



Kitap İncelemesi


Senaryo Yazarları İçin Psikoloji

Başvuru Tarihi: 26.04.2022
Yayın Kabul Tarihi: 26.04.2022
Yayınlanma Tarihi: 29.04.2022

Yaşar Yiğit¹

Aydın Adnan Menderes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü,
Radyo ve Televizyon Anabilim Dalı, Aydın

yasaryigit55@outlook.com

 ORCID: 0000-0002-0011-1830

Psikoloji, insan davranışlarının doğasını anlamak ve yorumlayabilmek üzerine kurulu bir bilim dalıdır. Sinema insan davranışlarının tüm detaylarını beyaz perdeye aktarabilen bir sanat dalıdır. Birbirinden farklı metotlara sahip olan bu iki alanda, incelenen fenomen aynı olduğundan sinema ve psikoloji ilişkisini senaryo yazımı ve film incelemeleri konusunda kuvvetlendirebilmek mümkündür. Bu durumda kaleme alınan film senaryoları, insan psikolojisi üzerine geliştirilmiş düşüncelerden faydalanma imkanına sahip olabilmektedir.

William Indick, Senaryo Yazarları İçin Psikoloji (Psychology for Screenwriters) kitabında, senaryoya konu olabilecek psikolojik durumları önemli psikolog ve kuramcılar üzerinden ele almaktadır. Kitap; olay örgüsü, karakter gelişimi, arketip yaratma ve yapı kurma gibi konularla yalnızca senaryo yazımı alanında değil, sinema alanına ilgi duyan her okuyucuya psikolojiyi anlamak adına yol göstermektedir. Bu yaklaşımla yazar psikolojik açıdan derinlikli karakterler tasarlayabilmek ve karakterlerin psikolojisi üzerinden çatışma kurgulayabilmek amacıyla her bölüm sonunda yapılan egzersizlerle okuyucusunu felsefe, sinema ve psikoloji evrenine davet etmektedir.

Kitap altı kısımdan oluşmaktadır. Sigmund Freud'la başlayan ilk kısımda; Oedipus Karmaşası, Nevrotik Çatışma, Psiko-Seksüel Evreler, Ego Savunma Mekanizmaları ve Düş Çalışması incelenmektedir. Oedipus Karmaşası, temelinde erkek çocukların annesine yönelik psiko-seksüel sevgi ve babasına yönelik saldırgan kıskanç tavır takınması olarak açıklanmaktadır. Buna karşılık Elektra Karmaşası benzer özelliklerle, kız çocuklarının babalarına yönelik tutkulu bir arzu geliştirmesi üzerinden ifade edilmektedir. Bu durumda Indick, erkek/kadın karakterlerin; aşk arzularında, zorbalıktan nefret ettiklerinde, cinsel arzuyu yaşadıklarında ya da saldırganlığı dışavurumlarında nevrotik gerilimin temel çatışma unsurları olarak kullanabileceğini dile getirir. Indick, Freudcu kuramda açıklanan, hayat/ölüm çatışmasına dayandırılan Eros ve Thanatos gibi mitolojik kahramanların her filme konu olabilecek dramatik bileşenlere sahip olabileceğini savunmaktadır. Bu mitler; aşk, nefret, cinsellik, kıskançlık gibi klasik temalarla karıştırıldığında heyecan verici entrikaların kurulabileceği düşüncesindedir. Ayrıca Oedipal Karmaşa'yı öğelerine ayırarak; yaygın olarak 'yasak elma' teması, anne/baba arzusu, kendisinden yaşça büyük kişiyi

¹ Yüksek Lisans



arzulama, zina, kastrasyon kaygısı, güçsüzlük, rollerin tersine dönmesi, beden değişimi ve sahiplenici ebeveyn gibi nevrotik çatışmaların olay örgüsünü kurgularken filmlerde sık başvurulan temalar olduğunu söylemektedir. Bu kavramların analizinde örnek olarak; *Spanking the Monkey* (1994), *Titanic* (1997), *The Shining* (1980), *Psycho* (1960) gibi filmlerden yararlanmaktadır.

Nevrotik Çatışma; id, ego ve süperegö kavramlarıyla açıklanmaktadır. Indick, film evreninde id'in kötü kahramanın enerjisi, idi tarafından kontrol edilen ve ahlak dışı ego'nun kendi id dürtüleriyle ebeveynlerin ve toplumun beklentisini uzlaştırma gerekliliğinin bilincinde olan karakterler ve ahlaklı süperegö'nun genellikle yol gösterici kahraman ya da kahramanlar olarak temsil edildiği görüşündedir. Yazar bu kavramlara örnek olarak *Cape Fear* (*Korku Burnu*, 1991), *Silence of the Lambs* (*Kuzuların Sessizliği*, 1991) ve *Star Wars* (*Yıldız Savaşları*) filmlerini vererek Amerikan filmlerine değinir: Amerikan filmlerinde sıklıkla görülen anti-kahramanı genellikle id'i tarafından yönlendirilen karakteri, ya id'in etkisinden kurtulamayarak kendi sonunu getiren ya da kendisini başkaları uğruna feda eden kahraman olarak yorumlar. Bunun aksine birçok kahramanın, vicdani yükümlülükle hareket eden ve bu duyguya kapılarak vicdanını rahatsız eden kusur ya da günahattan kendilerini kurtarmayı görev edinen yapıda olduğunu dile getirir. Ayrıca kahramanın vicdan krizlerinin, karakterin gelişimi ve id üzerindeki süperegönün zaferini simgelediğini söylemektedir.

Psiko-seksüel Evreler'in (oral, anal, fallik, genital) içsel çatışmalar olarak yorumlanabileceğinin ve görsellere aktarılabilirliğinin ifade edildiği kitapta Indick, bu evrelerin karakterler üzerindeki yansımalarına odaklanmaktadır. 'Psiko-seksüel engeller', 'saf ve kaçık olma', 'boyun eğmeye karşı isyan', 'bir kimlik simgesi olarak silah', 'penis kıskançlığı', 'güçlü kız' ve 'genç seks filmleri' gibi konular üzerinden karakter figürleri incelenmektedir. Ego Savunma Mekanizmaları, 'engellenen libido enerjisinden gelen baskının bir kısmının serbest kalmasıyla egoyu savunan davranışlar' olarak tanımlanmaktadır. Yazar; bastırma, inkâr, tepki, özdeşleşme, yüceltme, espri, yansıtma gibi psikolojik durumların, karakteri güçlü ya da zayıf kılarak hikâyeye yön verici unsur olarak sıklıkla kullanıldığı görüşündedir. Kitapta *High Noon* (*Kahraman Şerif*, 1952), *Remains of the Day* (*Günden Kalanlar*, 1993), *Raging Bull* (*Öfkeli Boğa*, 1980) filmlerinden örneklerle bu evrelere yönelik karakter yapıları incelenmektedir.

Freud'un ele alındığı son bölümde Düş Çalışması'na yer verilmektedir. Freud'a göre 'düş çalışması', "bilinçdışının bilgisine giden muhteşem yol" dur (Freud'dan akt. Indick, 2011, s. 79). Bu doğrultuda düş çalışması, rüyaları hatırlama ve yorumlamanın psikanalitik işlemi olarak tanımlanır. Freud görsel olarak düşlerin, bastırılan ya da engellenen şeylerden zevk alındığını ifade ederek 'dileğin yerine gelmesi' işlevini gördüğüne inanmaktadır. Indick'e göre, izleyiciler filme kendilerini kaptırdıklarında 'dileklerinin yerine geldiği' hissine kapılmaktadır. Bu doğrultuda gerçek yaşantıdaki tecrübeyi hayali yönde yaşayan izleyici, kendi rüyalarını da benzer yönde deneyimlemektedir. Indick, dileğin yerine gelmesine dayalı anlatımın, düşlenen şeyi en kısa zamanda ya da birdenbire elde eden karakter yapısı içerdiğini savunur. Bu yöntemle karakterin sebep olduğu çatışmalar ortaya çıkar ve kolaylıkla olay örgüsü kurulabilmektedir. 'Düşlerin kaygısal yapısı', 'düş içinde düş', 'gündüz düşleri', 'gerçekçilik ve gerçek dışılık' gibi alt başlıklarla ele alınan Düş Çalışması bölümünde Indick; *The Cabinet of Dr. Caligari* (Dr. Caligari'nin Muayenehanesi, 1920), *Pee Wee's Big Adventure* (1985), *The Big Lebowski* (*Büyük Lebowski*,



1998) filmlerinden örnekler vererek, kuramın karakter üzerindeki yansımalarına odaklanmaktadır.

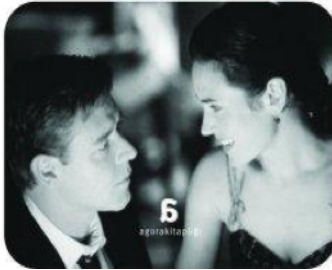
İkinci kısımda yazar Erik Erikson'u ele almaktadır. Erikson'un kuramında, kişinin kendi ihtiyaçları ve arzuları toplumun beklentileriyle çatışmaya girmektedir. Dolayısıyla Freud'un tersine kişiye 'psiko-sosyal' yönden odaklanır. Egonun içsel yaşamı, dışarıdaki toplum yaşamıyla çatıştığında Normatif Çatışma ortaya çıkmaktadır.

Yaşamın her evresinde farklı normatif çatışmalar görülebilmektedir. Bu da gelişen ego kimliği üzerinde etkilidir ve çatışmaların her birini 'kimlik krizi' seviyelerine yükseltmektedir. Indick, Erikson'un sunduğu sekiz bölümlük kimlik krizi evrelerini, senaryo yazımı sürecinde karakterin 'kimlik gelişimi'nde merkeze alınabilecek bir temel olarak görmektedir. Bu doğrultuda bir



William Indick

Türkçesi: Ertan Yılmaz - Yeliz Karaarslan



öykünün olay örgüsü ve çatışması, kahramanın karakterini gelişmek amacıyla çözmek zorunda olduğu içsel krizleri temsil etmektedir. 'Kuşkuya karşı güven', 'Kuşkulu Kahraman', 'İnanç Sıçraması', 'Polianna', 'Şüphe ve Utanca Karşı Özerklik', 'Suçluluk Duygusuna Karşı İnişiyatif', 'Aşağılık Duygusuna Karşılık Çalışkanlık' gibi başlıklar Erikson kuramında Indick'in ele aldığı başlıklardır. Yazar, Film Noir (Kara Film) türünde kuşkulu ve kuşkuya karşı güven duyan kahraman yapılarının sıklıkla kullanıldığını, asi kahraman tiplerinin genellikle şüphe ve utanca karşı özerk yapıda olduğunu ve kuşku çatışmasının çözümünün inanç sıçramasıyla gerçekleşebileceğini açıklar. *The African Queen* (Afrika Kraliçesi, 1951) filminde Charlie'nin baştaki kuşkulu tutumunun Rose'a olan aşkıdan sonra değişmesi, ona başka birine güvenme ve kendisi dışındaki bir şeye inanma yeteneği vermesi örnek olarak gösterilmektedir. Indick, kuşkulu yapıdaki kahramanların antitezi olan aşırı güvenli ve kolay aldatılabilir

kahramanların Polyanna figüründe olduğunu ifade eder. *Romancing the Stone* (1984) filmi bu figüre örnek gösterilerek, filmdeki Joan Wilder karakteri bu doğrultuda analiz edilmektedir. Ayrıca; *Chinatown* (Çin Mahallesi, 1972), *Spartacus* (1960), *The Elephant Man* (Fil Adam, 1980), *The Karate Kid* (1984) gibi filmler Normatif Çatışma konusunda Indick'in ele aldığı başlıkların diğer örneklerini oluşturmaktadır.

Erikson'un Kimlik Krizi ve Ötesi kuramı, Freud'un ego gelişiminin son evresi olan genital evrenin bitimine yöneliktir. Bu evrede birey hem duygusal hem de fiziksel yakınlık arzusunu uygun bir sevgi nesnesine yansıtabilmeyi başarmış, böylelikle toplumsal uyumluluğa sadık, bireysel olarak



ödüllendirici bir çalışma içinde yüceltmeyi öğrenmiştir. Buna karşılık Erikson bu evreyi iki kimlik krizine ayırmaktadır: Kimlik oluşum krizi ve uzun süreli yakın ilişki kurma krizi (Erikson'dan akt. Indick, 2019, s.106-107). 'Kimlik yayılmasına karşı kimlik' Erikson'un kimlik krizi kuramında merkeze alınmaktadır. Indick bu yapının film kahramanına yansımaları üç bölümde (I. Kahraman kimliğini oluşturur, II. Kahramanın engellere ve düşmana karşı mücadele eder, III. Kahraman mücadelenin çözümünü ve karakter gelişimini tamamlar) inceler. *Superman* filminin kahramanı Clark Kent'i örnek olarak seçen yazar, bu tip yapılarda; birinci bölümün kahramanın kimliğini oluşturmaya yönelik olduğunu, ikinci bölümde filmin asıl olay örgüsünün kurulduğunu, üçüncü bölümde ise kimliğin tamamlanmasına odaklanıldığını ifade etmektedir. Indick, Erikson kuramına dayandırılan psikolojide; bazı öykülerin 'arka öykü' ile yakın ilişki içinde olduğunu açıklamaktadır. Ayrıca; 'isyan'ın bütün yetişkin rol modelleri reddetmekle sağlandığını, kahramanın kriz durumlarını çözebilmede 'benliğini bulma'sının önemli olduğunu, özellikle savaş ve spor filmlerinde 'yol gösterici kahraman' figürünün yer aldığını ve son evredeki temel sorunun kahramanın 'kaderini belirlemesi' olduğunu belirterek bu durumları çeşitli filmlerle örneklemiştir. Normatif Çatışma ve Kimlik Krizi ve Ötesi kavramlarının görsel anlatımda temsillerine odaklanan Indick, bu iki kuramın senaryoda kahraman, olay örgüsü ve çatışmanın önemli bir kaynağı olabileceğini savunmaktadır.

Üçüncü kısma Carl Jung ile başlayan Indick, kuramcının felsefesini film evreninden örneklerle açıklamaktadır. Derinlik Psikolojisi'nin kurucularından olan Jung, insan ruhuna yönelik kuramlar geliştirmiştir. Kolektif Bilinçdışı kuramı, insan ruhunda doğuştan tinsel bir güç bulunduğunu ve bütün insanlığın metafiziksel olarak bu güçle bağlantılı olduğunu savunan bir görüşle açıklanmaktadır. Kolektif Bilinçdışı, bütün insanlık tarafından 'ortak çağrışımlardan' ve 'arketipler' denen imajlardan oluşur. Arketipler, 'temel düşünceler yani ilk imajlardır' ve bütün insanların ilişki kurabileceği bilinçdışı figürlerdir (Jung'dan akt. Indick, 2019, s. 132). Bu doğrultuda Indick, mitolojik kahramanları benliğin simgesi olarak görmekte ve merkezi arketip olarak yorumlamaktadır. Dış dünyaya yönelik ve başkalarına yönelik gösterilen kişilik maskesi persona'dır. Film evreninde fiziksel olarak oyuncuların kendileri personalar'dır. Çünkü yüzleri sahnede canlandırdıkları kahramanın kişiliklerini ve öykülerini anlatır. Jung'a göre benliğin her parçasının karşıtı vardır ve bunlar tamamlayıcı ikiliklerdir. Kadın/erkek, karanlık/aydınlık gibi her psikolojik gücün kendi karşıt gücü vardır. Jung'un kuramında gölge, persona'nın karşıtı olan güçtür. Gölge bastırılmış 'öteki benlik' olarak, her zaman kişiyle birlikte olan ve persona'nın ardındaki gizli varlıktır. Filmde, gölge; tipik olarak kötü, persona ise kahramandır. Indick, klasik kahramanların genellikle klasik düşmanları/rakipleri olduğunu belirtir. *Shane (Vadiler Aslanı, 1953)* filminde kahraman Shane'in 'Beyaz Şövalye', kötü Jack Wilson'ın 'Kara Şövalye' rollerini örnek olarak gösterir. Ayrıca Indick, kötülerin iyi karakterlerin karanlık yanlarını da simgeleyebildiğini ifade eder. Böylelikle, kahraman ve kötü tek bir insanda birleşebilmektedir. Fakat bu durum 'psikotik bölünme'yi beraberinde getireceğinden izleyicide korku tepkisinin doğmasına neden olabilmektedir. Örneğin, *Psycho (Sapık)* filminde Norman Bates hem kendisi (persona) hem de kötü annesi (gölge) olarak yer almaktadır. Buradan hareketle Indick, gölgenin görsel temsiline gerçek bir karakterden yana kullanılmasını tercih etse de filmin görsel bir araç olduğunu dile getirerek, *Shane* ve *Star Wars*'daki arketipik sembolizminin karmaşık ve güçlü olduğunu, bunun da filmi zenginleştirdiğini ifade etmektedir. 'Anima/Animus', 'aldatıcı', 'huy değiştirme', 'fiziksel şekil değiştirme' gibi başlıkları kahraman ve gölge üzerinden inceleyen Indick, *Unforgiven (Affedilmeyen, 1992)*, *A Nightmare on Elm Street (Elm Sokağında Kâbus)*,





Blazing Saddles (1974) gibi filmlerden örnekler göstermektedir. Olay Örgüsü Arketipleri başlığında ‘arketipik dörtlü yapıların’ bulunduğunu açıklayan Indick, bu arketipik figür ve temaların bütün insanlar tarafından kolektif olarak paylaşıldığını ifade eder. Bu dörtlü yapı, iki karşıt ikilik arasındaki bir dengeyi temsil ederken ayrıca dört parçadan (persona, gölge, animus, tanrıça) oluşan tam bütündür. Indick bu dörtlü yapının arketipik karakterlere çevrildiğinde; ‘kahraman, kötü, aşk ilişkisi ve yol gösterici’ye sahip olunabileceğini savunur.

Dördüncü olarak Joseph Campbell’in teorilerinden faydalanan Indick, bu kısımda Bin Yüzlü Kahraman ve Kadın Kahramanın Yolculuğu başlıklarını ele alır. Bin Yüzlü Kahraman, miti temel bir yapı içinde parçalara ayıran ve klasik mit formülünün psikanalitik analizi olarak yorumlanmaktadır (Indick, 2019, s. 171). Bu analizde Indick, erkek kahraman arketipi ve arketipik Erkek Kahramanın Yolculuğunu ele alır. Erkek kahraman tehlikeye atılır, farklı figürler ve karakterlerle karşı karşıya gelir. Bu fiziki olarak görülsede kahramanın içsel yolculuğunun da temsili olarak yorumlanır. Çünkü, nereye gittiği önemsenmeksizin, benliğin farklı bölümleriyle karşılaşmış onları bütünlediği yolculuk olarak görülür. Örnek olarak Indick, *Braveheart* (1985) filminde William Wallace ve *Gladiator* filminde Maximus karakterlerini mitsel yolcularını yapan karakterler olarak yorumlar. Ayrıca bu karakterlerde Kahramanın Sonsuz Yolculuğu üzerinden benzer olarak belirli evrelerden geçtiğini belirtir. Kadın Kahramanın Yolculuğu Maureen Murdock’un Campbell’in kahramanın yolculuğunu yeniden şekillendirmesidir. Bu durumda Indick, kadın kahramanın geçtiği benzer evreleri Murdock’un kadın kahraman modeline uygun olarak *Erin Brockovich* (*Tatlı Bela*, 2000) filmi üzerinden yorumlamaktadır.

Kitabın beşinci kısmında Indick, Alfred Adler’in Aşağılık Kompleksi, Kardeş Rekabeti ve Yaşam Tarzları kuramlarını ele almaktadır. Bütün kahramanların kendi içlerinde ya da kendi ortamlarında bir şeylerin üstesinden gelmek zorunda olduğunu ifade eden Indick, ‘aşağılık kompleksi’ni her kahramanın temel parçası, ‘dengeleme’yi de motivasyonun temel ögesi olarak görür. Üstünlük kompleksinin en iyi örneklerinin de ‘süper kötü’lerde bulunabileceğini ifade eder. Bu konuya yönelik örneklerini *A Beautiful Mind* (2001) ve *Shine* (1996) filmleri üzerinden kuran Indick, film kahramanlarının büyük kararlılık ve girişimle başarılı olabilecekleri bir alana odaklanarak rahatsızlıklarını dengelediklerini söyler. Üstünlük kompleksi ise aşırı dengelemedir. *Batman*’deki Joker, *Spider-man*’deki Green Goblin ve *Dick Tracy*’deki Big Boy Caprice Indick’in bu figüre ait örneklerini oluşturur. Indick, Kardeş Rekabeti kuramını Kabil ve Habil’in öyküsüne dayanan, kardeş rekabeti teması ve rekabete dayalı olay örgüsüne yönelik şablon sağladığını söyler. Bu tarz temalarda iyi/kötü çocuk zıtlığı ya da ebeveynin çocuk ayırma durumu sıklıkla kullanılmaktadır. Kuramı *East of Eden* (1991) filminden örneklendiren Indick, rakip figürünü yol gösterici figüre benzeterek rakibin aynı zamanda kahramana başarıya motivasyonu sağladığını belirtir. Indick, Adler’in Nietzsche’den etkilendiği Yaşam Tarzları kuramının hem içsel hem de dışsal çatışmalara model sağladığını ifade eder. Yaşam tarzlarına dayalı dört kişilik tipini (hükmedici, bağımlı, kaçınan, sosyal açıdan yararlı) analiz ederek, bazı filmlerde ‘kişiler arası çatışma’ bazı filmlerde ise ‘kişilik içi çatışma’ olarak filmlerde görülebileceğine dikkat çeker.

Kitabın son kısmı olan altıncı bölümde Rollo May’in analizlerine odaklanan Indick, psikanalistin kuramlarına Varoluşsal Çatışma ve Narsisizm Çağına Arketipler başlıklarıyla değinmektedir. May, varoluşçuluk ve psikanaliz arasında bağ olduğunu görmüş ve nevroitik kaygının varoluşçuların ‘kaygı’ dediği olguyla doğrudan ilişkili olduğunu savunmuştur (May’den akt. Indick, 2019, s. 251).





Çatışma olarak kaygı, evrende bir amacın ya da anlamın olması gerektiğine inanılan inançla, kişinin bu inanca karşılık bir amaç ya da anlam duygusunun olmadığını fark etmesi arasındaki çatışmadır. Bu doğrultuda 'top oyunu metaforu'nda açıklanan 'oyuncunun çatışmasına karşı seyircinin çatışması', varoluşsal anlamın çatışmasına benzetilmektedir. Indick filmlerdeki varoluşsal çatışmanın; yaşamın amaçsız, yararsız, anlamsız ve saçma olduğunu hissettiği için kahramanın, kafası karışık durumda, kaygılı, depresif ya da ajite olmasıyla kurulduğunu ifade eder. Fakat kahraman bir amaç ya da hedef bularak kendi varoluşunu yaratır ve tanımlar. Indick top oyunu metaforunda olduğu gibi; kahramanın önce seyirci olarak oyuna başladığını, sadece seyirci olmakla kalmayıp kendi hayatının top oyununda şampiyon olarak bitirdiğini belirtir. May'e göre varoluşsal kaygının tedavisi 'öz-bilinç'le sağlanır. Öz-bilinç'in ise belirli evreleri bulunmaktadır. Indick bu evreleri film karakterleri üzerinden açıklar. 'Masumiyet' ilk evredir ve bir davayla ilgilenmeyen ya da dahil olmayan başrol oyuncusuyla temsil edilir. İkinci evre başrol oyuncusunun kendi varoluşsal çatışmasını fark ettiği ve bir şeyler yapmaya motive olduğu 'isyan'dır. Üçüncü evre 'sıradan öz-bilinç'tir ve genellikle 'katharsis'le sona erer. 'Yaratıcı öz-bilinç'te ise kahraman gerçeği kavrar. Indick; *Death Wish* (1974), *The Searchers* (1956) gibi filmlerden örnekler vererek, bu tarz filmlere özgü olay örgüsünün çözümünün "Ne oldu?", karakterin içindeki gerilim çözümünün ise "Daha sonra ne olacak?" sorusuna cevap verdiğini ifade eder. May, 20. yy Amerika'sına Narsisizm Çağı tabiriyle gönderme yaparak, narsisist Amerikan kahramanı arketipine işaret eder. Indick, Amerikan kahraman arketipinin özellikle Western filmlerde görüldüğünü söyler. Kovboy kahraman, kurallara uymayan polis, gangster kahramanlar, özel dedektifler, çılgın bilimci gibi arketipik figürlerin bu kurama uygun olarak kullanıldığını açıklar. *High Noon* (1952), *The Maltese Falcon* (*Malta Şahini*, 1941), *Metropolis* (1927) gibi filmler bu kurama yönelik Indick'in örneklerini oluşturur.

"Her yaratıcı çaba gibi senaryo yazımı da büyük ölçüde bir bilinçdışı süreçtir" cümleleriyle başlayan sonuç bölümünde Indick, yaratıcı eylemin ardındaki psikolojik ilkelerin kendisine rehberlik, yapı, fikir ve destek sunduğunu söylemektedir. Dolayısıyla olay örgüsü yapısına, karakter gelişimine ve çatışma yaratmaya yönelik okuyucusuna farklı bir yaklaşım sunmaktadır. Kitaptaki kuramların katı bir şablon olmadığını belirten Indick, temel film türlerindeki yapı, olay örgüsü ve karakter tipleri için psikolojik analizlerin yapıldığını belirtmektedir. Bu doğrultuda beklentisinin; okuyucusunun bu kitabı bir 'sıçrama tahtası' olarak görmesi yönünde olduğunu söylemektedir. Dolayısıyla yazar Senaryo Yazarları İçin Psikoloji kitabında; sinema ve psikoloji evrenini örneklerle tanımlayan, bölüm sonlarındaki özetlerle konuyu akılda tutucu hale getiren, okuyucusunu tavsiye ve etkinliklerle katılımcı hale getiren örnek bir çalışma sunmaktadır.

KAYNAKÇA

Indick, W. (2019). *Senaryo yazarları için psikoloji* (Çev. Yılmaz E. ve Karaarslan Y.). İstanbul: Agora Kitaplığı.

