

Dramatik Yapı ve Özellikleri

Hikaye Yapısı ve Türleri





Dramatik Yapı

Bir anlatıyı, tiyatroyu, drama çalışmasını anlamlandırmak için dramatik çalışmanın özelliklerini anlamak önemlidir. Yapı, bir oyunun olay örgüsünün veya öykünün, başlangıç, gelişme ve bitiş de dahil olmak üzere nasıl düzenlendiğidir. Anlatılar, okuyucunun olay örgüsü içindeki farklı karakterlerin ve olayların yolculuğunu takip etmesine olanak tanıyan daha küçük hikayeler olan alt kurgular da içerebilir. Oyunlarda ayrıca, mutlaka bir kavga veya tartışma anlamına gelmeyen, bunun yerine aşılması gereken bir engel olan bir çatışma unsuru da bulunur.



Dramatik Yapı

Tipik bir dramatik yapı doğrusaldır ve kronolojik olarak meydana gelen olaylardan oluşur. Bunlar;

Serim (exposition): Arka plan olaylarını ve karakterleri tanıtır.

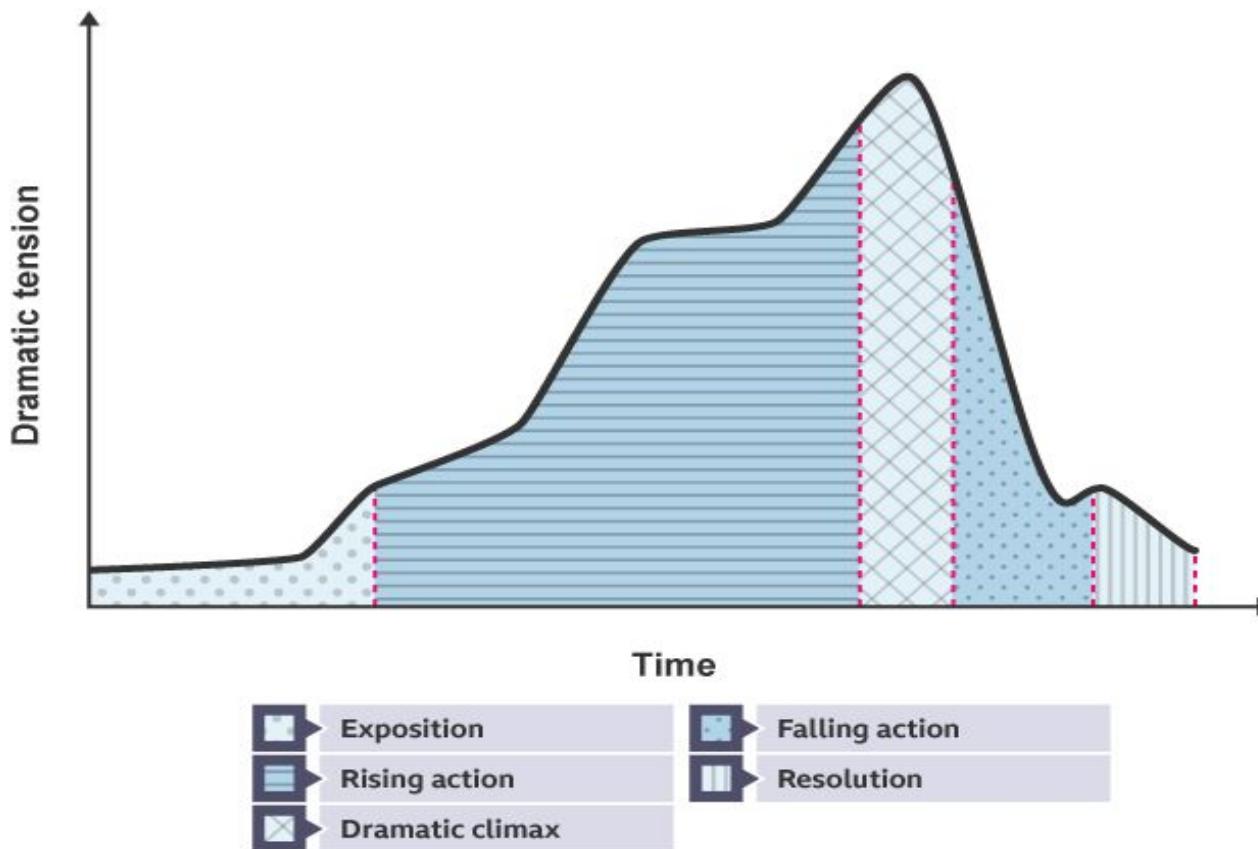
Yükselen aksiyon (rising action): Anlatıda gerilim yaratan bir dizi olay

Doruk (Climax): Gerilimin en yüksek kısmına ulaştığı hikayenin kısmı

Düşen eylem (Falling action): Ana çatışma çözülmeye başlar.

Çözülme (Resolution): Soruların cevaplandığı ve yarı kalmış işlerin bağlandığı hikayenin sonucu

Freytag Piramidine Uygun Bir Dramatik Yapı





Dramatik Yapı

Yapılar, oyunun eyleminin zamanda ileri ve geri hareket etmesiyle doğrusal olmayabilir. Bu, oyunu daha heyecanlı hale getirmeye veya kontrast ve yan yana koyma yoluyla noktaları vurgulamaya yardımcı olmak için geri dönüşler ve ileri geri dönüşler kullanılarak yapılır.

Alternatif olarak oyunlar, başladığı anda biten oyunla döngüsel bir yapı izleyebilir. Bu, karakterin oyunun başında gördükleri konuma nasıl geldiğini anlamaya çalışan seyirciler için heyecan verici olabilir.

Geleneksel olarak oyunlar, zaman içindeki belirli anları tanımlamaya yardımcı olmak için perdeleri ve sahneleri kullanır ve yeni bir sahne seyirciye aksiyonun farklı bir yerde gerçekleştiğini gösterir.



Anlatı Yapısı

Bir anlatının okuyucuya ulaşması açısından en önemli etkenlerden biri dramatik yapıdır. Anlatıyı kabataslak çizmek ya da kaba hatlarıyla betimlemek olarak da tanımlanabilecek dramatik yapı, hikayenin aşamalarını barındıran özelliklere sahiptir. Hikaye yapısı, olayların bir anlatıda başlangıç, gelişme ve son olarak düzenlendiği sıradır. Bir hikayenin yapısı, olay örgüsünün nasıl geliştiğini ve itici güçlerinin (karakterler, engeller, ortam vb.) okuyucuya nasıl sunulduğunu doğrudan etkiler.



Anlatı Yapısı

Sıkı bir şekilde kontrol edilen anlatı yapısı, okuyucunun tüm sorularının yanıtlanması sağlar, bir doruk noktası ve ardından hikayenin sonunda çözüm ve bilgi sağlar, karakterlerin gelişimini ilerletir ve tüm merkezi tartışmaları çözer. Başka bir deyişle, olay örgüsünü iyi yapılandırmak, yazarın amaçlarını gerçekleştiren tatmin edici bir anlatı deneyimi yaratır.



Anlatı Yapısı

Anlatı yapısını kullanmak ya da bir taslaktan destek almak formüle edilmiş ya da reçetesi hazırlanmış bir içeriği yapılandırmak anlamına gelmez. Aksine hikayenin yerleştiği zeminin daha sağlam olmasına, hikayenin temel unsurlarının daha sağlıklı çalışmasına olanak sağlar. Bu noktada herhangi bir anlatı oluşturmak için yedi farklı hikaye yapısı olduğu söylenebilir.





Anlatı Yapısı

Anlatı yapısı, hikaye ve olay örgüsü ile ilgilidir: Bir hikayenin içeriği ve hikayeyi anlatmak için kullanılan biçim de denebilir. Hikaye, kronolojik sırada tanımlanabileceği için dramatik eylemi ifade eder. Olay örgüsü, hikayenin nasıl anlatıldığı, hikaye, temel çatışmaları, ana karakterleri, ortamı ve olayları belirlemeye çalışmakla ilgilidir. Olay örgüsü, temel çatışmaların nasıl ve hangi aşamalarda kurulduğu ve çözüldüğü ile ilgilidir.



Anlatı Yapısı

Yapı, yazarların "olan şeyler" ile "önemli olan şeyler" arasında bağlantı kurmasına yardımcı olur. Birbirinden çok farklı iki insanın aşık olmasıyla ilgili bir hikaye, uzlaşmanın değeri hakkında da olabilir. Banka soyan bir kişinin hikayesi açgözlüğün, sadakatin veya Amerikan Rüyasının başarısızlığının sınavına dönüşebilir.

Yazarlar, hikayeleri işe yaramadığında hikaye teorisine ve anlatı yapısına dönebilir; yazılarının garip, amaçsız veya - en kötüsü - sıkıcı olduğunu hissettiklerinde. Yazmak bir sanattır, ancak zanaatın bilime daha yakın olan bir kısmı varsa, o da budur. Hikaye yapısının ustası olun ve dünya ayaklarınızı altında olacak.



Temel hikaye yapısı

İnsanlar farklı hikaye yapılarını tartışırken genellikle hikayeleri analiz etmek için kullanılan farklı çerçevelerden bahsediyorlar. Hepsini özetlediğinizde, tüm hikayelerin belirli ortak öğeleri vardır.

Mevcut durum (The status quo). Kahraman bir tür 'normal hayat' yaşıyor ama daha büyük bir arzusu veya hedefi var. Bu genellikle hikayenin ilk kısmıdır ancak her zaman geçerli değildir.

Tetikleyici bir olay (An inciting incident). Bazen katalizör olarak adlandırılan bu olay, hikayeyi harekete geçiren ve kahramanı konfor alanından çıkmaya zorlayan bir olaydır.

Yükselen eylem (Rising action). Kahraman, amacının peşinden gider ve yol boyunca sınanır.

Her şeyin kaybolduğu bir an (An all-is-lost moment). Kahraman, başarısız olduğuna inanır.

Bir çözüm (A resolution). Kahraman a) istedğini alır, b) istedğini almaz veya c) istedğini elde etmez ama daha önemli bir şeye sahip olduklarını fark eder.



Temel hikaye yapısı

Bunların hepsi çoğu hikayede ortak olan özelliklerdir. Bu anları daha yüksek risk içeren türlerde (askeri gerilim gibi) görmek daha kolay olabilir, ancak bunları hemen hemen her tür hikayede bulabilirsiniz. Kırsal bir aşk kadar hafif görünen bir şeyde bile, kahramanlarımız geçici olarak aşık olurken artan bir aksiyon ve asla bir araya gelemeyeceklermiş gibi göründükleri (kaçınılmaz olarak birleşmeden önce) tamamen kaybolmuş bir an olacak. Bu adımlar olmadan çatışma olmaz ve bu nedenle hikaye olmaz, sadece okuyucunun ilgisini çekmeye çalışacak bir dizi olay gerçekleşir.



Yedi Hikaye Yapısı

Günümüzde en sık kullanılan yedi hikaye yapısı aşağıdaki gibidir:

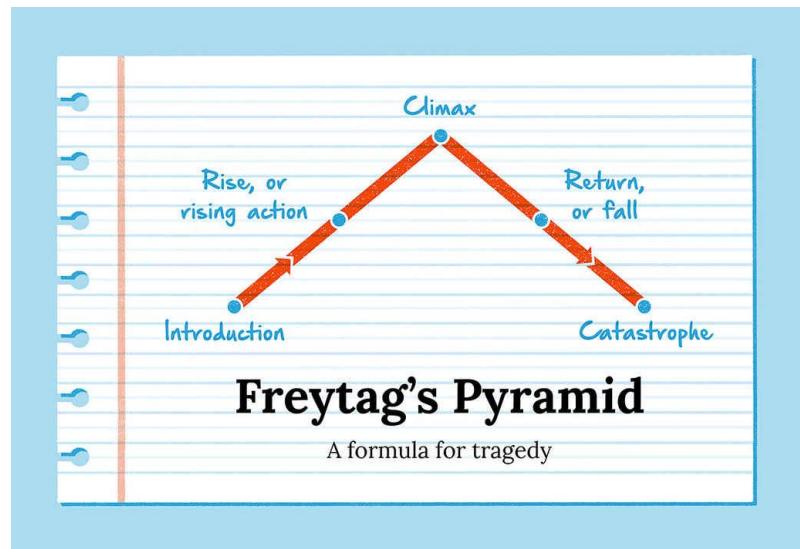
- Freytag Piramidi
- Kahramanın Yolculuğu
- Üç Perde Yapısı
- Dan Harmon'ın Hikaye Çemberi
- Fichte Eğrisi
- Kediyi Kurtar Hikaye Yapısı
- Yedi Noktalı Hikaye Yapısı





1. Freytag Piramidi

19. yüzyıl Alman romancı ve oyun yazarının adını taşıyan Freytag's Pyramid, Sophocles, Aeschylus ve Euripedes'in klasik Yunan trajedilerine dayanan beş noktalı dramatik bir yapıdır.





1. Freytag Piramidi

Giriş. Statüko kuruldu; kışkırtıcı bir olay meydana gelir.

Yükseliş veya yükselen eylem. Kahraman aktif olarak hedefini takip eder. Bahisler yükselir.

Doruk. Kahramanın artık statükoya geri dönemediği, geri dönüşü olmayan bir nokta.

Geri dön ya da düş. Doruk noktasının ardından gerilim yükselir ve hikaye kaçınılmaz olarak ...

Felaket. Kahraman en düşük noktasına getirilir. En büyük korkuları gerçek olur.



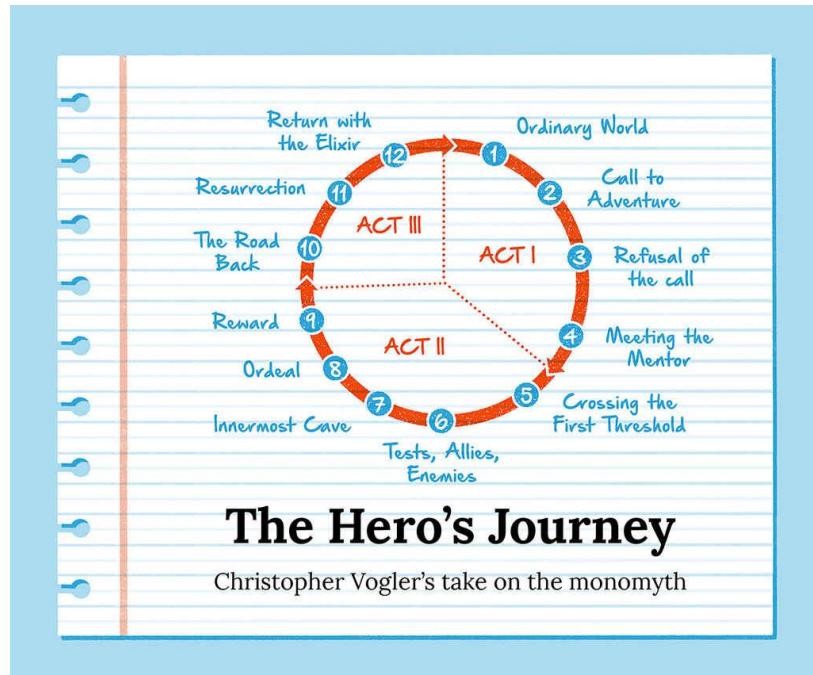
1. Freytag Piramidi

Bu yapısal model, kısmen okuyucuların trajik anlatılara yönelik sınırlı istahinden dolayı (bugün popüler edebiyatta hala birkaç trajik kahramanı görebilmenize rağmen) modern hikaye anlatıcılığında daha az sıklıkla kullanılır. Genel olarak, ticari kurgu, filmler ve televizyon, bir kahramanın küçük bir başarı ölçüsü bulmak için engellerini aştığını görecek. Bununla birlikte, Piramidi Batı edebiyatında temel bir yapı olarak anlamak hala yararlıdır ve onu en iç karartıcı çağdaş masallarda ara sıra görmeye devam edeceksiniz.

Matrix, Harry Potter,
Lord of the Rings

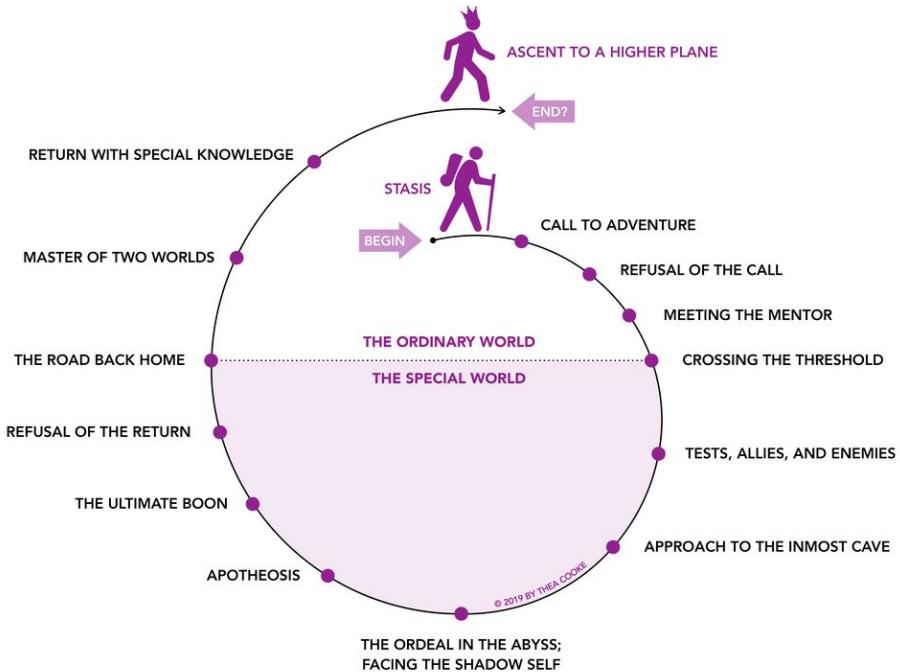
2. Kahramanın Yolculuğu

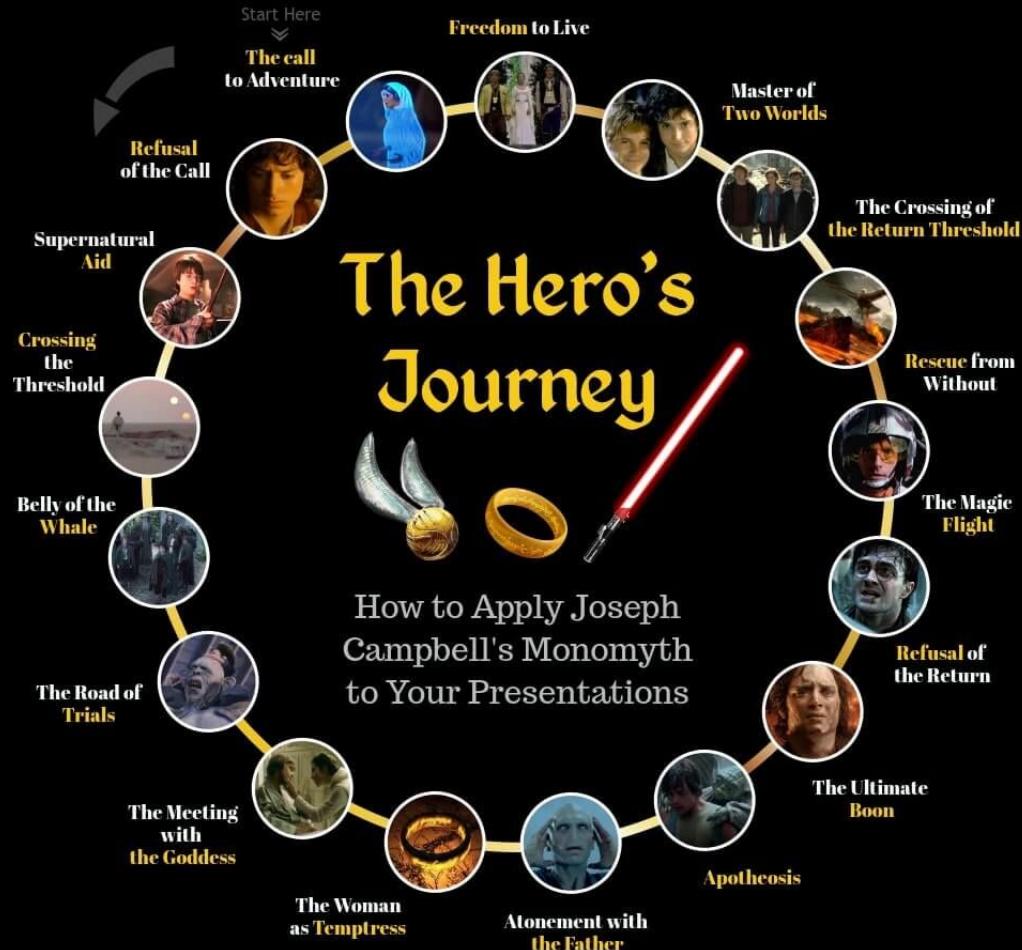
Joseph Campbell'ın tüm dünyada mitolojide tekrarlanan bir hikaye anlatma modeli olan monomit kavramından ilham alan Kahramanın Yolculuğu, günümüzün en iyi bilinen hikaye yapısıdır. Bazıları popüleritesini, Campbell'ın The Hero With a Thousand Faces filminden büyük ölçüde etkilenen Yıldız Savaşları'nın sahibi George Lucas'a bağlıyor.



2. Kahramanın Yolculuğu

Campbell'in orijinal yapısı, "Balinanın Göbeği", "Baştan Çıkarıcı Kadın" ve "Sihirli Uçuş" gibi olay örgüsü noktalarıyla destansı cesaret ve zafer öykülerine çok uygun terminoloji kullanıyor. Disney yöneticisi Christopher Vogler, Kahramanın Yolculuğu'nu daha erişilebilir kılmak için ana akım hikaye anlatıcıları arasında popüler hale gelen basitleştirilmiş bir versiyon yarattı. Burada, Vogler'in aerodinamik, 12 adımlık The Hero's Journey versiyonu görülüyor.



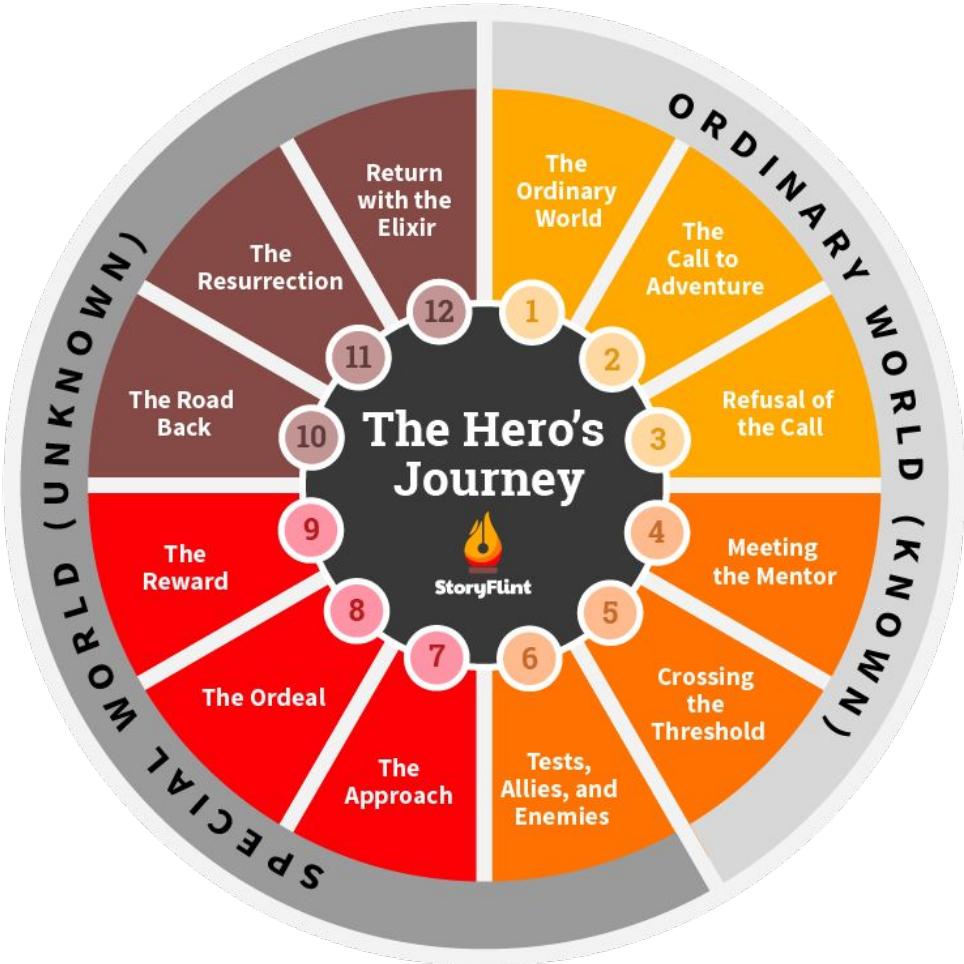




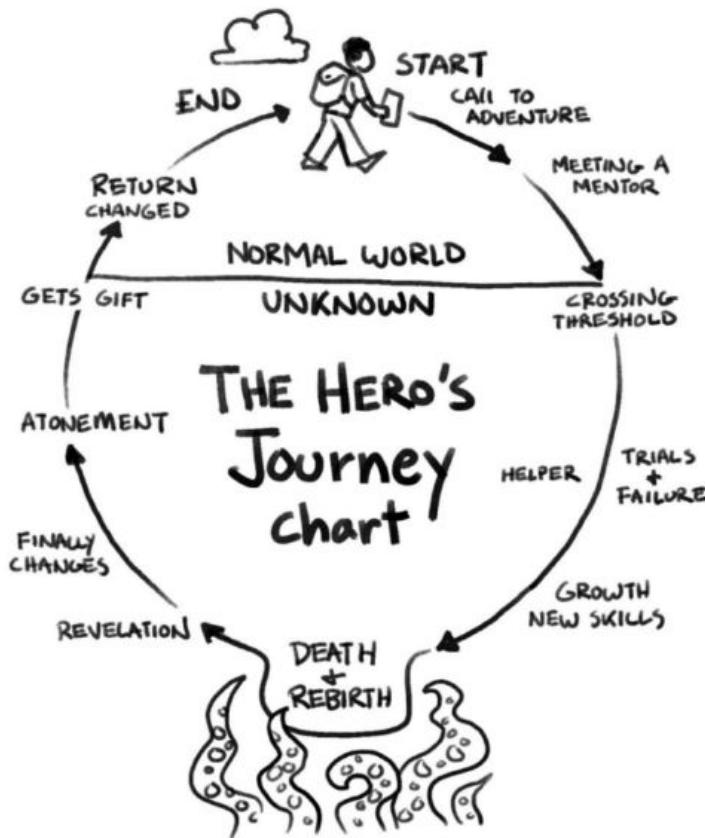
2. Kahramanın Yolculuğu

- 1. Sıradan Dünya.** Kahramanın günlük hayatı kurulur.
- 2. Maceraya Çağrı.** Aksi takdirde kışkırtıcı olay olarak bilinir.
- 3. Çağrının Reddi.** Bir an için, kahraman meydan okumaya isteksizdir.
- 4. Mentorla Tanışmak.** Kahramanımız, onları ileride olacaklara hazırlayan biriyle tanışır - belki bir ebeveyn figürü, bir öğretmen, bir büyüğү veya bilge bir münzevi.
- 5. İlk Eşiği Aşmak.** Kahraman, konfor alanından çıkar ve "yeni bir dünyaya" girer.
- 6. Testler, Müttefikler, Düşmanlar.** Kahramanımız yeni zorluklarla yüzleşir ve belki de yeni arkadaşlar edinir.

Vogler'ın basitleştirilmiş adımları, kılıçlara ve iksirlere yaptığı göndermelerle Campbell'ın mitolojik dilinin bir kısmını hâlâ koruyor olsa da, çerçeveye hemen hemen her tür kurguya uygulanabilir.



The Hero's Journey and The 12 Phases



1st Act (The Known)

1. The Ordinary World
2. Call to Adventure
3. Refusal of The Call
4. Meeting The Mentor
5. Crossing The Threshold

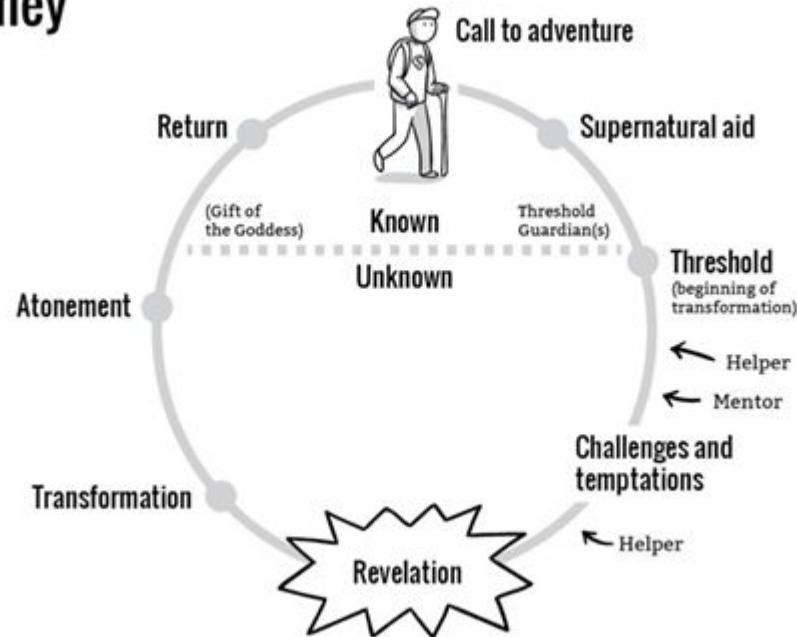
2nd Act (The Adventure)

6. Tests, Allies, Enemies
7. Approaching The Inner Cave
8. The Ordeal
9. Seize The Reward

3rd Act (Chance to Make It Right)

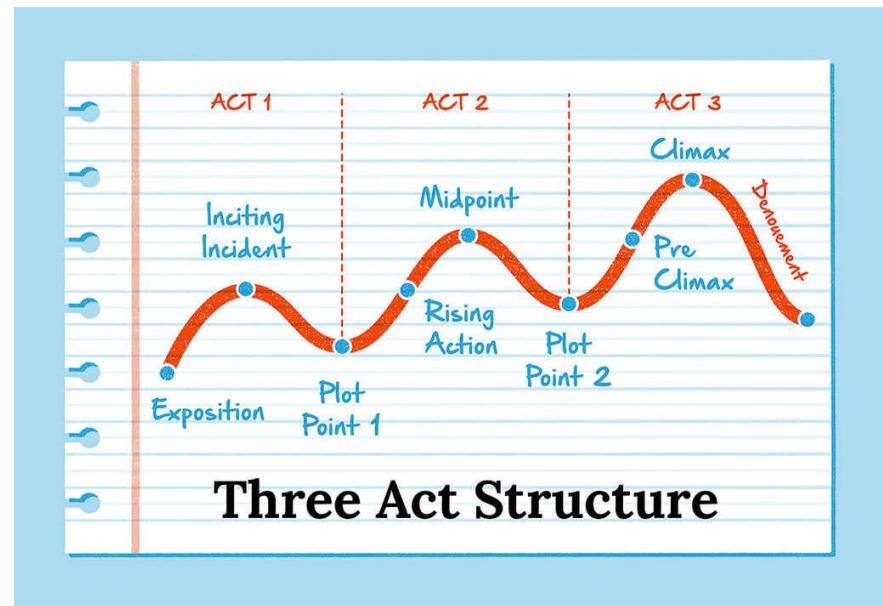
10. The Road Back Home
11. Resurrection, Atonement
12. Return with The Elixir

The Hero's Journey



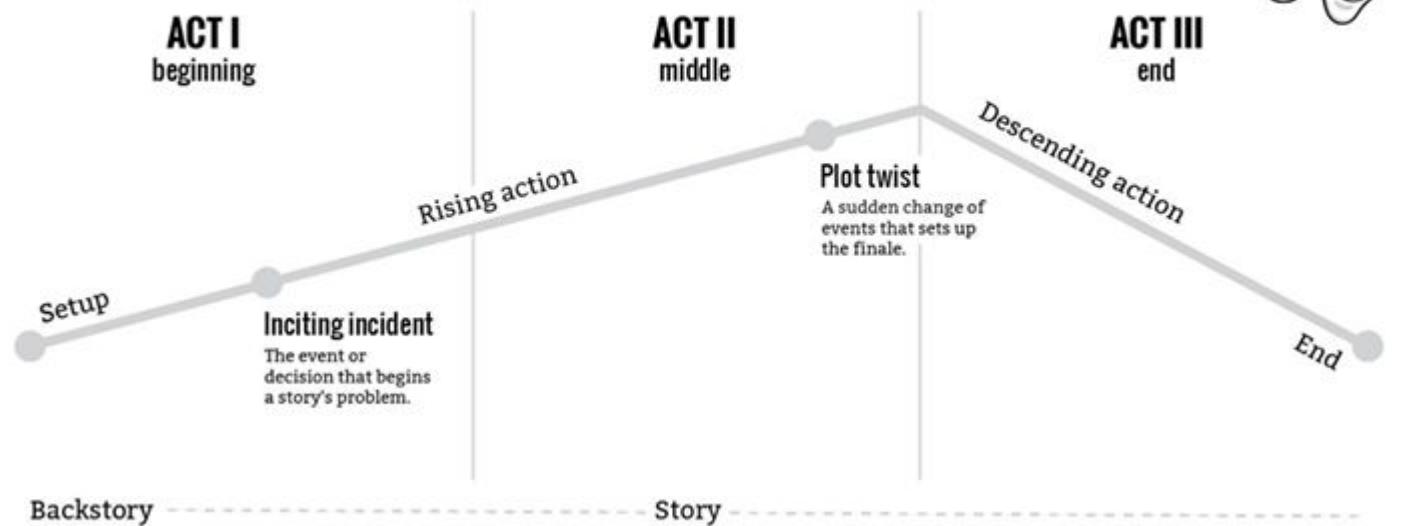
3. Üç Perde Yapısı

"Her hikayenin bir başlangıcı, ortası ve sonu vardır" şeklindeki eski atasözünü izleyen bu popüler yapı, bir hikayenin bileşenlerini üç ayrı bölüme ayırır: Kurulum, Yüzleşme ve Çözüm. Birçok yönden, üç perdelik yapı, Kahramanın Yolculuğunu biraz daha az heyecan verici etiketlerle yeniden işler.



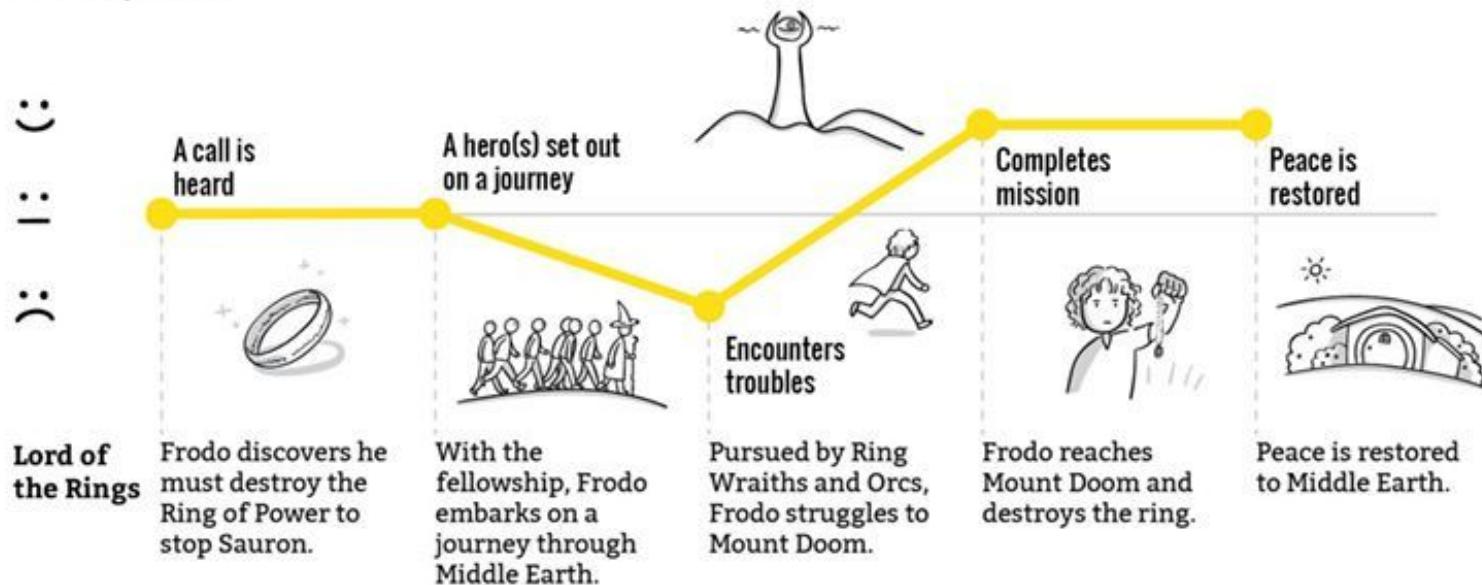
Üç Perde Yapısı

The Three-Act Structure



Yüzüklerin Efendisi

The Quest





1. Perde: Kurulum

- **Serim.** Statüko veya "sıradan dünya" kurulur.
- **Tetikleyici Olay.** Hikayeyi harekete geçiren bir olay gerçekleşir.
- **Dönüm Noktası Bir.** Kahraman, meydan okumaya kafa kafaya mücadele etmeye karar verir. "Eşiği geçer" ve hikaye artık gerçekten hareket etmeye başlar.



2. Perde: Yüzleşme

- **Yükselen eylem.** Hikayenin gerçek çıkarları netleşiyor; kahramanımız 'yeni dünyasına' aşina olur ve bazı düşmanlar ve müttefiklerle ilk karşılaşmalarını yaşıar. (bkz. Testler, Müttefikler, Düşmanlar)
- **Orta nokta.** Kahramanın misyonunu alt üst eden bir olay. (Freytag'ın piramidindeki zirveye benzer)
- **Dönüm Noktası İki.** Yönüne şaşırtan orta noktanın ardından, kahraman test edilir ve başarısız olur. Başarılı olma şansı artık şüphelidir.



3.Perde: Çözülme

Doruk Öncesi. Gecenin en karanlık zamanı şafaktan öncedir. Kahraman kendini toparlamalı ve kararlı eylem ile başarısızlık arasında seçim yapmalıdır.

Doruk. Rakibiyle son bir kez karşı karşıya gelir. Galip gelecek mi?

Sonuç. Tüm gevşek uçlar bağlanır. Okuyucu, doruk noktasının sonuçlarını keşfeder. Yeni bir statüko (durum, düzen) kurulur.



3.Perde: Çözülme

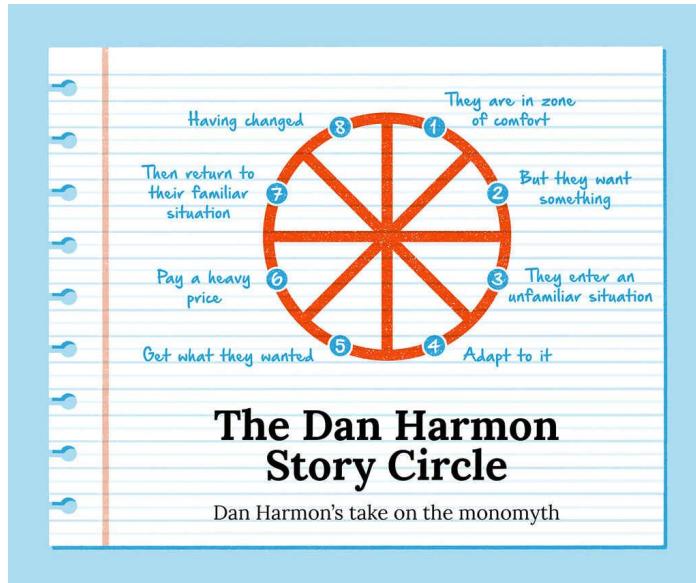
Bir düşmanla yüzleşmekten bahsettiğimizde, bu her zaman ölümüne bir dövüş anlamına gelmez. Bazı durumlarda, düşman bir aşk rakibi, bir iş rakibi veya sadece kahramanımızın tüm hikaye boyunca mücadele ettiği bir iç veya çevresel çatışma olabilir.



4. Dan Harmon'ın Hikaye Çemberi

Campbell'ın monomit yapısının bir başka varyasyonu olan Story Circle, Rick and Morty'nin ortak yaratıcısı Dan Harmon tarafından geliştirilen bir yaklaşımındır. Yine Kahramanın Yolculuğu'ndan büyük ölçüde ilham alan Harmon'ın yaklaşımının yararı, kahramanın karakter akışına odaklanmasıdır. Hikaye çemberindeki her vuruş, "hikayenin orta noktası" ve "son" gibi soyut kavamlara atıfta bulunmak yerine, yazarı karakterin istekleri ve ihtiyaçları hakkında düşünmeye zorlar.

- 1. Karakter konfor alanındadır.** Statükonun kurulması
- 2. Ama bir şey istiyor.** Bu 'istek' uzun süredir devam eden ve kışkırtıcı bir olayla öne çıkan bir şey olabilir.
- 3. Alışılmadık bir durumla karşı karşıya kalır.** Kahraman, istediği şeyi elde etmek için bir şeyler yapmak zorundadır.
- 4. Yeni duruma uyum sağlar.** Bazı zorluklarla karşılaştıktan sonra çabalar ve başarılı olur.



- 5. İstediklerini alır.** Karakter amacına ulaşır, ancak bunun bir bedeli vardır.
- 6. Bunun bedelini ağır öder.** Zaferi yeni ve beklenmedik kayıplar takip eder.
- 7. Sonra tanıdık durumlara geri döner.** Karakter başladığı yere geri döner.
- 8. Değişim sağlanır.** Hikayenin çözümü; öğrendikleri dersler onlarda kalır ve karakter gelişir.



7. Haftanın Ödevi

Lütfen yandaki görsele uygun olarak derste anlatılan “Dan Harmon'ın Hikaye Çemberine” uygun biçimde iki sayfayı geçmeyecek fantastik (bilim kurgu, gerçek dünyada karşımıza çıkmayacak vb.) bir öykü yazınız. Öyküyü yazarken “Dan Harmon'ın Hikaye Çemberinin” adımlarını belirtiniz.



gedomenes.com

Görsel İçin kaynak:

https://www.onceuponapicture.co.uk/portfolio_page/white-rabbit/



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://qointothestory.blcklst.com/character-type-clown-591849aead17>

<https://authorhelpingauthors.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/>

<https://www.bbc.co.uk/bitesize/guides/z4c28xs/revision/1>