

Günümüz Sinemasında Geleneksel Anlatı: *Marslı* (2015-Ridley Scott) Filminin Dramatik Yapısı

DOI NO: 10.5578/jss.66687
Geliş Tarihi: 23.05.2017
Kabul Tarihi: 05.06.2018

Nuray Hilal TUĞAN*

Özet

1915 yılından itibaren özellikle Hollywood sinemasında belirli bir öykü anlatma biçimi yerleşmeye başlamıştır. Bu öykü biçimine Geleneksel Anlatı (Klasik Anlatı) adı verilmektedir. Günümüzde sinema filmlerinin anlatı yapısı çok daha gelişmiş ve farklılaşmıştır. Ancak Geleneksel Anlatı hala Hollywood sinemasının en çok kullandığı öykü anlatma tekniği olarak varlığını sürdürmektedir. Bu çalışmanın amacı Geleneksel Anlatının ya da Geleneksel Dramatik yapının kültürel, teknolojik ve toplumsal değişimlere rağmen hala en temel öykü anlatma biçimi olarak kullanılmasının günümüz sinema anlatısı içerisindeki yerini ortaya koymaktır. Bu amaç doğrultusunda 2015 yapımı bir bilimkurgu filmi olan *Marslı* (Ridley Scott) filminin anlatı yapısı Geleneksel Anlatı açısından, Tzvetan Todorov'un denge üzerine kurulu yapısalci anlatı analiz yöntemine göre çözümlenmiş ve filmin anlatı yapısının Geleneksel Dramatik Yapının ana karakter üzerine kurulu çatışma, doğrusal öykü anlatımı ve neden-sonuç ilişkisine sıkı sıkıya bağlı olay örgüsü gibi temel özelliklerini içerdiği, ayrıca Todorov'un Aristoteles'in yapı anlayışına dayandığı anlatı dizilimi unsurlarını taşıdığı saptanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Anlatı Yapısı, Geleneksel Anlatı, Günümüzde Geleneksel Anlatı

Traditional Narration in Contemporary Cinema: The Dramatic Structure of *the Martian* (2015-Ridley Scott)

Abstract

In 1915 certain storytelling style began to settle, especially in Hollywood cinema. This story is called Traditional Narrative (Classical Narrative). Nowadays, the narrative structure of motion picture films is much more developed and differentiated. However, the Traditional Narration still continues to exist as a storytelling technique in Hollywood cinema. For his purpose, the narrative structure of *Martian* (Ridley Scott), a science fiction film made in 2015, was analyzed according to the structuralist narrative analysis method based on Tzvetan Todorov's balance concept in terms of Traditional Narration and the conflict, linear storytelling based on the main character of the traditional dramatic structure of the film's narrative structure and the causal link to the cause-and-effect relationship,

* Dr. Öğr. Üyesi, Başkent Üniversitesi, SBMYO, nhtugan@baskent.edu.tr

and that Todorov carries elements of narrative composition based on Aristotle's conception of structure.

Keywords: *Narrative Structure, Traditional Narrative, Traditional Narrative in nowadays*

Giriş

Anlatı sıklıkla öyküyle aynı anlamda kullanılmakta, fakat aslında öykünün ayrıntılarının nasıl yapılandırıldığı, öykünün nasıl iletişim kurduğu ve izleyici için nasıl anlamlı hale geldiği ile ilgilidir (Hunt, Marland ve Richards, 2011: 21).

İnsanlık tarihi kadar eski olan anlatının birçok yazar tarafından farklı tanımları yapılmıştır. En genel anlamıyla anlatı olaylar, deneyimler ya da benzerlerinin bir hikayesi, anlatı eylemidir (Randall, 1999: 92). Sözlük anlamı olarak ayrıntılarıyla anlatma ve roman, hikâye, masal vb. edebî türlerde bir olay dizisini anlatma biçimi, hikâyeleme, hikâye etme, tahkiye anlamına gelen (<http://tdk.gov.tr>) anlatı; insanoğlunun ölümsüzlük isteğinin bir yansıması olarak görülebilir. Bir diğer tanıma göre anlatı mantıksal olarak birbiriyle bağlantılı, zaman içinde gerçekleşen ve tutarlı bir konuyla bütün haline gelen iki ya da daha fazla olayın (veya bir durum ve olayın) nakledilmesidir (Mutlu, 1998: 41).

Temelde bir öykü anlatan ve bu öykü dolayısıyla insanları salonlara çeken popüler bir sanat dalı olan sinema günümüzde özellikle kurmaca anlatının kitlelere ulaşmasını sağlayan temel öykü anlatma biçimlerini sunmaktadır. Kurmaca anlatılar başlığı altında değerlendirilen sinema anlatısı öykü ve söylem olmak üzere iki bölümden oluşur. Öykü; olayları, karakterleri, çevresel özellikleri (mekân) kapsarken, söylem ise; olay örgüsü, zaman, kurgu, ses, mizansen ve sinematografik araçlar aracılığıyla öykünün ifade edilışıdır (Abisel vd, 2005: 205). Öykü ve söylem düzeyi sırasıyla dramatik düzey ve teknik düzeye karşılık gelmektedir (Oluk, 2008: 176). Diğer bir ifade ile öykü filmde ne anlatıldığını ifade ederken, söylem bu öykünün nasıl anlatıldığını belirtmektedir (Bazı kaynaklarda söylem yerine yalnızca olay örgüsü terimi de kullanılmaktadır). Sinemada anlatı sinema tarihi boyunca değişiklik göstererek filmin çekildiği zaman ve mekâna göre farklılık göstermektedir. Bu açıdan yaklaşıldığında sinemada anlatı üç başlık altında incelenebilir. Bunlar Geleneksel Anlatı, Çağdaş Anlatı ve Postmodern Anlatı'dır. Çalışmanın ana konusunu oluşturan Geleneksel Anlatı (Klasik) Sinemasının olay örgüsü düzeyinde dayandığı en eski uyuşum, Aristoteles'in Poetikası'nda kurallarını tanımladığı iki bin yıllık geçmişi olan klasik dramatik yapıdır. Bir öykü anlatmanın izleyiciyi

duygusal açıdan en çok etkileyecek biçimi olan ve yüzlerce yıldır uygulanan dram sanatının mirasçısı geleneksel klasik anlatıdır (Oluk, 2008: 78). Bu anlatı yapısının temel özelliği olayların birbirine sıkı sıkıya bağlı bir neden-sonuç ilişkisi içerisinde ilerlemesi ve izleyicinin gerçeklik yanılması içerisinde öyküdeki karakterlerle özdeşleşerek dramatik sürece katılımının sağlanmasıdır.

Amaç ve Yöntem

Oluk (2008:76) teknolojik değişimlere ya da oyunculuk stilineki değişimlere rağmen klasik Hollywood film yapısının aynı kalabildiğini, çünkü bu filmlerin dev film şirketleri tarafından dev bir pazara, milyonlarca insanın beğenisine sunulmak ve kar elde etmek amacıyla yapıldığını ifade etmektedir. Buna göre Klasik Hollywood Sineması tanımındaki ‘Klasik’ niteliğinin sebebi bu biçimin uzun yıllar, sinemada öykü anlatmanın en etkili yolu olarak egemenliğini sürdürmesinden dolayıdır. Çalışmada 1915 yılından itibaren Hollywood’da öykü anlatma biçiminin en temel biçimlerinden biri olan Klasik Anlatı, Ridley Scott tarafından yönetilen 2015 tarihli *Marşlı* filmi üzerinden Todorov’un yapısal analiz yöntemi kullanılarak çözümlenmiştir. Çözümlemede Todorov’un denge ve dengenin bozulması üzerine kurulu olan anlatı dizilimi yaklaşımı kullanılmıştır.

Todorov, anlatının nasıl işlediği üzerine yaptığı çalışmaları kariyerinin erken dönemlerinde gerçekleştirmiştir; fakat 70’lerde ve 80’lerde yaptığı çözümlenmelerde de daha önce ortaya koymuş olduğu yapısal prensipleri temel almıştır. Todorov’un anlatı dizilimi Aristoteles’in yapı anlayışına dayandığı üç unsurla başlar (Edgar-Hunt, Marland ve Rawle, 2012: 52) :

Denge (başlangıç) → Dengenin bozulması (orta) → Dengenin yeniden sağlanması (son)

Todorov’un ortaya koyduğu bu anlatı dizilimi klasik anlatının temel unsurlarıyla birebir örtüşmektedir. Tür sinemasının sıkı sıkıya bağlı olduğu geleneksel anlatıda giriş bölümünde karakterler, mekân ve zaman tanıtılmakta, anlatının çatışması ortaya konmaktadır. Güçhan (1999:115) çatışmayı var olan dengenin bozulması olarak ifade etmektedir. Anlatının gelişme aşamasında başka çatışmalar ortaya çıkmakta, heyecan ve gerilim giderek artmaktadır. Karakterler önlerine çıkan engelleri aşmaya ve bozulan dengeyi yeniden sağlamaya çabalamaktadırlar. Doruk noktada ise çatışma çözümlenmektedir.

Sonuç kısmında başlangıçtaki denge yeniden kurulmakta, olaylar çözülmektedir. Finalde ucu açıkta soru bırakılmamış, seyirci tatmin edilmiştir (Güçhan, 1999:116). Geleneksel anlatının neden-sonuç ilişkisine dayalı bu anlatı yapısı Todorov'un anlatının ana unsurlarından olan olay örgüsü içindeki neden-sonuç ilişkisine dayalı modeline çok benzemektedir. Buna göre bir anlatının geçmesi gereken beş aşama vardır (Yaren, 2016: 19):

1. Denge durumu (bu durum iyi kötü ya da nötr olabilir)
2. Bir olay dengeyi bozar (karakter ya da eylem)
3. Kahraman dengenin bozulduğunu fark eder.
4. Kahraman bozulan dengeyi yerine getirmeye uğraşır.
5. Denge yeniden kurulur ancak neden sonuç ilişkisine dayalı değişimler (yine iyi, kötü ya da nötr olabilir) sonucunda, aslında kurulan yeni bir dengedir.

Tür sinemasının en popüler kategorilerinden biri olan Bilim kurgu türünde gerçekleştirilen *Marslı* filmi gelecekte geçen öyküsüne ve teknolojik yenilikleri kullanma biçimine rağmen temelde anlatı açısından incelendiğinde Klasik Anlatıya ve dolayısıyla Geleneksel Dramatik Yapıya sahip bir film olarak karşımıza çıkmaktadır. Filmin Todorov'un ortaya koyduğu beş aşamaya göre incelendiğinde başlangıçta bir denge durumuyla başladığı (Mars'ta görev yapan ekibin fırtına dolayısıyla görevi iptal edip, dünyaya dönmeye karar vermesi), gelişme aşamasında meydana gelen bir olayın dengeyi bozduğu (anlatının ana karakteri Watney'nin fırtınadaki kazada öldüğünün düşünülmesi), filmin ana kahramanının ve diğer karakterlerin bozulan dengeyi yeniden tahsis etmeye çalıştığı (Watney'nin Mars'ta hayatta kalma mücadelesi), doruk nokta ve sonuç kısmında ise dengenin yeniden sağlandığı (Watney'nin ekip tarafından kurtarılması ve dünyaya dönmeleri) görülmektedir.

1. Geleneksel Anlatı

Geleneksel Dramatik yapı üzerine temellenen Geleneksel Anlatı farklı kaynaklarda farklı yazarlar tarafından popüler anlatı, klasik film anlatısı, Hollywood tarzı anlatı gibi değişik isimlerle adlandırılmaktadır. Bordwell ve Thompson (2009: 94) olası anlatıların sayısının sınırsız olduğunu, ancak tarihsel olarak kurmaca film yapımına genellikle anlatı biçiminin tek bir geleneğinin egemen olduğunu ifade etmektedir. Bu egemen tarza Bordwell ve Thompson "Klasik Hollywood sineması" adını

vermektedir. Sinema tarihinde genel kabul gören bir yaklaşım olarak Klasik Hollywood sineması David Wark Griffith ile başlatılmaktadır.

David Wark Griffith, Hollywood Sineması kavramının ve stüdyo sisteminin ortaya çıkmasının en büyük aktörlerinden birisi olarak sinema tarihinde yerini almıştır. Elbette Griffith'in sinemaya kattığı tek şey bu değildir. Sinemanın, bir anlatı aracı olarak kullanılabilceğini gören ve kuramsal boyutta olmasa da uygulamalı olarak yeni teknik arayışlarına giren Griffith, günümüz sinemasında dahi kullanılan birçok tekniğin ilk uygulayıcılarından olmuştur (Altundağ, 2006: 5).

Bu teknikler özellikle film anlatısının dramatik yapısını güçlendirmeye ilişkin tekniklerdir. Griffith, bu dönemde özellikle çekim ölçekleri ve kurgu alanında kullandığı yeniliklerle dönemin film anlatısı üzerinde tüm sinema tarihini etkileyecek izler bırakmıştır. Çekim ölçeklerinin izleyiciyi duygusal olarak etkileyecek şekilde düzenlenmesi, devamlılık kurgusu, iki görüntüyü bileştirirken klasik kesme kullanımı ve kesmenin özdeşleşmeyi sağlaması, paralel kesme, tematik kesme ve kurguda farklı geçiş tekniklerinin kullanılması gibi yöntemler hem film anlatısının dramatik etkisini artırdı hem de bu tekniklerin başka filmlerde yaratıcı şekilde kullanılmasının önünü açtı.

Griffith kesinlikle kendisine itibar kazandıran bütün aygıtları icat etmedi, ancak bir çok tekniğe anlatısal motivasyon kazandırdı. Örneğin başka yönetmenler de kurtarıcılarla kurbanlar arasında koşut kurguyla sadece bir dakikalık kurtarmalar kullandılar, ama Griffith bu tekniği geliştirdi ve popülerleştirdi. *Bir Millet'in Doğuşu* ve *Hoşgörüsüzlük* filmlerini çektiği dönemde Griffith birkaç farklı sekans arasında kurgu yaparak uzun sekanslar yaratıyordu. 1910'ların başında o aynı zamanda oyuncularını alışılmamış bir şekilde yönetiyor, yüz ifadelerindeki ustaca değişimlere yoğunlaşıyordu. Bu tip nüansları yakalamak için, kamerayı çağdaşlarının yaptığına göre daha yakına kuruyor, oyuncularını orta genel ya da orta çekimde çerçeveliyordu. *Hoşgörüsüzlük* filminin finalindeki takip sahnelerindeki dinamik, hızlı kurgu 1920'lerin Sovyet montajı üzerinde önemli bir etkisi oldu (Bordwell ve Thompson, 2009: 445).

Griffith'in çağdaş Amerikan sineması, senaryo yazımı ve film anlatısı üzerindeki etkileri aşağıda kategorize edilmiştir (Abisel, 2007: 95-113):

1. Amerikan sinemasının anlatım biçiminin yapı taşlarını yerleştirdi.

2. Film temalarını sağlam ahlak, kendine yetme, aile yaşantısına saygı vb. üzerine kurdu.
3. Seyircinin katılımını artırmak amacıyla filmsel kurmacalara sinemanın ilk günlerinden itibaren yerleştirilen kovalamaca ve kurtarma sahnelerini geliştirerek kullandı. Sinemacılar arasında bu sahneler “Griffith tarzı son” ya da “son an kurtuluşu” olarak adlandırılmaya başlandı.
4. *Bir Ulusun Doğuşu* filminin dramatik yapısını “sergileme, gerilim, gevşeme, yeni gerilim, çatışmanın zirvesi ve son an kurtuluşu” şeklinde kurdu.
5. Çekim ölçeklerinin, kamera ile konusu arasındaki uzaklığın, çekimi yapılan konunun niteliğine anlamsal olarak katkı getireceğini anlayarak, sinemanın anlatım araçlarını filmsel anlamı kurmak için kullandı.
6. Kamera hareketlerini, eylemin ve sahnenin duygusal etkisinin artırmak için kullanan ilk yönetmen oldu.
7. Görüntüleri seyircinin zihninde dramatik bağlamı oluşturacak şekilde bir araya getirdi ve kurgunun film yaratım sürecindeki önemini ortaya koydu.
8. Aydınlatmanın duygusal etki yaratmadaki önemini anlayan ve ilk kez kullanan yönetmen oldu.
9. On dokuzuncu yüzyıl edebiyatına yönelik tutkusu Griffith’in öykü anlatma tekniğini etkiledi. Filmlerinin dramatik yapısını Giriş, Gelişme, Doruk Noktası ve Sonuç şeklinde kurdu.
10. Melodram türünde filmler çeken Griffith, kovalamaca üzerine kurduğu dramatik yapıyı, kahraman ve düşmanı arasındaki çatışmayı eylemsel olarak geniş bir zaman ve mekâna yaymayı başardı.

Griffith ile başlayıp 1950’lerin ortalarına kadar uzanan tarihsel süreçte Geleneksel Anlatının temel karakteristik özellikleri Hollywood filmlerinin anlatı yapısı içerisinde standart hale gelmiştir. Klasik sinema anlatısının temelini daha önce de ifade edildiği gibi Aristoteles’in *Poetika*’da ortaya koyduğu dramatik yapının serim, düğüm, çatışma, doruk nokta ve çözüm aşamalarını içeren anlatı biçimi oluşturmaktadır. Oluk (2008: 38-39) Aristoteles’in kuramsal olarak ortaya koyduğu dram sanatında temel amacın

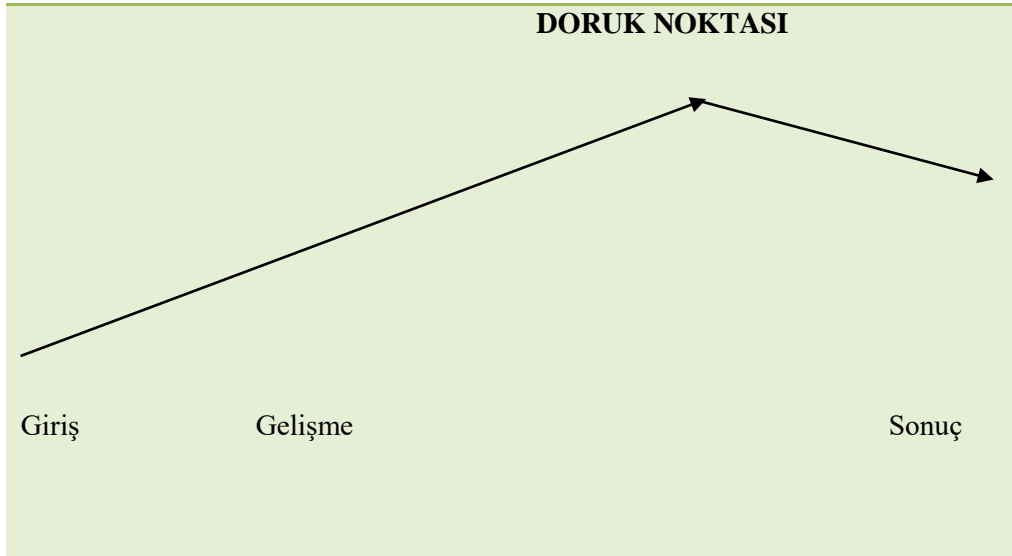
ve izleyicinin aldığı hazzın kaynağının *katharsis* olduğunu ifade ederek, olaylar arası nedensellik bağının antik tragedyalardan başlayıp günümüze dek sürdürülmüş klasik dram yapısının olmazsa olmaz bir niteliği olduğunu belirtmektedir. Bu anlatı biçiminde olaylar, birbirini neden-sonuç ilişkisi içinde izlemekte ve gerçeğe benzerlik yanılması yaratarak izleyicinin karakterle özdeşleşmesi ve dramatik sürece katılımı amaçlanmaktadır. Bir öykü anlatmanın izleyiciyi duygusal açıdan en çok etkileyecek biçimi olan ve yüzlerce yıldır uygulana gelen dram sanatının mirasçısı geleneksel anlatı sinemasıdır” (Oluk, 2008: 38-39, 78).

Bordwell ve Thompson (2009: 94-95) Klasik Hollywood anlatısının temel özelliklerinin aşağıdaki gibi sıralamaktadır:

1. Bu anlatı anlayışı aksiyonun her şeyden önce nedensel failer olarak bireysel karakterlerden ortaya çıkacağı varsayımına dayanmaktadır. Doğan nedenler (seller, depremler) ya da toplumsal nedenler (kurumlar, savaşlar, ekonomik krizler) aksiyonu etkileyebilir, ancak anlatı, merkezine kişisel psikolojik nedenleri alır: kararlar, tercihler ve karakterin özellikleri.
2. Anlatıyı ilerletme işlevi gören en önemli özellik karakterlerin istekleri ve arzularıdır. Arzu ya da istek bir hedefi oluşturur ve anlatının ilerlemesi ve gelişmesi bu hedefe ulaşmayı içerir.
3. Ana karakterin hedefine ulaşmasını engelleyen bir karşı güç bulunur. Kahraman kendisinininkine zıt özellikleri ve hedefleri olan bir karakterle karşılaşır.
4. Klasik Hollywood anlatısında ağırlıklı olarak psikolojik nedenlerden çıkan aksiyonlar zinciri diğer anlatı olaylarını harekete geçirme eğilimi taşır. Zaman çoğu kez neden-sonuç zincirine tabi kılınır. Olay örgüsü öykünün zamandizinin neden-sonuç zincirinin en çarpıcı biçimde sunacak şekilde düzenler.
5. Klasik Hollywood sinemasında anlatı çeşitli seçenekler kullanır, ancak nesnel olmaya yönelik güçlü bir eğilim vardır. Anlatı, temel olarak nesnel bir anlatı gerçekliğini sunar.
6. Klasik Hollywood anlatısı oldukça sınırlanmamış bir anlatı sunma eğilimindedir. Tek bir karakteri takip etsek bile, karakterin görmediği, duymadığı ya da bilmediği şeylere erişmemizi sağlayan bölümler bulunmaktadır.

7.Son olarak, klasik anlatı filmlerinin çoğu sonunda güçlü bir final sunarlar. Bu anlatı yapısına sahip filmler finalde kendi nedensel zincirlerini tamamlamaya çalışırlar. Genellikle her karakterin kaderini öğreniriz, her gizem açıklığa kavuşur ve her çatışma sonuca bağlanır.

Miller (1993: 37-38) ise geleneksel anlatı sinemasının anlatı yapısını belirleyen şeyin yükselen dramatik eğri olduğunu belirtir. Yükselen dramatik eğri, Antik Yunan'dan beri bir gelenek haline gelmiştir. Bu eğri, basit dramatik bir öykü taslağı oluşturur. Başlangıçta bir çatışma vardır. Doruk noktayı içeren bir sona ulaşana dek, gerilim ve merak dolu bir gelişim sürer. Çatışma çözülür, öykü biter. Sonuca her şeyin tatlıya bağlandığı bir iniş bölümü de eklenebilir. Yükselen dramatik eğri aşağıdaki gibidir:



Geleneksel dramatik yapı

Geleneksel Anlatının temelini oluşturan ve yukarıdaki şemayla ifade edilen Geleneksel Dramatik Yapıda öyküyü oluşturan olaylar seyircinin öyküye yönelik heyecanını ve ilgisinin anlatı boyunca ayakta tutacak şekilde yükselen bir eğri çizerek ilerlemektedir. Klasik anlatının bir diğer karakteristik özelliği özdeşleşme üzerine kurulu olmasıdır. İzleyicinin filmin içerisine dâhil olabilmesi ve anlatıyı takip edebilmesi öyküdeki ana karakterle özdeşleşerek filmin sonunda karaktere ilişkin çatışmanın çözülmesiyle yaşadığı *katharsise* bağlıdır. Bu tür anlatı yapısında başlangıçta ana karakterin hayatı bir denge ve düzen içerisinde devam ederken, bu dengeyi bozacak bir olayın gerçekleşmesiyle gelişme aşamasına geçilmekte

ve gelişme kısmında olaylar karmaşıklaştırılarak karakterin önüne çeşitli engeller çıkarılmaktadır. Doruk noktaya kadar karakter bu engelleri aşmaya çalışırken doruk noktada çatışma çözülmekte ve anlatı sona ermektedir. Anlatının başında yer alan denge ve bu dengenin bozulması Klasik Hollywood anlatısının neredeyse başlangıcından bu yana kullanılan en temel öykü anlatma tekniği olarak karşımıza çıkmaktadır.

Klasik anlatı yapısının temelinde, başlangıçta bir denge noktası, bu dengeyi bozan bir güç ve bu güçle yapılan mücadele sonucunda ortaya çıkan, farklı zamanda ve farklı bir yerde duran yeni bir denge noktasının bulunduğu görülmektedir. Bozucu güç, doğal bir güç olabileceği gibi (doğal afetler gibi), film kişilerinden birisi de olabilmektedir. Bu bozucu güç, film kişinin önüne sürekli engeller çıkartarak onu amacından saptırmaya çalışmaktadır. Dolayısıyla bozucu güç ve film kişisi arasında sürekli olarak bir çatışma yaratılmaktadır. Anlatıyı temelde sürükleyen şey de bu çatışmanın kendisidir. Klasik anlatıda aslolan, bu çatışmanın kazanılarak filmin basındaki dengenin yeniden sağlanmasıdır (Altundağ, 2006: 12). Senaryo yazımının temel ilkelerinden biri olan izleyicide merak duygusu uyandırma ve doruk noktaya kadar bu duyguyu canlı tutma amacı Geleneksel Dramatik Yapının da özünü oluşturmaktadır. Geleneksel Dramatik Yapıda her öykünün mutlaka belirli bir neden sonuç mantığı bulunmaktadır. Bu öykü modelinde izleyicinin kafasında bir sonraki sahnede ne olacağına dair bir soru işareti yaratılarak etki bırakılır. İzleyici herhangi bir olayın gelişmesini tahmin etmekten hoşlanır ve senaryo yazımında buna merak ilkesi adı verilmektedir. Merak ilkesi dramatik yapının temelini oluşturmaktadır. İzleyicinin öyküye dâhil olmasını ve öyküyü takip etmesini sağlayan da bu ilkedir. Senaryo yazımında merak ilkesini kullanmanın çeşitli yolları bulunmaktadır. Bu yöntemlerden ilki öykünün başlangıcında ortaya konulan çatışmadır.

1.1. Giriş

İzleyicinin, dizide yer alan ana karakterler ve bu karakterlerin sorunları hakkında ilk aşamada bilgilendirildiği bölümdür. Bu bağlamda izleyiciye öyküyü anlaşılır kılmak ve izleyicinin ilgisini canlı tutmak için ek bilgiler verilir. Aksi takdirde karakterleri ya da karakterler arası ilişkilerde gerçekleşen olay örgüsünü bilmeyen izleyici, hemen gerçekleşen çatışmaya dâhil edilirse anlatıyı izlemekten vazgeçebilir. Buna karşılık, “izleyici her şeyin olabildiği, her şey olası olduğu ilk sahnelerde olay örgüsünün kurulmasına –yapay olsa da- yardımcı gerekli bilgilerin konulmasını yadrigamaz (Akyürek ve Orhon, 2007: 74). Bu noktada Klasik Anlatının en temel öğelerinden biri olan çatışma kavramının açıklanması yerinde olacaktır. Her senaryonun başında bir çatışma yer alır; çünkü çatışma

öykünün başlatılmasında temel bir öğedir. Çatışma öykünün konusuna bağlı olarak işlenmiş bir suç olabileceği gibi tamamlanması gereken bir iş ya da baş edilmesi gereken bir felaket olabilir.

Dramatik yapının en önemli unsurlarından biri olarak çatışma anlatının gidişatına yön veren ve öykünün ana temasının somutlaştırıldığı bir zıtlıklar durumu olarak ifade edilebilir. Kişinin kendisiyle, bir başkasıyla, çevresiyle, değerleriyle, doğayla savaşıma girmesi durumudur. Oluk (2008: 41-42) Klasik dramda çatışmanın iyi ile kötü, haklı ile haksız arasında olabileceği gibi kişilerin kendinden daha güçlü bir yapıya karşı başkaldırısı şeklinde de ortaya çıkabileceğini belirtmektedir. İyi ve kötünün arasındaki daimi savaşı insanlığa ait her anlatıda yinelenen temel çatışmalardan biridir. Dolayısıyla sinema filmleri ya da televizyon dramaları gibi birçok dramatik yapı, ana karakter ve onun düşmanı olarak ifade edilen antagonist arasında yaşanan savaşa göre yapılandırılmaktadır. Anlatının ana karakteri doruk noktaya kadar sürecek mücadelesinde birçok engelle karşılaşır ve anlatının temel amacı çatışmayı biçimlendiren bu engellerin aşılmasıdır. İzleyicinin anlatıyı takip etmesini sağlayan en temel yöntemlerden biri ana karakterin önüne çıkan engeller ve bu engelleri aşacağına dair izleyicide uyandırılan merak duygusudur. “Çatışmanın ilerlemeye yol açtığını ifade eden Foss (2009: 154) izleyicinin çatışmanın sonucunun ne olacağını, kişinin karşılaşacağı güçlükler nasıl göğüs gereceğini, karşıtlarının karşı hareketlerinin neler olacağını bilmek istediğini belirtmektedir. Bu anlamda ilerleme, filmin dinamik motorudur. Bu ilerleme, izleyiciyi, her an için, daha sonra ne olacağı konusunda meraklandırmalıdır” (Foss, 2009: 154). Anlatının ana karakteri ve ana karakteri yönlendiren çatışma kurulduktan sonra dramatik yapının gelişme bölümüne geçilmektedir.

1.2. Gelişme

Gelişme, bir dizi karmaşık ilişki, kriz, çatışma, yan olay ve benzeri güçlükler aracılığıyla beklentilerimizi yoğunlaştırarak ilgimizi daha derinden ele geçirir ve sürdürür (Miller, 2009: 28). Gelişme bölümünde olaylar yoğunlaşır, çatışma güçlenir. Seyircinin tahminlerini boşa çıkararak, erteleyen ya da yanıtlan olaylar geciktirir ve sürprizleri ortaya çıkarır. Geciktirir, beklenen sona varışı erteleyen olaylarla, sürpriz ise, olaylarda ters dönüşlerle seyircinin yeni tahminler yapmasını ve filmin sonunu merak etmesini sağlayan tekniklerdir (Bayram, 2013: 36). Gelişme kısmında karmaşıklaştırılan olaylar doruk noktaya kadar yükselen bir eğri çizerek ilerler ve heyecan ve olayların nasıl çözümleneceğine ilişkin merak duygusu en üst seviyeye ulaşır.

1.3. *Doruk Nokta ve Sonuç*

Klasik anlatıyı diğer anlatı biçimlerinden ayıran en temel özelliklerinden biri izleyicinin kafasındaki tüm soru işaretlerini ortadan kaldıran bir sona sahip olmasıdır. Anlatının başlangıcından itibaren bir neden-sonuç ilişkisi içerisinde ilerleyen olaylar zinciri doruk noktada çatışmanın çözümlenmesiyle sona erer. Doruk noktadan sonra karakterlerin başına ne geldiği sorusunun yanıtı ise sonuç kısmında verilmektedir.

Dramatik gerilim, durumun tersine dönmesi yaklaştıkça artar. Örneğin kahraman can düşmanı ile karşılaşır ve silahlı bir çatışma yaşanır. Kahraman yaralanır ve düşmanlarının eline düşer ancak tam öldürülecekken son anda kurtulmasına yol açacak bir şey olur ve kahraman kurtulur. Durum tersine dönmüştür. Dramatik gerilim bu tersine dönme anına gelmeden önce en yüksek noktasına, doruk noktaya tırmanmıştır. Gerilimin had safhaya vardığı nokta “doruk nokta”dır (Oluk, 2008: 43).

Field (2013:123) filmin hikâyesinin her zaman ileri hareket ettiğini, bir yön, bir yol, başlangıçtan sonra sona doğru bir ilerleme çizgisini izlediğini belirtmektedir. Yön, gelişim çizgisi olarak tanımlanmaktadır ve bir senaryo yazarının yazmaya başlamadan önce bilmesi gereken ilk şey, hikâyenin sonunun ne olacağıdır (Field, 2013:122-123). Geleneksel dramatik yapıda söz konusu bu son doruk nokta ve sonuç ya da diğer bir ifade ile çözüm kısmında gerçekleşir. Miller (1993: 41) sonuç bölümünde öykü ile birlikte sorunlar ve çatışmaların çözümlendiğini, bu bölümde öykünün doruk noktasını, yarım kalmış işlerin bağlandığı, yoğun ilginin düştüğü bir sonu içerdiğini ifade ederek, sonuç bölümünde gerilimlerin çözüldüğünü, filmle ilgili estetik yaşantının sona erdiğini belirtmektedir.

Klasik anlatı yukarıda ortaya konan temel dramatik yapı açısından çözümlendiğinde geleneksel giriş, gelişme ve sonuç yapısı ortaya çıkmaktadır. Bu dramatik yapıyı film anlatısının temelini yerleştiren Klasik anlatının en yetkin örneklerini veren Hollywood sineması temelde tecimsel bir sinemadır. Dolayısıyla izleyicinin istekleri bu sinemada türü için ticari bir meta olan filmin yapım maliyetlerini çıkarıp, kar elde etmesinin en temel yoludur. Klasik anlatı bu anlamda izleyicinin istek ve beklentilerini istenilen şekilde karşılayan bir anlatı biçimi olarak karşımıza çıkmaktadır. Klasik Hollywood sinemasında temel amaç izleyiciyi bir film izlediğini unutturmak, izleyicinin filmdeki ana karakterle özdeşleşmesini sağlayarak anlatıya dahil olmasını kolaylaştırmaktır. Parkan bu özdeşleşme mekanizmasının sonucunda yaşanan hazzın, geleneksel sinemanın eğlence yönünü oluşturduğunu belirterek, eğlencenin seyircinin yaşadığı yaşamdan uzaklaşarak kısa bir süreliğine başka bir yaşantının içine girip bu dünyada

kendini ve kendi sorunlarını unutmasından kaynaklandığını ifade etmektedir (Parkan, 2004: 31). Geleneksel Dramatik yapının günümüzde de Hollywood sinemasında kullanılan en yaygın dramatik yapı olmasının esas sebebinin seyircinin filmin sonunda yaşadığı bu haz (katharsis) ve özdeşleşmeden kaynaklandığı söylenebilmektedir. Film türünden bağımsız olarak bu yapı hemen hemen tecimsel sinemanın benzer örneklerinde sıklıkla kullanılmaktadır. Ridley Scott tarafından yönetilen 2015 tarihli bilim-kurgu filmi *Marslı* da Geleneksel Dramatik Yapıya sahip güncel anlatılardan biridir. Çalışmada *Marslı* filmi yukarıda temel ilkeleri ortaya konan Geleneksel Dramatik yapı açısından incelenecektir. Bu amaçla film anlatısı Giriş-Gelişme-Doruk Noktası ve Sonuç bölümlerine ayrılarak incelenecek ayrıca Geleneksel Dramatik Yapının temel öğelerini oluşturan karakterle özdeşleşme ve çatışma kavramları da çözümlenmeye dâhil edilecektir.

2. Marslı Filminin Dramatik Yapısı

2.1. Filmin Konusu

Mars gezegenine Hermes uzay aracılıyla astronotların gönderildiği bir görevde beklenmedik bir fırtına dolayısıyla görev iptal edilerek acil kalkış emri verilir. Ancak astronot Mark Watney'e fırtına sırasında kopan anten çarpar ve ekip Mark'ın öldüğünü sanarak Mars'tan ayrılmak zorunda kalır. Mark Watney hayatta kalmayı başarır ve kendisini Mars'ta yapayalnız bulur. Watney Mars'ta 31 günlük görev için düzenlenen barınakta elindeki sınırlı yiyecek ve imkânlarla dünyaya geri dönmenin ve hayatta kalmanın yollarını arar. Bu sırada Nasa ile irtibata geçmenin yolunu bulmaya çalışır. Tesadüfen Watney'nin yaşadığını öğrenen NASA astronotu kurtarmak için yollar dener. İlk olarak bir sonraki Mars görevine 4 yıl olduğundan insansız bir roketle Watney'e yiyecek gönderme planı yapılır ancak roket atmosferden çıkamadan patlar. İkinci bir roket gönderme planları yapılırken Hermes ekibinin Watney'nin yaşadığından haberi olur. NASA'nın astrodinamik bölümünde çalışan Rich Purnell Hermes uzay aracının dahil olduğu bir kurtarma planı yapar ve durumu NASA'ya bildirir. NASA direktörü Sanders Hermes ekibinin hayatını tehlikeye atmak istemez. Ancak Mitch gizlice planı Hermes'e yolar ve böylece ekip Watney'i kurtarmak için tekrar Mars'a doğru yola çıkar. Plana göre Watney'nin MTA aracıyla Mars'ın atmosferine çıkması ve Hermes ekibinin de onu atmosferde yakalaması gerekmektedir. Ancak kesişme hızında sorun çıkar, Hermes ekibinin komutanı Lewis Watney'i atmosferde yakalayabilmek için araçtan ayrılır, bu sırada Watney de elbisesinde bir delik açarak havanın itme gücü sayesinde Komutan Lewis'e yaklaşır ve Lewis Watney'i yakalar. Böylece astronotun hayatı kurtulmuş olur. Kurtarma operasyonun üzerinden beş yıl geçer. Watney astronot adaylarına ders vermeye başlar. Mars'a insanlı bir yeni görev daha başlatılır.

2.2. Giriş

Anlatının giriş kısmı, tüm ana karakterlerin tanıtıldığı ve hikâyenin ana sorununun ortaya konduğu bölümdür (Armer, 2010: 77). Uzun metrajlı bir film senaryosu yaklaşık 120 sayfa olmalıdır. Bu açıdan yaklaşıldığında 1 ila 30 sayfa arasında anlatının giriş kısmı kurulmalıdır. Syd Field (2013) senaryonun yapısını “bir dramatik çözülmeye yönelen, bağlantılı hadise, bölüm ve olayların doğrusal ilerleyişi” şeklinde tanımlamaktadır. Buna göre bir senaryo yazarının izleyiciye aşağıda yer alan üç şeyi tanıtmak için yaklaşık 10 dakikası bulunmaktadır: 1. Ana karakteriniz kim? 2) Hikâyenizin ne hakkında olduğunu anlatan dramatik önermeniz ne? 3) Dramatik durum yani hikâyenizi kuşatan koşullar nedir? (Field, 2013:121-122). Çalışmanın konusunu oluşturan Marslı filminin ilk 15-20 dakikasında yukarıda Field’in sorduğu üç temel soruya da cevap verilmektedir. *Marslı* filminde anlatı Mars gezegeninde göreve gönderilen Hermes uzay aracının astronot ekibinin Mars’ın yüzeyinde aniden ortaya çıkan fırtına sebebiyle görevi iptal edip dünyaya dönme kararının alınmasını konu edinen bir aksiyon sekansıyla başlamaktadır. Ekip hızlıca uzay aracına dönerken, NASA’yla iletişimi sağlayan anten fırtına etkisiyle yerinden ayrılarak astronot Mark Watney’e çarpar (Anlatının ana karakteri). Ekip arkadaşları Watney’le iletişimi kaybeder ve onun öldüğünü düşünürler. Ekibin başında yer alan Kaptan Lewis zor bir karar vermek durumunda kalır. Watney’i orada bırakmak istemese de ekibin geri kalanının hayatını tehlikeye atmamak için kalkış emri vermek zorunda kalır. Ekip Watney’nin öldüğünü düşünerek Mars’tan ayrılır. Tüm dünyaya Mark Watney’nin öldüğü basın toplantısı düzenlenerek duyurulur. Ancak Mark yalnızca yaralanmıştır, hala hayattadır (Anlatının dramatik önermesi). **Böylece filmin temel çatışması ortaya konmuş olmaktadır: Mark Watney Mars’ta hayatta kalabilecek ve dünyaya dönebilecek midir?** Ayrıca film öyküsünün ana karakteri Mark Watney, Watney’nin ekip arkadaşları Komutan Lewis, Rick Martinez, Beth Johanssen, Alex Vogel, Chris Beck henüz ilk sahnede izleyiciye tanıtılır. Anlatının çatışması ortaya konduktan sonra gelişme bölümüne geçilerek olay örgüsü karmaşıklaştırılmakta ve doruk noktaya varacak şekilde merak ilkesi kullanılarak izleyicinin heyecanla anlatıyı sonuç kısmına kadar takip etmesi sağlanmaktadır. Armer senaryo dramının özünün basit bir kavramda ifade bulunduğunu belirtmektedir: “sorunu olan bir kişi”. Sorun genellikle ortaya çıkar, çünkü bir başkisi bir amaca ulaşmaya çalışır ve birileri ya da bazı güçler bunu önlemek isterler. Bunu bir dizi çatışma izler. Bu çatışmalar, savaşimler ya da üstünlük mücadeleleri neredeyse tüm senaryo öykülerinin

içeriğini oluşturur. Böylece çatışma senaryo dramasının tam kalbinde yer alır (Armer, 2010:109).

Temelde zıtlıklar ağı olarak tanımlanan, toplumsal adaletsizlikler ve sorunlar gibi daha geniş kapsamda da ele alınan çatışma kavramı farklı sınıflandırmalarda da kategorize edilmektedir. Çatışmanın içsel niteliğine vurgu yapan Wright (2004: 13) çatışmanın ana karaktere ilişkin olduğunu belirterek, bir senaryo yazarının üstesinden gelmesi gereken ilk meydan okumanın anlatının başlangıcından sonuna kadar ana karakteri zorlayacak bir çatışma yaratmak olduğunu ifade etmektedir. Wright'a göre (2004: 13) çatışma yaratmak olay örgüleri, alt olay örgüleri ve ana karakterin üstesinden gelmesi gereken engellerden kaynaklanmamaktadır. Çatışma ana karakteri motive eden içsel bir unsurdan kaynaklanmakta ve karakter aracılığı ile ortaya konulan bu içsel mücadele izleyiciye öykünün ne hakkında olduğuna dair fikir vermektedir.

Çatışmanın ana karaktere ilişkin olduğu konusunda fikir birliği bulunmaktadır fakat farklı kaynaklarda çatışmalar dramatik yapıdaki işlevlerine göre sınıflandırılmışlardır. Oluk (2008: 42) dramatik yapıda çatışmaya yol açanın karakterin isteği ve eylemleri olduğunu belirterek, dramatik yapıda dört temel çatışma bulunduğunu ifade etmektedir:

1. Dural Çatışma: Olay örgüsü içinde bir oyun kişinin ya da olayın bir durumunu değiştirmeyen çatışma türüdür.
2. Atlamalı Çatışma: Aksiyonun ilerlemesini hızlandırmak için kullanılan çatışma türüdür.
3. Basamaklı Çatışma: Karakterlerin isteklerinde ısrarlı ve kararlı olduğu, bir düşünce ya da duygu üzerinde direndiği çatışma türüdür.
4. Önceden belirtilen çatışma: Daha büyük bir çatışmayı hazırlayıcı nitelikte olan çatışma türüdür.

Armer (2010:111) ise geleneksel olarak üç çatışma kategorisi bulunduğunu ancak fantezi filmlerinde doğaüstü güçlerle çatışma olarak tanımlanabilecek yeni bir çatışmanın da bulunduğunu ifade etmektedir. Armer'in kategorize ettiği çatışma türleri aşağıdaki gibidir:

1. Başkalarıyla Çatışma: Ana karakterin kendisine karşı olan bir ya da daha fazla insanla mücadele ettiği çatışma türüdür.

2. Çevreyle Çatışma: Ana karakterin doğaya mücadelesini içeren çatışma türüdür. Çevreyle çatışma toplumla çatışma kategorisini de içermektedir.
3. Kendiyle Çatışma: İç çatışma olarak da ifade edilen çatışma türüdür. Kendiyle çatışma ana karakteri motive eden içsel ya da psikolojik duygu ve düşünceler üzerine kuruludur.
4. Doğaüstüyle Çatışma: Ana karakterin şeytan, melekler, cinler ve hortlaklar gibi doğaüstü güçlerle ya da vampir ve kurtadam gibi hayali karakterlerle savaştığı çatışma türüdür.

Çatışma ana karaktere özgü ve onu doğrudan ilgilendiren bir zıtlığı, aykırılığı, savaşı içermesi gerektiğinden *Marslı* filminin ana karakteri Mark Watney açısından bakıldığında, Watney'nin Mars'ta verdiği yaşam mücadelesi ve dünyaya dönme çabaları anlatının ana çatışmasını içermektedir. Çatışma türleri açısından yaklaşıldığında ise Çevreyle Çatışma *Marslı* filminde ortaya konulan ana çatışmanın türünü ifade etmektedir. Armer (2010:111) başarılı senaryoların söz konusu dört çatışma kategorisinden birden fazlasını içerdiğini ifade etmektedir. Bu bakımdan filmde Watney'nin hayatta kalabilmek için açlıkla mücadelesi ve yaşama isteğini kaybetmemesi gerekmesini Kendiyle Çatışma kategorisi içerisinde değerlendirmek mümkündür. Zira Watney eğer açlığa dayanamaz ve yiyeceğini gerektiğinden erken bitirirse ölecektir, aynı şekilde mücadeleyi bırakıp yaşama isteğini kaybederse yine ölecektir. Kendi kendisiyle bu mücadelesi de anlatının derinliğini artıran bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Mars'ta hayatta kalma mücadelesi başladığı andan itibaren artık bu mücadelenin nasıl gelişeceğini izleyiciye aktaran ve anlatımı en uzun kısmını oluşturan gelişme kısmına da geçilmiş olmaktadır (Hikâyeyi kuşatan koşullar. Böylece Field'in ortaya attığı son soru da anlatının giriş kısmında açıklanarak filmin öyküsü kurulmuş olmaktadır).

2.3. Gelişme

Senaryo yapısını oluşturan temel unsurlardan birisi öyküyü oluşturan olaylar arasında neden bağ ya da neden-sonuç ilişkisidir. Anlatının gelişme kısmı bu neden-sorun ilişkilerini doruk noktaya yükselen bir eğriyle taşıyacak şekilde kurulduğu bölümdür. Senaryo yazım teknikleri açısından yaklaşıldığında yaklaşık 30 ila 90 sayfa arasında olmalıdır ve senaryonun en uzun kısmını oluşturmaktadır. Anlatının bu aşamasında ana karakter engellerle karşılaşmakta ve teker teker bu engellerin üstesinden gelmektedir. *Marslı* filminin gelişme kısmı Watney'nin Marsta açlıktan ölmek için mücadele verdiği ve NASA ile iletişim kurmanın bir yolunu aradığı

bölümdür. Watney, NASA ile iletişim kuramaz, iletişim kursa dahi insanlı bir görev aracının ona ulaşması dört yıl sürecektir. Astronotların barınması için kurulan barınak 31 günlük bir görev için tasarlanmıştır, ancak 68 günlük yiyecek ve içecek bulundurmaktadır. Watney'nin yaşamını tehlikeye atan yalnızca açlık değildir. Barınakta çıkabilecek teknik sorunlar da astronotun yaşamına son verecek potansiyele sahiptir. Watney, Marsta ölmeyeceğini sesli olarak dile getirdikten sonra (Burada ölmeyeceğim!) mücadelesine başlar ve hayatta kalabilmek için çözümler üretmeye koyulur. Anlatının gelişme kısmı astronotun hayatta kalma çabasını anlatır. İlk aklına gelen fikir Mars'ta patates üretebileceğidir. Öncelikle hidrojeni suya çevirmeyi düşünür, ilk denemesinde patlama olur ancak ikinci denemede başarır. Böylece hem kendisinin içebileceği hem de patatesleri yetiştirirken kullanabileceği suyu elde etmiş olur. 54. Gün ilk patates filizi çıkar. Bu sırada dünyada Watney için görkemli bir cenaze töreni yapılır. NASA ile iletişim kuramadığı için dünyadakilerin Watney'nin yaşadığından haberleri yoktur. NASA Mars operasyon şefi Vincent Kapoor, Watney'nin cenazesinin dünyaya getirmek ister ancak NASA Direktörü Teddy Sanders itiraz eder. NASA görev kontrol biriminde çalışan Mindy Park bir koordinatı kontrol ederken Mars'taki barınakta bazı aletlerin yerinden oynadığını fark eder ve Kapoor'a durumu bildirir. Gerekli kontroller yapıldıktan sonra Watney'nin ölmediğini, hala hayatta olduğu anlaşılır. Hermes ekibinin dünyaya 10 aylık bir dönüş yolları kalmıştır. Ekibe Watney yaşadığı haberi verilmez. Watney, Mars'a yapılacak olan insanlı bir görevin 4 yıl sonra gerçekleşeceğini hesapladığında dört yıl boyunca hayatta kalmasını sağlayacak bir plan yapar (Bilimin sınırlarını zorlama gerekir!). Bu sırada NASA'da Watney iletişim kurma ve Mars'ta yaşam mücadelesi veren astronotu kurtarmanın yollarını arıyordu. İlk çözüm Mars'a yiyecek götürecek bir insansız hava aracı inşa etmektir. Hava aracının yapımı 6 ay sürecektir, ancak Sanders ekibe 3 ay verir. Watney, anlatının başında gerçekleşen fırtınada antenin hasar görmesinden dolayı NASA'yla ve ekiple iletişim kuramamaktadır. 1997 yılında Mars'a gönderilen ve orada kalan PATHFINDER isimli aracı bulur ve çalıştırmayı başarır. Bu sayede NASA ile iletişim kurmayı başarır. Tüm hesaplamalar doğru çıkarsa ve her şey yolunda giderse İnsansız roketin 9 aylık yolculuğun ardından Mars'a ineceği hesaplanır, bu süre boyunca Watney'nin hayatta kalmayı başarması gerekir. Ancak Geleneksel Dramatik Yapı'nın en temel unsurlarından biri olan baht dönüşü bu aşamada devreye girer ve film kişilerinin tüm planlarını altüst eden bir olay meydana gelir. Watney, barınağa girerken büyük bir patlama meydana gelir ve yetiştirdiği patatesler Mars'ın hava koşullarında donarak yenilemez hale gelir. Aristoteles (2006: 51) her tragedyanın bir düğüm, bir de çözümden oluştuğunu belirterek, düğümden yapıtın başından mutluluk yahut felakete doğru baht dönüşü için sınır oluşturan bölüme dek uzanan olay örgüsünü anladığını ifade eder. Baht dönüşü ise eylemlerin düşünülenin

tam tersine dönmesidir (Aristoteles, Poetika: 34). Marslı filminde gelişme kısmında işlerin yolunda gittiği ve Watney'i kurtarma planlarının işe yaracağı düşünülüp bir anda meydana gelen patlama ve astronotun patlama dolayısıyla normalde ona uzunca bir süre yetecek yiyecek stokunu kaybetmesi Aristoteles'in sözünü ettiği baht dönüşünü gerçekleştirdiği andır. Patlamayla birlikte anlatının olay örgüsü çizgisi değişmiş, seyirciye gerçekleşeceği bilgisi verilen planlar bozulmuştur. Oluk (2008: 41) dramatik yapıda orta bölümün, aksiyonun çatışmalar ve engellerle ilerlediği bölüm olduğunu belirtmektedir. Bu aşamada karakter amacına ulaşmak için çeşitli ilişkilere girer, çatışmalar yaşar, engellerle mücadele eder. Bu mücadele süreçlerinde pek çok düğüm noktaları oluşur (2008: 41). Marslı filminin anlatı yapısında meydana gelen ilk baht dönüşü ve düğüm noktası söz konusu patlamadır. Bundan sonraki aşama patlamanın meydana gelmesinden sonra ne olacağıdır. Bu durumda Watney'i kurtarma operasyonunun yeniden planlanması gerekir. Watney'e yiyecek götürecek olan roketin daha erken fırlatılmasına karar verilir, ancak roketin güvenlik kontrolü zaman kısıtlamasından dolayı eksiksiz yapılamadığı için roket patlayarak yok olur. Roketin patlaması ikinci baht dönüşüdür. Hermes ekibine Watney'nin ölmediği haber verilmiştir. Ekip ve Watney iletişim kurmaya başlarlar. Roketin patlamasının ardından Watney ekibin başındaki Komutan Lewis'e öleceği ihtimaline karşı bir mesaj iletmesini ister. Watney vazgeçmemiştir ancak her ihtimale de hazırlıklıdır.

Olayları takip eden Çin Ulusal Uzay Dairesi NASA ile işbirliği yaparak astronotun kurtarılması için yardımcı olabileceklerini farkeder. Çin Ulusal Uzay Dairesi Direktörü Sanders'e ulaşır. Bu sırada NASA'nın astrodinamik departmanında çalışan Rich Purnell Watney'e yardım etmenin bir yolunu bulur. Rich, Hermes'in 561. Günde Mars'a ulaşmasının sağlayacak bazı hesaplamalar yapmıştır. Rich, Hermes'in dünyanın yerçekimi gücünün kullanarak Mars'a tekrar yolculuk yapabileceğini, Watney'nin de MTA uzay aracını kullanarak Mars'ın yörüngesinde Hermes'le buluşabileceğini düşünür. NASA'nın önünde iki seçenek vardır: Ya Watney Ares 5 görevine kadar hayatta kalmasını sağlayacak yiyecek gönderilecektir ya da astronotu kurtarmak için Çin'e ait olan insansız roket Taiyang Shen'den yakıt ikmal yapılan Hermes'in Mars'a yeniden göreve çıkması gerekecektir. Bu görev Hermes ekibinin görev süresinin 533 gün daha uzaması demektir. NASA Direktörü Sanders, tek bir adam için tüm Hermes ekibinin hayatını tehlikeye atmak istemez. Ancak Mitch Henderson Hermes'in Mars'a geri dönesini içeren planı (Rich Purnell Manevrası) Hermes ekibine ulaştırır.

Komutan Lewis bu kararı tek başına alamayacağı için tüm ekiple bir toplantı yapar ve ekip Watney'i kurtarmak için Mars'a yeni bir göreve

çıkmaaya karar verir. Bu karar anlatının bir diğere baht dönüŖü ya da düğüm noktalarından biridir, zira ekibin Mars'a yeniden dönme kararı ana karakter Watney'nin hayatını kurtaracak olan olay çizgisinin başlangıcını oluşturmaktadır. Ekip tüm risklerine rağmen (Taiyang Shen'den yapılacak ikmali kaçırlırsa öleceklerdir, Dünya'nın yerçekiminden faydalanamazlarsa yine öleceklerdir) görevi kabul eder. Hermes'in rotasını değıŖtirdiğı tüm dünyaya duyurulur. Sanders Çin'e giderek, Çin Uzay Dairesi'nin direktörüyle görüşür. Ekip ailelerine haber verir. İkmal aracı başarıyla kalkar. Bu sırada Watney MTA aracına ulaşmak için hazırlıklarını sürdürür. Schiaparelli Krateri'nde bulunan MTA'ya ulaşmak için uzun bir yolculuk yapması gerecektir. Sonunda araca ulaşır. Aracın tüm ağırlıklarından kurtulur. Hermes bu sırada Mars'ın yörüngesine yaklaşır. Ancak Watney ile onu alacak olan ekip üyesinin kesişme sürati ile ilgili sorun yaşanır. Kesişme süratini ayarlayabilmek için Hermes'in yörüngeye girmesi gerekir, ancak bu durumda Dünya'ya dönecek yakıtları kalmayacaktır. **Anlatının bu aşamasında 4. Baht dönüŖü gerçekleşir.** Ekibin Watney'i kurtarması için başka bir plana ihtiyaçları vardır. Komutan Lewis Hermes'te bir patlama yaratarak, patlamanın itiş gücüyle Watney'i yakalayabileceklerdir. Vogel patlayıcıyı hazırlar ve Hermes'in araç hava kilitlerinden bir tanesi patlatılır. Komutan Lewis, başka bir ekip üyesinin hayatını tehlikeye atmak istemediğı için daha önceden kararlaştırıldığı gibi Beck'in Watney'i almasına izin vermez ve kendisi araçtan ayrılarak kendisine doğru yaklaşmakta olan Watney'i almaya gider ancak Watney hala çok uzaktadır.

2.4. *Doruk Nokta*

Anlatının ana olay çizgisinde heyecan zirveye ulaşmıştır, artık anlatının başında kurulan çatışmanın bu noktada nihayete erdirilmesi ve çözümlenmesi gerekmektedir. “Doruk nokta, olumlu ya da olumsuz, sonucu öyküyü son çözüme kavuşturur. Çözüm doruk noktanın etkisini ortaya çıkarır ve öykünün esas sorununa bir cevap bulur. Ayrıca çözüm öykünün temasını ya da yazarın ana karaktere ve ana karakterin amacına yaklaşımını ortaya koyar. Çünkü doruk noktası senaryonun son çatışmasıdır, çözüm anlatının sonunun çok yakın olduğunu gösterir. Doruk noktası aksiyonun en yoğun olduğu nihai çatışmadır. Bu aşamada ana karakter sorunu çözmesini sağlayacak son kararı verir” (Kenning, 2006: 95). Marslı filminin ana karakteri Watney de kurtulmasını sağlayacak nihai bir karar alarak kıyafetinde bir delik açar ve kıyafetinden çıkan hava sayesinde Komutan Lewis'e yaklaşmayı başarır. Komutan Lewis sonunda Watney'i uzay boşluğunda savrulurken yakalar. Tüm dünya olanları canlı olarak takip etmektedir. Watney ve Lewis ekip tarafından Hermes'e geri çekilir. Watney kurtulur ve ekip görevini başarıyla yerine getirmiş olur. “Ancak çözüm ya da

doruk nokta son olamaz çünkü izleyici hala bir kapanışa ve gerçek dünyaya dönmeye ihtiyaç duyar” (Kenning, 2006: 95). Anlatının Sonuç kısmı bu aşamada ortaya çıkar.

2.5. Sonuç

Anlatının sonuç kısmında Watney’i ve ekibin diğer üyelerini dünyaya dönüşlerinden beş yıl sonra görürüz. Watney aday astronot programında ders vermektedir. Hermes ekibinin diğer üyelerinden Martinez, Ares 5 görevi ile yeniden Mars’a dönmektedir. Komutan Lewis evinde eşiyle, Vogel ise ailesiyle birlikte. Chris Beck ve Beth Johanssen evlenmiş ve bir bebek sahibi olmuşlardır. Böylece anlatı sona erdirilmiş olur. “Çözümün akıbeti ya da sonu karakterlerin meydan okuma ve doruk nokta tamamlandıktan sonra hayatlarının neye benzediğini içerir. İzleyici karakter amacına ulaştıktan ya da ulaşamadıktan sonra ona ne olduğunu merak eder. Bu anlamda anlatının sonuç kısmı izleyici içindir “(Kenning, 2006:95). Filmde doruk noktada Watney kurtulduktan sonra ne olduğunun yanıtı verilmeli ve izleyicinin kafasındaki soru işaretleri giderilmelidir. Böylece sırasıyla Watney ve Hermes ekibinin diğer üyelerinden başlayarak anlatının tüm yan karakterlerinin de başına ne geldiği ve doruk noktadan sonra hayatlarına nasıl devam ettiklerinin bilgisi izleyiciyle paylaşılmış olur.

TODOROV’UN BEŞ AŞAMALI ANLATI DİZİLİMİ MODELİ

- 1. Denge durumu (bu durum iyi kötü ya da nötr olabilir):** Mars gezegeninde göreve gönderilen Hermes uzay aracının astronot ekibi Mars’ın yüzeyinde aniden ortaya çıkan fırtına sebebiyle görevi iptal edip dünyaya dönme kararı alır.
- 2. Bir olay dengeyi bozar (karakter ya da eylem):** Ekip hızlıca uzay aracına dönerken, NASA’yla iletişimi sağlayan anten fırtına etkisiyle yerinden ayrılarak astronot Mark Watney’e çarpar Ekip arkadaşları Watney’le iletişimi kaybeder ve onun öldüğünü düşünürler. Ekip Watney’nin öldüğünü düşünerek Mars’tan ayrılır.
- 3. Kahraman dengenin bozulduğunu fark eder:** Watney hayatta kalmayı başarır. Ekibin Mars’tan ayrıldığını ve gezegende yalnız kaldığını anlar.
- 4. Kahraman bozulan dengeyi yerine getirmeye uğraşır:** Watney Mars’ta hayatta kalma mücadelesi verir. Esas amacı ekiple ve dünyayla iletişim kurabilmektir. Sonunda iletişim kurmayı başarır.

Ekip Watney’i kurtarmak için dünyaya dönüş yolculuğunu yarıda keserek, tekrar Mars’a doğru yol alır.

- 5. Denge yeniden kurulur ancak neden sonuç ilişkisine dayalı değişimler (yine iyi, kötü ya da nötr olabilir) sonucunda, aslında kurulan yeni bir dengedir:** Ekibin çabaları ve kendi mücadelesi sayesinde Watney kurtarılır. Anlatının sonuç kısmında Watney’i ve ekibin diğer üyelerinin dünyaya dönüşlerinden beş yıl sonra ne yaptıkları gösterilir. Bu aşamada kurulan denge olumlu yöndedir. Filmin ana karakteri ve diğer karakterlerin yaşamlarında denge yeniden kurulmuştur ancak başlangıçtaki dengeden farklı bir noktadadırlar. Yukarıda da ifade edildiği gibi Watney aday astronot programında ders vermektedir. Hermes ekibinin diğer üyelerinden Martinez, Ares 5 görevi ile yeniden Mars’a dönmektedir. Komutan Lewis evinde eşiyse, Vogel ise ailesiyle birlikte. Chris Beck ve Beth Johanssen evlenmiş ve bir bebek sahibi olmuşlardır.

Sonuç

1990’larla birlikte Hollywood sinemasında ortaya çıkan yeni öykü anlatma denemeleri Geleneksel Anlatının doğrusal yapısını bozsa dahi günümüzde Geleneksel Dramatik Yapı hala en popüler film öyküsü anlatma biçimlerinden biridir. Filmin türünden, yapım tarihinden, yaratıcısından ve dolayısıyla zamandan ve mekândan bağımsız olarak varlığını sürdürmeyi başaran Geleneksel Anlatı izleyicide uyandırdığı bütüncül bir sinemasal evren anlayışı ve finaldeki katharsis (arınma) hazzı sebebiyle yüzyıllar boyunca insanoğlunu etkileyen temel öykü anlatma biçimi olmuştur. Geleneksel Dramatik yapının karakteristik özelliklerini tanımlayan belli başlı niteliklerinden söz etmek mümkündür. Bunlardan ilki Geleneksel Dramatik Yapı’nın bir ana karakter ve bu ana karakterin amacına ulaşım ulaşamayacağı üzerine kurulu olmasıdır. Bir diğer nitelik Geleneksel Dramatik Yapı’nın öykünün ilerleyiş biçimiyle ilgili geliştirdiği zaman anlayışıdır. Özellikle Batılı kültürlerde bir hikâyenin ne olduğu ve nasıl anlatılması gerektiğine ilişkin yaygın kanılar mevcuttur. Bunlardan ilki hikâyenin doğrusal ilerlemesi gerektiği fikridir. Bu anlamda Batı kültürünün zamanı kavrayış biçiminden de etkilenen bu anlayıştan yola çıkarak Geleneksel Dramatik Yapıda öykü Giriş, Gelişme, Doruk Noktası ve Sonuç kısımlarını içerecek şekilde doğrusal bir zaman anlayışı ve öykü anlatma biçimi üzerine kuruludur. Anlatı yapısını tanımlayan bir model olarak bu anlatı biçimi yakın tarihli bir bilim-kurgu filmi olan *Marslı* filminin de anlatı yapısını oluşturmaktadır. Marslı filminin anlatısı ana karakter astronot Mark Watney’nin Mars’ta mahsur kalması ve bu gezegende tek başına hayatta kalmayı başarması üzerine kuruludur. Doruk noktaya kadar, yükselen ve

inen bir grafik çizerek doğrusal ilerleyen anlatı yapısı doruk noktada çatışmanın çözülmesiyle son bulur. Final kısmında ise ana karakter Mark Watney ve yan karakterlerin Watney'nin Mars'tan kurtarılmasından sonra yaşadıkları, hayatlarına nasıl devam ettikleri gösterilerek anlatı sona ermektedir. Sonuç olarak filmin başlangıcındaki denge, talihsiz bir kaza sonucu bozulmakta hem ana karakterin insanüstü çabaları ve azmi sayesinde hem de NASA'nın astronot kurtarma operasyonu sonucunda denge yeniden sağlanarak astronot kurtarılmakta ve Watney kurtarıldıktan sonra astronot ve ekibin yaşamlarının nasıl ilerlediği izleyiciye gösterilerek katharsis duygusu pekiştirilmektedir.

Kaynaklar

Abisel, N. vd. 2005. *Çok Tuhaf Çok Tandık: Vesikalı Yârim Üzerine*. İstanbul: Metis Yayınları.

Abisel, N. 2007. *Sessiz Sinema*. Ankara: Deki Yayınları.

Akyürek, F. ve Orhon, N. 2007. *Dizi Film Senaryosu Yazmak*. İstanbul: Mediacat Kitapları.

Altundağ, C.S. 2006. Türk Sinemasında Anlatı-Kurgu İlişkisi: 9 ve Yazı-Tura Filmlerinin Anlatı-Kurgu Açısından İncelenmesi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Tv-Sinema Anabilim Dalı.

Aristoteles. 2009. *Poetika*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Armer, A. A. 2010. *Sinema ve TV İçin Senaryo Yazmak*, çev: Vedat T. Erdamar, Es Yayınları.

Barnwell, J. 2011. *Film Yapımının Temelleri*, Çev. Gülelgül Altıntaş. İstanbul: Literatür Yayınları.

Bayram, N. 2013. *Sinemada Anlatı*, Film ve Video Kültürü içinde (Editör Prof. Dr. Nedim Gürses). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Bordwell, D. ve Thompson, K. 2009. *Film Sanatı*, Ankara: Deki Yayınevi.

Edgar-Hunt, R., Marland J., Richards, J. 2012. *Senaryo Yazımı*. Çev. Gülelgül Altıntaş, İstanbul: Literatür Yayınları.

Edgar-Hunt, R., Marland J., Rawle, S. 2012. *Film Dili*. Çev. Gülelgül Altıntaş, İstanbul: Literatür Yayınları.

Field, S. 2012. *Senaryo-Senaryo Yazımının Temelleri*, Çev. Şerif Erol. İstanbul: Alfa Yayıncılık.

Foss, B. 2009. *Sinema ve Televizyonda Anlatım Teknikleri ve Dramaturji*, Çev: Mustafa K. Gerçekler, Hayalbaz Kitap, İstanbul.

Kenning, J. 2006. *How to be Your Own Script Doctor?* London: The Continuum International Publishing Group Ltd.

Miller, W. 1993. *Senaryo Yazımı*, Eskişehir: Eskişehir Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Miller, W. 2009. *Senaryo Yazımı, Sinema ve Televizyon için*, çevirmenler: Ertan Yılmaz, Nesrin Esen, Yalçın Demir. İstanbul: Hayalbaz Kitap.

Mutlu, E. 1998. *İletişim Sözlüğü*, Ankara: Ark Yayınları.

Oluk, A. 2008. *Klasik Anlatı Sineması*, İstanbul: Hayalet Kitap.

Parkan, M. 2004. *Brecht Estetiği ve Sinema*. İstanbul:Donkişot Yayınevi

Randall, W. 1999. *Bizi Biz Yapan Hikâyeler*. Çev. Şen Süer Kaya. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Türk Dil Kurumu Sözlüğü,
http://tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&view=bts, (Erişim Tarihi: 20.03.2017).

Wright, K. 2004. *Screenwriting is Storytelling: Creating an A-List Screenplay that Sells!*. Tarcher Perigee Books.

Yaren, Ö. 2016. Sinemada Anlatı Kuramı, *Sinema Kuramları 2 Beyazperdeyi Aydınlatan Kuramcılar içinde*, Derleyen: Zeynep Özarslan, Su Yayınevi.