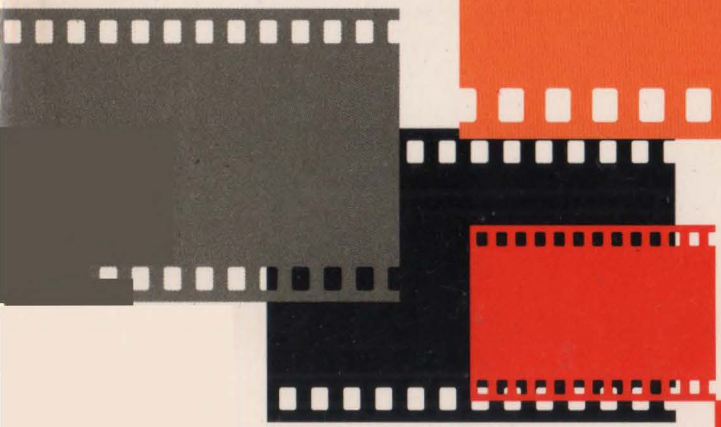
Film Yönetmek üzerine

David Mamet

Çeviren: Gülnur Güven



DORUK

ISBN : 975-553-151-3
© DORUK YAYIMCILIK, 1997 - ANKARA
Tüm hakları saklıdır

Orjinal adı : On Directing Film
Yazarı : David Mamet
Çeviri : Gülnur Güven
Basım Yılı : Ocak 1997

Dizgi : MEDYA (0-312) 435 24 97
Basım Yeri : Emel Matbaası
Kapak Tasarım : Namık Kemal Sarıkavak
Yayınevi Adresi : Sakarya Cad. 36/11 06420 Yenişehir / ANKARA
Tel-Fax : (0-312) 435 24 97

David Mamet

FİLM YÖNETMEK ÜZERİNE

Çeviri Gülnur Güven

DORUK

Editörüm Dawn Seferian'a göstermiş olduğu büyük sabır ve bu kitabın oluşmasında emeği geçen Rachel Cline, Scott Zigler, Catherine Shaddix, Elaine Goodall'a yardımları için teşekkür ederim.

Bu Kitap
Mike Hausman'a
İthaf Edilmiştir.

İÇİNDEKİLER

Çevirmenin Önsözü / 9

Önsöz / 13

Öykü Anlatma / 17

Kamera Nerede Durmalı? Bir Filmin İnşası / 25

Karşı-Kültürel Mimar ve Dramatik Yapı / 71

Yönetmenin Görevleri? Aktöre Ne Demeli ?

Kamerayı Nereye Koymalı? / 81

Domuz (bir film) / 91

Sonuç / 115

DAVID MAMET

Amerikan tiyatrosunun önde gelen yazarlarından biri olan David Mamet, yaptığı toplumsal eleştiriler kadar dili kullanımıyla da pek çok eleştirmenin dikkatini çekmiştir. Mamet sözcükleri kullanmadaki ustalığıyla en avam konuşmaları bile şiirsel bir dile çevirir. 1983 yılında kendisine Pulitzer ödülü kazandıran *Glengarry Glen Ross'u* yazarken danıştığı Harold Pinter ve Samuel Beckett'in etkileri oyunlarında hemen hissedilmektedir. Pinter ve Beckett gibi Mamet'in yazdığı diyaloglar eksiltiler, ayraçlar ve yinelenen sözcüklerle süslenmiştir. Yazarın oyunlarındaki karakterler hızlı ve seri konuştukları için bu karakterleri canlandıracak oyunculardan da aynı kıvraklık ve hız beklenmektedir. (Bu kıvraklık yalnızca oyunculardan değil, aynı zamanda eserlerini değişik dillere çevirenlerden de beklenmektedir.) Yönetmen Gregory Mosher bir keresinde *New York Magazine* adına kendisiyle röportaj yapan Samuel Fredman'a, David Mamet için, "Bu adam yazdığı metindeki heceleri bile sayar." demişti. Yazar, dili böylesine güzel kullanmasını, neredeyse hastalık halinde anlamı en iyi veren sözcüğü bulmaya çalışan, anlam-bilime çok önem veren babasına borçludur.

Amerikan tiyatrosunun "thesaurus"u Mamet, 1947'de Chicago'da doğdu. Babasının avukat olması için yaptığı ısrarlara karşı çıkarak, Plainfield'deki Goddard College'de tiyatro ve edebiyat öğrenimi gördü. Aktör olmayı çok istediği halde oyunculuğa karşı hiç yeteneği yoktu. Fakat, Vermont'daki Marlboro College'de öğretmenlik yapmak için doldurduğu iş başvuru formunda yazılmamış bir oyunun yazarı olarak kendisini tanıtınca, Mamet'in oyun yazarlığı kariyeri başlamış oldu... Okul yönetimi tarafından "olmayan oyununu sahneye koyması" ve oyunculuk dersi vermesi için işe kabul edilen Mamet, kendi deneyimlerinden yola çıkarak bir çırpıda tek perdelik oyun olan *Lakeboat*'u (1970) yazdı. Taksi şoförü, aşçı, fabrika işçisi, emlak satış elemanı gibi birbirinden değişik işlerde çalışması, daha sonra yazdığı oyunlarda yarattığı karakterlere ve onların "dil"ine yansır. Oyunlarında ve filmlerinde, sokaktaki insanı konu eden Mamet, Beckett gibi yarattığı kahramanların geçmişleri hakkında bilgi vermez. Mamet'in tek boyutlu karakterleri, varlıklarını ancak dilleri yettiğince sürdürebilirler.

Yapıtlarında, Amerikan toplumunun karamsar bir portresini sergileyen Mamet, "kolay köşe dönme" düşünü ve 'frontier ethic'i ahlaki değerlerin çöküşünde büyük rol oynadıkları için suçlar:

Bizler, "Amerika'da Kızılderili'den toprağını alıp demiryoluna ver" anlamına gelen "frontier etik"e duyduğumuz sevgi yüzünden hala acı çekmekteyiz. Bu etik hep 'hiç bir şeye karşılık bir şey istemek' olmuştur. Amerika'da sınırlar açıldığı zamanlarda bile "etik" anlayışı yoktu... Ortak özelliğimiz olan "hiç bir şeye karşılık bir şey istemek" konusunda dürüst davranmadığımızdan, bu ülkede yaşayanlar olarak hepimiz "mutlu kapitalist" miti'nin her zaman tutsağı olduk.. [1]

Yapmış olduğu toplumsal eleştiriye koşut olarak Mamet, toplumda yozlaşmaya yüz tutmuş ahlaki değerleri ve iş dünyasındaki çekişmeleri yazdığı oyunlarda ve senaryolarda işler. Oyna-

1. C.W. BIGSBY; David Mamet; New York: Methuen Co., 1985.

yanlar arasında Madonna'nın da yer aldığı tiyatro oyunu *Speed-the-Plow*'da (1988) Hollywood düzenini eleştirirken; *Oleanna*'da (1992) dikkatleri eğitimdeki yozlaşmaya çeker. Yarattığı karakterler ise daha çok karanlık işlerin adamlarıdır. *Untouchables* (Dokunulmazlar-1987) ve *Things Change* (1988) deki yeraltı dünyasının adamları; *House of Games'deki* (Oyunevi-1987) dolandırıcılar; yazara Obie ödülü kazandıran *American Buffalo* (1975) ve *We're No Angles*'daki (1989) serseriler gibi...

A Life in The Theatre (Tiyatroda Bir Yaşam) ve Oleanna dilimize çevrilip sahneye konmuştur. Yaşarken adına bir dernek (David Mamet Society) kurulan yazar, son olarak oyunları **Amerikan Buffalo** ve **Oleanna'yı** sinemaya aktarmıştır. Dustin Hoffman, Dennis Franz ve Sean Nelson'un oynadığı **American Buffalo'yu** Michael Corrente yönetti.

Gülnur Güven

ÖNSÖZ

Bu kitap, 1987 güzünde Kolombiya Üniversitesi, sinema okulunda yaptığım bir dizi konuşmadan oluşmuştur.

Ders film yönetmenliğiydi. İkinci filmimi henüz bitirmiştim ve iki yüz saatlik uçuş sonrasındaki pilot gibi, etrafta dolaşan en tehlikeli şey bendim. Kuşkusuz, acemilik evresini geçmiştim; ama bilgisizliğimin boyutunu ayırt edecek kadar da deneyimli değildim.

Tüm bunları, deneyimi az olan birinin, film yönetmenliği üzerine yazmış olduğu kitabının hoşgörü ile karşılanması amacıyla yazdım.

Şunu açıklamak isterim: Kolombiya'daki konuşmalarımda değindiğim ve anlatmaya çalıştıklarım, film yönetmenliği kuramı olarak şu ana kadar bir araya getirdiklerim, daha çok senaryo yazarlığı deneyimlerimdem oluşmaktadır.

Bir gazetede, Hollywood'da senaryo yazarak başarıya ulaşmaya çalışan bir yazarı konu alan bir kitabın eleştirisi vardı. Eleştirmen, yazarın bu arayışında yanlış yola saptığını söylüyordu. Hem gözü bu kadar kapalıyken, nasıl olur da senaryo yazarak başarı kazanmayı umabilirdi?

"The Profession of the Stage Director" ün yazarı Georgi Toustonogov, muhteşem kitabında görsel ya da görüntüsel çözümlere hemen ilk etapta başvuran bir yönetmenin başına büyük sorunlar gelebileceğini yazmıştır.

Bu açıklama, benim tiyatro yönetmenliği ve daha sonra senaryo yazarlığı kariyerimi etkilemiş; bana çok yardımcı olmuştur.

Eğer yönetmen belli bir sahnenin neyi amaçladığını anlar ve bu amaçlananı sahnelerse, Toustonogov'a göre hem yazara hem de seyirciye olan sorumluluğunu yerine getirmiş olur.

Eğer yönetmen güzele, görüntüye hatta betimleyici sahneye hiç düşünmeden başvuruyorsa, bu sahneyi oyunun mantıksal gelişimiyle bütünleştirirken pek çok güçlük çekebilir; dahası böyle güç bir durumdayken ve güzel görüntüyü katmaya uğraşırken, aslında onun sonuncu içlemine ve parçanın bütün olarak zararına kendini adamış olur.

Bu görüş, Hemingway'in "Öyküyü yaz, tüm güzel satırları çıkar ve hâlâ öykünün işe yarayıp yaramadığına karar ver." sözleri ile de açıklanabilir.

Benim yönetmen ve dramatist olarak deneyimim şudur: Yazarın atabileceği adım oranında parça devinmektedir. İyi bir yazar "kesme" yi öğrenerek, süs, betim, anlatı ve özellikle derin anlam ve duygu öğelerini çıkararak daha iyiye ulaşır.

Peki, geriye kalan nedir? Öyküdür. Öykü nedir? Öykü, kahramanın hedefine ulaşmaya çalışırken başına gelen birbirine ilintili bir dizi önemli olaydır. Buradaki önemli nokta, Aristoteles'in de söylediği gibi yazara ne olduğu değil, kahramana ne olduğudur. Böyle bir öyküyü yazarken, görme yetisine sahip olma zorunluluğu yoktur; düşünme yetisine sahip olma zorunluluğu vardır.

Senaryo yazarlığı mantığa dayalı bir beceridir. Birincil sorulara sürekli yanıt aramayı gerektirir. Kahramanın isteği nedir?

Onu istediğini elde etmekten ne alıkoyar? İstediğini elde edemezse ne olur? Bu sorulara verilen yanıtların oluşturacağı normlar izlendiğinde, mantıksal yapı, dramanın (olayların) kurulacağı taslağı ortaya çıkarır. Oyunda taslak, dramaturgun diğer yarısına teslim edilir. Kurucunun "ego" su, taslağı, dialoğu yazacak olan "id" e verir. Sanırım bu benzetme, dramatik olaylarla ilgili taslağı yönetmene veren kurucu senaryo yazarının durumu ile koşutluk içindedir.

Ben, yönetmeni, yönetmenin yazarla ilişkisini işin sıkıcı yönü olan teknik kısmını bitirerek ortadan kaldıran (Her zaman yapılması gereken budur.) senaryo yazarının Dionysion uzantısı olarak gördüm ve görmeye devam ediyorum. Film yönetmenliğine senaryo yazarlığından geldim; bu işi senaryo yazımının keyifli bir uzantısı olarak gördüm. Konuşmalarımı ve kitabımı da bu doğrultuda hazırladım.

DAVID MAMET

CAMBRIDGE, MASSACHUSETTS

BAHAR, 1990

öykü anlatma

"Kamerayı nereye koymalıyım? Oyunculara ne demem gerekiyor? Sahne ne-yi anlatıyor? "soruları yönetmenin yanıtlaması gereken asıl sorulardır. Bunun için iki yaklaşım yolu vardır. Çoğu Amerikalı yönetmen, sanki film baş oyuncunun yaptıklarının bir kaydıymış gibi "Aktör etrafında dolaşalım." yaklaşımını benimsiyorlar.

Şimdi, eğer film baş oyuncunun yaptıklarının bir kaydı ise, yönetmen daha ilginç durumları bulmak zorunda kalır. Yani bu yaklaşım, yönetmeni sürekli "Aşk sahnesini çekmek için kamerayı nereye koysam daha ilgi çekici olur? Doğal bir aşk sahnesi çekebilmenin en ilginç yolu hangisidir? Örneğin kadının erkeğe evlenme teklif ettiği sahnede aktörden yapmasını isteyebileceğim en ilginç davranış ne olabilir?" sorularına yöneltir.

Çoğu Amerikan filmi, gerçek insanların gerçek yaşamda ne yaptıkları varsayımının kaydı olarak yapılmaktadır. Film yapmanın başka bir yolu daha vardır; bu da Eisenstein'in önerdiği yoldur. Bu yöntem baş kahramanı izlemekten çok, ardıl imgelerin bir araya gelmesi ile ortaya çıkar. Zıtlıklar, izleyicinin zihninde öykünün gelişmesine yol açar. Bu, Eisenstein'in montaj kuramı-

nın çok kısa bir açıklamasıdır ve benim film yönetmenliği ile ilgili ilk öğrendiğim, daha doğrusu tek bildiğim yöntemdir.

Her zaman öyküleri "kesme" ile anlatmak isterseniz; yani müdahale etmeden imgeleri bir araya getirerek Mr. Eisenstein, müdahale edilmemiş imgenin en iyi imge olduğunu söyler. Çekim: çay bardağı. Çekim: kaşık. Çekim: çatal. Çekim: kapı. "Kesme" yi yap, öyküyü anlat. Çünkü aksi takdirde, dramatik hareket yerine bir anlatı yapmış olursunuz. Eğer "anlatı" ya kayarsanız, siz şunu demiş olursunuz: "Siz şu anda anlattıklarımın öykü için neden önemli olduğunu hiç bir zaman tahmin edemeyeceksizin. "İzleyicinin o anda anlattıklarının, öykü için neden önemli olduğunu kestirmesi önemli değildir. Yalnızca öyküyü anlatmak önemlidir. Bırakın izleyici şaşırsın.

Sonuç olarak film, öykü anlatmaya tiyatro oyunundan çok daha yakındır. Eğer insanları öykü anlatırken dinlerseniz, onların sinematik biçimde anlattıklarını duyarsınız. Bir öyküden diğerine atlarlar. Öykü, imgelerin sıralanışı ile yani "kesme" ile gelişir. İnsanlar arasında "Köşede duruyorum. Sisli bir gün. Bir takım insanlar etrafta çılgınlar gibi koşuşuyor. Bugün dolunay olabilir. Birdenbire karşımıza araba çıkınca yanımdaki dedi ki..." şeklinde konuşmalar geçer.

Eğer üzerinde düşünürseniz, bunun bir çekim listesi olduğunu görürsünüz: (1) Adam köşede duruyor. (2) Sisin çekimi. (3) Dolunay yukarıda ışık saçmaktadır. (4) Bir adam "Yılın bu zamanı insanlar tuhaflaşıyor." der. (5) Bir araba yaklaşmaktadır. İmgeleri bir araya getirmek film yapmanın iyi bir yoludur. Şimdi öyküyü izleyebilirsiniz. Sizin merak ettiğiniz daha sonra ne olacağıdır.

En küçük birim, "çekim"; en büyüğü ise "film" dir. Yönetmenin en çok ilgilenmek istediği birim ise "sahne" dir.

İlk önce çekim: Filmin ilerleyip gelişmesi, çekimlerin bir araya gelmesi ile olur. Çekimler sahneyi oluşturur. Sahne, bazıları-

na göre ciddi bir makele; bazılarına göre kısa bir film; bazılarına göre de bir belgeseldir. Kuşların çalıyı çatırtı ile koparışını ya da geyik yavrusunun kafasını yukarıya kaldırışını konu alarak çekim yapabilirsiniz. Film yapımcısı, izleyiciye her zaman tetikte olma zorunluluğunu göstermek için imgeleri sıralar, bir araya getirir.

Çekimlerin birbiri ile ilgisi yoktur. Bunlar kahramanın ne yaptığının bir kaydı değildir. Bunlar bir geyiğin kuşa gösterdiği tepkinin kaydı da değildir. Bunlar sadece hiçbir şekilde müdahale edilmemiş, doğal imgelerdir. Ama izleyiciye birbiri ardına gelen tehlikeye karşı tetikte olması konusunda fikir verir. İyi bir film yapma şeklidir bu...

Şimdi yönetmenlerin hepsi aynı şeyi yapmayı isteyecektir. Hepimiz belgesel film yapımcısı olmayı istemeliyiz. Bizim kazancımız şudur: Dışarı çıkıp öykümüz için gerekli olan müdahale edilmemiş, doğal imgeleri sahneye koyabilir ve bunların filmini çekebiliriz. Sonra da bir araya getiririz. Montaj odasında sürekli "keşke şunu`da çekseydim..." düşüncesini taşırsınız. Filmi çekmeden önce dünya kadar zamana sahipsiniz. Daha sonra ne tip çekimlere gereksinim duyacağınız, saptayabilir, dışarıya çıkıp bunları çekebilirsiniz.

Bu ülkede neredeyse hiç kimse "Nasıl senaryo yazılır?" hiç bilmez. Neredeyse senaryoların hemen hepsi filmleştirilemeyecek öğeleri içerir.

"Nick, otuzlarında, alışılmışın dışında sezgi gücü olan genç bir adam." Bunu filmleştiremezsiniz. Nasıl filmleştirebilirsiniz ki? "Jadie, otuz saattır bankta oturan havai bir ciks." Nasıl yapabilirsiniz? Görsel ya da sözel anlatı olmazsa yapamazsınız.

Görsel: Jodie saate bakar. Görüntü kaybolur. Şimdi otuz saat sonradır. Sözel: "Benim gibi hızlı bir adamın son 30 saatini bank üstünde geçiriyor olması tam bir felaket." Eğer herhangi bir noktanın anlatı olmadan yapılması imkansız görünüyorsa, o nokta

kesinlikle öykü için, yani izleyici için önemli değildir. İzleyici bilgi değil, drama ister. Öyleyse bu bilgiye kim gereksinim duyar? Bu çok zahmetli anlatı, hemen hemen tüm Amerikan film senaryolarının ortak noktasıdır.

Çoğu film senaryosu, stüdyo yöneticisi izleyiciler için yazılmıştır. Stüdyo yöneticileri film senaryosunun nasıl okunması gerektiğini bilmezler. Bir kişi, bir kişi bile bilmez nasıl okunması gerektiğini...

Film senaryosu, öyküyü anlatan, müdahaleye uğramamış çekimlerin bir araya gelmesidir. Bir senaryoyu okumak ve bir filmi görmek için sinema eğitimi almış olmak ya da naivete gerekir. (Bunların hiçbiri stüdyo yöneticilerinde bulunmaz.) Yönetmenin işi senaryodaki çekim listesini inşa etmektir. Setteki iş hiçbir şeydir. Sette yapmanız gereken, ayık durmak, planları izlemek, aktörlerin doğal kalmasına yardımcı olmak ve mizah anlayışını yitirmemektir. Film, çekim listesi yapılırken yönetilir. Setteki iş, kayıt için seçilenlerin kaydedilmesidir. Filmi yapan "plan" dır.

Sinema okulundan değilim ve bu okulların işe yaradığından kuşkuluyum; çünkü tiyatro okulundan mezunum ve tiyatro okullarını işe yaramaz buluyorum. Çoğu tiyatro okulu yaşamın akışı içinde öğrenilebilecekleri öğretmektedir. Bu okullar, kendilerini diğer bilimlerle uğraşan öğrencilere çatmaktan, ancak gösterilebilir becerilerle ilgili dersler açarak alıkoyabilirler.

Sinema okullarının da aynı şeyi yaptığını düşünüyorum. Sinema okulları ne öğretmeli? İzleyicinin zihninde öykünün gelişmesi için, müdahale edilmemiş imgeleri bir araya getirme tekniği ile ilgili bakış açısı kazandırmayı.

Steadicam (el kamerası), diğer teknolojik mucizeler gibi pek çok zarara yol açtı. Amerikan filmlerine zarar verdi.

Kahramanın etrafında gezinmeyi o kadar kolaylaştırdı ki artık kimse "Çekim nedir?" ya da "kamerayı nereye koymam gereki-

yor?" diye düşünmüyor. Onun yerine "Hepsini sabah çekebilirimi" düşünüyor. Ama eğer o sabahın gündelik işlerini (günlük olarak çektiğimiz konuların görüntülenmesini) seviyorsanız, montaj odasında bundan nefret edersiniz. Çünkü gördüğünüz gündelik işler sizi mutlu etmek için değildir; onlar "küçük piyesler" haline gelmemelidir. Bunlar değiştirilemeyen kısa çekimler olmalıdır ki öyküyü anlatmak için birinden diğerine kesme yapılabilsin.

İmgelerin değiştirilememesinin nedenine gelelim: iki kişi sokakta yürüyorlar. Biri diğerine şunu söylüyor: "Şimdi siz, okuyucu, dinliyorsunuz; dinliyorsunuz, çünkü biraz sonra ne olacağını bilmek istiyorsunuz." Çekim listesi ve setteki iş, yukarıdaki kısa öyküdeki kesmelere göre hiçbir şekilde değiştirilmemelidir. İki kişi sokakta yürüyorlar... Biri diğeriyle konuşmaya başlıyor...

Bu tekniğin amacı, bilinçaltını serbest bırakmaktır. Eğer kuralları azimle izlerseniz, bilinçaltınız serbest kalır. Bu da gerçek yaratıcılıktır. Yok izlemezseniz, bilinç tarafından prangaya bağlanırsınız. Bilinç her zaman beğenilmek ve ilginç olmak ister. Bilinç hep belirli olanı, cliché olanı önerir. Çünkü bunlar geçmiş başarıların güvenliğini sunar. Yalnızca görev başında ama bilinci yerinde olmayan bir dimağ gerçek yaratıcılığa izin verir.

Filmin mekanik çalışması tıpkı düş mekaniğine benzer, çünkü sonuçta filmin olacağı da budur. Öyle değil mi?

Düşlerdeki imgeler çeşitlilik gösterir ve fevkalade ilginçtir. Çoğuna müdahale edilmemiştir. Düşe gücünü veren, bu imgelerin bir araya gelişidir. Düşteki korku ve güzellik, birbiri ile bağlantısı olmayan, geçmişteki önemsiz olayların birleşmesinden oluşur.

İlk bakışta bir araya getirme sürekliliği olmayan, anlamsız bir iş olarak gelse de bilinçli bir şekilde yapılan analiz, en yüksek ve en basit organizasyon düzenini, böylece en derindeki anlamı açığa çıkarır Doğru değil mi? Aynı şey film için de geçerlidir. Düş-

te olduğu gibi iyi bir film, kahramanın yaptıklarını kayıt etmekten kendini kurtarmış olandır. Filmlerle ilgilenenlere büyük bir bilgi hazinesi olan psikoanalizle ilgili kitaplar okumalarını tavsiye ederim. Her iki çalışma temelde aynıdır. Düş de, film de herhangi bir soruya yanıt bulmak için imgelerin bir araya gelmesinden ibarettir. Örneğin Sigmund Freud'un *The Interpretation of Dreams*'ini; Bruno Bettelheim'in *The Uses of Enchantment*'ını; Carl Jung'un *Memories, Dreams, Reflections*'ını öneririm.

Film sonuç olarak bir "düş düzenidir" İnanılmaz bir şekilde çoğu Amerikan filmi izlenimci daha kötüsü zahmetli bir iş gerektirir. Gerçekten Platoon, Dumbo'dan daha az ya da daha çok gerçekçi değildir. Her ikisi de öyküsünü kendi çapında iyi anlatabilmişlerdir. Başka bir deyişle, hepsi kurmacadır; sorun ise öykünün ne kadar iyi kurulmuş olduğudur.

kamera nerede durmalı?
bir filmin inşası:

(Kolombiya Üniversitesi sinema okulu öğrencileri ile ortak bir çalışma)

MAMET Haydi, şimdi içinde bulunduğumuz durumla ilgili bir film yapalım. Sınıfa bir grup insan giriyor. Bunu çekmek için ilginç bir yöntem söyleyin.

ÖĞRENCİ Tepeden...

MAMET Peki şimdi, bu neden ilginç olur?

ÖĞRENCİ Çünkü bu, roman açısıdır ve içeri giren herkesin kuşbakışı görüntüsünü verir. Kişi sayısını bir tür vurgulamadır. Eğer bir çok insan içeriye giriyorsa, bunun anlamlı olmasını önerebilirsiniz.

MAMET Konuştuğumuz sahneyi çekmek için bunun iyi bir yöntem olduğunu (o kadar seçenek varken) neye dayanarak söylüyorsunuz? Neden 'tepeden çekim' diğer bütün açılardan daha iyidir? En iyi yolun hangisi olduğuna nasıl karar vereceksiniz?

ÖĞRENCİ Bu, sahnenin ne anlattığına bağlıdır. Diyelim ki bazılarının öfke ile dolaştığı bir toplantı sahnesi, gerilimin vurgulandığı bir sahneden daha başka şeyler anlatır.

MAMET Çok doğru. Sormamız gereken "sahnenin neyi anlattığı" dır. Öyleyse "kahramanı izle" anlayışını bir kenara atıp, sahnenin ne anlattığına bakalım. İşimizin film kahramanını izlemek olmadığını aklımızı tutmamız gerekiyor. Neden? Çünkü odada bulunan bir grup insanın filmini yapmak için sayısız yol vardır. Yani, sahne yalnızca bir grup insan hakkında değildir; başka bir şeyi anlatmaktadır. Sahnenin ne hakkında olabileceğini bir an düşünelim. İlk toplantı olması dışında sahne hakkında başka bir şey bilmiyoruz. Demek ki seçiminizi sahnenin ne hakkında olduğunu göz önüne alarak yapmanız gerekecek. Bu seçim, ilginç film yapma yani özgün olma ve beğenilme isteğiyle değil, daha çok "görünüşü değil, sahnedeki anlamı ifade etmem gerekiyor." düşüncesi ile yapılmalıdır. Şimdi sahnenin ne hakkında olabileceğini düşünelim. Size ipucu olacak bir soru "Kahraman neyin peşinde?" İpucu, çünkü sahne, kahraman istediğini elde edince biter." Öyküyü geliştiren, kahramanın neyin peşinde olduğu sorusudur. Kahraman neyin peşinde? Elde edince ne yapacak? Bunlar seyirciyi koltuğunda tutacak sorulardır. Eğer bu soruları sordurmuyorsanız, seyircinin dikkatini toplamak için başka bir "numaranız" olmalı. Tekrar "sınıf" konusuna geri dönelim ve diyelim ki bir sürü insanın tanıştığı ilk toplantı. Bu ilk toplantıda biri saygı görmek için çaba sarfetmekte. Biz bu kişi-

yi sinematik olarak nasıl anlatabiliriz? Bu sahneyle konu olan kişi hocasının saygısını kazanmak istemektedir. Şimdi bu öyküyü görüntü ile anlatalım. Eğer aklınıza hiçbir şey gelmiyor ya da anlatmakta güçlük çekiyorsanız, yalnızca yanınızda oturan birine öyküyü anlatırken, kendinizi dinlemeniz yeterlidir. Öyküyü nasıl anlatırdınız?

ÖĞRENCİ Adam sınıftan içeri girer ve önce profesörün hemen yanına oturur, dikkatle profesöre bakmaya başlar ve... ve onu büyük bir dikkatle dinler. Profesör protez olan kolunu düşürdüğünde, hemen yere eğilir ve profesöre kolu uzatır.

MAMET Evet, güzel. Bugünlerde yazarların yaptığı da budur; yazarların, yönetmenlerin. Ama biz, bir yandanda, ilginç olandan uzaklaşmayı istiyoruz. Eğer karakter ilginç biri olarak tasarlanmamışsa, öyküye yaptığı katkı kadar ilginç olabilir yada olamaz. Bir karekteri "genel anlamda ilginç" yapmak mümkün değildir. Eğer öykü profesörün saygısını kazanmak isteyen biri ile ilgili ise profesörün protez kolu olup olmadığı önemli değildir. Bizim işimiz öyküyü ilginç kılmak değildir. Öykü ancak serüven boyunca kahramanın gelişimi ile ilginç olabilir; çünkü bizim için ilginç olan bu süreçtir. Bizi koltuğumuzda tutan *kahramanın amacıdır*. <<İki küçük çocuk karanlık bir ormana gider...>> Tamam; başka biri daha var mı? Film siz yazıyorsunuz. Amaç *hocanın saygısını kazanmak*.

ÖĞRENCİ Sinema sınıfından, bir öğrenci yirmi dakika erken gelip masanın bir köşesine oturur Derken diğer öğrenciler Profesör ile birlikte sınıfa girer-

ler. Öğrencimiz sandalyesini kaptığı gibi profesörün yanında oturmak için ön tarafa doğru götürür; ama profesör odanın başka tarafında bir yere oturur.

MAMET Güzel, Bazı düşünceler oluşmaya başladı. Bunların üstünde biraz uğraşalım şimdi. Adamın biri yirmi dakika önce geliyer. Neden? *Profesörün saygısını kazanmak için.* Masanın bir ucuna otoruyor. Şimdi biz bunu çekime göre nasıl düzenleyebiliriz?

ÖĞRENCİ Çekim: Öğrenci içeriye girerken, çekim: sınıf, çekim: otururken, çekim: diğerlerinin sınıfa girişi.

MAMET Güzel . Başka?

ÖĞRENCİ Saatin çekimi; geldiği dakikanın ve nereye oturacağına karar verişine kadarki sürenin çekimi; boş odada beklerken öğrencinin çekimi; saatinin çekimi ve içeriye pek çok kişinin girişi.

MAMET Saati çekmeye gerek var mı? Çekim, ilgilenmeniz gereken en küçük öğedir. Bu sahnedeki en önemli amaç profesörün saygısını kazanmak. Kahramanın isteği bu - en önemli hedef. Sahnenin en önemli olayını nasıl saptayabilirsiniz? Öncelikle ne yaparız?

ÖĞRENCİ Karakteri yaratırız.

MAMET İşin gerçeği hiç bir zaman karekter yaratma zorunluluğumuz yoktur. İlk olarak, Sayın Aristoles'in de 2000 yıl önceden söylediği gibi karekter aslında alışkanlık haline gelmiş devinim dizgesinden başka bir şey değildir. Karakter yoktur Burda ya da Hollwood'da ya da başka bir yerde. Hollwood'da hep karakterden konuşurlar;

oysa karakter diye bir şey yoktur.Yoktur. Karakter sadece alışılmış olaylar dizisidir. "Karakter" asıl hedefine ulaşmaya çalışırken insanın tam anlamıyla yaptığıdır; sahnenin amacıdır. Gerisi hesaba katılmaz.

Bir Örnek

Adamın biri genelevdeki madamın yanına gider ve sorar. "Bir 5'liğe ne yapılır? " Kadın: "Ah, keşke dün burada olsaydın çünkü..."der. Şimdi, siz seyirci olarak neden dün orada olması gerektiğini öğrenmek istersiniz. Bunu bilmek istersiniz. Şimdi, bir de bu olayı "betimlemeler" katarak anlatalım. Düzgün görünümlü, şık; yaşamın tadını çıkarmaktan zevk alan, yine de bazı sıkıntıları olduğu hemen anlaşılan dalgın bir adam, şehrin en gözde ve şık makamlarının bulunduğu, sakin bir sokakta yer alan gotik tarzda yapılmış geneleve doğru gitmektedir. Yassı kaldırım taşlarından oluşan basamaklardan ağır ağır yukarı çıkar...

İşte bu bizim yaptığımız Amerikan filmlerine bir örnek. Senaryo ve film sürekli bir şey "oluşturuyor." Siz sakın bir şeyler "oluşturmaya" kalkışmayın. Seyircinin kendisini "kahraman"la özdeşleştirmesini sağlayarak, "Bundan sonra ne olacak?" merakını sürekli kılın. Kahraman bir şeylere ulaşmayı istediği sürece, izleyici de bir şeyler bekleyecektir. Kahraman ulaşmayı istediği şey için girişimde bulundukça, izleyici merak içinde kahramanın istediğini elde edip etmeyeceğini bekleyecektir. Kahraman ya da filmin *acteur*'u bir şeye ulaşma isteğinden vazgeçtiği ve birini *etkilemeye* çalıştığı anda, izleyici uyuklamaya başlar. Film bir karekteri ya da yeri, tele-

vizyonun yaptığı şekildi, *oluşturma* çabasında değildir.

Genelev ile ilgili öyküye bakın; çoğu televizyon showları bu şekilde olmuyor mu? 'Hava'nın çekimi; aşağıya çevirin, binanın resmi. Binadan "Elmville General Hastanesi" yazılı işarete düşey çevrinme. Buradaki nokta "öykünün nerede geçeceği" değil "ne hakkında olduğu" dur. Bu, bir filmi diğer filmden farklı yapan şeydir. Biz şimdi kendi filmimize dönelim. "Profesörün ilgisini kazanmak" için gerekli olan püf noktası ne olacak?

ÖĞRENCİ Erken gelmek

MAMET Kesinlikle doğru, Öğrenci erken gelir. Bu fikrin gerçekten işe yarayıp yaramadığını anlamak için öyküyü buna değinmeden anlatmak gerekir. Öğrencinin erken geldiğini söylemeyin ve bakın bakalım bu, öykü için o kadar da önemli mi değil mi? Eğer önemli değilse atarsınız. "Adam madama derki " Evet, görüldüğü üzere genelev sahnesine bu şekilde başlayamazsanız... Bu örnekteki ilk önemli nokta "adamın geneleve gitmesi"

Şimdi başka bir örnek: Aşağıya inmek için, asansöre doğru yürümeniz gerek. Aşağıya inmek için, asansöre binmeniz gerek. Aşağıya inmek için bu çok gereklidir Binanın üst katında iken ilk adım "aşağıya inmek" olacaktır.

Peki, profesörün "saygısını kazanmak" için hangi adımlar gereklidir?

ÖĞRENCİ İlk önce erken gelinmeli.

MAMET Güzel. Peki, erken gelme fikrini nasıl verebiliriz? Şimdilik "saygı" konusunu düşünmeyelim. Çünkü saygı genel hedefimiz. Şu anda ilk olarak düşünmemiz gereken nokta erken gelmek!. Öyleyse "Erken Gelme" fikrini "müdahale edilmemiş" görüntüleri birbirine kenetleyerek yaratalım!

ÖĞRENCİ Terlemeye başlar.

MAMET Peki, imgeler nedir?

ÖĞRENCİ Kravat ve takım elbise giyinmiş öğrenci, hocanın yanında oturmaktadır. Terlemeye başlar. Siz bunu izleyebilirsiniz.

MAMET Şimdi bu senaryo bize sabahın erken vakti ile ilgili fikir veriyor; ama bizim biraz daha fazla bilgiye ihtiyacımız var. Ve bir an önce küçük alarmımızı sahneden çıkarmamız gerekir, eğer uzun süre konu dışında gezinirsek, "Evet ilginç; ama istenen bu muydu?" sorusunu bize alarm yöneltebilir. Şu anda biz saygı kazanma yolunda kullanacağımız erken gelme fikrini istiyoruz. *Sabahın erken vakti* fikrini kesinlikle istemiyoruz.

ÖĞRENCİ Çekim: Kapıda "Profesör filanca'nın sınıfı" ve "dersin saat kaçta" olduğunu gösteren bir not asılı olabilir. Ve bizimki arkasında saat görüntüsü olduğu halde oturmaktadır.

MAMET Peki, aramızda saat kullanma fikrinden uzak durmak gerektiğini düşünenler var mı? Neden?

ÖĞRENCİ Cliché

MAMET Evet, biraz cliché. Aslında o kadar da kötü değil. Stanislavsky'nin söylediği gibi cliché olduğunu düşündüğümüz şeylerden utanç duyma-

malıyız. Öte yandan belki daha iyisini yapabiliriz. Saat; kullanma önerisi o kadar kötü olmasa da, şimdilik bunu bir kenara bırakalım; çünkü kafamız, bu tembel , bu alçak, hemen işin kolayına kaçtı; belki de bizi şu anda bile kandırmaya çalışıyor.

ÖĞRENCİ Öyleyse, siz onu yukarıya doğru çıkarmaktasınız. Asansörde sinirli bir şekilde durmakta, belki de saatine bakmaktadır.

MAMET Hayır, hayır, hayır. Buna ihtiyacımız yok; var mı? Neden ihtiyacımız yok?

MAMET Peki, bu bize erken gelme fikrini nasıl verecek?

ÖĞRENCİ Bütün bunlar onun bir şey beklediğini gösterir.

MAMET Yok, beklenti konusunu düşünmeyelim. Buradaki olgu öğrencinin erken gelmiş olması. Davranış izlemeye hiç gerek yok.

ÖĞRENCİ Boş bir oda...

MAMET İşte, başlıyoruz. Evet, görüntü bir.

ÖĞRENCİ Boş odadaki adamın çekimi, dışardan içeriye giren bir grup insanınkine eklenir.

MAMET Tamam; ama bu bize erken gelmiş olma fikrini vermez ki: Bunu bir daha düşünün.

ÖĞRENCİ Hepsi geç kalabilir.

MAMET Bunu müdahale edilmemiş, üstüne cila çekilmemiş görüntülerle anlatalım. Bize erken gelme fikrini verecek iki görüntü nedir?

ÖĞRENCİ Adamın biri caddede yürümektedir, güneşli bir gündür, çöpçüler etraftadır, günün erken saatidir ve caddede pek hareket yoktur. Belki de sonra

bir kaç kişinin uyanışının bir, iki çekimi. Ve sonra adamı görürsünüz; ilk başta görünen adam. Odaya girer ve diğer inlarlar orada işlerini bitirmek üzeredirler, tavanı boyamak ya da bunun gibi şeyler...

MAMET Tamamen doğru. Öğrenci erken gelir. Bu fikrin gerçekten işe yarayıp yaramadığını anlamak için, öyküyü buna değinmeden anlatmak gerekir. Öğrencinin erken geldiğini söylemeyip, "Bakalım gerçekten bu, öykü için o kadar önemli mi, değil mi?" Eğer önemli ve gerekli değilse, ister sahne, ister çekim olsun, atarsınız.

ÖĞRENCİ Belki küçük bir duvar saati...

MAMET Onun sinirli görünmesine bile gerek yok. Bunu aktörlere de söylerim. Daha sonra bu konuda tartışacağız. Öyküyü anlatmak için, oyunculuğa güvenemezsiniz. Sinirli olmaya hiç gerek yok. İzleyici nasıl olsa bir fikir edinecektir. Ev, eve benzemek zorundadır. Çivi ev gibi görünmek zorunda değildir. Betimlediğimiz üzere, bu sahnenin sinirlilikle hiç bir gilgisi yoktur. Konu *erken gelmek,* hepsi bu kadar. Şimdi buradaki görüntüler hakkında konuşalım.

ÖĞRENCİ Öğrenci, koridorda belirir, kapıya ulaşır, içeriye girmeye çalışır; ama kapının kilitli olduğunu görür. Geri döner ve koridor görevlisini arar. Kamera orada kalır.

MAMET Onun koridor görevlisini aradığını nereden biliyorsun? Yapabildiğimiz yalnızca görüntüyü çekmek. Geri dönen bir adamı görüntüleyebilirsin. Ama koridor görevlisini aramak için dönen birini görüntüleyemezsin. Bir sonraki çekimde bunu açıklamak zorundasın.

ÖĞRENCİ Koridor görevlisini görüntüleriz?

MAMET Şimdi buradaki sorun şu: Geri dönen öğrencinin çekimi ile koridor görevlisinin çekimi, size erken gelme fikrini çağrıştırıyor mu? Hayır. Önemli olan *her zaman bir ölçüt* kullanmaktır. Film yapmanın sırrı buradadır. Alice, cheshire kendisine "Hangi yoldan gitmeliyim? diye sorunca cheshire kedisi de ona: "Nereye gitmek isterdin?" diye sordu. Alice:"Neresi olursa" dedi. Cheshire kedisi de ona "Demek hangi yoldan gideceğin senin için önemli değil" dedi. Ama eğer nereye gittiğiniz gerçekten önemliyse, hangi yolu seçtiğiniz de önemlidir. Şu anda düşünmemiz gereken tek şey 'erken'gelmek. Şimdi kilitli kapı fikri üstünde bir düşünelim. Bunu nasıl kullanırız? Çünkü bu gerçekten çok iyi bir fikir. Saatten çok daha heyecan verici. Gerçekte o kadar heyecan verici olmasa da, erken gelme fikrine uygulanacak olduğunda oldukça heyecan verici bir hal alıyor.

ÖĞRENCİ Kapıya doğru gelir kapı kilitlidir, bu yüzden geri dönen oturur ve bekler.

MAMET Çekimler nasıl olmalı? Koridorda yürüyen adamın çekimi? Ya sonraki çekim?

ÖĞRENCİ Kapının çekimi; dener, kilitlidir, açılmaz.

MAMET Bir yere oturur mu?

ÖĞRENCİ Evet.

MAMET Bu bize erken gelme fikrini verir mi? Evet.

ÖĞRENCİ Ya bütün her şeyi birleştirirsek ne olur? Güneşin doğuşundan başlayarak. İkinci çekimde yerleri

silmekte olan öğrenciyle aynı yöne doğru koridorda ilerler. Kapının önünde biri oturmaktadır.Adam ayağa kalkar ve kapıyı işaret eder. Kapıcı saatine bakar; adam tekrar kapıyı işaret eder; kapıcı saatine bakar; omuz silker ve kapıyı açar.

MAMET Hangisi daha anlaşılır? Bu olayı hangisi daha açık anlatıyor? Yazma, yönetme ve kurgulamanın en güç yanı bütün bu denemelerin sonunda ön yargılardan vazgeçip sorunu çözmek için doğru olan fikirleri uygulamaktır.

Bunu biz temel ilkelerimize uygulayarak gerçekleştiririz. Bu durumda ilk kural, sahnenin odaya giren adamı değil; profesörünün saygısını kazanmaya çalışan öğrenciyi konu olmasıdır. Burada düşüneceğimiz tek şey "erken gelme" olayıdır.

Burada iki planımız var. İki plandan hangisi daha basit? Ne kadar daha az ilginç olanın peşinde olursanız, filminizde o kadar iyi olur. Benim tecrübem bunu söylüyor. Her zaman en az ilginç, en parıltısız olanı seçin ki hiç hesapta olmayan şeyleri katıp bir arada olduğunda sizden, benden daha zeki bir duruma gelen, öykünün sonu ile ilgili çıkarımlarını çoktan yapmış olan izleyiciyi sıkma tehlikesi ile karşılaşmayın. Peki, izleyicinin ilgisini nasıl sürekli kılabiliriz?

Tabii ki, daha fazla bilgi vererek değil, tam tersine bilgi ermeyerek öykünün gelişmesi ve bütünlüğü açısından engel oluşturmayacak tüm bilgiyi saklayarak.

Kuralımız, basit ve aptalca olanı yapmaktır. Üç

çekimimiz var. Bir, adam koridorda yürüyor. Kapıyı açmaya çalışıyor. Yakın çekim ile kapının kolu: sonra adam yerine oturuyor.

ÖĞRENCİ Erken gelmiş olduğunu göstermek için sanırım bir çekime daha ihtiyacınız var Çantasını açar, bir deste kurşun kalem çıkarıp onları açmaya başlar.

MAMET Evet şimdi, işte olmaya başladı: (Kendinizi aşmaya başladınız.) Görevi tamamladık, öyle değil mi? Görev, erken gelme fikrini oluşturduğumuz anda tamamlanmış oldu. Farklı iki kuramımız olduğunda, William of Occam'ın bize dediği gibi durumu yetirince betimleyen iki kuramdan, her zaman için daha basit olanı seçin. Bütün bir hindiyi yiyemezsiniz, değil mi? Budundan şöyle biraz alırsınız. Sonunda hindiyi hazırladınız. Eğer iyi bir buzdolabınız yoksa ve hindiniz küçükse büyük olasılıkla yemek bozulacaktır. Neyse bu tamamen konumuz dışı...

Evet, şimdi biz hindiden bir but aldık; burada hindi sahneyi oluşturuyor. Budumuzdan da bir parça ısırmıştık, bu da erken gelme düşüncesi oluyor.

ÖĞRENCİ Bundan sonraki olgu ne olacak?

MAMET Güzel. Bundan sonraki olgu ne olacak? Şimdi elimizde bir sonraki olgu ile karşılaştıracağımız şeyler var, öyle değil mi?

ÖĞRENCİ İlk olgu.

MAMET Daha başka bir şey, ilerde ne olabileceğini tahmin etmemize yarayan bir şey. Evet, nedir bu?

ÖĞRENCİ Sahne?

MAMET Sahnenin amacı. Yanıtı bize yol gösterecek olan soru şudur "Sahnenin amacı nedir?"

ÖĞRENCİ Saygı!

MAMET Profesorün saygısını kazanmak genel amacımız. Durum böyleyken, eğer ilk yapılacak olan erken gelmek ise, ikincisi ne olabilir? Erken gelmekten sonraki, pozitif ve temel olan ikinci olgu. Ne yapmak için?

ÖĞRENCİ Profesorün saygısını kazanmak için.

MAMET Evet. Şimdi ne yapabiliriz? Ya da bir başka deyişle niçin erken gelinmişti? Biz, genel anlamda profesörün saygısını kazanmanın en son hedefimiz olduğunu biliyoruz.

ÖĞRENCİ Öğrenci, profesörün kitabını önceden okumuş olabilir ve onun düşüncelerinden söz edebilir.

MAMET Hayır. Bu çok havada kalıyor. Asıl amaçtan çok uzaklaştın. İlk olgu *erken gelmekti.* Bu bağlamada ikinci olgu ne olabilir? Ne yapmak için erken gelmişti?

ÖĞRENCİ Hazırlanmak için.

MAMET Belki de hazırlanmak için. Başka fikir var mı?

ÖĞRENCİ Kilitli kapıyla ilgilenme zamanı gelmedi mi? Öğrenci bir engelle karşılaşmıştı. Kapı kilitliydi ve bu engele karşı bir şey yapmak zorundaydı.

MAMET Kahramanı unut şimdi. Onun ne yapmak istediğini bilmek zorundasınız; çünkü film, bunun hakkında. Ancak bu konunun filmini çekmek zorunda değilsiniz. Hitchcock, Amerikan filmle-

rine çamur atıp onların "konuşan insan görüntüleri" olduğunu söylemişti; gerçekten de çoğu öyle.

Öyküyü anlatan *sizsiniz*. Sakın kahramanın öyküyü anlatmasına izin vermeyin. Öyküyü *siz* anlatın; *siz* yönetin. Kahramanı izlemek zorunda değiliz. Ona bir "karakter" bulmak zorunda değiliz. "Geçmiş Öyküye" de ihtiyacımız yok. Yapmamız gereken belgeseldeki gibi bir deneme yazmak; bu belgesel'in konusu da *saygı kazanmak*. Şimdi, ilk denemenin konusu 'erken gelme' idi; peki ikincisi ne olabilir?

ÖĞRENCİ *Beklemek* olabilir mi?

MAMET *Beklemek*? *Beklemek* ile *hazırlanmak* arasındaki fark nedir?

ÖĞRENCİ Kahraman daha etkin.

MAMET Hangisinde?

ÖĞRENCİ İkincisinde.

MAMET Neye dayanarak söylüyorsun bunu?

ÖĞRENCİ Davranışına bakarak. Aktörün yaptığı şeyin etkisi daha güçlü oluyor.

MAMET Size deneme yapmak için daha iyi bir yol söyleyeceğim. Hazırlanmak, *sözünü ettiğimiz* genel amaç açısından daha etkindir. *Saygı kazanma*ya göre daha etkindir.

Bu dersin amacı "Ne hakkında?" sorusunu sormayı öğrenmek. Bu film bir adamın öyküsünü konu almıyor. Birisinin *saygısını kazanmak* üzerine koruluyor. Olgu, içeriye giren adam hakkında değil, *erken gelmek* ile ilgilidir. Madem ki er-

ken gelme sorunun çözdük; ikinci olguya geçebiliriz. Diyelim ki ikinci olgu *hazırlanmak* üzerine. Şimdi *hazırlanmakla* ilgili fikirlerinizi sanki barda yanınızda oturan birine anlatıyormuşcasına söyleyin.

ÖĞRENCİ Öğrenci bir sıranın üzerine oturur, bekler, bekler; yalnızca beklemektedir. Ve çantasından profesör tarafından yazılmış kitabı çıkarır.

MAMET Şimdi bunu nasıl çekersiniz? Bunun profesör tarafından yazılmış bir kitap olduğunu nereden anlarsınız?

ÖĞRENCİ Kapıdaki ismiyle kitabın üstündeki ismi aynı çekimde gösterebiliriz.

MAMET Ama biz onun ders için hazırlanıp hazırlanmadığını bilmiyoruz. Bütün bunları öykü yazar gibi yapmamalısınız. Bu, filmin etkisini azaltır. Siz buradaki olgunun *hazırlanmak* hakkında olduğunu bilmek *zorundasınız*. Bu çok önemli bir fark. Biz bunun *derse hazırlanmak* hakkında olduğunu bilmek zorunda değiliz. Bu kendiliğinden hallolabilir. Biz bunun *hazırlanma* olduğunu bilmeliyiz. Sandal, sandal gibi görünmek zorundadır.

Beklemeye ihtiyacımız yok. Bekleme tekrara yol açar. Zaten biz *erken gelme* olgusunu öğrendik ve bunun altını çizdik. Şimdi yapacağımız şey, işin *hazırlanmak* kısmıyla ilgili. Kendinizi bu çekimleri betimlerken dinleyin. *işte, bir tür, yalnızca, gibi* kelimeleri kullandığınız zaman, öyküye su katmış olursunuz. Çekimler *yalnızca, işte, bir tür, gibi* olmamalıdır. Gayet doğrudan, filmdeki ilk üç çekim gibi doğrudan olmalıdır

ÖĞRENCİ
Öğrenci saçını taramaya, kravatını düzeltmeye başlar.

MAMET Şimdi bu *hazırlanma* kapsamına mı giriyor?

ÖĞRENCİ Bir tür damadın hazırlanması gibi.

MAMET Hazırlanma, fiziksel olarak *hazırlanma* olabilir ya da elimizdeki konu için saygı kazanmak hazırlanmak olabilir.

Hangisi sahne için daha belirleyici olur? Asıl amaç-hocanın saygısını kazanmak-için hangisi daha belirleyicidir? İnsanın kendisini daha çekici hale getirmesi mi, yoksa hazırlanmak mı?

ÖĞRENCİ Defterini çıkarır, hızla okur ve sonra düşünür; sonra sayfayı geriye çevirir ve belli bir yeri bakar.

MAMET Bu olgu, şimdiye kadar konuşmakta olduğumuz kurallara bir yenisini ekler. O da, öyküyü *kesme*lerle anlatmak. Bu bizim altın kuralımız olacak. Bazen, kahramanı izlemek zorunda kalacağınız durumlar oluşur. Öyküyü anlatmanın en iyi yolunun bu olduğunu düşündüğünüz nadir durumlarda bu kuralı uygulayabilirsiniz. Bol zamana sahip olma lüksüne sahip olup; burada, sınıfta ya da evde öyküyü oluştururken, en iyi şekilde öyküyü anlatma kapasitesine sahip olduğumuzu görürüz. Ve hemen sete gidip, filmi çekebiliriz.

Ama setteyken böyle bir lükse sahip olma şansımız yoktur. Bu nedenle kahramanı izlemek zorunda kalırız ve hepimiz bir steadicam* edinir-

* Bilgisayarla ne kadar iyi roman yazılırsa, steadicam (el kamerası) ile de o kadar iyi film çekilir. (Her ikisi de iş yükünü azaltan araçlardır.) Yaratıcı gücün mantıktan uzak özelliklerini basitleştirip, daha da cazip bir duruma sokarlar.

sek çok daha iyi olur.

Yani yapmaya çalıştığımız bize hazırlanma fikrini verecek, iki ya da daha fazla çekimi bir araya getirmektir.

ÖĞRENCİ Diyelim ki bu adamın yanında büyük bir dosya var ve beyaz kartondan bir küçük parça alıp, zımbalı kenarlarından yırtıyor. Sonra bunu ikiye katlayıp, üç küçük naylon dosyaya koyuyor.

MAMET Bu çok ilginç. Hadi bunu çekimlerle antalalım: Dosyasını alır, içindeki naylon dosyaların birinden kâğıt çıkarır. Ara görüntüye geçiriz. (Ellerini çekeriz.) Dosyanın üstünde bir şeyler yazmaktadır. Bir parça kâğıdı naylon dosyaya yapıştırır. Şimdi biz geriye, sahnenin ana çekimine (master) döneriz. Dosyayı kapatır. Hiç müdahale edilmedi, değil mi? Bu bize hazırlanma fikrini veriyor mu? Şimdi, size başka bir soru soracağım. Hangisi daha ilginç; dosya üzerindeki yazıyı okumamız mı, okumamamız mı?

ÖĞRENCİ Okumamak!

MAMET Evet, haklısın. Okumazsak, çok daha ilginç duruma gelir. Çünkü onun ne yazdığını okursak, sahnenin göze görünmeyen amacı, *anlatma* durumuna gelir; öyle değil mi? İzleyiciye nerede olduğumuzu söyleme biçimini alır. Eğer gizli bir maksadımız yoksa, bu sahnedeki olgu, *hazırlanma* hakkında olmak zorundadır. Bunun izleyici üstündeki etkisi nedir?

ÖĞRENCİ Merak uyandırır.

MAMET Tamamen öyle. Ayrıca onların saygısını ve memnuniyetini kazandırır; çünkü onlara *saygılı*

davranıp, gerekli olmayan şeyleri açıklamadık. Onun ne yazdığını bilmek isteriz. *Erken* geldiği gayet açık. *Hazırlandığı* da gayet net bir şekilde anlaşılıyor. Ama biz ayrıca, niçin erken geldiğini ve niçin hazırlandığını da öğrenmek isteriz. Şimdi biz izleyiciyi kahraman ile aynı duruma sokmuş oluyoruz. Kahraman bir şeyler yapmak için hevesli; biz de onun yapacağı şeyleri öğrenmek için hevesliyiz. Şu durumda öyküyü çok iyi anlatmaktayız. Çok iyi fikir. Benim de başka bir fikrim var; ama seninkisi çok daha iyi.

Benim fikrimse o, kolluklarını yere atar ve yerdeki kolluklara bakar. O sırada biz ayrıntı çekimine geçiriz ve gömlekte hâlâ etiketin durduğunu görürüz. Etiketi koparıp atar. Ama, hayır, seninki daha iyi; çünkü *hazırlanmış* olma fikrini çok daha iyi yansıtıyor. Benim fikrim daha sevimli görünmesine rağmen, senin önerin *hazırlanmış* olma durumu ile daha yakından ilgili. Eğer vaktiniz olursa, şimdi bizim yaptığımız gibi, hedef ile fikirlerinizi karşılaştırın ve iyi filozoflar, Kalem ile Kılıç'ın takipçileri olarak bizler, hedefe en yakın yolu, hoş yada ilginç olanları ve bizde *derin anlamlar uyandıranları* tamamen saf dışı ederek seçiyoruz. Eğer setteyseniz ve hiç boş zamanınız yoksa, yalnızca iyi fikir olduğunu düşünerek bir şey seçebilirsiniz. Benim kolluklarda yaptığım gibi partideki en güzel kızla evinize gittiğinizi düşleyebilirsiniz; ama bu düşünüz siz partideyken gerçekleşmeyebilir

Şimdi üçüncü olguya geçelim. Üçüncü olgu nedir? Bu soruya nasıl yanıt veririz?

ÖĞRENCİ *Hocanın saygısını kazanmak* olan asıl amaca

döneriz.

MAMET Kesinlikle doğru. Bu sefer de farklı yaklaşıp, üçüncü olgu için kötü olan fikirler üstünde duralım.

ÖĞRENCİ Bekleme...

MAMET Evet, üçüncü olgu için bekleme kötü bir fikir.

ÖĞRENCİ *Hazırlanma* üçüncü olgu için kötü bir fikir.

MAMET Evet, çünkü biz bunu zaten yaptık. Bu iş merdivenlerden çıkmaya benziyor. Çıktığımız basamaklara bir kere daha dönmek istemiyoruz. Böylece *tekrar hazırlanma* kötü fikir oluyor. Aynı fikri niye iki kere kullanalım? Kaldığınız yerden devam edin. Herkes iyi film yapmak için ilk makarayı yakmak gerektiğini söyler ve doğru söyler. Sinemaya her gidişimizde hepimiz bunu yaparız. Yirmi dakika sonra, kendimize "filme neden burdan başladılar ki?" sorusunu sorarız. Mikrofon aşkı için kaldığınız yerden devam edin. Sahneye geç girmek, erken çıkmak, öyküyü kesme ile anlatmak. Hatırlanması önemli olan notka dramatistin görevinin kavga ya da karışıklık yaratmak olmayıp tam tersine düzen sağlamak oluşudur. Karmaşık olay ile başlayın ve olgunun, düzeni sağlamak için harcanan çaba ile ilgili olmasını sağlayın. Bize durum verilmiş: Bu adam şunu, şunu istemekte yani adamın bir hedefi var. Bu sizin için yeteri kadar karışık. Adamın bir hedefi var. *Hocanın saygısını kazanmak istiyor.* Bu adamda eksik bir şey var. Ve o harekete geçip, bu eksikliği kapatacak.

Entropy* en basite doğru mantığın ilerleyişidir;

* Entropy'i sözlügün, en karmaşık duruma doğru olan egilim şeklinde açıkladığını biliyor; ama bu mükemmel kitapta ben bunu farklı anlamda kullanıyorum.

en düzenli duruma doğru geçiş. Drama da böyledir. Entropy, dramadaki karmaşık durum düzelene kadar devam eder. Karmaşa, düzelmek ve her şey eski durumuna dönmek zorundadır.

Bizdeki durumda, kargaşa o kadarda şiddetli değil, gayet basit: Biri bir adamın saygısını kazanmak istemektedir. Bu nedenle bizim sorun yaratma kaygısına düşmemiz gerek. Amaçımız düzeni sağlamak olduğu anda, daha iyi film yaparız. Çünkü eğer sorun yaratma gibi bir kaygıya düşersek, kahramanımız ilginç olan şeyleri yapmaya başlayacak. Bizse onun ilginç olanı yapmasını istemeyiz. Biz onun gayet mantıklı şeyler yapmasını isteriz.

İşte sınavınız. Bir tür durum tahlili: saygı kazanmak.

ÖĞRENCİ Selam verecek mi?

MAMET Belki de olgu *selamlaşmadır*. Evet bu tarz karşılamaya ne denir?

ÖĞRENCİ Saygı sunmak...

ÖĞRENCİ Yağcılık...

MAMET Yağ çekmek, saygı göstermek, teşekkür etmek, selamlaşmak, iletişim kurmak. Bunlardan hangisi genel amaca, saygı kazanmaya hizmet eder?

ÖĞRENCİ Sınırım saygı göstermek.

MAMET Tamam Öyleyse, saygı gösterme üzerinde biraz konuşalım. Ne kadar çok düşünürseniz, o kadar iyi olur. Yazıda derinleşmek "Ben olsaydım ne yapardım?" sorusuyla ilişkilidir Konumuza dö-

necek olursak, derinleşmek için "Bir insan nasıl saygı gösterir?" sorusuyla değil; "Saygı göstermekten ben ne anlıyorum?" sorusuyla yola çıkmalıdır. Sanatı dekorasyondan farklı kılan da budur. Gerçek saygı nasıl olur?

ÖĞRENCİ Profesör gelir ve bizimki gidip elini sıkar.

MAMET Tamam; ama bu biraz saat örneği gibi olmuyor mu? Erken gelme-saat. Saygı-el sıkma. Bunda yanlış olan bir şey yok; ama biraz daha düşünelim; madem ki şu anda zaman lüksümüz var; biraz daha düşünmeye devam edebiliriz.

Saygı göstermenin en güzel yolu nedir? Size gerçekten bir şey ifade eden yol nedir? Çünkü eğer izleyiciye bir şey ifade etmesini istiyorsanız, size de bir şey ifade etmek zorundadır. Onlar da sizin gibi; onlar da insan. Size hiçbir şey ifade etmeyen, onlara da hiçbir anlam ifade etmeyecektir. Film bir düştür. Film düş *gibi* olmalıdır. Televizyon yerine, düş bağlamında düşünmeye başlarsak, ne söyleyebiliriz? Şimdi foto-deneme yazacağız, saygı hakkında kısa bir deneme.

ÖĞRENCİ Yani düş dediğinizde inandırıcı olmak zorunda değil miyiz?

MAMET Hayır, demek istediğim - Bu tartışmayı daha ne kadar sürdürebileceğimizi bilmiyorum, ama- öğrenmek için kopacağı yere kadar sürdürelim. Robert Benton, *Places in Heart*'ın sonuna bir sekans (ayrım) koymakla Amerikan filmine büyük bir ses getirmiştir. Bu sekansta filmde ölmüş olan herkesi canlı olarak görürüz. Benton, filminde düş gibi bir şey yaratmıştır. Sürekliliği olmayan sahneleri bir araya getirmiştir. Ve bu bir-

leştirme üçüncü bir fikir vermiştir. Birinci sahnede herkes ölür. İkinci sahnede *herkes yaşamaktadır.* Bir araya getirme işi büyük *istek* fikrini yaratır ve izleyici "Tanrım, gerçek yaşam niçin böyle değil?" der. Bu, düş gibidir. Cocteau'nun duvardan çıkardığı eller gibi. Bu, kahramanı izlemekten daha iyi, öyle değil mi?

House of Games'te (Oyun Evi) silah yüzünden iki adam kapıya yakın bir yerde dövüşürken, biz bu olayı izleyen profesörü, silah sesini duyduğu sırada çektik. İşte iyi film yapmak budur. Müthiş bir film olmasa da televizyondakilerden bin kat daha iyi. Doğru değil mi? En azından bize bir fikir veriyor. İki adam dövüşürken, siz seyretmekte olana geçiyorsunuz. Böylece "Şimdi ne olacak? ve Elimizden bir şey gelmez ki!" düşünceleri ortaya çıkıyor.

Buradaki olgunun amacı çaresizlik duygusunu yansıtabilmek. Kahraman çaresiz durumdadır; bunu kahramanı görmeden de anlayabiliriz. Eisenstein'ın söylediği gibi kesme ile izleyicide *kahramanla aynı durum* içinde olma düşüncesini oluştururuz.

ÖĞRENCİ Öğrencinin profesöre sunuş yapmasına ne dersiniz? Özel bir sunuş. Ya da profesör içeriye giren öğrenciye başı ile selam verip ona oturacağı yeri işaret etse

MAMET Hayır, şu anda sen olguyu *çekimle* anlatmaya çalışıyorsun. Biz ise kesme ile anlatmak istiyoruz. Örneğin: Ayak hizasından başlıyoruz çekime, izleyici çekimle yürümekte olan ayaklar; sonra kahramana yakın çekim, kahraman otur-

maktadır ve başını hızla çevirir. Bu iki şeyin bir araya gelmesinden nasıl bir sonuç çıkarırız?

ÖĞRENCİ Bir yere geliş

MAMET Ve?

ÖĞRENCİ Tanıma

MAMET Evet! bu tam anlamıyla saygı değil; *nezaket* ya da *özen* göstermedir. En azından, bu iki çekim bir üçüncü düşünceyi ortaya çıkarıyor. Birinci çekim ayakların bulunduğu yer hakkında bilgi içermek zorundadır. Ayaklar biraz uzakta, değil mi? Ayakların uzakta olması ve öğrencinin ayak seslerini duyması Bu iki şeyin bir araya gelmesiyle ortaya nasıl bir sonuç çıkar?

ÖĞRENCİ Ayırdında olma

MAMET *Ayırdında olma* belki saygı değil; ama *ayırdında olmak* ya da *davranışlarına özen göstermek* saygıyı çağrıştırmakta. Eğer koridorda yürüyen ayaklara uzun bir çekim yapılsaydı ve hemen arkasından ayağa kalkan öğrenci çekilseydi ne olurdu? Öğrencinin ayağa kalkması saygı öğesini biraz daha fazla belirginleştiriyor.

ÖĞRENCİ Bir de özllikle alçakgönüllü bir şekilde ayakta durursa.

MAMET Alçak gönüllü davranmasına hiç gerek yok. Bizim göstermemiz gereken onun ayağa kalkmış olması. Aslında ayağa kalkması da gerekli değil ya işte bütün yapacağı ayağa kalkması. Gelmekte olan adam ile öğrencinin davranışı bir araya geldiğinde zaten saygı konusu ortaya çıkar.

ÖĞRENCİ Ayağa kalktığı zaman, başı ile selam vermesine ne dersiniz?

MAMET Aslında bu hiçbir şey anlatmadığı gibi durumu çok fazla müdahale etmiş oluruz ki bu iyi film yapma amacına hiç de uygun değildir. Çekime ne kadar "müdahale eder" ve bir şeyler "eklersek", kesmenin etkisi o kadar azalır. Evet, başka?

ÖĞRENCİ Önce defteri ile birlikte kahramanın çekimi. Öğrenci yukarı bakar, ayağa kalkar ve görüntüden çıkar. Koridorun ve koridordaki cam penceresi olan kapının çekimi. Kahraman tekrar görüntüdedir ve diğer taraftan gelen adam yaklaşır yaklaşmaz ona kapıyı açar.

MAMET Evet, güzel. Ne yapmak istediğini anladım. Böyle durumlarda kendimize iki soru sormamız gerekir. Soru bir: Tasarladığım şey saygı fikrini tam olarak yansıtıyor mu? Soru iki: Peki, bu fikri beğendim mi? İkinci soruya yanıt verirken kem küm eder beğenip beğenmediğinizi bilmediğinizi söylersiniz. Ya "Ben kaliteden anlayan biri miyim?" sorusuna yanıt, "Evet" olunca arkadan şu soru gelir: "Kaliteden anlayan biri olduğumu bu fikir yansıtıyor mu?" yanıt: "Off Bilmiyorum Çok karışık. Bu işin içinden çıkamayacağım.

Aslında sormanız gereken soru şudur: *Acaba tasarladığım şey saygı öğesini içinde bulunduruyor mu?* Eğer yanıt evet ise bir sonraki soruya geçebilirsiniz: Ben bu fikri beğendim mi? Bazılarının belli ölçüde estetikten anlama şeklinde nitelendirdiği, stanislavsky'nin "kendinizin uzmanı" dediği içten gelen bir yetenek vardır. Hepi-

mizde belli ölçülerde bulunan bu yetenek her fırsatta harekete geçer. Her insanda beğenilme isteği vardır. Hepimiz bir diğerinin hoşuna gitmeyi isteriz. Bunu istemeyen tek kişi yoktur. Başarıya ulaşmak istmeyen bir tek kişi yoktur. Kendimizi uzmanın ya da sinema seyircisinin takdirine bırakmamak için bilinçaltımıza en basit ve en teknik olanı yapma görevini verip, paçamızı kurtarmaya çalışırız.

Kendi zevkimize güvenmeyip, bitirdiğimiz işin nasıl olduğunu öğrenmek için birkaç teste ihtiyaç duyarız. Burada test etmemiz gereken tasarladığımız olgu içinde saygı konusunu tam anlamıyla aktarıp aktaramamak. Ayaklar ve adam hemen ayağa kalkar. Evet, bence aktarıyor. Şimdi diğer olguya geçilim. Saygıdan sonra gelecek olan olgu nedir? Şimdi ilk olarak hangi soruyu sormamız gerekiyor?

ÖĞRENCİ Hedefimiz neydi?

MAMET Güzel.Yanıt?

ÖĞRENCİ Profesörün saygısını kazanmak.

MAMET Öğrencinin saygı göstrmesinden sonra sırada ne var?

ÖĞRENCİ Etkilemek.

MAMET Bu biraz genel bir kavram ve asıl amacın tekrarı gibi. *Etkilemek, saygı kazanmak*. Bunları birbirine çok benziyor. Sandal, sandal gibi görünmeli; yelkenlinin sandal gibi görünmesine hiç gerek yok. Bütünün asıl amacına ulaşması ancak her bir parçasının kendi payına düşen işi yapması ile gerçekleşir -- Büyü yapar gibi Her olgu

sahneyi, sahneler ise filmi oluşturur, böylece filminiz tamamlanır. Bir tek olgunun, bütüne hizmet etmesini önleyin; sahnedeki oyunu tekrara çalışmayın. Çünkü bu "İrlandalı olduğu için kahve içmek isteyen var mı?" sorusuna benzer. Bugünlerde pek çok oyunda böyle şeylere rastlanıyor. "Bugün, seni gördüğüme çok sevindim birazdan senin de öğreneceğin gibi ben bir caniyim." Evet, başka? Bir sonraki olgu ne olabilir?

ÖĞRENCİ Takdir kazanmak

MAMET Bu da oldukça genel.

ÖĞRENCİ Hoşa gitmek

MAMET Bundan daha genelini bulumazdınız.

ÖĞRENCİ İlgi göstermek

MAMET İlgi göstererek saygı kazanmak Belki. Başka?

ÖĞRENCİ Özgüvenini belli etmek

MAMET Haydi, daha iyi şeyler bulabilirsiniz. Bakın bu önerdikleriniz herhangi bir konuda şu ya da bu şekilde kullanılabilir; bunlar bizi aldatıp dramatik "form" dan çok "epik" e uygun bir döngü içine sokabilirler. Şimdi söyleyin bakalım *saygı göstermekten sonra gelecek olan önemli şey* nedir?

ÖĞRENCİ Kendini övmek

MAMET Sen bunu birinin saygısını kazanmak için yapar mıydın?

ÖĞRENCİ Hayır.

MAMET "Birinin saygısını kazanmak için en giyi yol hangisi?" sorusunu önce kendinize sormanız gerekir. Bu sorunun yanıtı, gerçek yaşantınızda ölçü-

lü ve kibar davranma zorunluluğunu duyumsayarak ne yapabileceğiniz değil, sınırsız hayal gücünü kullanarak yapabileceklerinizdir. Filmlerinizin belli kalıplar içinde yapılmasını değil, düş dünyamızı büyük ölçüde yansıtmasını isteriz.

Burada sormamız gereken başka bir soru *filmin nerede biteceği*dir. Böylece filmin ne zaman biteceğini anlarız. Yoksa sonsuza kadar *saygı kazanmak* konusunda bir sürü şey üretebiliriz. Fakat bizim bir sona ihtiyacımız var; istediğimiz ve üzerinde anlaştığımız bir son yoksa olgudizgesinin hedefi olan *saygı kazanmak* için sonsuza kadar nedenler üretebiliriz. Belki de *saygı kazanmak* tan daha olumlu, yani daha belirgin sonu olan olgudizgesine ihtiyaç duymaktayız.

Örneğin, *ödül kazanmak*... Ödül, gayet basit ve fiziksel olarak hemen ayırt edilebilen bir saygı göstergesidir. Diyelim ki ödül soyut bir şey. Buna örmek ne olabilir?

ÖĞRENCİ Öğrenci profesörden kendisine bir iyilik yapmasını isteyebilir.

MAMET Başka

ÖĞRENCİ Profesörün kendisine iş bulmasını isteyebilir.

MAMET Tamam. Evet

ÖĞRENCİ Profesör onun sırtını sıvazlar.

MAMET Bu, ilk ikisi kadar spesifik değil; öyle değil mi? Örneğinizdeki *sırt sıvazlama* ile genel hedef *profesörün saygısını kazanması* birbirine benzer: Her ikisi de amaçtan ya da bir sondan yoksundur. Öyleki ne zaman bittiği konusunda asla

emin olamazsınız. Eğer *nereye gittiğimizi* ve *ne zaman bitireceğimizi* bilirsek işimiz çok daha kolaylaşır. Eğer amaç *görev almak* olsa, görev *verildiği* ya da *verilmediği* takdirde sahne bitecektir. Ayrıca öğrencinin ödül olarak istediği, profesörün notunu değiştirmesi olabilir. Profesör notu değiştirir ve sahne biter. Şöyle de olabilir: Profesör kesin bir biçimde not değiştirmeyi reddeder; hiç umut kalmazsa sahne yine biter. Bu durumda sahnedeki olgudizgesi kararı değiştirme üzerine kurulabilir. Öyleyse sahnedeki her şey bu konu üzerine inşa edilecektir.

Kararı değiştirmeye gelinceye kadarki olgulardan ilki neydi? *Erken gelmek*. Doğru mu? İkincisi neydi? *Hazırlanmak*. Üçüncüsü ise *saygı göstermek*. Bu durumda kararı değiştirmeye neden olacak dördüncü olguyu bulmak, *saygıyı kazanmaya* yol açanı bulmaktan çok daha kolaydır; çünkü şimdi filmin ne zaman biteceği konusunda deneyimimiz var; ne mazan bitireceğimizi *biliyoruz*. Böylece bizi sona götürecek olguyu bulabiliriz. Aranızda *Mac Guffin*'ın ne olduğunu bilen var mı?

ÖĞRNECİ Hitchcock'un, olaylar arasındaki sürekliliği sağlamak amacı ile başvurduğu küçük hile için kullandığı deyim.

MAMET Evet. Bir melodramda Hitchcock'un filmleri melodramatik thriller'dir - Mac Guffin, kahramanın peşinde koştuğu şeydir. Gizli dökümanlar çok gizli, mühürlü evraklar Gizli iletiler Biz, izleyici olarak asla bunların içeriğini öğrenmeyiz. İzleyiciye "Bu gizli bir belgedir." den başka

bir açıklama yapılmaz.

Neden yapılsın ki? Farkında olmadan bize göre önemli olan gizli belgelerin açıklamasını kendimize yaparız. Alfred Hitchcock'un thriller'lerle ilgili olarak söylediklerinin benzerini *The Uses of Enchontment*"ta Bruno Bettelheim peri masalları için söyler: Oyunun kahramanına ne kadar az müdahale edilir, ne kadar az kişilik verilir ve karakter incelemesi ne kadar az yapılırsa, biz de o kadar fazla kahraman ile kendimiz arasında bir bağ kurar, onunla özdeşleşiriz. Bir başka deyişle kahramanın aslında kendimiz olduğuna o kadar fazla ikna oluruz.

"Kahraman beyaz bir ata binmişti." yerine "Kısa boylu bir kahraman beyaz bir ata binmişti." demezsiniz; çünkü dinleyici eğer kısa boylu değilse, kendisini kahraman ile özdeşleştiremeyecektir. Yine "Uzun boylu bir kahraman beyaz bir ata binmişti." de demezsiniz; çünkü izleyici eğer uzun boylu değilse, kahraman ile kendini özdeşleştiremeyecektir. Siz, "kahraman" dediğiniz zaman, dinleyici bilinçaltında kendisinin o kahraman olduğunu fark edecektir.

Mac Gaffin *bize göre önemli olan şey* en can alıcı noktadır. Her izleyici bunu kendine göre yorumlayacaktır.

Profesörün *kararını değiştirmesi* de gayet yoruma açık bir hedeftir. Belki de hangi konuda fikrini değiştireceğinin bilinmesi o kadar gerekli değildir.

Aktör bilmek zorunda değildir. Karar değişikliği not için olabilir, söylenen bir söz ya da bir eleşti-

riyle ilgili olabilir. İşte size bir Mac Guffin örneği. Hedefe giden yola ne kadar az müdahale edilirse izleyici o kadar memnun kalacaktır. Kahraman ne kadar az betimlenirse o denli başarılı oluruz.

Gelelim dördüncü aşamaya. Nereye gittiğinizi ve kimlerle gittiğimizi biliyoruz. Kimi sevdiğimizi biliyoruz; ama kiminle evleneceğimizi Allah bilir. Haydi bakalım, rast gele. Konunuz kararı değiştirme.

ÖĞRENCİ Kararını değiştirmesi için girişimde bulunması gerek.

MAMET Güzel. Biraz canlılık geldi değil mi? Tartışmanıza bu olgunun getirdiği canlılık, aynı şekilde filme de yansıyacaktır. Evet, şimdiye kadar konuşulan olgulara bir göz atalım: *erkenden gelmek, hazırlanmak, saygı göstermek,* ve öykünün dördüncü olgusu, *kararda değişiklik yapmak*

ÖĞRENCİ Erken gelme, hazırlanma ve saygı göstermenin aynı şeyler olduğunu düşünmüyor musunuz?

MAMET Siz bütün bu olguların daha kapsamlı olan olgudizgesi içinde zaten yer aldığını söylüyorsunuz. Bilmiyorum. Daha sonra tekrar geleceğimiz *hazırlanma* ile ilgili bir sorun olacak.(1) Şu anda içinde bulunduğumuz süreç, içerik açısından daha az kapsamlı olanı anlamak için, bütün koşulları yerine getiren bir tasarıya ulaşıncaya dek, daha geniş olanı tekrar biçimlendirmeye hedeften olgulara, olgulardan hedefe doğru çalışa-

1. Bu odada içinde bulunduğumuz süreç *an* ile *hedef* arasındaki dinamiğin keşfidir Bu tartışma çerçevesinde sözünü ettiğimiz dinamik filme, tiyatroya hem anı, hem de tüm gücünü vermektedir. Güzel bir oyunda her an en büyük hedefin amacına hizmet eder ve her an kendi içinde güzeldir Eğer an sadece en büyük hedefe hizmet ediyorsa, yalnızca

rak-devam edecektir. Daha sonra bu tasarıyı harekete geçirip, çekime başlayacağız.

Çekimler bittikten sonra, biraz daha filmin üstünde çalışma ihtiyacı duyabiliriz. Ben bu ihtiyacı ilk filmimde biraz, ikincisinde ise oldukça fazla duydum. Bu olaya bilim adamları Jesus Factor diyorlar. Jesus Jactor, "kâğıt üzerinde gayet doğru gibi örünüp; bir nedenle uygulamada istenen sonucu vermeyen." anlamına gelen teknik bir terimdir. Bu kimi zaman herkesin başına gelebilecek bir durumdur.

Bütün yapacağınız bu olaydan bir şeyler öğrenebilmektir. Çünkü sorunun yanıtı, içinde saklıdır.

O anda sahip olduğumuzdan çok daha fazla zeka gerektirebilir - ancak yanıt her zaman içindedir! Bazen yanıt "Bunu anlamak için gereken zekaya henüz erişemedim." biçimininde olabilir. Böyle anlarda, "Bitmiş şiir yoktur." Sözünü hatırlamak gerek.

Bu kadar geyik muhabbeti yeter. Üç olgunuz vardı; olgudizgesine bakıp o kadar da iyi olmadığını düşündük. *Saygı kazanmak* yerine *profesörün kararını değiştirmekte* karar kıldık. Şimdi olgulara tekrar bir göz atıp *hazırlanmanın* iyi fikir olmadığını ya da *hazırlanmanın* zaten *saygı göstermenin* içinde yer aldığını söyleyebiliriz. Bilemiyorum. Bir süre daha bu konunun üzerinde çalışıp dördüncü aşamanın bize ne kadar ipucu

---

ahlak dersi ya da mesaj veren oyunlara özgü, zahmetli anlatısı olan sahte olaylar dizisine sahibiz demektir. Tiyatro sanatçısının çözümleme yapmak için harcadığı çaba hem kendisini, hem de izleyiciyi oyundan keyif alma konusunda özgür bırakır. Bu zaman harcanmazsa, tiyatro evli çiftlerin korkunç yatak odası muhabbetine döner: Çiftlerden bir "Sev beni." derken, diğeri suratını asıp "İkna et beni" der.

verebileceğini görelim.

ÖĞRENCİ Son hakkında konuşmamış gerekiyor mu?

MAMET Yani öğrencinin kararı değiştirip değiştirmeyeceğini mi kastediyorsun? Öğrencinin istediğini elde edip etmediğini merak eden var mı aranızda?

ÖĞRENCİ Ben bilmek isterdim; çünkü ancak o zaman saygılı olmaya karşılık, profesörün vereceği yanıt konusunda bir şeyler yapabiliriz. Profesör, öğrencinin orada bulunma nedinini biliyor mu? Bir şeylerden şöpheleniyor mu?

MAMET Hayır, hayır, öğretmeni unutun; kahramandan ayrılmayalım. Ancak bu sayede öykünün devamını öğrenebiliriz. Çünkü öykü *onun* öyküsü. Burada bizim görevimiz karışıklık yaratmak değil, düzeni sağlamak. Süregelen karışıklığın sebebi nedir? "İstediğim şeye karşımdakinin sahip olması. Karşımdaki adam neye sahip? Karar da değişiklik yapma gücüne sahip. Öykü ne zaman *biter*? Kahraman istediğini *elde edince*." Öyküde karışıklık yer almaktadır ve bizim yapmaya çalıştığımız şey ise düzeni sağlamaktır. Kahraman, kararı değiştirip değiştiremeyeceğini kesin bir şekilde öğrendiği zaman, düzen tekrar sağlanacaktır. Öykü bitecek ve merak etmemiz için hiçbir sebep kalmayacaktır. Bu noktaya kadar bir başka öyküye neden bırakmayacak. Mutlulukla kutsanmış durumu ortaya çıkartmak için çaba harcayacağız. Mr. Trollope' un dediği gibi "Asıl mutlu insanlar anlatacak öyküsü olmayanlardır."

Devam edelim. Eğlenelim, esprili bilim adamları olalım ve adımlarımızı teker teker atalım. Bir

sonraki adım için önerimiz *ricada* bulunmak idi. Başka öneriler var mı?

ÖĞRENCİ Savunma yapmak

MAMET *Savunma yapmak*. Gördüğünüz gibi, şu anda farklı uzunluklarda iki ayrı öykü önermekteyiz. Niçin? *Savunma yapmak* eninde sonunda bir şey istemeyi içermek zorunda kalacaktır, tamam mı? Sağlam bir öykünün uzunluğuna karar veren de budur. Kahramanı hedefine ulaştıracak aşamaların ya da adımların sayıca azlığına göre kararlaştırılır. *Savunma yapmak* mı yoksa bir *ricada bulunmak* mı? Hangisi daha iyi? Kim söylemek ister? Öykü için hangisinin daha iyi olduğuna neye dayanarak karar verebiliriz?

ÖĞRENCİ Bu, karar değişikliğini niçin istediğine bağlı değil midir?

MAMET Hayır. Nedeni bizi ilgilendirmez. Ricada bulunması bir Mac Guffin dir. Çünkü buna ihtiyacı var.

ÖĞRENCİ Ama biz konuyla ilgili hiç bir şey bilmiyoruz ki.

MAMET Bilmemiz gerektiğini de zannetmiyorum. Aranızda "Bilmemiz gerekli." diyen var mı? Cahillerin öyküye ait bilgi, <<back story>> dediği şeyden bahsediyorsun. Buna hiç gerek yok. Unutmayınki tiyatro, "Seyyar satıcının biri köyde bir evin kapısını çalar " şeklinde başlayan müstehcen fıkraları kendine model olarak almıştır. Bu fıkralar asla şöyle başlamaz: "Birbirinden çok farklı iki meslek olan satıcılık ile çiftçiliğin günün birinde sözlü edebiyatımızda bir araya geleceği kimin aklına gelirdi?

Bireysel çalışmayı, bireyin kendine güveni ve bunu yansıtmasını gerektiren bir alan olan tarım ve satıcılık ki "Gerçekten kahraman neden bir karar değişikliği istediğini açıklamak zorunda mı? Kime açıklaması gerekiyor? Seyirciye mi? Peki bu, kahramanın hedefine ulaşmasını sağlar mı?" Hayır. Kendisine karar değişikliği konusunda yardımcı olacak şeyler yapmak zorundadır kahraman. Yapması gereken de yalnızca *profesörün kararını değiştirmek*.

Erkek, kadına "Ne kadar güzel bir elbise!" der. Hiçbir zaman "Altı haftadır cinsel ilişkiye girmedim" demez. Şimdi, soru şu: Bu olguda neye dayanarak savunma yapmasının mı yoksa ricada bulunmasının mı daha iyi olacağına karar vereceğiz? Bana göre *savunma yapması* daha iyi.

Neden? Çünkü şu anda iyi vakit geçiriyorum ve bu öyküyü biraz daha uzatmak istiyorum. Bundan daha iyi bir neden düşünemiyorum; üzerinde bir kez daha düşünürsem hiç fena olmayacak; biliyorum ki ben kuruntuları olan bir insanım. Bu nedenle kendime *ricada* bulunmak yerine, *savunma* yapmayı kullandığım zaman, şimdiye kadar konuştuğumuz konuların dışına çıkıp çıkmadığımı sorarım. Kurallara bir kez daha göz atarım ve yanıtım "hayır"se istediğimi seçerim.

ÖĞRENCİ Savunma yapmak daha çok müdahale gerektirdiğinden, bu seçim oldukça ilginç olmuyor mu?

MAMET Zannetmiyorum. Ben bunun şu ya da bu şekilde müdahale gerektirdiğini düşünmüyorum yalnızca farklı olduğunu düşünüyorum. Bunun bir se-

çim olduğunu düşünüyorum. İster *savunma,* ister *sunuş* deyin. Bu arada, biz bu olgulara müdahale edilmemesi gerektiğine ilişkin bir şey söylemedik. Biz çekimlere müdahale edilmemesinin gerektiğini söyledik. *Saygı göstermenin* içinde bazı psikolojik anlamlar olabilir yada olmayabilir. Biz *savunma, ridaca bulunma, durum savunması* ya da *durumu ile ilgili sunuş yapma* konuları hakkında konuşmuştuk. Bunlardan her biri aktöre bir şeyler çağrıştıracaktır. İşte bu özel, anlık çağrışımları aktörün, yazarın istekleri ile oyunculuğunu dengede tutmasına sebep olmaktadır. Aktörün oyunculuğunu ortaya çıkaran da *budur. Hazırlanma* diye bazı şarlatanların yutturduğu gibi kötüye kullanılan duygusal değişimler değildir.

ÖĞRENCİ *Pazarlık* etmek ya da *rüşvet* vermeye ne dersiniz?

MAMET Bu fikirleri yapı bakımından inceleyelim. *Pazarlık* ile başlayalım; çünkü bu biraz daha basit.

ÖĞRENCİ Buradaki sorun farklı bir olgudizgesi ile başlamamış. *Pazarlık* yapma, *saygı kazanmaya* uygun olmasa da *karar değişikliğine* doğru giden bir yol olarak düşünülebilir.

MAMET Bu dramatik yapıda çokça karşılaşacağımız bir sorundur Kendi filminizi ya da bir başkasının filmini çekerek eğer bir şey yaratıyor ve bunun içinde zaten var olan dramatik yapıyı bulmaya çalışıyorsanız, size gökten bir melek inip, "işte bu bir olgudizgesidir" demez. Yeniden gözden geçirme ve merak etme süreci-her zaman ya yaratmak ya da bir olgu dizgesini kavramak için

çalışmak- tam anlamıyla olması beklenen şeydir. Sahnenin olgudizgesinin *karar değişikliğine yol açmak* hakkında olduğuna karar vermiştir. Biz *hazırlanmak* olgusu üzerinde konuşmaktaydık, belki de bundan sonra gelecek olan olgu, *durumla ilgili bilgi vermek* olabilir. Bizim yeni olgumuz bu olsun. Yeni olguya geçmek ne büyük rahatlık. İzleyiciyi dertten kurtarmak için üzerimize aldığımız bu külfetli iş yüzünden kendimizle ne kadar gurur duysak azdır. *Durumu anlatmak*...

Şimdiki görevimiz ise bize *durumu anlatmak* için bilgi verecek bir sürü müdahale edilmemiş çekim bulmak. Öğrenci öğretmenine *durumunu anlatmak* ister. İpucunu nerede bulacağız? Dört olgumuz var. Dördüncü olgu üzerinde ise çalışmaktayız. Yanıt çekimlerde olunca, bize ipucu ne olabilir? *Durumu anlatma* 'nın yanıtı olabilecek ipucunu belki bulabiliriz.

ÖĞRENCİ Nasıl *hazırlandığımız* mı?

MAMET Tamam. Bir önceki olgu olan *hazırlanmak,* bir ipucu verecektir. Yeni olgu dizgesiyle ilgili olarak düşündüğümüz, bize bir ipucu verebilir. O zaman geriye dönüp, *hazırlanmak* için yapılan çekim listemize bir bakalım. Boşa harcadığımız herhangi bir şey olup olmadığını anlamak, temizlik adına çok iyi olacaktır. *Hazırlanmayı* zayıflatmış olan bazı fazladan atılmış adımlar, *durumu anlatmayı* kuvvetlendirebilir. Çok eski zamanlarda yaşayan Kızılderililer gibi biz bufolonun her yerini kullanmak istiyoruz.

ÖĞRENCİ Şöyle bir çekim düşünelim Kahramanımız dosyayı açıyor, içinden kartonlar çıkarıyor, birisini

yırtıp üzerine bir şey yazıyor. Ve sonra bunu başka bir ince dosyaya koyuyor.

MAMET Güzel. Şimdi durumu anlatmak için yapılacak çekimler nelerdir?

ÖĞRENCİ Bir şekilde dosyanın tanıtımı.

MAMET Aktüel çekimler nelerdir? adamın biri odadan içeri girer; odadaki adam masaya yaklaşır. Ölçütümüz şudur: çekimlerin bir araya gelmesi bize o anki *durumu anlatmak* için bir fikir verecektir. Neyi görüntülediğimizi çok iyi bilmeliyiz.

ÖĞRENCİ Önce üzerinde hiçbir şey olmayan masanın çekimi ile başlayalım... Sonra dosya kameraya doğru itilir.

MAMET Sonraki çekim nedir?

ÖĞRENCİ Profesörün olumlu ya da olumsuz tepkisi.

MAMET Hayır olgu tamamıyla *durumu anlatmak* üstüne olmalı. Burada profesörün tepkisine ihtiyacımız yok.

ÖĞRENCİ İlki kitabın tanıtılması, ikincisi profesörün ona bakması biçiminde gerçekleşen bu iki çekimin bir araya gelmesi bize durumu anlatmıyor mu?

MAMET Belki de ilk çekim boş masa ve üzerine konulmuş bir kitaptır; ikinci çekim ise kitaba doğru bakmakta olan profesör başını kaldırırken biz öğrenciye geçiriz. Bizim burada öğrenciye ihtiyacımız var; çünkü *durumu anlatmayı* veren, zaten öğrencinin kendisidir.

ÖĞRENCİ Kitabı sahne ikiden hatırlayamaz mıyız? Hazırlanırken gördüğümüz öğrenci ile bu öğrencinin aynı olduğunu biliyoruz; bu nedenle onu çekme-

ye hiç ihtiyacımız yok.

MAMET Kitabı rahatlıkla ayrt edebiliyor muyuz?

ÖĞRENCİ Evet, biliyoruz. Bu, öğrencinin kitabı. Kitap öğrenciyi temsil etmektedir.

MAMET Çok iyi. Elbette söylediklerinde haklısın. Ben kahramanı izleme tuzağına düştüm. Güzel. Şimdi sıra bu prodüksüyonun plastik elementlerini olgudizgesinin ilkelerine uyarlamaya geldi. Nasıl bir müzik çalmakta ? Günün ya da gecenin saat kaçı ? Giysi ve set nasıl olmalı? Bir yerde birinin dergi okuduğunu söylemiştiniz. Dergi demiştiniz; *hangi* dergi? Ben durumu abartmıyorum; çünkü birileri bu kararları veriyor. Bu kişiye yönetmen denir. Sahne donatım sorumlusu dosyanın biçimi ile ilgili soru soracaktır; siz yönetmen olarak ona ne yanıt vereceksiniz? Ön eğitimden geçmemiş birinin ne diyeceğini düşünelim. "Sahne karar değiştirme ile ilgili ise, bu *karar değişikliğini* isteyen insan nasıl bir dosya taşır?" Bu size aptalca ya da abartılmış gibi geldiyse... Amerikan filmlerine bir bakın, çünkü Amerikan filmlerinin hepsi bu şekilde yapılıyor. "Merhaba, nasılsınız bugün? çünkü ben Vietnam'dan henüz geldim." Hollywood'daki bir grup eşkıya filmdeki her sözcüğün, anın, çekimin, sahnenin, sesin vs.(2) bir şeyi temsil edeceğine ve film için iyi

2. Doğallık, yaratıcı taşkınlık ve özgüven, bir sanatçı için çok güzel şeylerdir. Bunların artıp kibire dönüşmesi içerik yüzünden değil fakat eğitim süreci yüzünden engellenmektedir. Ciddi anlamda sanatçı olmayanın bile burnu bu işin gerektirdiği talepler yüzünden sürekli sürtülmektedir.

Kendilerine "yapımcı" süsü verenler, böyle bir eğitimden geçme ayrıcalığına sahip değildir; ama birbirlerinin haddi hesabı yoktur. Bunlar verandalarında oturup, soğuk içkilerini yudumlarken, tembelliğin zenci ırkına mahsus bir özellik olduğundan söz eden beyaz köle sahiplerine benzerler. Mesleğin gerektirdiklerini hiçbir zaman tam olarak yerine getirmeyen bu yapımcılar tüm fikirlerin temelde aynı ve nedense kendi fikirlerinin de da-

reklam olacağına emin olmak ister. Bu gruptakilere ise "yapımcı" denir. Onların sanatla ilişkisi, giyotinin hukukla olan ilişkisine benzer.

"Nasıl bir dosya kullanalım?" sorusunu soran sahne görevlisine bir yanıt olarak ne diyebiliriz? Siz ne dersiniz?

ÖĞRENCİ Bu, amaca bağlı değil midir?

MAMET Hayır; çünkü siz biraz önce hangi ofisten çıktığınızı ne kadar oynayabilirseniz o kadar "karar değişikliği dosyası" yaparsınız. Hiç utanmadan bunu öğretmeye kalkan tiyatro okulları var. Bu durumda "karar değişikliği dosyası için" nasıl bir dosya kullanmak gerekir?

ÖĞRENCİ Üstüne etiket koysak.

MAMET İzleyici etiketi okumaz ki. Etiket gösterge gibidir. İzleyici herhangi bir göstergeyi okumak değil, içinde öykünün kesmelerle geliştiği filmi seyretmek ister.

ÖĞRENCİ Okumalarına gerek yok. Üzerindeki etiketle siyah kapalı bir kitapçık zaten raporu çağrıştırır.

MAMET Rapor neden bir kitapçığa benzesin ki! Kitapçık biçimindeki raporun kötü bir fikir olduğunu kastetmiyorum; ama bu fikre iyi diyebilir miyiz? Sahne görevlisi "Rapor nasıl bir şey olmalı?" di-

---

ha önce hiç kimsenin aklına gelmemiş olduğunu düşünürler. Kompozisyon öğretmenimizin yazdıklarımız için "Burası anlaşılmıyor" ya da "Ben bunda hiçbir şey anlamadım" dediği zaman: "yaşlı bunak ben neyi kastettiğimi gayet iyi biliyorum." Yanıtını içinizden sessizce verdiğimiz ilk gençlik günlerimize dönersek, bu olguyu anlamamız daha da kolaylaşır. Kendimle çok gurur duyuyorum. Sanırım büyük bir kibir de bu gurura karışmakta. "Kendi tarzları" olan bu "yapımcılarla girdiğim ve bana hiç bir kazanç sağlamayacak olan yarışmayı düşündüğümde kendimi pek çok kez şöyle düşünerek rahatlattım: Şirket dağıldıktan sonra, insanları güldüren oyunları sahneye koyarak zar zor da olsa kendime yetecek kadar yemek ve barınak sağlayabilirim; ama bu "yapımcılar", ben ve benim gibiler işe gidinceye kadar bekledikten sonra ancak yemek yiyebilirim.

ye sorduğunda doğru yanıt nedir? *Rapor* ne işe yarar?

ÖĞRENCİ *Durumu anlatır.*

MAMET Tamam. Durumu anlatmak için hazırlanmış çekim listesine geri dönelim.

ÖĞRENCİ Masa üzerinde açık bir kitap...

MAMET Sonraki çekim...

ÖĞRENCİ Öğretmenin Yüzü...

MAMET Bunu takip etmeyen çekim nedir? Öğrencinin yüzü; tamam. Kitap nasıl bir şey olmalı?

ÖĞRENCİ Üstünde çok emek olan...

MAMET Hayır, siz üzerinde çok emek olan kitap görüntüsü yapamazsınız. Güzel ve temiz bir görüntü verebilirsiniz. Bu da güzel bir fikir olabilir. Ama sizin sahne görevlisine vereceğiniz en önemli yanıt bu değildir.(3) Çekim listesini ve amacınız olan *durumu anlatmayı* düşünün. Özenle hazırlanmış olduğunu göstermek, raporu *ikna edici kılmak,* bütün bunları izleyici farketmeyecektir bile. Peki, onlar neye dikkat ederler?

ÖĞRENCİ Dosyanın, daha önce gördükleri dosya ile aynı olduğuna.

MAMET Öyleyse, set görevlisine vereceğimiz yanıt nedir?

ÖĞRENCİ Tanınabilir olmasına bakın.

MAMET Evet, aynen öyle! Güzel! Tanınabilir olmasına

3. İzleyici inanmamak için herhangi bir neden görmedikçe, onlara sunulan herşeyi kabul eder. Bu nedenle rapor en azından temiz ve düzenli görünmelidir. Çünkü böyle görünmediği takdirde, izleyici kahramanın istediğinde samimi olup olmadığını sorgular. Raporun temizliği, *yaratıcı* düşünceden çok *antiseptik* görevini üstlenir.

çalışmalısınız. Dosya ile ilgili en önemli şey bu. Olgudizgesi ilkelerini, setle ve kostümlerle ilgili soruları yanıtlamak için nasıl kullanmamız gerektiğine ilişkin bir örnektir bu. Dosya, genel anlamda önemli olmasa da önemli olan onun sahne içindeki yeridir. Sahnedeki en belirgin işlevi ise durumu tanıtmaktır. O sahnede çocuk görünmediğinden yerine birisinin ya da bir şeyin durumu anlatması gerekmektedir. Müdahale edilmemiş olması gerektiğinden yanıt "Özenle hazırlanmış dosya" olamaz. "Pişmanlık dosyası" da yanıt olamaz. Verilmesi gereken yanıt: "Çekim ikide gördüğümüz kitabın aynısı"dır. Kitabı seçerken, izleyiciye: *"Bu o kadar önemli bir şey ki filmi bu olmadan anlayamazsınız"* demektesiniz. *Onsuz olgunun olamayacağı* bu şey bir önceki olguda görülen aynı dosyadır. Öykü için çok önemli bir yer tutar.

Yönetmen olarak yaptığınız her seçimi, anlatım için gerekli olup olmadığı sorusuna dayanarak yapmalısınız. Eğer öğrencinin çekimine gerek duymuyorsak, aynı kitap olduğunu anladıklarından yüzde yüz emin olmalıyız.

İzleyici çerçeve içindeki en önemsiz şeye bakar. Bu nedenle, yönetimi ele alıp onları yönlendirmek gerekiyor. "Önemli olan tek şey nedir?" sorusu büyünün özünü oluşturur. Yanıtı oluşturan şeyi kolaylıkla görmeleri için izleyiciye yardım etmek gerekir ve siz de görevinizi yapmaktasınız. *Karar değişikliği* ile ilgili kitap oluşturmak zorunda değilsiniz. Aynı dosya olduğunu gösterin, yeter.

Olgularımız *erkenden gelmek, hazırlanmış olmak, saygı göstermek* ve *durumu anlatmak. Erken gelmek* için yaptığınız çekimler ne peki?

ÖĞRENCİ Kapıya gelir, açmaya çalışır.

MAMET Hayır. Umarım benim saçmaladığımı düşünmüyorsunuz; ama izleyicinin algıladığı biçimde filmi değerlendirmek çok yararladır. Birinci çekimde görecekleri şey, *bir adamın koridorda yürüyüşü.* Bunu göz önünde tutarak çekimler üzerine konuşalım.

ÖĞRENCİ Adam koridorda yürür. Kapı kolunda duran elin çekimi. Aynı adam bir *bankta* oturur.

MAMET Güzel ! Şimdi size bir soru Bütün olimpik patenciler neden düştüler? Bildiğim tek yanıt, yeteri kadar çalışmamış olmalarıdır. Sıkıcı bulunca ya kadar elinizdeki araç-gereçleri denemeli ve sonra biraz daha denemelisiniz. Buradaki araçlar -çekimler, olgular, sahneler, amaçlar- arasında seçiminizi yapın ve bunlara her zaman kendinizin seçmiş olduğu isimlerle gönderme yapın.

Hazırlanmakla ilgili çekimlere gelelim.

ÖĞRENCİ Adam klasörünü açar, içinden bir etiket alır; üzerine bir şey yazar ve etiketi plastik bir dosyanın üzerine koyup kapatır.

MAMET Güzel. Peki, *saygı göstermek* için...

ÖĞRENCİ Çekim, adamın bakıp yerinden kalkmasına ve çerçeveden çıkmasına kadar sürer. Camlı kapıya doğru koşan adamın çekimi: Adam kapıyı açar ve içeriye doğru yürür.

MAMET Güzel ! Sor .aki olgu.

ÖĞRENCİ *Durum hakkında bilgi vermek.* Boş bir masaya. Masanın üstüne dosya konulmuş ve masada oturan adamın dosyaya bakarken çekimi.

MAMET Güzel. Şimdi bitirelim. Sonuca nasıl geleceğiz?

ÖĞRENCİ Öğretmen dosya hakkında düşünmeye başlayabilir.

MAMET Şu anda dramatize etmeye çalıştığımız olgu nedir?

ÖĞRENCİ Karar.

MAMET Tamam, buradaki genel fikir karar. *Düşünme* ise bunu farklı biçimde anlatma yolu. Fakat dosya üzerine düşünmekte olan öğretmen için daha sonradan montaj yapmanın hiç gereği yok. Tamamen açıklıyor. Adamın eline bir kanıt geçiyor, ona bakıyor ve kararını veriyor. Aristoteles'in söylediği gibi, bu iyi bir öykü anlatma değil. Karakter "Henüz fikir edinmiş" olmamalı.

ÖĞRENCİ Eğer dizge içindeki tüm olgular öğrenci ve öğretmenle ilgili ise niçin bir sonraki olgu *karar* oluyor?

MAMET Senin fikrin ne?

ÖĞRENCİ Bu olgunun, *fikrini açıkça söylemek* olduğu düşünmüştüm. Durumu anlatmış olduğu halde ayakta dururken öğrenciye geçersiniz. Yanıt "hayır" olmayacaktır. Sonra tekrar, çocuğa bakmakta olan öğretmene geçersiniz.

MAMET Sonraki olgular için başka öneriler...

ÖĞRENCİ Değişiklik kararının alınması.

MAMET Evet, bu da bir fikir.

ÖĞRENCİ Reddedilmek.

MAMET Bu, aslında olgu değil bir sonuçtur; bir başka olgunun sonucu. Öğrenci/kahraman, sonuca gelmek için çalışıyor olmalı.

ÖĞRENCİ Öykünün tam bu yerinde profesörün yanıtını bekleyeceksiniz. Durumu anlatmaktan sonra mantıksal olarak gelen olgu ise karar, *durum hakkında karar vermektir*. Bu, olgu bittiği zaman karar değişikliğini sağlamış ya da sağlamamış olacaktır. Olgudizgesini tamamlamak için öğrenciyi izlemek zorunda değiliz, öyle değil mi?

MAMET Hayır.

ÖĞRENCİ Ama çocuğun görevi karar değişikliğini sağlamak.

MAMET Evet, öyle; Ama bu, çocuğun filmi olmak zorunda değil. Kahramanın ne yaptığını değil olgudizgesi bağlamında, bir sonraki aşamada ne olacağını öğrenmek istiyoruz. Son olgudaki son çekimimiz neydi?

ÖĞRENCİ Dosyaya doğru bakmakta olan profesör.

MAMET Profesör dosyaya doğru bakmaktadır. Kapı ağzında beliren bir grup öğrencinin çekimine geçilir. Diğer bir öğrenci içeriye girer ve hepsi birden bir o yöne, bir diğer yöne doğru bakar Boş sınıfta oturan öğrenci ile ona bakmakta olan profesörü gördükleri ana geçeriz karar vermeyi anlatabilmek için. Şimdi çözüm için hazırız. Uzun çekimde profesörü görüyoruz. Dosyayı açar, sağ aşağıya doğru bakar. Masadaki çekmeceye geçiyoruz; çekmecesini açıp, içinden mühürü çıkarırken görüyoruz. Onun, kitabı mühürlediğini

görüyorsunuz ve gülümsemekte olan çocuğa geçiyoruz. Çocuk, kitabı alıyor ve kitabı kapatan çocuğu elini çekiyoruz. Bu arada öğrencinin sınıfın arkasındaki yerine doğru gittiğini ve profesörün ayakta, sınıfın geri kalan kısmını içeri çağırdığını ve öğrencilerin içeri girip yerlerine oturduklarını görüyorsunuz. Tamam mı?

ÖĞRENCİ Ya kararı değiştirmeseydi?

MAMET *Bilmiyorum. Bu bizim ilk filmimiz.* Bu yüzden mutlu bir sonla bitirelim. Filmimiz bitti ve çok güzel bir çalışma oldu.

karşı - kültürel mimar ve dramatik yapı

Çalkantılı altmışlı yıllarda, Vermont'taki bir karşı-kültürel kolejde öğrenciydim. O zamanlar, Vermont'ta karşı-kültürel mimarinin okulu denilen bir şey kurulmuştu. Bazıları geleneksel mimarinin çok sönük olduğunu düşünmüş ve bu yüzden pek çok karşı kültürel binayı tasarlayıp inşa etmişlerdi. Fakat bu binalar daha sonra yaşanabilir olmadıklarını gösterdiler. Çünkü bu binaları tasarlarken mimarlar duygularını ön planda tutmuş, binaların amacını göz ardı etmişlerdi.

Aslında bu mimarlar karşı-kültürel binalara yıllar sonra baktıklarında geleneksel tasarının (kapıların belli bir biçimde konulmasının, eşiklerinin belli bir biçimde yapılmasının) bir nedeni olduğunu anlamış olabilirler.

Bütün bu karşı-kültürel binalar, mimarının amacını yansıtmış olabilirdi; ancak bunlar, içinde yaşayanların maksadına hizmet etmemişlerdi. Karşı- kültürel binalar ya yıkılmış ya yıkılmakta ya da yıkılması gereken bir durumdadır. Bunlar peyzaj üstündeki kusurdur. Zaman bu binalara nazik, davranmamış, her geçen yıl karşı-kültürel mimarların ne kadar budala olduğunu ispat etmiştir.

Ben, 200 yıllık bir evde oturuyorum. Çivi çakılmadan, elle, baltayla yapılmış bir evde. İnsan eli değmezse, bu ev bir 200 yıl daha ayakta kalacak. Bu binalar, insanın domestik gereksinimlerine, havaya, ağaçlara duyulan saygıya göre yapılmıştır.

Kötü inşa edilmiş bir şeyi payanda ile desteklemek de çok zordur. Zamanınız varken, her şeyi önceden planlamak işinizi oldukça kolaylaştırır. Bu, yapıştırıcı kullanarak bir şey yapmaya benzer. Eğer iyi yapışırsa, zamanı *iyi* kullanmışsınız demektir. Eğer tam anlamıyla yapışmamışsa, baskı altında çok çabuk karar vermek zorunda kalırsınız. Bir sandalyenin tasarısını doğru biçimde yaparsanız, zamanınızın tamamını tasarıya, boş zamanınızı da birleştirmeye ayırmış olursunuz. Aslında, bu yüzyılın başlarına kadar eski ustalar sandalyelerini yapıştırıcı kullanmadan yaparlardır; çünkü yalnızca marangozluktan değil aynı zamanda keresteden de anlarlardır. Hangi kerestenin büzülüp, küçüleceğini, hangisinin zamanla genişleyeceğini biliyorlardı; böylece bu tahtalar doğru biçimdi birleştirildiğinde, sandalye zamana karşı daha dayanıklı oluyordu.

İkinci filmimi bitirirken, iki şeyin farkına vardım. Film yaparken, çekim listesini bitirdikten sonra, çekime başlamadan önceki zaman dilimine "yapım öncesi" denir. İşte bu dönemdeyken "İyi bir fikrim var; garajda olduğumuzu izleyicinin iyice anlaması için "garaj" göstergesi kullanmaya ne dersiniz?" biçiminde bir öneri ortaya atılabilir. Böylece siz sanat bölümüyle toplantı yapar, gösterge hakkında konuşur ve pek çok gösterge yapabilirsi-

niz. İki film ve pek çok gösterge yaptım. Bir film de göstergeleri asla göremezsiniz, asla. Onları hiçbir zaman göremezsiniz.

Bu göstergeler eğer doğru biçimde tasarlanmazsa, olgu sonrasında "payanda ile destek" olma çabasından başka hiç bir işe yaramaz. Filmde eksik olan bilgiyi seyirciye iletmek için başvurulan diğer hünerli; ama gereksiz araç ise looping (sonradan seslendirme) ya da ADR (Automatic Dialogue Reading Otomatik Diyalog Okuma; film çekimi bittikten sonra kaydedilen ve araya sıkıştırılan diyalog) dir. Örneğin: perdede sırtını gördüğümüz birinin ağzından çıkan sözcüklerin seslendirilmesi. İzleyiciye "En alt basamağına ulaşmak istediğimiz merdivenden bakın, işte iniyoruz." demek hiç bir işe yaramaz. Neden? Çünkü izleyiciyi ilgilendiren sahnedeki en can alıcı nokta ya da kahramanın istediği şeyin ne olduğudur. "Çekimdeki asıl amaç nedir?" sorusudur. İzleyici orada göstergelere bakmak için bulunmamaktadır. Hem zaten göstergelere de bakmayacaktır. Onları bu göstergelere bakmaları için zorlayamazsınız. En ilginç olana yönelme, insan algısının doğasında vardır. Bu şuna benzer: Hepimizin bildiği gibi açık saçık fıkraları ilginç yapan öğe anlatacağınıza ilişkin söz verdiğiniz öyküde "Bir sonra ne olacağı" dır. Dinleyicilere. "Bir dakika" deyip, onlara göstergeleri zorla inceletemezsiniz. İzleyicileriniz, "looping"inizi dinlerken hoşgörüyü bir kenara bırakırlar. Bu nedenle filminizi daha önceden tam anlamıyla bitirmiş olmanız gerekir.

Bu işlem malzemenin yapısını anlamak ve bu anlayışı filmin tasarımında kullanmak için yapılır. Film temelde bir tasarımdır. Bir tek çekim içine pek çok işe yaramaz şeyi sıkıştırıp bunlar arasında kamerayı gezdirerek, seçtikleri konudan ne kadar etkilendiklerini göstermek isteyen insanların kişisel görüşlerini bilirsiniz: Görüşleri karşı-kültürel mimariye benzer. Bu görüşler her ne kadar kişisel de olsa ev sahipleriniz ya da bu durumda daha *sonra ne olacağını* merak eden izleyicilerin isteklerine kesinlikle hizmet etmemektedir. Öyküyü anlatırken, bir sonraki önemli

aşamaya mümkün olduğu kadar çabuk geçmek gerekir. Yoksa izleyiciyi yük altında bırakıp iyi niyetlerinden yararlanmış olursunuz. Siyasal nedenlerden dolayı - Modern sanatın büyük bir kısmı bununla ilgilidir. anlayış gösterebilir. Siyasal nedenler ya "Tamam, ben bu tip kötü filmleri *seviyorum.*" olabileceği gibi, "Ben bu tip karşı-kültürel görüşleri seviyorum; ama bu adamın söylemeye çalıştığı şeyleri doğru bulan grubun üyelerine de katılıyorum." olabilir. İzleyici, modern sanatın saçmalıklarını anlayabilir; ama sevemez. Sizi, insanların herhangi bir sahne sanatçısı hakkında söyledikleri ile Cary Grant için söyledikleri arasındaki fark üzerine düşünmeye davet ediyorum.

Modern sanatın amacının sevilmek olmadığını söyleyecek olan siz coşkulu gençlere yanıtım: "Hadi, büyüyün artık!" olacaktır.

Film yönetmeninin görevi, *öyküyü, müdahale edilmemiş imgeleri bir araya getirerek* oluşturmaktır. Çünkü bu, iletişimin asıl mayasıdır. Her şey bir araya getirme ile çalışır; çünkü insanın algılaması iki olayı ayırt edip anlama, gelişmeler üzerinde karar verme ve daha sonra ne olacağını öğrenme isteğini kapsar.

"Sahne sanatları", peşin hüküm adına ratlantısal imgeleri düzene sokmak şeklinde bir düşünceden yola çıkar. Buna bir başka örnek ise Nevroz 'dur. Nevroz, herhangi bir önyargıyı haklı çıkarmak amacı ile birbirinden bağımsız imgeleri, fikirleri ya da olayları bir araya getirmektir.

Diyelim ki hâkim olan önyargı "Ben önemli biri değilim." olsun. Sonra da birbirinden bağımsız iki olayı, anlamı vermesi için sıralayabilirim. "Ah evet, anlıyorum. Koridordaki kadın beni görmezden gelerek, hızla arasnsöre bindi ve asansör kapısının hemen kapanması için düğmeye bastı. Çünkü ben itici bir insanım." Nevroz işte budur. Karmaşık dimağın neden-sonuç ilkesini uygulama çabası. Aynı çaba tiyatro izleyicisinin de bilinçaltında yer alır.

Işıklar sönüp de perde açılınca "oyun başlıyor." ya da "Şimdi biri bana bir öykü anlatacak." düşüncesi herkeste hüküm sürer.

Eğer hüküm süren düşünce "oyun başlıyor" sa; imgeler bütünü oluşturmak için planlanarak bir araya getirilsin ya da getirilmesin, biz perde açıldığı andan kapanıncaya kadar imgeleri bir araya getirip, düzenlemeye çalışırız. Filmlerde de böyledir. Bu yüzden kötü filmler de "başarıya" ulaşabilir. Olaylardan sonuç çıkarmak hepimizin doğasında vardır. Buna karşı gelemeyiz. İnsan beyni, olaylar rastlantısal olarak bir araya gelmiş olsa bile yine de bir anlam çıkarmaya çalışır.

"Eğer insan beyni bir şekilde bunları yapıyorsa, neden ben önce bunu yapmıyorum?" "Her şeyi akıntıya bırakmak varken, niye karşısına geçip kürek sallayayım ki?" düşüncesinden hareket eden tiyatrocu, insanın bu yönünü kendi çıkarına uygun bir şekilde kullanacaktır.

Eğer bir öykü anlatmıyor, bir imgeden diğerine geçiyorsanız, imgeler kesinlikle çok daha "ilginç" olmak zorandadır. Eğer öykü anlatıyorsanız, insan beyni sizinle birlikte çalıştığından bilinçli olarak ya da daha önemlisi, bilinçaltından girişiminizi algılayacaktır. İzleyiciler öyküdeki olayları sırasıyla izleyecekler ve ne görsel harcamaya yol açan nedenleri, ne de anlatı biçimindeki açıklamaları isteyeceklerdir.

Onlar, daha sonra ne olacağını bilmek isterler. Adam öldürülecek mi? Kız adamı öpecek mi? Eski madende gömülü olan parayı bulacaklar mı?

Film doğru bir şekilde tasarlanırsa, bilinçaltı ve bilinç aynı hizaya gelir. Biz daha sonra ne olacağını öğrenmeye ihtiyaç duyarız. İzleyici tıpkı yazarın yaptığı gibi olayları sıraya koyar. Böylelikle biz, onun hem bilinci, hem de bilinçaltıyla bağlantı kurar ve hep birlikte kendimizi öyküye kaptırmış buluruz.

Eğer sonra ne olacağına önem vermiyorsak, eğer film doğru

bir şekilde tasarlanmamışsa bir nevrozlunun kendi neden-sonuç ilişkilerinden yola çıkarak yarattığı dünya gibi biz de kendi öykümüzü bilinçaltımızda yaratırız ve artık anlatılan öyküye karşı hiçbir ilgimiz kalmaz. "Sahne sanatları" ile ilgili olarak şunları söyleyebiliriz: "Evet, kızı demliği ocağı koyarken gördüm; sonra bir kedi sahneden koşarak çıktı. Evet, gördüm; ama nereye gittiğini hiç bilmiyorum. İzliyorum, ama kesinlikle bilinçaltımın bu işle ilgilenmesi gibi bir riske kendimi atmayacağım."

İşte öykünün ilginç olmaktan çıktığı nokta budur. Yine kötü bir yazarın (karşı-kültürel mimar gibi) gevşeyen yerleri tekrar elden geçirmek için, her olayda ilgiyi daha başka bir yöne çekerek izleyiciye kurduğu tuzak bu noktadır.

Bunun sonu müstehcenliktir. Aktörlere tehlikeli görevler verelim, onların cinsel organlarını gerçekten görelim, binaları gerçekten yakalım. Filmdeki olayların akışı içerisinde müstehcenlik, yapımcıyı git gide daha tuhaf durumlara sokar. Meslek yaşantısını daha abartılı ve acaip bir hale getirmeye zorlar. Bizde olduğu gibi kültürün yozlaşarak kısırlaşmasına yol açar.

Filme ilgi, daha sonra ne olacağını anlama isteğinden gelir Gerçekten uzak olma, nevrozlu kişinin bakış açısına çok uygundur. Açıklamaların daha da tuhaf olması beklenir ki bunun sonucu da akıl hastalığıdır. -"Sahne sanatları" ya da "modern tiyatro", "modern film yapımı."

Herhangi bir dramatik biçimin yapısı tasım (syllogism) olmalıdır. Bu biçimin mantıksal yapısı şöyledir: Eğer A ise, B' dir. Oyun ya da film şu ifadeden yola çıkar: "Eğer A ise (A kargaşanın yaratıldığı ve tesbit edildiği durumdur) sonuç: "B" dir. (Bu durumda entropy bir kez daha işleri düzelterek başını kaldırır ve düzen bir kez daha sağlanır.)

Örneğin, daha önce de gördüğümüz gibi, eğer bir öğrenci not değişikliğine gereksinim duyuyorsa amacına ulaşıncaya kadar ya da ret yanıtı alıncaya kadar bir işlemden geçecektir Huzura

ancak o zaman kavuşacak, entroy sağlamış olacaktır.

Bu *entropy* bir bütün olarak yaşantımızın en ilginç görüntülerinden biridir. Doğarız, belli şeyleri yaşarız ve sonra da ölürüz. Cinsel davranış bu anlamda en iyi örnektir. Şimdiye kadar hiç ortaya çıkmamış şöyler harakete geçer ve bu durum bir tür çözüme gerek duyar. O ana kadar hiç var olmamış bir şeyin var olması isteniyor. Var olduğunda ise yeni şeyin yol açtığı kargaşa düzeltilmelidir. Düzelince, yaşam, cinsel davranış, oyun biter. Bu şekilde eve gitme zamanının geldiğini anlarsınız.

Adam genelevdeki sorununu çözer. Adam bütün parasını yarışlarda yitirir. Çift, tekrar birleşir. Kötü kral ölür. Peki, biz bunun öykünün sonu olduğunu nereden biliriz? Çünkü, *kötü kralın gücünün artması* olan sorunun böylece çözüldüğünü görürüz. *Öpüştükleri* zaman filmin bittiğini nereden anlarız? Çünkü film, kızı bir türlü elde edemeyen oğlanı konu almaktadır. Başta ortaya atılan sorunun çözümü, öykünün sonunun oluşturur. Sahnenin de bittiği zamanı bu sayede anlarız; öyle değil mi?

Dedik ki çalışmanın içinde hataya yer vermeyen birim, sahnedir. Eğer sahneyi anlarsanız, oyunu ya da filmi anlarsınız. Sahnedeki problem çözüme ulaşınca, sahne de sona ulaşır. Filmlerde çoğu kez sorun çözülmeden önce sahneyi bırakıp, *sonraki* sahnede çözüme ulaştırmayı düşünürsünüz. Neden? İzleyici sizi izlesin diye. Hatırlarsanız, onlar sonra ne olacağını bilmek isterler.

Sahneye geç girmek ve erken çıkmak izleyiciye saygı göstermektir. İzeyiciyi yönetmek -ondan "daha iyi" olmak çok kolaydır; çünkü tüm kartlar sizin elinizdedir. "Size *herşeyi* söylemek zorunda değilim; öyküyü tam ortasındayken değiştirebilir ve ne istersem yaparım! Cehenneme kadar yolunuz var!" Ama farka dikkat edin. İnsanlar konuşurken Werner Herzog'un filmleri için başka, Frank Copra'nın filmleri için başka şeyler söylüyorlar. Bunlardan biri bazı şeyleri anlayabiliyor ya da anlamıyor; ama

diğeri anlatmayı biliyor ve öykü antalmak istiyor. Öykü antalmak, dramatik sanatın mayasıdır. İyi olmasa da bu yüzden asırlardır insanlar dramayı, yaşam biçimlerini değiştirmek, etkilemek, fikirlerini söylemek, kendilerini ifade etmek için kullanmışlardır. Ama bu, işe yaramadı. Bu tip amaçlar açısından işe yaramış olsaydı çok iyi olurdu; ama olmadı. Dramatik biçimin yararlı olduğu tek şey öykü anlatmadır.

Öykü antalmak isterseniz, önce biraz insan algılaması hakkında fikir sahibi olmanız gerekir. Tıpkı, bina çatısının nasıl yapıldığını öğrenmek istediğinizde, yer çekiminin ve yağışın etkileri hakkında biraz bilgi sahibi olmanın iyi fikir olduğunu bildiğiniz gibi.

Vermont'a gelip, sivri tepeli çatı inşa ederseniz, kar rahatlıkla bozulur. Çatıyı düz yaparsanız, karın ağırlığı yüzünden çatı çöker. 1960'lı yıllarda karşı-kültürel mimariden pek çok örneğin başına bu gelmişti. Sahne sanatçısı şöyle diyor: "On milyon yıldır insanların öykü dinleme isteğinin bir nedeni olmalı. Ama bundan bana ne! Benim nasıl olsa söylecek bir şeyim var."

Film dünyası, yozlaşma çemberi içinde sıkışmış durumda; çünkü pusulası olmayan insanlar, bu dünyayı yönetmekte. Bu baskıya karşı yapabileceğiniz tek şey ise doğruyu söymektir.

Amacınızı saklayamazsınız. Kimse saklayamaz. Çağdaş Amerikan filmleri, neredeyse her zaman saçma, dikkatsizce yapılmış ve müstehcendir. Eğer amacınız bu "endüstri" içinde başarıya ulaşmaksa, çıkardığınız iş ve ruhunuz yıkıcı etkilere açık kalacaktır. Eğer bu endüstri tarafından kabul görmeyi çok istiyorsanız, bunlardan biri durumuna gelirsiniz.

Ne aktör, ne oyun yazarı, ne de film yönetmeni, hiçbiri amaçlarını gizleyemez. Eğer bir insanın amacı, gerçekten *mediumun özünü anlamak ise*, bu amaç içleyiciye ulaştırılacaktır.Nasıl? Büyü ile. Nasıl olduğunu bilmiyorum, ama öyle. Kesinlikle gizlenemez. Ayrıca öğrenme isteğimizle, medium hakkında öğrene-

bileceğimiz ya da öğrenemediğiniz, bu isteğin *kendisinde* ortaya çıkacaktır.

Kimi zaman tahta oyarım. Tahtanın kendisinden bir nesne yaratmayı akıl almaz bulurum. Tahtanın zerresi dahi sizi büyüleyebilir ve küçük bir parça, size oyma konusunda pek çok şey anlatır.

Küçük parça, kimi zaman size karşı mücadele eder. Eğer film yapma konusunda dürüst iseniz bu mücadele ile daha sık karşılaşırsınız. Size nasıl yazmanız gerektiğini anlatır; tıpkı "kararı değiştirme" fikrinde olduğu gibi.

Çok küçük sorunların üstesinden gelmek, aslında çok zordur; ama asıl hüner, film sanatına hâkim olmaya başlamaktadır.

yönetmenin görevleri, aktörlere ne demeli? kamerayı nereye koymalı?

Altmış kez aynı çekimi yapan yönetmenler gördüm. Günlük çekimleri izleyen herhangi bir yönetmen üçüncü ya da dördüncü çekimden sonra birinciyi hatırlayamaz. Sette ise onuncu çekimi yaparken, sahnenin amacını hatırlayamazsınız. On ikinciyi çektikten sonra ise neden doğmuş olduğunuzu hatırlayamazsınız. Öyleyse neden bütün yönetmenler bu kadar çok çekim yaparlar? Neyi çekmek istediklerini bilmezler de ondan. Korkarlar. Eğer ne istediğinizi bilmezseniz amaca ulaştığınız zamanı nasıl anlayabilirsiniz ki? Eğer ne istediğinizi bilirseniz, çekiminizi yapar ve yerinize otursunuz. Diyelim ki siz bir "kararı değiştirme" filmi çekiyorsunuz. İlk olgu için aktöre ne diyeceksiniz? Neye gönderme yaparız? Pusulamız nedir? Bu soruya yanıt verebilmek için baş vuracağımız basit gerçek nedir?

Kameramanı aynı doğrultuda yönlendirmeniz gerekir. Gön-

dermeyi, *sahnenin amacına* (Bu durumda amaç *karar* değişikliğine yol açmaktır.) ve olgunun anlamına (burada erken gelmek) yöneltirsiniz. Buna dayanarak, aktöre yapması gereken şeyleri söylersiniz; yani, yalnızca olguyu, *erken gelmeyi* çekmeniz için yapması gereken şeyleri. Ona kapıya gitmesini kapıyı açmaya çalışmasını ve oturmasını söylersiniz. Ona sözcüğün tam anlamıyla söylediğiniz budur Fazla hiçbir şey söylemezsiniz.

Nasıl çekimlerin müdahale edilmemiş olması gerekiyorsa oyunculuğa da müdahale edilmemeli. Oyunculuk, basit fiziksel hareketin bir gösterimi olmalıdır. Kapıya git, açmaya çalış, otur. Koridor boyunca saygılı bir şekilde yürünmesi gerekmez. Bu, oyunculuk hakkında size öğretilebilecek en önemli derstir. Senaryonun gerektirdiği fiziksel hareketleri en basit biçimiyle göstermek, "Oyuna yardım etme." anlamını taşır.

Aktör, saygılı bir biçimde oturmak ve saygılı bir şekilde kapıyı açmak zorunda da değil. Senaryo zaten bu işi yapıyor. Her fiziksel hareketin, "oyundaki" ya da "sahnedeki" anlamı taşımasına aktör ne kadar çok uğraşırsa, o ölçüde filmi katleder. Çivi ev gibi görünmek zorunda değil; çünkü o ev değil, yalnızca bir çividir. Eğer ev duracaksa çivi, çivi olarak görevini yerine getirmelidir. Çivi görevini yapabilmek için de çivi gibi olmak zorundadır.

Aktör, kendini belirli müdahale edilmemiş fiziksel hareketlere ne kadar çok verirse o kadar iyi film ortaya çıkar. Bu da bizim için eski film yıldızlarını çok sevdiğimizi gösterir. Gerçekten de bu filmler çok basitti. "Ben bu sahnede ne yapıyorum?" onların soru yolu. Koridorda yürümek. Nasıl? oldukça hızlı. Oldukça yavaş, Kararlı, Bu basit belirteçleri bir dinleyin. Hareketlerin ve belirteçlerin seçimi aktörleri yönetme sanatını ortaya çıkarır.

Sahne nedir? *Karar değişikliği yaptırmak.* Bu olgunun anlamı nedir? *Erken gelmek.* Özel, belirli çekimler nelerdir? Adam koridorda yürür, kapıyı açmaya çalışır ve oturur. İyi bir tasarım-

dan sonra geriye kalan iyi bir şanstır. Aktör "Koridorda nasıl yürümem gerekiyor?" diye sorduğundan Siz, "Bilmiyorum... hızlı" deyiverirsiniz. Neden? Çünkü bilinçaltı, sorun üzerinde çalışmıyor. Çünkü bu noktada borcunuzu ödemiş bulunduğunuzdan keyfi gibi duran kararları verme yetkisine sahipsiniz. Bu kararlar aynı zamanda soruna karşı bilinçaltında bulunan çözümlerdir. Böylece yanıt gelinceye kadar sorunu bilinçaltında tutarak, bilinçaltını da onurlandırmış olursunuz.

Nasıl kendi içinde saygınlığı olan yapıta katkıda bulunma, başka bir deyişle öyküye katkıda bulunma isteği izleyicinin doğasında varsa, aynı şekilde bilinçaltının doğasında da görevimiz boyunca bize yardımcı olma isteği vardır. Sizin keyfi diye düşündüğünüz pek çok karar, bilinçaltınızın kendisini adayarak ortaya çıkardığı çalışmaların sonucudur.

Geriye dönüp baktığımızda "Orada şans bana yardım etti; değil mi?" sorunuza yanıt, "Evet." olacaktır. Çünkü siz bunun bedelini ödediniz. Siz bilinçaltınızın yardımına karşılık, filmin yapısı oluşurken çektiğiniz sıkıntı ile bu bedeli ödediniz.

Aktörler size pek çok soru soracaklardır. "Burada ben ne düşünüyorum? Benim duygularım ne? Şu anda nereden geldim?" Bütün bunlara verilecek yanıt *"önemli değil"* dir. Önemli değildir; çünkü bunları oynayamazsınız. "Nereden geldiğini oynayabilirim. diyenlere karşı meydan okuyorum. Eğer oynayamıyorsanız, üzerinde düşünmek niye? Bunun yerine aktörden en basit fiziksel hareketleri, mümkün olduğunca basit bir şekilde yapmasını istemek gerek.

"Lütfen koridorda yürü, kapıyı açmaya çalış. Kapıyı açmaya çalış; ama kapı kilitli demene hiç gerek yok. Yalnızca açmaya çalış ve otur."

Filmler çok basit fikirlerden oluşur. İyi bir aktör her küçük parçayı mümkün olduğunca basit ve eksiksiz bir şekilde sergile-

Çoğu aktör, ne yazık ki, iyi aktör değildir. Bunun için pek çok neden var. En önemlisi tiyatronun yaşamımızdan ayrı kalmasıdır. Gençken, çoğu aktör otuzuna geldiğinde yaşamını on yıldır sahneden kazanıyor olurdu. Aktörler şimdi böyle yapmıyorlar. Bu yüzden de iyi oynamayı öğrenme şansını hiç elde edemiyorlar. Aslında aktörlerimizin hepsi, bu ülkede kötü bir şekilde eğitiliyorlar. Onlar sahnede sorumluluk almak, duygusal olmak ve her rolü bir sonraki seçmelerde kullanmak üzere eğitilmişlerdir. Sahnedeki her küçük ve değerli anı, oyunun tümü için "anlamlı" kılmak ve tümün içindekileri göstermek için oynamak, aslında "oturun, çünkü ben Fransa kralıyım" anlamına gelir. Aktörler aptal insanlar değildir. Tam tersine deneyimime dayanarak söylüyorum, bu iş zeka düzeyi yüksek insan için çekicidir ve çoğu kendini bu işe adamıştır. Kötü aktörler ve iyi aktörler... Aslında *işlerine kendilerini adamış, çok çalışkan insanlardır.* Ama ne yazık ki çoğu başarıya ulaşamaz. Çünkü kötü eğitilmişlerdir; istedikleri şekilde iş bulamamışlardır. Mesleklerinde ilerlemek ve "iyi yapmak" için sürekli kaygılıdırlar.

Çoğu aktör de filmin çıkış noktasındaki düşünceyi kendi bilgisine dayanarak betimlemeye çalışır. Bu, onların işi değil ki... Onların işi, her olgudaki yönetmen ve senaryonun ortaya koyduğu belli hareketlerin mümkün olduğunca basit ve başarılı bir şekilde üstesinden gelmektir.

Provalardaki amaç, aktörlere yapmaları gereken hareketleri söylemektir. Sete girdiğiniz zaman, dikkatle not alan ve fazla duygulu davranmayan, yeniden keşfetmeyen; ama onlara ne için para ödeniyorsa onu -ki bu mümkün olduğunca basit ve provalarda yaptıklarının aynısını - yapmaktır.

Eğer yönetmen olarak *siz montaj* kuramını anlamışsanız, aktörlerinizi gerçek ya da gerçekmiş gibi olan çılgınlık, aşk ve sevgi gibi herhangi bir duygusal durum içine sokmaya çalışmamalısınız. Aktörün görevi, duygusal olmak değil, dosdoğru olmaktır.

Oyunculuk ile diyalog aynı potadadır. Oyunculukta olduğu gibi, diyaloğun amacı çekim listesindeki gevşek yerleri düzeltmek değildir. Diyalogun amacı, "karakter" ile ilgili bilgi vermek de değildir. İnsanların konuşma nedeni, sadece istediklerini elde edebilmektir. Filmlerde ya da sokakta kendini anlatan insanlar size yalan söylemektedirler.

Fark şudur: Kötü bir filmde adam "selam Jo, bu akşam senin evine geleceğim; çünkü benden borç olarak aldığın paraya ihtiyacım var." der. İyi filmde ise "Dün hangi cehennemdeydin?" der.

Bir resmi ya da oyunu anlatmaya ne kadar gerek duyuyorsanız, diyalogu da o ölçüye uygun kurmalısınız. Ne kadar az anlatırsanız, o kadar çok izleyiciye "Vay be!" dedirtirsiniz. "Burada neler oluyor? Peki sonra ne olacak?" Şimdi eğer öyküyü görüntülerle anlatıyorsanız, diyalog, dondurma üstündeki küçük çikolata kırıntılarına benzer. Olan bitenin üzerine atılmış ciladır. Öyküyü götüren çekimlerdir. Aslında iyi bir filme diyalog gerekli değildir. Bu nedenle her zaman sessiz film yapmaya çalışmalısınız. Yoksa Amerikan film endüstrisinin başına gelen, sizin de başınıza gelir. Çekim listesi yapmak yerine, öğrenciyi ayağa kaldırır ve "Bu, Mr. Smith değil mi? Sanırım ona kararını değiştirteceğim." şeklinde konuşturduğunuz zaman, Amerikan film endüstrisinin sesli çekimden sonra yaptığı budur ve o zamandan beri daha da kötü işler çıkarmıştır.

Eğer öykü antalmayı çekimlere göre bir filmi parçalara ayırmayı ve montaj kuramına göre öykü antalmayı öğrenebilirseniz, diyalog üzerinde ancak daha sonra çalışabilirsiniz. Diyalog eğer iyi ise filminizi daha da güzelleştirecek; kötü ise, filminiz daha da kötü olacaktır. Ama yine de siz öykünüzü *çekimlerle* anlatmalısınız. Gerek duyulduğunda (seslendirilmiş alt yazılı filmlerde) sizin en beğendiğiniz diyalog çıkarılabilir; bu yüzden güzel bir film niteliğinden çok şey yitirebilir.

Mademki aktörlere ne söyleyeceğimizi biliyoruz, şimdi başka bir soruya, defalarca sorulan bir soruya yanıt vermemiz gerekiyor. "Kamerayı nereye koyalım?" "Ha, bak işte oraya."

Görselliğin üstadı, dahice görsel duyarlığı olan birkaç yönetmen var ve ben bunların arasında değilim; bu nedenle biraz önceki soruya vermiş olduğum yanıt zaten bildiğim tek yanıttır. Nasılsa senaryo yazma hakkında epeyce şey biliyorum ve bunları da size zaten anlatmaktayım. İşte basit bir soru: "Kamerayı nereye koymalıyım?" ve yanıt: "Öyküyü sürdürmek için yeterli olan müdahale edilmemiş çekimi içine alan bir yere; oraya."

Pek çoğunuzun "Evet, çekime müdahale edilmemesi gerektiğini biliyorum; ama sahne saygı üzerine olduğu için kamerayı saygılı bir açıya koymamız gerekmez mi?" dediğini duyar gibiyim.

Hayır "saygılı açı" diye bir şey yoktur. Eskiden var idiyse bile, artık kamerayı oraya koymak istemezsiniz. Eğer böyle yaparsanız, öykünün gelişmesine fırsat tanımamış olursunuz. Bu şeye benzer: "Geneleve gitmek üzere yolda yürümekte olan bir adamın diğer yandan da bir fahişe ile cinsel ilişkide bulunmasına benzer." Bırakın, adam önce geneleve *gitsin*. Her çekimin bir amacı olmasına dikkat gösterin. "Kamerayı nereye koyalım?" sorusuna yanıt, "çekim ne hakkında?" olmalıdır.

Benim felsefem budur. Daha iyisini de bilmiyorum. Eğer bu soruya uygun daha iyi bir yanıt bulabilseydim, size söylerdim. Bilmediğim için, geriye, ilk koşula döneceğim. Her şeyi basit ve aptalca bir düzeyde tutmaya çalışın ve *bildiğiniz* kuralları zorlamayın. Eğer hangi kuralı, ne zaman uygulayacağınızı bilmiyorsanız, genel kuralları birbirine karıştırmayın.

Çekimin *koridorda yürüyen adam* hakkında olduğunu ve kamerayı da *bir yere* koymam gerektiğini biliyorum. Acaba bir yer diğerinden daha iyi olabilir mi? Olabilir. Hangi yerin daha iyi olduğunu ben biliyorum? Hayır. Öyleyse bilinçaltının bir yer seç-

mesine izin verip kamerayı seçilen yere koyacağım.

Bu soruya verilecek daha iyi bir yanıt olabilir mi? Olabilir. Daha iyi yanıt şu olabilir: Film ya da sahne için yapılmış olan resimli taslakta, size bir şeyler anlatabilecek olan belli bir modelin gelişmekte olduğunu görebilirsiniz. Çekimlerin tasarımcısı olarak göreviniz belki de bu noktadan sonra, çok samimi olarak söylüyorum, "dekoratörün" görevi ile aynı olacaktır.

Çekimin "özellikleri" neler olmalıdır? Ben bunun film yapma açısından çok önemli bir soru olduğuna inanmıyorum. Önemli olduğunu biliyorum; ama o kadar da önemli olduğunu sanmıyorum. Seçim yapmak zorunda kalırsam, önce en önemli olduğunu düşündüğüm soruya yanıtlar, geriye dönüp sebebini bulmaya ve sonra da daha önemsiz soruları elimden geldiğince yanıtlamaya çalışırım.Kamerayı nereye koyarsınız? Diyelim ki ilk filmimizi bitirdik ve elimizde buradaki koridorla, oradaki kapı, şuradaki merdiveni içine alan bir demet çekim var. Bazıları çıkıp ortaya "keşke koridoru *burdan* alsaydık, *ordaki* kapıdan gelip koridoru dönen köşeyi de çekseydik ya da *şurdaki* kapıya ulaşmak için merdivenlere açılan kapıyı kullansaydık daha iyi olmaz mıydı?" diye sorabilir. Böylece biz bir yönden diğerine kamerayı hareket ettirmiş olmaz mıyız?

Bu soruya yanıt vermek beni geçmişte çok zorlamıştı; şimdi de çok zorluyor ve gelecekte de zorlamaya devam edecek. Objeleri bir araya getirmek önemlidir; ama asıl önemli olan bu istekle mücadele etmektir. Çünkü bu mücadele filmin asıl yapısı ile yani ayrı ayrı çekimlerin kesme ile bir araya getirilişi ile ilgili bilgileri pekiştirmeye yarar. *Kapı, koridor, merdiven*, vs... Kamerayı "oraya" *koy* ve mümkün olduğu ölçüde durumu basit tutarak görüntüle. Eğer bunu anlamıyorsak; yani çekimleri keserek *bir araya getirmek* zorunda olduğumuzu anlamıyorsak, bu bizim steadicam kuramını yanlış anlayıp, hata yapmakta olduğumuzu gösterir

Gerçi set görevlilerini yerlerinden oynatmaktansa, bu objeleri birbiri arkasına dizmek hoş olabilirdi; ama bunları arka arkaya sıralayarak sanat adına hiç de iyi bir sonuç elde edemezsiniz. *Çekimleri, keserek bir araya getirebilirsiniz.*

Eğer farklı parçaları, farklı sahneleri, farkıl dizgeleri keserek bir araya getirirseniz, her çekimde "sürekli aynı amacın" peşinde olan kahramanı görmekten kurtulursunuz. Bu oyunculukla ilgili söyediklerimle de koşuttur. Hep aynı "karakter yorumu ve karaktere bağlılık." Aslında buna hiç ihtiyacımız yok.

Aktör on saniyelik bir yer için basit bir fiziksel davranışı gösteriyor olmak zorundadır. Bu "film gösterimi"nin bir parçası olmak zorunda değildir. Aktörler "film arkından" ya da "gösteri arkından" söz eder. Sahnede böyle bir şey yoktur. Orada yoktur. Gösteri her ikisinin de çaresine bakar. "Gösteri arkı" denetleme işi, duyguyu şurada dağıtıp, burada gizleme diye bir şey yoktur. Bu, uçağı daha aerodinamik yapsın diye penceresinden dışarı kollarını sarkıtıp, kuş gibi çırpan yolcuya benzer. Filmin arkına sadık kalmak aktörün bilgisizliğini, oyunculuk hakkındaki bilgisizliğini gösterir. Çünkü gösteri basit, çoğu zamanlarda müdahaleye uğramamış çekimler ve yine basit, müdahaleye uğramamış fiziksel hareketlerin bir araya getirilmesi ile ortaya çıkar. Araba kazası çekmenin yolu, adamın birini caddenin ortasına koyup üzerinden araba geçerken kamerayla çekmek değildir. Bunun yolu şudur: Önce karşıdan karşıya geçmekte olan yayayı çekersiniz, başını çevirip durumu gören diğer adamı çekersiniz, araba içindeki adamı başını kaldırırken çekersiniz, frene basmak üzere olan ayağın çekimi ve acaip bir açıdan araba altındaki ayakların çekimi (Pudovkin'e teşekkürlerimle). Bunları keserek birleştirirseniz, izleyici olayın kaza olduğunu anlar. Eğer yönetmen için filmin özü bu ise, aktör için de öyledir. Büyük aktörler bunu bilir.

Casablanca'yı çekerken, S.Z (cuddles) sakallı ya da başka biri Bogort'ın yanına gelip şöyle olan: "Bizden 'Marseillaise'i çal-

mamızı istiyorlar. Naziler burada, 'Marseillaise' çalmamız hiç iyi olmaz. Ne yapacağız?" Humphrey Bogort yalnızca başıyla müzisyenlere işaret verir; orkestraya geçeriz ve "da-da-da" müzik başlar.

Bu güzel sahnedeki başarısını neye borçlu olduğunu soran birine, Bogart şöyle demiş: "Bir gün beni çağırıp, yönetmen Michael Cartiz, oradaki balkonda dur, ben 'Tamam, başla!' dediğimde başını salla dedi. Ben de dediğini yaptım." İşte büyük oyunculuk budur. Neden? Daha başka ne yapılabilirdi ki? Başını sallaması istendi ve o da salladı. İzleyiciler onun bu kadar duygusal bir sahnede duygularını göstermeyişine bayıldılar. İyi tiyatronun özü budur! İyi tiyatro, çok yoğun sahneleri mümkün olduğunca basit bir şekilde gerçekleştirmektir. Çağdaş oyun yazarlığı, film yapımcılığı ve oyunculuk bize tam tersini önerme eğilimindedir (Sıradan hareketleri şişirerek göstermek). İyi bir aktör görevini mümkün olduğunca basit ve duygusallıktan uzak bir şekilde gerçekleştirir. Durum böyle olunca izleyici "çıkarımda bulunma" olanağı bulur. Toplu müdahaleye uğramamış imgelerin bir araya gelerek, izleyicinin kafasında bir üçüncü düşünce yaratmasına hizmet etmesi gibi.

Bunu öğrenin ve gidip filminizi çekin. Film çekmeyi bilen birini bulabilir ya da nasıl çekileceğini öğrenebilirsiniz; ışık konusunda bilgisi olan birini bulabilir ya da siz kendiniz öğrenebilirsiniz. Bunda sihirli bir taraf yok. Bazı insanlar bazı işleri diğerlerinden daha iyi yaparlar. Bu onların teknik konulardaki beceri ve o işe uygun zekâya sahip olma derecesine bağlıdır; piyano çalmaya benzer. Herkes piyano çalmayı öğrenebilir. Bazı insanlara bu çok, çok zor gelebilir, ama öğrenebilirler. Piyano çalmayı öğrenemeyen kimse hemen hemen yok gibidir. Değişik derecelerde piyano çalma becerisine sahip çok sayıda insan vardır; ama çok çok sınırlı sayıda insan piyanoyu ustalıkla ve basit teknik beceriyi kendine ölçü alıp bunu sanat harikasına çevirerek çalabilir. Aynı şey sinema için de geçerlidir. Yalnızca teknik becerileri yönetmek, bir teknik beceridir. Çekim listesini hazırlayın.

domuz (bir film)

Yönetmen olarak sormak istediğiniz soruların aynısını yazar ya da aktör olduğunuz zaman da sormak istersiniz. "Neden şimdi?", "Peki, eğer yapmazsam ne olur?" Neyin önemli olduğunu keşfettikten sonra, neyi keseceğinizi bilirsiniz.

Öykü neden şimdi başlıyor? Kritik bir soru: Neden Oidipus anne ne babasının kim olduğunu öğrenmek zorunda? yanıt: Aslında anne ve babasının kim olduğunu öğrenmek zorunda değildir. Thebai şehrindeki veba salgınını önlemelidir. Ancak Thebai'deki salgının nedeninin aslında kendisi olduğunu anlar. Oidipes merak ettiği soruların yanıtını yolculuğunda öğrenir. Oidipus, Anstoteles'e göre, bütün tragedyalara model olmuştur.

Dumbo'nun sorunu, büyük kulaklarıdır. Doğduğundan beri kocaman kulakları vardır. Kulakları büyüdükçe, insanlar onunla daha çok alay eder. Dumbo, bu sorununa bir çare bulmak zorundadır. Bu klasik mitte kahramanımız yol boyunca, ona yardımcı olacak küçük dostlar edinir (Mit çalışması yönetmenlerin çok işine yarar). Dumbo uçmayı öğrenir. Şimdiye kadar hiç far-

ketmediği bu yeteneğini geliştirir ve kendisini tanımaya başlar. Arkadaşlarından hiç de aşağı kalır bir yanı olmadığını, onlardan daha üstün değil belki; ama farklı olduğunu anlar. Kendisi gibi olmalıdır. Bu gerçeği farkettiği anda yolculuğu biter. Büyük kulak sorununu onları küçülterek değil; kendini keşfederek çözer ve öykü burada biter.

Dumbo film için mükemmel bir örnek. Film yönetmenleri film izlemek yerine çizgi film izleseler daha iyi ederler. Çizgi filmleri izlemek gerekir.

Eski çizgi filmlerde, ressamlar montaj kuramından yola çıkarak istedikleri her şeyi yapabileceklerini ferketmişlerdir. Tepeden ya da uzun çekim, çekim için montaj çizime göre daha ucuza geliyordu. Bir insan yerine yüz insan çizerek aktörleri beklet-mek zorunda kalmayacaklardı.

Her şey *imgeleme* dayanır. Filmde gördüğümüz çekim, ressamın imgeleminde gördüğü ile aynıdır. Eğer çizgi film izliyorsanız, görüntüleri nasıl seçmek gerektiğine ve resimlerle öykünün nasıl anlatıldığına ve kesmeye ilişkin pek çok ey öğrenebilirsiniz.

Soru: Öyküyü başlatan şimdi nedir? Öyküyü başlatan şeyi, güdüyü bilmiyorsanız eğer, öykünün öncesindeki olaylara ya da tarihe dayanmak zorundasınız. Bütün bunlar, Hollywood kralları-nın aslında ne anlayabildiği ne de önem verdiği süreci betimlemek üzere kullandıkları korkunç terimlerdir. Öykü, kahramanın aklına "birdenbire bir fikir" geldiği için başlamaz. Somut, dış kaynaklı olayla birlikte ortaya çıkar: Thebai'deki veba, büyük kulaklar, Charles Foster Kane' nin ölümü...

Böylece öykünüze öyle bir şekilde başlarsınız ki izleyici de öyküyle birlikte sürüklenir. İzleyici öykünün *doğuşuna* tanıktır. Bu nedenle daha sonra ne olacağını öğrenmek isteyecektir. Örneğin: "Bir varmış, bir yokmuş bir gün bir çiftçi" ya da "Çok eski zamanlarda üç kız kardeş birlikte yaşarmış." Tıpkı müstehcen

bir fıkra gibi. Dramanın yapılanma biçimi budur; bu drama, müstehcen fıkralardaki gibi peri masalından alınmış ve geliştirilmiş bir biçimden oluşur.

Peri masalları yönetmenlerin eğitimi için en önemli araçtır. Bu masallar en basit imgelerle, detaylara girmeden, karakterize etmeye kalkışmadan anlatılır.* Peri masallarında başlama ile bitiş zamanını bulmak çok kolaydır. Eğer bu basit testleri, oyunun tümüne uygulayabiliyorsanız, bunu küçük bir piyes olan sahneye ve olguya da uygulayabilirsiniz.

"Bir varmış, bir yokmuş, domuzunu satmak isteyen bir çiftçi varmış." Bitireceğim zamanı nasıl anlayacağım? Domuz satıldığında ya da çiftçi domuzunu satamayacağını anladığından tasımın sonu oluştuğu zaman.

Şimdi ben yalnızca ne zaman başlayıp bitireceğimi değil; ama aynı zamanda neyi tutup, neyi atacağımı da biliyorum. Çiftçinin domuz çobanı olan bir kızla ilginç karşılaşmasının, domuzu satmakla hiçbir ilgisi yoktur; belki de bu karşılaşma filmde yer almamalıdır. Filmin öyküsünü oluştururken, biri şu soruyu sorabilir; "Ben burada neyi unutmuşum?" Ben baştan sona mantıklı bir şekilde mi ilerliyorum? Eğer yanıt "Hayır" ise eksik olan hangi terim, bana mantıklı ilerleyiş konusunda yardımcı olabilir?

ÖĞRENCİ Profesör gelir ve bizimki gidip elini sıkar.

İşte Öykü "Bir varmış, bir yokmuş; domuzunu satmak isteyen bir çiftçi varmış." Şimdi, filme nasıl başlarsınız? Çekimler nelerdir? Çekim listesini nasıl oluşturursunuz?

ÖĞRENCİ Güzel bir çiftlik kurulur.

MAMET Neden güzel bir çiftlik kurmak zorundasınız? Hollywood' da herkes "ama nerede olduğumuzu

* Bettelheim, The Uses of Enchanment

bilemeyeceğiz." diyerek şikayette bulunur. Ama baylar ve bayanlar gördüğümüz binlerce film arasından hangisinde biri çıkıp da "ya, bir dakika, ben şimdi nerede olduğumu bilmiyorum." dedi?

Aslında doğrusu tam tersidir. Bir filmi ortasında bir yerden başlayarak izlediğinizde ya da televizyonu açıp çoktan başlamış birşeyi izlediğinizde hemen neler olduğunu anlarsınız. İlgilenirsiniz, çünkü ne olduğunu öğrenmek istersiniz. Sizi çeken de budur. Çiftlik görüntüsünden daha iyi bir fikriniz var mı? "Neden şimdi?" sorusuna yanıt ne olabilir?

ÖĞRENCİ Domuzu satma nedeni...

MAMET Domuzu satma nedeni nedir? Bunun yanıtı bizi, oldukça spesifik bir başlangıca götürecektir. *Bu filme* özgü bir başlangıç (Herhangi bir film için değil.). "Bir varmış, bir yokmuş; domuzunu satmak isteyen bir çiftçi varmış." bizi, "bir varmış, bir yokmuş; domuzunu satmak zorunda kalan bir çiftçi varmış"a götürür. Sözcüklerin düşünce ve harekete olan etkisini inceleyen anlam bilimin siz yönetmenlere büyük yardımı olduğunu göreceksiniz. İki başlangıç arasındaki farka dikkat edin: Düşüncenin zıt yönlere doğru giden trenlerine doğru götürüyorlar. Düşüncelerinizi aktörlere aktarırken kullandığınız sözcükleri değiştireceklerdir. Az ve öz konuşmak çok, çok önemlidir. Tamam: "Bir varmış, bir yokmuş; domuzunu satmak zorunda kalan bir çiftçi varmış."

ÖĞRENCİ Çayırda otlayan domuzların geniş görüntüsü. Sonra çiftçi çayıra doğru yürür. Sonraki çekim, çiftçi çekiç elinde satılık levhasını arar

MAMET Domuza mı?

ÖĞRENCİ Bir kazığa...

MAMET Herhangi bir sanat biçimindeki açıklama ile filmdeki açıklama aynı etkiyi yapar. Eğer fıkranın en can alıcı noktasını açıklarsanız, dinleyicileri fıkrayı anlayabilir; ama gülmezler. Gerçek sanat, görüntüleri seçerken, öyküyü anlaşılır kılmak için kendinizden bir şeyler harcamak pahasına izleyicinin anlamasını sağlamak değildir. Siz *onlardan* daha akıllı değilsiniz. *Onlar sizden* daha akıllı. Siz öyküden anlayabileceğinizi anlarsınız; onlarda öyle. Levha asmak kolay bir kaçış yolu. Bu *her zaman* kötü bir yol sayılmaz; ama daha iyisini yapabileceğimize inanıyorum. Biz *karakterin ne yaptığını* sorabiliriz; ama daha iyisi *sahnenin anlamını* sorarız. (Farkı anlamada yardımcı olması açısından, size *A Practical Hondbook for the Actor*, Bruder, Cohn, Olnek, kitabından "Analysis" bölümünü önerebilir miyim?)

Sayfada yazıldığı gibi, çiftçi domuzunu satmak zorundadır. Bu, sahne için ne gibi bir anlam taşımakta? Birinin domuzunu satmak zorunda kalması aslında pek çok farklı şey ifade edebilir. Neden, adamın mali açıdan zor günler geçirmekte olmasıdır. Başka bir neden babadan kalma evi satmak ya da en yakın arkadaşından ayrılmak zorunda kalması olabilir.

ÖĞRENCİ Görevini yapmak zorundadır.

ÖĞRENCİ Çok fazla domuzu vardır.

MAMET Peki, evet. Soyutlamanın farklı bir düzeyinde düşünmektesiniz. Buradaki konu domuzlar değil;

domuzun adam için ne ifade ettiğidir. Örneğin; adamın işi. Bunun anlamı ne olabilir? Adamın işi, adama göre çok hızla büyümüştür. Sizin burada dramatize etmek istediğiniz, konunun *yüzeyi* değil, "Adam domuzunu satmak istiyor." ama *asıl* domuzun satılmasının öykü için ne ifade ettiği önemlidir.

Neden domuzunu satmak istiyor? Öykünün özü üzerinde dikkatinizi toplayarak ne kadar düşünürseniz ve sahnenin amacını, görüntüsünden ne kadar fazla düşünürseniz, imgeleri bulmak o ölçüde kolay olur." Zor durumda olan" bir adama özgü imgeler bulmak "Bir varmış, bir yokmuş; domuzunu satmak zorunda kalan bir adam varmış." tan çok daha kolaydır.

Jung, analize tabi tutulmuş bir kişinin öykülerinden, imgelerinden uzak kalınamayacağını yazmıştır. Bunların içine girmek gerekir.

Bunların içine girdiğinizde, size bir şeyler ifade edeceklerdir. Bunların içine girmezseniz, bilinçaltınız hiçbir zaman çalışmayacaktır. İzleyicinin evde daha önce düşünemediği hiçbir şeyi ortaya çıkaramazsınız.

Bu ancak evine gittiğinde gösterinin gerçekte ne demek istediğini anlayan ve sahneye çıktığında o gösteriyi yapan aktöre benzer. İzleyici büyük olasılıkla aktörü ve gösterisini anlayacak; ama önemsemeyecektir.

Neden "Satılık Domuz"? Sorun şimdi başlıyor. Film sorunun başlaması ya da keşfedilmesi ile başlar Çoğu filmlerin başı şöyledir: "Canım, ha-

ni bizim beslemekte zorluk çektiğimiz domuz evde kalan son yemeğimizi mi yiyor? "Film yönetmeninin gerçekten yetenekli olanı, açıklama yapmadan işini gören ve izleyicinin merakını uyandırandır. Şimdi, "Neden, şimdi?" düşüncesini aktaracak bir çekim listesini oluşturalım.

ÖĞRENCİ Bankadan mektup gelir.

MAMET Bundan uzak durmaya çalışalım.

ÖĞRENCİ İlk çekim mezarlıkta olsun. Çiftçi mezarlıktadır. Sonra terkedilmiş bir evin çekimi. Evdeki dolabı açıyoruz; içinde yiyecek adına hiçbir şey yok.

MAMET Boş dolabı gördüğümüzde, şimdiye kadar domuzu neden öldürmediklerini merak ederiz. Başka bir öyküde ise yırtık pırtık giysiler içinde bahçede oynayan çocukla çitin üzerinden atlayıp çocuğa saldıran domuz var. Çekim bir: Bahçede oynayan çocuk bir şey görüyor ve kaçmaya başlıyor. Çekim iki: Domuz bir şeyin üstüne atlıyor. Kuik, Kuik, Kuik... Çekim üç: Çiftçi domuzla birlikte yürüyor. Bütün bunlar size öyküyü anlatabiliyor mu? Evet.

Domuzun çocuğa saldırdığı sahneyi izleyiciye göstermeden nasıl anlatabiliriz? Biz domuzu çocuğu hırpalarken göstermek istemiyoruz. Neden? Çünkü izleyici her zaman iki sonuçtan birine ulaşır. İzleyicilerden herbiri "gerçek" olan bir şey gösterdiğimizde iki seçenekten birini seçer; ya "Bunların hepsi kandırmaca." der; ya da "Aman Tanrım, gerçekten hırpalanmış!" Hiç bir şekilde biri diğerinden iyi olmayan bu seçenekler, izleyicinin anlatmakta olduğunuz öyküden

uzaklaşmasına yol açar.* "Yok canım, onunla gerçekten cinsel ilişkide bulunuyorlar!" Bunların her ikisi de izleyici kaybettirir. Eğer bir fikir *öneriyorsak*, onu *göstermeden*, çok daha güzel bir şekilde çekebiliriz.

Bahçede oynamakta olan çocuktan, mutfaktaki anneye geçelim. Anne mutfakta sakin hareket etmektedir; sonra dışarıya kaşar; anne süpürgesini alır. Üçüncü çekim: Baba domuzu ahırdan çıkarır. Yoldadır; onu kapıdan çıkarken görürüz. Belli ki domuzdan kurtulmak için bir şeyler yapacak.

ÖĞRENCİ Belki domuzu gidip doğrudan vurabilir. Daha önce biz, boş dolapları göstermedik mi? Niye hâlâ domuzu satmak zorunda kalsın ki?

MAMET Eğer ailelerin yoksulluğun sınırında olduğunu anlatmaya çalışırsanız, odak noktasını ikiye bölersiniz: "Paraya ihtiyacım var." ve "Domuz kızıma saldırdı." Şimdi adamın domuzu satmak için iki nedeni var; ama daha önce sözünü ettiğimiz domuz satma nedeni kadar iyi değil. İki neden nedensizliğe eşittir. Bu "Geç kaldım, çünkü otobüs şoförleri grev yaptı." ya da "Teyzem merdivenlerden düştü." demeye benzer.

Evet, şimdi konu nedir? Bir varmış, bir yokmuş; *adamın biri tehlikeli domuzunu satmak zorunda kalmış*.

ÖĞRENCİ Birinci çekim: Bahçede çocuk oynuyor.

ÖĞRENCİ İkinci çekim: Domuz ona bakıyor.

* "Estetik mesafeyi bozma" anlayışının açıklaması.

ÖĞRENCİ Mutfaktaki anneye geçiş.

MAMET Kadın bir ses duyar, döner, süpürgesini kaptığı gibi evden dışarıya doğru koşar. Yola doğru domuzu götüren çiftçiye geçiş. Tamam.

Şimdi de bir başka olasılık. Ahırın içindeyiz. Kapının çekimi. Kapı açılır, işçi tulumları içinde çiftçi içeriye girer. İçeriye girer; çapasını yere koyar, feneri alır ve yakar. Sonra, döner, izleyici çekim, bir sıra boş bölmeyi geçip domuzun durduğu bölmeye doğru ilerler. Rafın üstüne feneri koyar. Elini aşağıya uzatır, küçük bir yalak alıp domuzun önüne koyar. Çuvalı tersine çevirip, boşaltır. Tekrar içine bir kaç tahıl tanesi düşmüş yalağın çekimi. Ertesi gün. *Dış mekân.* Böylece izleyici *zamanın* geçtiğini anlar. Biz ahır sekansının gecenin bir vaktinde geçtiğini biliyoruz; çünkü ahır, fenerle aydınlatılmıştı. Bu dış çekim ve gündüz senaryoda "ertesi gün" açıklamasının olmaması önemsiz gibi görünebilir; ama izleyici, yalnızca perdede gördüğü şeylerden onun "ertesi gün" olduğunu anlayabildiğinden, belki de izleyicinin perdede göreceği şeyleri *betimlemek*, yararlı bir alışkanlık olabilir. Domuzu götürmekte olan çiftçinin çekimi nasıl olabilir?

ÖĞRENCİ Çocuk için artık kafa yormuyoruz.

MAMET Doğru. Bu yeni bir öykü. Adam, birinde *tehlikeden kurtuluyor, tehlikeyi yok ediyor,* diğerinde ise *iyice yoksul, muhtaç duruma sokuluyor.* Evet, haklısın. Ben tehlikeli domuz fikrini daha çok sevdim. Peki, bu öykünün bittiğini nereden anlayacağız?

ÖĞRENCİ Domuzu, adam, satar ya da satmaz.

MAMET Şimdi ne olacak? "John", domuzun sahibi, domuzuyla beraber anayolda yürür ve bir kavşağa gelir; diyelim burası Chicago, yolda yürümekte olan zengin görünümlü bir adamla karşılaşır. Sohbet etmeye başlarlar. John adamı, domuzu satın almaya inandırır. Tam işi bağlayacakken ne olsun?

ÖĞRENCİ Domuz adamı ısırır.

MAMET Bu sahne, aslında domuzundan kurtulmak isteyen bir adamı anlatır demiştik. Domuzu satması için mükemmel bir fırsat adama sunulur. Çok güzel, bunu hiç beklemiyorduk, biz bütün yolu katedeceğimizi, elimize okuyacak bir şey olmadan, eve giden otobüse bineceğimizi düşünmüştük. Şimdi, nerden geldiği belli olmayan bir alıcı, mükemmel fırsat önümüzde duruyor; ama sonra ne olur? Domuz, tehlikeli domuz, adamı ısırır. Şimdi olgu ne hakkında?

ÖĞRENCİ *Başarısız girişim.*

MAMET Hayır. Olguyu, ana fikrin, tehlikeli maldan kurtulmak olduğu sahneye giden yolda atılan bir adım olarak betimleyelim. *Altın fırsatı sermayeye çevirmek* de diyebilirsiniz. Bu, olgunun *etkin* bir hamlesidir. "Başarısız girişim" ise sadece sonuçtur.

Film, ne hakkında demiştik? *Adam evini tehlikeden kurtakmak durumunda kalıyor.* Sinemaya gitme nedeniniz de budur. Bütün alıcı yönetmenlerinin, yönetmen yardımcıları ve yapımcıların, çiftliği daha çok göstermek için yalvarmaları *hiç önemli değildir.* Onlara şunu dersiniz: "Bu, çiftlikle ilgili bir film değildir; ama eğer çiftliklerle il-

gili bir film görmek istiyorsanız, niçin seyahat filmleri izlemiyor ya da haritaya bakmıyorsunuz?" Bu film, evini, tehlikelerden uzak tutmak isteyen bir adamı anlatıyor. İsterseniz biz, *bu* filmi yapmaya devam edelim. İzleyici zaten çiftliğin neye benzeyip, neye benzemediğini çok iyi biliyor. İzleyici onlar ve onların kişiliğine saygı gösterelim. Sonuç olarak, adam, *altın fırsatı sermayeye çevirmeye çalışır.*

ÖĞRENCİ Şöyle de başlayabilirdik. Adam, domuzu ile yürümektedir; yol kenarında tekerleği kırılmış, atlı arabasını onarmaya çalışan bir başka çiftçi görür. Yanına gider ve adam sohbete başlar.

MAMET Çekimlerle anlatalım. Bizimki yolda yürürken birden bire durur. Çünkü bir şey görmüştür. Gördüğü, tekerleği kırılmış bir atlı araba, arkasında iki domuz ve arabayı onaran zengin bir köylü. Buna eklemek isteyeceğimiz şeyler olabilir mi?

Sermaye fikrini göz önünde tutmak için adamın domuzuyla meşgul olmasına ne dersiniz?

ÖĞRENCİ Yürüyüşünü değiştirir; çünkü domuzu satabileceğini anlamıştır.

MAMET Buradaki ana fikir *sermayeye çevirmek.* Buradaki edim, *satış yapmak* değil, *sermayeye çevirmek.*

ÖĞRENCİ Domuza, çeki düzen verebilir.

MAMET Çekim: Adam mendilini çıkarır; domuzun yüzünü siler. Domuzu satmak istemektedir

ÖĞRENCİ Mendili çıkarıp, domuzun boynuna bağlayabilir.

MAMET Ben bu mendil işini sevdim. Düşünmeye devam

edelim. Başka neler yapabilir? Domuzun yüzünü siler ve sildiği şeyi domuzun boynuna bağlar. Adama doğru yürür. Şimdi ne olacak?

ÖĞRENCİ Belki adama tekerleği tamir etmesinde yardımcı olacak ve bu sayede adamın güvenini kazanacak.

MAMET Evet. *Sermaye bulmasında* bu davranışı adama epeyce yardımcı olur. Güzel.

ÖĞRENCİ Adama yardım ettikten sonra, daha kolay satış yapabilecektir.

MAMET Evet. Domuzuna çeki düzen verirken adamı çektik. Şimdi arabayı çekmekte olan adama doğru domuzunu götürürken bizim çiftçiyi çekiyoruz. Belki, yolun sonuna kadar at arabasını iterek adama yardım eder ve iki adamın birkaç saniye konuşurken çekimi yapılabilir. Diğer çiftçi, domuza bakar; sonra adama doğru başını çevirir ve konuşurlar. Adam elini cebine atar, bizimkine bir miktar para verir. Bundan daha fazla belirsiz olmamalı. Bu size bir öykü anlatıyor mu? Belki adamın elini cebine sokturmayıp, iki adamı konuştarabilirsiniz.

ÖĞRENCİ ve sonra küçük kıza saldırmadan önceki aynı ifadeye sahip domuzun çekimi.

MAMET Tastamam öyle. İki adam konuşuyor ve sonra el sıkışıyorlar. Şimdi domuzu alıp, at arabasına koyarken diğer çiftçinin çekimi. Bu açık bir araba olduğundan domuzu araba içinde çekebiliriz; domuza yakın çekim. Parmaklığın arasından bakmakta olan domuzun açısına geçeriz; iki adam konuşmaktadır. Diğer çiftçi, parayı çıkarmak için elini cebine soktuğu anda biz...

ÖĞRENCİ arabadan atlayan domuzu çekeriz. Sonraki çekim: Bizim çiftçi yolda domuzu ile birlikte yürümektedir.

MAMET Mükemmel. Şu anda biz gerçekten "Bir varmış, bir yokmuş; saldırgan domuzunu satabilmek için her yolu denemiş bir çiftçi varmış." öyküsünü anlatıyoruz.

Bizimki domuzunu alıp tekrar yollara düşer. Bundan sonraki değiş-tokuş ne olabilir. Adam nereye gider? Önerisi olan? Kısır döngüye karşı uygulayacağımız kuralları bir kez daha hatırlayın. Aynı şeyi iki kere yapmayın. *Kısır döngü* ya da aynı olayların başka kılıklarda tekrarı, dramatik biçim için zıtlık oluşturur. Bunun altında imzası olan *destan* ve *otobiyografinin* tiyatroya güçlükle uyarlanmasının ve başarılı sonuç alınamamasının nedeni budur.

ÖĞRENCİ Mezbaha.

MAMET Tamam. Bundan sonra mezbahaya gidiyoruz. Ama oraya gitmeden önce öyküyü biraz daha sürdürelim. Bizimki için yolda çiftçiye rastlamak neden *altın bir fırsattı?*

ÖĞRENCİ Çünkü yolculuk etmek zorunda kalmayacaktı.

MAMET Peki, şimdi bu altın fırsatı elinden kaçırdığı için ne yapmak zorunda kalacak?

ÖĞRENCİ Şehre gitmek için uzun bir yol katedecek.

MAMET Sinemanın eskiden beri kullanılan hangi geleneğine uygun olarak bunu dramatize edeceğiz?

ÖĞRENCİ Gündüz idi; şimdi ise gece olmalı.

MAMET Evet, gece ve biz mezbahadayız. Simsiyah. Arap

siyahlığındaki gece, gündüz yokmuşcasına çökmüştü. Karanlığa rağmen, kent sokaklarını gül kırmızısı ışığıyla aydınlatan sokak lâmbaları, gökyüzünde sıkışıp kalmış, modern insanların çok sevdiği, bir yerden biryere gitmek için kullanılan makineler motorlar yüzünden meydana gelmiş dumanlı sise yansıyordu. Gece, tekrar söylüyorum, gece çökmüştü. Sonuç olarak, bu kısır döngünün bir yarısı gece ve gündüzün hiç bitmeyen dönüşümünü anlatmakta. Gece. Gece bazıları için uyku zamanı iken, bizim çiftçi gibi insanlar için hâlâ tetikte olma zamanıydı. Gece çökmüştü.

Şimdi, bizim çiftçi kente ulaşır, yangın kentte yürümektedir. Gece olduğundan, mezbahaya doğru yürür. Önerisi olan?

ÖĞRENCİ Mezbaha ya kapalıysa!

MAMET Kapalı ise ne olacak? Evet, çekimlerle anlatın.

ÖĞRENCİ Çiftçi ile domuzun gece yürüdüğü yolun çekimi. Mezbahanın çekimi. Domuzu oraya götürür. Kilitli olan mezbahanın kapısında çiftçinin çekimi.

MAMET Şu anda bizim dramatize ettiğimiz fikir nedir?

ÖĞRENCİ Domuzu satmak için son şans.

MAMET Bu olguya *bezdiren maceranın sonu* diyelim. Aslında adamın son şansı olduğu için değil, ama öykünün sonu olduğu için. Güzel tasarımızın sonucunda, şansımız yaver gitmeye başlıyor. Çalışkanlığımız ve biçim için gösterdiğimiz titizlik, bize fazladan yol katettirmiş durumda. Fazladan katettiğimiz ne? Gece. Çünkü, adamın mezbahaya gitmesi çok vakit aldı. Çok vakit aldı; çün-

kü arabaya binemedi. Arabaya binemedi; çünkü domuz şoförü ısırdı. Hakkında öykü yazdığımız domuz aynı olduğu için *gece* bile olgudizgesinde bir işlevde bulunuyor. Fazladan katedilen ise mezbahanın kilitli olması. Mezbahanını önündeki köşeden çekimi yapıyoruz. Ofisten gelen bir ışık görüyoruz. Işık söner. Ofisten bir adam çıkar; anahtarı çevirir, yürüyerek görüntüden çıkar. Tam bu sırada, çiftçi sağ taraftan gelir ve kapıyı açmaya çalışır.

ÖĞRENCİ Burasının mezbaha olduğunu nasıl anlayacağız?

MAMET Burasının mezbaha olduğunu nasıl anlayacağız? Arkasında pek çok domuzun bulunduğu bir ağıl var. Burasının mezbaha olduğunu bilmemiz gerekmiyor. Bilmemiz gereken burasının *çiftçinin gitmek istediği yer olması.* Serüvenin sonu. Domuzlarla dolu ağılı olan bir bina var ve adam oraya doğru yürüyor. "Serüvenin sonu" öykünün sonu demek değildir. *Bezdiren serüvenin sonu* yalnızca bu olguya verdiğimiz isim. Her son bizi diğer bir başlangıca götürür. İyi öykü olmasının nedeni de bu zaten. Oidipus, vebayı önlemek ister. Veba salgınının, babasını öldüren biri yüzünden baş gösterdiğini, bu adamın da ta kendisi olduğunu öğrenir. İyi bir oyun bizi daha derine, şaşırtıcı ve kaçınılmaz olan çözüme götürür. Bu Türk lokumuna benzer; her zaman lezzetli ve her zaman dişlere yapışan. Bu son, Aristoteles' ten öğrendiğimiz iki önemli özelliği içerir: *şaşırtma* ve *kaçınılmazlık*.

Aristoteles, tiyatrodan değil de daha çok tragedyadan söz ederken oldukça farklı sözcükler kul-

lanır: Korku ve acıma. Kötü yazgısı yüzünden, kendisini karışıklıklar içinde bulan adama acıma; kahramanla özdeşleşerek, onun başına gelenlerin bizim de başımıza gelebileceğini düşünüp korkma.

Özdeşleşmenin nedeni, yazarın anlatıyı bırakmasıdır. Biz yalnızca öyküyü görürüz.

Kahraman hedefe ulaşmanın peşinde iken biz onunla özdeşeşiriz. Bu noktada özdeşleşmek "karakter özelliklerini" göz önüne alıp özdeşleşmekten çok daha kolaydır.

Çoğu film şöyle yazılır: "uçuk adamın biri, birgün Böyle bir adamla kendimizi özdeşleştiremeyizki. Kendimizi bu adamda bulamayız; çünkü bize girdiği mücadele yerine, onu bizden *uzaklaştıracak* bir sürü özelliği anlatılır. Onun "karate bilgisi", köpeklerini çağırırken söylediği şarkı, eski arabalara olan garip tutkusu Ay ne kadar ilginç. Hollywood'daki insanların ruhunun olmaması çok iyi bir şey; çünkü yapım tarzlarından dolayı asla acı çekmek zorunda kalmayacaklar. Başka bir son önermek isteyen var mı?

ÖĞRENCİ Ben domuzun bir kişiye daha saldırması gerektiğini düşünüyorum.

MAMET Leadbelly'nin şarkısında söylediği gibi "Birinci kıtada, bıçağı ekmek için, ikinci kıtada, traş olmak için, üçüncü kıtada, ise sadık olmayan sevgiliyi öldürmek için kullan" der. Bıçak aynı; ama biftekler değişiyor. Bir film ya da bir oyun da aynen bu şekilde yapılanır. Bıçağı birinci kıtada ekmek kesmek ya da ikinci kıtada peynir kes-

mek için kullanmak istemezsiniz. Hepimiz bıçağın ekmeği kestiğini zaten biliyoruz. Peki, bıçak daha *başka* neler yapabilir?

ÖĞRENCİ Ama biraz daha domuzun saldırganlığını işlememiz ya da bu noktada biftek sayısını artırmamız gerekmez mi?

MAMET Adamın başını derde sokmamız gerekmez ki. Hatta, onu sorunlarından kurtarmamız gerekir. Hatırlayın, bizim üzerimize düşen görev, karışıklık yaratmak değil, tam tersine karmaşık durumdan düzenli bir durum ortaya çıkarmaktır. Düşünmemiz gereken öyküyü nasıl daha fazla ilginç duruma getireceğimiz değil, domuzdan nasıl kurtulacağımızdır.

Hem şaşırtıcı, hem de kaçınılmaz ya da, en *azından* kendi içinde tutarlı olan cicili bicili bir tarzda şu öyküyü tamamlayalım. Domuzla birlikte basamaklarda oturuyoruz. Gece. Mezbaha kilitli.

ÖĞRENCİ Sonraki çekim, gündüz. Bir adam mezbahanın kapısını açmak için merdivenlerden çıkmaktadır. Sonra ne olduğunu tahmin edin. Adam domuzu satar.

MAMET Film biter. Tamam.

ÖĞRENCİ Peki, buna ne dersiniz? Sabah. Adam uyanıyor, bir şeylerin eksik olduğunu düşünüyor ya da cüzdanını yokluyor ve cüzdanının yerinde yeller esiyor. Sonra, sakin, sakin oturmakta olan domuza geçiyoruz. Başka bir çekim: Elinde bizim çiftçinin cüzdanı bulunan bir adam yerde yatıyor; ölmüş. Domuz cüzdanı korumuş.

MAMET Böylece domuz kendini temize çıkarır. Adam bu nedenle domuzu serbest bırakabilir. *Domuzu serbest bırakmak* özgün amaca uyuyor, öyle değil mi? Tabii, eğer özgün amaç tehlikeden kurtulmaksa

ÖĞRENCİ Öyleyse domuzu daha önce niye serbest bırakmadı?

MAMET Tamam. Güzel. Filmimizdeki en önemli mantıksal boşluğu buldunuz. Bütün öykü boyunca adam *kendini tehlikeden kurtarmaya* çalışıyor. Domuz küçük kıza saldırdıktan sonra sizin de işaret ettiğiniz gibi "zor soruna, kolay çözüm" biçiminde adlandırabileceğimiz, *ikinci bir sekansa* ihtiyaç duyduk. Bu sekansta çiftçi domuzu alıp uzak bir yere götürür. Yamaçta duran, terkedilmiş domuzun çekimi. Domuzun bakış açısından giderek uzaklaşan çiftçinin çekimi.

Evine doğru yürümekte olan çiftçinin çekimi. Çiftçi durur. Onun bakış açısından geride bırakıldığı yerde duran domuzun çekimi. Şimdi başka bir öyküye başlayalım. "Kolay çözüm" den sonraki sekans "Altın Fırsatı Sermayeye Çevirmek" olsun.

Evet. Keşfimiz daha iyi film yapmamıza yardım edecek. Küçük, önemsiz noktalar keşfedildikleri takdirde çok önemli bilgileri açığa çıkarırlar. Ben bunları düşlerde var olan, yarı unutulmuş, önemsiz noktalara benzetirim. İnsanlar önemsiz olduklarını düşünüp, onları itip geçmeyi isterler. Ancak hiçbir basamak, mantıksal gelişme içinde önemsiz değildir. Ben kendi deneyimlerimden

biliyorum; bu "küçük" noktalar üzerinde ısrarla durmanın sonucu başarıdır.

Bir başka olası son da şöyle gelişir. Şafak vakti. Sesçileriniz kuş, kadın, erkek seslerini dahil etmeye razı olmanız için size işkence yaparlar. Ofisteki adamın mezbahanın kapısını açmasını izlersiniz ve domuzu görürsünüz. Kapıyı açar ve domuzu ağılın içine doğru götürür. Çiftçi, uyandığı zaman domuzun yerinde olmadığını görür. İçeri girip domuzunu geri ister. Mezbahanın sahibi. "O domuzun sana ait olduğu nerden belli?" der. Bizimki yaygaracı adamın biri olduğundan mezbahanın sahibi ile hemen kavga etmeye başlar. Adam, domuz yüzünden kendisini rahatsız ettiği takdirde kararı vermiştir. Çiftçinin kafasını kıracaktır. Domuzun çekimine geçeriz; çiftçiye çitin arkasından bakmakta olan ünlü domuzumuzun çekimine. Biz onun *bizim* domuz olduğunu biliyoruz; çünkü "altın fırsat" olgusunda, ona takılmış olan mendil hâlâ boynundadır. Sonra, mezbahaya dönen adamın çekimi ve arkasından domuzuyla birlikte yolda yürümekte olan çiftçinin çekimi. Yakım çekim: Bizimki durur ve döner.

Açı: Arkasına bakmakta olan domuz. Bunu sürdürün. Çiftçi domuzun bakmakta olduğu yöne doğru yürümeye başlar.

Ünlü domuzun çekimine geçelim; domuz bir şeye bakmaktadır. Mezbaha sahibine para ödeyen çiftçinin çekimi. Domuzun çekimine geri dönüş, parayı alıp, yavaşça domuzun yanından geçen mezbaha sahibine geri dönüş.

Domuz parmaklıklar arasından bakmaktadır. Onun bakış açısından çekim: Mezbaha sahibi içinde bir tek domuzun bulunduğu ağıla girer ve domuzu dışarı çıkartır.

Şimdi son sekans: Çiftçi yolda iki domuzla birlikte yürümektedir. Çiftlik evinin çekimi. Karısı evden dışarı çıkar. Onun bakış açısından bizimkinin iki domuzu eve doğru getirişinin çekimi. Ağıl kapısının çekimi. Kapı açılır, iki domuz da içeriye girer. Bitiş çekimi, açılma. Çekim: meme emen çok sayıda domuz yavrusu. Boynunda mendili ile sırtında küçük kızı taşımakta olan <<bizim>> domuzun çekimi. Çekim, bizim çiftçi onları izlerken. Ne domuzdu be! Belki de filmimiz budur. Sorununu çözdü. Domuzdan kurtulmadı; ama tehlikeli durumu ortadan kaldırdı. Çekim listesine bir kez daha bakıp unuttuğunuz, atladığınız şeylerin olup olmadığını gözden geçirin. Nezaketli, bilinçli ve dürüst bir şekilde kendinizi öyküye adadığınız için, güvence belgesini çoktan elde etmiş oldunuz. Bilinçaltınızda "Kamerayı nereye koyabilirim?" türünden sorulara basit yanıtlar bulabilirsiniz. Hedef listeniz bu sorulara yanıt bulmanızda size yardımcı olur: Adam kendisini tehlikelerden kurtarmaya çalışır, adam uzun araştırmasının sonuna gelir, adam tekrar mal sahibi olmaya çalışır, adam iyi iş yapmasının ödülünü alır. Yönetmenin anlatması gereken öykü, zorluklarla dolu dünyaya karşın kahramanın istediğini elde etmek için gösterdiği ısrarın öyküsüdür. Şipşak, fotoğraf makinesi olan herkes "domuzun" resmini çekebilir. Stanislavsky, üç tip uyuncudan söz eder. Birincisi,

alışkanlık durumuna gelmiş insan davranışının, yüzeysel bir yanını sunar. Bu yorum diğer kötü oyuncuları izleyerek ortaya çıkmıştır. Bu oyuncu "aşk", "öfke", ya da metnin gerektirdiği herhangi bir duyguyu izleyiciye zaten belleğinde var olan oyunculuk bilgisini (oyuncu belleği) kullanarak iletir. İkinci tip oyuncu ise elinde metin olduğu halde sahnede gerekli olan herhangi bir davranış biçimi ile ilgili olarak kendi "özgün" ve "ilginç" yorumunu öne sürer. Sete ya da sahneye *bunu* sunmak üzere gelir. Üçüncüsü ise Stanislavsky'nin (organik) dediği oyuncudur. Metnin aslında *hiçbir* davranış ya da duygu gerektirmediğini, metnin yanızca *hareket* (aksiyon) istediğini farkeden, sete ya da sahneye yalnızca sahne çözümlemesi ile gelendir. Yine bu oyuncu gösteride olup bitine göre her an oynamak üzere hazırlanmış olan, hiçbir şeyi gözardı etmeyen ve *hiçbir buluşta bulunmayandır*. Organik aktör, yönetmenin her zaman çalışmak istediği oyuncu tipidir. Aynı zamanda o bizim sahnede ve filmlerde en çok hayranlık duyduğumuz sanatçıdır. Tuhaf olan ise bu oyuncuların çoğunlukla *büyük* sanatçı olarak adlarının geçmemesidir. Uzun yıllar süren gözlemime dayanarak oyunculuk sanatına ait iki alt bölüm olduğunu söylemek istiyorum: Birincisi, oyunculuk; diğeri ise, büyük oyunculuk. Dünya çapında, büyük aktör olarak tanınan, kendi dönemlerinin baş oyuncuları, Stanislavsky'nin yaptığı gruplamaya göre ikinci oyuncu tipine uygun düşmektedir. Bunlar sahneye ve perdeye bir entellektüel ihtişam katarlar. İzleyici bunlara "Büyük" der; çünkü, sanırım,

aslında özdeşleşmek istedikleri bu aktörlerin canlandırdıkları karakterler değil, *oyuncuların* kendisidir. İzleyici bu aktörlerle özdeşleşmek ister; çünkü bunlar koruma altındaki set içinde görkemli davranmaya hakları varmış gibi davranırlar. Öte yandan, daha yaşlı karakter oyuncuları ve komedyenlere bir bakın: Harrey Carey, H.B.Warner, Edward Arnold, William Demarest; Thelma Ritter, Mary Astor, Calia Johnson. *Bu* insanlar *oynayabilirlerdi.*

sonuç

Öyküyü, çekimleri birleştirerek ya da birleştirmeden anlatmak kararı size kalmıştır. Bu süreçin ilginç olup olmaması kararını ise her zaman siz veremeyebilirsiniz. Teknikle ilgili konular sizin denetiminiz altındadır. Denetiminiz dışındaki herhangi bir teknik konu aslında teknik konu değildir. Ayakkabı yapmak kadar somut olan bir çözümleme ve yönetme tekniğini öğrenmeyi isteriz. Ayakkabıcı, koşum takımları kırıldığı zaman "Bildiğim en ilginç yöntemle kırdım." diyerek sevinmeyecektir. Volga Nehri'ndeki yolculuğu sırasında Stanislavsky, bir akşam yemeğinde gemi kaptanına sorar: "Genişleyip, daralan bu tehlikeli nehirde gemiyi nasıl oluyor da bu kadar güvenli bir şekilde yönetiyorsunuz?" Kaptan yanıtlar: "İşaretli kanalı izliyorum." Aynısı burada da geçerli.

Var olan çok sayıdaki yolarla bir kişinin film yönetmesi ve yerinde kullanıp tüketmeden belki biraz da hoşluklar katarak her zaman öykü antalabilmesi nasıl mümkün olur? Yanıt: "İşaretli kanalı izleyerek." Kanal, kahramanın en büyük hedefidir. İşaretli şamandıralar ise her sahnede bulunan daha küçük hedeflerdir. Olgulardaki hedefler bunlara göre daha küçük olanlardır En küçük hedef ise çekimdir.

Elinizde olanlar ise sadece çekimlerdir. Çekimler arasından seçim yapmak sizin elinizdedir; ama hepsi bu kadarla sınırlıdır. Bunlar filmi oluşturacak şeylerdir. *Montaj odasına girdikten sonra daha ilginç yapma şansınız kalmayacaktır.* Gevşek yerleri toparlamaları konusunda oyunculara güvenemezsiniz. Ayrıca, bu onların görevi de değildir. Çekimler arasında seçim yaparken basit olana nasıl önem veriyorsanız, oyunculuğun da olabildiği kadar basit olanını yeğlersiniz.

Eğer en küçük şeyleri eksiksiz yaparsanız bu durumda en küçük şey, müdahale edilmemiş her bir çekimin seçimidir - daha büyük olanları da doğru bir şekilde yapmış olursunuz. Böylece filminiz *sizin* kadar ne istediğini bilen, düzenli ve doğru dürüst olacaktır.

Zaten bundan daha iyisi asla olamaz. Ama, eğer elinizdeki malzemeyi yönlendirmeyi ister veya tanrının her şeyi düzeltip, hayatımızı kurtarmasını umut ederseniz ki çoğu zaman insanların "yetenekten" kastettiği budur; filminiz daha kötü olabilir.

Ayakkabıcının cinlerinden hayatınızı kurtarmalarını isteyebilirsiniz, ama cinlerin hayatınızı kurtarmasına hiç gerek kalmaması ne güzel bir şeydir. Özellikle gerilimli ortam içinde iş yapmayı bilmeniz gerekir. Senaryo yazarlığının bir raconu vardır; film yönetmenliğinin bir raconu vardır. Bunlar birbirine çok benzer. Eğer bedelini öderseniz, bu işin raconunu öğrenirsiniz. Eğer sebat ederseniz, analitik düşünme yöntemi size daha kolay gelecektir. Bireysel filmlerin sorunları giderek azalmayacaktır; yalnızca sanatsal kaygı taşımayanlar için işler daha kolay olacaktır. Görev her zaman aynıdır. Çözüme ulaşıncaya kadar uğraşmak. Sizin göreviniz filmi güzelleştirmek değildir. Güzel olur ya da olmaz; bu tanrının taktirine kalmış bir şey. Ama sizin göreviniz ilk ilkelerinize bağlı kalarak filmi eksiksiz ortaya çıkarmak. Filmlerimizdeki kahraman gibi bizim de sahip olduğumuz belli kimi görevler vardır. Görevlerimizi tamamlarken, mümkün olduğu ka-

dar mantık sınırları içinde birinden diğerine geçmemiz gerekir. İşimiz dağa tırmanmaya benzer. Kimi zaman korkutur, çoğu zaman çaba gerektirir. Ancak, bizim dağa bir anda tırmanmamız şart değildir. Yapmamız gereken, ayağımızı basacak sağlam bir yer oluşturmak; olgunun, çekimin ya da sahnenin ne olduğunu iyice kavramaktır. Yapılacak olan ise bir noktada tamamen güvende olduğunu anlayıncaya kadar kalıp diğer yere geçmektir. Dramatik çözümleme, pusula ile engebeli bir arazide keşif yapmaya benzer. Keşif yaparken yanılabilir, korkabilir, kaybolabilir ya da kafanız karışabilir. Eğer film yönetme şansını elde ederseniz, bütün bunlar aynen başınıza gelebilir. Yapmanız gereken, haritanıza ve pusulanıza bakmaktır. Harita ne kadar arazi ise, çözümleme de o kadar filmdir; ama doğru pusula ve çözümleme seferinizde size çok yardımcı olacaktır. Ne kadar çok zamanınızı harcar ve planlarken ne kadar çok emek safederseniz bir miktar parasını ya da ilgisini istediğiniz bir grup insanın eleştirilerini dinlerken; korku ve yalnızlık duygularına karşı kendinizi o kadar güvende hissedersiniz.

Bir keresinde Daniel Boone'a hayatı boyunca hiç kaybolup kaybolmadığını sormuşlar. O da şöyle demiş: "Hiç kaybolmadım; yalnız bir keresinde üç gün boyunca şaşkın dolaşmıştım."

Stoacıların söylediği gibi basit araçlara sahip olmak, anlaşılması kolay olduğu için güzeldir. Bu araçların sınırlı sayıda olması ise bir anda yerlerine yerleştirmek ve işlevlerine göre görevlendirmek açısından büyük rahatlıktır. Sanırım övgüye değer herhangi bir emek içinde bulunan temel araçlar inanılmaz derecede basittir. Ama bunları kullanmak büyük hüner ister. Sanatçının görevi çeşitli teknikler öğrenmek değil, en basit teknikleri yetkin bir şekilde öğrenmek olmalıdır. Stanislavsky' nin söylediği gibi böylece zor kolaylaşır, kolay anlaşılır; öyle ki anlaşılan daha güzel bir duruma gelir. Önemli olan *idealin* peşinde olmaktır. Bu izleme bilinçaltının kendini ortaya çıkarma olasılığına yol açar. Yani, yaptığınız işin güzel olma olasılığını yaratır. Navaho-

lar, bana anlatıldığına göre, battaniyelerini kötü ruhları kovmak için hatalı dokurlarmış.

Bir çağdaş sanatçı şöyle demiş: "Bizim hatılı dokumamıza gerek yok; ama yetkin biçimde dokumaya çalışmalıyız. Nasıl olsa tanrı yeteri kadar kusur göreçektir; hepimiz insanız, hata yaparız."

Bu ilkelerin uygulanması, deneyimlerimden biliyorum, bir insanın dokuyabileceği kusursuzlukta dokumanıza yardımcı olacaktır. Bir başka deyişle, o kadar da mükemmel olmayacaktır.

Basit görevinize kendinizi adayın. Bu adayış size büyük doyum sağlayacaktır. Kısa bir süre için Benliğe Tapmak' tan vazgeçtiğiniz gerçeğini bilinciniz ve kendinizin ne kadar ilginç olduğuna inanma izleyici anlayacaktır. Üç noktalarda sizi takdir edecek ve her kuşkulu noktada size yardımcı olacaktır.

"Her şeyi doğru yaparak" yine de kötü film ortaya çıkarmak mümkün müdür?

"Her şeyi doğru yapmak" felsefe açısından doğru olan ilkelerden yola çıkarak adım adım ilerlemektir. Öyle ki emeğinizi değerlendirirken kendinize karşı dürüst olursunuz ve üzerine düşen görevi tam anlamıyla gerçekleştirdiğiniz için memnuniyet duyarsınız. Bunları uygulayıp kötü film yapma olasılığı var mıdır? Yanıt ne olabilir? Bu sizin kötü anlayışınıza bağlıdır. Stoacıların bize verdikleri başka bir öğüt de şudur: Savaşa gitmeden önce tanrılardan kehanette bulunmalarını isteseydiniz ve yenileceğinizi öğrenseydiniz yine de savaşmak zorunda kalırmıydınız?

Filmin "güzel" ya da "çirkin" olduğunu söylemek sizin işiniz değildir. Sizin göreviniz yapabileceğinizin en iyisini yapmaktır. İşiniz bittiği zaman evinize gidebilirsiniz. Bu, olgudizgesindeki ilkeyle çakışmaktadır. Görevinizi iyice anlayın, bitirinceye kadar çalışın, bitince bitirin.

MAMET FİLMLERİ

"About Last Night..." Yön: Edward Zwick. Oy: Demi Moore, Rob Lowe, James Belushi. Tri-Star, 1986. Mamet'in "Sexual Perversity in Chicago" oyunundan uyarlanmıştır.

American Buffalo. Yön: Michael Corrente. Senaryo: D. Mamet Oy: Dustin Hoffman, Dennis Franz, Sean Nelson.

Glengarry Glen Ross. (Amerikan Şirketi) Yön: James Foley. Senaryo: D. Mamet Oy: Al Pacino, Jack Lemmon, Ed Harris, Alan Arkin. New Line, 1992.

Hoffa. Yön: Danny De Vito. Senaryo: D. Mamet. Oy: Jack Nicholson, Danny De Vito Twentieth Century-Fox, 1992.

Homicide. Yön: D. Mamet. Senaryo: D. Mamet. Oy: Joe Mantegna, William H. Macy. Triumph, 1991.

House of Games. (Oyunevi) Yön: D. Mamet Senaryo: D. Mamet Oy: Joe Mantegna, Lindsay Crouse. Orion, 1987

Malcolm X. Senaryo: D. Mamet. Warner Bross.

The Postman Always Rings Twice. (Postacı Kapıyı İki Kere Çalar). Yön: Bob Rafelson. Senaryo: D. Mamet (J. Cain romanından uyarlanma) Oy: Jack Nicholson, Jessica Lange. Paramount, 1981

Things Change. Yön: D. Mamet. Senaryo: D. Mamet-Shel Silverstein. Oy: Joe Mantegna, Don Ameche. Columbia, 1988.

The Untouchables. (Dokunulmazlar) Yön: Brian De Palma. Senaryo: D. Mamet. Oy: Kevin Costner, Sean Connery, Robert De Niro. Paramount, 1985.

The Verdict. (Hüküm) Yön: Sidney Lumet. Senaryo: D. Mamet-S.Lumet Oy: Paul Newman. Jack Warden, James Mason. Columbia, 1982.

The Water Engine. Yön: Stephen Schacter. Senaryo: D. Mamet (aynı adlı oyunundan uyarlanmıştır.) Oy: William H. Macy, Joe Mantegna, John Mahoney. Turner Network Television, 1992.

We're No Angels. (Biz Melek Değiliz) Yön: Neil Jordon Senaryo: D. Mamet Oy: Robert de Niro, Sean Penn, Paramount, 1989.

Bir yerde birinin dergi okuduğunu söylemiştiniz. Dergi demiştiniz; hangi dergi? Ben durumu abartmıyorum; çünkü birileri bu kararları veriyor. Bu kişiye yönetmen denir. Sahne donatım sorumlusu dosyanın biçimi ile ilgili soru soracaktır; siz yönetmen olarak ona ne yanıt vereceksiniz? Ön eğitimden geçmemiş birinin ne diyeceğini düşünelim: "Sahne karar değiştirme ile ilgili ise, bu karar değişikliğini isteyen insan nasıl bir dosya taşır?" Bu size aptalca ya da abartılmış gibi geldiyse... Amerikan filmlerine bir bakın, çünkü Amerikan filmlerinin hepsi bu şekilde yapılıyor. "Merhaba, nasılsınız bugün? Çünkü ben Vietnam'dan henüz geldim." Hollywood'daki bir grup eşkıya filmdeki her sözcüğün, anın, çekimin, sahnenin, sesin vs... bir şeyi temsil edeceğine ve film için iyi reklam olacağına emin olmak ister. Bu gruptakilere ise "yapımcı" denir. Onların sanatla ilişkisi, giyotinin hukukla olan ilişkisine benzer.

DORUK

4 LC000

ISBN 975-55315-2-1

9 789755 531526