

Hikayenin Ekosistemi-1

Anlatının Temel Öğeleri: Tema, Karakterler,
Sahne Tasarımı ve Olay Örgüsü



Anlatının Temel Öğeleri

Hikayeler büyük bir sistemin parçalarını içerirler. Geliştirilen her karakter, üzerinde düşünülen her mekan, spesifik özelliklere sahip zaman dilimleri, karakterler arasındaki diyaloglar bu sistemin parçalarını oluşturur. İyi bir hikaye anlatmak farklı unsurları kullanarak, farklı tekniklerden yararlanarak birtakım soruların peşinden gitmek anlamına da gelmektedir. Her hikayenin ya da yazarın farklı bir üslubu, yazma biçimi olsa da hikayelerin bazı temel unsurları bulunur.



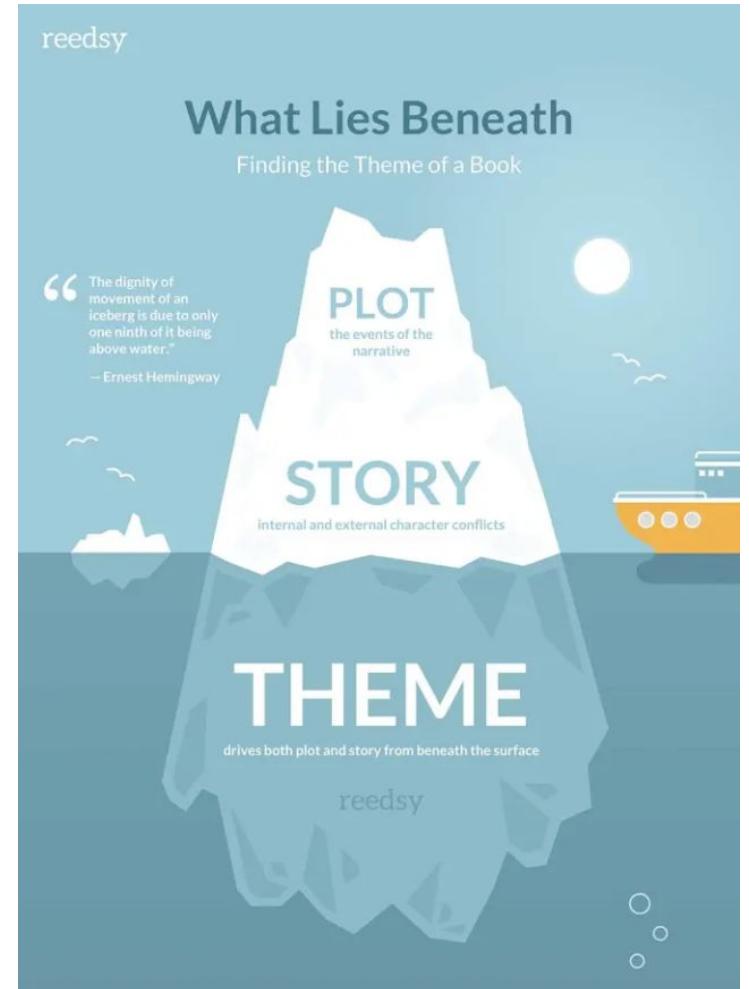
Anlatının Temel Öğeleri

Dünya gibi hikayeler de mekanik değildir. Tıpkı canlılar gibi hikayeler de çeşitli mutasyona, adaptasyona uğrar. Bu değişim ya da dönüşüm yazma aşamasında ya da okuma sırasında olabilir. Hikayeler canlılığı gereği belirli şekil, yapı ve işlev bütününe uyum sağlarlar. Canlı bir organizma olan hikayelerin başları, gövdeleri bazen de kuyrukları bulunur (Başlangıç, orta son ya da giriş, gelişme, sonuç).



1. Tema

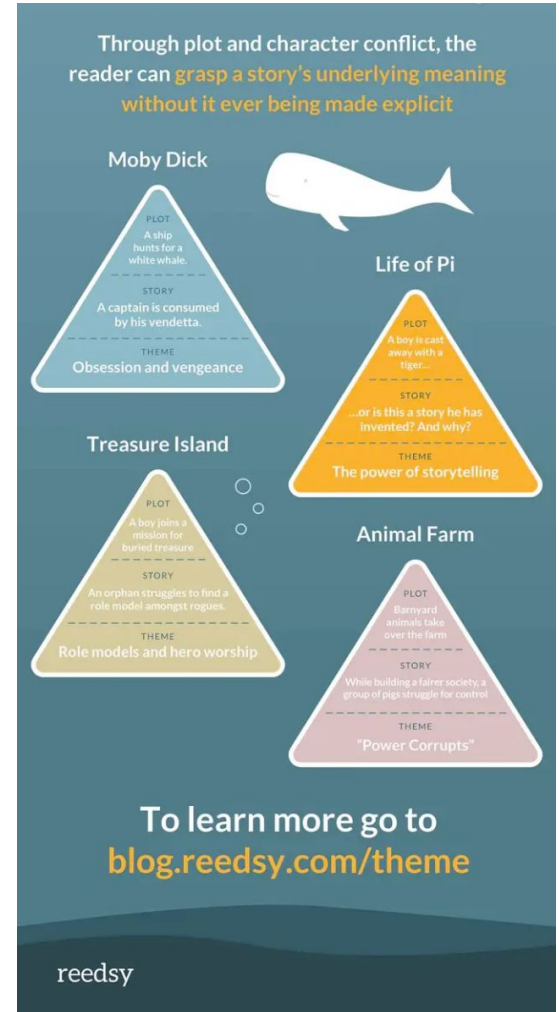
Bizleri hikayeyi yazmaya iten şey olan tema iletmek istediğimiz bir mesaj, uzun zamandır üzerine düşündüğümüz bir sorun ya da günlük yaşamda bizleri ilgilendiren bir durum olabilir. İyi belirlenmiş ve üzerinde iyi düşünülmüş bir tema hikayenin parçalarını bir araya getirmeye ve okuyucuların zihinlerinde daha kalıcı olmasına katkı sağlayacaktır. Bu anlamda tema yalnızca üzerine yazılacak konu değil, hikayenin üzerinde yetiştiği toprak parçasına benzetilebilir.





Tema

Tema aynı zamanda hikayenin arka planında keşfedilmeye çalışılan ana iletidir. Bu ileti hikayeyi yazan kişinin zihninde uzun süredir taşıdığı ve aktarmak istediği düşünce olabilir. Bu düşünce ne olursa olsun insanları ilgilendiren durumları, karakterlerin karşılaştıkları çatışmaları içeren ve örgüsünün gelişmesiyle hikaye boyunca akmakta olan bir nehir gibi düşünülebilir. [Tema, yazarın hikaye boyunca çeşitli sorular sorduğu, araştırdığı ana fikir veya altta yatan anlamdır. Bir hikayenin teması, karakterler, ortam, diyalog, olay örgüsü veya tüm bu unsurların bir kombinasyonu kullanılarak iletilebilir.](#)



2. Karakterler

Karakterler, hikayeye derinlik veren, karşılaştıkları sorunlar karşısında çeşitli çözüm önerileri üreten kişilerdir. Karakterlerin kişilikleri, birbirleriyle etkileşimleri doğal olarak çatışma yaratır ve hikayeyi bir adım sonrasına taşır. Bir hikaye genellikle her biri farklı bir role veya amaca sahip birkaç karakter içerir. Bir hikayenin kaç karaktere sahip olduğuna bakılmaksızın, neredeyse her zaman bir kahraman (protagonist) ve antagonist vardır.



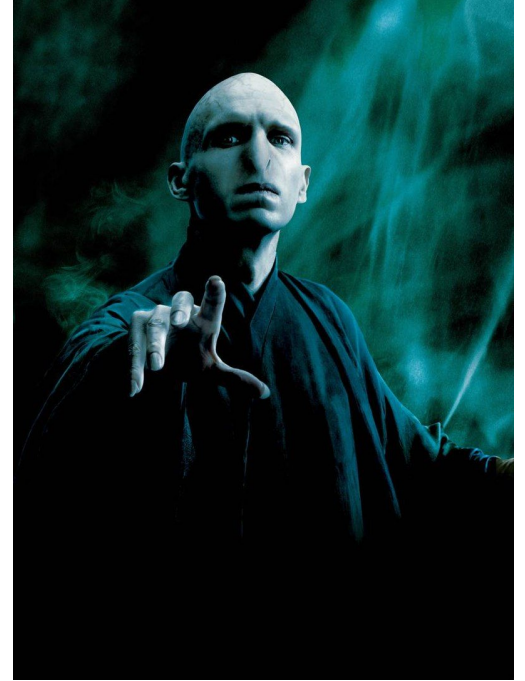
Kahraman (Protagonist)

Kahraman, bir hikayenin ana karakteridir. Başarması gereken net bir hedefi veya üstesinden gelmesi gereken bir çatışması vardır. Diğer tüm roller kahramana, ana karaktere göre tanımlanır. Bu nedenle kahramanın olmadığı bir hikaye genelde düşünülemez. Anlatının gelişimi, olay örgüsünün devamı da kahramana bağlı olarak gelişir ve ilerler. Harry Potter, Frodo Baggins, Indiana Jones gibi karakterler kahraman örnekleri olarak verilebilir.



Antagonist

Antagonistler, kendileriyle nihai hedefleri arasında duran kahramanlara karşı çıkarlar. Antagonist, kahramanın önünde büyük bir engel teşkil eden herhangi bir kişi, yer, şey veya durum şeklinde sunulabilir. Eğer bir düşmansanız, düşman olursunuz, yaptığınız şey budur. Spesifik olarak, bir karaktere zarar verirsiniz, engellersiniz, savaşırsınız veya başka bir şekilde karşı çıkarsınız. Çoğu zaman, kahraman iyidir ve düşman kötüdür ve çatışmalarının kaynağı da budur. Sauron, Voldemort örnek olarak verilebilir.



Her Hikayede Farklı Karakter

Her hikayenin farklı bir karakteri ve olayörgüsü bulunmaktadır. Karakterin özellikleri, yaşamı, toplumsal ve kültürel özellikleri hikayenin akışını da doğrudan ya da dolaylı olarak etkiler.

CHARACTERS FOR AN EPIC TALE



Palyaço (Clown)

Palyaçolar bulundukları ortamın düzenini bozan, bir anlamda ele geçiren figürler olarak görülürler. Genellikle otoriteye, geleneklere meydan okurlar. Bu nedenle normal durumu altüst ederek karışıklık hatta kaos yaratırlar. Ancak, gün ışığına çıkması gereken bazı temel gerçeği ortaya çıkarmak için tam olarak olması gereken şey bu olabilir.



3. Sahne; Ortam, Çevre, Mekan, Olayın geçtiği yer (Setting)

Eğer bir hikaye yazmak istiyorsak öncelikle hikayenin gerçekleştiği zamanı, mekanı veya çevreyi ayrıntılı tanımlamalıyız. Sahne oldukça kendine özgü, ayrıntılı, daha geniş ya da açıklayıcı olabilir. İyi kurulmuş bir sahne hikayenin ruhunu daha iyi anlatır ve hikayenin devamı için okuyucuya konforlu bir zemin ve ortam sağlar.

Örnek: 21 Temmuz 1965-İzmir, Kemalpaşa Kasaba Meydanı , 18:00 ya da Yalnız bir gecede yorgun küçük bir kulübe.



Sahne (Ortam, evre, mekan, olayın getiėi yer)

Sahne hikayenizin geeceėi dnya olarak da tanımlanabilir. Hikayede geen daha geniř yerler, zaman, karakterlerin okulu veya iřyeri gibi daha spesifik ayrıntılar da dahildir. Sahne yalnızca fiziksel bir mekan deėil aynı zamanda hikayenin getiėi kurmaca evrenin tm zellikleridir.



Sahne (Ortam, evre, mekan, olayın getiėi yer)

Sahne ile ilgili ayrıntıların hikayenin iine adım adım yerleřtirilmesi okuyucunun hikaye ilerledike kurgusal dnyanın zihinsel bir grntsn kademeli olarak oluřturmasına olanak tanıyacak ve ok daha srkleyici bir deneyim saėlayacaktır.

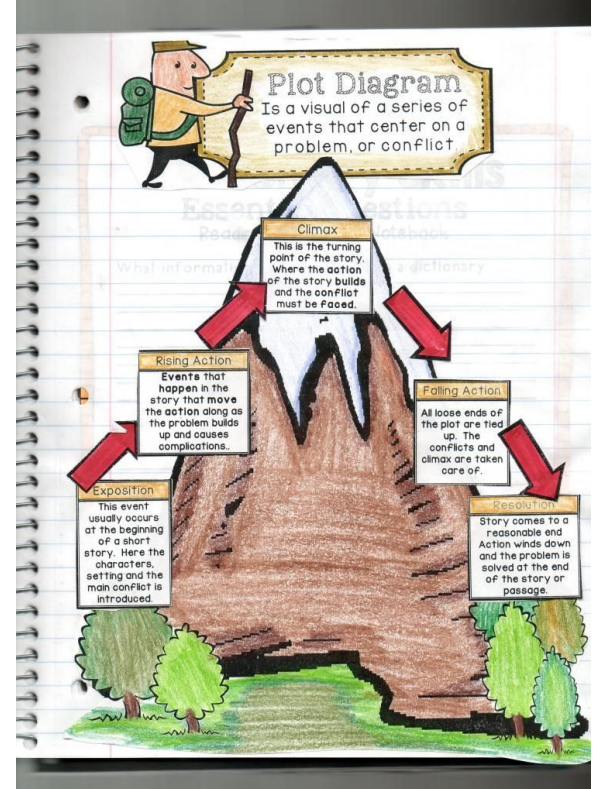


4. Olay Örgüsü, Taslak, Plan (Plot)

Olay örgüsü ya da hikayede geçen olaylar olarak tanımlanabilir. Hikayede baştan sona devam eden olayların yapısı olarak da anlaşılabilir. Bir plan dahilinde olayların sebep-sonuç ilişkisi içinde sunulduğu, kahramanların ve olayların meydana getirdiği devamlılığı ifade eder. Olay örgüsü karakterlerin eylemlerinin bir sonucu olarak gerçekleşmelidir. Bu sebep-sonuç ilişkisi gerilimin oluşturulmasına da katkı sağlar.

Bu oldu, sonra bu oldu ve sonra da BU oldu.

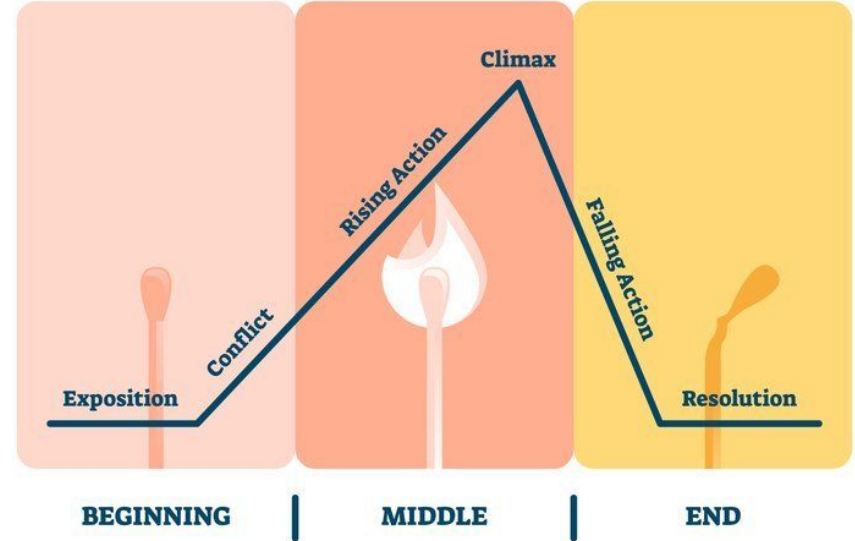
Bu oldu, bu yüzden bu oldu, bu da BU'nun olmasına neden oldu.



4. Olay Örgüsü, Taslak, Plan (Plot)

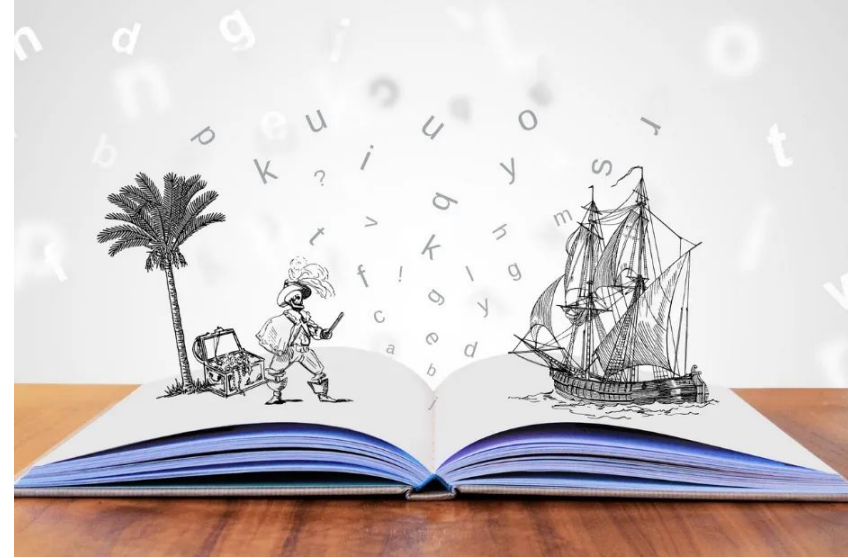
Olay örgüsü, bir hikayede bir anlatı oluşturan bağlantılı olaylar dizisidir. Genel olarak, kurgudaki bir olay örgüsü bir doruğa ulaşır ve hikayenin sonunda bir çözümle biter. Elbette olay örgüsü, hikaye anlatıcılığının temel direklerinden biridir. Hikayedeki karakterler “Kim?” sorusunun, tema “Neden?” sorusunu yanıtlarken olay örgüsü hikayedeki “Ne?” sorusuna yanıt olacaktır.

PLOT DIAGRAM



4. Olay Örgüsü, Taslak, Plan (Plot)

Olay örgüsü rastgele olaylar dizisi değildir. Olaylar, nedenleri ve bunların arasındaki bağlantı bir neden-sonuç ilişkisi içinde sunulmalıdır. Örneğin, “Kral öldü ve sonra kraliçe öldü.” bağlantı noktaları yerine “Kral öldü ve sonra kraliçe kederden öldü.” ifadesi hikayenin kurgusu ve dramatik yapısı açısından daha anlamlı ve okuyucunun anlamlandırması açısından daha etkili olacaktır.



4. Haftanın Ödevi

Lütfen yandaki görsele uygun bir biçimde hikayenin temel unsurları olan tema, karakterler, olay örgüsü ve sahne belirleyerek bir sayfayı geçmeyecek biçimde kurmaca bir metin yazınız.





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/>