümleler

Dil yaşayan bir şeydir ve bundan dolayı sürekli değişir. Sözlüğe yeni kelimeler girer, kelimelerin anlamı değişir ya da bazıları hayatımızdan tamamen çıkar. Yeni ifadeler ortaya çıkar ya da gündemdeki konularla ilgili yeni referanslar kullanıma girer. Dolayısıyla, -gerçek hayatta ve senaryoda- diyalog da değişir ve bizlerin bu değişimin yönünü takip etmemiz gerekir. Hatta sosyal kodlar bile değişir; yirmi sene öncesinin sosyal kodlarına uygun yazılan diyalog, bugün işe yaramaz.

Demek ki, dinlemeye devam edeceksiniz. Farklı ortamlarda, farklı kişiler tarafından yapılan konuşmaları dinlemeye devam edin. Kafanızda bu konuşmaları yeniden seslendirin. Kelime kullanımlarını, satır aralarını, her şeyi analiz edin.

Sanat alanındaki gelişmeleri takip edin. Gündemi yakalayın. Radyo oyunlarını dinleyin, bunların sahneye ve televizyona nasıl aktarıldığına bakın. Senaryo dilini eleştirel bir tarzda dinleyin ve hoşunuza giden bir şeyler yakalarsanız, bunu repertuarınıza ekleyin. Bu bir başka yazarın kullandığı dili taklit ettiğiniz anlamına gelmez, ondan bir şeyler öğrendiğiniz anlamına gelir. Miller, Ibsen’in dilini taklit etmedi. Stoppard, Beckett’ın dilini taklit etmedi. Ama birbirlerinden bir şeyler öğrendikleri ve bunu kendi eserlerine uyarladıkları kesin.

Konuşma dilinin tadını çıkarın. Ondaki farklılıkların tadını çıkarın. Ve kendi diyaloglarınızın tadını çıkarın.



…FİLMİYLE AYNI ANDA…

Filme karar veriliş anından gösterime girene kadar geçen tüm aşamalar, senaryo yazımı, çekim senaryosu,

yönetmen notları, kamera açıları, müzikten oyunculara kadar tüm detayları ve kitaba özel röportajlarıyla

bir arada …

Table of Contents

1.Nasıl Konuşuruz?
2.Karakterlerin Gündemleri
3. Naturalistik Dialog
4. Diyaloga fazla iş yüklemeyin
5. Kelime anlamının ötesinde
6. Vurgulanan Natüralizm
7. Ton, Tempo ve Çatışma
8. Natüralizm Dışındaki Diyaloglar
9. Karakter Öyküyü Anlatıyor
10. Komik Diyalog
11. Belgesel Diyaloğu
12. Diyaloğun Üzerinde Yeniden Çalışmak