

## YAPISAL BİR ZORUNLULUK OLARAK SERİM

Yörükhan Ünal

Dramatik yapıtlarda serim bölümü oluşturmak, yazarın kendi tercihi değil, *yapısal bir zorunluluktur*. Diğer bir deyişle ‘serim’i bir kitabın önsözü gibi düşünmemek gerekir. Herhangi bir kitabı önsözü atlayarak da okumak mümkündür; kaybedilen hemen hiçbir şey olmaz. Ama dramatik bir eseri serim bölümünü atlayarak izlerseniz, olay örgüsünü anlamanın çok zorlaştığını görürsünüz. Bu yüzden sinema salonuna girerken yaşanan küçük bir ‘gecikme’, Hollywood izleyicisinin moralini bozar. Filme adapte olmakta zorlanacağının farkındadır.

Geleneksel anlamda “*serim*” – “*çatışma*” – “*düğüm*” – “*doruk noktası*” – “*çözüm*” formülasyonunu farklı radikallik oranlarında reddeden modernist filmlerde ise, yapıt epizotlardan oluştuğu ve her biri kendi içinde anlam taşıdığı için bu tür bir sorun daha azdır. Hollywood seyircisi için *serim*, *çözüm* (final) kadar önem taşır. Elli yıl kadar önce Hollywood’da gerçekleşen bir grev sırasında, sendikanın keşfettiği eylem tarzı bu açıdan ilginçtir. İşçiler sinema salonlarının önünde toplanmış, biletini alıp içeriye doğru adım atan izleyiciye ummadıkları bir anda ‘filmin sonu’nu söyleyivermişlerdir. Hollywood filmlerinin izleyicisi için bundan daha moral bozucu bir şey olamaz. Buna karşın anti-dramatik modernist filmleri izlemek için sinemaya giden festival izleyicilerini, filmin sonunu söylemekle korkutmanız mümkün değildir. Çünkü bu filmlerde, geleneksel anlamda ne bir *başlangıç*, ne de bir *son* bulunmaktadır.

Dramatik bir eserde serim bölümü *yapısal bir zorunluluktur* dedik. Bununla söylemek istediğimiz şey, herhangi bir konuyu *dramatik anlatı formu* içinde düzenlemeyi seçen her sanatçının, eninde sonunda *serim bölümü*

oluşturmak zorunda kalacağıdır. Çünkü dramatik anlatı, *olay örgüseldir*. Olay örgüselliği merkeze alan yapıların, bir *dramatik eğri* içinde ilerlemesi kaçınılmazdır. Hemen, drama formunun keşfedildiği iki bin beş yüz yıl öncesine gidip, çok tanıdık bir örnek verelim: Oedipus'un hikayesini bilmeyen yoktur. Ama **Sophokles**'in *Oedipus Tyrannus* oyununu doğrudan metinden okuyan çok azdır. Şimdi bildiğimiz 'hikaye' ile **Sophokles**'in oluşturduğu olay örgüsel versiyonu (dramayı) karşılaştıralım.

Antik Yunanistan'da, yüzyıllar öncesinden beri kulaktan kulağa aktarılan ve yaygın olarak bilinen Oedipus efsanesi kısaca şudur: Laios, Thebai'de kraldır. Karısı Iokaste bir çocuk doğurur. Tanrı Apollon, çocuğun büyüyünce babasını öldüreceği kehanetinde bulunur. Bunun üzerine Laios ve karısı, bu felaketten kurtulmak amacıyla ayaklarını bağlatıp çocuğu Kithairon dağına atırırlar. Böylelikle ondan kurtulduklarını düşünürler. Dağda sürülerini otlatmakta olan bir çoban onu bulur ve Korinthos Kralı Polybos ile karısı Merope'ye verir. Kral ve Kraliçe, çocukları olmadığı için bunu evlat edinirler. Çocuk Korinthos'ta Polybos'un sarayında büyür. Günün birinde bir tartışma sırasında 'uydurma evlat' diye hakarete uğradığında, içine bir şüphe düşer. Kalkıp Delphoi'ye, Apollon'un kahinine başvurur. Kahin ona kimin oğlu olduğunu söylemez ama babasını öldürüp, anasıyla evleneceğini bildirir. Bunun üzerine böyle bir felakete uğramak istemeyen Oedipus, Polybos ve Merope'nin sarayından kaçar.

Trajik olan da budur; çünkü 'kaçmaya' çalışırken, aslında kendi kaderine doğru yol alıyordu. Bir yol ağzında kalabalık bir grubun arabasına rastlar. Arabada Thebai kralı Laios (Oedipus'un öz babası) ve adamları vardır. Kral ve adamları yoldan çekilmesi için Oedipus'a bağırırlar, onu hırpalırlar. Bunun üzerine Oedipus elindeki sopayla adamlara saldırır ve onları öldürür. Yoluna devam eden Oedipus, Thebai kapılarına varır. Sphinks adlı canavar yol üstüne kurulmuş, gelip geçenlere bilmece sormakta, bilemeyenleri parçalamaktadır. Laios'un ölümünden sonra Thebai'yi yöneten ve kraliçe Iokaste'nin kardeşi olan Kreon, şehri canavardan kurtaracak olan kişiye Thebai tahtını vaat etmiştir. Oedipus şansını denemek ister ve bilmeceyi doğru cevaplar. Yenilen canavar, hırsından kendini öldürür. Oedipus böylece tahta geçer ve öz annesi

olan Kraliçe Iokaste ile evlenir. Ondan iki erkek (Eteokles - Polyneikes) ve iki kız çocuk (Antigone - Ismene) sahibi olur. Fakat çok geçmeden uğursuzluklar Thebai'nin üzerine çöreklenir; şehirde veba ve açlık baş gösterecektir. Oedipus, araştırmaları sonucunda uğursuzlukların sebebinin kendisi olduğunu öğrenir ve gözlerini kör eder.

Efsane, görüldüğü gibi sözlü geleneğe dayanmaktadır. Belirli bir öyküyü başından sonuna anlatır. Drama ise söze değil, göze ilişkindir. Diğer bir deyişle, olayları *anlatmayı* değil, *sergilemeyi* (canlandırmayı) amaçlar. Nitekim drama Eski Yunanca'da 'bir şey yapma' veya ' oynamak' anlamına gelir.<sup>1</sup> **Sophokles** yukarıdaki efsaneyi *aynen* görselleştirme yolunu seçebilirdi. Yani perde açıldığında, ilk olay Iokaste'nin Oedipus'u doğurması olabilirdi. Sonraki olaylar da aynen sahnede göz önüne getirilebilirdi. Ama bu 'drama' olmazdı. Çünkü dramatik anlatımın esası, 'birey' kategorisiyle ilişkisinde gizlidir. Yunanistan'da dram formuna geçiş, antik çağa özgü bireyselliğin doğuşuyla paralel olarak gerçekleşmişti. Eski sözlü anlatı geleneği, 'anlatıcıyı' *tanrısal sözü dile getiren* bir tür yarı-tanrı haline getirmişti. Homeros'un Ilyada ve Odyssea anlatıları, bu türün günümüze kadar ulaşmış en eski örnekleriydi örneğin.<sup>2</sup> Hikayelerde insanların sahip oldukları rol, genel olarak içinde buldukları toplulukla birlikte anlam kazanmakta, eylemleri geleneklerin belirlediği kalıpsal niteliklere uygun olarak biçimlenmekteydi. Drama, tam da bu noktada devrimci bir dönüşüm meydana getiriyordu.

Eğer Oedipus'un hikâyesini, bütünüyle görselleştirilmiş bile olsa, yukarıdaki efsanenin anlatım tarzına ve sırasına tamamen uygun olarak izlemiş olsaydık, tıpkı sözlü anlatılardaki gibi, *anlatıcının her şeyi bilen ve gören* aşkın bakış açısına yerleşmiş olurduk. Oedipus'un doğumundan kendini kör etmesine kadar olan bütün olayları 'yukarıdan' izlemek, bu

---

<sup>1</sup> Özdemir Nutku, *Dram Sanatı*, Kabalcı Yayınevi, 1998, İstanbul, s.27.

<sup>2</sup> *Ilyada* ve *Odyssea* her ne kadar sözlü anlatı geleneğine ait olsalar da, Odyssea'nın Odysseus'un kişisel hikayesini ön plana geçirmesiyle *Ilyada*'dan bir miktar ayrıldığını, bu açıdan 'bireyselliğin' ilk nüvelerini içerdiğini burada not etmekle yetinelim.

görselleştirilmiş hikayeyi bile sözlü anlatı geleneğinin devamı haline getirirdi. Drama ise tam tersine hikayesini, *bireyin bakış açısına* yerleşerek (ve seyircisini o bakış açısına yerleştirerek) yapılandırır. Diğer bir deyişle bir bireyin yaşantısını, o bireyin ‘perspektifinden’ deneyimlememizi amaçlar. **Platon**, *Devlet* adlı eserinde *mimesis* ve *diegesis* adlı iki anlatım türünü birbirinden ayırt ederken, aslında meseleyi başka bir yönden aynı çerçeveye oturtmuştu. Şöyle der düşünür:

Ama şair bu sözleri söylerken, kendisi değil, bir başkasıymış gibi davranırsa nedir o zaman yaptığı şey? Bir başkasının yerine geçmek, sözünü bir başkasının kişiliğine, elinden geldiği kadar uydurmak değil mi? (...) Demek, şiirin iki türlü anlatma yolu varmış: Biri dediğin gibi tragedyaadaki ve komedyadaki taklit yolu (*mimesis*); öteki, şairin olanı biteni kendi anlatması (*diegesis*).<sup>3</sup>

Aslında **Platon**, eski anlatı türüyle (epos/efsaneler-destanlar), onun yerini almakta olan yeni anlatı türünü (drama) incelemektedir. Burada merkezi kavram *mimesis*'tir. Anlatıcının ‘anlatmak’ yolunu değil de, taklit yoluyla karakterlerin yaşamının bir *benzerini* oluşturma yolunu seçmesini vurgular. **Gorki**'nin dediği gibi drama, “her eyleyen kişinin, kendi karakterini, kendi gücüyle, kendi sözleri ve eylemleri yoluyla, yorumlar olmaksızın ortaya çıkarmasını gerektirir.”<sup>4</sup> Şimdi daha anlaşılır olması için, **Sophokles**'in bu konuyu hangi yöntemle işlediğine bakalım.

Perde açıldığında karşımıza çıkan ilk mekan, bir saraydır. Sarayın önünde şehrin ileri gelenleri yerde diz çökmüş vaziyette durmaktadırlar. Aralarında sadece rahip ayaktadır. Karşılarında ise, kral Oedipus bulunmaktadır. Halk Oedipus'a şehrin veba ve kıtlık nedeniyle harap olduğunu bildirir ve çare bulması için yakarır. Oedipus durumu öğrendiğini, bu nedenle Kreon'u kahine gönderdiğini söyler. Az sonra Kreon gelir. Kahinden öğrendiği kadarıyla

---

<sup>3</sup> Platon, *Devlet*, çev. Sabahattin Eyuboğlu – M. Ali Cimcoz, Remzi Kitabevi, 1962, İstanbul, s.130-131. (Kitap III, 393c ve 394c)

<sup>4</sup> Gorki, *Edebiyat Üzerine*; akt. Gennady N. Pospelov, *Edebiyat Bilimi – II*, çev. Yılmaz Onay, Bilim ve Sanat Yayınları, Ocak 1985, Ankara, s.82.

başlarına çöreklenen felaketin nedeninin, şehirde yaşamakta olan bir günahkar olduğunu belirtir. Bu kişi babasını öldürmüş ve annesinin yatağına girmiştir. Oedipus, bu kişinin hemen bulunması emrini verir.

Şimdi dikkat edilirse burada olay, seyircinin kurgusal *şimdiki zamanında* geçmektedir. **F. Schiller**'in ustalıkla vurguladığı gibi, “Her çeşit anlatmacı biçim, şimdiki zamanı geçmiş zaman yapar; her çeşit dramatik biçim ise, geçmiş şimdiki zaman yapar.”<sup>5</sup> Seyirci ile ana karakter arasındaki bu *şimdideşlik* ilişkisi, dramatik anlatımın esasıdır. Ana karakter başına geleceklerden nasıl habersizse, biz de onun gibi habersizizdir. Olayları ve sonuçlarını onunla birlikte öğrenir, onunla birlikte yargılar ve onunla birlikte deneyimleriz. Aslında ‘mekanda, zamanda, aksiyonda birlik’ şeklindeki ünlü prensip bu anlatım tarzıyla ilişkilidir. Anlatıcının ‘aşkın’ konumundan takip edilen eskinin epik anlatı tarzı, bu üç kuralın üçüne de uymaz. Sözün boyutsuz uzamında, mekandan mekana, zamandan zamana, aksiyondan aksiyona hızla ve keyfi biçimde sıçranır. Drama tek bir ‘bireyin’ hikayesini konu aldığı için, onun kronotopuna<sup>6</sup> yerleşmek zorundadır. Kendimizi ‘aşkın’ bir konumda değil de, o bireyin yanı başında hissedebilmemiz için, zaman, mekan ve aksiyonun, gündelik hayatın ampirik gerçekçiliğine uygun biçimde, diğer bir deyişle *gerçeklik izlenimini* bozmayacak şekilde yapılandırılması gerekir. **Aristoteles**, bu yeni anlatı biçimini analiz ettiği *Poetika* adlı eserinde, tragedya öyküsünün ‘güneşin doğuşu ile batışı arasında geçen zaman içinde’ tamamlandığını vurgular.<sup>7</sup> Hatta XVII. Yüzyıl Fransasının klasikçi yazarları, bu kurala o denli katı bakarlar ki, aksiyonun geçtiği mekanın “bir kent, hatta bir ev olarak yorumlanması, her sahnenin kentin çeşitli yerlerinde ya da evin

---

<sup>5</sup> Gennady N. Pospelov, *Edebiyat Bilimi – II*, s.83.

<sup>6</sup> Yer ve zaman birlikteliğini anlatan (*kronos*: zaman – *topos*: mekan) terim, **Bakhtin**'e aittir (Bkz. Jale Parla, *Don Kişot'tan Bugüne Roman*, İletişim Yayınları, 2000, İstanbul, s.52.)

<sup>7</sup> Aristoteles, *Poetics*, çev. S.H. Butcher, Dover, 1997, s.21. Tragedya dendiğinde drama anlaşılmalıdır. Tragedya, dramatik anlatım biçiminin ilk formunun o dönemde aldığı isimdir.

başka başka köşelerinde geçirilmesi bile hatalı görülür. Oyunun geçtiği yer, kişinin durup baktığında görüş açısı içinde kalan alan olmalıdır.”<sup>8</sup> Her ne kadar bu yorum sonradan aşırı *zorlama* olarak kabul edilse de dramının genel olarak bu kurala uyması, bugünün seyircisi tarafından da hoş karşılanır.

Bir parantez açıp, daha yakın tarihli bir filmde bahsederek bu konuyu anlaşılır kılalım. **Fred Zinnemann**’ın 1952 tarihli *High Noon* (Kahraman Şerif) filmi, bu açıdan çokça zikredilen bir örnektir. Film, azılı haydut Frank Miller’in öğle vakti saat tam 12’de trenle kasabaya geleceği ve kendisini içeri tıktıran şeriften intikam alacağı haberiyle başlar. Kamera saati gösterir. Saat 10.35’dir. Yani Frank Miller’in gelmesine 85 dakika vardır. İzlediğimiz filmin süresi de tam olarak 85 dakikadır. Demek ki filmin ana kahramanı ile seyircinin yaşadığı zaman, kurgusal düzeyde tam olarak özdeştir. Yani ana karakterimizin 85 dakika boyunca yaşayacağı tüm gerilimleri, biz de onunla gerçek zamanlı olarak paylaşıyoruz. Zamanda birlik ilkesinin bu ideal uygulaması, mekanda ve aksiyonda birlik prensibini de beraberinde getirir. Filmde aksiyon net ve kesin bir şekilde, şerifin merkezinde yer aldığı edimden oluşur. Mekan ise, yalnızca kasabadır.<sup>9</sup> Bu gerçeklik izlenimi, seyircinin bir ‘anlatıcının’ hikayesi karşısında değil de o an, o saatte, tam da kasabanın *içinde* bulunduğu illüzyonunu yaratır. Dramatik anlatı bu kurala her zaman bu mükemmellekle uyamaz tabii ki fakat amaç, mümkün merteye, bu ideal pozisyona ulaşmaktır.

Drama bizi bireyin kronotopuna yerleştirdiği, onun bakış açısıyla yüz yüze getirdiği için, drama yazarı öncelikle *olayları nereden başlatacağı* sorunuyla

---

<sup>8</sup> Sevdâ Şener, *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*, Dost Kitabevi Yayınları, 2000, Ankara, s.99.

<sup>9</sup> Yani zaman, mekan ve aksiyonun bütünlüklü olması için, diyelim ki Frank Miller’ı getiren trenin makinistiyle ilgili ‘gereksiz’ bir sekans filme yerleştirilmez. Burada amaç, izleyiciyi mümkün olduğunca gerçek bir ‘gözlemcinin’ konumuna yerleştirmektir. ‘Gözlemci’ sözcüğü önemlidir. Örneğin dramatik sinemanın teorisini yapan ünlü Sovyet sinema yönetmeni ve kuramcısı Vsevolod Pudovkin, yönetmenin belirli bir olay gelişimini (sahneyi) çekimler yoluyla parçalarken, ‘gerçekte’ bu olaya kendi gözleriyle tanık olan bir ‘gözlemciyi’ örnek alması gerektiğini söylemiştir. (*Sinemanın Temel İlkeleri*, Bilgi Yayınevi, Haziran 1966, İstanbul, s.85).

yüz yüze gelir. Öyle ya, Oedipus'un hikayesine *tanıklık* edeceksek eğer, onu önce Sphinks'in bilmecelerini çözerken mi görmeliyiz yoksa yatakta annesinin kulağına sevgi sözcükleri fısıldarken mi? Başlangıç sorununa getirilen çözüm basittir: Seyirciyi gereksiz ayrıntılarla oyalayıp sıkmak kimsenin işine gelmediğine göre, karakter her zaman *hayatın kırılma noktasındayken* perdeye/sahneye taşınmalıdır. Çünkü drama, belirli bir sonuca doğru hızla ilerleyen aksiyon demektir. Olayların *önü alınamayacak* bir şekilde domino taşları gibi birbirini devirerek ilerlemesini sağlayan şey ise 'çatışmadır'. O halde karakterin dramadaki hayatı, bu çatışmanın şafağından başlatılmalıdır. Peki *çatışma* nedir? Çatışma, *örtük çelişkilerin* açığa çıkması ve *eyleme zorlayıcı* bir dinamizm yaratmasıdır. Eğer Thebai'nin başına böyle bir felaket gelmeseydi, Oedipus belki de örtük çelişkileri (babasını öldürüp, annesiyle yatması durumu) hiçbir zaman çatışmaya dönüşmeden huzur içinde ölüp gidecekti. Ya da Frank Miller, tam da şerifin görevi bırakacağı gün değil de, birkaç gün sonra tahliye olmuş olsaydı, ikisi arasındaki çelişki çatışmaya dönüşmeyecek, şerif yepyeni bir kasabada yepyeni bir hayata başlayabilecekti. İşte tam da bu noktada, yapısal bir zorunluluk olarak serim bölümünün işlevine geliriz.

Antik anlatı geleneğinde *anlatıcı* kendini gizleme zorunluluğu duymazdı. Dramada bir ya da birkaç bireyin hayatı konu edildiği için, üstelik taklit prensibine uyulduğundan, anlatıcı kendini gizlemek zorundadır. Zira dramada yaşam, **Pospelov**'un deyimiyile *kendi ağzından konuşmak* zorundadır.<sup>10</sup> Peki karakterin hiçbir *anlatısal zorunluluk* yokmuş, tümüyle *özgürce* hareket ediyormuş gibi görünmesi gerekiyorsa, onunla ilgili temel bazı bilgileri nasıl sunacağız? Eğer anlatıcının kendini gizlemek gibi bir zorunluluğu olmasaydı, filmin hemen başına uzunca bir metin konulabilir, hatta bizzat yönetmen ya da senaryo yazarının kendisi çıkıp bazı açıklamalarda bulunabilirdi. Bu olamayacağına göre, dramada yapılması gereken şey bu ön bilgilerin *seyircinin kulağına fısıldanmasıdır*. İşte dramatik eserde serim bölümünün işlevi budur; seyirciyi *fark ettirmeden* bilgilendirmek. Serim bölümü sayesinde seyirci ana

---

<sup>10</sup> Gennady N. Pospelov, *Edebiyat Bilimi – II*, s.83.

karakteri tanır ve onun yazgısına bir yakınlık duyar. Duymak zorundadır çünkü *yerleşmesi gereken konum*, onun bakış açısıdır. Onu, çevresini, duygularını, düşüncelerini tanıdıktan sonra, çok geçmeden çatışmaya dönüşecek olan *çelişkileri* hakkında da çeşitli açıklık düzeylerinde fikir edinmelidir. Bu ipuçları, seyircinin çatışmayı daha iyi kavramasını ve aksiyonun içinde kaybolmamasını sağlar. Ayrıca drama için yaşamsal düzeyde önem taşıyan bir duygunun, *merak duygusunun* ilk fitilleri de bu bölümde ateşlenir. Bu duygu, seyircinin final bölümüne dek anlatıdan kopmamasını sağlayacaktır.

Dramada ana karakter boş bir odada kendi kendine oturup, “Ben şöyle bir insanım, şöyle çelişkilerim var” vs. diyemeyeceğine göre, serimin zorunlu aygıtı ‘yan kişiler’ ve onlarla kurulan diyalogdur. Seyircinin bilgilendirildiğini fark etmemesi için, bu diyaloglar *mantıksallaştırılır*. Thebai ileri gelenlerinin Oedipus’un sarayının önüne gelip, krala yalvarması seyirciyi kuşkulandırmaz çünkü böyle bir olay gayet mantıklıdır. Halbuki bu yan karakterler örtük bir anlatısal işleve sahiptirler: *Seyirciyi olan bitenden haberdar etmek*. **High Noon** filmi, silahlı üç adamın (azılı haydut Frank Miller’in arkadaşları) buluşup kasabaya girmesiyle başlar. Gündelik işleriyle meşgul olan esnafın onları görünce ‘endişeli’ bir biçimde hareket ettikleri, ellerindeki işi bırakarak dükkanlarına saklandıkları görülür. Boynunda ‘haç’ asılı bir kadın, korku içinde ‘istavroz’ çıkarır. Bir grup adam beklemektedir. Atlıları gördükten sonra aralarından bir tanesi, “Haydi Joe; barı aç. Bugün hareketli bir gün olacak” der. Şerifin ofisinin önünden geçerken haydutlardan bir tanesinin atı, “Marshal” (Şerif) yazan tabelaya doğru şaha kalkar. Bir diğeri de ona, “Ne o, acelen mi var?” diye sorar. Az sonra bir berber dükkanına kesme yapılır. Dışarıda atlarıyla birlikte geçmekte olan adamları gören berber, endişeyle “Miller’i görür gibi oldum” der. Tıraş olmakta olan adam buna ihtimal vermez ve “Olamaz; o Teksas’ta” der. Berber, “Evet ama Colby ve Pierce’i da gördüm sanki” der. Hemen sonrasında atlıları tren istasyonuna varırken görürüz. İstasyon şefine, “On iki treni zamanında gelecek mi?” diye sorarlar. Üç adamı karşısında gören istasyon şefi onlara ‘adlarıyla’ hitap ederek ve korku içinde, “Gelmemesi için bir neden yok” der. Adamlar, bir



sundurmanın altına sığınır ve beklemeye koyulurlar. İstasyon şefi elinde bir kağıtla birlikte kimseye görünmeden ve aceleyle kulübeden çıkar, koşturmaya başlar.

Burada da istavroz çıkaran kadın, berber, istasyon şefi gibi yan karakterler, aynı *anlatısal işlevi* görürler. Başka bir önemleri yoktur. Diğer bir deyişle berber bar sahibiyle, istavroz çıkaran kadın elinde bastonla yürüyen yaşlı bir adamla yer değiştirebilir. Ama işlev aynı kalacaktır. Drama üstadı **Hitchcock**'un *Notorius* (Aşktan da Üstün) filminde, buna benzer bir teknik kullanılır. Filmin hemen başında, bir mahkeme önünde bekleyen 'gazetecileri' görürüz. Gazetecilerin 'orada' olması *anlatı* açısından işlevseldir ama *mantıkdışı* bir konumları da olmadığı için, göze batmazlar; zira her önemli duruşmada, gazeteciler de *doğal olarak* orada bulunurlar. Önce bunlardan bir tanesi, gizlice kapalı olan duruşma salonunun kapısını aralar. Böylece 'yargılanmakta' olan kişiyi yargıca doğru ve arkası dönük olarak görürüz. Yargıç adamı suçlu bulur ve cezayı açıklar. Sonra mahkeme salonu hızla boşaltılmaya başlar. Bu sırada gazeteciler salondan çıkan genç bir kadının çevresini sarıverirler ve ona, "*Bayan Huberman, babanızın Alman ajanı olarak suçlanıp mahkum olmasını nasıl karşılıyorsunuz?*" diye sorarlar. Böylece 'gazetecilere' yüklediği *anlatısal işlev* sayesinde yönetmen, çok kısa bir sahne düzenlemesi içinde seyirciye aynı zamanda 'mahkemenin' ne hakkında olduğunu anlatma; filmin ana karakteri olan Alicia Huberman'ı tanıtmaya ve onun mahkemede yargılanan adam ile 'ilişkisini' bildirme imkanına kavuşur.

O halde serim bölümü, anlatıcının *gizlenme* etkinliğinin mecburi sonucudur. Anlatıcı ancak serim bölümünü ustalıkla kullanır ve *anlatı içinde yitmeyi* becerebilirse, dramının 'dolaylıları kaldırma' esasını yerine getirmiş olur. Bu sayede seyirci, kendisini olay örgüsünün *gerçek bir gözlemcisi* yerine koyabilir ve anlatı düzeyinde ana karakterle *şimdideşlik* ilişkisine girebilir. Tüm bunlar dramatik eserin başarı hanesine not edilecektir.