

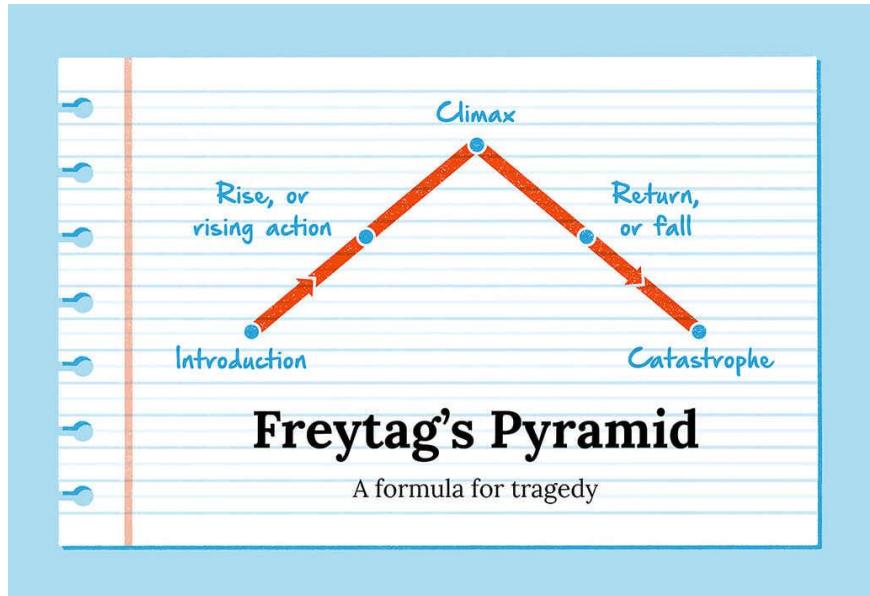
Freytag Piramidi: Trajik Dramanın Şeklini Anlamak





Freytag Piramidi

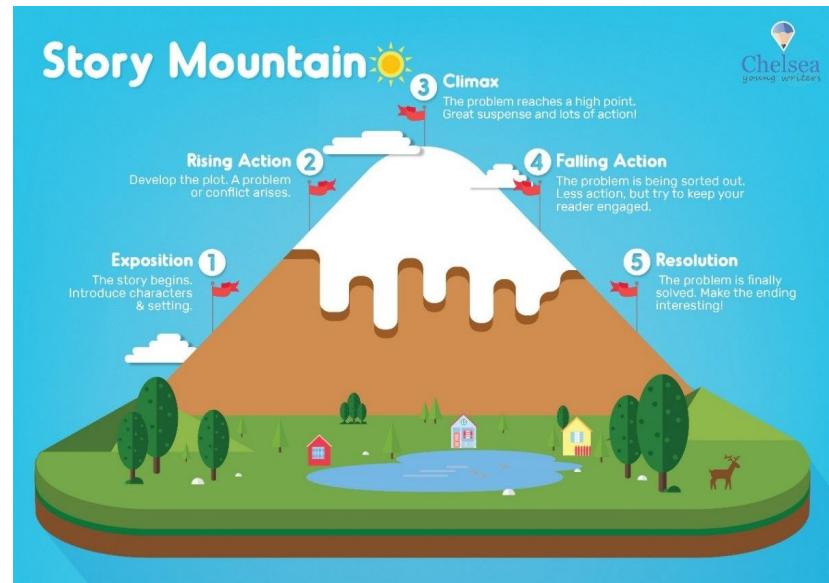
Freytag piramidi, 19. yüzyıl Alman yazarı Gustav Freytag tarafından tanıtılan dramatik bir yapıdır. "Freytag üçgeni" olarak da bilinen piramit, trajik bir anlatıyı başlangıç, orta ve son olarak düzenlemenin basit bir yoludur ve beş ayrı bölümden oluşur; **giriş, yükseliş, doruk, dönüş ve felaket**.





Freytag Piramidi

Freytag, piramidini klasik Yunan tragedyalarını ve Shakespeare dramasını gözlemleyerek tasarlamıştır. Piramidin tüm kurgulara, yapılara uyduğuunu söylemek haksızlık olacaktır. Antik Yunan tragedyalarında ve Shakespeare metinlerinde ortak olan, her şeyi değiştiren bir vahiy veya olay örgüsü de dahil olmak üzere, kahraman için felaketle sonuçlanan hikaye unsurlarını tanımlar.





Freytag Piramidi

Piramit, dramanın ana çatışmasını, yükselen eylemi, zirveyi ve düşen eylemi anlatırken düşünce ve fikirleri organize etmek için gerekli olan dramatik yapıyı görsel olarak gösteren ilk araçtır. Sonuç olarak, piramit, kahramanın genellikle bir şekilde kazandığı trajik olmayan anlatılara veya komedi gibi daha iyimser türler yazarken daha az uygulanabilir. Piramit aslen dramaya dayanmasına rağmen, Freytag'ın fikirleri nihayetinde hikaye anlatımıyla ilgilidir, bu nedenle hem kurgu hem de kurgu olmayan yazınlara uygulanabilir: Kitaplar, oyunlar, TV, film, romanlar, hatırlalar ve kısa hikayeler.



Freytag Piramidi

Freytag'ın orijinal anlatı yayı 5 anahtar eyleme atıfta bulunmaktadır:

1. **Giriş:** Karakterleri ve ortamı belirler..
2. **Yükseliş veya yükselen eylem:** İşler yolunda gibi görünür.
3. **Doruk:** Dünya tersine döner.
4. **Geri dön ya da düş:** Bir trajediye doğru gidilir.
5. **Felaket:** Kaçınılmaz olan gerçek olur.



Hikâyenin kökeni ne ve
bu anlatıyı nasıl etkiliyor
ya da etkilemiyor?

Başlangıç

Hikâye başladiktan
hemen sonra ne oldu?

Doruk

Hikâyenin sonundan
hemen sonra görülecek
ya da olacak olan ne?

Sonuç

Son sayfasının
ötesindeki sonuçlar
ne? Anlatınızda
ne olacağı ima
ediliyor mu?

Hikâyede paylaşımadığınız
ya da sakladığınız
rahatsız edici veya
saçma şeyler neler?

Hikâyenin kapsamı dışındaki
dünyada neler oluyor?

Bu hikâyedeki olayları tam
olarak nasıl etkiliyor?

Hayat Olay Örgüsü Değildir.

– Hiçbir satır katıyen sonlandırılmaz.



1. Giriş (introduction, exposition)

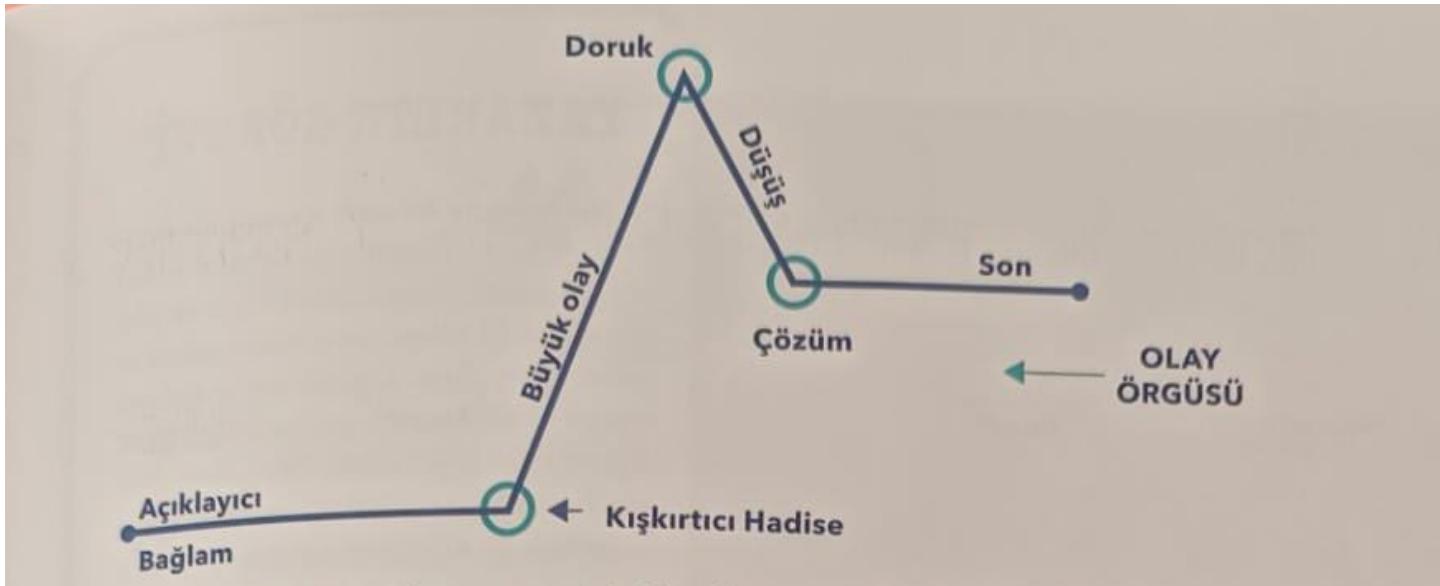
Bu başlangıç eylemi, okuyucuyu yönlendirmek ve hikayeyi harekete geçirmek için tasarlanmıştır. **“Neredeyim?”** sorusunu sorar ve yanıtlar. ardından **“Ne oluyor?”** Okuyucu (veya izleyici) olarak yeni bir ortama getirilirsiniz. Bu nedenle ilk eylem, karakterlerin kendilerini içinde buldukları koşulları belirlemeli ve okuyucuları dünyaya ve olayların normal olarak nasıl olduğuyla tanıştırmalıdır. Bazı yazarlar ilk aşamayı 'açıklama' ve 'teşvik edici olay' olarak ikiye ayırlar; Bunlar birinci ve ikinci sorulara karşılık gelir.



1. Giriş (introduction, exposition)

Giriş, bir hikayenin izleyiciye önemli arka plan bilgilerini tanıtan kısmıdır: Ortamla ilgili bilgiler, ana olay örgüsünden önce meydana gelen olaylar, karakterlerin geçmiş hikayeleri. Anlatım, diyaloglar, geri dönüşler, karakterlerin düşünceleri, arka plan ayrıntıları, evren içi medya veya anlatıcının bir geri dönüş anlatmasıyla aktarılabilir. Bu, anlatının önemli bir parçasıdır çünkü izleyici, karakterleri tanıtmadan yanı sıra, yer ve neden, yaşam yılı gibi zaman faktörlerini anlamak için arka plan bilgilerine ihtiyaç duyar. Bu aşamada karakterler ve aralarındaki ilişkiler, hikayenin düzeni hakkında bilgi aktarılır ve kurgunun risklerini anlamak için bir arka plan oluşturulur. Büyük bir askeri zaferin ardından kilit oyuncularla tanıştığımız Macbeth'in giriş sahneleri ya da Hamlet'in babasının ölümü sonrasında ülkesine dönüşü örnek olarak verilebilir.

Fraytag Piramidi (Geleneksel)





Tetikleyici olay

Tetikleyici olay, normdan ilk sapma noktası, değişimi tetikleyen bir olay, keşif veya yeni fikir olabilir.

Macbeth'te cadıların kehanetlerini Macbeth ile paylaştığı ve onu yeni bir hareket tarzına zorladığı durum olabilir. Tetikleyici olay, normdan ilk sapma noktasıdır. Değişimi tetikleyen bir olay, keşif veya yeni fikir. Macbeth'te cadıların kehanetlerini Macbeth ile paylaşarak onu yeni bir hareket tarzına yönelttiği zaman olacaktır. Ya da Hamlet'in babasının hayaletini görmesi dramatik kurgu içerisinde tetikleyici bir işlev görebilir.





1. Giriş (introduction, exposition)

Bu bölümde bir hikayenin izleyiciye önemli arka plan bilgilerini tanıtan kısmıdır. Hikayenin derinlemesine ele alındığı, karakterlerin tutum ve davranışlarının ortaya çıkmaya başladığı bölümdür. Örneğin, ortamla ilgili bilgiler, ana olay örgüsünden önce meydana gelen olaylar, karakterlerin geçmiş hikayeleri vb.

Anlatım, diyaloglar, geri dönüşler, karakterlerin düşünceleri, arka plan ayrıntıları, evren içi medya veya anlatıcının bir geri dönüş anlatmasıyla aktarılabilir. Bu, tiyatronun önemli bir parçasıdır çünkü izleyici, karakterleri tanıtmadan yanı sıra, yer ve neden, yaşam yılı gibi zaman faktörlerini anlamak için serginin sağladığı arka plan bilgilerine ihtiyaç duyar.



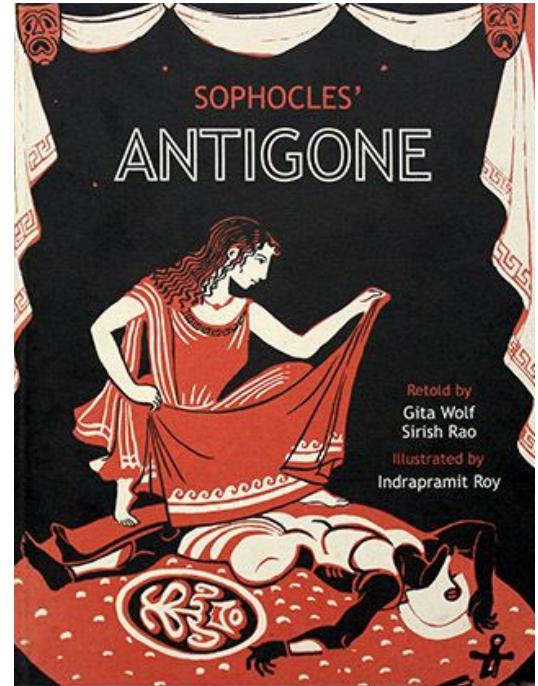
2. Yükseliş veya yükselen eylem (Rising action)

Freytag'ın piramidinin ikinci perdesi, artan gerilim ve tırmanan olay örgüsü karmaşıklığı arasında bir ara dönemdir. Karakterler için neyin tehlikede olduğunu ortaya çıkarırken, sahte bir umut vaadi sunarken, tetikleyici olayın başlattığı olaylar şimdi ivme kazanıyor: tünelin sonunda bir ışık. Riskler, gerilim ve umut, gerilim , kaygı veya karakter gelişimi olarak kendini gösterir.



Rising action

Antigone'da yükselen aksiyon, trajik kadın kahraman Antigone'nin amcasının isteklerine karşı erkek kardeşi için onurlu bir cenaze töreni sağlamak için mücadele ettiği dönemdir. Kız kardeşinin yardım edebileceğini ummasına rağmen, nihayetinde isteksizdir ve Antigone'nin çaresizliği büyür. **Girişi kartopunun şekillendiği an olarak görselleştirerek, yükseliş gerçek kartopu etkisidir: doruğa doğru büyuyen, sarmal hızlanma.**





3. Climax (Zirve, Doruk)

Doruk, sondaki büyük yüzleşme değil ama geri dönüşü olmayan noktadır. Lunaparktaki bir hız treninde (rollercoaster) tepe noktasına ulaşmak gibi yerçekimi devreye girdiğinde kontrol yanlışması kaybolur. Bu bir dönem noktasıdır ve her şeyi değiştirebilir. Bazen doruk, Medea'nın çocuklarını öldürmesi gibi oldukça dramatik bir olaydır. Diğer zamanlarda, kişinin korkaklığını yeni bir farkındalığı ve bunun sonucunda korkularıyla yüzleşme kararlılığı gibi içsel bir farkındalık biçimini alabilir. Daha sonra olay örgüsü ilerlemeye devam eder, ancak bunu doruk noktasından esinlenerek yapar. Tragedyaların doruk noktası olay örgüsünün çözülmeye başladığı noktadır ve artık her şey daha da kötüye gitmektedir.



4. Dönüş, Düşüş (Return or fall)

Kahraman geri dönülmez noktayı geçtiğinde olay örgüsü artan bir kaçınılmazlık duygusuyla hızlanır. Tragedyalarda seyirci her zaman bir felaket duygusu hisseder. Tersine çevirme olarak da bilinen geri dönüş aşamasında gerilim anlarıyla karşılaşılır, ancak bu sefer gerilim, ondan önce gelen her şey yüzünden daha sert etkide bulunur. Bu, "birbirlerine doğru ilerleyen ve izleyicilerin olacağını bildiği arabalara" benzetilebilir. Bu bölüm tragedyanın kaçınılmazlığının fazlaıyla netleştiği ve gerilimin dayanılmaz hale geldiği aşamadır.



5. Felaket, Düşüş (Denouement)

Dramatik kurgunun ya da anlatının gerçek bitiş sahnesine kadar olan olayları içerir. Çatışmalar çözülür, karakterler için normalilik ve okuyucu için bir katarsis duygusu veya gerilim ve kaygıdan kurtulma duygusu yaratılır.

Komediyalar, kahramanın hikayenin başlangıcından daha iyi durumda olmasıyla sona erken, tragediyalar, kahramanın anlatının başlangıcından daha kötü durumda olduğu bir felaketle sona erer (Cehaletten bilgeliğe, mutluluktan sefalete). Bu dramatik yapı faktörü, seyircinin oyunun sonunu anlamasına yardımcı olur. Her şeyi uygun bir düzene sokar ve filmin ya da romanın ana temasının ya da duygularının izleyicilerin zihninde yankılanmasını sağlar.



5. Felaket, Düşüş (Denouement)

Felaket, karakter nihayet en düşük noktasına geldiğinde gerçekleşir. Doruk noktasında olduğu gibi, felaket de pek çok biçimde olabilir: Bir karakter ölebilir, mali açıdan mahvolabilir veya herkesin saygısını kaybedebilir. Karakterin girişte korktuğu her şey gerçekleşir. Oedipus'un kör olmasını veya Lennie'nin Fareler ve İnsanlar'daki ölümünü düşünün. Felaket her ne ise, her şey alt üst olduğu anda, artan gerilimin güclü bir sonucu.

Freytag'ın orijinal analizi akibetleri tartışmasa da, insanlar bazen bunları onun piramidinin yedinci unsuru olarak ele alıyor. Bir sonuç, geri kalan tüm soruları çözerek ve anlatının gevşek unsurlarını toplayarak çözüm getirir. Ayrıca trajediden sonra hikayenin nasıl ilerlediğini de önerebilir.



Freytag'ın piramidi ne zaman kullanmalıdır?

Bir yazarın neden model olarak Freytag'ı kullanmayı seçtiğini merak ediyorsanız veya siz de bunu düşünen bir yazarsanız, bir hikaye yapısı olarak Freytag'ın piramidini seçmek isteyebileceğiniz üç örneği burada bulabilirsiniz.

- Okuyucuda empati oluşturmak
- İnsan kusurları etrafında dönen hikayeler anlatmak
- Etkileyici sonlar oluşturmak için



Okuyucuda empati oluşturmak

Çizgisel bir dramatik yapı olarak, Freytag'ın piramidi bilinçaltında işler. Bir roman okurken oyun aralarını ve hikaye vuruşlarını düşünmüyorsunuz ama yine de yapısının büyüsüne kapılıyorsunuz. Bu piramidin akışını takip eden bir anlatı, okuyucuya karakterler için neyin tehlikede olduğunu anlamaya yönlendirir. Statüko üzerindeki etkisini anlamadıysanız bir zirveyi takdir edemezsiniz, tıpkı yeni olanı bilmeseniz yükselen eylemi bile fark etmeyeceğiniz gibi. Bir karakterle empati kurabilmek için onun deneyimlerini anlamamanız gereklidir. Bu piramit yapı, hikayeyi tüm insanların aşına olduğu bir kalıba sokar: bir şeyi umutsuzca istemek, ancak reddedilmek.



İnsan kusurları etrafında dönen hikayeler anlatmak

Hikayenizin atan kalbi, karakterlerinizin güçlü yönleri, zayıf yönleri ve iç çatışmalarıyla, Freytag'ın piramidi bu unsurları ortaya çıkarmak ve incelemek için harika bir çerçevedir. Piramit, ölümcül derecede kusurlu trajik kahramanımızın, kusurları hala (neredeyse) kontrol altındayken statükodan, nihayet onları yendiklerinde geri dönüşü olmayan noktaya ve nihai ölümlerine kadar yolculuğunun her adımını gösterir. Yoğun bir karakter çalışması yazıyorsanız, Freytag iyi bir yol haritasıdır.

İnsan kusurları etrafında dönen hikayeler anlatmak



Freytag'ın piramidi, derinlemesine karakter odaklı dramatik bir yapıdır.

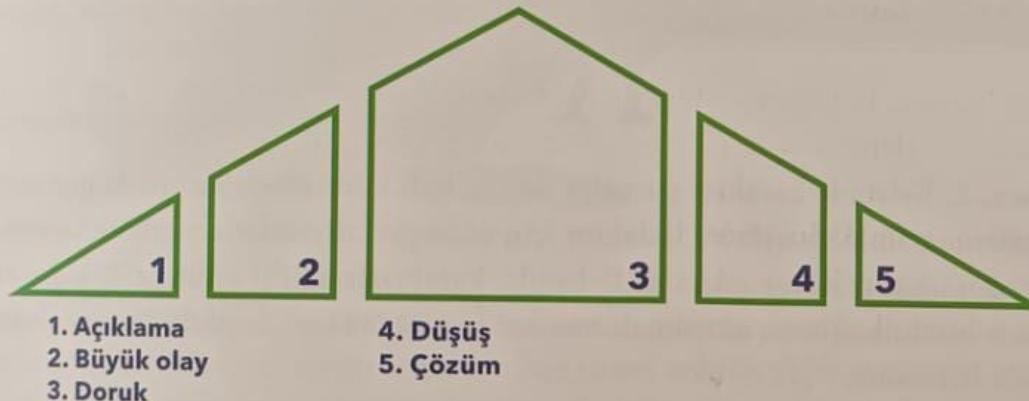


Etkileyici sonlar oluşturmak için

Freytag'ın piramidi gibi belirgin bir dramatik yapının güzelliği, çerçevenin hikayeleri tatmin edici hale getirmek için tasarlanmış olmasıdır. Doğru yapıldığında, yazarken Freytag'ın piramidini takip etmek, okuyucuların her sahnenin amacını hikayenin neresinde olduğuna göre anlayacağı anlamına gelir (örneğin, riskleri artırmak veya karakteri felakete doğru itmek). Freytag düşünülerek yazılan hikayelerin trajik sonları anlamlı ve etkilidir - sadece üzüntü için üzüntü değil. Artık gerçek bir Freytag uzmanı olduğunuzda göre, hikaye yapısının harika dünyasına dair daha fazla fikir edinmek için kılavuzumuzdaki diğer gönderilere göz atın.

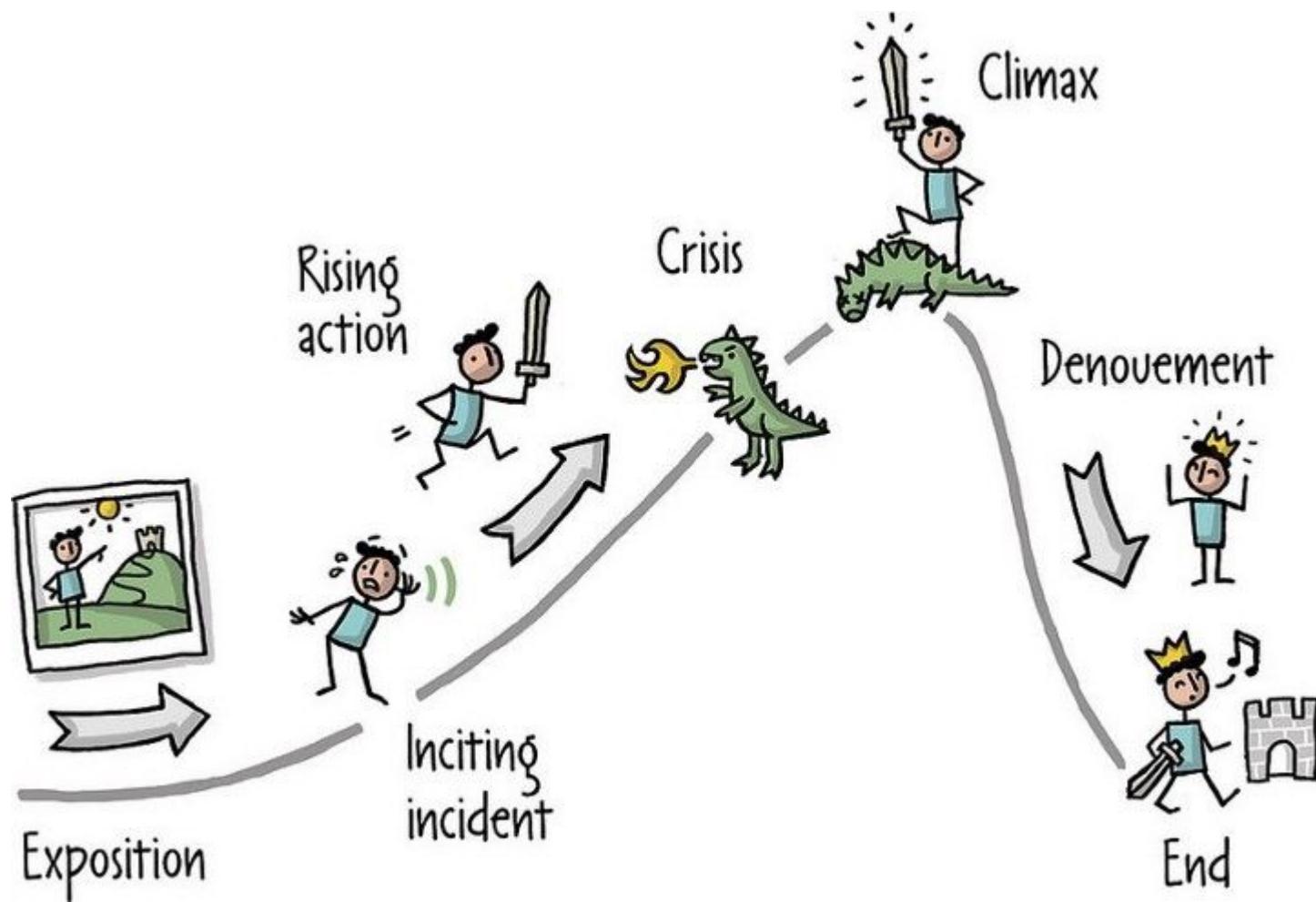


Freytag Piramidi (Bell Yorumu)



FREYTAG PİRAMİDİ (BELL YORUMU). Madison Smartt Bell tarafından kullanılan Freytag'ın değiştirilmiş olay örgüsü diyagramı, eylemleri kendileriyle eş şekillere ve boyutlara bölmeyi amaçlar. Diğer bir deyişle, ortalama bir hikâyenin başlangıcı doruk noktasının kapladığı alandan küçüktür.







Plot Diagram

Is a visual of a series of events that center on a problem, or conflict.

Climax

This is the turning point of the story. Where the action of the story builds and the conflict must be faced.

Rising Action

Events that happen in the story that move the action along as the problem builds up and causes complications..

Exposition

This event usually occurs at the beginning of a short story. Here the characters, setting and the main conflict is introduced.

Falling Action

All loose ends of the plot are tied up. The conflicts and climax are taken care of.

Resolution

Story comes to a reasonable end. Action winds down and the problem is solved at the end of the story or passage.



6. Haftanın Ödevi

Lütfen yandaki görsele uygun bir biçimde derste anlatılan Freytag Piramidine uygun biçimde bir sayfayı geçmeyecek bir öykü yazınız. Öyküyü yazarken Freytag Piramidinin adımlarını belirtiniz.



Görsel İçin kaynak:

<https://www.onceuponapicture.co.uk/the-collections/the-thinking-collection/>



Kaynakça

Bülent Aksoy (Yayıma Hazırlayan), Hikaye Sanatı Üzerine Yazılar, Pan Yayıncılık, 2009, Sayfa sayısı: 157

Jeff Vandermeer, Harikalar Kitabı, Alfa Yayınları, 2016, Sayfa sayısı: 420

<https://www.onceuponapicture.co.uk/the-collections/the-character-collection/>

<https://www.nytimes.com/2019/05/23/learning/over-140-picture-prompts-to-inspire-student-writing.html>

<https://gointothestory.blcklst.com/character-type-clown-591849aead17>

<https://authorshelpingauthors.wordpress.com/2017/09/07/why-theme-must-be-the-foundation-of-your-novel-by-martin-cavannagh/>

<https://blog.reedsy.com/what-is-plot/>

<https://blog.reedsy.com/guide/story-structure/freytags-pyramid/>