



**FİLM ANLATISINDA ÇATIŞMA KAVRAMI: THIS BEAUTIFUL FANTASTIC (SIMON ABOUD)
FİLMİNDE ÇATIŞMA VE KARAKTER YARATIMI
CONFLICT IN FILM NARRATIVE: CONFLICT AND CHARACTER CREATION IN THIS BEAUTIFUL
FANTASTIC (SIMON ABOUD) FILM**

Nuray Hilal TUĞAN*

Öz

Film anlatısının itici gücünü oluşturan çatışma çoğunlukla karaktere özgüdür ve karakterin motivasyonundan ortaya çıkmaktadır. Çatışma anlatıyı ilerleten, onu yönlendiren ve film öyküsünün ana temasını ortaya koyarak somutlaştıran bir zıtlıklar durumudur. Bu çalışmada film anlatılarının özünü oluşturan çatışma kavramının yapısının ortaya konması amaçlanmaktadır. Çalışmada öncelikle çatışma kavramı tanımlandıktan sonra 2016 tarihli *This Beautiful Fantastic* (Simon Aboud) filminde çatışmanın nasıl kurulduğu çözümlenmiştir. Klasik anlatıya sahip filmde temel çatışma ana karakter Bella Brown'un geçirdiği dönüşüm üzerinedir. Bitkilerden hastalıklı derecede korkan ana karakter anlatının sonunda bu korkusunu yenerek, obsesif ruh halinden ve düzen takıntısından kurtulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Anlatı, Film Anlatısı, Çatışma, Karakter Yaratımı.

Abstract

The conflict that creates the driving force of film narrative is mostly character-specific and emanates from the motivation of the character. Conflict is a contradiction that advances the narrative, directs it, and embodies it by revealing the main theme of the film story. In this study, it is aimed to reveal the structure of the concept of conflict which is the essence of film narratives. In the study, firstly, after defining the concept of conflict, it was resolved how the conflict was formed in the film "*This Beautiful Fantastic*" (Simon Aboud) of made in 2016. The classic narrative film is also about the transformation of main conflict character Bella Brown. At the end of the narrative the main character, fearful of the disease from the plants, defeated this fear and escaped obsessive mood.

Keywords: Narrative, Film Narrative, Conflict, Creating the Character.

Giriş

Çatışma her hikâyenin itici gücüdür. Hikâyenin tüm öğelerini yol boyunca taşır. Karakterlerin sahip olduğu tutkular onları gerçeklikle uyumsuz hale getirir. Karakterler diğer bireylerle ya da toplumla ya da doğayla ya da kendi çatışmalı doğalarıyla kavga eden kişilerdir; direnişle, muhalefetle ve tehditle karşı karşıyadırlar. Çatışmanın temeli ve karakterin buna nasıl tepki verdiği izleyicinin hissedeceği keyif ve duygudaşlığı da etkiler (Edgar-Hunt, Marland ve Richards, 2012:34). Bu nedenle 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. Syd Field defalarca gönderme yapılan ünlü alıntısında "çatışma yoksa drama da yoktur" ifadesini kullanmaktadır.

Çatışma şartların getirdiği bir sonuçtur, ama daha önemlisi karakter çıkışlıdır ve her bir sahnede yer almalıdır. Başrolün hedefleri ve ihtiyaçları, çatışma yaratacak biçimde dışarıdan (başka karakterler ya da şartlar) ya da içeriden (içsel şeytanlar, bilinç, korku, hayaletler) bir engelle karşılaşır. Tüm sahnelerde yer alabilecek çatışma türlerinden bazıları şunlardır: fiziksel, psikolojik, durumsal (Costello, 2010:54) .

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. Aşen 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 savaş insanlığa ait her anlatıda yinelenen temel çatışmalardan biridir. Dolayısıyla sinema filmleri ya da televizyon dramaları gibi birçok dramatik yapıım, 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 aşılmasıyla doruk noktada çözüme ulaştırılmasıdır. İzleyicinin anlatıyı takip etmesini sağlayan en temel yöntemlerden biri ana karakterin önüne çıkan engeller ve bu engelleri aşacağına dair izleyicide

* Yrd. Doç. Dr., Başkent Üniversitesi Sosyal Bilimler Meslek Yüksekokulu.



uyandırılan merak duygusudur. Çatışmanın ilerlemeye yol açtığını ifade eden Foss, izleyicinin çatışmanın sonucunun ne olacağını, kişinin karsılaşacağı 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 tanıtıldıktan ve ana karakteri yönlendiren çatışma kurulduktan sonra dramatik yapının gelişme bölümüne geçilmektedir.

Çatışmanın ana karaktere ilişkin olduğu konusunda çoğunlukla 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 ise geleneksel olarak üç çatışma kategorisi bulunduğunu, ancak fantezi filmlerinde doğüstü güçlerle çatışma olarak tanımlanabilecek yeni bir çatışmanın da kurulduğunu ifade etmektedir. Armer'in kategorize ettiği çatışma türleri aşağıdaki gibidir (2010:211-213):

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. Doğüstüyle Çatışma: Ana karakterin şeytan, melekler, cinler ve hortlaklar gibi doğüstü güçlerle ya da vampir ve kurtadam gibi hayali karakterlerle savaştığı çatışma türüdür.

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 senaryonun yapısını "bir dramatik çözülmeye yönelen, bağlantılı hadise, bölüm ve olayların doğrusal ilerleyişi" şeklinde tanımlamaktadır (Field, 2013:51). 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). Dolayısıyla filmin çatışması anlatının giriş kısmında ortaya konulmalı ve sona da çözümlenmelidir.

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 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 (2004:13) göre 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.

Bu bağlamda çalışmada çatışma kavramı ana karakter üzerinden çözümlenerek, ana karakterin anlatı boyunca geçirdiği dönüşümün örneklem olarak seçilen filmde ortaya konulması amaçlanmaktadır. Makalede öncelikle film anlatısında çatışma ele alınmış, ardından Geleneksel Dramatik Yapıda çatışmanın nasıl kurulduğu irdelenmiş, son olarak da 2016 tarihli *This Beautiful Fantastic* filminde çatışmanın nasıl kurulduğu çözümlenmiştir. Buna göre ana karakter Bella'nın film öyküsünün başlangıcında takıntılı, asosyal bir film kişisi olarak sunulmasına karşın, anlatının sonunda bu özelliklerinden kurtularak en büyük fobisi olan bitki korkusunu yendiği ve çatışmanın temelde Bella'nın söz konusu fobisi ve bu fobinin aşılması üzerine kurulu olduğu görülmüştür.



Film Anlatısında Çatışma

Bir filmin anlatıya sahip olması demek, filmin bir olayla bir sonraki olay arasındaki bağlantıları ima edecek şekilde bir dizi olayı izleyiciye göstermesi demektir. Bu nedenle anlatıların, aynı zamanda belirgin bir şekilde ilişkili olan kurucu kısımlara sahip olmaları gerekir. Genellikle film anlatısında olaylar arasında bir neden sonuç ilişkisinin bulunması beklenmektedir. Anlatılar ayrıca öyküleme veya iletişim gerektirmektedir. Film anlatısı, anlatıya sahip tüm kitle iletişim araçları arasında en karmaşık olanıdır; çünkü hem görsel hem de işitsel özelliklere sahiptir¹. Diğer bir ifade ile filmler sinemanın anlatım araçlarını kullanarak öyküler anlatmaktadırlar. Bu öyküler filmlerin anlatısını meydana getirmektedir.

Anlatı ise en genel tanımıyla "zaman ve mekân içinde neden-sonuç ilişkisi içindeki olaylar zinciri" olarak ifade edilmektedir (Spediel, 2012:80). Bordwell ve Thompson'ın anlatı tanımı neden-sonuç ilişkisini vurgularken, Noel Carroll zaman ve mekâna dayalı bir anlatı tanımı yapmaktadır. Carroll kendi anlatı yaklaşımı ve çözümlemesinde idealize edilmiş, sorgulayan, doğrusal film anlatıları olarak tanımladığı bir dizi film yapısını analiz etmektedir. Carroll, Bordwell'in ortaya koyduğu anlatı modelini ayrıntılandırarak, bir sahneyi ya da olayı "kurucu sahne", "sorgulayıcı sahne", "cevaplayıcı sahne", "devam eden sahne", "cevaplanmamış sahne" ve "soru-cevap sahnesi" şeklinde tanımlamaktadır (Carroll, 1988:171). Carroll'un anlatı tanımlaması soru-cevap şeklinde bir yapıya dayalı olan öykü anlatımını ifade etmektedir. Diğer bir ifade ile Carroll film anlatısını filmin başında soruların sorulduğu ve sonunda cevaplandığı bir yapı olarak ele almaktadır. Anlatı soruların sorulduğu ve filmin sonunda da cevaplandığı bir yapı olarak tanımlandığında film anlatısında çatışmanın önemi daha da anlaşılır olmaktadır. Bu açıdan yaklaşıldığında daha önce de ifade edildiği gibi çatışmanın anlatının en temel niteliği olduğu görülmektedir.

Çatışma klasik anlatıya özgü bir kavram olarak çoğunlukla ele alınsa da esasen tüm anlatı biçimlerinde yer almaktadır. Fakat diğer anlatı biçimlerinden farklı olarak çatışma klasik anlatının temelini oluşturmaktadır. Klasik sinema anlatısının temelini Aristoteles'in Poetika'da ortaya koyduğu dramatik yapının serim, düğüm, çatışma, doruk nokta ve çözüm aşamalarını içeren anlatı biçimi oluşturmaktadır. Oluk (2008:38-39, 78), Aristoteles'in kuramsal olarak ortaya koyduğu dram sanatında temel amacın ve izleyicinin aldığı hazzın kaynağının *katharsis* olduğunu ifade ederek, olaylararası 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 yarılması yaratarak izleyicinin karakterle özdeşleşmesi ve dramatik sürece katılımı amaçlanmaktadır. Bir öykü anlatmanın izleyiciyi duygusal açıdan en çok etkileyecek biçimi olan ve yüzlerce yıldır uygulanı gelen dram sanatının mirasçısı geleneksel anlatı sinemasıdır.

Abbott (2008:55) anlatının hem iktidarın bir aracı olduğunu hem de çoğunlukla iktidar hakkında olduğunu ifade etmektedir. Bunun sebebinin ise neredeyse her anlatının içerisinde gücün ya da iktidarın tehlikede olduğunu gösteren bir çatışma bulunmasına bağlamaktadır. Yunan tragedyasında karakterler çatışmada aldıkları konuma göre rollere sahiptir. Bu nedenle tragedyalarda bir protagonist (kahraman) ve antagonist (kahramanın baş düşmanı) bulunmaktadır.

Kaynağı Yunan tragedyasına kadar uzanan klasik anlatı ise karakter üzerine bir anlatı yapısına sahiptir ve çoğunlukla çatışma ana karakterin eylem, amaç ve motivasyonları ile bu eylemi amaç ve motivasyonların önüne çıkarılan engellerden oluşmaktadır. Bordwell ve Thompson Klasik Hollywood anlatısının temel özelliklerinin aşağıdaki gibi sıralamaktadır (2009:94-95):

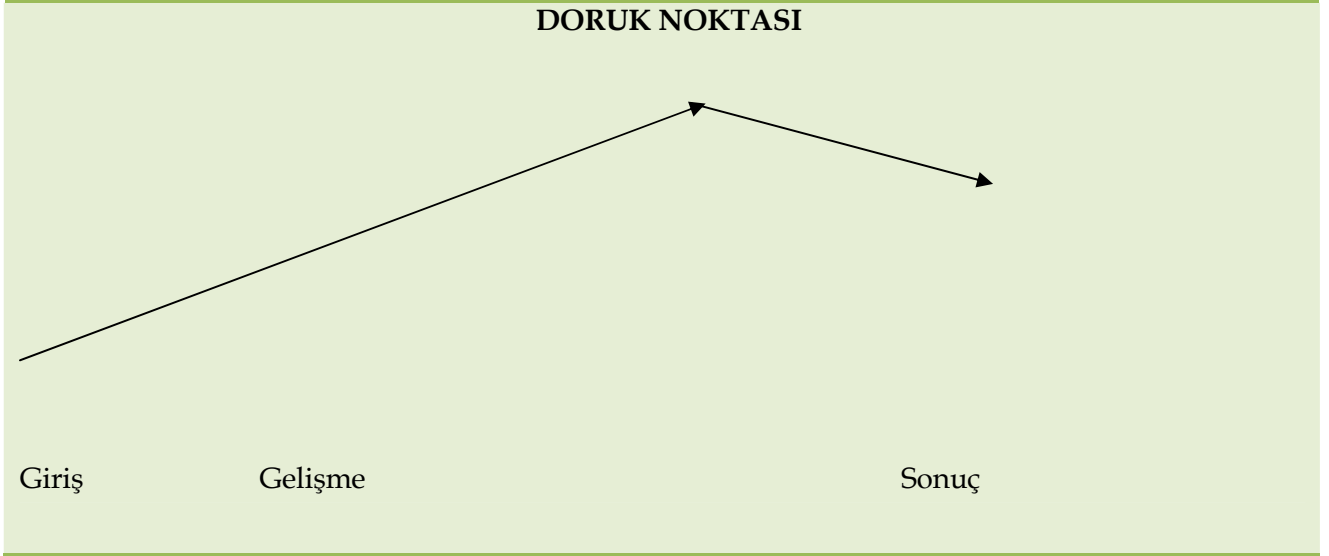
1. Bu anlatı anlayışı aksiyonun her şeyden önce nedensel failer olarak bireysel karakterlerden ortaya çıkacağı varsayımına dayanmaktadır. Doğan nedenler (seller, depremler) ya da toplumsal nedenler (kurumlar, savaşlar, ekonomik krizler) aksiyonu etkileyebilir, ancak anlatı, merkezine kişisel psikolojik 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 zamandizininin 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. Anlatının başlangıcında bozulan denge ile çatışma ortaya çıkmaktadır.

Barnwell(2011:33) dramanın çatışma ve krizden doğduğunu ifade ederek, klasik anlatının seyirciyi baştan sona sürüklemek üzere işlediğini ifade etmektedir. Buna göre klasik anlatı seyircinin ilgisini canlı tutan ve onu sürekli sonunda ne olacağına dair tahmin yürütmeye iten bir dizi sorun ve çözüm şeklinde süre giden bir sistem olarak sistemdir.

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). Geleneksel Dramatik Yapının özünü her öyküde mutlaka bulunması zorunlu olan belirli bir neden sonuç mantığı oluşturmaktadır. Bu öykü anlatım biçiminde yukarıda da ifade edildiği gibi izleyicinin kafasında bir sonraki sahnede ne olacağına dair bir soru işareti yaratılarak etki bırakılması amaçlanmaktadır. İzleyicinin herhangi bir olayın gelişmesini tahmin etmekten aldığı haz dramatik yapıyı yönlendirmektedir ve buna "merak ilkesi" adı verilmektedir. İzleyicinin öyküye dâhil olmasını ve öyküyü takip etmesini sağlayan da bu ilkedir. Anlatıda merak ilkesini kullanmanın çeşitli yolları bulunmaktadır. Bu yöntemlerden en önemlisi anlatının başlangıcında yani giriş bölümünde çatışmanın ortaya konulmasıdır. Aşağıda geleneksel dramatik yapının bölümleri çatışma kavramı referans alınarak açıklanmıştır.

Geleneksel Dramatik Yapıda Çatışma

Giriş

Anlatının giriş bölümü karakterlerin tanıtıldığı, mekânın gösterildiği ve çatışmanın ortaya konulduğu kısımdır. Akyürek ve Orhon (2007:74), giriş bölümünü izleyicinin, anlatıda yer alan ana karakterler ve bu karakterlerin sorunları hakkında ilk aşamada bilgilendirildiği bölüm olarak tanımlamaktadır. 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 yadırgamaz.

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. Anlatının ana karakteri ve ana karakteri yönlendiren çatışma kurulduktan sonra dramatik yapının gelişme bölümüne geçilmektedir.

Gelişme

Anlatının gelişme kısmında olay örgüsü karmaşıklaştırılarak, ana karakterlerin anlatı boyunca sürecek yolculuklarının önünde duran engellerle karşılaşması sağlanmaktadır. Film anlatısının en uzun bölümünü oluşturan gelişme kısmında genellikle giriş kısmında ortaya konan ana çatışmanın karakter tarafından yanlış bir çözümü geliştirilir. Olay örgüsünü karmaşıklaştıran da bu çözümün imkânsızlığıdır. Karakterlerin yanlış kararları sonucunda, doruk noktaya kadar sürecek olan heyecan giderek artar. Gelişme bölümü boyunca neden-sonuç ilişkileri klasik anlatının yapısına uygun olarak ilerler ve karakterin gerçekleştirdiği her eylem bir diğerine yol açar.

Gelişme, bir dizi karmaşık ilişki, kriz, çatışma, yan olay ve benzeri güçlükler aracılığıyla beklentilerimizi yoğunlaştırarak ilimizi daha derinden ele geçirir ve sürdürür (Miller, 2009:28). Gelişme bölümünde olaylar yoğunlaşır, çatışma güçlenir. Seyircinin tahminlerini boşa çıkaran, erteleyen ya da yanılan olaylar geciktirim ve sürprizleri ortaya çıkarır. Geciktirim, 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.

Doruk Nokta ve Sonuç

Anlatının son kısmında filmin temel çatışması dramatik bir yüzleşme ya da meydan okumaya varmaktadır. Bu yüzleşme ya da meydan okumaya "doruk nokta" adı verilmektedir. Doruk nokta nihai karşılaşmanın gerçekleştiği andır. Doruk noktada meydana gelen karşılaşmanın ardından, sonuç kısmı hikâyeye dâhil edilir; bu noktada artık başlangıçtaki sorun çözülmüş,



çatışma sona erdirilmiştir. Mutlu son çoğunlukla klasik anlatı yapısında en popüler kapanış biçimidir. Bu tür sonlarda genellikle ana karakterin sonsuza dek mutlu yaşayacağı ima edilir.

Doruk nokta ve sonuç bölümünde 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). 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 çözülmesiyle sona erer. Doruk noktadan sonra karakterlerin başına ne geldiği sorusunun yanıtı ise sonuç kısmında verilmektedir.

Field, 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). Buckland (2013:40) ise anlatının doğrusal bir yapı olarak değil, dairesel bir yapı olarak tanımlanması gerektiğine dikkat çekmektedir. Anlatı yapısında ilişkilerin başlangıçtaki durumu ortaya konur ve daha sonra bu durum bozulur. Söz konusu bu dengeyi yeniden sağlamaya yönelik çabalar anlatıya yön vermektedir ve nihayetinde sona ulaşılmaktadır. Ancak burada önemli olan sonda ulaşılan dengenin başlangıçtaki dengeyle aynı olmamasıdır; çünkü anlatılar bir dönüşüm içermektedir.

Klasik anlatı yukarıda ortaya konan temel dramatik yapı açısından çözümlendiğinde geleneksel giriş, gelişme ve sonuç yapısı ortaya çıkmaktadır. Bu dramatik yapıyı film anlatısının temeline yerleştiren Klasik anlatının en yetkin örneklerini veren Hollywood sineması temelde tecimsel bir sinemadır. Dolayısıyla izleyicinin istekleri bu sinema 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 dâhil olmasını kolaylaştırmaktır. Filmin doruk nokta ve sonuç kısmı da bu amaca hizmet etmektedir. 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.

Parkan (2004:31) 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. 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.

***This Beautiful Fantastic* (2016) Filminde Çatışma Filmin Öyküsü:**

20'li yaşlardaki genç Bella Brown kütüphanede çalışmakta ve çocuk kitapları yazarı olmayı hayal etmektedir. Bitkilerden korkan ve düzen takıntısı olan obsesif Bella ev sahibi Eugene O'Brien'in uyarısıyla birlikte bahçesini düzenlemek durumunda kalır. Yan komşusu Alfred Stephenson da bahçenin dağınıklığından şikâyetçidir. Alfred oldukça aksi, inatçı ve kaba bir adamdır. Yanında çalışan Vernon'a kötü davranır. Vernon sonunda dayanamaz ve işten ayrılır. Bella Vernon'a evinde çalışmayı teklif eder. Vernon teklifi kabul eder. Alfred bu durumdan hiç



memnun kalmaz. Bella bir ay içinde bahçesini düzeltmezse evden atılacaktır. Vernon, bitkileri çok seven ve çok güzel bir bahçeye sahip olan Alfred'e Bella'ya yardım etmesi karşılığında yemek yapacağına dair söz verir. Alfred teklifi kabul eder. Bella bu sırada kütüphaneye gelen William (Billy) Tratner ile yakınlaşır. Ancak daha sonra araları açılır. Bella günler ilerledikçe Alfred'in de yardımıyla bahçesini temizlemeye ve bitki korkusunu yenmeye başlar. Ev sahibi O'Brien'in gelmesine çok az kalmıştır. Vernon ve Alfred Bella'yı Alfred'in doktoru Milly ile dışarı çıkmaya ikna eder. Ve bahçeyi düzenleyerek ona sürpriz yaparlar. Ertesi gün O'Brien eve gelir, bahçeyi görür. Billy de Bella'nın adresini öğrenerek eve gelmiştir. Bella ve Billy barışır ve yeniden buluşmaya karar verirler. Bella bu arada Billy'nin mekanik kuş tasarımından ilham alarak yazdığı öyküyü tamamlar ve öyküsü kitap olarak basılır. Bella Billy'nin evindeyken Alfred'in öldüğü haberini alır. Alfred ona bir mektup bırakmıştır. Mektupta evini Vernon'a bıraktığını, Bella'ya ise oturduğu daireyi bıraktığını yazar. Bella'nın ev sahibinin aslında Alfred olduğu ve O'Brien'in ise yalnızca rol yaptığı ortaya çıkar.

Film Anlatısında Çatışmanın Oluşturulması ve Çatışmaya yol açan nedenler:

Barnwell (2011:33), hayatını değiştirecek duygusal bir yol ayrımında bulunan bir karakter bulmanın, sordurduğu sorular ve yarattığı aksiyon olanakları nedeniyle film anlatısı için iyi bir başlangıç noktası olduğunu ifade etmektedir. Buradan hareketle, karakterin alacağı kararlar ve eylemlerin sonuçları anlatının çözülmesini sağlayacaktır. Takip eden yolculuk duygusal, psikolojik ya da fiziksel olabilir, ama kahramanı mutlaka başlangıçtakinden farklı bir noktaya taşıyacaktır. *This Beautiful Fantastic* filmi ana karakter Bella'nın geçirdiği dönüşüme odaklanan ve bu dönüşümü anlatan bir filmidir. Bella, anlatının başlangıcında takıntılı, korkak, yalnız ve obsesif bir karakter olarak kurulurken, anlatının sonunda takıntılarından kurtulmuş, bir aileye kavuşmuş ve filmin başlangıcındaki amacına ulaşmış bir karakter olarak sunulmaktadır.

Bella anlatının giriş bölümünde yazar olmak isteyen, ancak kütüphanede çalışan bir karakterdir. Temel amacı çocuk kitapları yazmaktır, ancak daha sonra ev sahibinin ortaya çıkması ve bahçeyi düzenlemesi için ona bir ay verdikten sonra bir diğer motivasyon unsuru daha ortaya çıkmıştır: bahçeyi düzenleyerek evini kaybetmemek. Dolayısıyla Bella iyi anlatıların en temel özelliği olan bir sorunu çözmek zorunda kalan karakterin en tipik örneğini oluşturmaktadır.

Armer (2010:109) iyi dramın özünün basit bir kavramda ifadesini bulduğunu, yukarıda da ifade edildiği gibi bunun da sorunu olan bir kişi olduğunu ifade etmektedir. Sorun anlatının başında ortaya çıkar, çünkü bir ana karakter bir amaca ulaşmaya çalışır ve birileri ya da bazı güçler bunu önlemek isterler. Bunu bir dizi çatışma izler. Bu çatışmalar, savaşımalar ya da üstünlük mücadeleleri neredeyse tüm senaryo öykülerinin içeriğini oluşturur. Böylece çatışma senaryo dramasının tam kalbinde yer almaktadır. Çatışmanın konusunu oluşturan filmde Bella'nın başlangıçta belirli amaçları ortaya konduktan sonra bu amaçlardan filmin ana çatışması ortaya çıkmaktadır. Bella'nın anlatının giriş kısmında iki temel amacı bulunmaktadır.

Bunlar:

1. Yazar olmak
2. Bahçesini düzenleyip, temizleyerek evini kaybetmemek

Ancak bu amaçlara ulaşmasını engelleyen bir takım sorunlar ve mücadelelerle yüzleşmek zorundadır. Öncelikle Bella takıntılı kişilik yapısından dolayı çok zeki ve duyarlı bir karakter olmasında rağmen günlük bir rutinin içine sıkışıp kalmıştır. Her sabah aynı saatte kalkmakta, aynı kıyafeti giymekte ve aynı saatlerde yemek yemektedir. Bu saplantılı rutin yazar olarak hayal gücünü kısıtlamaktadır. İnsanlarla teması çok az olan Bella'nın yazacak öyküler bulması ancak bu rutinden kurtulduğunda mümkün olacaktır. Bunun yanı sıra bitkilerden bekleğinden beri korkmakta ve tiksinti duymaktadır. Bu korkusu bahçesini düzenlemesini ve temizlemesini engellemektedir. Diğer bir ifade ile Bella'nın her iki amacına birden ulaşabilmesi için obsesif kişilik yapısından kurtulması, bitki korkusunu yenmesi ve insanlarla iletişim kurması gerekmektedir. Çatışmayı dört başlık altında inceleyen Armer'in (2010:111-115) sınıflandırmasına dayanarak filmde ana karaktere özgü iki çatışma bulunduğu görülmektedir. Bunlar Kendiyle Çatışma ve



Çevreyle Çatışmadır. Film anlatısının ana karakteri olan Bella'nın hem çevreyle hem de kendi kendisiyle çatışmasını aşması gerekmektedir. Obsesif-kompulsif bozukluktan muzdarip olan Bella öncelikle söz konusu hastalığını aşmalıdır.

Obsesif-kompulsif bozukluk ya da saplantı-zorlantı bozukluğu OKB, obsesyon adı verilen takıntılı düşünce, fikir ve dürtüler ile kompülsiyon adı verilen yineleyici davranışlar ve zihinsel eylemlerden oluşan bir ruhsal hastalıktır². Saplantı (obsession) istenç (irade) dışı gelen, bireyi tedirgin eden, benliğe yabancı, bilinçli çaba ile kovulamayan, inatçı biçimde yineleyen düşüncelerdir. Zorlantı ise çoğu kez saplantılı düşünceleri kovmak için yapılan, istem dışı yinelenen hareketlerdir (Öztürk, 2001:365). Bella'nın aşırı temizlik takıntısı, evinin kapısını kilitledikten sonra defalarca yeniden kontrol etmesi, hep aynı saatte yemesi, düzen ve simetri saplantısı obsesif-kompulsif bozukluğun belirtileridir. Obsesif-kompulsif bozukluğun en sık görülen türlerinden biri Simetri/düzen obsesyon ve kompülsiyonları ise simetri gereksinimi ve düzen takıntıları ile karakterize olmaktadır. Bu takıntıya sahip kişilerin tüm yaşamında simetri gereksinimi ve düzenlilik hâkimdir³. Film anlatısının temel çatışması açısından Bella'nın bir film karakteri olarak bu özelliği amacına ulaşmasının önündeki en büyük engellerden biridir. Bir diğer engel ise Bella'nın bitki korkusudur. Bebekliğinden beri bitkilerden korkan Bella, evini düzenli ve temiz tutmasına rağmen fobisi sebebiyle bahçesine girememekte ve dolayısıyla bahçesini dağınık ve düzensiz bırakmaktadır. Bella'nın dönüşümünü sağlayacak esas motivasyon unsuru da bu korkusunu yenmek zorunda olduğu bir duruma düşmesinden kaynaklanmaktadır.

Anlatıda Bella karakterinin bitkilerden tiksinişi ve korkmasıyla somutlaşan fobi klasik anlamda normalde korkulmayacak belli bir durum ya da belli bir nesne ile karşılaşınca ortaya çıkan korkudur. Kişi bu durum ya da nesne karşısında bu denli korkulmayacağını bilir. Korkusunu anlamsız ve yersiz bulur. Ancak yine de korktuğu nesne ya da durumdan kaçınır. Fobiler Latince ve Yunanca adlarla adlandırılmaktadır (Öztürk, 2001:354). Bitki korkusu "Botanophobia" olarak adlandırılmaktadır.

Normal insanlar için bitkilerden korkmak garip ya da anlaşılabilir gözükse de, bu fobiden muzdarip insanlar için hayat çekilmez bir hal alabilmektedir. Bu fobiye sahip kişiler bitkiler ya da ağaçların bir gün evrimleşip insanlara zarar verebileceği korkusu ile yaşamaktadırlar. Bitkilerin her yerde olduğu gerçeğini göz önüne alırsak, bitki fobisi olan kişilerin bitkilerden kaçınmak için çok fazla çaba sarfetmeleri gerekmektedir. Bitki fobisine sahip bazı kişiler bu sebeple evden dışarı çıkmayı reddetmektedir (<http://www.fearof.net/fear-of-plants-phobia-botanophobia/>) . Bitki fobisi çiçek korkusu anlamına gelen *Anthophobia* ile yakından ilişkilidir ve bu korkunun kaynağı kişinin gençlik ve çocukluk yıllarından kaynaklanabilir. Zehirli sarmaşık veya ısırğan otuna temastan kaynaklanan acının hatırası veya bir yakının ölümü ile çiçekler arasındaki bağlantı bitki fobisini tetikleyebilir (Latta, 2013:50). Bella bebekliğinden itibaren bitkilerden korkmaktadır. Billy ile kütüphanede karşılaştıktan sonra onun bıraktığı müsvedde kâğıtlarından birini alır ve eve götürür. Evde müsvedde sayfanın üstünde yer alan kalem izlerini karaladığında bir kuş çizimi görür, tam bu sırada çıkan şiddetli rüzgâr yüzünden pencere bir anda açılır ve kâğıt bahçeye uçar. Korkudan titreyerek karanlıkta bahçede kâğıdı ararken ayağı yerde duran sandalyeye takılır ve düşer. Gürültüyü duyan yan komşusu Alfred ve onun doktoru Milly, Bella'yı eve alırlar. Alfred burada bahçenin dağınık ve bakımsız olmasından şikâyet eder. Bella'nın bitki korkusuyla yüzleştiği ilk sahne budur. Ancak daha sonra ev sahibinin ultimatomuyla birlikte bahçesini temizlemek ve dolayısıyla bitkilerle temas etmek durumunda kalacaktır.

Alfred bitkilere ve çiçeklere hayran bir adamdır. Bu hayranlığı çok sevdiği eşi Rose'un bahçıvan olmasından kaynaklanmaktadır. Zeki ve inatçı bir kadın olan Rose yaşadığı çağda mümkün olmamasına rağmen takma bir erkek adı kullanarak bir bahçe kitabı yazmıştır. Alfred okuması için kitabı Bella'ya verir. Bella kitabı çok sever. Vernon'la yaptığı anlaşma gereği bahçe

² "Obsesif - Kompulsif Bozukluk", Türkiye Psikiyatri Derneği, erişim 10 Ağustos, 2017, (<http://www.psikiyatri.org.tr/halka-yonelik/29/obsesif-kompulsif-bozukluk>)

³ Obsesif Kompulsif Bozukluk



konusunda Bella'ya yardım etmek zorunda olan Alfred ilk olarak Bella'nın bitkileri ve çiçekleri sevmesini sağlamak ister. Alfred ve Bella'nın bahçeleri görsel olarak birbirine zıt şekilde inşa edilmiştir. Aydınlık, rengârenk çiçeklerle donatılmış, aydınlatmada sıcak tonların (sarı, turuncu) tercih edildiği Alfred'in bahçesine karşılık, Bella'nın bahçesi karanlık, darmadağın ve soğuk aydınlatmanın hâkim olduğu bir mekan olarak tasvir edilmiştir. İki bahçeyi ayıran kapı, iki farklı dünyayı ayıran bir eşik olarak yer almaktadır. Huysuz, kaba ve ağzı bozuk bir ihtiyar olan Alfred'in bahçesinin kişilik özelliklerin tersine sıcak ve mutluluk verici bir mekân olması esasen bu karakterin içinde yer alan sevgi ve aile özleminin ifadesi olarak mizansende yer almaktadır. Bella'nın bahçesi de Alfred ve Vernon'un yardımıyla ailecek birlikte güzel vakit geçirilen ve mutluluk veren bir mekâna dönüşecektir. Bella bahçeyi düzenlemek için ilk kez evinden çıktığında üzerinde siyah, tüm vücudunu ve yüzünü kaplayan bir tulumla gözükmektedir. Ancak ilerleyen sahnelerde bitki korkusunu yendikçe tulumun yüzünü kaplayan tülünü giymemekte ve daha açık renkli kıyafetler tercih etmektedir.

Çatışma ve Karakter

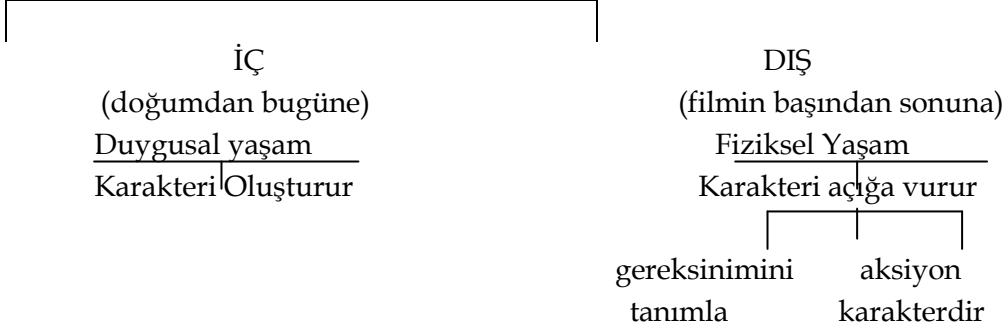
Armer (2010:111) iyi filmlerde kategorize ettiği çatışma türlerinin hepsinin bir arada kullanıldığını ifade etmektedir. *This Beautiful Fantastic* bu anlamda ana karakterin hem iç hem dış çatışmalarla mücadele ettiği bir film anlatısına sahiptir. Bella hem kendi kişilik özelliklerinden kaynaklanan takıntı ve fobilerle uğraşmalı hem de bahçe, yan komşusu Alfred, işyerindeki amiri gibi çatışma yaratan dışsal öğelerle savaşmalıdır. Film anlatısını derinlikli yapan da bu iki çatışma biçiminin bir arada kullanılmasıdır. Film de kullanılan görsel dil ve mizansen de hem karakter yaratımına hem de filmin genel atmosferine büyük katkı sağlamaktadır. Speidel (2012:89) kostüm ve makyajın mizansenin diğer grafik öğelerle benzer ifadesel ve sembolik etkileri olmasının yanında karakter yaratımı ile bariz bir ilişkisi bulunduğunu belirtmektedir.. Bu anlamda kostümler karakterin kişiliği ve toplumsal statüsü hakkında izleyiciye bilgi iletmede etkilidir.

Bella film boyunca yakalı, gri bir gömlek, uzun etek ve uzun koyu renkli ceket ve şapka ile görülmektedir. Gömleğinin düğmelerinin sıkı sıkı kapalı olması ve her gün aynı kıyafeti giymesi karakterin saplantılı kişilik yapısının bir sembolüdür. Bella anlatı boyunca yalnızca Billy ile buluşacağı sahnede pembe bir gömlek giyer. Gömleğin modeli aynı olmasına rağmen yalnızca rengi farklıdır. Düzene ve simetriye saplantılı derecede bağlı Bella'nın kişilik özellikleri bu şekilde kostüm aracılığıyla ortaya konurken, filmde kostüm bir başka amaca daha hizmet etmektedir. Anlatı esasen günümüzde geçmektedir ancak, Bella'nın kıyafetleri ve evi nostaljik bir atmosfer yaratmaktadır. Anlatıda kurulan mizansenin zamansızlığı bu hikayenin her zaman ve her kültürde geçebileceğini ifade eden en önemli anlatım araçlarından biri olarak karşımıza çıkmaktadır.

Syd Field (2013:69) filmin görsel bir ortam olduğunu ifade ederek, karakterin çatışmalarını açığa vurmanın görsel yollarını bulmak gerektiğini belirtmektedir. *This Beautiful Fantastic* filminde bu açığa vurma mizansen aracılığıyla gerçekleşmektedir. Filmin ana karakteri Bella bir dönüşüm geçirmek zorundadır ve bu dönüşüm hem görsel olarak hem de karakterin eylemleriyle ifade edilmektedir. Anlatının sonuna yaklaştıkça Bella artık yemeklerini düzenlemeyi bırakmakta, bahçesindeki bitkilerden korkmamakta ve insanlarla iletişimden kaçmamaktadır. Field'in (2013:69) senaryo yazarları için önerdiği ve karakter yaratırken kullanılan model (karakter biyografisi) karakter çözümlemesi için de işlevsel bir araç olarak karşımıza çıkmaktadır.



KARAKTER



Yukarıdaki modelden yola çıkarak filmin ana karakteri Bella Brown iç ve dış özelliklerine göre çözümlendiğinde filmin temel çatışmasının Bella'nın amaç ve gereksinimlerinden ve geçirdiği dönüşümden ortaya çıktığı görülmektedir. Anlatı bir dış ses tarafından anlatılır. Bu dış ses Alfred'e aittir. Alfred doğumundan gençliğine kadar Bella Brown'un karakter özelliklerini ve başından geçenleri anlatır.

İÇ (DUYGUSAL YAŞAM): Bella Brown anlatının başından itibaren yaşaması bile mucize olan bir karakter olarak tanıtılır. Göl kıyısında, karton bir kutuda terk edilmiş halde bulunur. Ördekler sayesinde kurtulur ve parkta bulunan göle yüzmeye gelen yaşlı bir adam tarafından bulunur. Yatılı kilise okulunda büyüyen Bella Brown küçüklüğünden itibaren doğanın tutarsızlığından ve bitkilerden korkarak büyür. Düzen takıntısı, kitap okumayı sevmesi ise çocuk yaşlardan itibaren başlar. Genç bir kadın olduğunda ise düzen ve simetri saplantısı, kitaplara olan düşkünlüğü devam eder. Evinin düzen ve temizliğine karşın bahçesi dağınık ve bitap bir haldedir. Ayrıca bu düzen ve temizliği arasında Bella Brown çok yalnız biridir.

DIŞ (FİZİKSEL YAŞAM): Bella Brown'un en büyük isteklerinden biri yazar olmaktır. Çocuk öyküleri yazmayı çok istemektedir. Ancak bu isteğinin önüne çok büyük engel çıkar ve bahçesinin düzenlemediği takdirde evini kaybetme tehlikesi karşı karşıya kalır. Bahçede geçirdiği ufak kaza sonucu komşusunun evine gittiği sırada Vernon'la tanışır ve Alfred'in ona kötü davranmasına dayanamayarak onu kendi evinde işe alır. Bekar bir baba olan Vernon ve kızları Bella'nın yalnız ve kasvetli hayatına bir anda giriverirler. Bundan sonra Bella'nın hayatı asla eskisi olmaz. Çatışmanın sona erip doruk noktada tamamlanması için Bella'nın öncelikle bitki korkusunu yenmesi, Alfred'le baş etmesi ve kitabını bitirmesi gerekmektedir. Filmin sonunda bunların hepsi gerçekleşir.

SONUÇ

Bu çalışmada film anlatısının özünü oluşturan çatışma kavramı bağlamında 2016 tarihli *This Beautiful Fantastic* filmi çözümlenmiştir. Birçok farklı türü olmasına rağmen temelde çatışma film öyküsünün ana karakterine özgü olarak geliştirilmektedir. Görsel bir sanat dalı olan sinemada karaktere özgü bu çatışmanın sinemanın sanatsal anlatım araçlarına uygun şekilde film uzamı içerisinde ortaya konması gerekmektedir. Çalışmada çözümlenen *This Beautiful Fantastic* filminin ana karakteri Bella'nın kıyafetleri, yaşadığı mekan ve çalıştığı kütüphane anlatının karaktere özgü ana çatışmasını ortaya koyacak şekilde düzenlenmiştir. Oldukça çekingen, takıntılı ve fobileri olan bir karakter olarak Bella'nın giyim-kuşam tarzı, evindeki simetrik düzen ve çalıştığı kütüphane karakterin kişilik özelliklerini tamamlamaktadır. Bella'nın merkezinde yer aldığı çatışma bitki korkusunu yenerek, evini kaybetmekten kurtulmaktır.

Field (2013:63) anlatıların genellikle bir anahtar hadise ortaya koyduklarını ve hikayenin de karakterin bu olaya göre harekete geçmesi ve ona tepki göstermesi yoluyla oluştuğunu belirtmektedir. Buna göre iyi filmler belirli bir hadise ya da olayın adım adım açılıp sergilenmesine odaklanmakta ve hikâyeyi sona doğru götüren motorun yakıtı da bu olmaktadır.

Film öykülerinde genellikle söz konusu bu ana hadise anlatının aynı zamanda çatışmasını oluşturmaktadır. *This Beautiful Fantastic* filminin anlatısını sona doğru götüren motorun itici gücünü ise Bella'nın Alfred'in yanı başındaki evde oturması ve evini kaybetmemek için bahçesini



düzenlemek zorunda oluşu oluşturmaktadır. Bahçedeki bitkilerle uğraşması ve Alfred'le olan ilişkisi Bella'nın hayata karşı bakış açısını değiştirmiş ve önce âşık olmuş ardından da bir çocuk öyküsü yazmayı başarmıştır. Bu süreçte kitap çok başarılı olarak basılmış ve Bella'nın anlatının başında çalıştığı kütüphanenin koleksiyonunda dahi yer alabilmektedir. Anlatının sonunda Bella çiçeklerle dolu bahçesinde sarı güneş ışığının altında Vernon ve kızlarına kitabını okurken görülür. Billy ve Alfred'in doktoru Milly de onlarla birlikte. Bella böylece dönüşümünü tamamlamış, bir aileye kavuşmuş ve filmin ana karaktere özgü olarak kurulan iç ve dış çatışması çözümlenmiştir.

KAYNAKÇA

- Abbott, H. Porter (2008). *The Cambridge Introduction to Narrative.*, Cambridge University Press.
- Akyürek, F. ve Orhon, N. (2007). *Dizi Film Senaryosu Yazmak*. Mediacat Kitapları.
- Altundağ, C.S. (2006). *Türk Sinemasında Anlatı-Kurgu İlişkisi: 9 ve Yazı-Tura Filmlerinin Anlatı-Kurgu Açısından İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi, Diyarbakır.
- Armer, Alan A.(2010). *Sinema ve TV için Senaryo Yazmak*. çev: Vedat T. Erdamar, Es Yayınları.
- Barnwell, Jane (2011). *Film Yapımının Temelleri*. İstanbul: Literatür Yayıncılık.
- Bayram, Nazlı (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*. çev: Ertan Yılmaz, Emrah Suat Onat, Deki Yayınevi.
- Buckland, Warren (2013). *Sinemayı Anlamak*. çev: Tufan Göbekçin, Optimist Kitap.
- Carroll, Noel (1998). *Mystifying Movies*. Columbia University Press.
- Costello, Jonh (2010). *Senaryo Yazımı*. çev: Barış Baysal, Kalkedon Yayıncılık.
- Edgar-Hunt, Robert, Marland, John ve James Richards (2012). *Senaryo Yazımı*. çev: Güleğül Altıntaş, Literatür Yayıncılık.
- Field, Syd (2013). *Senaryo-Senaryo Yazımının Temelleri*. çev: Şerif Erol, Alfa Yayıncılık.
- Foss, Bob (2009). *Sinema ve Televizyonda Anlatım Teknikleri ve Dramaturji*. çev: Mustafa K. Gerçeker, Hayalbaz Kitap.
- Latta, Sara (2013). *Scared Stiff Everything You Need to Know About 50 Famous Phobias*. Zest Books.
- Miller, William (1993). *Senaryo Yazımı*, Eskişehir: Eskişehir Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Miller, William (2009). *Senaryo Yazımı, Sinema ve Televizyon için*. çevirmenler: Ertan Yılmaz, Nesrin Esen, Yalçın Demir, Hayalbaz Kitap. Türkiye Psikiyatri Derneği. "Obsesif Kompulsif Bozukluk". Erişim 10 Ağustos, 2017. <http://www.psikiyatri.org.tr/halkayonelik/29/obsesif-kompulsif-bozukluk>.
- Oluk, Ayşen (2008). *Klasik Anlatı Sineması*. Hayalet Kitap.
- Öztürk, M. Orhan (2001). *Ruh Sağlığı ve Bozuklukları*. Nobel Tıp Kitapevler.
- Parkan, M. (2004). *Brecht Estetiği ve Sinema*. İstanbul: Donkişot Yayınevi.
- Speidel, Susan (2012). *Film Form and Narrative: Introduction to Film Studies*. fifth edition, edited by Jill Neldes, Routledge.
- Wright, K. (2004). *Screenwriting is Storytelling: Creating an A-List Screenplay that Sells!*. Tarcher Perigee Books.