

SİNEMA VE VİDEODA KISA FİLM:

I. CİLT YAPIM ÖNCESİ

PETER W. REA
DAVID IRVING

ÇEVİREN:
SELÇUK TAYLANER

SİNEMA TEKNİĞİ > 6

es

es YAYINLARI: 17

Sinema Tekniği Kitaplığı: 6

Ekim 2004

ISBN: Tk. 975- 8716-26-3
Cilt: 975- 8716-27-1

© Elsevier Limited
© Bu kitabın Türkçe çeviri hakları
es Yayınlarına aittir

Baskı: Dijital Baskı Tekniğiyle Es Yayınlarında Üretilmiştir
Kapak Tasarımı: Orhan Göktuğ Gündoğan
Kapak Baskısı: Ap Ofset
Cilt: Güven Mücellit

Osmanağa Mah. Osmancık Sok. No:7/4 Kadıköy / İstanbul
Tel: 0216 414 59 12 / 13

PETER W. REA
DAVID K. IRVING

Sinema ve Videoda Kısa Film

I.Cilt

Yapım Öncesi

Çeviren: Selçuk Taylaner

es
YAYINLARI

İÇİNDEKİLER

Çevirenin Notu 7

İkinci Basıma Önsöz 9

Giriş 13

Birinci Bölüm

Mali İşler 29

İkinci Bölüm

Senaryo 46

Yapım Öncesi 76

Üçüncü Bölüm

Dökümler 83

Dördüncü Bölüm

Program 115

Beşinci Bölüm

Bütçe *142*

Altıncı Bölüm

Ekip *177*

Yedinci Bölüm

Mekanlar *205*

Sekizinci Bölüm

Sanat Bölümü *224*

Dokuzuncu Bölüm

Oyuncular *244*

Onuncu Bölüm

Provalar *261*

Çevirenin notu.

Bu kitabı çevirirken karar vermekte zorlandığım anlar oldu. En önemlisi dildi. Bizim sinemamızın jargonu fransızcanın etkisinde kalmış, terimlerin çoğunu fransızcadan almıştır. Elektronikte (Video-TV) ise ingilizce hakim. Kavramların, terimlerin, isimlerin türkçeleri bulunmaya çalışılmış ama pratik kullanımda sözcüklerin çoğu (timecode, insert, shuttle, format gibi) ve özellikle kısaltmalar (VTR, CD, DAT, EDL gibi) hep ingilizce. İşlem ve kavramların daha iyi anlaşılabilmesini sağlayabilir düşüncesiyle bunların bulunan türkçe karşılıklarını (ingilizceleri yanında) ağırlıklı olarak kullanmaya çalıştım, ama pratik, hakimiyetini sürdürecektir.

Kitabın yazarları New York Üniversitesinde öğretim görevlisi. Doğal olarak da kendi ülkelerinin ölçü birimlerini, yasalarını, Hollywood'un koşullarını göz önüne alıyorlar. O ülkeye özgü olup bizim ülkemizde geçerli olmayan kimi şeylerle ilgili satırları çevirmekte önce tereddüt ettim, sonra bunları örnek olarak bırakmaya karar verdim. Hollywood'un geliştirip olgunlaştırdığı şeyleri –henüz hepsi bizde kullanılmasa da- öğrenmekte yarar var diye düşündüm. Yasal ve ticari konuların bir kısmı –telif hakları, sendika kuralları gibi- yakında bizde de gelişebilir dedim. Bize çok yabancı olanları da (24-30 kare sorunu gibi) doğrusu çevirmeye gerek görmedim. Kusur ettiysem, affola.

Selçuk Taylaner

İKİNCİ BASIMA ÖNSÖZ

Film ile televizyon yapımının çoğu temel işlemleri fazla bir farklılık göstermez. Bir öyküyü görsel yoldan anlatmak, bir görüntünün ardına ikinciyi, onun ardına üçüncüyü .... koyarak toplamının bir kurmaca, belgesel ya da deneysel bir bütün oluşturmasını sağlamaktır. Görüntünün yakalanması, kurgusal işlenmesi ve izleyici topluluğuna gösterimi (projeksiyonu), filmin icadından bu yana değişmeyen temel basamaklardır.

Ama teknoloji, film ve televizyon yapımının ayrılmaz bir parçasıdır. Kameralar, objektifler, ışıklar, montaj masaları, hatta ham film bile, bu yaygın iletişim türünün istekleri doğrultusunda gelişti. Pek çok teknik değişim yavaş yavaş oluştu. Ama gelişme aşamalı bir değişimken devrim, ani bir değişmedir ve biz şu anda teknik bir devrimin içindeyiz.

Sayısal teknolojinin girişiyle, bu endüstrinin yapısı değişti. Sayısal bilgisayar görüntüsü ve sayısal bant, film ve video, film ve televizyon yapımı, film ve televizyon gösterimi arasındaki sınır çizgilerini belirsizleştirdi. Yalnızca son basamak, gösterim, film ve bant arasındaki farkı ortaya koyar. Maliyet ve nitelik de film ve video gösterimleri arasındaki farkı ortaya koyan iki unsurdur, ama sayısal gösterim sistemleri ve uydularla aktarım, bunu da kısa sürede değiştirecektir.

Bu değişimlerin pek azı bu kitapta yazılanları etkiler çünkü bir yapımcının ve bir yönetmenin sorumlulukları ellerindeki oyuncaklara değil, doğruca kalpleri ve beyinlerine bağlıdır. Sanat, araçlara bakmaksızın, yürekten kaynaklanıp doğar. Teknik gelişmeler işlemlere yardımcı olabilir, ama aşamaların hiçbirinden kaçınmayı sağlayamaz.

Ama genç film ve video yapımcılarını bu yeni teknikler ve

onlardan en iyi sonucu nasıl alacakları konusunda bilgilendirmezsek, işimizi eksik yapmış oluruz.

İlk baskının yanınından bu yana okurlarımızdan istek ve önerileriler almak bizi çok sevindirdi. Bir kavramı daha iyi anlatabilmek veya bir sorunu şekillerle açıklamak için değişiklik yapmak bizi mutlu ediyor.

YAPARAK ÖĞRENİN

Tecrübenin yerini hiçbir şey alamaz. Bu kitapta uygulamalı eğitimin önemini vurgulamaya çalıştık. Bir film veya video programının yapım ekibinde olmak veya kendi hesabınıza bir proje hazırlamak, film veya video yapımını öğrenmek için en iyi yoldur. The Academy of Motion Picture Arts and Sciences (AMPAS - Sinema Sanat ve Bilimi Akademisi) 1992 yılında ilk filmini yapan yönetmenlerden % 72 sinin sinema okulu mezunu olduğunu bildirdi. 1980 yılında bu oran % 34 idi. 2000 yılında bu sayının % 90 a ulaşacağı tahmin ediliyor.

Bir film veya videonun nasıl yapılacağını öğrenmek için bunu yapmaktan daha iyi bir yol yoktur. Kitaplar ancak bir kılavuz görevi yapabilir. Filmler ve videolar esin kaynağı işlevini görebilir, onlar hakkında konuşmak ve eleştiriler yapmak, yeni fikirleri tetikleyebilir. Gene de en iyi iki öğretmen, başarısızlık ve başarıdır. Bir tasarıyı toparlamayı denemek, kasları harekete geçirmek ve işlemlerin gücünü ve disiplinini anlayabilmek, becerilerinizi geliştirmenin en iyi yoludur.

İLETİŞİMİN GÜCÜ

Kısa filminiz veya videonuz sonuçta pek çok kişiyi etkileyebilme gücüne sahiptir. Her iki tür de son 20 yılda büyük yayılma kaydetti ve güçleri hızla arttı. Herşey, 2000 li yıllarda ABD ihracatının başlıca unsurlarından birinin iletişim endüstrisinin ürünleri olacağını gösteriyor.

Bu yayın unsurlarının geniş çaplı dağıtımı, içeriklerinin etkileme gücünü daha da arttırıyor. Artık aşırı nüfus artışından ırkçı ayrımcılığa, dünya kaynaklarının tüketiminden insan kaynaklarının kullanımına, pek çok can alıcı sorunlarla boğuşuyoruz. Bu kavgalar konusundaki diyalogda film ve video daha şimdiden güçlü bir sese sahip. Dileğimiz, film ve video aracılığıyla kendinizi ifade ederken, onların nasıl bir dünyada izleneceğini göz önünde tutmanız ve yeteneklerinizi akılcı kullanmanızdır.

Giriş

Karartılmış bir sinema salonunda oturup filminizin insanları nasıl etkilediğini izlemek fikri, heyecan verici bir şey. Böylesine temel seviyeli iletişimde derin bir tatmin duygusu vardır. Başkaları üzerinde duygusal etkisi olan bir şey yaratmak hayali, pek çok kişinin film yapım alanına yönelmesinde birinci derecede rol oynamıştır. Tabii, sanatsal doyum da girer işin içine.

Neden kısa film veya video yapmak? "Kısalar" için pazar sınırlıdır. Medya satışlarında çok ufak bir yer tutar ve kısa filmlerin para kazanması bir yana, maliyetini amorti etmesi bile enderdir. Bu yüzden kısa filmler, kâr amacının dışında başka nedenlerle yaratılırlar.

Birçok kısa çalışma, film ve video yapımcılarına kendilerini ifade etmeleri ve yeteneklerini sergilemeleri için verilmiş fırsatlardır. Kısa film yapmanın temel avantajı, işleri öğrenmek ve beceriyi bilemektir. Yürütülebilir ölçekte bir çalışmada deneyim elde edebilmenin bir yoludur. Çalışma başarılı sonuçlanırsa, yapılan kısa film festivallere gönderilebilir. Yapımcı ve yönetmen, ödül ve yarışma kazanmanın ününü şirketlerle görüşmelerde ve iş bulmak için fırsat yaratmakta kullanabilirler.

Başarılı bir kısafilm veya videoyu nasıl yapabilirsiniz? Film yapımı, deneyimli olanlar için bile, karmaşık ve özveri isteyen bir iştir. Senaryo, çekim ekibi, bütçe, oyuncular, ışıklar ve daha pek çok konuda kaçınılmaz olarak sayısız sorunlar çıkar. Her tasarının kendine özgü boğuşma alanları vardır. Örneğin bir film, büyük merkez istasyonu gibi bir mekan gerektirir; bir başkası bir okulun sınıflarını kullanmak zorundadır. Bir senaryoda aynı zamanda sıska ve uysal olması gereken yetenekli bir oyuncu istenir; bir başkasında evi barkı olmayan bir haneberduş. Bir projede yapım sonrasına gel-

meden para tükenir; bir başka bütçe özel etki işlemlerine izin vermez. Daha yapıma başlamadan, gelişmiş teknik sanatlar, kaynak kullanımı, politik ve sosyal etkileşim ile kişisel, mali ve profesyonel sorumlulukları anlayıp tanımanız gerekir.

İster yarım saatlik, ister beş dakikalık olsun, bir kısa film veya videonun yapım yöntemleri yıllar boyunca işlenerek son şeklini aldı ve bir sanat haline geldi. Sizin de göreceğiniz gibi, bu işlemlerin basamakları arasında doğrusal bir mantık düzeni vardır – zaman, yetenek ve kaynakların yönlendirdiği bir mantık. Her aşama uygulamacılık ve sağduyu ile beslenir:

- Senaryo geliştirmek: Hazırlık çalışmaları (yapım öncesi - preproduction) başlamadan önce senaryonuzun son şeklini almış olması gerekir.
- Yapım öncesi: Kamera ile çalışmaya başlamak için yapım planlanmasının kusursuz şekilde hazırlanmış olması gerekir.
- Yapım: Montaja girmek için çekimlerin tamamlanması gerekir.
- Yapım sonrası: Dağıtıma girebilmesi için çekilenlerin montajlanması gerekir.
- Dağıtım: Dağıtıma girmeyen bir film veya video, ancak bir egzersiz işlevi görür.

Bunlar, kısa film yapımı sırasında olması gerekenlerin kabaca bir dökümüdür. Etkinliklerin genel akışını belirtir, ama bu aşamaların ne demek olduğunu veya ne zaman ve nasıl yapılması gerektiğini açıklamaz. Bir düşünceyi bir film veya video haline getirmek, uzun bir süre içinde binlerce ayrıntıyı gerçekleştirmeyi içerir. Gerçekte, bir film veya video projesinin başarı sağlaması, öykü anlatmayı bilmek kadar, iyi bir yönetici olmaya da bağlıdır. Bir sahnenin doğru dramatik anını yakalamak için kamerayı nereye yerleştireceğini bilmek kadar, gerekli kişilerle görüşebilmek, malzemeyi gereken

zamanda temin edebilmek ve mekana ulaştırmak da önemlidir. Biri olmadan öbürü olmaz.

Bu kitap, bir kısa işin toparlanmasının genel mantığına göre düzenlendi. Her aşama somut örneklerle derinlemesine işlendi. Amacımız, yeni başlayan birine, başarılı bir kısa filmin yapımını düzenlemek ve gerçekleştirmek için gereken bilgileri aktarmaktır. Ama şunu aklınızdan çıkartmayın: hiçbir film bir başkasına benzemez ve bu konuda kural yoktur. Bu kitap bir formül değil, ancak bir kılavuzdur.

Her bölüm, yapımın belli bir aşamasında yapımcı ve yönetmenin ne yaptığını açıkça gösteren bir resim gibidir. Ne yazık ki işe yeni başlayan pek çok yapımda yapımcı ve yönetmen aynı kişidir. İki farklı ve karmaşık alandaki sorumlulukları aynı anda yüklenmek, yersiz ve gereksiz aşırı baskı yaratır. Böyle başlamayı düşünüyorsanız, vazgeçmenizi öneririz.

ZENAAT SANATA KARŞI

Hareketli görüntüler, yirminci yüzyılın tartışmasız en büyük sanat biçimidir. Edebiyat, resim, tiyatro, fotoğraf, dans ve müzik unsurlarını bir araya getirmekte, ama kendisi kendi başına benzersiz bir biçem oluşturmaktadır. Bu kitabı okuyan tüm müstakbel kısa film ve video yapımcılarını baskı altına sokmamak için, sanat yaratmak konusunu vurgulamak istemiyoruz. Onun yerine, öykücülük, öykü anlatma zenaatını ve becerisini önemsiyoruz. Bir öyküyü iyi anlatmak hiç de kolay bir şey değildir. Kısa bir öyküyü iyi anlatmak daha da zordur.

Film ve video yapımını, bir "sanat" yapma çabası olarak görmek bizim için çok zor. *Citizen Kane* filmini tasarlayıp yaptığı zaman muhtemelen Orson Wells'in sanat yapmak gibi bir niyeti yoktu. Amacı herhalde elindeki belirli bir senaryodan yapabileceği en iyi filmi yapmaktı. Sonuçta ortaya

çıkan, ustalıkla kotarılmış bir film oldu ve bir süre sonra, o zamana kadar yapılmış en iyi filmlerden biri olduğunda fikir birliğine varıldı, sonunda da "sanat eseri" olarak kabul edildi. Bir filme bu sıfatın eklenmesi, filmi yapanın niyetinden çok, eleştirel gözle bakan bir topluluğun yapımdan uzun bir süre sonra vardığı fikir birliğine bağlı oluyor. Size önerimiz, en iyi yapabileceğiniz öyküyü çekmeye başlamanız ve bunun sanat olup olmadığı kararını izleyicilere bırakmanızdır.

Citizen Kane filminin başarısının bütün ödüllerini Welles'e sunmayın. Film yapımı, pek çok kişinin uzmanlıklarını yönetmenin emrine verdiği ortaklaşa bir çalışmadır. Bir filmin üretiminde o kadar çok unsur vardır ki, başarının bütün ödülleri tek bir kişiye verilemez. Şu sözleri Welles kendisi söylemiştir: "Film yapmak, bir orduyla birlikte resim yapmaya benziyor."

Başarılı bir kısafilm veya video yapabilmek, herşeyden önce bütün ekibin malzeme, konu ve çalışmalar için aynı tutkuyu paylaşmasına bağlı. İçinde tutku yoksa, işlem yalnızca fabrikasyon bir ürün üretmekle sınırlı kalır. Tutkunun eksikliği perdede görünür.

ÜÇ KISA FİLM

Bu kitapta, perdedeki sihiri yaratabilme gücünün, yapım aşamalarının idare edilmesindeki kaliteyle doğrudan orantılı olduğunu göstermek istiyoruz. Gerçekten de, her artistik başarı, yalnızca zaman, yetenek ve olanakların iyi planlanması ve iyi yönetilmesiyle elde edilebilir. Yaratıcı başarı ile düzenleme ve yönetim arasındaki hassas ilişkiyi anlamanıza yardım etmesi için kitap boyunca başarılı olduklarına inandığımız üç kısadan, iki kurmaca ve bir belgesel filmden örnekler vereceğiz.

Bu filmler sırasıyla, Howard McCain'in yazıp yönettiği 12

dakikalık renkli bir kurmaca film *Truman* ; Jan Krawitz'in yapımcılığını ve yönetmenliğini üstlendiği 17 dakikalık belgesel *Mirror Mirror* ; ve *The Lunch Date*, Adam Davidson'un yazıp yönettiği 12 dakikalık siyah-beyaz bir kurmaca film. Bu filmlerin hepsi yarışmalar kazandı, *The Lunch Date*, bir de Oskar ödülü aldı. Kurmaca olanlar, öğrenci filmleri olarak yapıldı: *Truman*, New York üniversitesinde, *The Lunch Date*, Columbia üniversitesinde. *Mirror Mirror*'un yönetmeni Stanford üniversitesinde öğretmenlik yapan bir belgeselcidir. *Truman*, Direct Cinema Inc., *Mirror Mirror*, Woman Make Movies, ve *The Lunch Date* de, The Lantz Office tarafından işletiliyor. Bu dağıtımcılar hakkında geniş bilgiyi bibliyografya bölümünde bulabilirsiniz. Kurmaca filmlerin senaryolarını ve *Mirror Mirror*'un açılımını, Ek bölümünde verdik.

Neden bu filmleri seçtik? Bu filmler, yapım ve yönetim yönünden başarılı filmler arasındaki kusursuz örneklerdir. Öykü olarak, kısa tarza uygunlar. Seçtiğimiz kurmaca filmlerin uzunlukları aynı, ama anlatım tarzları, işledikleri konular ve yapım organizasyonu açısından bütünüyle farklılar. *Mirror Mirror*'u da kattık çünkü belgesel, önemli bir kısafilm şeklidir. Pekçok genç filmci ve videocu belgeseli, kendini ifade etmenin bir yolu olarak alıyor. *Mirror Mirror* birçok geleneksel belgeselden yapı ve içerik olarak farklı olsa da bu form, Jan Krawitz için görüşlerini geliştirebildiği tek alan oldu. Kısa şekil için kullanılan yapım planlaması kuralları, içerik ve türü ne olursa olsun (animasyonlar hariç), kurmaca, belgesel, deneysel, endüstriyel bütün film yapımlarına uygulanabilir.

Öğretmen olarak bizler, belirli film ve videolardan örnekler vermeden genel bir şekilde yapım hakkında konuşmanın zor olduğunu düşünüyoruz. Birçok temel kavram ve terim, yeni başlayan bir öğrenci için çok yabancıdır. Bunları bir yapım örneği ile bağlamak, genel bir başvuru kaynağı ve

güçlü bir anlama olanağı yaratır. Her bölümde, o bölümde işlenen yapım aşaması hakkında yapımcıların kendi görüş ve anlatımlarını aktardık. Senaryolarını okuyup izleyebileceğiniz filmleri hakkında anlattıkları, yapımcıların düşünüş şekli ve bir kısafilm veya video yapar ve yönetirken karşılaşılan güçlükler hakkında somut örnekler oluşturuyor.

FİLM VE VİDEO

Odio (ses) ve video (görüntü) teknolojilerindeki gelişmeler, özellikle de sayısal (dijital) bant ve montaj alanındaki devrimler, film ile video arasındaki sınırı bulanık hale getirdi. Değişim, filme çekip sonra videoda montajlamayla başladı. Görüntüde sıkıştırma, birçok saatlik malzemeyi bilgisayarın sabit diskine aktarmayı olanaklı kıldı. Daha küçük ve duyarlı kameralar ve formatlar gelişerek, ticari televizyonlarda yayınlanabilecek kalitede çekimler yapmayı sağladı. Televizyonda izlediğiniz ve dünyanın dört bucağından gelen görüntülerin çoğu, küçücük sayısal kameralarla çekilmiştir. Telefon, kablolu yayın, televizyon ve bilgisayar teknolojisinin endüstriyi nereye doğru götürdüğünü bugün kimse bilmiyor.

Video, medya yapımlarının devamlı yayılmasını sağlayan bir rol üstlenmektedir. Yalnız profesyonel alanda değil, film ve televizyon eğitim programlarında da hızla yayılmaktadır. Bağımsız film yapımcıları, yakın zamana kadar ulaşamadıkları çok gelişmiş araçları kullanma olanağını buluyorlar. Birçok film bölümü, öğrencileri eğitirken film çekiminin ağır maddi yükü yüzünden video kullanıyor.

Bir kısafilmin yapım ve yönetim yöntemleri, film veya videoda çok az fark eder. Temel olarak aynı yapım yöntemi kullanılır. Gramer ve estetik ilkeleri her ikisinde de aynı şekilde geçerlidir. Endüstri ve teknolojiler giderek birbirinin içine giriyor, her iki dalda da aynı olanaklar bulunabiliyor.

İŞLEM SIRASI

Bu kitapta hem yapımcının, hem yönetmenin bakış açısını ele aldık. Her ikisinin de ötekinin her an ne yaptığını bilmesi, hayati önem taşır. Çoğu bölümleri ikiye ayırdık; biri işleri idare etmeyi veya "yapımcılığı" yansıtırken, öbürü mahareti ve öykücülüğü, yani "yönetimi" ele aldı. Burada amacımız, yeni başlayan birine fikirden başlayıp son kopyaya kadar her aşamada yapım ve yönetimin ne olduğunu anlatmak.

Öğrenciler ve yeni başlayanlar, çoğunlukla kendilerini hem yapımcı, hem yönetmen rolünü yüklenmiş bulurlar. Bu sorunun pek çok nedeni vardır. Birincisi, çoğu kez proje için cebinden para yatıran yönetmendir ve parayı yönetme işini yapacak birini bulamaz veya bulduklarına güvenemez. Hem yapıp hem yönetmenin ağır yükü, her iki işin de gerektiği gibi yürütülmesinde zararlı etkiler yapar.

Yapımcı:

Film yapım işlerinde en az ve en yanlış anlaşılan şey, yapımcının (prodüktör) rolüdür. "Bir yapımcı ne iş yapar?" sorusunu yüzlerce kişiye sorduk. Meslekten olmayanların bu konuda belirgin hiç bir fikirleri olmayışı çok şaşırtıcı değil. Film ve televizyon endüstrisinde yapımcının yeri müphemdir ve değişik tanımlarla belirtilir. Ayrıca yapımcıya verilen görev her filmde farklıdır ve bir filmde birçok yapımcı adı görmek sık rastlanan birşeydir.

Bu kitapta *yapımcı* terimini, bir kısafilmin yapımının yürütücü gücünü belirtmek için kullandık. Aynı zamanda bir yapımın yaratıcı ve idareci yönünün gerekli bütün unsurlarının hesaplamalarını yapan kişiyi kastettik. Bu unsurların en önemlilerinden biri – ya da en önemlisi – paradır. Yapımcı para bulmak, bütçe yapmak ve sonra yatırımcılara hesap vermekle yükümlüdür. Rolü yalnızca yapımı düzenlemekle sınırlı kalabilir, ya da yaratıcı çalışmaya da ortak olabilir.

Eğer yapımcı ve yönetmen rollerini aynı kişi yüklenecekse, çok dikkatli olmalıdır. Yapımcının temel görevi, senaryo ile bütçenin arasındaki dengeyi korumaktır.

Bir film bir kısa öykünün uyarlanması, bir senaryo, özgün bir fikir, gerçek bir hikaye, ya da dramatik ve görsel yönden güçlü bir resimle başlar. Böyle bir fikir veya hikayenin bir film olabileceğini düşünmek ve buna inanmak, işlemleri başlatan hareket noktasıdır. Kısa film ve video projelerinin çoğunun yaratıcı elebaşısının çoğu zaman yapımcı olduğu pek az bilinir. Genel olarak şunu söyleyebiliriz: yapımcı olmadan film de olmaz. Sinema akademisi, en iyi film ödülünü yapımcıya verir. Bu da, sinema endüstrisinin yapımcıyı, bütün parçaları bir araya getiren, bütünü yaratan kişi olarak kabul ettiğinin kanıtıdır.

Yönetmen

Spike Lee, Martin Scorsese ve Martha Coolidge gibi günümüzün yıldız yönetmenlerinin röportaj veya aktüalite haberlerinden edindiğimiz romantik bir yönetmen kavramı var: Yönetmen "Aksiyon" diye bağırır ve bütün set harekete geçer; çekim aralarında yönetmen oyuncularla sohbet eder ve günlük iş bitip paydos ettikten sonra gösterişli ziyafetlerde eğlenirler.

Gerçekte, yönetmenin işi hiç bitmez. İşi, eşi olmayan ve temel olarak el emeğiyle ortaya çıkarılan bir ürünün yaratıcı yapısını kotarmak olduğu için, binlerce seçim ve sorun karşısında kararı o vermek zorundadır. Ne kadar ışık kullanılacağından bluzun rengine, girilecek mekandan çığlığın ne kadar uzun olacağına kadar set içinde veya dışında, bütün yaratıcı sorunların çözümü onun sorumluluğundadır. Filmin bütününü kafasında "gören" tek kişi odur ve çekim aşamalarında, o filmi gerçekleştirmek için doğru kararlar vermek zorunda olan tek kişidir.

Yapımcı, çekimin tek hakimi olan yönetmeni desteklemeye gayret etmek zorundadır, ama yönetmen de, yapımcıya hesap vermek zorundadır. Vereceği kararlar bütçeyi veya iş programını etkileyecek gibiyse, yönetmen yapımcıya danışır. Yapımcıyla yönetmenin sorumlulukları çoğu zaman içiçe geçer. Fikir itibariyle yapımcı ve yönetmenin, senaryoyu aynı şekilde yorumlayarak uyum içinde çalışması gerekir. Film yapımı, herşeyden önce, yaratıcı işbirliğidir.

Yönetmen, isteyen kişidir ama diktatör olamamalıdır. Ekipte herkesin görevini coşkuyla ve en iyi şekilde yapmaya çalışmasını sağlayabilmelidir. Yönetmen, etkin bir gözlemcidir. Oyuncuları bazen yönetici, bazen izleyici gibi davranarak, gerektiğinde de rolü kendisi oynayarak yönetmelidir. Oyuncudan en iyi oyunu alana kadar ısrar etmelidir. Sonsuz bir sabıra sahip olmalı, metotlu ve düzenli çalışmalı, konuşması kısa ve anlaşılır olmalıdır. Sanat alanında eğitimli olmalı, ekipteki herkesin görevlerini ve sorumluluklarını bilmelidir.

Başarılı bir kısafilm yapabilmek için yönetmenin altı şeye ihtiyacı vardır: iyi bir senaryo, yetenekli oyuncular, işine bağlı bir ekip, yeteri kadar para, demir gibi bir sağlık, ve şans (sanatsal her çalışmanın en büyük değişkeni).

Sayısal (Dijital) Yapımcı

Filmler ve videolar yıllar boyunca bilgisayar olmadan yapıldı. Buna rağmen film ve televizyon endüstrisi bilgisayarı çok değerli ve etkili bir araçmış gibi bağrına bastı. Senaryodan gösterime kadar film ve video yapım aşamalarının hepsinde artık bilgisayar kullanılıyor.

Bilgisayar yarardan çok sorun yaratır gibi görünüyor, özellikle sabit disk çöktüğünde, programlar kilitlendiğinde ve çok değerli dosyalar kaybolduğunda. Onları kullanmak ba-

zen gerginlik yaratıyor ama genel olarak, etkili kullanıldığında bilgisayar, sıkıcı işlerin daha çabuk yapılmasını, böylece de yaratıcı çalışmaya daha çok zaman ayırabilmeyi sağlıyor. Ve vakit demek nakit demek olduğundan, film ve video yapımında bilgisayarın neden bu kadar yaygın kullanıldığı anlaşılıyor.

Yapım Öncesi (Preproduction)

Bilgisayar programları önce senaryo yazmak için kullanılmaya başlandı. Bu programlar sonra çok geliştirildi; yalnız bir yazma aracı olmaktan çıkıp, dramatik fikirlerinizi geliştirmek gibi yaratıcı uygulamalara da başladılar ("Screenplay Systems" firmasının "Dramatic Pro" programı gibi). Senaryo yazımı için kullanılan programların çoğu, siz yazarken yazdıklarınızı düzene sokuyor, hataları düzeltiyor, indeksler düzenliyor, birçok televizyon şovundan örnekler veriyor. Gene Screenplay Systems'in "Movie Magic" programı, bütçe düzenleme programıyla ve çekim programı hazırlamak için kullanılan programla bağlantıya girebilecek şekilde hazırlanmış.

Resimli taslak (storyboard) yapmak için de programlar var. Bunlarda hazır çizilmiş tipler, mekanlar ve aksesuarlar bulunuyor. Fareye birkaç tıklamayla istediğiniz dekoru kurup donatımları (aksesuarları) ve oyuncuları yerleştirebiliyorsunuz. "Storyboard Quick" ve "Storyboarder" bunlara iki örnek.

Yapımcı için de senaryo dökümü ve çalışma programını düzenlemeye yardımcı olan bilgisayar programları var. Screenplay Systems'in "Movie Magic Scheduling" programı seçeceğiniz kategorilerde (donatım [aksesuar], taşıt, figüran, ses, ışık gibi) senaryo dökümü yapabiliyor. Çekim günleri, çekim listesi, döküm sayfası, işe çağırı davetiyesi, oyuncu

listesi, donatım ve kıyafet listesi, genel yapım formu gibi raporlar ve listeler yazdırabiliyorsunuz.

Bütçe için kullanılan programların formlarında yapımın her aşaması ve gereken herşey yazılı olduğundan, bunları aynı zamanda en ufak bir ayrıntının bile gözden kaçmaması için bir kontrol listesi gibi kullanmak da mümkün.

Mekan araştırması yapan yardımcılar, bir dizüstü bilgisayar ve bir sayısal (dijital) kamera kullanarak fotoğraflar çekip bunları doğruca senaryo veya resimli taslak (storyboard) dosyalarına atabilirler. Yapım tasarımcıları set ve dekorları tasarlamak için basit CAD (bilgisayar destekli tasarım ve taslak) programları kullanabilir.

Yapım

Devamlılık, kaset raporları ve zaman kodları için cep bilgisayarlarında kullanılabilecek programlar var. Bilgisayar kontrollu videobant kayıt sistemleri, yapımı düzenlemede yardımcı oluyor ve montajda çalışmayı çok hızlandırıyor.

Hem stüdyo, hem de dış çekimlerde ışıklandırmayı planlamanıza yardım eden programlar da var.

Yapım Sonrası (Postproduction)

Film yapımında bilgisayarların egemenliğinin en fazla olduğu alan, yapım sonrası aşamasıdır. Bilgisayar kökenli girişik sistemler, iletişim alanındaki bütün türlere hakim oldu. Bu sistemler maliyetleri düşürerek, film ve video yapımcılarını yayın kalitesinde montaj yapabilme olanağına kavuşturdu. Ses alanında da DAW (sayısal ses sistemleri), film ve video seslendirmesine silinmez şekilde damgasını vurdu. Çokkanallı ses miksajı ve montajı artık kişisel bilgisayarlarda yapılıyor.

BÖLÜMLERİN DÖKÜMÜ

Birinci ve ikinci bölümler, her projenin çekim öncesi (preproduction) aşamasında yapılması gerekenleri kapsıyor. Kitap I ve Kitap II de yapım öncesini ve dağıtımı kapsayan her bölüm, yapımcının sorumluluklarıyla başlıyor. Kitap II ve Kitap III de yapım ve yapım sonrasını kapsayan bölümler, yönetmenin görevleriyle başlıyor. Bu bölümün ardındaki tipik işlem sırası şeması, bir kısa film yapımı aşamalarında yapımcı ve yönetmenin çalışmalarını özetliyor. Her aşama için gereken süreyi belirlemek çok zor olsa da, aşağıdaki notlar bir fikir edinmenize yardımcı olacaktır.

- Para bulmak hemen gerçekleşebilir, ya da yıllar sürebilir.
- Senaryo değişik kaynaklardan gelebilir ve çekime hazır da olabilir, bir şekle sokmak yıllar da sürebilir.
- Yapım öncesi genellikle iki ila sekiz hafta gerektirir.
- Yapım genellikle bir gün ila iki hafta arası sürer.
- Yapım sonrası işlemleri iki ila on hafta sürer.
- Dağıtımı halletmek aylar sürebilir.

İŞLEM SIRASI

	YAPIMCI	YÖNETMEN
Hazırlık	Sermayeyi toplar	Projeyi ortaya çıkarır
Sermaye	Sermayeyi temin etme işine yapımcı ve yönetmen beraberce girişebilirler. Parasal destek olmadan bir yapım hazırlığı, herhangi bir alıştırma olmaktan öteye gidemez. Bu aşamada gerekli olan iki belgeden biri senaryo, öbürü de bir mali plan veya sunuş dosyasıdır.	
Senaryo	Değişiklikleri gözden geçirir	Değişiklikleri yazar
	Sermayeyi garantilemek, senaryoyu pekiştirmek için yakılan yeşil ışıktır	
Yapım öncesi	Senaryo dökümünü yapar	Resimli taslak ve çekim taslağı
Dökümler	Bağdaşık bir senaryoyu tamamlayan yapımcı ve yönetmen, gerekli şeylerin listesini çıkarmak için senaryo dökümünü yapmaya başlar.	
Program	*Program tahtasını hazırlar*	*İhtiyaçları belirler*
	Senaryo dökümünden hareketle yapılan ilk belge, zaman cetvelidir. Yapımcı, yönetmenin çekim tasarımlarına göre zaman çizelgesini yaratır.	
Bütçe	Bütçeyi hazırlar	Herşeyi ister
	Dökümden hareketle yapılan ikinci belge, bütçedir. Sunuş dosyasındaki özet bütçenin ayrıntıları belirlenir.	
Kadro	Kadroyu oluşturur	Kadroyu oluşturur
	Çekim ekibi, yapımcı ve yönetmenin her ikisinin de beyenip üzerinde anlaşığı kişilerden oluşmalıdır. Ekip elemanları belirlendikçe, yapımcı onlarla ücret pazarlığını yapar.	
Mekanlar	*Kullanım iznini sağlar*	*Dolaşıp keşfeder*
	Yönetmen mekanları seçer, yapımcı da onların kullanım iznini sağlar. Bir mekan bütçede ona ayrılmış paraya kiralanamazsa, daha ucuz başka bir yer bakılır.	

	YAPIMCI	YÖNETMEN
Sanat yönetmeni	Takımı toparlar	Bir hava yaratır
	Yapımcı, yönetmenin görüntüde yaratmak istediği havayı sağlamakta yardımcı olacak takımı biraraya getirir. Bu iş, bütçenin sınırları içinde gerçekleştirilmelidir.	
Oyuncular	Seçmeler	Seçmeler
	Yapımcı, seçme provalarını düzenler ve oyuncuların seçiminde yönetmene yardımcı olur. Seçimde rol oynayan unsurlar yetenek, ücret ve çekim tarihlerinde serbest olmaktır.	
Provalar	İş davetiyelerini hazırlar	Sahnede çalışır
	Çekim öncesi hazırlıkların son aşamasında, yapımcı, ekibi çekimin ilk gününe hazırlar. Yönetmen, provalar yaparak oyuncuları hazırlar.	
YAPIM Set çalışması	Düzenler	Denetler
	Yapımcı, set çalışmaları için bir sistem düzenler. Bu sistem, geleneksel yöntemlere uygun olarak hazırlanmalıdır. Yönetmen, setin ihtiyaçlara göre düzenlenmesini kontrol eder.	
Kamera	Destekler	İşbirliği yapar
	Yapımcı, sanat bölümüne yaptığı gibi, kamera bölümünün de ihtiyaç ve isteklerini karşılar. Yönetmen ve kamera bölümü, eldiven içindeki el gibi uyum içinde çalışmalıdır.	
Ses	Çevreyi denetler	Temiz kayıt ister
	Setteki en büyük savaş, gürültünün kontrolu için verilir. Yapımcı, dış gürültüyü en düşük tutmak için bütün otoritesini kullanır. Yönetmen, ses olanakları en iyi olan mekanı bulmaya çalışmalıdır. Kaydedilen sesler gürültü yüzünden "kirli" oluyorsa yönetmen, bu sorunu nasıl çözeceğini ses uzmanıyla görüşmelidir.	
Sanat ve Dekor	İnşaat	Yönlendirme
	Bir yapımda en umulmadık masrafları, sanat bölümü çıkarır. Yapımcı, sanat yönetmeninin isteklerini karşılarken, bunları frenlemesini de bilmelidir. Yönetmen, bütçede şişmeyi önlemek için sanat bölümünü olabildiğince yönlendirmeye çalışmalıdır.	

	YAPIMCI	YÖNETMEN
Oyuncular	Uzlaştırır	Yönetir
	Yapımcı, oyuncuların çalışma programını düzenler ve onların moralinin yüksek olmasından sorumludur. Yönetmen oyuncuları yönetir.	
YAPIM SONRASI	Akıl verir	Kurgular
Görüntü	Yönetmen ve montajcı, görüntü ve sesi montajlayarak filmi veya videoyu en iyi şekle sokmaya çalışır. Yapımcı, tarafsız bir izleyici gibi davranır ve montaj ekibine öneri ve tavsiyelerde bulunur.	
Ses	Miksajı ayarlar	Kanalları düzenler
	Çekimin ilk günü dışında en önemli tarih, miksaj tarihidir. Yönetmen, miksajı hazırlamak için ses kanallarının düzenlenmesinde yapımcıya yardımcı olur.	
Laboratuar	Kopyaları bastırır	Kontrol eder
	Yapımcı, kopyaların basılmasını düzenler. Yönetmen ve görüntü yönetmeni, görüntü ve renk kalitesini kontrol eder.	
Dağıtım	Pazarlık eder	Reklam yapar
	Yapımcı, tamamlanmış yapımın gösterimi için bir yol bulmaya çalışır. Yönetmen, filmin veya videonun reklamına yardımcı olur.	

BÖLÜM BİR

MALİ İŞLER

Pek çok şeyi kredi kartlarıyla hallettik – benim kredi kartlarımla.

Adam

YAPIMCI

Sermayeyi toparlamak

Yapımcıya geleneksel olarak verilen iş, sermaye bulmaktır. Yapımcı, film veya video yapımı için gerekli parayı bulur. Bu yüce bir görevdir çünkü para, her projenin hayat suyudur. Yeterli yatırım olmadan hiç bir proje gerçekleşemez. Yapım için gerekenler ne kadar basit görünürse görünsün, bedavaya hiç bir şey üretemezsiniz. Tek kişilik bir video yapım ekibi bile olsanız, projenizi tamamlamak için bant almanız, kamerayı ve montaj araçlarını kiralamanız gerekir.

Yeni başlayanların çoğu romantik düşüncelerle ve görsel medyanın yaratıcı olanaklarının cazibesine kapılarak bu işe girerler, ama çok geçmeden farkederler ki zamanlarının ve enerjilerinin çoğu, sermaye bulmak için harcanmaktadır. Bağımsız film ve video yapımcıları zamanlarının çoğunu bağış ve burs alabilmek için form doldurmak, yatırımcılara mektup yazmak, yani sermaye bulmaya çalışmakla geçirirler. Howard McCain, Adam Davidson ve Jan Krawitz, projeleri için gerekli yatırımı sağlamak için çok uğraştılar. Jan için bu, yıllara yayılan bir çaba oldu.

Burs ve yardım alabilmek için yıllarca mektuplar yazdım, sonunda ilk ödenek 87 baharında çıktı. İlk para, Paul Robeson Film ve Video Fonundan geldi. Çekime başladığımda iki yerden yardım almıştım, çekim sonrasında (postproduction) da öbür üç bağış geldi. Bunu anlamlı buluyorum, çünkü elinizde gösterecek birşeyleriniz varsa, projeniz için para bulmanız daha kolay oluyor.

Jan

Sermaye Bulmada Temel Sorunlar

Projeniz için sermaye ararken iki temel sorunla karşılaşabilirsiniz. Birincisi, yatırılan paranın büyükçe bir kısmının geri dönmesi veya hiç dönmemesi olasılığı. İkinci şık ezici çoğunlukla önde gelir. Kısafilm piyasasının mali yönden kansızlık çektiğini söylemek yeterli olur. (Bu konu "Dağıtım" konusunun işlendiği 19. bölümde geniş şekilde ele alındı.)

Karşılaşacağınız ikinci sorun, tecrübe eksikliğidir. İlk filmini yapacak acemi bir yönetmen olarak, bir yatırımcıyı tasarınıza para yatırması için nasıl ikna edebilirsiniz? Başka bir deyişle, hiç inşaat yapmamış bir müteahhide ev yaptırır mısınız?

İlk filmini yapmak için kolları sıvayan her çömez, bu iki temel sorunla karşılaşır. Tecrübesizlik sorunu, piyasanın sınırlı oluşundan daha az endişe verici değildir, ama yapımcı veya yönetmenin bu konuda daha fazla kontrol imkanı vardır. "İş bulamıyorum, çünkü tecrübem yok, tecrübe sahibi olamıyorum çünkü iş bulamıyorum" şeklinde özetlenebilecek ve çözümsüz gibi görünen bu kısır döngüyü aşabilmenin yolları var. Her yıl az tecrübeli ama yaratıcılık, enerji ve coşku dolu bir sürü genç film ve video yapımcısı, yatırımcıları ikna edip projelere para yatırmalarını sağlıyor.

Para bulmakta başarı sağlamanın bir formülü yok. Projeniz için kaynak peşinde koşarken hemen daima zorluklarla karşılaşacak ve reddedileceksiniz. Birisi "Evet" diyene kadar pek çok kişi "Hayır" diyecektir. Hatta bazıları önce "Evet" diyecek, sonra fikir değiştirecektir. Haftalar, aylar, hatta yıllar süren uğraşlardan sonra sevgili projenize hâlâ coşkuyla bağlı olabilmeniz için kendinize büyük bir inancınız olması, büyük bir sabır ve azim sahibi ve mesajınıza sarsılmaz bir tutkuyla bağlı olmanız gerekir.

Ne Kadar Para Gerekir?

Kurmaca kısafilmlerde maliyet değişken olsa da, öğrenci filmlerinde maliyet yaklaşık dakikası 750 dolardır. 10 dakikalık bir film 7.500, yarım saatlik bir film yaklaşık 22.500 dolara malolacaktır.

> *Lunch Date*'i bir öğrenci filminden daha ucuza malettik. Genellikle dakikasını 1.000 dolar olarak hesaplarım. Bu projede bütçe daha düşük tutuldu. Adam'ın fazla parası yoktu ve çok para harcamak istemiyordu. Sanırım başlangıçta 5.000 dolar harcamayı göze almıştı. Sonra biraz daha para buldu ve bu filmi yapmak istedi. Sonunda daha fazlaya maloldu çünkü yapım sonrasında fazla para harcadı. İyi bir ses mühendisiyle çalışmak, iyi bir müzik kullanmak ve kaliteli bir miksaj yapmak istedi. Ses montajını ve miksajı kendisi yaparak daha ucuza maletme seçeneği her zaman vardı.
>
> *Garth Stein* (*The Lunch Date* filminin yapımcısı)

Video yapımlar için seçenekler daha azdır. Belgesellerde film veya video kullanmak, maliyeti çok etkiler. Profesyonel çe-

kimler çok pahalı olabilir. (Bu konuda 5.bölümde incelediğimiz "Bütçe" konusuna bakın.)

> *Mirror Mirror* için elimizdeki toplam para 12.000 dolardı ve son bütçe, gösterim kopyaları ve bir inçlik bant dahil ama festivale katılma ücreti hariç, 14.300 dolar oldu. Ham film ücreti, laboratuar parası, mekanlara yapılan yolculukların masrafı ve kameramanın yevmiyesi, yapımdaki en yüksek kalemlerdi. Arşiv filmlerinin araştırılması ve satın alınmasına çok para gitti. Yapım sonrası bütün harcamalar, ses miksajı filan, belki 4.000 veya 5.000 dolar tuttu.
>
> *Jan*

YATIRIM SEÇENEKLERİ

Hem öğrenci, hem de bağımsız film ve video yapımcıları, sermayeyi arttırmak için benzer yöntemler kullanabilir. Bununla birlikte bağımsızlar, öğrencilere tanınan kimi olanaklardan mahrumdur, öğrenciler de bağımsızların kimi olanaklarından. Örneğin kimi öğrenciler, üniversitelerinin vergi dışı statüsünden yararlanabilir. Ayrıca okulun malzemelerini kullanmak ve arkadaşlarının gönüllü ve parasız çalışmaları da onların avantajıdır. Bağımsızlar, çalışma ekibini teker teker toplamak zorundadır. Öte yandan öğrenci film ve videocular, bağış ve ödenek olanaklarından hemen her zaman dışlanırlar. Paranın ne zaman geleceği hakkında bir kural yoktur. Piyangoda kazanırsanız, parayı filminizi yapmak için kullanın. Piyangodan konacak devlet kuşunu bir yana bırakırsak, kısafilm ve video için para bulabileceğiniz kaynaklardan yedisini aşağıda sıraladık.

Özel Yatırımcılar

Bu gruptakiler, projenize para yatırmak isteyebilecek herhangi kişiler olabilir: arkadaşınız, ailenizin fertleri, ortaklar,

hatta tamamen yabancı kimseler. Bazı kimseler yatırdıkları paranın geri dönmeyeceğini anlasalar bile, sizin başarınızı görmek istedikleri için yatırım yaparlar, kimileri vergi indiriminden yararlanmak için. Kimileri de sizin projenizin pazar gücüne ve yatırım fırsatına inanan kurnaz işadamları olabilir.

Şirket Sponsorluğu

Özel ve kamusal şirketler kimi zaman film ve videoya destek olurlar; örneğin Mobil ve Sony, halka açık televizyon gösterilerini desteklemeyi gelenek haline getirmiştir. Bu şirketlerdeki halkla ilişkiler memurları başvurunuz konusunda size yardımcı olurlar. Olabildiğince çok şirkete başvurun. Boş yere vakit harcamamak için, şirketlerin geçmişte ne tür projelere destek verdiklerini araştırın.

Kurumsal Fonlar

Film ve video yapımcılarına bağış ve burs tarzı destekler veren devlet ve kimi yerel yönetim fonları vardır. "The National Endowment for the Arts (NEA)", "The National Endowment for the Humanities (NEH)" ve Amerika Film Enstitüsü bu tür kuruluşlardır.

> 5.000 dolarla başladım, sonra montaj aşamasına geldiğimde, 3.000, 2.000 ve 2.000 dolardan oluşan üç ödenek daha geldi.
>
> *Jan*

Ulusal kuruluşlar yerine kendi il veya belediyenizden yardım bulmanız daha kolay olabilir. Projenizi belirli bir yerin yerel özelliğine göre ayarlarsanız (özellikle belgeseller için), maddi destek bulma şansınız daha yüksek olur.

Özel Kuruluş Fonları

Birleşik Devletlerde yüzlerce vakıf vardır ama film ve video projelerini destekleyenler çok azdır. Sizin projenize ilgi duyacak olanını bulmak için çok iyi araştırma yapmalısınız. Halk kütüphanelerinin çoğunda size yardımcı olacak bilgiler vardır. Konumuza sıcak bakan vakıflara örnek olarak Jerome vakfı ve Rockfeller vakfını sayabiliriz.

Banka Kredisi

Bankalar, yeterli teminatı gösteren hemen herkese kredi veriyor. Bir otomobil, tekne veya evi teminat göstererek alacağınız kredi, filminizi yapmanıza yetecektir. Alacağınız para hibe veya yatırım değil, borçtur ve faiziyle beraber geri ödenmesi gerekir.

Kişisel Birikimler

Bir kısafilmin maliyeti aşırı yüksek değilse, kişisel birikimleriniz yeterli olabilir. Projeniz için açacağınız bir hesapta gereken parayı biriktirmeniz, sandığınızdan daha kısa sürer. Bir mali danışman birikimlerinizin geleceğiniz veya zor zamanlar için olduğuna sizi ikna etmeye çalışabilirse de, kendinize yatırım yapmanız da geleceğinizi korumak demektir.

> Biriktirdiğim parayı kullandım, motosikletimi sattım ve ailemden de borç aldım. Bu para, çekimi ve laboratuar işlemlerini bitirmeye yetti.
>
> *Adam*

Destek ve Bağışlar

Destek ve bağışlar, nakit para kadar işe yarar. Sermayenizin yüzde 70 ini nakit olarak topladıysanız ve kalanı da destek ve bağış olarak sağlıyorsanız, bütçeniz yüzde 100 e eşittir.

Çevredeki bir lokantadan bedava yemek, veresiye laboratuar işlemleri, tenzilatlı araç kiralamak ve bir mekana para vermeden girmek, destek ve bağış için örnek gösterilebilir.

Bu bağışlar genellikle iyiniyet gösterisi olarak veya filmde adının geçmesini sağlamak için yapılır. Bunları sağlamanın en iyi yolu, çekimleri kendi şehrinizde yapmaktır. Yerel gazetelerde yaptığınız şeyin haberinin çıkması, maddi veya destek ve bağış şeklinde olanaklar sağlar.

İş dünyasında *ürün yatırımı* denen bir yöntem vardır. Bir yapımcının, bir fabrikadan ürününü filmde kullanma karşılığında malzeme sağlaması demektir. Örneğin Ford, ürettiği otomobil ve kamyonların filmde göze çarpacak şekilde kullanılması şartıyla kamera önünde veya dışında kullanmak için ödünç araç verebilir. Yapımcı bir kumaş tüccarını ikna edebilirse, aynı şey kostümler için de geçerlidir.

TANITIM DOSYASI

Yapımcı, özel ve tüzel kişilerin desteğini sağlayabilmek için bir tanıtım dosyası hazırlamalıdır. Bu dosya, projeyi güçlü bir şekilde tanıtarak müstakbel yatırımcının ilgisini çekmelidir. Tanıtım dosyasında toplanan bilgiler herhangi bir burs veya fon başvurusu için de kullanılabilir.

Bu dosya en azında aşağıdaki unsurları içermelidir:

- Sunuş mektubu
- Başlık sayfası
- Tek satırda
- Öykünün sinopsisi
- Projenin hikayesi
- Araştırma
- Bütçe özeti
- Yapım şeması

- Ekip listesi
- Yaratıcı kadronun kısa özeti
- Projenin pazar tarifi
- Mali durum
- Fonların aktarım yolları

SUNUŞ MEKTUBU: Sunuş mektubunda projeyi yatırımcıya tanıtın. Mektubu tüm olası yatırımcılara veya özel bir kişiye hitap edecek şekilde yazabilirsiniz. Bu mektupla yaratacağınız etki, peşindeki herşeyi etkileyecektir. Ne istediğinizi açıkça anlatın. Yatırım mı yoksa bağış mı istiyorsunuz? Toplamak istediğiniz bütçenin tamamı ne kadardır?

Yatırım ararken, sunuş mektubunu her bir yatırımcı veya iştirakçiye özgü ayrı ayrı yazmak en iyi yoldur. Kısa film ve video pazarı sınırlı olduğundan, bir yatırımın geri dönmesi çok enderdir, bu yüzden yatırımcının para yatırmasının başka nedenleri olmalıdır. Yatırımcı ne ister? Onun için en avantajlı olan nedir?

En ayartıcı neden, vergi indirimidir. Size vereceği parayı vergisinden düşebilecekse, yatırımcıyı ikna etmeniz hayli kolay olacaktır.

Aşağıda, bir kısafilm yapımcısına destek vererek vergi indiriminden yararlanabilecek bir yatırımcıya hitaben yazılmış bir sunuş mektubunu bulacaksınız.

> Sayın Yatırımcı,
>
> Bu mektup, benim "İnsanlar" adlı kısafilmimi tanıtmayı amaçlıyor. 15 dakika süreli olarak planlanan bu 16 mmlik film, bir serseri ile bir prenses arasında geçenleri anlatan romantik bir komedidir. Bir dizi komik olaylardan sonra serserinin eskiden bir prens, prensesin de bir sahtekar olduğunu anlarız. Ama aşk galip gelir ve film mutlu sonla biter.

"İnsanlar", bu şehrin Üniversitesinde tez filmim ve bu filmi yapabilmek için gereken yatırımı bulmaya çalışıyorum. Her tez öğrencisine Üniversite malzeme ve yapım sonrası olanakları sağlıyor. Bütçenin geri kalanını, yaklaşık 12.000 dolan kendim sağlamak durumundayım.

Bu yüzden bu filmin gerçekleştirilmesi için desteğinizi rica ediyorum. Projemi desteklemek için vereceğiniz her doları, Üniversite Film Fonunun vereceği belge ile vergi indiriminde kullanabilirsiniz. Üniversite fonuna yazacağınız bir çekin benim projem "İnsanlar" için kullanılmasını belirtmeniz yeterlidir.

Bugüne kadar dört çok kısa film, bir belgesel ve 35 mm çok kısa bir canlandırma filmi yaptım. Öğretmenlerimin mektuplarından da görebileceğiniz gibi, bu filmi başarıyla gerçekleştirebilme şansım çok yüksek.

Bir sanatçının gelişmesine yardım etmek için bu fırsattan yararlanacağınızı umuyorum.

Saygılarımla.

BAŞLIK SAYFASI: İyi bir başlık, projenin özünü yansıtır. Başlığı kısa tutun. Kısa başlık, daha büyük etki yapar. Dikkati çeken ve hemen etki yapan bir resim ekleyin. Burada veya dosyanın herhangi bir yerinde kullanacağınız resimler, profesyonel kalitede olmalı.

TEK SATIRDA: Burada, projenizi iki kelimeyle özetleyin.

ÖYKÜNÜN SİNOPSİSİ: Sinopsiste, hikayedeki olayları kısaca anlatın. Öyküyü çok az ayrıntı ile anlatın. Sinopsis yazmak zordur çünkü aynı zamanda hem can alıcı noktayı yakalamak, hem de hikayeyi anlatmak zorundasınız.

PROJENİN HİKAYESİ: Projenin nasıl geliştiğini kısaca an-

latın. Konunun önemi ve bu filmi neden yapmak istediğiniz üzerinde durun.

ARAŞTIRMA: Bir belgesel için araştırma, hayati önemdedir. Müstakbel yatırımcı, hikayenizin neler üzerine kurulu olduğunu anlamak ister. Yaşayan bir kişi hakkında gerçek bir hikaye midir? Temelindeki olay gerçek midir? Bu konu daha önce işlendi mi? Yönetmenin yorumu nasıl olacaktır? Hikayenin telif hakları alındı mı?

BÜTÇE ÖZETİ: Yapım unsurlarının maliyetinin tek sayfalık özet bir dökümüdür. Fazla ayrıntıya girerseniz, "400 dolarlık bir perukaya ne ihtiyaç var" gibi bir soru işitebilirsiniz. Her kalem için hesap vermeniz gereksizdir. Yatırımcı, sizin uzman olduğunuza inanmak ister. Film işi sizin alanınızdır, onun değil.

Senaryo için ayrıntılı bir bütçe yaptıktan sonra projeye gerçekçi bir şekilde bakabilirsiniz. Gene de, çok daha önceden, senaryonun özetini ve tahmini yapım bütçesini elinize alıp yatırımcıları dolaşmaya başlamalısınız. Deneyimli yapımcı ve yapım yönetmenleri, bir senaryoya göz gezdirerek maliyeti doğru şekilde tahmin etme becerisine sahiptirler. Daha önce sizinkine benzer boyutlarda bir projeye katıldıysanız, bütçeyi kesinleştirmeden siz de ne kadar para gerekeceğini tahmin edebilirsiniz.

Tanıtım aşamasında bütçe, genel bir tahmini değerlendirmedir. Daha sonra, yönetmen dahil, her bölümün sorumlusu kendi değerlendirmelerini koyarak bunu değiştirecektir.

Projenizi tahmin ettiğinizden daha aza maledebilirsiniz, ama her zaman ihtiyacınızdan daha fazlasını isteyin. Kim bilir, belki o fazlayı da alırsınız ve ona da ihtiyacınız olabilir.

YAPIM ŞEMASI: Yapımın hangi tarihte başlayıp ne zaman

biteceğini yaklaşık olarak belirtmek, yatırımı sağlamanızda etkili olur.

EKİP LİSTESİ: Göz alıcı bir ekip listesi hazırlayın ve herbirinin geçmiş başarılarının bir özetini verin. Ekibin kalitesi ve ustalığı (ve bazen şöhreti), yatırımcının parasının boşa gitmeyeceğine dair güven duymasını sağlar. Ekip seçimi yönetmenin kesinlikle söz sahibi olduğu bir alandır.

YARATICI KADRONUN KISA ÖZETİ: Tanıtım dosyasının hazırlanışında emeği geçenleri tanıtın. Bunu kısa paragraflar veya tam bir özgeçmiş şeklinde yapabilirsiniz.

Özgeçmiş yazmak başlı başına bir sanattır. Tek bir paragraf veya tüm bir sayfa olabilir. Bir denge kurmaya bakın, verdiğiniz bilgi çok az veya çok fazla olmasın. Her kişinin yeteneklerini, geçmişteki deneyimlerini ve yapımdaki görevini açık bir şekilde belirtin. Bir yapımcının özgeçmişinde onun yazar, yönetmen, yapımcı, kameraman ve oyuncu olarak da çalıştığını görmek, yatırımcıları çok etkileyebilir.

PROJENİN PAZAR TARİFİ: Tanıtım dosyasına koymak için bir dağıtım planı hazırlayın.

MALİ DURUM: Bu bölümde, dağıtım planınıza göre elde etmeyi umduğunuz geliri belirtin.

FONLARIN AKTARIM YOLLARI: Dosyanın sonuna, yapımın sorumluluğunu yüklenen resmi kuruluşa hitaben, yatırımcının belirgin bir tutarı taahhüt ettiğini belirten bir mektup ekleyin. Mektupta, paranın yapım hesabına nasıl aktarılacağı da belirtilmelidir.

Tanıtım Herşeydir

Sunuş dosyasını, projenin tasarımını destekleyen ve sunuma coşku katan grafiklerle allayıp pullayabilirsiniz. Görsel unsurlar insanları etkiler. Müstakbel yatırımcıları projenizin fik-

rine bağlayan görüntüler yaratabilirseniz, anlattıklarınıza duyacakları takdiri arttırırsınız.

İyi hazırlanmış bir sunuş dosyası, profesyonel bir etki yaratır. Dosyayı hazırlarken, kolay anlaşılan düzgün bir dil kullanın. Karşınızdakini basit cümleler ve iddiasız sözcüklerle etkileyin. Fikirlerinizi mantıklı bir şekilde düzenleyin, argodan kaçının ve düşüncelerinizi akıcı bir şekilde aktarın.

Muhtemel yatırımcıya, teklifinizi reddetmesine yarayacak açık bir neden vermeyin. "Hayır" demek en kolay karardır çünkü bu kararla hiç bir şeyi riske atmazsınız. Aslında, çoğu kimse, "Hayır" demek için bir neden arar. Kendinizi masanın öbür tarafında farzedin. Çalışma planı düzgün hazırlanmamış veya dosyasında eksikler olan birini destekler misiniz? Ona güvenip paranızı teslim eder misiniz?

Sunuş dosyasını hazırlamak, projeye bir bütün olarak tarafsız bir gözle bakmanıza yardımcı olur. Burada mesele, projeye ilgi duymayabilecek bir yabancıya, bir düşüncenin gücünü nasıl yansıtabileceğinizdir. Acemiler, bir fikri satmak için coşkunun yeterli olduğunu sanırlar. Bu coşku bulaşıcı olabilir, ama peşinden, projenin türü, yöneticilerin yetenekleri ve yatırımın yapısı hakkında güçlü bilgiler gelmesi gerekir.

Sunuş dosyası, yüzlerce kişiye dil dökmeye gerek kalmadan yatırımları harekete geçirebilmek için iyi bir araçtır. Aynı zamanda konuyla içten bir şekilde ilgilenenleri tanımaya ve sonra onların ilgilerini olumlu bir yola yöneltmeye yarar. Kimi yapımcılar insanlarla kolayca ilişki kurar. Sizin de öyle olmanız gerekir. Kişi olarak doğuştan bir satış yeteneğiniz olsa bile, yazılı sunum iyi hazırlanmış olmalı. İnsanlarla iletişim kurma becerisi zamanla gelişir. İyi hazırlanmış bir sunuş dosyasının yararı iki kattır:

- Önce fikriniz hakkında mantık zinciri sırasıyla

düşünmeye alıştırır, böylece muhtemel yatırımcıyla yüzyüze konuştuğunuz zaman, konuya çok iyi hazırlanmış olursunuz.

- İkincisi, yapım öncesi aşamasının çok önemli bir basamağıdır.

PARAYI SORUMLU ŞEKİLDE HARCAMAK

Yapımcı olarak, toplanan parayı korumak ve yönetmekle sorumlusunuz. Fonları toplayabilmek için bir tür tüzel kişiliğe sahip olmak zorundasınız. Bu, çeklerin yatırılacağı bir banka hesabı açtırmak kadar basit veya bir tüzel kuruluş seçmek kadar karmaşık olabilir. Ayrıntıları bir mali danışmanla görüşün.

Parayı kullanmak için iş ve yasalar konusunda bilgili ve becerikli olmak gerekir. Yapımcı, yapım çalışmaları süresince paranın harcanmasının her anını kontrol ederek yönetir. Böylece yapımın sonunda yatırımcılara, yüzünün akıyla hesap verebilme olanağını bulur.

YÖNETMEN

Projeyi ortaya koymak

Filmin tasarımı yanında, yönetmen ve onun becerileri de yatırımcının karar vermesine etki eder. Yönetmen daha önce yaptığı işlerden bir ödül aldıysa, onu öven dergi yazıları varsa, yatırımcılar daha kolaylıkla riski göze alırlar. Yönetmen, projeye duyduğu coşkuyla yatırımcıyı etkilemelidir. Yatırımcılar, bir senaryonun nasıl okunacağı veya yapım sorunlarının nasıl çözüleceği konusunda fazla bilgili değildir. Anladıkları şey, iyi öykü anlatma yeteneğidir. Yapacağı filmi veya videoyu ballandırarak anlatan bir yönetmen, laf etmesini beceremeyen veya utangaç birine göre yatırımcıları yola getirmekte çok daha başarılıdır.

İster beğenin ister beğenmeyin, şu anda projenizi satmak noktasındasınız. Akıllı yatırımcılar toplam hanesine bakarlar ama sunumu yapan kişi de onları etkiler. Bir sanatçıyı ve bir girişimciyi herkes takdir eder. Ama gözalıcı bir coşkuyla şarlatanlık arasında ince bir çizgi olduğunu akıldan çıkarmayın. İlki size kapıları açar, ikincisi ise kapatır. İkna etmeye çalıştığınız kişinin tepkilerini gözleyerek neyin olumlu, neyin olumsuz etki yaptığını anlamayı öğrenin. Para istemek, hiç bir şeye benzemez. Projenizi savunup karşınızdakini inandırmaya çalıştıkça, fikrinizi satmanın en iyi yolunu öğrenirsiniz.

Gerek sözlü gerek yazılı başvurularda yatırımcının dikkatini çekecek bir tarz kullanın. Canlı ve renkli sözcükler seçin. Bir yönetmenin coşkusu, konunun berrak bir şekilde anlatımıyla birleşince, etkili bir sunuş çıkar ortaya. Sözlü sunuşta coşkulu olun ama anlaşılır cümlelerle acele etmeden konuşun. Görüşmeye bir arkadaşınızla gittiyseniz, hanginizin ne zaman susup ne zaman konuşacağınızı bilin. Uyum içindeki bir ekip, yatırımcıyı etkiler.

GENEL ÖNERİLER

Olumlu Olun ve Sabredin

Filme ve onu başarıyla gerçekleştireceğinize dair yeteneğinize olan güveninizi yansıtın. İnsanlar yalnız filme değil, size de yatırım yapacaktır. Bunun dışında, olumlu bir ruh halini uzun süre taşıyabilmelisiniz. Kısa sürede ödüle kavuşmak isteyen bir tipseniz, bu iş size göre değildir. Bu işte azim ve sabır gerekir. Para temin etmeye çalışmak, inatçı bir kararlılık gerektirir. Tavşan kadar enerjik, ama kaplumbağa kadar sabırlı olmalısınız.

Profesyonelce Davranın

Profesyonellik, bütün yapım aşamalarında olması gereken en önemli şeydir ve yatırımcının karşısında da profesyonelce

davranmak gerekir. Düzenli, etkili, iyi hazırlanmış bir görünüm yansıtıyorsanız, size saygı duyarlar. Kendinizi bir sanatçı olarak görüyor olabilirsiniz, ama sermaye aramak, bir iş teklifidir. İnsanlardan, size güvenip paralarını vermelerini istiyorsunuz. Ne istediğini bilen bir insan görünümü yansıtabiliyorsanız, çoğu zaman kapıdan içeri adım atabilirsiniz. Bir kere içeri girince de, projenizde kalite ve cevher olduğunu da varsayarak, tutarlı bir sunuş, sizi başarıya götürebilir.

Sermaye toplamaya uzun bir zaman ayırın. Bu iş akşamdan sabaha olmaz. Altı ay sonra çekime başlamayı planlıyorsanız ve henüz para aramaya başlamadıysanız, piyangodan kazanmayı umut etmekten başka şansınız yok demektir.

Öğrenin

Ev ödevinizi yapın. Burs ve fon kaynakları ararken hangi bilgilerin istendiğini ve bunları nereden öğreneceğinizi araştırın. Hedef, işlerin nasıl yürüdüğünü ve onları kendi avantajınıza nasıl çevireceğinizi öğrenmektir. Olabildiğince çok okuyun. İnternet'te araştırın. Eşit uzunluktaki filmlerin bütçelerini inceleyin.

Olayları kovalamakta inatçı olun. Bir sorunu her yönden inceleyin; birden fazla çözüm olabilir. Konferanslara gidin. Para bulmakta başarılı olmuş, özellikle sizin tarzınızdaki profesyoneller ve amatörlerle konuşun. Doğru soruları sormakta ustalaşın. Utanmayın. İster inanın ister inanmayın, kendilerine bir yük getirmedikçe, insanlar bilgilerini acemilere aktarmaktan hoşlanırlar. Elinizde bütün bu bilgilerle muhtemel yatırımcıları değerlendirin.

Kilidi açacak şifre, herşeyi değerlendirmektir. Enerjinizi, birkaç stratejiye birden odaklayın. Umduğunuzu gerçekleştirmek için tek bir yere saplanıp kalmayın. Umduğunuz yer sonuç vermezse, karaya oturursunuz. Birden fazla topu ha-

vada tutmayı ve reddedilmekten yıkılmamayı öğrenin. Sonunda "Evet"i duyana kadar 100 "Hayır" işitebilirsiniz.

ÖĞRENCİLER İÇİN KAYNAKLAR

ÖBÜR ÖĞRENCİLER: Öğrenci arkadaşlar, akıl ve bilgi edinmek için paha biçilmez kaynaklardır. Para bulma yöntemleri için, aynı durumdaki bir arkadaşa sormaktan daha iyi bir yol var mıdır? Öbür sermaye arayıcılarıyla buluşup beyin jimlastiği yapmak yararlıdır.

KOLAYLIKLAR: İletişim fakültesi öğrencileri, üniversitenin araçlarını kullanma hakkına sahiptir. Sahne, mekan, montaj odası, miksaj ve projeksiyon salonu gibi olanakları da kullanabilirler.

ÖĞRENME FIRSATLARI: Kendinizi geliştirmek için gözünüzü dört açın. Meslekten misafirlerin konuşmalarını dinleyin. İş yönetimi konusunda kurslara katılın. Yazarlık, oyunculuk, halk önünde konuşma sınıflarına girin. Girdiğiniz bir toplantıda konu kolayca sizin projenizden kopup günlük olaylara, oyunculuk tekniklerine veya yazarlık tarzlarına kayabilir. Değişik pek çok konuda doyurucu şekilde konuşabilen öğrenciler, olumlu etki yaratır.

FON BULMA STRATEJİLERİ

Para sağlamak için yaratıcı yollar bulun. Girişimci öğrenciler, becerilerine göre pazarlayabilecekleri şeylerle para kazanabilirler. Pasta yapmayı, bahçıvanlığı, çiçek düzenlemeyi, hesap tutmayı, daktilo yazmayı, bilgisayar tamir etmeyi ve düğünlerde video çekmeyi becerebilen kişiler hayli para kazanabilirler.

Projenizin çevresinde ilgi ve enerji dalgası yaratın. Para bulabilecek kişileri toplayın, parti verin, onlara yarım kalmış filmlerinizi izletin. Gazeteleri kullanın. Onlara haberler yollayıp reklamınızı yapın.

Yalnızca büyük meblağlar peşinde koşmanız gerekmez. Tanıdığınız herkesin, aileniz, akrabalarınız, arkadaşlarınız, dostlarınızın bir listesini yapın ve her birinden, onları yıkmayacak mütevazı bir miktar isteyin. Toplayacağınız para birkaç kutu 16 mm film veya birkaç kaset bant almanıza yetecektir.

KİLİT NOKTALAR

- Bütün harcamalarınızı karşılayacak kadar parayı toplayabilmek için yeterli zaman ayırın.
- Projenizi ve kendinizi profesyonel tarzda takdim edin. Yatırımcıların alışkın olduğu profesyonel bir iş planı-sunuş dosyası kullanın.
- Başvuracağınız yerler veya kişiler hakkında bilgi edinin. Sizin de kendileri kadar onları tanıdığınızı görmeleri, onları etkileyecektir.
- Projenizi sempatik kılacak coşkuyu gösterin ve bunu birkaç yıl sürdürecek kadar sabırlı olun.

BÖLÜM İKİ

SENARYO

Bu bölümde, bir kısa film veya video senaryosu konusunda bilmeniz gereken şeyleri bulacaksınız. Senaryo yazma tekniklerinin derinliklerine girmeyeceğiz. Bu konuda pek çok kitap bulabilirsiniz.

Bu bölümde vereceğimiz kılavuz bilgiler mutlak değildir. Konunuza çok iyi hakimseniz, birkaç kuralı yıkmak sizi ilerlemekten alıkoymaz. Bu projeyi gerçekleştirmek uzun zaman alacaktır, bu yüzden konuya ve mesajına tutkuyla bağlı olmanız önemlidir. Film ve videonun, görüntüler aracılığıyla iletişim kuran bir sanat olduğunu unutmayın. Senaryo görsel bir mesaj iletemiyorsa, seyircinin ilgisini çekmesi şüphelidir.

YAPIMCI

Düzeltmeleri kontrol eder

Bir kısa film veya video yapımının ilk adımı, senaryoyu sağlamaktır. Bunu yapmanın birçok yolları var. Oturup kendiniz yazabilirsiniz, bir yazar veya yönetmenle beraber bir fikri geliştirebilir, başka bir türden (piyes veya kısa öykü) uyarlama yapabilirsiniz ya da hazır bir senaryo bulursunuz. Bu yollardan hangisini seçerseniz seçin, herşeyiyle tamamlanmış bir senaryo olmadan, iyi bir kısa film veya video yapamazsınız.

Belgesel için senaryo yazmak, kurmaca film senaryosu yazmaktan farklıdır. Bir belgesel senaryosunun özelliklerini daha ilerde göreceğiz.

Senaryo, yapım sırasındaki rehberinizdir. O size konuyu, karakterleri, yaklaşık bütçeyi, mekanları, bitmiş halin uzunlu-

ğunu, ve hedef izleyicinizi gösterir. Bir senaryo ile, yapımı finanse edebilir ve senaryoyu, bitmiş ürün haline dönüştürecek ekibi etrafınıza çekebilirsiniz. Bu ekibin ilk ve en önemli kişisi, yönetmendir. İşi, malzemeye kişisel bir görüş vermek olduğu için, tasarısına uygun sonucu alana kadar senaryoyu tekrar tekrar yazar.

İyi bir kısa senaryosu yazmak zor iştir. Acemilerin düştüğü en büyük yanlış, uzun metraja uygun olan karmaşık veya tantanalı konulara saldırmaktır. 10 dakika içinde herşeyi söylemek isterler. Kısa film kavramının, tek konudan fazlasını işlemeye vakti yoktur. Bir tek konuya yoğunlaşmak, kesin ve sarih olmak zorundadır. Ne kadar yalın olursa o kadar iyidir. Bu kitapta verilen üç örnek iyi senaryolardır çünkü iyi anlatılmış yalın öykülerdir.

SENARYO ÇALIŞMASI

Yapımcı, bir yönetmen işe katılıp müsvedde yazımlarını tamamlayıp yapım senaryosunu hazırlayana kadar, fikir geliştirme çalışmalarını yönlendirir. Basit bir fikir olarak başlayan şey, birçok yollardan geçerek kameranın karşısına bambaşka şekilde çıkar. Amaç, ilk düşüncenizden hareketle, yapılabilecek en iyi senaryoya ulaşmaktır. Malzemeyi tekrar tekrar elden geçirmeye hazır olun.

Kısa formatın unsurları sınırlıdır. İşe başlamadan önce olabildiğince çok kısa film izleyin ve formatın duygusunu algılamaya, sınırlı süresi içinde neler gerçekleştirilebileceğini anlamaya çalışın.

Kısa film süreleri 2 dakikadan (*Bambi meets Godzilla, USA, 1969*) 34 dakikaya (*Kırmızı Balon, Fransa, 1956*) kadar değişir. Konunun içeriği yalnız hayallerinizle sınırlıdır.

> Öğrenci filmlerini izlerken en çok ilgimi çeken şey, neyin olup neyin olmadığına bakmaktı. Olmadığını dü-

şündüğüm tek şey, tekniğe önem verilip içeriğin ihmal edilmesiydi.

Adam

Daha önce nelerin yapıldığını bilmek önemlidir. Daha önce yapılmış bir fikri yeniden yapmak istemezsiniz. Birçok büyük sinema ve video yapımcısı, başkalarının filmlerinden etkilenmiştir. *Citizen Kane* filmini çekmeye hazırlanan Orson Welles, John Ford'un ünlü filmi *Stagecoach*'u 50 kezden fazla izleyip incelemiştir.

Çocukluğumda beni etkileyen filmlerin bir listesini yaptım. Bunlardan biri, tabii, *Kırmızı Balon*'du. Sinema okulunda başka birçok film arasında Truffaut'nun *Les Mistons*'unu da gördüm. Bu film beni duygusal olarak etkiledi. Öylesine melankolik ve güzeldi ki, hemen koşup film çekme isteği duydum. Sonunda da *Truman* gibi bir film çıktı ortaya.

Howard

SENARYO NEDİR?

Senaryoyu, bitmiş film veya videonuzun ozalit planı gibi düşünün. Seyircinin neler görüp duyacağını belirterek olayların adım adım gelişmesini açıklar. Öykü veya şiir gibi kendi başına tamamlanmış bir iş değildir, film yapım işleminin bir bölümüdür. Bir filmin gerçekleştirilmesi için kılavuz görevi görmenin dışında herhangi bir edebi değeri yoktur.

Bir geminin yapımında planlar veya bir senfoni orkestrası için notalar neyse, film yapımında da senaryo odur. Çizimlerin gemi yapımcısına direği nereye koyacağını, notaların orkestra elemanlarına hangi sesi ne zaman hangi güçle çıkaracaklarını göstermesi gibi, senaryo da, yapım ekibindeki her elemanın görevini ne zaman nasıl yapacağını belirtir.

SENARYO NEYE BENZER?

Kitabın sonunda bulacağınız *Lunch Date* filminin senaryosu, Amerikan Yazarlar Sendikasının senaryo standartlarına göre yazılmıştır. Bu şekil, senaryonun görüntüye aktarılması ile doğrudan bağlantılı olduğu için endüstrinin fikir birliğiyle belirlenmiştir. Doğru şekilde bir senaryo yazmak, bilgisayar programlarının yardımıyla kolay bir hale gelmiştir. Final Draft, Scriptware, Movie Magic, bunlardan birkaçıdır. Bunların çoğu, siz yazarken senaryonuzu düzgün şekle sokarlar.

Gene de, dramatik bir anlam taşıması için bir hikayenin senaryo şeklinde sunulması şart değildir. Genel bir özetle veya sahnelerin tarifiyle de çalışmaya başlayabilirsiniz. Buna *tretman* denir. Hikayenin düzyazı şekline dökülmüş ana iskeletidir. Bir tretman, kısa öykü gibi de okunabilir.

Belgesel için genellikle kullanılan senaryo şekli, iki sütunlu sayfadır. Bir sütuna görsel unsurlar, öbür sütuna ses unsurları yazılır. Okuyucu, bu iki unsuru birarada hayal ederek film hakkında fikir edinir. Belgeselciler, üzerinde çalıştıkları konuya uyum sağlamayı öğrenmelidir. Belgesel bir yere gelip tıkandığında, hikayeyi değiştirip başlangıçtakinden farklı bir yola girilmelidir.

Örneğin, Errol Morris'in Oskar ödüllü *The Tin Blue Line* belgeselinin ilk amacı, Teksas'taki idam mahkumlarıyla röportaj yapmaktı. Görüşme yaptığı adamlardan biri, filmin ana konusu haline geliverdi. İdam mahkumunun suçsuz olduğuna inanan Morris, onun davasını ele alarak seyirciye yansıttı. Film öylesine ağır bastı ki, adamın cezası geri alındı ve serbest bırakıldı. Bu örnek yalnızca sinemacının duruma uyum sağlamasının değil, sinemanın dünyayı etkilemesinin de önemli bir örneğidir.

Görüşme yaptığım ilk kişiye çok soru sordum. İlk rö-

portajda 20 dakikalık negatif harcayınca aklım başıma geldi, soruları sekizden dörde indirdim ve içeriklerini sadeleştirdim. Çünkü denemesini yaptığım halde, bir kutu filme (11 dakika) ne kadar çok şey kaydedebileceğimi doğru tahmin edememiştim.

Jan

SENARYOLAR NEREDEN ÇIKAR?

Birşeyleri görsel ve dramatik yollardan iletmek için size ilham veren her şeyden senaryo çıkabilir. Aşağıdakilerin hepsi, dramatik veya belgesel bir projeye kaynaklık edebilir:

Fikirler	Hayaller
Resimler	Gerçek olaylar
Kişiler	Fanteziler
Kavramlar	Anılar
Tarihi olaylar	Gerçek yaşam tecrübeleri
Mekanlar	Sosyal sorunlar
Kısa öykü uyarlamaları	Haberler – Dergiler

Bir otobüs veya trende oluşan tek bir olaydan, iki kişi arasında gelişen ve size komik veya hüzünlü gelen etkileşimden, çocukluğunuzda size harika öyküler anlatan amcanızdan, ya da unutulmaz bir kişiliği olan sevdiğiniz öğretmeninizden esinlenebilirsiniz. Komşularınızın sosyal koşulları hakkında birşeyler söylemek için dayanılmaz bir istek duyabilirsiniz. En iyi senaryolar, yürekten gelerek yazılanlardır. Bunlar, yönetmenin ilk elden tanıdığı konular üzerine kurulmuştur.

Truman, kalabalık karşısında duyulan yetersizlik duygusuna yoğunlaşıyor. Aramızdan pek çoğu, kendi dünyasındaki kişiliğinin yeri sarsılınca Truman'ın duyduklarını çok iyi anlayacaktır.

Bütün yaz boyunca değişik fikirler karalayarak not defterleri doldurdum. Bir ipe asılan küçük çocuk resimleri çiziktirdim. Bu görüntü bana hız verdi. Neden olduğunu hatırlamıyorum. Aynı zamanda, sekiz yaşında olsaydım beni eğlendireceğini düşündüğüm bir film yapmak istedim. Yağmurlu bir günde öğretmenlerin beşinci sınıfta göstereceği türden bir film. Yaparken de eğlenceli olmasını istedim.

Howard

The Lunch Date filmindeki kadın da, kişisel bir açıklamada bulunuyor. Evsiz barksız bir adamla alışılmadık bir anı beraber yaşıyorlar, sonra kadın kendi dünyasına kaçıyor. Daha yaşlı olduğu için muhtemelen bu olay onun hayatında, Truman'ın geçirdiği kadar büyük sarsıntıya neden olmuyor. Gene de, beklenmeyen bir deney yaşadığını, sonrasında berduş adama yeni bir gözle baktığını görüyoruz. Yaşadıkları olay, her iki kişiyi de değiştirmiştir.

Mirror Mirror filmi, kadınların kendi vücutlarını nasıl algıladıklarını ele alıyor. Yönetmen konuya, kadınların en derin duygularını açıklayabilmelerini sağlayacak bir temayla yaklaşıyor.

Sanırım kendini beyenmemek ve ulaşamayacağı bir vücut yapısı için çabalamak, pek çok kadına has bir şey. Kadınların kendi vücutları hakkındaki şikayetlerini duymak için yapacağınız tek şey, giyim mağazalarındaki giyinme kabinlerinde veya makyaj tazelenen yerlerde konuşmalara kulak misafiri olmak.

Jan

SENARYO NASIL YAZILIR?

Gözlemleriniz sırasında izlediğiniz olayları bir deftere not edin. Hayatta olaylar yıldırım hızıyla gelişir. Akşam eve gittiğimde yazarım diye düşünebilirsiniz ama evde, olayın en çarpıcı veya komik kısmını unuttuğunuzu görürsünüz. Her zaman ilginç olayların peşinde olmalısınız. İyi fikirler iyi fikirler doğurur. Not ettiğiniz olaylar, hayal gücünüzü keskinleştirir.

Atölye Çalışması

Fikir ve malzeme yığınını olumlu bir şekilde işlemenin bir yolu da, ilgi duyan kişilerle "atölye çalışması" yapmaktır. Bir senaryo veya hikaye özeti yaratın ve bunu güvendiğiniz birine, daha iyisi, ekibinizden biri olacak bir kimseye gösterin. Kısa piyesler yazmaya veya yönetmeye ilgi duyan birini seçmek, en mantıklı yoldur. Ağırlıklı olarak kimin başına ne geldiğini işleyen senaryolara çalışın.

Yüksek sesle söylenen fikirler, okunanlardan daha çarpıcıdır. Kulağa, düşündüğünüzden ya daha iyi, ya daha kötü gelirler. Bir fikir veya kavramın dinleyenlerdeki etkisini ölçmenin dışında, seslendirilen düşüncelerin tahrik edici bir etkisi vardır. Bir düşünce veya bir resim herkeste farklı şeyler çağrıştırır. Bu fikirlerden biri senaryonuzun çekirdeğini oluşturursa, bu beyin jimnastiği seansları, uzun ve verimli bir beraberliğin başlangıç noktası olabilir.

Senaryo yazımının atölye çalışması evresinde, en mükemmelini ve aynı zamanda kısafilm formuna en uygun olanını bulana kadar pek çok fikir üzerinde çalışma yapmanız gerekecektir.

Bir Yazarla Çalışmak

Bazı yapımcılar yazabilir, bazıları yazamaz. Yazma yönünüz güçlü değilse, fikirlerinizi kağıda dökecek bir yazarla çalışın. Bir ortak-yazar veya danışman rolünü üstlenmiş olursunuz. Yaratıcı iki kişi arasındaki alış veriş, işlemi canlandırır ve sonuç, iki tarafın toplamından daha büyük olur.

Bir projeyi hazırlama ve gerçekleştirme aşamalarında yapımcı, çok çeşitli yaratıcı kişilerle çalışır. Her kişilik öbürlerinden farklıdır. İyi bir yapımcı olmak için, insanların farklı yeteneklerini en verimli şekilde kullanmayı öğrenmek gerekir. Yazar, bu kişilerin en önde gelenidir.

Bir fikri geliştirmek için bir yazarla anlaşma durumunda, fikir ister onun olsun ister sizin, mutlaka kağıt üzerinde bir sözleşme yapılmalıdır.

Yönetmen de çalışmaya katıldığında, yönetmenle yazarın işbirliğini denetlemek de yapımcının sorumluluğudur (senaryonun yeniden yazılımını yönetmen bütünüyle kendisi üstlenmiyorsa tabii).

HUKUKSAL KONULAR

Kısa film veya videonuzun ticari satış veya kiralanmasından yararlanma imtiyazını edinmek için, özgün malzemenin haklarına sahip olmanız gerekir. Tanınmış bir hikayenin ticari hakları, sınırlı bir bütçesi olan bir yapımcı için pahalı, hatta yanına yaklaşılmaz olabilir.

Var olan bir malzemeden hareket etmek, hatta kamuya malolmuş kişilerin (Madonna, Elizabeth Taylor gibi) biyografilerini dramatize etmek için bile izin almak zorundasınız. Gazetede olağanüstü bir kişi hakkında bir haber okursanız, onun öyküsünü yazmak için izin alın. Konuyu ondan başkası yazmamışsa, muhabirden de izin almanız gerekir.

Sevdiğiniz bir kısa öyküye rastlarsanız, filminizin temeli olarak kullanmak için yazarıyla yasal bir sözleşme yapın. Yayıncıdan sorarak yazarın temsilcisini veya avukatını bulup temasa geçin. Yazar ölmüşse, muhtemelen bir avukat onu temsil edecektir. Yazarla kişisel bir ilişkiniz varsa, aracıları geçip doğrudan kendisiyle görüşebilirsiniz. Aynı yaklaşımı tanınmış yazarlar için de uygulamalısınız, çünkü onların temsilcileri tanınmamış yapımcıların başvurularını otomatik olarak reddederler.

Ne olursa olsun, tahminlerle davranmayın. Bir hikayeye erişemeyeceğinizi düşünebilirsiniz, ama denemeden bundan emin olamazsınız. Riske atılmadan bir şey elde edilmez. Bu felsefe, film ve video yapımının her aşamasında geçerlidir.

Yazarın ölümünden 50 yıl sonra eserin haklarının korunması kalkmış olabilir. Ezop'un, Dickens'in eserlerini veya İncili buna örnek gösterebiliriz.

Gayri-Ticari Haklar / Festival Hakları

Sinema öğrencileri ve yeni başlayanlar filmlerini genellikle festivallerde, müzelerde veya konferanslarda gösterirler. Kısa filmin temel işlevi, profesyonel alanda iş bulabilmek için zıplama tahtası görevi yapmaktır. Yazarın temsilcisiyle gayriticari ve/veya festival hakları için bir anlaşmaya varmak mümkün olabilir. Bunu sağlamak, ticari hakları almaktan daha kolay, daha ucuz, bazen de bedavadır. Festivallerdeki ödüller kazanç sayılmaz.

Özgün Malzeme

Hareket noktanız, doğrudan film yapımı için yazılmış hazır bir senaryo olabilir. Bu yoldan yürümek isterseniz, bir dolara bile olsa, senaryonun haklarını satın almalısınız. Basit bir onay mektubu, yazarla aranızdaki ilişkiyi yasal hale getire-

cektir. Bu mektup, ilerde çıkabilecek menfaat sahipliği veya paylaşımı tartışmalarında sizin dayanağınız olacaktır.

Telif Hakkı

Tretman veya senaryo halindeki her malzemenin telif kaydını yaptırmayı ihmal etmeyin. Telif kaydı, malzemenin belirli bir tarihte var olduğunu veya yaratıldığını tescil eder. Daha sonra birisi aynı projeyle ortaya çıkarsa, telif hakkı isteyebilmek için elinizde sağlam bir belge olur.

Belgesel yapımcıları için, özel bir konunun anlatımının hakları korunmalıdır. Tarihi veya halka mal olmuş kişiler için herhangi bir hak almak gerekmez. Özel kişiler, yapımcıya gerekli bütün hakları verdiğini gösteren bir yazı vermelidir. Bu konularda bir kuşkunuz olduğunda, bu işten anlayan bir avukata danışın.

YARATICI EKİBİ GENİŞLETMEK: YÖNETMEN

Senaryo çalışmaları başlayınca yapımcı, yaratıcı ekibin ikinci önemli kişisini devreye sokar: yönetmeni. Yönetmen ararken yapımcı, konunun dramatik değerinin farkında olan ve yapımcının fikirlerini paylaşan veya tamamlayan birini seçer. Yönetmen, para bulmaya veya hazırlıkları yapmaya yoğunlaşabilmesi için yapımcının serbest kalmasını sağlar. Yönetmen, senaryoyu kaba şeklinden bitmiş şekline götüren çalışmaları yönlendirir veya kendisi yapar.

SENARYO BÜTÇEYİ NASIL ETKİLER?

Yapımcının fon toplamaya başlaması için, senaryonun gerçekleştirilmesinin tüm maliyetini yansıtan bir bütçeye ihtiyacı vardır. Senaryoda bütçeyi etkileyebilecek değişiklikler yapılacaksa, bu aşamada yapılmalıdır. Senaristin iki karakteri

kalabalık bir lokantada buluşturduğunu varsayalım. Bu özel sahne çekileceği gün sette, pek çok şey gibi figüranlar da gerekecektir. Yapımcı senaryoya bakar ve kendi kendine sorar: "50 figüranı nereden bulacağım? Fazladan birkaç makyajcı gerekecek mi? Kostümleri nereden bulacağım? Onları nerede toplayacağım? Fazladan ne kadar yemek gerekecek? Bunlar bütçeyi ne kadar kabartacak?"

Bütçeyi zorlamanın bilincinde olan ve çalışma programını aksatmamanın sorumluluğunu duyan yapımcı, daha kolay ve daha ucuza gerçekleştirilecek bir çözüm bulunmasını isteyebilir. Eğer hikayenin özünü zedelemiyorsa, kapı önüne konan ve bol ışık alan bir masa ile daha ucuz aksesuarlar, kalabalık lokantanın yerini alabilir. Yapımcı bu öneriyi çekimden bir gün önce değil, yapım öncesinde ortaya koymalıdır.

Bazen projeyi olumsuz şekilde etkilemeyecek bir uzlaşma yolu bulunamaz. Örneğin *The Lunch Date* filminde, bir mekanı değiştirmek mümkün değildi. Çekimi, pahalı bir mekan olan Merkez İstasyonu yerine küçük bir istasyonda yapmak, filme aynı havayı veremezdi.

YÖNETMEN

Senaryo yazımını yönetir veya kendi yapar

Oyuncuların, çekim ekibinin, mekanların seçimi ve filmin görsel tarzını belirleme gibi yaratıcı aşamaların her birine yönetmen kendi damgasını vurur. Ama üzerine herşeyin kurulduğu temel, senaryodur. Senaryoyu yazan, üzerinde çalışarak yeniden yazan veya çalışmalara ve yeniden yazımlara nezaret eden yönetmen, projeye kendi kişisel görüşlerini katar. Böyle yapmakla, ulaşılan son şeklin olabileceği kadar iyi olmasını sağlar. Sonuçta, anlatılmaya değer bir hikaye, iyi anlatılmaya layıktır.

HİKAYE ANLATICI YÖNETMEN

Bir senaryo, bir hikayenin görsel şekle sokulmayı bekleyen olaylarını ve dramatik anlarını içerir. Yönetmen, hikayenin gerektiği gibi anlatılmış olup olmadığını değerlendirmek zorundadır. Elindeki metin, hikayenin ardındaki ana fikre veya kavrama en uygun şekilde midir? Senaryo üzerinde çalışılması gerekiyorsa yönetmen, kendi hikaye anlatma becerisini kullanmak zorundadır.

Çalışma, hafif bir "ciladan" (birkaç diyalog değişikliği), bütünüyle yeniden yazmaya (hikayenin çatısını yeniden kurmaya) kadar gidebilir. Senaryo kabul edilir haldeyse, yönetmen onu çekime hazırlamak için *çekim senaryosu* haline getirir. Bu işlem, mekanları belirlemek için sahnelerin numaralanmasını gerektirir. Belirtilenlerin dökümünün yapılabilmesi için her sahneye bir numara verilir. Bu işler bitince, yapım öncesinin gerçek işleri, yani çalışma planı, bütçe ve çekim programı başlayabilir.

Hikayenin içeriği ve yapısı dışındaki şeyler de senaryoyu etkileyebilir. Yönetmen, bir mekandan veya özel bir oyuncudan esinlenebilir. Mekan ararken çok özel bir yerden esinlenip senaryonun bir bölümünü değiştirmesi hatta tümünü yeniden yazması mümkündür. Okuma provasında dinlediği güçlü bir oyuncudan etkilenip, oynayacağı rolü onun oyun gücünü daha iyi ortaya koyacak şekilde değiştirebilir.

> Ha bire hikayeyi keşfetmeye çalışırsınız diye düşünüyorum. Onu kağıda dökersiniz. Yeniden yazarsınız. Sonra onu çekmeye başlarsınız. Bir sürü şey çekersiniz. Sonunda birleştirmek için montaja başlarsınız ve birden- hikaye nereye gitti? Onu yeniden bulmaya çalışırsınız. Birşeyleri atarsınız, birşeyleri değiştirirsiniz.
>
> *Adam*

BİR YAZARLA ÇALIŞMAK

Yapımcı senaryoyu bir yazarla geliştirdiyse, bu aşamada önemli kararlar alınmıştır. Yazarla, senaryonun değişik biçimlerde yazılması için de anlaşılmışsa, yapımcı her an anlaşmayı bozup yeniden yazımlar için yönetmeni devreye sokma hakkına sahiptir. Ama çalışmanın gidişinden herkes memnunsa, senaryoyu tamamlamak için yazar, yönetmenle çalışmaya başlar. İyi iş çıkaran bir yazarla devam etmek mantıklıdır, ama bir yazarın yaratıcı yönünün kuruması ve projeye yeni bir şey katamaması olasıdır. Yazarla yönetmenin senaryonun yaratıcı yönünü nasıl geliştirecekleri konusunda aynı yönde düşünmüyor olması da mümkündür. Böyle durumlarda yönetmen senaryo yazma işini ya kendi üzerine alır, ya da başka bir yazarla çalışır.

Bu noktaya kadar projenin yaratıcı yönünü yazar yönetmiştir. Yapımcının görüşüyle onun görüşü birleşerek senaryoya yön vermiştir. Yönetmen devreye girince, artık onun görüşü projeye yön verir. Yapılacak işlerin gelişmesinde, yönetmenle yazarın yaratıcı birlikteliği rol oynar. Bu işbirliğinin başarısı herşeyin anahtarıdır ve bu beraberliğin projeye yararlı olduğunu denetlemek, yapımcının görevidir.

> ***Öğrenciler:*** gördüğümüz o ki, öğrenciler kendi senaryolarını kendileri yazmak istiyorlar. Öyle yapmazlarsa, hikaye "kendi hikayeleri" olmazmış gibi hissediyorlar. Bununla birlikte, birçok öğrenci projesindeki zayıflığın çoğunlukla yönetimden değil, senaryodan kaynaklandığını görüyoruz. Kimileri yazar, kimileri yönetir ve kimileri de, her ikisini de yapar. Yeteneğinizin nerede olduğunu görmek, öğrenmenin bir parçasıdır. Bir sinema okulunun proje çalışmalarında bir yazarla ilişki geliştirmek, yönetmenlerin senaryolarını genellikle

kendilerinin yazmadığı ama bir proje için aynı anda birkaç yazarla çalıştığı profesyonel dünyada neler olduğunu anlamak için iyi bir ayna görevi yapar.

KISA FİLMİN TEMEL ÇİZGİLERİ

Bir senaryoyu nasıl değerlendirirsiniz? Kısa filmde yapılabileceklerin bir sınırı vardır. Kısa filmin yapısıyla henüz tanışmayanlar için, bu özelliklere bir göz atalım. Söyleyeceklerimiz genel bir yaklaşımdır, her zaman istisnalar olabilir.

Senaryo yazma işlemi, araştırma, keşif ve berraklaştırma demektir. Hikayenizin gelişmesini izlemek, heyecan vericidir. Son şekil, bütün sahnelerin yerli yerinde olduğunu hissettirmelidir. Bu duyguya erişmek, sabır ve sıkı çalışmayla olur. "Yazmak, yeniden yazmaktır" diyen asırlık sözün ne demeye geldiğini yakında anlarsınız. Bu söze hak verin. Ancak yapabileceğinizin en iyisini yaptığınız zaman tatmin olun.

Kısa film veya videolar çok değişik fikirlerden kaynaklanabilir. Kimi hikayeler 30 dakika sınırını zorlar. *Truman, Mirror Mirror, The Lunch Date* ve daha birkaç kısa filmin ortak özelliklerine bir göz atalım. Kısa filmin değişken niceliklerini daha kolay anlarsınız.

Uzunluk

Kısa film için ideal bir uzunluk var mıdır? En iyi uzunluk, sizin konunuzun gerektirdiği uzunluktur. Dağıtım pazarları için en iyi uzunluk kafanıza takılmışsa, tretman veya senaryonuzu değişik dağıtımcılara gönderip fikirlerini öğrenin. Filminiz için şimdiden bir pazar bulduysanız, uzunluğu belirlemek gerekir.

Öğrenciler: Yetenekleriyle izleyiciyi etkileme telaşında olan müptediler (ilk başlayanlar), kısa film ve video projelerinde genellikle çok fazla şey söylemek

isterler. Uzun metrajlı bir filmin konusunu 10 dakikaya sığdırmaya çalışırlar. Bundan kaçının.

Ana Tema

Ana tema, etrafında hikayenin oluştuğu şeydir. Hikayenin varlık nedeni, onu bir arada tutan çimentodur. *Truman*'ın ana teması, korkuyu yenmektir. *The Lunch Date*, önyargılar hakkındadır. *Mirror Mirror*, kadınların toplum aynasında kendilerini nasıl gördüklerine odaklanır. Bu fikir ve duyguların evrensel niteliği, seyircinin filme, yalnız entrikaya duyacağından daha büyük bir ilgi duymasına neden olur. Neden bir film yapmak istediğinizin cevabını taşır: insanlık hakkında birşeyler söylemek. Filminizdeki bütün sahneler, ana temaya bağımlı olmalıdır. Bir sahne temanızı desteklemiyorsa, onu çıkarın.

Çatışma

Bütün görsel dramaların temel unsuru, kendine özgü ve tanımlanabilir bir çatışma ihtiyacıdır. Çatışma, gerilim yaratır. Gerilim, oyunun sonunda çatışma çözülene kadar seyircinin ilgisini kendine bağlar.

Çatışma nedir ve nasıl yaratılır? Çatışma, karakterler arasında gerçekleşir. Öykülerin çoğu, başlarken ortaya bir sorun, bir ikilem veya bir hedef koyar. Birisi birşey istiyordur, veya mutsuzdur, veya hayal kırıklığına uğramıştır. Bu konuları işleme şekli, dramayı oluşturur. Sorunun çözümünde karşılaşılan engeller, çatışmayı yoğunlaştırır. Çatışmayı çözmek için engelleri aşma zorunluğu, alınan dersin değerini arttırır.

Temel Çatışmalar

Bir hikayede, hayali olup olmadığına bakmaksızın, değişik tür çatışmalar olabilir:

Kişinin kendisiyle çatışması (içsel)
Kişinin başkasıyla çatışması (kişisel)
Kişinin toplumla çatışması (sosyal çevre)
Kişinin doğayla çatışması (fiziksel çevre)

Tek başına ya da beraber, bu çatışmalar, düşmanının, sosyal veya doğal güçlerin karşısındaki baş kahramanın hazin durumuna dikkatimizi çeker. Yönetmen, kahramanın ikilemini açıkça ortaya koyarak onunla seyirci arasında derin bir duygusal bağ kurar.

Truman, üç kademeli çatışma kullanıyor: kişinin toplumla çatışması, kişinin kişiyle çatışması ve kişinin kendisiyle çatışması. Sınıf, toplumu temsil ediyor ve Truman'ın zayıflığı yüzünden cezalanıyor. Korkusunu yenerek halata tırmanan Truman, gruba kabul edilir. Halata tırmanma konusunda Truman'ı utandırarak kesin kararını vermeye zorlayan öğretmenle öğrenci arasındaki çatışma da, filmdeki kişinin kişiyle çatışma unsuru.

Aslında bu iki kademe, temel çatışmanın uzantılarıdır. Truman'ın kendisiyle olan iç çatışması. Halata tırmanma zorunluğu ve bundan duyduğu korku, filmin varolma nedenidir. Seyirci olarak bu zorunluğu güçlü bir şekilde algılıyoruz ve Truman'ın korkusunu yenip yenemeyeceği duygusal yönden bizi de işin içine sokuyor. Bunu başarıp halata tırmanınca çatışma bitiyor, gerilim dağılıyor ve film sona eriyor.

The Lunch Date filminin kahramanı iki çatışma kademesiyle karşılaşıyor: içsel çatışma ve kişisel çatışma. Hedefi, salatasını yemek. Engeller, evsiz adam (kişisel) ve peşin hükümleri (içsel). Çatışmanın temeli bu. Beklenmeyen bu durumla nasıl başa çıkacağı sorusunun yarattığı gerilim, ancak kadının salatayı yemesi veya yiyememesi halinde çözü-

lecektir. Bu beklentinin yarattığı gerilim, bizi olayı izlemeye zorlar. Bu durumu nasıl çözeceğini merak ederiz. Evsiz adam karşı duyduğu tiksintiyi yenebilecek midir? Aşağılamaktan, karşılıklı saygı duymaya geçiş, hem filmdeki karakteri, hem de seyirciyi rahatlatacaktır.

Mirror Mirror'daki çatışma, kişinin hem kendisi, hem toplum, hem de doğayla çatışmasıdır. Hedef, kadının fiziksel görünüşünü kabullenmesidir. Gerilim, onların bakışlarının, toplumun güzellik ölçülerinden farklı olmasından doğar. Kültürümüzün, kadın vücudunun görünüşüne verdiği önem, gerilimi arttırır.

Bu üç filmde de sinemacı, bir çatışma yaratarak bir beklentiyi ortaya çıkartıyor. Filmdeki kahramanın, çatışmanın üstesinden gelmesi ve sorunu halletmesi çabalarını içimizden destekleriz ve ancak çatışma ortadan kalkınca ferahlarız. Eğer kahramanlar istediklerini kolayca elde edebilselerdi, ortada hikaye olmazdı.

Önemli bir şey daha var: temel çatışma, hikaye başlamadan önce vardı. Truman, halata tırmanmaktan korkuyordu ve yaşlı kadın, hikaye başlamadan önce de peşin hükümlere sahipti. Hikayenin düzenlenişi, zaten var olan bir çatışmayı ortaya koyacak şekilde yapılmış. Bir kısa filmde çatışmayı geliştirecek zaman yoktur, bu yüzden çatışma kaçınılmaz olmalıdır.

Drama Sanatı

Her hikayenin bir başı, bir ortası ve bir sonu olmalıdır, ama bir zamanlar Jean-Luc Godard'ın dediği gibi, sıranın böyle olması şart değildir. *Truman* ve *The Lunch Date*'de karakterlerin bir amacı (halat ve salata), ve herbirinin önünde bir engel var (korku, evsiz adam). Kurmaca hikayelerin çoğu amaç/engel/çözüm formülüne indirgenebilir ve şu gelişme ortaya çıkar:

Başlangıç (serim)

Orta (gelişim)

Son (çözüm)

Bu formül, bütün kurmaca ve belgesel dramaların doğal eğrisini çizer. Bütün hikayeler bu gelişmeyi izler. Sorun ortaya konmuş, geliştirilmiş ve sonunda çözülmüştür. Çözüm gerçekleşince, hikaye de biter.

Hikayenin gelişmesine gerilim katılması için, ilerlediği yolda kıvrılmalar, sapmalar ve dönüşler (engeller) olmalı. Ya karakter, ya da durumlar hikayedeki olayları yaratır. Truman, halata tırmanmaya kalktığı her seferde, fantezileri onu hedefinden döndürür. *The Lunch Date*'de, beklenmedik birçok sapma vardır. Önce evsiz adam, kadının salatasını paylaşmasına izin verir, sonra kadına kahve ısmarlar, sonunda kadın anlar ki, salata kendisinin değildir. Bu olayların her biri, hikayenin gelişmesi yönündeki beklentilerinize meydan okuyan sürprizlerdir. Hikayenin özgünlüğünü bunlar yaratır.

Yönetmen, bu duygusal vurgu noktalarını bir şemada işaretleyebilir ve hangi sahneyi çekiyor olursa olsun, her anın dinamiklerini ve bütünle olan bağlantısını devamlı izler.

Bu şema yönetmenin, sahnenin dışındaki yaratıcı takımla ilişki kurmasını sağlar. Örneğin, sahne 4 te neler olacağını bilmek, sahne 3 deki bir oyuncuyla çalışması için ipuçları verir. Oyuncu sahne 3 deki rolünü çok etkili oynarsa, sahne 4 deki duygusal zirve noktasına çıkmak için yapacağı fazla bir şey kalmayabilir.

Bu prensiplerin çoğu, belgeseller için de geçerlidir. Bir belgeselin de gerçek bir hikayeyi anlatmak için dramatik eğriye ihtiyacı vardır.

Tek Ana Karakter

Hem *Thruman*, hem *The Lunch Date*, yaklaşık 11 dakika sürüyor. Bu süre, ancak tek bir karakterde yoğunlaşmaya yeter. Truman ve *The Lunch Date*'deki yaşlı kadın için bir açmaz ortaya konmuş, geliştirilmiş ve çözülmüştür. Öğretmenin ve evsiz adamın bir tür değişikliğe neden oldukları doğrudur, ancak bu, ana karakterle doğrudan ilişkilidir. Onlar bizi ana karakterler kadar ilgilendirmiyor. Onlar rakiptir. Kahramanımızın amacına ulaşmasında engel rolü oynayarak çatışmayı zorlarlar. İçinde başka karakterler de olsa, her filmde duygularımız ancak bir kişinin hikayesine odaklanır.

Süre 30 dakikaya uzatılınca, kaderleri bir şekilde birbirine dolanan iki kahramanı gerektiği kadar işleyebilmek mümkün olabilir. Bunun iyi bir örneği, Alan Kingsber'in yazıp yönettiği *Minors* (1984) adlı kısa filmdir. Bilimsel projesi için konuya ihtiyacı olan sonsınıf öğrencisi genç kız ile gençler beyzbol takımında atıcı oynayan, ama büyüklerin takımında oynamak isteyen bir genç çocuğun hikayesidir. Beyzbol tutkunu olan genç kız, çocuğu, topu eğri bir çizgide atmasını öğretebileceği, böylece onun büyükler takımında atıcı olabileceği konusunda inandırır. Ona bir eğitim programı uygular ve çocuk gerçekten müthiş bir eğri atış stili gerçekleştirir. Onu büyükler takımına çağırırlar, ama genç kızın elinden projesi kaçmış olur. Atıcı, yaptıkları atış eğitimini genç kızın bilimsel ödevi olarak sunmasına yardımcı olur ve genç kız büyük başarı kazanır. Genç kız fen sınavlarını verir, çocuk da Yankee takımında oynamaya başlar.

Filmde iki karaktar varsa da, amaçları birbirine dolanmıştır. Her biri değişik bir şey ister, ama birinin başarısı, öbürünün başarısına doğrudan bağlıdır. Atıcı, genç kız sayesinde istediği takıma girer, öğrenci genç kız da, atıcı sayesinde fen sınavlarını kazanır.

Olaya Asılmak

Ana karakteriniz, filmin daha ilk olayından başlayarak işe asılacak yapıda olmalıdır. Karakter devamlı olarak amacının peşinde koşmazsa, çatışma ayakta tutulamaz. Truman, halata tırmanma çabalarından hiç vazgeçmez. Yaşlı kadın da salatasının peşinde koşmaktan vazgeçmez. Aristo, bu dramatik kuralları eserlerinde 2000 yıl önce ortaya koymuştu. Amacında ısrarlı olmak seyircinin ilgisinin sürekli olmasını ve hikayenin ayakta durmasını sağlar.

Karşısındaki rakip de ana kahramanınızın ayarında olmalıdır. Öğretmen de Truman'ın tırmanması için devamlı ısrar eder. Truman'la uğraşmaktan çabucak vazgeçse, ortada çatışma ve hikaye olmazdı (ya da çok daha kısa olurdu). "Zıtlıklar birliği" deyimi, dramatik yazımda sık rastlanan bir deyimdir. Çatışmanın var olabilmesi için, rakiplerin en azından eşit güçlerde olması gerekir. Karşıdaki rakip kahramanımızdan daha güçlüyse, seyirci kahramanın başarılı olup olamayacağını sormaya başlar ve zaferi kazandığında duyulan doyum, çok daha güçlü olur.

Tek Ana Olay

Truman ve *The Lunch Date*, belirgin bir zaman parçası içinde anlatılan hikayelerdir. Gerçek zaman duygusu yaratılarak seyirci hemen dramanın içine çekilmektedir. O zaman yönetmenin çabası, bu zaman dilimi içinde neler olduğunu göstermektir.

Bir kısa film temel olarak tek bir olaya yoğunlaşır ve hikaye bu olay etrafında gelişir: *Truman*'da tırmanmak, *The Lunch Date*'de salatayı paylaşmak. *Mirror Mirror*'daki olay, bedenleri konusunda duygularını söylemek için kadınları bir araya gelmesi. Tek ana olay, her filmin başarısı için önemli

bir unsurdur. 30 dakikadan daha kısa bir filmde, birden fazla olayı dengeleyebilmek çok zordur.

Tek olaya yoğunlaştığı zaman yönetmen, olayın dramatik gücünü çok daha iyi işleyebilir. Amacın sadeliği, oyuna derinlik verebilmesi için ona olanak sağlar. Seyirci de mutlu ayrılır çünkü beklentileri gerçekleşmiştir.

> Kısa film tek olay işlediği zaman çok daha başarılı oluyor diye düşünüyorum. 10 dakikadan daha uzun olanlar veya daha karmaşık görünenler bile zamanın belirgin bir bölümünü anlatıyorlar.
>
> ***Howard***

Başarılı bir hikaye yaratmak için belirgin bir zaman dilimini konu almak her zaman şart değildir. Claude Berry'nin oskar ödüllü 15 dakikalık kısa filmi *Le Poulet* (1963), günlere yayılan bir olayı anlatır. Film, ailesinin pazar günü kesip yemek için aldıkları bir horoza çok bağlanan ve onu kurtarmak için anne-babasını onun tavuk olduğuna inandırmak isteyen bir Fransız çocuğunu anlatır. Gizlice buzdolabından aldığı yumurtaları horozun altına koyar. Bu düzen, bir sabah horozun öterek babasını uyandırmasına kadar başarıyla sürer. Babasının horozu keseceğinden korkan çocuk, onu kurtarmak için ailesine yalvarır. Çocuğun sevgisi ve bağlılığı karşısında duygulanan aile, horozu çocuğa armağan eder.

Hikaye, ana karakterin horoza sahip olma amacı etrafında oluşan tek bir çatışmaya yoğunlaşıyor. Bu çatışma saatler değil, bir hafta sürüyor. Film, küçük çocuğun sorununu ve bunu nasıl çözmeye çalıştığını vurgulayan vinyetlerle anlatılmış.

> Bir çocuğun bir horoza olan sevgisini anlatan *Le Poulet* adlı filmi gördüm. Dokuz dakikaya 38 sahne sığdırılmış ama hiç de karmaşa duygusu vermiyor.

Herkes horozu yemek isterken çocuk onun hayatını kurtarmaya çalışıyor.

Howard

Dramatik Beklentiler

Malzemenin dramatik beklentilerini sorgulayın. Kısa film formatını zorlayacak mıdır? Altı ila 30 dakika içinde karakterin yaşamsal bir karara varacağına inanmamızı bekler misiniz? Truman halata tırmanacak mı? Kadın salatasını yiyebilecek mi? Bunlar 12 dakikada ulaşılabilecek hedefler. 12 dakikalık gösterim süresinde yaşlı kadının evsiz adam karşısında davranışını değiştireceğini umabilir miyiz? Elbette hayır. Aslında kafetaryadan ayrılırken bir evsiz dilencinin bozuk para istediğinden haberi bile yoktur ve trene girdiği anda, bitkinlikten yığılır kalır. Bu, değişiklik olmayacak anlamına gelmez, ama küçük boyda olmalıdır. "Gösterim süresi" içinde oluştuğuna inanabilmemiz gerekir.

En Kısa Geçmiş Hikaye

Geçmiş hikaye nedir? Hikayenin akışı boyunca karakterlerin davranışlarını anlayabilmemiz için onlar hakkında bilmemiz gereken bilgi veya tanıtımdır. Bir kısa filmde geçmiş hikaye, çabucak ve etkili bir şekilde anlatılmalıdır. Uzun metrajlı filmde 30-40 dakika hazırlık süresi vardır, ama kısa filmde bu, birkaç dakikadır. Karakterinizi çabucak tanıtamıyorsanız, hikayenizi ve karakterinizi sadeleştirmeniz gerekir.

Truman'ın tırmanmaktan korkan bir genç olduğunu hemen anlıyoruz. Durumunu anlamak için daha fazla bilgiye ihtiyacımız yok. *The Lunch Date*'deki kadının karakterini, kıyafeti ve davranışı sayesinde kolayca anlıyoruz: banliyöde oturan varlıklı bir kadın. Merkez istasyonunda insanlara davranışı, salatasını "çalan" adama nasıl davranacağının ipuçla-

rını veriyor. Filmin gerisini anlamak için karakteri hakkında daha fazla bilgiye gerek yok.

İç Motifler, Dış Olaylar

İçsel sorunları aktarmak, senaryo yazmanın ustalık gösterme alanlarından biridir. Sinema görsel bir araçtır. Dramatik olaylar görsel ve işitsel yoldan anlatılmalıdır. Hem Truman, hem de yaşlı kadın, içsel çatışmalarını davranışlarıyla ortaya koyuyorlar. Truman'ın rezilce fantezileri, korkusunun dışa vurumudur. Yaşlı kadının ön yargıları, evsiz adamla yemek yemekten kaçındığında ortaya çıkıyor. Her iki hikaye de, kahramanlarını beklenmedik durumlara sokuyor. *Kim* olduklarını, yaptıkları *davranışlardan* anlıyoruz.

Konuşma Balonundan Kaçının

Hikayenizde çok fazla konuşma ve çok az hareket varsa, radyo veya sahne için oyun yapmanız daha iyi olur. Film ve video, temelde harekete dayanır. Kural çoğu zaman şöyle özetlenir: "Söyleme, göster." *Truman*'da çok az konuşma var; *Lunch Date*'de de anlamlı konuşma çok az. Karakterlerin özellikleri davranışlarıyla ortaya konuyor.

Kullanılan konuşmalar hareketi destekliyor, karakterleri belirliyor ve görüntüden algıladığımızı güçlendiriyor. Seyirci filmi sessiz olarak izlediği zaman da hikayeyi anlayabilmeli. Bir sahne oyununu uygulamak istiyorsanız, dramayı ortaya çıkarabilmek için birçok sözün yerine geçebilecek hareket ve davranışlar bulmanız ve tiyatroda olmayan bir görsel unsur yaratmanız gerekir.

Yeniden Yazmak

"Yazmak, yeniden yazmaktır" diyen aksiyom doğrudur. Hikaye, gelişme basamaklarıyla ilerler. Yap-boz gibidirler, her

parça doğru yerine oturana kadar çalışmak gerekir. Amaç, unsurlar arasında doğru dengeyi kurmaktır. Her müsvedde, bir önceki yorumda gizli olan bir şeyi ortaya çıkarır.

Profesyoneller, iyi bir senaryo yaratmak için zaman, sabır ve azim gerektiğini bilirler. Amaç, sete girmeden önce senaryoyu en sağlam şekle getirmektir. Yapımın harareti içinde senaryo problemlerini çözebileceğinizi hiç ummayın. Yapım öncesinde yeterli vaktiniz vardır, onu kullanın.

> Saydım, senaryoyu 13 kere yeniden yazmışız, ama 10 dakikalık bir film için bunun fazla olduğunu sanmıyorum. Geriye baktığımda, her yazılımın bir öncekinden daha kısa, daha berrak ve çekim senaryosuna daha yakın olduğunu görüyorum.
>
> *Howard*

Okuma Provaları

Senaryo son halini almaya yaklaştığında yönetmen, malzemeyi duymak için okuma provalarını başlatmalıdır. Bir kağıda satırları yazmak başka şeydir, o satırların yüksek sesle okunduğunu duymak veya yönetmenin idaresinde oynayan bir oyuncudan dinlemek başka şeydir. Yönetmenin ve oyuncunun keşfetmek istedikleri şey, sözlerin gerçek duygusu yaratıp yaratmadığıdır. Sözler ağızdan nasıl akıyor? Kelime sayısı az mı, çok mu? Sözler arasındaki esler, sözlerin kendilerinden daha mı etkili?

Bir yönetmen ve yazar olarak, sayfadakilerin çözümlemesini yapmak sizin için zordur, çünkü çok fazla şey biliyorsunuz. Bütün hikaye kafanızın içinde dalgalanıyor ve karakterleri bizim de sizin bildiğiniz kadar bilmemizi bekliyorsunuz. Siz satır aralarının nasıl okunması gerektiğini biliyorsunuz, biz bilmiyoruz. Bir adım geri atabilmeli ve her sahnenin bize ne anlatmasını umduğunuza değil, ne anlattığına eleştirel bir gözle bakabilmelisiniz.

Sözden Önce Görüntü

Hikaye anlatmanın yazılmamış kuralı, "bir şeyi gösterebiliyorsan, söyleme" der. Yönetmen, oyuncunun perdede görülen yüzünün, konuşmanın bir parçası olduğunun bilincindedir. Tam yerine konmuş yakın plan bir surat, bir sözcük veya cümleden daha çok işe yarar; bir görüntü genellikle bir sözcükten daha yüksek sesle konuşur. Sözcükleri, görüntünün yerini alması için değil, onu desteklemesi için kullanın.

Senaryolar genellikle aşırı yüklüdürler çünkü yazarlar, herşeyi söylemek gerektiğini sanırlar. "Yağları" (gereksiz söz ve hareketler) ayıklamak yönetmenin işidir. *The Lunch Date*'in özgün senaryosunda, salata olayından sonra trene doğru giden kadının yanına bir dilenci yanaşır. Kadın "git kendine bir iş bul" der. Senaryoda olduğu için sahne çekilmiş, ama filme konmamıştır. Filmde, trene giden kadının yanına bir evsiz dilenci yanaşır ama kadın ona aldırış etmeden yoluna devam eder. Neden? Davranış, "iş bul" sözlerinden daha etkili görünmüştür yönetmene. Adama söz söylemek, onun varlığını kabul etmek demektir; halbuki aldırmadan geçip gitmek, onu yok saydığınızı gösterir.

ÇEKİM SENARYOSU

Senaryonun yeniden yazım işleri bittikten sonra yönetmen, projenin görsel planı olan çekim senaryosunu yazmak zorundadır. Senaryonun bu şekli, WGA'nın (Writer's Guild of America - Amerikan yazarlar sendikası) belirlediği standartlara uygun olmalı ve yönetmenin görüşlerini kamera ve sanat bölümlerine aktaracak işaret ve numaraları taşımalıdır. Bu noktaya kadar senaryonun çekim veya görüntü işaretleri içermesi gerekmiyordu. Bütün çalışmalar, hikayenin yapısı, karakter ve konuşmalara yoğunlaşmıştı.

Yapılacak ilk şey, yapım ekibinin sayısal koduyla tanıyabilmesi için her sahneyi numaralamaktır. Sonra yönetmen

senaryoyu gözünde canlandırır, yani her sahne için bir çekim planı yapar. Plan, projedeki her sahneyi yönetmenin nasıl çekeceğini yansıtmalıdır. Çekim planını yapmak için yönetmenin senaryo dökümünü ve mekanların alan planlarını veya resimli taslaklan yapması gerekir.

Sonra yönetmen, çekim planına göre senaryoyu işaretler. Bunlar birtakım kısaltmalardır: YP (yakın plan- bir cismi çok yakından veya oyuncunun yüzünü dolu dolu gösteren çekim); GP (genel plan- geniş bir alanı gösteren çekim); 2 P (ikili plan- iki karakteri aynı anda aynı çerçevede gösteren çekim); AP (amorslu plan- karşılıklı duran iki karakterden birinin omuzu üzerinden öbürünün yüzünü gösteren çekim).

Çekim senaryosu yapımcıya, ayrıntılı ve hatasız bir çalışma planı yapması için gerekli olan bilgileri verir. Yapım ekibinin öbür elemanları da, yapacakları işi tasarlamak için gereken bakış açısını çekim senaryosundan alırlar.

BELGESELLER

Bir belgeselin (kurmaca olmayan anlatım) hazırlanması ve yapımı çok uzun zaman, bazen yıllar aldığından, büyük bir güçle bağlandığınız ve hakkında daha çok şey öğrenmek istediğiniz bir konuyu seçmeye dikkat edin. Konunun kısa film veya video yapmaya uygun ve değer olup olmadığını iyice araştırın. Aynı veya benzer konuları işleyen film veya videoları izlemeli, gazete ve dergileri karıştırmalı, hazırlık röportajları yapmalısınız.

> Bir filme başlamadan önce bu konu film yapmaya uygun mu ve yalnızca film olarak mı anlatılabilir diye kendime sorarım. Filmi yaparken, filmin en büyük gücünü – ses ve görüntüyü birleştirme özelliğini en iyi şekilde kullanmaya ve dünyayı herkesin baktığından farklı şekilde çerçevelemeye çalışırım.
>
> *Jan*

Konunun içeriği, tıpkı bir kurmaca filmin yaptığı gibi seyirciyi kendine çekebilmeli, ama kurmaca değil, gerçek olaylarla. Örneğin, felaketlerin üstesinden gelmek için savaşan bir kişi veya topluluğun incelenmesi olabilir.

> Sanırım toplumumuzdaki "ideal" kadın kavramının, ideal beden şeklinin var olduğu ama ona ulaşılamayacağı inancıyla kadınlara nasıl şiddetle hükmettiğini görmek benim bu konuya ilgimi çekti. İdealin, taş gibi katı bir gerçek değil, hepimiz için özel ve farklı bir şey olduğunu göstermek istedim. İdealin belirsizliği ilgimi çekti. Böylece, değişik çağlardaki güzellik kavramı konusunda kitaplar karıştırmaya başladım.
>
> *Jan*

Araştırma notlarından, kabaca bir belgesel taslağı çıkarılabilir. Bu taslak, yapım öncesinde senaryonun çıkış noktası olabilir. Taslaktan, her röportaj için bir dizi soru hazırlanabilir. Kamerayla çekilen röportajlar, arşivden bulunan planlar ve doğrudan sinema (sinema-verite) (kimi zaman kurgulanmış sahneler) bir araya gelerek görsel bütünlüğü tamamlar.

Senaryonun bütününü yazmak da kabul edilebilir bir yoldur. Kaydetmek istediğiniz cevapları yaratmak da buna dahildir. Senaryoyu yazarken, görüşme yaptığınız kişinin, sizin istediğiniz yönde cevaplar vermesine yardımcı olacak sorular hazırlayabilirsiniz. Bu, görüşmeler sırasında yönetmene bir hedef yaratır. Soruların cevapları beklediğinizden çok farklı olabilir, ama karşınızdaki kişiyle konuyu derinlemesine inceleyebilirsiniz.

> Birçok belgeselci, özellikle kadınlar, beş veya on yıl sonra kurmaca filmlere yöneldiler. "Orada oturup, insanların söylemelerini istediğim şeyi söylemelerini beklemekten bıktım" diyorlar. Bu bana çok ilginç geli-

yor ve bu yüzden belgeselden kopmayacağım. İnsanların ne diyeceğini asla bilemiyorsunuz ve beklenmedik şeylerle karşılaşmayı gerçekten seviyorum.

Jan

Görüşeceğiniz kişiye bağlı olarak, hazırlayacağınız sorular kolay veya tahrik edici olabilir. Kişiden beklediğiniz cevaplar gelecek gibiyse, sorular kurcalayıcı ama samimi olabilir. Konuşulan kişiden cevaplar zor çıkıyorsa, daha kışkırtıcı sorular sorulmalıdır.

Görüştüğüm 13 kişiye de aynı dört soruyu sordum ama yapılarını biraz değiştirdim. Montajda sıçramalı teknik kullanarak cevapları içiçe bağlayacağımı biliyordum. Sorulardan biri "Her parçası üzerinde durarak bedeninizi tepeden tırnağa tanımlayın" diyordu. Kadınların kimisi saçlarından başlayarak bedenin her parçasını ele aldı, kimi de çenesinden başlayıp dizlerine geçti. Bu da normaldi çünkü onlardan göğsünü, belini veya kalçasını tanımlamasını istememiştim. Nelerden söz edip neleri es geçtiklerini gözlemlemek çok şeyi açığa çıkarıyordu.

Jan

Bir belgesel senaryosu ancak yapım sonrasında son şeklini alabilir. Eldeki bütün görsel ve işitsel malzemeyle yönetmen filmin son durumda alacağı şekli kurmaya başlar. Filmin işitsel bölümü, kamera önü veya kamera dışı görüşmeler, gerçek (verite) kayıtlar, herhangi bir ses bandı ve muhtemelen bir anlatıcının sesinden oluşur. Bu ses unsurlarının birleşimi, özellikle de anlatım (uygulanabiliyorsa tabii), senaryonun son şeklini oluşturur.

HİKAYE SORULARI

Fikir, hikaye veya senaryonuzu gözden geçirirken şu soruları sormayı unutmayın:

Bu kimin hikayesi? Açıkça anlaşılabiliyor mu?

Ana karakter kimdir ve ne yapmak istiyor? (Kısa filmde tek kişide yoğunlaşın)

Ana karakterin amacı, kullanılan zaman dilimi içinde gerçekleşebilir mi ve bu inandırıcı mı?

Ana karakter, amacı peşinde yılmadan koşabilecek mi?

Çatışma nedir, ana karakter ile amacı arasına giren engeller nedir?

Tehlikeler nelerdir? İstediği şeyin karakter için önemi nedir?

Onun için ne anlam taşıyor?

Her sahnede serim ustaca örülmüş müdür? (Örnek: *Lunche Date*'de yaşlı kadın yemeden önce çatalını dikkatle temizler ve masayı siler.)

Seyircinin beklentisi nedir? Filmi niye umursasınlar?

Bu hikaye ile ne demek istiyorsunuz? Tema nedir?

Özellikle bu filmi yapmanızın nedenleri nedir? Sizi bu kadar heyecanlandıran başka fikirler de var mı?

SAHNE ANALİZİ

Her sahne:

Hikayeyi nasıl ilerletiyor ve karakterler ve çatışma karşısında ilgimizi nasıl arttırıyor?

Bir önceki sahneyle nasıl bağlanıyor?

Bir sonraki sahneyi nasıl hazırlıyor?

Karakterlerin çizgisini nasıl geliştiriyor? Daha önce bilmediğimiz şeyi nasıl öğreniyoruz?

Temposunu hissettiriyor mu?

Karakterler arasında ilişkiyi nasıl geliştiriyor?

Karakterlere nasıl bilgi aktarıyor?

Seyirciye nasıl bilgi aktarıyor?

Ana karakterin dramatik sorunlarını nasıl çözüyor?

KİLİT NOKTALAR

- İyi bir senaryo olmadan, iyi bir film yapamazsınız.
- Formatın özellikleri, yapım dökümünü etkiler.
- İyi senaryo ilk oturuşta yazılmaz, tekrar tekrar yazarak ulaşılır.
- Kısa film formatını anlayın. Uzun metrajlı film destansa, kısa film manidir.

YAPIM ÖNCESİ

Yapının havasını kavrayabilmek için Merkez İstasyonda bütün bir gün gezindim. Işığın pencerelerden nasıl girdiğini görünce olayı anladım.

Adam

Elinizde bir fikir, bir kısa öykü, bir tretman veya bir senaryonun ilk taslağı var ve siz bir an evvel bu filmin çekimine başlamak istiyorsunuz. Gerekli sermayeyi bulduğunuzu varsayarsak, yapım öncesini (preproduction) başlatmaya hazırsınız demektir. Bu aşamada, çekim işlemlerinin bütün hazırlıklarını tamamlamak zorundasınız. Bu aşamada verilen kararlar en önemli kararlardır çünkü herşey bunların üzerine kurulur. Yapımcı ve yönetmen bütün bu sorumlulukları eşit paylaşırlar. Gelecek sekiz bölümde bu sorumlulukları inceleyeceğiz. Bunları şekil 1.1 ve 1.2 de görebilirsiniz.

ÇEKİM TARİHİNE İYİ HAZIRLANIN

Yapım öncesinin başlıca hedefi, çekimde olabilecek bütün aksilikleri öngörüp önlem almaktır. Bu size, mutlaka başınıza gelecek olan öngöremediğiniz ve sizin kontrolunuz dışındaki aksiliklere çözüm bulmak için zaman kazandırır. Bunlar başınıza gelecektir çünkü film çekiminde Murphy Kuralı geçerlidir: Ters *gidebilecek* birşey, kaçınılmaz olarak ters *gidecektir*. Bir yapımı planlarken varsayımlarla hareket edin ve en kötü olasılığa göre plan yapın.

Yapım öncesi, aynı zamanda fikriniz için araştırma ve geliştirme zamanıdır. Projenizin temel unsurlarını belirleyip

yerlerine yerleştirmek, bittiğinde filminizin nasıl bir şey olacağını kararlaştırmak ve başarılı bir yapım yaratmak için gerekli herşeyden yararlanmak zamanıdır. En önemlisi, senaryonun olabileceği en kusursuz hale getirilme zamanıdır.

Bu aşamanın maliyete etki edeceğini aklınızdan çıkarmayın. Bu evrede harcayacağınız emekler, yapım aşamasında semeresini verecektir. Yapım öncesinde, yapımda bulamayacağınız bir şeye sahipsiniz: zaman. Çekim başladığında, zaman harcamak para harcamak demektir. Yapım öncesinde etkili bir çalışma planı hazırlamak ve olası sorunların çözümlerini öngörmek, daha sonra sizi büyük masraflardan kurtarır.

Yapım öncesinde yapacağınız hazırlıklar hiç bir zaman çok değildir. Bir proje yapım öncesinde ne kadar derinlemesine hazırlandıysa, yapım o kadar rahat ve arızasız geçer. Pek çok acemi için bu, anlaşılması zor bir kavramdır. Yapım öncesinde daha iyi hazırlanılsaydı, yapım sırasında karşılaşılan pek çok hata ve aksaklığın önlenmiş olacağını pek geç farkederler. Plan ve programınız gerçekçi değilse, dünyanın en büyük yetenekleri bile size yardım edemezler. Yemekler zamanında dağıtılamaz, istediğiniz mekana giremezsiniz, ya da en sıkışık anda elinizdeki hamfilm biter.

İYİ SENARYO OLMADAN İYİ FİLM YAPAMAZSIN

Elinizde, ikinci bölümde tartıştığımız gibi iyi bir senaryonuz olsa bile, iyi bir film yapacağınız garanti değildir. Bununla birlikte, şöyle böyle orta halli bir senaryodan iyi bir film çıkma şansı çok zayıftır. Çekim ve montaj sırasında projenize umulmadık görüntüler, ilham verici karakterler, havalı mekanlar katan pek çok mutlu tesadüfler gerçekleşebilir. Senaryonuz cıvıl cıvıl renkli bir hayatla dolar, ama olayların gelişmesi – hikayeniz - değişmez.

Olabilecek en iyi senaryoyu elde etmeyi garantilemek

için, yapım başlamadan önce onu pek çok kez yazmaya hazır olun. Senaryonuz çok sağlam değilse, bütün para, zaman, yetenek ve emek yatırımı boşa gider.

Senaryoda takılıp kalan sorunları çekim sırasında sihirli bir şekilde çözeceğinizi ummayın. Hareket veya sözlerdeki beklenmedik sürprizler bir sahnenin yapısına epeyce katkı yapabilir ama buna güvenmeyin. Sette sahneyi yeniden yazmayı istemek, yeni başlayan sinemacıdan çok şey istemek olur. Özgün senaryoyu çekme baskısı, sizi fazlasıyla meşgul edecektir.

YAPIM ÖNCESİ KILAVUZU

Yapıma başarıyla hazırlanmak için güçlü yöneticilik becerileri, teknik bilgi kadar önemlidir. Yapım öncesinde yardımcı olabilecek önerileri aşağıda veriyoruz. Hepsinin temelinde kendine güven ve olumlu yaklaşım vardır.

OLUMLU DAVRANIN: Tecrübesizlik, yeni başlayan film ve videocuların yapım öncesinin günden güne gelişmesine uyum sağlamasında güçlükler yaratır. Bu kadar çok şeyin çekim tarihine kadar bitirilebileceğinden kuşkuya düştüğünüz olur. Bir kısım oyuncular henüz bulunamamıştır, sesçi yoktur ve mekanların anlaşmaları hâlâ tamamlanmamıştır. Panik yapmayın. Olumlu yaklaşım, düzenlilik ve uzmanlık kadar önemlidir. Profesyoneller, bir takım şeylerin son anda bir araya geleceğini bilirler. Yapımcı kendini bütün bu çalışmaların ortasına yerleştirir ve bütün yapım ekibini kontrol eder. Engeller ne olursa olsun, her şeyin zamanında bir araya geleceğine dair herkese güven aşılamalıdır.

YAPIM ÖNCESİNE YETERLİ ZAMAN TANIYIN: Bir kısa film senaryosunu yapıma hazırlamak ne kadar sürer? Bu zor bir soru çünkü cevabı ekibin ne kadar tecrübeli olduğuna ve senaryonun ne kadar karmaşık olduğuna bağlıdır. Tek bir

odada iki kişi arasında geçen bir hikayeyi yapıma hazırlamak, 10 değişik mekan gerektiren bir hikayeyi hazırlamaktan daha kolaydır. Gene de her kısa film projesi, ilk filmini çeken film veya video yapımcısına çok zor görünür.

Para bulmak için harcanan zamanı saymazsak, her çekim günü için bir hafta hazırlık, kabul edilebilir bir ölçüdür. Senaryonun karmaşıklığına ve yönetmenin deneyimine göre daha az veya daha çok sürebilir. Sonuçta, size verilen süre içinde bunu gerçekleştirirsiniz.

YAPIM PROGRAMI YAPIN: Çekime başlama tarihini hedef olarak alın. Oyuncu, ekip ve mekanları sağlamak konusunda sınır tarihler koyun ve onlara uymaya gayret edin.

SORUMLULUKLARI PAYLAŞIN: Yapım öncesi sorumlulukları pek çok omuza yüklenir. Yapımcı, bütün yaratıcı ekibe (sanat yönetmeni, yönetmen, görüntü yönetmeni) görev vermeli ve sonra bunları denetlemelidir.

DÜZENLİ TOPLANTILAR YAPIN: Herkesi bilgilendirmek için tesadüfi buluşmalara bağlı kalmayın. Olaylar çok hızlı gelişir ve planlar çok sık değişir. Düzenli yapım toplantıları planlayın ve bunlara sadık kalın. Yaratıcı ekiple devamlı temasta olun. Doğrusal şekilde çalışmayın. Yapım ekibi aynı anda birçok şeyle uğraşmak durumundadır.

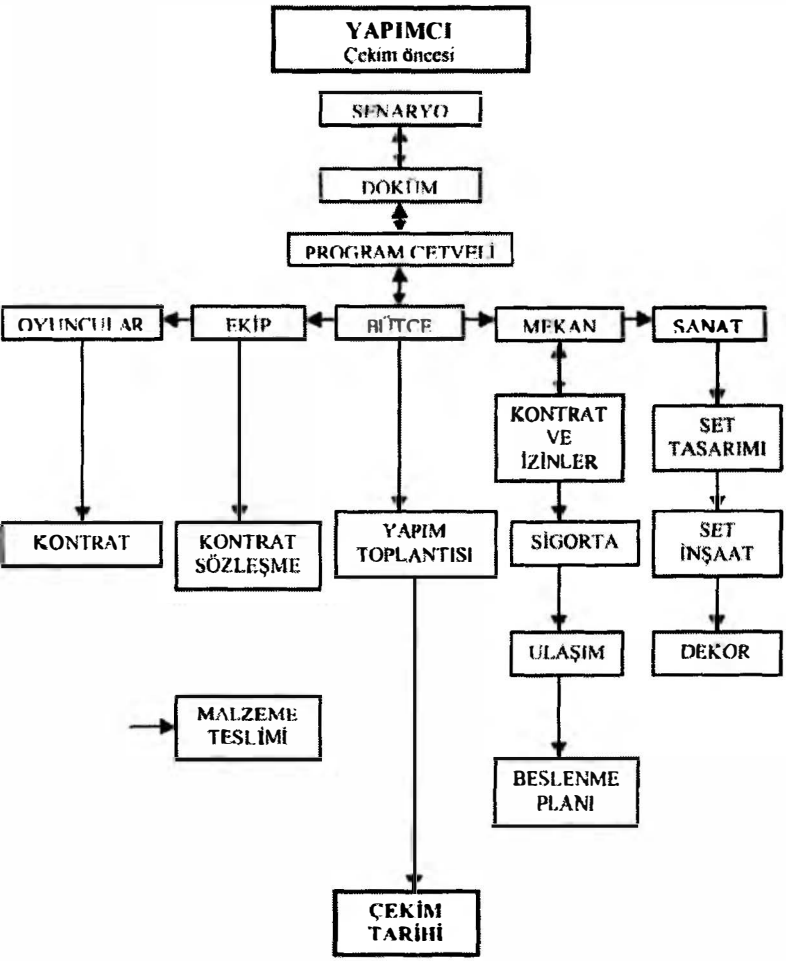
TAHMİNLERE DAYANMAYIN: Herşeyi iki veya üç kere kontrol edin. Eğer yapımcı, mekan sorumlusunun, çekim yapılacak apartmanın elektrik durumunu kontrol ettiğini zannediyorsa, bunun gerçek olma şansı yüzde ellidir. Bu riski göze alır mısınız?

BAZI KURALLARI KIRIN: Bu kitap, karmaşık bir işleme kılavuz olması için düşünüldü. Film yapımı, deha, yaratıcılık, doğaçlama ve içgüdüye dayanır. Film ve video işinde giri-

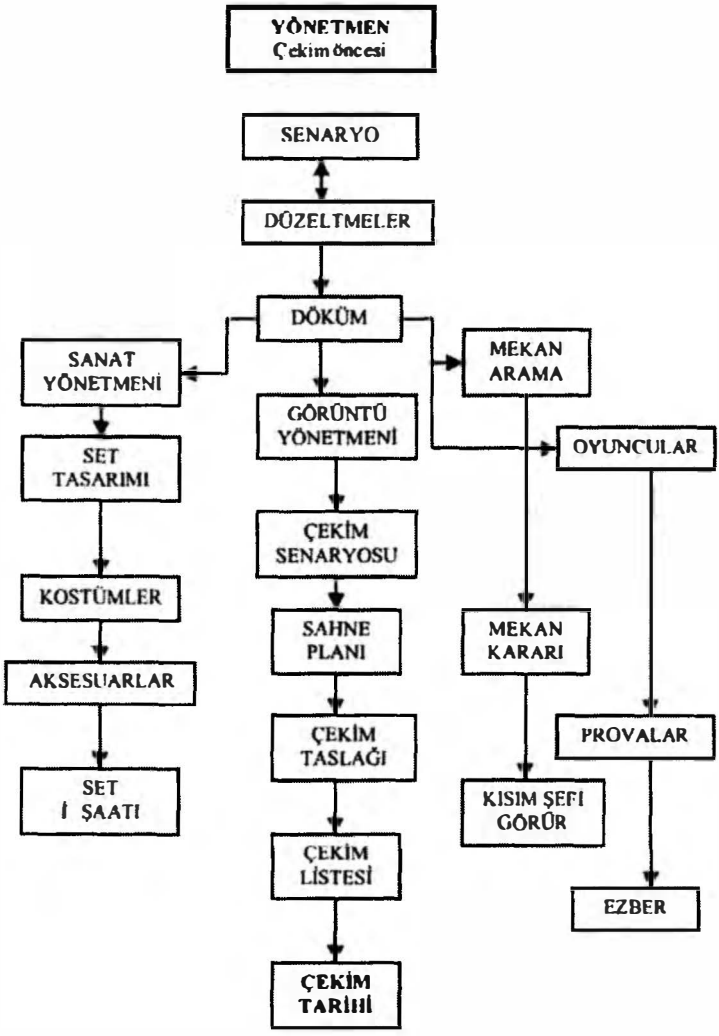
şimci ruh etkindir. Bir kuralın yıkılması, çoğu zaman heyecan verici fırsatlara yol açar.

UNUTMAYIN, HER ŞEY DEĞİŞİR: Yapım öncesi işlemi bir evrimdir. Senaryo, program ve bütçe, son şeklini alana kadar pek çok değişikliğe uğrar. Bu bazen ilk çekim gününe kadar sürer. Önemli olan, çekimin başladığı tarihte bütün değişikliklerin durması ve senaryo, program ve bütçeye uyarak çalışmaya yoğunlaşmaktır.

SAĞLIKLI OLUN: Bir filmi veya videoyu yaratmak için bütün unsurları toparlayıp biraraya getirmek heyecan verici olabilir, ama bir o kadar da yorucu ve gerilim yaratıcıdır, hele bunu ilk kez yapıyorsanız. Günlük gerilimler bedeni zayıflatabilir. Yapıma giriştiğinizde sağlıklı olmanız gerekir. Bunun için yapım öncesinde kendinize iyi bakmalı ve en sağlıklı halde olmalısınız. Bir üşütme veya nezle yüzünden yapımı erteleyemez veya yavaşlatamazsınız.



Şekil 1.1 Yapımcının yapım öncesi sorumlulukları



Şekil 1.2 Yönetmenin Yapım öncesi sorumlulukları

BÖLÜM ÜÇ

DÖKÜMLER

YAPIMCI

Senaryonun dökümünü çıkartmak

Çekim programı yapılmadan önce yapımcı senaryoyu bütün pratik açılardan inceler. Şimdiye kadarki çalışmalar, hikayenin yapısını ve diyalogları sağlamlaştırmak içindi. Gerçi ana karakterlerin yağmurlu ve fırtınalı bir havada gece parktaki bir köprünün üstünde önemli bir konuyu konuşmaları çok dramatik bir etki yaratırsa da, bunu gerçekleştirmek hayli zor olabilir. Yapımcı, parkta çekim için izin almak, yağmur yağdırmak, gece bir köprüyü aydınlatmak, yağmur ve arkadaki trafik gürültüsü içinde konuşmaları kaydetmek gibi tüm zorlukları dikkate almak zorundadır.

Yapımcı, senaryodaki her noktanın lojistik yönden yan etkilerini görmeye alışmıştır. Merkez Tren İstasyonunda geçen bir sahne (*The Lunch Date*'de olduğu gibi) tarz ve tema yönünden doğru olabilir, ama böyle bir mekanın yapım programına ve bütçeye etkisi ne olacak? Bu sahnenin, filmin bütünü içindeki fizibilitesini değerlendirebilmek için yapımcı, yapımla ilgili bütün bilgileri senaryodan bulmak, yani döküm yapmak zorundadır. Bütün sahnelerin dökümlerinin bütünü yapımcıya, projenin zorlukları konusunda genel bir fikir verecektir.

Bir yapımcı, projenin kaça malolacağı hakkında bir fikri olmadan sermaye toplamaya başlayamaz. Film veya video çekiminin hangi malzemeleri kullanacağını ve çekimin ne kadar süreceğini bilmeden, projenin kaça malolacağını bile-

mez. Son olarak da yapımcı, senaryo dökümü yapılıp yapım için gerekli bütün bilgiler ortaya çıkmadan, bir yapım planı yapamaz.

Aslında, senaryo tamamlanmadan, yapımcı yapım öncesi çalışmasına başlayamaz. Senaryonun her değişikliğinde, yapımcı dökümleri gözden geçirip değişikliğe göre düzeltmek zorundadır. Yapımcıya yardımcı olması için yönetmenin hazırlayacağı çekim listesi, yapım programını düzenlemekte yararlı olur.

> ***Öğrenciler:*** Yapımcı ve yönetmen aynı kişiyse (biz bunu salık vermiyoruz), bütçe zorlamaları estetiğe hükmeder. Fikrin ne kadar hırslı olacağına para karar verir.

YAPIM DOSYASI

Organizasyon, başarılı bir yapımın temel taşıdır. Bunu başarabilmek için yapımcı, yapım öncesinde topladığı yapım bilgilerine her an kolayca ulaşabilmelidir. Bunun için büyük bir klasör ve her bölümün kolayca belirlenmesi için de bölüm ayırıcı sayfalar edinmek gerekir. Bu klasöre girecek ilk belge, senaryo olacaktır. Ayrıca ekip listesi, yapım programı, döküm sayfaları, donatım (aksesuar) ve eşyaların listesi, oyuncu listesi, bütçe, ulaşım ve yemek planlan, sigortalar ve alınan bütün izinler de eklenmelidir.

SENARYONUN ÖZEL ŞEKLİ

Senaryo, dökümlere başlamadan önce kendine özel şekli almış olmalıdır. Profesyonel senaryolar, yapımcının her sayfanın yapım maliyetini kolayca kestirip yapım programına ve bütçeye aktarabilmesini sağlayacak standart bir formatta yazılır.

Format, font karakter boyutlan (12 punto Courier), ko-

nuşma ile hareket arasındaki boşluk (2 satır), marj genişlikleri ve sayfa uzunluğunu içerir. Standart ayarlar şöyledir:

- Sol marj : 1,5 inç (3,5 santim)
- Sağ marj : 1,5 inç (3,5 santim)
- Diyalog için sol tab : 2,5 inç (6 santim)
- Diyalog için sağ tab : 2,5 inç (6 santim)
- Konuşanın adı için tab : 4,5 inç (11 santim)

Aşağıdakiler senaryoda büyük harfle yazılmalıdır:

- Bütün kamera bilgileri (çekim senaryosunu yazmaya başlayana kadar bunları az kullanın)
- Bütün sesler – müzik dahil. (büyük ÇATIRTILAR)
- İlk kez görünen bütün karakterler.
- Başlıktaki bütün kelimeler ("İÇ. BÜYÜK MERKEZ İSTASYON" – GÜN)
- Her konuşmanın (diyalogun) üstünde konuşanın adı.

Düzgün yazılmış bir senaryonun her sayfası, yaklaşık bir dakikalık gösterim süresini kapsar. Bu formülün yürümesi için, her senaryo sayfasına belirli miktarda bilginin yazılması gerekir. Bir sayfaya çok fazla betimleme veya konuşma sözcükleri yazarsanız, 10 sayfalık bir senaryo aslında 15 dakikalık bir projeye dönüşür. Karşıt olarak, boşluklarla yazılmış bir senaryo da projenin süresi konusunda sizi yanıltır. Vakit nakittir ve zamanı doğru tahmin etmek, projeyi nasıl programlayacağınızı ve bütçelendireceğinizi bilmeniz için vazgeçilmez bir unsurdur.

"Bir sayfa bir dakika" kuralının yaklaşık olduğunu akıldan çıkarmayın. Beş sayfalık bir konuşma sahnesi altı veya yedi dakika sürebilirken, gene beş sayfalık bir hareket – diyelim

kovalamaca- sahnesi, çoğu zaman perdede çok daha kısa sürer. Bu kural, daha çok senaryodaki konuşma ve hareket unsurlarının ortalamasına dayanır.

SENARYO DÖKÜMÜ YAPMAK

Aşağıdakiler, bir yapım organizasyonunun ilk adımlarıdır:

1. **SENARYO DÖKÜMÜ**
   - Döküm sayfalarını hazırla.
   - Senaryoyu işaretle.
   - Plan tahtası için şeritleri hazırla.
2. **ÇALIŞMA PLANI**
   - Şeritleri plan tahtasına yerleştir.
3. **BÜTÇE**
   - İşaretlenen her şeye değer biç.

Bu bölümde bu konuları ayrıntısıyla inceleyeceğiz.

Adım 1: Senaryo Dökümü

Döküm Sayfalarını Hazırla

Senaryo dökümü yapmak, çekim süresini ve bütçeyi etkileyecek her şeyi (oyuncu, mekanlar, donatı, kostüm vb.) senaryodan bulup döküm sayfasında kendine özel yere koymayı gerektirir (örnek 3.1 e bakın). Senaryodaki her sahnenin kendine özel bir döküm sayfası olur. Döküm sayfaları bütçe yapımında yardımcı olur çünkü her sahnenin gereksinimi olan ve masraf gerektirecek unsurları ortaya koyar (adım 3.)

Örnek 3.1 Döküm Sayfası

KOD-DÖKÜM SAYFASI
Gun Dış- San
Gece Dış- Yeşil
Gün İç- Beyaz
Gece İç- Mavi

SENARYO DÖKÜM SAYFASI

(TARİH)

yapım şirketi | yapım adı/sayısı | döküm sayfa no

sahne no | sahne adı | iç / dış

tanımlama | gün / gece

sayfa hesabı

OYUNCU KIRMIZI	**GÖSTERİ** TURUNCU	**KALABALIK FİG.** YEŞİL
	SESSİZ ROL SARI	
ÖZEL ETKİ MAVİ	**AKSESUAR** MOR	**TAŞIT-HAYVAN** PEMBE
KOSTÜM ÇEMBER	**MAKYAJ-SAÇ** YILDIZ	**SES ETKİSİ-MÜZİK** KAHVERENGİ
ÖZEL ARAÇ KUTU	**YAPIM NOTLARI**	

Örnek 3.2 The Lunch Date filminden dökümü yapılmış bir senaryo sayfası

6. İÇ. MERKEZ İSTASYON – GÜN 6

Kadın istasyonda hızla yürür, sonra durur.
Torbalarını büfede unutmuştur
Koşarak büfeye doğru gider. 1/8

7. İÇ. BÜFE – GÜN 7

Kadın büfeye gelir. Torbalar yok olmuştur. Yalnız iki boş kahve bardağı ve bir tabak vardır. Kadın sinirli şekilde aşağı yukarı yürür.

Kadın ileri geri yürür. Yandaki bölmede alışveriş torbalarını ve YENMEMİŞ SALATASINI görürüz.

Kadın torbalarını ve salatasını farkeder.
Oturur ve kendi kendine güler.

Zamanı farkederek torbalarını toparlar ve gülerek büfeden dışarı koşar. 2/8

8. İÇ. MERKEZ İSTASYON – GÜN 8

Kadın kalabalık arasından trenine doğru koşar. Koltuk değnekli bir ZENCİ DİLENCİNİN yanından geçer.

DİLENCİ

Bir yardım lütfen. Lütfen bayan, açlıktan öldüyorum.

Kadın onu farketmeden kalabalık arasında yürür. 2/8

9. İÇ. MERKEZ İSTASYON PERONU – GÜN 9

Kadın peronda trene doğru koşar 1/8

10. İÇ. TREN – GÜN 10

Kadın trene biner 1/8

11. İÇ. TREN PLATFORMU – GÜN 11

Tren raylar üstünde karanlığa doğru ilerler.

KARARTMA 1/8

İlgili yapım bilgileri bir kere senaryodan alındıktan sonra, eğer oyuncu, mekan, malzeme konusunda değişiklik yapılmadıysa, yapımcının senaryoya geri dönmesine gerek yoktur. Konuşmalardaki değişiklikler, sahnenin süresini değiştirmedikçe, senaryo dökümünü etkilemez.

Döküm sayfalarına, gün/dış, gece/dış, gün/iç ve gece/iç sahneleri belirtecek şekilde renk kodlaması uygulanır. Eğer projenizin tamamı gündüz ve dışarıda geçiyorsa, yalnızca gün/dış döküm sayfasına ihtiyacınız vardır. Renk kodlaması, yararlı bir programlama aracıdır.

Dökümün ilk adımı, daha önce yapılmamışsa ilk sahneye numara vermek ve bir kurşun kalemle sahnenin sonuna bir çizgi çizmektir. Bu çizgi, dökümünü yapmakta olduğunuz sahneyi sayfanın geri kalan kısmından görsel olarak ayırır.

Döküm Sayfası Başlığı

Önemli bilgileri yazmadan önce, döküm sayfasının başındaki yerlere gerekli şeyleri yazın.

- **Tarih:** Döküm sayfasını hazırladığınız tarihin bilinmesi, değişiklik yapılırken önemlidir.
- **Yapım şirketinin adı:** Yapım grubunuza bir isim verin. Kendinizi telefonda, mektupta, kartlarda ve en önemlisi, banka hesabınızda tanıtırken kolaylık sağlar.
- **Senaryonun adı:**
- ***Döküm sayfa numarası:*** Her zaman olmasa da, çoğu zaman senaryo sayfasıyla denk düşer.
- **Sahne numarası:**
- **Sahne mekanı:**
- **İç veya dış:**
- **Tanımlama:** Bu sahnede neler olduğunun kısa bir

tarifi. Sahneyi çabucak ve doğru şekilde anlamak için tanımlama önemlidir.

- **Gün veya gece:** Senaryoda belirtilmişse, alaca karanlık, şafak vakti, gün batımı gibi ayrıntıları da yazın.
- **Sayfa hesabı:** Programlama için sayfa hesabının doğru yapılması önemlidir. Senaryo sayfası yukardan aşağı 8 eşit bölüme ayrılır. Her sekizde bir bölüm, yaklaşık 1 inçe (2,5 santim) eşittir. Bir sahne bir inçten küçükse, gene de sayfanın sekizde biri olarak kabul edilir. Bir cetvel kullanarak sayfayı yukardan aşağı birer inçlere bölün. Bu kılavuz görevi yapacaktır. Toplam sayfa hesabını, sahnenin sonunda sayfanın sağ tarafına sekizde bir ölçülerle yazıp daire içine alın (örneğin, bir sahnenin sayfa hesabı $3^3/_8$ olabilir).

Senaryoyu İşaretlemek

Döküm sayfasının başlığını yazdığınıza göre, ikinci adım sahnenin unsurlarını işaretleyip döküm sayfasına aktarmaktır. Bazı şeylere ihtiyacınız olacaktır.

- Birçok mürekkepli ve kurşun kalem.
- Şeffaf bir cetvel.
- Renkli kurşun veya mürekkepli kalemler.
- Delikler açmak için zımba.
- Boş döküm sayfaları (Örnek 3.1 deki sayfayı kopyalayın veya kendi sayfanızı çizin).

Renkli kalemler, senaryodaki kelimelerin altını çizmek için kullanılır. Bu renkli kodlama, bir bakışta belirli unsurları ayırt etmeye yarar.

Senaryonun ilk sahnesi ile başlayın. Her bölümü işaretle-

dikçe, o bölüme ait olan döküm sayfasına gerekli bilgileri aktarın. Bütün senaryoyu işaretleyip sonra döküm sayfalarını yazmaya kalkışmayın. Sahne numaralarını değiştirmek durumunda kalabilirsiniz. Örneğin, senaryo yazarının 4 numaralı olarak belirlediği sahneyi, siz üçüncü sahnenin devamı olarak görebilirsiniz.

Kelimelerin üstünü değil, altını çizmeye dikkat edin. Senaryodan fotokopi yapmak isterseniz, üstünü çizdiğiniz kelimeler okunmayacaktır. Değişik renkli kalemler kullanarak şunları işaretleyin:

OYUNCU (kırmızı): En az bir kelime söyleyen herkes bu sınıfa girer. Konuşan her karakter, sahneye ilk girişinde ve aynı sahnenin devam sayfalarında bir kere işaretlenmelidir. Bir karakter senaryoda ilk kez göründüğünde, ismi büyük harflerle yazılmalıdır.

FİGÜRAN VE SESSİZ OYUNCU (sarı): Bu sınıfa, olayın akışında etkisi olan ufak bir hareketi yapan ama konuşması olmayan figüranlar girer. Örneğin, istasyonda dolanan evsiz dilenci ana karakterle bağlantılı fiziksel bir varlık, ama belirgin bir diyalogu yok.

KALABALIK FİGÜRASYON (yeşil): Kalabalık figürasyon, çerçeveyi doldurmak ve ana hareketin etrafında bir hava yaratmak için kullanılır. Figürasyon, kalabalık sahnelerde ve geri planda hareket yaratır. Her sahnenin havasını doğru verecek figüranları seçmek önemlidir. Kalabalık figürasyonla çalışırken fazladan çekim ekibi elemanına (yönetmen yardımcısı, figürasyon yönetmeni) gerek vardır. Kalabalık figürasyonu günlerce bağlamak pahalıya gelir. Mümkünse kalabalık sahnelerin çekimini bir arada planlayın.

DUBLÖR (turuncu): Bir karakterin kavga, düşmek gibi tehlikeli hareketleri yapmasına gösteri (stunt) denir. Bunları en iyi

şekilde özel eğitilmiş dublörler yapar. Projenizde çok sayıda gösteri varsa, bir gösteri uzmanı tutmanız yararlı olur.

KOSTÜM (çember): Herhangi bir kişinin giyeceği belirgin bir kıyafet senaryoda belirtilmişse, çember içine alınmalıdır. Senaryoda bir kıyafetin yemek veya kanla lekelendiği belirtilmişse, bu kıyafetlerin yedeklerini bulundurun.

MAKYAJ VE SAÇ (* yıldızla işaretlenir): Bir sahnede peruk, sakal, morarmış bir göz veya yaşlandırma gibi özel bir makyaj veya saç gerekiyorsa, bu işaret konur. Farklı zaman dilimlerinde geçen bir projede saçlar için dikkatli olmak gerekir. Döküm sayfasında bunlar işaretlenmelidir.

DONATIM – AKSESUAR (mor): Bir sahnede bir karakterin eline alıp kullandığı bıçak, silah, anahtar, ayna gibi eşyalar donatım (aksesuar) olarak kabul edilir. Kırılan cam, bardak veya yemek gibi tüketilecek şeylerin yedeklerini bulundurmak zorunludur. Donatım (lamba, resim, biblo vb.) ile sahne boyunca oyuncuların alıp kullanmayacakları sabit dekor malzemesi birbiriyle karıştırılmamalıdır.

ÖZEL ETKİ (mavi): Patlama, yangın gibi şeylerin yanında, sahnede meydana gelen fiziksel veya mekanik olayları da belirtir: özel bir aydınlatma, kan akması ve silah kullanımı gibi. Bir sahnede özel etki isteniyorsa, bunun hazırlanması ve provası için bol zaman ayırmak ve bu işin uzmanını görevlendirmek gerekir.

ÖZEL ARAÇLAR (mürekkeple kutu): Mürekkepli kalem kullanın ve şaryo, vinç, zum, stedikam gibi özel araçlar gerektiren olayları kutu içine alın. Özel araç ihtiyacı açıkça belirtilmiş veya olayın tarifinde ima edilmiş olabilir ("İstasyon boyunca ilerleriz" veya "Truman'ın gözünden tırmanış" gibi).

ARABALAR (açık pembe): Filmde oyuncuların kullanacağı veya geri planda atmosfer yaratmak için kullanılacak dekor unsuru arabaları belirtir.

HAYVANLAR (koyu pembe): Bir sahnede belli bir hareketi yapması için bir hayvana gerek duyulduğunu belirtir. Genellikle özel bir eğiticinin de gelmesi gerekir çünkü hayvanın istenen hareketi yapmasını beklemek zaman kaybına ve sinirlerin gerilmesine yol açabilir. Çekimden önce eğitici, hayvanı yapması istenen harekete alıştırır ve çekim çabuk ve sorunsuz halledilir.

SES ETKİSİ VE MÜZİK (kahverengi): Önceden kaydedilmiş bir ses veya müziğin çekim sırasında sette çalınacağını belirtir. Bir oyuncunun söylermiş gibi mırıldanarak dudaklarını uydurduğu bir şarkı (pleybek), veya oyuncunun tepki göstermesi gereken kapı çarpması, silah sesi olabilir.

YAPIM NOTLARI: Döküm sayfasındaki bu bölüm, senaryoda belirtilen ama yukarıdaki sınıflandırmaların birine girmeyen yapım sorunları için düşünce ve soruların yazılacağı alandır. Yapımcı olarak göreviniz, gerçekçi bir program ve bütçe yapabilmek için bir sahnede yapımın bütün gereksinimlerini değerlendirmektir. Altına bakılmadık taş bırakmayın. Herhangi bir şey hakkında kuşkuluysanız, bunu not edin.

Bu işlemin sonunda elinizde, çizgilerle ve renkli kalemlerle işaretlenmiş bir senaryo ve tamamlanmış döküm sayfaları olacaktır.

Plan Tahtası için Şeritler Hazırlayın

Her sahneyi işaretleyip bilgileri döküm sayfalarına aktardıktan sonra, plan tahtasını hazırlama işine girişebilirsiniz. Her

sahne hakkında topladığınız bilgilerin bir kısmı, 15 inç (40 cm) uzunluğunda kartondan dar "plan şeritlerine" kaydedilir. Her şerit, senaryodaki bir sahneyi temsil eder. Her şeritte, sahneyle ilgili şu bilgiler bulunmalıdır:

- Döküm sayfa numarası
- Gün veya gece
- İç veya dış
- Mekan veya stüdyo
- Sahne numarası
- Sayfa hesabı
- Sahne nerede geçiyor
- Sahnede kim var
- Sahnede ne oluyor
- Özel etki / dublör
- Figüran / kalabalık figürasyon
- Hayvan / araba
- Özel istekler

Önce, şeritler için anahtar görevi yapacak olan başlık şeridini hazırlayın. Bütün karakterlere, figüranlara, hayvanlara vd. bir kod numarası verilir ve bunlar kısaltma işlevi görerek her şeritteki bilgilere uyması sağlanır.

Adım 2 : Program

Şeritleri Plan Tahtasına Yerleştirin

Bir yapım plan tahtası, yapımcının haritası veya "bir bakışta göster" tablosudur (örnek 3.3). Plan tahtasına yerleştirildiğinde her plan şeridi, yapım programının bir bloğu haline gelir. Plan tahtası, plan şeritlerinin kolayca takılıp çıkarılabileceği bir karton panodur. Bu şeritlerle sahneleri gruplamak, çekim günlerini ortaya çıkarır.

Program, plan şeritlerini yapıma en elverişli, yani çekim için en az zaman harcayacak şekilde dizerek belirlenir. Projeniz için program hazırlarken göz önüne alacağınız değişkenleri bundan sonraki bölümde tartışacağız.

Renk Kodu

Plan şeritleri için renkli kartonlar kullanın. Böylece sahnelerin nasıl ele alınacağı konusunda çekim ekibi şeflerine bir bakışta gereken bilgileri aktarır. Gün, gece, iç, dış, mekan, dekor ve özel etkileri renkli şeritlerle belirtin. İstediğiniz renkleri kullanabilirsiniz. En çok kullanılan renkler şöyledir:

- Gün-dış sahneler açık mavi
- Gün-iç sahneler beyaz
- Gece-dış sahneler mavi
- Gece-iç sahneler sarı
- Gün doğuşu-gün batışı sahneler mor

Örnek 3.3 Başlık ve plan tahtası

Başlık	Plan Tahtası											
Döküm Sayfa No												
Gün veya Gece												
Dış veya İç												
Mekan veya Stüdyo												
Sahne												
Sayfa Hesabı												
İsim : Yönetmen: Yapımcı : Yon. Yardımcısı: Yapım Amiri:												
Karakterler Oyuncu No.												
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
Dublör 16												
Ses Etkisi 17												
Müzik 18												
Figüran 19												
Özel Etki 20												

Adım 3 : Bütçe

Her İşaretli Şeye Fiyat Biçin

Yapımcı, doğru ve kesin bir bütçe yapmak için gerekli hayati bilgileri döküm sayfalarından elde eder. Para harcamayı gerektirecek her şey döküm sayfalarından bulunarak fiyatlandırılmalıdır. Donatı (aksesuar), kostüm, mekanlar, özel etkiler, özel makyaj, arabalar ve hayvanlar buna dahildir.

Bütçe için çalışma yaparken bu liste önem kazanır. Eğer bu arada değişiklik yapılmamışsa, tekrar senaryoya dönmeniz gerekmez. Değişiklik varsa, herşey, döküm sayfaları, plan tahtasındaki plan şeritleri ve bütçe, bu değişiklikleri yansıtmak için elden geçirilmelidir.

YÖNETMEN

Resimli taslak (storyboard) ve alan planı

Ekip şefleri bir sahnenin çekileceği güne döküm sayfalarının kılavuzluğunda hazırlanır. Yönetmen döküm sayfasına, senaryoda açıkça belirtilmemiş olan özel kamera hareketi, özel ışıklandırma ve figüran sayısı gibi şeyleri ekler.

Senaryoyu anlamak, ezberlemek, özümsemek ve onu yaşamak, yönetmenin ev ödevidir. Senaryoyu hayalinizde canlandırmalı ve bu hayali nasıl gerçekleştireceğiniz konusunda kesin kararlarınız olmalıdır. Gene de, aynı zamanda esnek olabilmelisiniz.

> Herşey, mekanlar, resimli taslaklar, provalar, hatta sokakta yürürken duyduğunuz bir müzik, senaryonuz için bir sıçrama tahtasıdır. Bütün mesele, iyilerini tutup kötülerini atarak bütün fikirlerinizi 10 sayfaya sığdırmaktır. Truman'ı ilk gördüğümüz çekimi hatırlıyorum; kamera ipi takip ederek ilmiğe iner ve hızlı bir geçişle

Truman'ı netleştirir. Başta plan böyle değildi; ipi görüyorduk, ilmiği görüyorduk ve kesmeyle Truman'a geçiyorduk. Değişikliği görüntü yönetmeni önerdi ve çok da güzel oldu.

Howard

Yönetmen niye bu kadar iyi hazırlanmalıdır? Yapım öncesindeki organizasyon, çekimde esneklik getirir. Yapımın harareti içinde değişiklikler, eklemeler, çeşitlemeler olur, ödünler verilir. Belki bir mekanın kullanımı suya düşer ve yedek mekana girmek gerekir. Çekim ekibinden biri işi bırakır, veya o gün güneş sizinle çalışmak istemez. Ancak malzemesini çok iyi tanıyan bir yönetmen gemisini bulanık sularda doğru limana başarıyla götürür ve iyi anlatılmış bir hikayeyle karaya çıkar.

Esneklik aynı zamanda bir oyuncunun veya çekim ekibinden birinin önerdiği iyi bir fikri uygulamak için programda değişiklik yapabilmektir. İyi hazırlanmış bir yönetmen, genel yorumuna uymak şartıyla ekibindekilerin yaratıcı fikirlerine açık olmalıdır.

ÇEKİM PLANI HAZIRLAMAK

Yönetmen, hikaye anlatıcıdır : hikayesini, kamerayı ve oyuncuları yerleştirerek anlatır. Her yaratıcı karar, senaryoya bakışından akıp gelir. Yönetmen bu görüşü, senaryoyu ve onun tema veya ana fikrini derinlemesine yorumlayarak belirler. Bu noktadan hareket ederek her planın ana fikre en iyi ne şekilde hizmet edeceğini keşfetmek için sahnenin dökümünü yapmaya başlar. Kamera ve oyuncuların belirli bir anda ne yapacakları gibi alınması gereken pek çok karar vardır.

Kameranın önündeki her şeyden yönetmen sorumludur. Her unsur, her karakter, her söz, her ayrıntının neden orada

olduğunu açık bir şekilde bilmelidir. Her unsurun bir işlevi olmalıdır ve hikayenin anlatımında rol oynayan bir etki yapmalıdır. Bir hikaye bir uzam ve zaman içinde var olur, bu uzam ve zamanı, ayrıca hikayenin ne şekilde anlatılacağını yönetmen belirler.

Yönetmenin çekime hazırlanması, senaryoyu planlara bölerek başlar. Bu çekim planı, veya plan listesi, yapım süresini planlamak için çok gereklidir.

Yönetmen senaryoyu görsel bir plana nasıl dönüştürür? Ön görüntüleme adı verilen işlem, her planın ayrıntılı resimli taslağı yapılarak veya, daha genel bir şekilde, sahnenin geçtiği mekanın kuş bakışı planı çizilerek yapılır.

Elindeki olanakları iyi bilen yönetmen, senaryoyu planlar haline getirir ve kağıt üzerinde ön görüntülemeyi yapar. Öngördüğü şeylerin yapılabilirliğini danışmak için görüntü yönetmeni, sanat yönetmeni ve yapım (prodüksiyon) amiriyle toplantılar yapar. Yönetmenin her seçimi, yapım ekibinin her bölümünü değişik şekilde etkiler. Bir araba planı (şaryo) gerekiyorsa, görüntü yönetmeni gerekli malzeme ve işçileri hazırlar. Alt açıdan çekilecek bir plan, sanat yönetmeninin dekora bir tavan hazırlamasını gerektirir. Sahneye fazladan bir aktör eklenmesi, yapım amirinin yapım programını gözden geçirmesini gerektirir. (Bu kişileri kiralamak konusundaki açıklamalar için bölüm 6 "Ekip" bölümüne bakın.)

Bir çekim planı yapmak için yönetmen şu dokuz temel noktayı takip eder:

- Senaryoyu öğren.
- Temayı öğren.
- Hikayede her karakterin ne istediğini öğren.
- Ana karakterlere geçmiş yarat.
- Her sahnedeki dramatik vuruşların dökümünü yap.

- Hikaye için görsel bir tarz belirle.
- Ritm ve ton belirle.
- Resimli taslaklar ve alan planları çiz.
- Planların listesini yap.

Senaryoyu Öğren

Yönetmen senaryoyu ezbere bilmelidir. Çekimin herhangi bir anında, oyuncularını ve çekim ekibini belirli bir dramatik duruma yoğunlaştırabilmeli ve bunun, filmin bütününü nasıl etkileyeceğinin bilincinde olmalıdır. O ana çok aşırı veya çok zayıf önem yükleyecek şekilde yönetirse, bu bütün filmi etkiler. Bir yönetmen iyi bir senaryonun özlemini duyar. İyi bir senaryoda vurgular, yükseliş noktaları ve tempo kolaylıkla belirlenir. Zayıf bir senaryo yönetmene sorunlar çıkarır ve başını derde sokar. Senaryonun her sahnesini incelerken yönetmen şu sorulara cevap aramalıdır:

- Bu sahne niye yazılmış, hikayenin anlatımında nasıl bir önemi var?
- Bu sahneyi çıkartsak ne olur?
- Hikayemi desteklemesi için bu sahneyi nasıl yönetmeliyim?
- Karakterin çizgisinde nasıl bir gelişme yaratıyor? Daha önce bildiklerimizden başka bu sahnede ne öğreniyoruz?
- Önceki sahneyle bağlantısı nasıl?
- Sonraki sahneye nasıl bağlanıyor?

Bu sorular, senaryo dökümünüzün çekirdeğidir. Projenizdeki her sahnenin gereklilik ve önemini açık bir şekilde kavrayamamışsanız, bu sahneleri çekmeye hazır değilsiniz de-

mektir. Dramatik ve görsel bir plan yapmadan önce, senaryonuzdaki her bir sahnenin amacını açıkça anlamalısınız.

Temayı Öğren

Senaryoyu satır satır ezberlemek yetmez; yönetmen ana temayı da anlamalıdır: Bu hikaye ne hakkında? Tema, insanlık durumu hakkında sizin özellikle iletmek istediğiniz şeyi temsil eder. Sizi hikayeye çeken şeylerin önde geleni olmalıdır.

Truman'ın iletisi, insanın korkularıyla erken yaşta yüzleşmesinin önemidir. Bu ileti, öğretmenin son sözleriyle belirginleşiyor: "Bugün karşındaki yalnızca bir ipti, ama hayatta sıra sana geldiğinde....". İpe tırmanmakla çocuk, gelecekte karşılaşacağı sorunlar için kendine güven duymasını sağlayacağını umduğumuz küçük bir zafer kazanmıştır

Temanız ve onu nasıl aktaracağınız, projeniz için vereceğiniz oyuncu, çekim ekibi, mekanlar gibi bütün yaratıcı kararlarınızı etkileyecektir.

Hikayede Her Karakterin Ne İstediğini Öğren

Yönetmen her karakterin hikaye boyunca veya hikayede göründüğü sürede amacının ne olduğunu bilmelidir. Bu amaç bilinçli veya bilinçsiz olabilir. *Lunch Date*'deki yaşlı kadın salatasını yemek ve banliyösüne dönmek istiyor ama evsiz dilencinin nedeni pek açık değil. Kadınla salatayı paylaşmayı kabul ettiği gibi, neden bir de ona kahve ısmarlıyor? Olayların alışılmadık gelişmesine tepki gösteren adam, kadına muhtemelen bir daha karşılaşmayacağı bir deneyim yaşatmaya karar veriyor. Adamın hedefi, kadınınkinden daha belirsiz ve daha bilinçsizce.

Truman'ın amacı, halata tırmanmak; öğretmeni onu buna zorluyor. Arkadaşlan Truman'ı destekliyorlar, çünkü tırma-

nırsa, öğretmen oynamalarına izin verecek. Önce öğretmenin otorite gösterisi yaptığını sanıyoruz, ama sonra amacının, Truman'a bir hayat dersi vermek olduğunu anlıyoruz. Hikayedeki her karakterin amacının ne olduğunu iyice anlayan yönetmen, her sahnenin ve her sahnedeki dramatik vuruşların bu amacı yansıtmasını sağlar.

Ana Karakterlere Geçmiş Yarat

Her karakterin amacını daha derin anlamak için yalnız senaryoda yazılı ne yapıp ne söylediklerini bilmek yeterli değildir; hikaye başlamadan önce ve bittikten sonra da ne yaptıkları ve söylediklerini bilmek gerekir. Buna karakterin *arka planı* denir. Bu rolü oynayacak olan oyuncunun karakteri iyice tanımak için gerek duyduğu kadar derinlemesine (doğumla başlayan hayat hikayesine kadar) gidebilir. Bu geçmişi yaratarak yönetmen, oyuncunun provalarda ve çekimde karakteri daha iyi canlandırmasını sağlar.

Örneğin, karakter garip bir tip midir? Senaryoda hangi unsurlar buna işaret ediyor ve bu gariplik nasıl ortaya çıkartılıyor? Bu çizgiyi görselleştirmek için yönetmen kamerayı nasıl kullanır? *Lunch Date*'in yönetmeni, varlıklı kadının karakterini belirtmek için onun çatalını ve masayı temizlediğini gösteriyor.

Bir tiyatroda yönetmen ve oyunculara, metni ve karakterleri iyice inceleyip sindirebilmeleri için çok uzun bir prova süresi tanınır. Bir film veya videoda yönetmenin prova için çok az vakti vardır, bazen hiç yoktur. Bir oyuncuyu hemen rolüne sokabilmesi için yönetmenin, karakteri çok yakından tanıması gerekir. Karakter hakkındaki düşüncelerini oyuncuya çabucak aktarabilmesi için anlatım becerisini geliştirmelidir.

Gene de yeni başlayanların olabildiğince çok prova yap-

malarını öneririz. Bu, onların oyuncularla ilişki kurmalarını, unsurların kullanımı için yaratıcı yollar bulmalarını, senaryoyu iyice işlenmiş hale getirmelerini ve rollerini geliştirmeleri için oyuncularla birlikte çalışmalarını sağlar.

Her Sahnedeki Dramatik Vuruşların Dökümünü Yap

Yönetmen, seyircinin bir planda neyi görüp duyduğunu devamlı kontrol eder. Hikaye anlatmanın temeli, her dramatik anın –veya *vuruşun*, bir sonrakine nasıl bağlandığını anlamaya dayanır. Vuruş, bir değişim anıdır, hikayenin akışında bir dönüştür. Bir hikayenin ana vuruşları, başlangıcı, ortası ve sonudur. Bu temel vuruşlar içinde sahneler, sahnelerin içinde de daha küçük vuruşlar, yani an be an ortaya çıkan dramatik değişimler vardır.

Vuruşları, karakterin amaçları harekete geçirir. Hareket veya amaç değiştiğinde, vuruşlar da değişir. Bunlar, hikayenin veya sahnenin izlediği duygusal yolda bizi yönlendiren içsel işaret levhalarıdır.

Senaryodaki her sahneyi inceleyip dökümünü yaparken yönetmen şunları belirlemelidir:

- Vuruşlar nelerdir?
- Nasıl oluşturulabilirler?
- Nasıl sahnelenebilirler?
- Her vuruşun temposu nedir?
- Karakterler bir vuruştan öbürüne nasıl geçecekler?
- Bütün vuruşlar bir araya gelip sahneyi nasıl oluşturacaklar?

Her sahnenin bir temel amacı vardır ve karakterler bu amacı belirtirler. Bu sahnede kadının amacı, salatasını yemektir. Evsiz adamın onun salatasını aldığını düşünmektedir

ve çantasını kaybettiği için de başka bir tabak salata alacak parası yoktur. Amacına ulaşmasının önündeki engel, evsiz dilencidir; çatışma buradan doğmaktadır. Sahneyi, karakterin amacına doğru ilerlediği veya gerilediği gelişmeleri gösteren vuruşlara ayırdık.

İÇ: BÜFE– GÜN
Kadın, büfedeki evsiz adamın karşısına oturur.

KADIN
Bu benim salatam.

EVSİZ ADAM
Git başımdan

KADIN
Bu benim salatam.

(Bu, birinci vuruşun sonudur. Kadının bundan sonraki hareketini bekleriz.) (Kadın: ısrarlıdır)

Kadın tabağa uzanır. Adam tabağı geri çeker.

EVSİZ ADAM
Hey!

(Vuruş 2. Bir duraklama olur.) (Kadın: adamı kontrol eder)
Kadın, adamın yediği salatayı çiğnemesini seyreder.
Adam ona aldırmaz.
Vakit geçer.
(Vuruş 3. Kadın ne yapacak diye merak ederiz.)
(Kadın: yoklama yapar)

Kadın uzanır ve çatalıyla tabaktaki yiyecekten bir parça alır. Adam itiraz edecek mi diye ona bakar. Adam yemeye devam eder.

Kadın bir parça daha alır. Sonra bir parça daha, bir parça daha.

Adam hâlâ itiraz etmez. Birden yerinden kalkar, tezgaha gider.

(Vuruş 4. Tek başına kalan kadın yemeye devam eder.)
Kadın, tabakta kalanı yemeye devam eder.

Adam elinde bir tepside iki kahve bardağıyla gelir. Tepsiyi masaya koyup oturur.

(Vuruş 5. Kadın tabaktakileri bitirir.)
Adam: Barış önerisi yapar)

Kadına şeker sunar.

KADIN
Hayır, teşekkür ederim.

Adam cebinden çıkardığı bir kurabiye paketini ikram eder. Kadın kabul eder.

KADIN
Teşekkür ederim.

(Vuruş 6. Sahne tepe noktasına ulaşmıştır.)
(Kadın: İkramı kabul etti.)

Saatine bakan kadın, çantasını alarak büfeden çıkar.
Adam, biraz hayal kırıklığı ile, onun gidişini izler.

(Vuruş 7. Sahne hüzünlü bir havada biter.)

Bu sahnedeki her vuruş, hikayenin akış yönünün değişebileceği noktadır; salatasını paylaşmaya izin vermek yerine, adam bunu reddedebilirdi. Her vuruşta her karakter durumu değerlendiriyor, sonra harekete geçip geçmemeye karar veriyor. Bununla birlikte her vuruş eşit değildir. Elbette, adamın kalkıp yürüdüğü vuruş 4, sahnenin önemli bir vuruşudur. Burası, sahnenin *dönüm noktasıdır.* Dönüm noktaları,

sahnedeki hareketin bağlı olduğu en büyük vuruşlardır. Adam paylaşmaya razı olmasaydı, büyük olasılıkla sahne orada biterdi. Adamın gözünde en dramatik dönüm noktası, kadına kahve getirdiği ve "yemek randevusu"nda buluştukları andır.

Sahnenin ana amacı içinde daha küçük ama eş değerde olanlar oyuncuyu adım adım yönlendirir. Kadının temel amacı salatayı yemektir, ama bu amaca karşı adamın nasıl tepkiler verdiğini gözleyerek hedefe varmak için uyguladığı yöntemlerde değişiklik yapar.

Salataya ulaşmak için kadının ilk girişimi sözlüdür. Bunda başarısız olunca yeni bir girişimde bulunur, onda da reddedilir. Bu birinci vuruştur. Bu vuruştaki kadının hareketi *isteğinde ısrar etmektir.* Kadın durumu değerlendirirken bir vakit geçer. Bu ikinci vuruştur: *adamı incelemek.* Üçüncü vuruşta kadının hareketi, *yoklama yapmaktır.* Bu hareket, bir parça salatayı ele geçirmesiyle sonuçlanır. Bir tepki bekleyerek duraklar; tepki gelmeyince bir parça daha alır, sonra bir parça daha. Karşılık vermeyen adam birden kalkıp yürür. Bu, dördüncü vuruştur, dönüm noktasıdır. Bu davranışıyla adam dile getirmeden, üstü kapalı olarak, kadının salataya ortak olmasını kabul etmiştir. Kadına da kahve almış olarak döndüğünde davranışı, *barış yapma teklifidir;* bu da beşinci vuruştur. Altıncı vuruşta, kadın kahveyi kabul ettiğinde, zirveye ulaşırız. Kadının davranışı, adamın barış önerisini *kabul etmektir.* Karakterler arasındaki gerilim, arkadaşlığa dönüşür. Kadın çıkıp giderken adamın onu biraz da düş kırıklığı ile izlemesi, sahnedeki enerjiyi düşürür. Bu, yedinci vuruştur.

Bu dökümler bizim tahminlerimizdir, ama sahnenin hareketi içinde işlediklerini görüyoruz. Siz de işlevli başka tahminler bulabilirsiniz. Sonunda sorulacak soru, "Bunlar oyuncuya yardımcı oluyor mu?" olacaktır. Provalar sırasında

oyuncu ve yönetmen bu vuruşları keşfedip her birini şekillendirirler. Vuruşların hepsini bir arada şekillendirmeye, *sahneyi dile getirmek* de denir.

Hikayenizdeki önemli vuruş örneklerinden biri de, ana karakterin takdim edilişidir. Onu ilk kez gördüğümüzde karakter ne yapmaktadır? Truman'ın takdim edilişi iyi bir örnektir. Bütün gözler Truman'a, halata tırmanacak son kişiye odaklanır. Bir karakteri takdim etmek veya ortaya çıkartmak, heyecan verici bir görsel an olabilir. Bir kesmeyle birden karakter görünür, kesmeyle boş bir çerçeveye geçersiniz ve karakter karanlıktan ışığa çıkar, veya uzun bir panın sonunda karakteri görürsünüz. Karakterin davranışı ve bunun nasıl görüntülendiği, seyirciye bir sürü bilgi aktarır. Bu altın fırsattan yararlanmayı bilin.

Hikaye İçin Görsel Bir Tarz Belirleyin

Şimdi her sahnenin önemli anlarını veya vuruşlarını bildiğinize göre, bu anları film veya videoyla saptamanın uygun bir yolunu bulmalısınız. Bu işe başlamanın en iyi şekli, tablolarda, fotoğraflarda, hatta dergilerdeki reklamlarda, sizin saptamak istediğinize benzer görsel tarzlar içeren görüntüler aramaktır. (Bakın: Bölüm 8 – Sanat Yönetimi). Bir tek resim, bütün projenin görsel motifi işlevini görebilir. Görsel fikirlerinizi görüntü yönetmeniyle paylaşmak, daha sonra birbirinize yakınlaşmanızı sağlayacak olan işbirliğini başlatır. *The Lunch Date*'i hazırlarken yönetmen, tarz esinlenmesi için Alfred Stieglitz'in fotoğraflarını beğendiğini söyledi görüntü yönetmenine.

Hikaye, karakterler ve temayı iyice tanıdıktan sonra, görsel düşünmeye başlayabilirsiniz. Senaryonuz hangi türdedir? Uyulması veya karşı gelinmesi gereken adetler, kurallar var mıdır? Bir korku filminin çekiliş tarzı, bir komedi filminin

stilinden çok farklıdır. Korku filmleri genellikle karanlık ve asık suratlıdır, kamera hareketleri de çoğu zaman sarsıntılı veya zıplamalıdır. Komediler ise bol ışıkla aydınlatılır; kamera ya durağandır, ya da kendini belli ettirmeyecek kadar yumuşak hareket ederek dikkatlerin, gösterdiği oyunculardaki toplanmasını sağlar. Ya da, türden beklenene karşı oynamayı düşünebilirsiniz.

Yönetmen cisimleri, dramatik gerilim yaratacak şekilde çerçeveye yerleştirir ve aydınlatır. Bir sahnenin genel planlanması veya "mizanseni", kameranın durağan mı, yoksa hareketli mi, planların kısa mı yoksa uzun mu olacakları konusunda yönetmenin vereceği karara bağlıdır. Film veya video yapma sanatının güzelliği, senaryonun doğası ile yönetmenin tarzı kaynaştığında, metne emsalsiz bir yaklaşımın ortaya çıkmasıdır.

Ritm ve Ton Belirle

Ritm seyirciyi, bir sahnenin istediği duygusal noktaya götürür. Bu, yönetmenin önde gelen sorumluluklarından biridir. İyi yazılmış bir senaryonun, kendiliğinden içerdiği bir ritm ve stili vardır. Hikayenin zaman ve mekanı yazar tarafından açıkça belirtilir. Yönetmene yalnızca sözcükleri görüntüye çevirmek kalır. Bu yüzden, "iyi bir senaryo ele geçiren yönetmen, savaşın yarısını kazanmıştır" derler. Senaryo, bir sahnenin akışının hızlı veya yavaş, çılgınca veya sıkıcı olacağını belirtir mi?

Provalar, hikayenin temposunu belirlemek için iyi bir fırsattır. Yönetmen, oyun ve sahneleme seçeneklerini incelemek ve senaryoyu en iyi şekilde yansıtabilmek için gerekli düzeltmeleri yapma olanağı bulur.

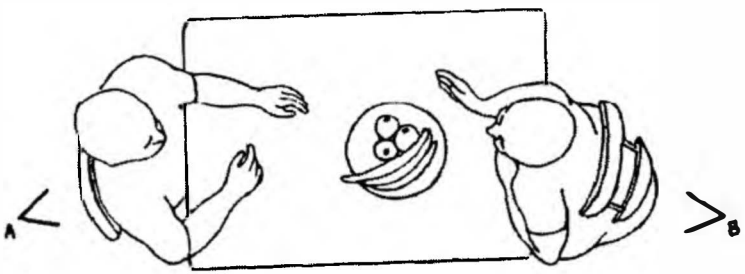
Resimli Taslaklar ve Alan Planları Çiz

İyice sindirilmiş bir senaryo, karakterler ve belirlenmiş bir görsel tarzla yönetmen, hikayeyi anlatmak için çekmeyi planladığı planlar konusunda kesin bir fikre sahip olur.

Bu noktada yönetmen, her sahneyi hangi açılardan, kaç planla görüntüleyeceğinin hesabını yapar. Bir sahneyi görüntülemek için peş peşe montajlanacak birçok plan veya bir koreografi gibi düzenlenmiş uzun tek bir plan çekebilirsiniz. Bu işlemi kolaylaştırmak için yönetmenin alan planları veya resimli taslaklarla çalışması önerilir.

Alan Planları

Alan planı, sahnenizi çekeceğiniz alanın kuşbakışı planıdır. Sahneyi kusursuz bir şekilde görüntüleyebilmek için planda oyuncunuzun hareketlerini ve kamera açılarını işaretlemelisiniz. Kamera açıları küçük "V" lerle gösterilir ve işaret ettikleri yön, bütün çekim ekibinin kameranın nereye konacağını ve hangi yöne bakacağını anlamalarını sağlar (Şekil 3.5). Mobilyalar, duvarlar, dekor malzemesi de en iyi açıdan görüntülenmeleri için planda işaretlenirler.



Şekil 3.5: Alan planı. Soldaki kamera açısı, sağdaki kamera açısının karşılığıdır.

Alan planları, oyuncuları yerleştirme konusundaki düşüncelerinizi kesinleştirmeye ve en az ve en etkili kamera açılarını belirlemeye yardımcı olur. Provalar sırasındaki yerleştirmelerden hareket eden ve mekanın gerçeklerine göre düzeltilen bu çizimler, montaj konusunda önceden fikirler edinmeyi ve görüntü yönetmeninin, sahnenin ışıklandırılması için gerekli malzemeyi planlamasını sağlar. Sanat bölümü (Art departman), alan planına bakarak setin veya mekanın neresinin görüntülenip neresinin görüntü dışı kalacağını anlar. Mekan bölümü, otomobil ve kamyonların görüntüye girmeden nereye park edileceğini gene alan planına bakarak anlar.

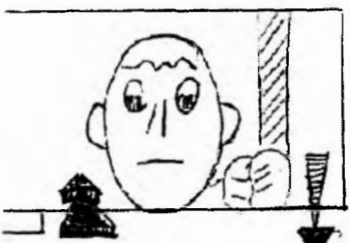
Alan planına bakarak yönetmen öncelikle çekeceği planları ve sonraya bırakacaklarını çekim listesinde işaretler. Fazladan çekmeyi düşündüğü "süsleme" veya "keyif" planlarını en sona bırakır. Eğer çalışma planındaki süreyi aşma durumu olursa, çekimini sona bıraktığı süsleme planlarını feda edebilir, ama sahnenin gerekli bütün görüntüleri çekilmiş olur.

> Spor salonunun alan planını çıkardık, önce her planda kimin görüneceğini ve ne gerektiğini belirleyerek kamera pozisyonlarını işaretledik. Sonra planları işlevsel olarak gruplamaya başladık: aynı yöne bakan, aynı ışığı kullanan, veya aynı sayıda çocuğu gösteren planlar bir kerede çekilecekti.
>
> ***Howard***

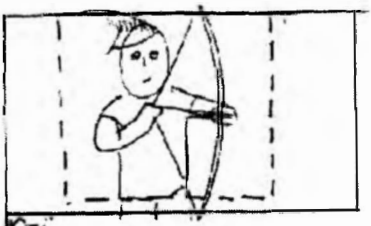
Resimli Taslaklar

Resimli taslaklar yapmak, yönetmenlerin çekime hazırlanma yöntemlerinden biridir. Ayrıntılı resimli taslaklar, 1927 yılında Walt Disney stüdyolarında çizgi filmlerin hazırlanmasında kullanılmaya başladı. Bu yöntem, her sahnenin veya

sahne içindeki her kamera açısının göreceği şeyleri resimli roman gibi çizmeye dayanır. Resimli taslaklar, yönetmene ve bütün bölüm şeflerine, filmi çekilmeden önce görme imkanını verir *(Şekil 3.6)*.



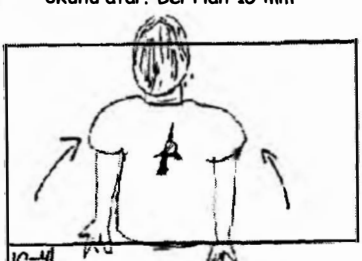
Kamera ileri kayarken Truman çerçevenin altından çıkar



Taylor alttan çerçeveye girer ve okunu atar. Bel Plan 16 mm



Yakın Plan Sparrow döner 10 mm Kamera yüz hizasında



Öne doğru düşer. Sırtındaki oku görürüz



Çocuklar savaş düzeninde okları atarlar 10 mm



Sparrow çerçevenin dışına düşer

Bir odada konuşan iki kişi için resimli taslak yapmasanız da olur, ama bir hareket planı için çok gereklidir. Eğer yönetmen çizemiyorsa, bir grafikçi çizerek onun düşüncelerini kağıda döker. Şimdi artık bilgisayar programları da yönetmene bu yönden yardımcı oluyor

> Senaryo yazımları ilerleyip son şekline yaklaşınca, resimli taslaklara başladım. Taslaklar gerçekten plan listelerini yansıtıyordu ve küçük değişiklikler yapmamıza yol açıyordu. Düşündüğünüz kadar çok plana ihtiyaç olmadığını görmeye başlıyorsunuz.
>
> *Howard*

Planların Listesini Yap

Belirli bir sekans için gerekli olan çekimlerin listesine *plan listesi* denir. Senaryonun ve alan planlarının belirttiği planlar öncelikli olarak işaretlenir; böylece bu listeden hareketle bir çekim zaman programı yapılır. Yönetmen yardımcısı ve yapım amiri, her gün için doğru bir program yapabilmek için, o gün çekilecek planların sayısını bilmek zorundadır. Senaryo, alan planları veya çekim listesi onaylandıktan sonra, çekim programının hazırlanacağından emin olan yönetmen, yeniden ana çekimlerle uğraşmaya dönebilir.

Plan listesi, kamera pozisyonları listesi değildir. Kamera pozisyonları, kamerayı her seferinde başka bir yere taşıyorsunuz demektir. Bir kamera pozisyonunda objektif değiştirerek birkaç değişik plan çekebilirsiniz. Plan listesi yaparken seçimlerinizi belirtmek için kamera diline has sözleri kullanmanız gerekir. Aşağıda bunlardan küçük bir örnek bulacaksınız. Görsel dilbilgisinin daha ayrıntılı bilgisi için Bölüm 12, "Kamera"ya bakın.

- Ayrıntı çekimi- (gözler ve burun)
- Baş çekimi- [yakın plan](yüzün tamamı)

- Bel çekimi- (baş ve göğüs)
- Boy çekimi- (bütün vücut)
- Genel çekim- (manzara içinde tam boy)
- Uzak çekim- (geniş manzara içinde küçülmüş tam boy)

Aşağıda, *Lunch Date* sahnelerinin olabilecek çekim sıralamasını bulacaksınız.

Pazartesi

1. Scotty trene biner.
2. Tren kalkar, Scotty görüntüde.
3. Tren kalkar, görüntüde kimse yok.
4. Baş çekim- Treni kaçıran Scotty.
5. Bel çekim- Doğrulan Scotty.

Yemek molası

6. Çarpışmanın ana çekimi.
7. Posta treni ana çekimi.
8. Bütün hareket şaryo çekimi.
9. Yüze şaryo.
10. Ardından şaryo.
11. Yakın iki çekim çarpışma.
12. Herşey toplandıktan sonra Bemard son bir şeyi Scotty'ye uzatır, kadın koşarak uzaklaşır.
13. Bel çekim Bemard topluyor.
14. Baş çekim Bemard topluyor.
15. Bel çekim toplama.
16. Baş çekim toplama.

Salı

1. Scotty girer, şaryo.
2. Scotty girer, tekrar, şaryo.

3. Scotty girer, son kez, şaryo.
4. Scotty bileti çıkarır.
5. Dilenci yaklaşır – geniş.
6. Dilenci konuşur – 2 çekim.
7. Bayanlar tuvaleti işareti.
8. Bayanlar tuvaleti kapısı.
9. Scotty girmemeye karar verir.

ATÖLYE ÇALIŞMASI

İster film çekiyor olun ister video, plan listenizi yapmazdan önce fikirlerinizi görselleştirmek için atölye çalışması yapmanız yararlı olur. Bunun için oyunculara ihtiyacınız yoktur. Deneme oyuncular için değil, kamera içindir. Planları yapım öncesinin rahatlığında denemek daha iyi olur.

SON SÖZ

Senaryoyu resimli taslaklar veya alan planlarına dönüştürmek kolay değildir. Hem estetik, hem pratik unsurlar dikkate alınmalıdır. Yönetmen "Bu sahneyi en iyi şekilde nasıl toparlarım?" derken, aynı zamanda da "Seçtiğim kamera açılarını gerçekleştirme olanaklarım var mı?" diye sormalıdır. Estetik ve pratik düşünceler çoğu zaman öylesine içiçe girerler ki, yönetmen çekim konusunda içgüdüsel bir şekilde karar verir. Son söz yönetmenindir. Onun işinin bir parçasıdır.

KİLİT NOKTALAR

- Dökümler, senaryoyla bütçe arasındaki bağlantıdır.
- Plan listesi, resimli taslaklar ve alan planları, çekim programı için bilgi verir.
- Yönetmen, senaryonun vuruş vuruş dökümünü yapar.
- Görsel dili (kamera dilini) öğrenin.

BÖLÜM DÖRT

PROGRAM

Çekim programını yaparken dört ana etken var diye düşündüğümü hatırlıyorum. Birincisi, mekanlara girebilme kısıtlamalarıydı. İkincisi, oyuncuların bizimle çalışabileceği zamanlar. Üçüncüsü, sahnelerin sıralanmasıydı. Dördüncüsü de, sahne içindeki özel çekimlerdi. Bunları da kamera hareketlerinin zorluğuna ve oyuncuların rolünün ağırlığına göre düzenliyorduk.

Howard

YAPIMCI
PLAN TAHTASINI HAZIRLAMAK

Yapımcı senaryoyu kesip biçip ana yapım unsurlarına ayırdıktan sonra, artık bir çekim programı yapabilir. Program, yapımın ana yol haritasıdır ve filmin kaça mal olacağını gösteren temel unsurdur. Bu bölüm, program yaparken ihtiyaç duyacağınız değişkenler üzerinde yoğunlaşacak.

Çekim –veya yapım- programı, yapım sırasında sahnelerin hangi sırayla çekileceğini gösterir. Film ve videolar çok ender olarak kronolojik sırayla, yani senaryoda sıralandığı gibi çekilirler. Kronolojik sıranın dışında çalışmak, sinema endüstrisinde genel tutumdur, çünkü yapım koşulları, çekimin senaryodaki sırayla yapılmasını imkansız kılar. Çekim programı, sahneleri zaman, personel ve kaynakların en ekonomik kullanılacağı şekilde bir araya getirerek yapılır.

Yapımda, harcanan her kuruştan sonuna kadar verim

almak temeldir; projeyi çekmek için gereken gün sayısıyla bütçe arasında doğru bir ilişki vardır. Bütçe gelecek bölümde incelenecek, ama burada her adımın ötekine nasıl bağlandığının mantığını anlamak önemlidir. Programı hazırlamadan önce ayrıntılı bir bütçe yapmaya girişmeyin.

Senaryonun doğru bir dökümünü yapıp döküm sayfalarına işlediyseniz ve anahtar bilgileri plan şeritlerine aktardıysanız, program yapmaya hazırsınız demektir. Plan tahtası, yapım programının genel görünüşünü verir bize. Deneyler sonunda en iyi çözüme ulaşmış olan bu sistemin güzelliği, şeritlerin kolayca çıkarılıp yeniden takılarak gruplamaların değiştirilebilmesi ve bütün programı bir bakışta gösterebilmesidir.

Programın bu ilk halinin kesin olacağını sanmayın. İlk müsvedde denebilecek şeyi yapmaktasınız. Bu ilk program, yapım öncesi süresinde birçok değişikliğe uğrayacaktır. Belirli bir projenin sahnelerinin çekilme sırasını birçok şey etkiler ve çekim tarihi yaklaştıkça, bu sıralama kaçınılmaz şekilde değişir.

GENEL ESASLAR

Plan tahtasında plan şeritlerini düzenlerken, yani beraber çekilecek sahneleri biraraya getirirken, aşağıdaki genel esasları izleyin. Unutmayın, kodlara göre renkli şeritler kullandığınızda, program renklere göre gruplanıp düzenlenebilir ve bu da, ekip şeflerinin bir bakışta programı kavramalarını sağlar. Örneğin, bir mekanda geçen bütün sahneleri, pahalı bir oyuncunun gelmesi gereken bütün sahneleri, bütün dış gece sahnelerini veya bütün kalabalık sahneleri bir araya gruplayın.

Belirli Tarihler

Bir oyuncunun size katılabileceği veya bir mekanda çalışabileceğiniz tarihlerin, sizin program çalışmalarına başlama-

nızdan önce belirlenmiş olması gibi denetiminiz dışında kalan durumlarla karşılaşabilirsiniz. Bir oyuncu belli tarihler arasında başka bir proje için daha önceden bir anlaşma yapmış olabilir, veya özel bir mekan haftanın belli günleri veya günün belli saatleri için çalışma izni veriyor olabilir. *The Lunch Date* ekibine kalabalık saatlerde Merkez İstasyonunda çalışma izni verilmedi. Bu kısıtlama, çalışmaları gün ortasında dört saatle sınırlandırdı.

Bu gibi belirlenmiş koşullar altında çalışmak çok zor olabilir. Doğal olarak programın bütünüyle esnek olmasını tercih edersiniz. Ama koşullar varsa, bunlara uymak zorundasınız. Plan tahtasına iğnelenmiş bir not, plan şeritlerini elden geçiren herkese belirli tarihleri hatırlatmak için yararlı olur.

> Scotty yeni bir oyuna başlıyordu ve provalara yetişmek için her gün saat beşte gitmesi gerekiyordu. İstasyonda çalışırken bu sorun değildi çünkü oradan saat ikide çıkmak zorundaydık. Son gün büfede saat beşe kadar çalıştık. Scotty esas olarak her planda vardı. Clebert'i bir çekim günü çağırdık çünkü yalnız o gün rolü vardı. Mekanlar önemli olduğu için mümkün olduğunca kronolojik sıralamaya sadık kalmaya çalıştım.
>
> Peronlarda çalışmamıza ancak yanımızda bir yetkili varken izin verdiklerini söylemiştim. Bir gün çekimi durdurup peronlara gitmek istedik. İlk çekim günüydü. İkinci gün yetkili kişi gelmedi. Biz peronlara gidip çekime başladık ama az sonra oradan kovalandık. Elektrikli raylar yüzünden orada olmamızı istemediler.
>
> *Adam*

Mekanlar

Mekanların hepsini bir araya toplayın. Hedef, başka bir mekana geçmeden önce bir mekandaki sahnelerin hepsini çekip

bitirmektir. Endüstride buna bir mekanı *çekip atmak* denir. Bir mekana girmek, çıkmak, yeniden girmek akıl karı değildir çünkü yapım şirketinin yaptığı her yer değiştirme, zaman kaybına ve masrafa neden olur. Bu durum *Truman* ve *Mirror Mirror* için söz konusu değildi çünkü iki film de tek mekanda geçiyordu. Ama *The Lunch Date*'de istasyona girmeden önce büfeyi çekip atmak veya tersi, akıllıca olurdu.

Bütün ekibin bir yerden bir yere taşınmasını *-ekip naklini-* çabuk ve aksaksız başarmak, başlı başına bir sanattır. Becerikli bir mekan sorumlusu, zamandan ve paradan tasarrufu sağlar. Her gün bir veya iki kere yer değiştirmek, rastlanmadık şey değildir, ama bu yer değiştirmeler için gerekli zamanı programınızda belirtmeniz gerekir. Yer değiştirme caddenin, şehrin veya ülkenin bir noktasından bir noktasına yapılıyorsa, buna *mekan değiştirme* denir. Örneğin, bir günde şehir içinde iki mekanda çalışmayı planladıysanız, bütün malzemeyi açıp yerleştirmek ve çekimden sonra toplanmak iki saat alabilir. Buna yoldaki zamanı da katarsanız, iki mekan sizin dört saatinizi, ya da 12 saatin üçte birini alacak demektir.

Hikayeniz değişik mekanlar gerektiriyorsa, bunları olabildiğince birbirine yakın seçmekte yarar vardır. Yolda geçen zaman en aza iner. Yakınlık, mekanların seçiminde önemli rol oynar. Bütün mekanları yapım merkezi olarak kullanılan ofisin yakın çevresinde belirlemek iyi bir yöntemdir.

Senaryo gereği şehir dışında uzak bir mekana gidilecekse, yolculuk zamanını programda belirtmek gerekir.

Oyuncu Kadrosu (Kast)

Mekanların yanında, oyuncuların serbest olup olmadıkları da çekim programını etkileyen ikinci unsurdur. Oyuncu kadrosunun programını yaparken göz önüne almanız gereken

birçok değişken vardır. Sinema Oyuncuları Sendikasına (SAG, Screen Actors Guild) üye bir oyuncuyla çalışıyorsanız, bu sendikanın belirlediği iş günü uzunluğu, yol süresi, yemek garantisi ve tatil süresi gibi kural ve düzenlemelere uymak zorundasınız. Oyuncular genellikle günde 10 saat çalışır. Çekim ekibine günün başlangıcında yerleşmek, günün sonunda da malzemeyi toparlamak için zaman gerekir. Bu yüzden eğer bir oyuncunun programı uzatılmışsa, çekim ekibinin de çalışma süresi uzar.

Programı planlarken, oyuncularınızı en ekonomik şekilde kullanın. Oyuncular yevmiye, haftalık veya film başına götürü ücret düzeninde çalışırlar. Bir oyuncunun çalışma günleri arasındaki boş süre 10 günden daha az ise, o oyuncuyla haftalık üzerinden anlaşmak avantajlıdır. Yani, bir oyuncu yevmiye ile bir gün çalıştıysa ve dört gün sonra tekrar işe davet edildiyse, oyuncunun sözleşmesi haftalık düzenine çevrilir. Bir oyuncuyla günlük anlaşıp sonra haftalığa çevirebilirsiniz, ama bunun tersini yapamazsınız. Haftalık anlaşılan oyuncu fazladan bir gün çalışsa bile, o haftanın tam ücretini alır.

Sinema oyuncuları, projenin tamamını kapsayan götürü bir ücretle çalışırlar ve proje süresince size bağlıdırlar, bu yüzden onlarla bir sorun yaşanmaz. Gene de, çekimin yalnızca ilk ve son günü size gereken bir oyuncuyu iki hafta süreyle bağlamak akıl karı değildir. Programı, oyuncunun olduğu sahneleri art arda iki güne gelecek şekilde düzenleyip o oyuncuyu "çekip atmak" en uygun davranıştır. Birkaç saat fazla mesai ile oyuncunun ve mekanın işini bitirip çıkmak, çekim ekibine ödenecek olan mesai ücretine rağmen, yapımın menfaatinedir. Ama oyuncunun yevmiyesi, fazla mesai ücretlerinden düşükse, mesaiye kalmadan işi zamanında paydos edip ertesi gün devam etmek, daha akıllıcadır.

Öğrenciler: Para almadan veya normal ücretin altında bir ücretle çalışan oyuncuların, sizinle çalışma saatlerini kısıtlayan tam veya yarım gün işleri olabilir. Programınızı bu kısıtlamalara uydurmak zorunda olabilirsiniz.

Dış mekanlar

Çekime dış sahnelerle başlamanız önerilir. Mümkünse, sinema endistrisinin bu genel kuralına uymakta yarar vardır. Önce dış çekimleri yapıp bitirirseniz, iç mekanlara girdiğinizde hava bozsa bile programınız gecikmez. Dış çekimleri yaparken hava bozacak olsa bile, yedek tutulan bir iç mekana girerek orada çalışmaya devam edebilirsiniz. Tersi durumda, yani önce bütün iç sahneleri bitirecek olursanız, dış sahneler için havanın insafına kalırsınız. Önce iç sahneleri çekmek zorundaysanız, en az bir iç mekanı sona bırakıp dış çekimler sırasında *yedek set* olarak elde tutmakta fayda vardır. Yedek set olmazsa yapım, hava düzelene kadar paydos vermek zorunda kalır. Bu durum hem pahalıya malolur, hem de özenle hazırladığınız planın zedelenmesine neden olur.

Gece çekimleri

Her mekanın gece çekimlerini bir araya toplamak doğru olur. (Çoğu gece iç sahneler, pencereleri maskeleyerek gündüz çekilebilir). Gece sahnelerinin programlanması konusunda iki değişik eğilim vardır. Çekim zamanını 12 saat kaydırarak "sabah 6 – akşam 6" yerine "akşam 6 – sabah 6" yaparsınız, ya da programınızı, "öğlen 12 – gece 12" anlamına gelen "*parçalı çalışma*" düzenine göre yaparsınız. İkinci durumda öğlenden hava kararana kadar dış-gün sahneler çekilir, hava karardıktan sonra da gece çekimlerine geçilir. Hangi yöntemin kullanılacağını, çekilecek sahnelerin yapısı belirler.

Gece çekimlerini planlarken oyunculara, sendika kurallarına göre iş gününün bitiminden ertesi iş gününün başlangıcına kadar 12 saatlik dinlenme süresi vermek gerektiğini unutmayın. Buna *boşluk vermek* denir. Bu kurala göre normal bir çalışma gününün sonunda gece çekimlerine giremezsiniz. Çekimleri günden geceye veya geceden güne döndürmek için genellikle hafta sonu tatilleri kullanılır.

Dış gece çekimleri pahalı ve lojistik yönden zorlayıcıdır. Bir dış mekanı gece aydınlatmak için gerekli ışık malzemesini belirlemek hayli karmaşıktır. Planları kısa, bakış açılarını dar tutmak, başarı şansınızı arttırır.

> ***Programlama:*** Çekim ekibi gece çalışmalarına **alışık** olsa bile, koşulların ağır olduğunu unutmayın. **Ekibin,** gündüz çalışmalarında olduğu kadar verimli olmasını beklemeyin. Bir saatte çekilebilecek sahne sayısındaki tahminlerinizi düşük tutun ve bunu programa uygulayın.

Sekansların devamlılığı

Bütün projeyi kronolojik sırada çekemiyor olsanız bile, sekansları olabildiğince sırasıyla çekmeye çalışın. Bu, oyunculara ve yönetmene, sahnenin doğal dramatik havasını daha iyi işleme olanağı verir. Çalışma gününe bir tartışma sahnesinin sonunu çekerek başlayıp, tartışmanın başlangıcını günün sonunda çekmek hem sıkıntılı, hem sahnenin duygusal yönünü doğru yansıtmak açısından zor olacaktır.

Gene de iç çekimlerde, belli bir alan aydınlatılmışken o alandaki bütün planları çekip bitirin. Bu, odanın bir yönünü "çekip attıktan" sonra odanın öbür yönüne dönüp orayı ışıklandırarak yapılır. Bu yöntem, sahnenin devamlılığında kesintilere neden olacaktır, ama standart yöntem budur. Sırasıyla çekmek için ışığı ve kamera düzenini bir o yana bir bu yana çevirmek, zaman ve enerji kaybına neden olur.

Çocuk Oyuncular

Çocuk oyuncuların yönetilmesinde kesin kurallar vardır. Genellikle, yetişkinlerin çalıştığı kadar uzun saatler çalışamazlar ve çalışma sırasında ebeveynleri veya bir öğretmen ya da bir sosyal bakıcı, çocuğun yanında olmalıdır.

Bir çocuğun dikkatinin kısa sürede dağılması veya enerjisinin sınırlı olması, bir sahnenin çekiminde önemli bir etken olabilir. Bir çocuğun olduğu sahnenin çekimi daha uzun sürecektir, özellikle çocuk profesyonel oyuncu değilse. Programı yaparken bunu da göz önünde tutun.

> Çocuklar için daha kolay olması için önce senaryo sırasıyla çekmeyi düşündük. O kadar kısa bir senaryoydu ki, bu lüksü göze alabiliriz diyordum. Çocuklar şaşırır, canları sıkılır, yorulurlar diye korkuyordum. Bütün hayal sahnelerini ilk gün çekmeye karar verdik. Bunun, çocukların ilgisini çekeceğini düşünüyorduk. Üç kere kostüm değiştirdiler, Robin Hood kılığına girdiler, iç savaş kıyafetleri giydiler. . . İlk gün onlara heyecan verici ve çekici gelirse, ilgilerini canlı tutar ve bütün çekimi bir macera havasına sokarız diye düşünüyorduk.
>
> Kıyafetleri çocuklara uydurmak ve ütülemek için New York'dan gelen kostüm sorumlusuyla da işler iyi gitti. Çekimleri iki günde bitirdik ve o da yeni bir iş için New York'a döndü. Başarılı bir planlamaydı.
>
> ***Howard***

Mevsim

Çekim planını yaparken, çekimleri senenin hangi ayında yapacağınızı göz önünde bulundurun. Gün ışığından yararlanabilme süresi yazdan kışa fark eder, kışın günler daha

kısadır, özellikle kuzeyde. Günışığından daha çok yararlanabilmek için kışın işe sabah erken başlayın.

Hava Durumu

Dış mekanlarda geçen bir yapım için en büyük değişken, hava durumudur. Dış çekimlerde aşırı sıcak, soğuk, kar, yağmur, ve şiddetli rüzgar, ekibin çalışma temposunu yavaşlatarak zararlı bir etki yapar. Soğuk hava doğal olarak insanların ve malzemenin hareketini yavaşlatır; geceleri bu etki daha da fazla olur. Aşırı soğuk, kameranın mekanizmasını etkiler, akülerin ömrünü kısaltır ve hassas video malzemesine zarar verir. Normal bir yağmurda çekim yapabilirsiniz, ama gene de temponuz düşük olacaktır.

Çekim yapmayı düşündüğünüz tarihlerin normal hava durumunu (yağmur, kar, fırtına gibi) araştırın. Meteoroloji merkezlerinde yıllık hava raporları vardır ve özellikle balıkçılarla çiftçiler, bölgelerinde çok isabetli hava tahminleri yaparlar. Çekime başlama tarihiniz yaklaştıkça, internetteki hava tahmin sitelerine girerek yedi günlük tahminleri izleyin. Ayrıca, yaz ve kış saatlerine geçiş tarihlerini de kontrol edin.

Hazır olmanız gereken üç tür hava durumu vardır:

HAFİF. Hafif yağmur, kar serpelemesi, hafif sis vb. hava durumları çekiminizi etkilemez. Hafif yağmur veya çiseleme aralıklarla yağar ve karşıdan aydınlatılmadıkça kamera objektifi bu yağmuru görmez. Serpeleyen kar çabuk erir. Malzemeyi ve oyuncuları kuru tutup çekime devam edin.

ORTA ŞİDDETLİ. Yağmurun bütün gün sürmesi enderdir. Çalışacağınız yere gidip bekleyin. Bir süre sonra dinecektir.

ŞİDDETLİ. Fırtına gibi şiddetli havalarda çekim yapmak olanaksızdır. *Yedek sete* girmek en akıllıca iştir.

Özel Etki, Dublör, Hayvanlar

Senaryoda, şömine yakmak kadar basit bir şey de olsa, bir özel etki gerekiyorsa, programa özel hazırlık ve uygulama zamanını eklemeniz gerekir. Bunu, dublör ve hayvanlar için de yapmalısınız. Genel kural olarak, olağanın dışında bir şeyin hazırlanıp çekilmesi, üç-dört kat daha uzun sürer.

Özel etkiler, dublörlerin hareketleri (kavga, düşme, çarpma vb. gibi) çekimden çok önce prova edilmelidir. Herhangi bir aksaklık veya ihtiyacı gidermek için zaman bulmuş olursunuz.

Kalabalık Sahneler

Kalabalık sahnelerin bir araya toplanması tavsiye edilir. Çok sayıda figüranın taşınması, yemekleri, kostümleri, lojistik bir meseledir ve masraflıdır. Çoğu zaman o gün için yönetmen yardımcılarına, kostüm sorumlularına ve makyajcılara yardım edecek kişiler çağrılır. Trafik kontrolu için polis bile gerekebilir. İletişimi sağlayabilmek için megafonlar ve telsizler gerekebilir. Kalabalık sahneler için her zaman programda düşündüğünüzden daha uzun zaman ayırın.

Özel Malzeme

Belirli bir sahne için stedikam veya şaryo (kaydırma arabası) gibi özel malzeme kiralamak durumunda kalabilirsiniz. Stedikamla beraber onu kullanacak kameramanı da tutmanız gerekir. Bu malzemelerin kullanılacağı sahnelerin bir araya getirilmesi, zaman ve para tasarrufunu sağlar.

Hazırlanma Süresi, Ekip Vardiyası

Sete gidiş geliş, ışıkları hazırlamak, dekorun yapımı ve setin donatımı, programı yaparken göz önüne almanız gereken unsurlardır. Tam çekime gireceğiniz zaman, yaptığınız prog-

ramın dekor kurulma süresiyle uyuşmadığını görmek, herkesin sinirlerini gerer. Böyle bir durumda sanat yönetmeni, setin hazır olması için gereken süreyi yapım yönetmenine bildirmelidir.

Para bu durumu kolayca çözer: inşaat için fazladan işçi tutarsınız. Para kıtsa, yapım ekibi plan tahtasının başına geçerek yeni düzenleme yapmalıdır.

İç mekanlarda çalışırken ikinci bir elektrikçi ekibi işe alma olanağı varsa, büyük zaman kazanılır. Asıl çekim ekibi uyurken B takımı ertesi gün çalışılacak mekanın ışıklarını, görüntü yönetmeninin talimatlarına göre yerleştirip hazırlar. Çekim ekibi işbaşı yaptığında ışıklar hazırdır ve kamera hemen çalışmaya başlar.

Acemi yapımcılar, çekim ekibi ve ışık malzemelerinin ne kadar zamanda taşınıp yerleşebileceğini tahmin etmekte zorluk çekerler. Projenizi programlarken olabildiğince çok deneyimli kişilere danışın. Deneyimli bir görüntü yönetmeni, ışık veya set şefi, bu konuda çok yardımcı olurlar.

Diğer Değerlendirmeler

Senaryonuzda, yalnız sizin projenize özgü durumlar olup olmadığını araştırın. Her senaryo kendi sorunlar yumağını getirir. Alışılmadık programlama sorunlarına her zaman hazır olun.

PROGRAMA BAŞLAMAK

Programı yaratırken bütün bu unsurları devamlı aklınızda tutmak zorunda mısınız? Cevap hayırdır. Projeniz için doğru program, zamanla gelişir. Önce başlıca değerlendirmeleri hesaba alan kaba bir müsvedde yapın, sonra yavaş yavaş kendi projenize özgü etkenleri ekleyin. Her senaryonun kendine özgü organizasyon zorlukları vardır. Bunların hepsini ilk seferde çözmeye çalışmayın. Çekim programı, çekimin baş-

layacağı haftaya, hatta güne kadar defalarca elden geçirilip yeniden düzenlenerek hazır hale gelir.

Çekimler başladıktan sonra bile programın değişmesi, görülmedik şey değildir. Girilemeyen bir mekan, hasta bir oyuncu veya beklenmedik hava durumu, yapım ekibini sahneler arasında hatta çekim günlerinde değişiklik yapmaya zorlayabilir. Yeni başlayanlar, bir günde ne kadar çekebileceklerini doğru hesaplayamadıkları için de programda değişikliğe gidebilirler.

PROGRAMI YARATMAK

Yukarıdaki 14 önemli noktayı göz önüne alarak sahneleri belli bir mantık içinde bir araya getirmeden, tek tek günleri planlamaya başlamayın. Bu sizin, tek tek çekim günlerini nasıl düzenleyeceğiniz konusunda karar vermeden önce "bütün filmi" kavramanızı sağlar. Program yapmak için şu genel öncelikleri izleyin:

- Bildiğiniz kesinleşmiş tarihlerle başlayın. Bu tarihler, çevrelerinde çalışacağınız temel taşları olacaktır.
- Mekanlarınızı bir araya toplayın, ama dış çekimleri öne alın.
- Oyuncuların programlarını dikkate alın.
- Eğer varsa, gece-gündüz programlamasına dikkat edin. Gece ile gün arasında 12 saat *boşluk vermek* gerektiğini unutmayın. Bu değişme için hafta sonunu kullanın.
- Özel etki veya kalabalık figürasyon gibi senaryonuzun gerektirdiği özel düzenlemeleri belirleyin.

Günlük plan şeritlerinin hepsini hazırladığınızda, çekimin ne kadar süreceği hakkında kesin fikriniz olacaktır. Mümkünse, kolay bir günle başlayın. Aşk sahnelerini programlarken,

birbirlerini tanıyıp ısınabilmeleri için oyuncuların bir süre beraber çalışmalarını bekleyin.

> New York Üniversitesinde, muhtemelen başka yerlerde de olduğu gibi, bir fikir üzerinde anlaştıktan sonra yaptığımız ilk şey, çekim tarihini belirlemek oldu. Çekim tarihi önemli, çünkü çalışmaya başlamanız için elle tutulur bir şey veriyor size. Buradan hareketle bir zaman çizelgesi çıkardım. Bu çizelge bana, kasım ayında ilk senaryo müsveddesinin, aralıkta oyuncuların, ocak ayında mekanların listesinin elimde olacağını gösterdi. Bu olmadan, yolunuzu kaybeder, olduğunuz yerde döner durursunuz.
>
> Çoğu zaman öğrencilerin, tarihlerini belirlemeden ha bire yazdıklarını gördüm. Sömestrin sonunda "Artık çekmem gerek" derler. Yapım öncesi için kendilerine üç hafta zaman bırakmışlardır ve bunun sonucunda, çekim başladıktan sonra da yapım hazırlıklarıyla boğuşurlar.
>
> Bir tarih belirleyip ona tutunmanın önemli olduğunu düşünüyorum, çünkü bu sizi, o tarihe kadar her şeyi ayarlamaya zorlar. Sizi düzenli olmaya, programlı çalışmaya, birşeylere yoğunlaşmaya zorlar. Birşeylere boş verip gözden kaçırmanızı önler.
>
> *Howard*

BİR GÜNÜ DÜZENLEMEK

Bir *gün* nasıl tanımlanır? Ekibinizin, günde kaç sayfa çekeceğini nasıl bilirsiniz? Endüstride *günü tamamlamak* terimi, bir gün için planlanmış sahnelerin hepsinin bir aksama olmadan, başarıyla çekilmiş olduğunu belirtir. Yapım ekibi iyi bir başlangıç yaparak ilk birkaç gün programı aksamadan uygulaması gerekir. Unutmayın ki, ekiptekilerin çoğu daha

önce birlikte çalışmamıştır. Bütün değişkenleri göz önünde tutarak programı aksatmadan uygulamak çok zor değildir. Hatta ilk birkaç gün programdan hızlı çalışılırsa, bütün ekibin şevki artar ve kalan çekimlerin zamanında biteceği konusunda herkes güven duyar.

Uzun metrajlı filmlerde genellikle günde iki veya üç senaryo sayfası bitirilir. Öte yandan, düşük bütçeli uzun metrajlarla televizyon filmlerinin çoğunda ortalama, günde beş ila on sayfadır. Öğrencilerin projelerinde bu tempo genellikle iki sayfadır. Bunların ortalama veriler olduğunu unutmayın. Endüstriyi yöneten, harcayabileceği para miktarıdır. Televizyon bütçeleri küçüktür, program da bu gerçeği yansıtır.

Bütçeniz elveriyorsa, programınızı ortalama günde iki sayfaya göre yapın. Bu, her gün mutlaka iki tam sayfa bitireceğiniz anlamına gelmez. Zor sahnelerde sayfanın ancak sekizde ikisini bitirebileceğiniz günler olacaktır (Örnek 4.1). Buna karşılık sekiz veya on sayfa bitireceğiniz günler de gelir. Bu genellikle konuşmalı (diyaloglu) sahnelerde olur. Konuşmalı sahnelerde ışık değişmeleri azdır. Işık bir kere ayarlanınca, kısa sürede bir sürü plan çekersiniz.

> Herşey yolunda gidiyordu – ta ki büfeye girip onun kapıdan girişini çekene kadar. Bir türlü olmuyordu. Tek planda çekmek istiyordum ama bunu gerçekleştirmek sanki bütün ömür boyu sürecek gibiydi.
>
> Günün ilk çekimiydi. Paniklemeye başladım. Bu plan için harcadığım zamanın, zaten dar bir süreye sıkıştırılmış olan programdan yemeye başladığını hissettim. Yavaş yavaş batağa batıyordum, ama yanlış bir şey yapmak da istemiyordum. Başta planın uzunluğu iki dakikaydı. Yavaş yavaş bazı şeyleri atmaya başladım. Scotty salata istiyordu, tabağını alıyordu, aşçıyla konuşuyordu filan... Sorun, süreye film süresi olarak

değil, gerçek süre olarak bakmamdı. Bu uzun çekimde bir keresinde oyuncu başarılı oluyor, ama şaryo hatalı oluyordu. Bir sonrakinde araba mükemmeldi, ama net takibinde yanlışlık yapılıyordu. Tam sekiz tekrar yaptık. Sonunda iki dakikalık plan, 30 saniyeye indi.

Adams

Günü 12 Saat Yap

Günlük ortalama 2 sayfa, 12 saatte bitirilmelidir. Günleri daha uzun hesap etmek akıllıca olmaz. Yorgun bir ekibin çalışması verimsiz olur. Aşırı uzun çalışma saatleri, çöküş kuramını getirir. Bitmek bilmeyen günlerde kamera ve ışık ekibinin zor işleri yaparkenki performansı düşer.

Öğrenci yapımları bütün iyi niyetiyle 12 saat sınırını uygulamaya çalışır, ama genellikle çalışmayı yavaşlatıp günü uzatan şeyler olur. Deneyimsiz bir çekim ekibi aydınlatmayı ve kamera hareketlerini tahmin edilenden daha uzun sürede yapar. Bunun sonucu olarak yönetmen, o günkü planları basitleştirmek zorunda kalır.

ÇEKİM ÖNCESİNDE ÇEKİM

Bazı planları çekim öncesinde çekmek gerekebilir. Bir sahnede bir oyuncu televizyonda görünecekse, bu video planlar çekim gününden önce çekilip hazırlanmalıdır. Bir sahnede özgün bir şarkı çalınacaksa, bunun kaydının da önceden yapılması gerekir. Önceden kaydedilmiş müzik çalınırken oyuncu ve müzisyenler şarkıyı söyleyip çalıyorlarmış gibi yaparlar (pleybek), canlı kayıda gerek kalmaz. Canlı kayıt sırasında yapılan hatalar, çekim süresinin çok uzamasına neden olur. Önceden kayıt yöntemiyle yönetmen, müziğin kusursuz olduğundan emindir.

13 İÇ SPOR SALONU – GÜN 13

GENİŞ: TRUMAN tek başına salonda dikilmektedir.

YAKIN: Yüzünü ateş basmıştır. Söyleyebileceği hiç bir şey yoktur.

GENİŞ: TRUMAN tek başına dikilmekte.

YAKIN: Dudaklarını ısırır, öne doğru bir adım atmaya başlar, adımın ortasında durur. Sonuncudan daha kısa bir duraklama daha, hızlanacakmış gibi. Birden döner ve ipe doğru koşmaya başlar.

KAMERA onunla birlikte KAYDIRMA yapar.

ONUN GÖRÜŞ AÇISINDAN: İpe doğru koşar.

KAMERA onunla birlikte geriye KAYDIRMA – zıplayıp ipe tutunduğunu görürüz. Bir kez ileri-geri sallanır, sonra tırmanmaya başlar.

YAKIN: TRUMAN tırmanmaya çabalar.

ÜST AÇI: TRUMAN ipin ucunda bir karınca gibidir.

KESME İLE:

14 İÇ SPOR SALONU – GÜN 14

İÇ. AYNI – BİR AN SONRA

Salonun kapısı açılır ve TAYLOR girer, kapının yanında yerde unuttuğu gömleği alır, sonra yukarı bakar. Yüzüne bir gülümseme yayılır.

15 İÇ. AYNI – BİRKAÇ SANİYE SONRA 15

ÜST AÇI: TRUMAN yukan tırmanır.

KESME İLE:

16 İÇ. AYNI – BİR AN SONRA 16

KAMERA KAYDIRMA yaparak bütün sınıfın yüzlerini tarar. Kapının yanında birikmiş, sessizce yukarı bakmaktalar.

GENİŞ: TRUMAN tepeye yaklaşmıştır.

YAKIN: Kendini yukarı çekerek ÇERÇEVEYE GİRER. Birden müthiş bir ALKIŞ SESİ havayı doldurur.

SINIF coşku içindedir. Koridordan bağırarak yaklaşan Bay SPARROW'un kızgın sesi duyulur

Örnek 4.1 *Truman'dan çekim senaryosu*

23 MART 1989, PERŞEMBE

SAAT	PLAN	KAMERA	OYUNCU	NOTLAR
8:00-9:00	4 -3	TRUMAN G.A. İP TAVANA DOĞRU		KAMERA ELDE
	İP DEĞİŞTİR			
	2 -1	KAYDIRMA:	TRUMAN / SINIF	TOP TAYLORDA
9:00-10:30	KAMERA/IŞIKLAR ÇOCUKLARIN SIRALANMASINA			
	1-3	GENİŞ ÇOCUKLAR ANA PLAN	SINIF	SIRAYI NOT AL SONDA TOP TAYLORDA
10:30-12:00	KAMERA/IŞIKLAR TRUMAN/SPARROW 2. PLANA			
	2-3	İKİSİ KONUŞUR	BÜTÜN KADRO	BU ANA PLANDIR
12:00-1:00	SINIF YEMEK MOLASI ½ SAAT			
	3-3	BEL PLAN TOP YOK	TAYLOR/ SPARROW	TOPU ALIR
	3-2	YAKIN SPARROW TOPU ALIR	SPARROW	DEVAMLILIK 3-3
1:00-1:30	EKİP YEMEK MOLASI			
1:30-2:30	IŞIK/KAMERA PLAN 3-4 İÇİN HAZIRLIK			
	3-4	ORTA YAKIN TOPU İSTER	TAYLOR/ SINIF	TOP
	3-4A	ORTA YAKIN AMY MEYUS	AMY/ SINIF	İLAVE
2:30-4:30	KAMERA-IŞIKLAR KAYDIRMA PLANINA			
	3-1	KAYDIRMA/ BEL PLAN	TRUMAN/ SINIF	
	3-5	KAYDIRMA/ YAKIN	BÜTÜN KADRO	3-1 DEKİ KAYDIRMA
4:30-5:30	3-6	GENİŞ AÇI	SINIF/ SPARROW	TRUMAN YOK
	SINIF GİDEBİLİR			
	2-4	KARŞILIKLI	TRUMAN/ SPARROW	2-3 PLANA DEVAMLILIK
	IŞIKLAR GİDER/ KAMERA İLE SPARROW KARŞILIKLARI			
	2-2	KARŞILIKLI	TRUMAN/ SPARROW	2-3 VE 2-4 DEVAMLILIK
6:00-6:30	EKİP YEMEK			

Örnek 4.2 *Bir günlük örnek program*

PROGRAMI KESİNLEŞTİRMEK

Filmin ilerleyişini yönetmen tayin eder. Yapım programı, yani kaç gün çalışabileceğiniz büyük ölçüde bütçeye bağlıdır. Maddi durum sorun değilse, bir güne rahatça yayacağınız sahne sayısı, yönetmenin ve görüntü yönetmeninin hızına bağlıdır. Günde 30 plan çeken bir yönetmenle çalışmak şanstır. Her durumda önemli olan, yönetmenin programa sadık kalmaya kararlı olmasıdır. Bunu gerçekleştirmek ne de olsa onun sorumluluğudur.

Programı kesinleştirmeden önce bütün ekip şeflerine, özellikle yönetmen, görüntü yönetmeni, mekan sorumlusu, yönetmen yardımcısı ve sanat yönetmenine danışmalısınız. Çekim başlamadan önce programdaki her günü gözden geçirmek için ekip şeflerinin toplantı yapmaları gelenektir. Herhangi bir değişiklik istiyorlarsa, bunu söylemek için bu son şanslarıdır.

Bu toplantıda yönetmen kilit adamdır, çünkü programı uygulamak onun sorumluluğudur. Yönetmen yardımcısı ikinci önemli adamdır çünkü herkesin programa uymasını sağlamak onun sorumluluğudur. Yönetmen her günü çekip atacağından emin olmalıdır. Herhangi bir şeye itiraz edilecekse, bu toplantıda söylenmelidir. Program kesinleşince, kopyaları çoğaltılır ve çekim çalışma programı olarak bütün ekibe ve oyunculara dağıtılır.

İŞ DAVETİYESİ

İş davetiyesi, programın damıtılmış şeklidir. Bu tek sayfalık davetiye, her çalışma gününün öncesindeki akşam, bütün ekibe ve oyunculara dağıtılır (örnek 4.3). Eğer çekim yalnızca birkaç gün sürecekse, iş davetiyesi bu sürenin tamamını kapsayabilir. İş davetiyesi, ertesi günkü çekim hakkında sete geliş saati, mekan, oyuncuların geliş saati, özel malzeme, ekibin geliş saati, çekilecek sahnelerin listesi gibi bütün önemli bilgileri içerir.

İş davetiyesindeki çekim listesini yönetmen verir. Davetiyedeki bütün öbür bilgiler plan tahtası veya yapım programından ve döküm sayfalarından derlenir. Çekim listesi, ertesi günkü yapım süresinde çekilecek olan sahnelerin listesidir. Dağıtmak için çoğaltılmadan önce yönetmen iş davetiyesini son kez kontrol eder. Yapmak istediği bir değişiklik varsa, bunu gerçekleştirmek için son fırsattır bu.

Bir değişiklik yapılacaksa, yönetmen bunu çekim gününden bir gün önce yapmalıdır. Değişiklik çekim gününde yapılırsa, oyuncu, ekip ve malzemenin iş davetiyesini değiştirmek için zaman yoktur.

> Her gün iş bitip ekip toplanmadan önce, ertesi gün için bir program çoğaltılıp dağıtılıyordu. Uyandırma saatiyle başlayıp arabalara yüklenme, sete geliş, yemek molası, paydos saati ve en son eve dönüş ile bitiyordu. Ekipteki herkese bundan bir tane veriliyordu. Ayrıca, yapılması gerektiğini gördüğümüz her revizyon da bu programda belirtiliyordu.
>
> Her akşam eve döndüğümüzde, görüntü yönetmeni, yönetmen yardımcısı ve yapım amiri toplanıp, ertesi günün programını gözden geçirirdik. Başlangıçta ne yapmayı düşündüğümüzü ve yarın bunu yapıp yapmayacağımızı konuşurduk. Daha önce öngörmediğimiz bir sorun var mıydı? Günlük programları bu şekilde yapıyorduk.
>
> *Howard*

Yönetmen çekim listesini çeşitli nedenlerle değiştirmek isteyebilir:

- Bir oyuncu bir sahneyi günün belirli zamanında daha iyi oynayabilir.
- Bir önceki günden kalan bir sahnenin tamamlanması gerekebilir.
- Bir ışık veya ses sorunu programı etkileyebilir.

İŞ DAVETİYESİ

Yapımcı:
Tarih:
Yönetmen:
Filmin adı:

Set ekibi	Sahne	Oyuncu	Gün/Gece	Sayfa	Mekan

Oyuncu-Günlük oyuncu	Kısım	Makyaj	Set saati	Evden alış

Figürasyon	Set saati	Ekip	Set saati

Kazanılan sütre veya değişiklik	Yedek set veya hava alternatifi

Örnek 4.3 *İş Davetiyesi*

BELGESELLERİ PROGRAMLAMAK

Kurmaca filmlerin tersine, belgeseller parça parça programlanır. Sahnelerin planlanması, konunun veya bir olayın uygun olmasına, olabilirliğine bağlıdır. Büyük çoğunlukla belgeseller bir haftalık veya günü gününe programlanır.

Bir belgeseli planlamanın bazı şekilleri kolaydır: çekimini yapacağınız kişiyi ve çekim malzemesini belli bir gün için bağlayın ve çekimi yapın. Bütün gün çalışmayı planlayın, böylece günlük kiraladığınız malzemenin parasını boşa harcamamış olursunuz. Eğer çekim malzemesinin sahibi sizseniz (çoğu belgeselciler öyledir), program yapmak daha da kolaydır. Buna karşın, çekeceğiniz kişi belli günleri veya günün belli saatlerini size ayırabiliyorsa, onun programına uymak zorundasınız. Bu durum, çok ayrıntılı bir programlama gerektirebilir.

> Çalışacağım kişilerin programına uymak zorundaydım. Hafta içi her gün işleri vardı, ben de onları hafta içinde akşamları ve hafta sonunda çekiyordum. Günde üç taneden fazla röportaj planlamamaya çalışıyordum. Her kişiyle yaklaşık iki saat çalışıyordum. Geliyorlardı, onlara ne yapacağımızı anlatıyordum, sonra biz ışıklan ayarlarken onların rahatlamalarını sağlamaya çalışıyordum, böyle gidiyordu. Acele etmek veya fabrika düzeninde çalışmak istemiyordum.
>
> *Jan*

ÖĞRENCİLERE PROGRAM İPUÇLARI

PARÇA PARÇA YAPIN. İlk yapım programınızı mümkünse her gün çalışmaya göre değil, birçok hafta sonuna veya küçük zaman aralıklarına yayarak yapın. Bu size, planı ne kadar iyi uygulayabildiğinizi değerlendirme zamanı sağlar ve gerekirse, ikinci sekansta düzeltmeleri yaparsınız. Aynı za-

manda sonraki çekim gününden önce iş kopyalarını görme şansınız olur. Oyuncu, kamera veya ses yönünden beğenmediğiniz bir şey varsa, bunları düzeltmek için zamanınız olur. Yeni başlayanlar için, bütün çekim boyunca acemi ekibin aynı hataları tekrarlamasını da önler.

Bu tarz planlamanın kötü yanı, ekibin hız kazanamamasıdır. Yapım ekibinin birbiriyle kaynaşması ve belli bir tempoya ulaşması birkaç gün alır. Öğrenci yapımlarının bu konuda fazla seçeneği yoktur. Oyuncular para almıyorsa ve hafta içinde işleri varsa, onlarla ancak hafta sonlarında çalışabilirsiniz.

TEKRARLARI ÖNCEDEN PROGRAMLAYIN. İlk seferinde umduğunuz gibi olmadığı veya beklenmedik aksaklıklar, gerçekçi olmayan bir program gibi nedenlerle istediğiniz gibi çekemediğiniz bazı sahneleri tekrar çekmek istediğinizi varsayalım. Bunu herkese haber verin ki, ekibiniz ve oyuncularınız elinizin altında olsun. Günün sonunda oyuncuların ve ekibin tekrarlar için müsait oldukları zamanı öğrenin, buna göre tekrarlanacak sahnelerin programını yapın.

MEVCUT OLANAKLARI KULLANIN. Programınızı öğretmeninizle veya deneyimli kişilerle olabildiğince çok gözden geçirin. Pek çok öğrenci ve işe yeni başlayan acemiler, bir günde yapabilecekleri konusunda gerçek dışı tahminlerle işe girişirler. Genellikle fazla hırslıdırlar. Bu hırs sürekli olarak gerçekçilik, aklı selim ve tecrübeyle dengelenmelidir.

MEKANLARI BİRLEŞTİRİN. Para ve olanakların sınırladığı programınız, senaryodaki tüm mekanları kullanmanıza izin vermez, sizi mekanları birleştirmeye zorlar. Birkaç mekanda geçen sahneleri tek bir mekanda toplayarak yapım zorluklarını azaltabilirsiniz.

SESSİZ ÇEKİMLER PROGRAMLAYIN. Bir sahnede çevre sesi mutlaka gerekli değilse, çekimleri ses kaydetmeden

yaparak önemli ölçüde zaman kazanırsınız. Bir uçağın geçmesini beklemek, sessiz olmaları için komşulara rica etmek gibi sorunlar olmayınca çekimler daha hızlı gider ve bir günde daha çok sayıda plan çekilir.

ÇEKİM TARİHİNİ ERTELEMEKTEN KORKMAYIN. Çekim öncesinin gereksiz yere aceleye getirildiği duygusuna kapılabilirsiniz. Tarih yaklaştığı halde hâlâ gerekli oyuncu, çekim ekibi ve mekanlarda eksikleriniz olabilir. Belki bu ilk yapımınızdır ve herşeyin doğru olmasını istiyorsunuzdur. Çekim tarihini erteleyerek belki bir oyuncu veya mekanı kaçıracaksınız, ama çekim çok daha başarılı ve kafanız da salim olacaktır.

Çekim tarihini ertelemeyi düşündüğünüzde, hikayeniz için gerekli ve belirli bir tarihte yapılacak olan geçit töreni, kutlama, yarışma gibi sabit tarihler olup olmadığına dikkat edin.

YAPIM VE BİLGİSAYAR

Program ve bütçe işlemlerini kolaylaştıran bilgisayar yazılımları geliştirildi. Senaryo yazma, senaryo dökümü, planlama ve bütçe yapma, tek bir yazılımda biraraya getirildi. Bu yazılımda, senaryodaki bir değişikliğin, program ve bütçeyi nasıl etkilediğini görebiliyorsunuz. Profesyonel yapımların çoğu bugün bunları kullanıyor. Bunlar, bir yapımı organize etmenin ayrılmaz parçası oldular.

YÖNETMEN

Çekim planlarını belirlemek

Bu bölümün ilk yarısında dediğimiz gibi, programın yapımına yönetmen de yakından katılmalıdır. Yapımcı, programı oyuncuların uygunluğu, dekorların hazırlanması, mekanların durumuna göre düzenlemeye çalışırken, yönetmenin ihtiyaçlarını da göz önüne almalıdır. Yönetmen, ilk

günkü temposu ve yaklaşımı konusunda yapımcıyla görüşür.

Yönetmen, programlamanın ayrılmaz parçasıdır, çünkü "Bu senaryoyu şu sürede çekebilirim" diyebilecek tek kişidir. Bir yönetmenin temel sorumluluğu, bir senaryoya dayanan en iyi film veya videoyu yapmaktır. İkinci görevi, her gün için programlanmış sayfaları çekip bitirmek, yani bir yapım günü sonunda, yapım öncesinde o gün için belirlenmiş hedefe ulaşmaktır. Tempoyu yönetmen belirler. Eğer yavaşsanız, çekim de yavaş gider. Oyuncuları ve ekibi, sizin temponuz itekler. Yönetmenin enerjisi adeta oyuncular ve ekip aracılığı ile perdeye yansır. Bu yüzden programlamanın bir yönü de, birilerinin kapasitesini tanımaktır. Bedeninize ihtimam gösterin, iyi uyuyun, iyi beslenin; böylece çekimlerin yorucu ritmine karşı dirençli olursunuz.

PLANLAR = ZAMAN = PROGRAM

Bir sahnenin nasıl düzenleneceğini ve çekileceğini, yönetmen belirler. Planın, senaryo yazarı, sanat yönetmeni, görüntü yönetmeni, resimli taslak çizeri, montajcı, kısacası, sahneyi ele alma konusunda iyi bir fikri olan herkesle konuşarak tasarlar. Son karar, gene de yönetmenindir.

Her plan hakkında ekip şeflerine resimli taslaklar aracılığı ile bilgi verilir, ama ekip ve oyuncular sete geldiğinde, yönetmen bazı değişikliklere karar verebilir. Bu yüzden yönetmenin, nerelerde vinç planı, şaryo (kaydırma) planı, aşırı üst açı gibi olağan dışı şeyler planladığını yapımcıya bildirmesi gerekir.

Bir yapımcı, beş sayfalık bir konuşma (diyalog) sahnesinin bir günde bitirileceğini tahmin eder. Ama sahneyi çekmek için yönetmen karmaşık şaryo hareketleri planlıyorsa, bir gün buna yetmeyebilir. Buna karşılık, planlar basit düzenlenirse veya bir veya iki uzun çekim olarak düşünülürse,

yedi sayfalık konuşmayı bir günde çekip atmak mümkündür. Unutmayın, karmaşık şaryo veya vinç hareketleri, her plan için fazladan zaman gerektirir.

Bir sahne, tüm olayı baştan sona görüntüleyen genel çekim, küçük geneller, omuz üstü planlar ve birkaç yakın planla çekilip atılabilir, ya da yönetmen ışıkları yaktırır, birkaç karmaşık şaryo hareketi prova eder ve tüm sahneyi, perişan edici provalarla uğraşarak akşama kadar çeker.

Sahne için aşırı sayıda resimli taslak çizilmişse (her sekans için çok sayıda plan demektir) ve özellikle birşeyler ters giderse (bir oyuncu geç gelir, sigortalar atar vb.) , programda gecikme olasılığı artar. Çekim listenizden taviz verin demiyoruz, listenizin daha pratik bir programı yansıtmasını öneriyoruz.

Kağıt üstünde kolayca okunan bir sahne, yönetmen düzenlemeye başlayınca, çok farklı görünebilir. Örneğin, bir kadının banyoda bıçaklanıp öldürülmesini bir yönetmen tek bir planda çekebilir. Sahne aydınlatıldıktan sonra 10 dakika çekim için yeterlidir. Ama Alfred Hitchcock gibi bir yönetmen aynı sahneyi tam 88 planda ve üç günde çeker. (Bölüm 12 "Kamera"da bu konuda daha geniş bilgi bulacaksınız.)

Her sahne ve sahnelerin içindeki her plan numaralanmıştı. Sonra bu planları çekmek istediğimiz şekilde sıralamaya başladık. İş ilerledikçe, küçük değişiklikler yapıyorduk. Çekim tarihine yaklaştığımızda, programda pek çok revizyon yapılmıştı.

Bilinmeyenlerin çoğu halledildiğinde, her plana bir süre değeri verdik – set hazırlanması ve çekim için ne kadar süre gerekeceğini tahmin ediyorduk. Sonra bu dökümü 15 dakikalık bölümlere ayırdık. Bir şeyin iki saat 15 dakika veya 45 dakika, ya da yarım saat süreceğini söyleyebilirsiniz. Böylece her gün 15-20 dakika

içinde nerede olacağımızı biliyorduk. Çekimlerin sabah 8 – akşam 6 arasında olacağına dair anne-babalara verdiğim sözü tutabilmek benim için çok önemliydi.

Howard

İLK GÜN

Çekimin ilk günü çok önemlidir, çünkü bütün yapım süresinin temposunu belirler. İlk gün, oyuncular ve çekim ekibi, yönetmenin liderliğinde harekete geçerler. Güven aşılayan ve ilk günün çekimlerini kolayca toparlayan bir yönetmene ekip saygı duyar ve ona yardımcı olmaya çalışır. Yönetmen programa üç değişik şekilde onay verebilir:

- *Birinci gün hafif iş.* İlk güne hafif iş koymak, oyuncular ve ekibin tanışıp birbirine ısınmasına ve ilk günün kaçınılmaz hatalarının düzeltilmesine fırsat verir.
- *Birinci gün ortalama iş.* Her gün önemlidir, ortalama ağırlıkta iş konan gün de normal bir gündür. Bu seçim, ilk günü özel bir gün olarak görmez.
- *Birinci gün ağır iş.* İlk güne, bütün kadroyu gücünün sonuna kadar zorlayacak ağırlıkta iş koymak, herkesi birbirine kaynaştırır. Geminin ne kadar yük taşıyabileceği hemen kendini belli eder.

GECİKMELER – GERİ DÖNMELER

Yönetmen birinci günde programın gerisine düşerse, bütün yapım boyunca kovalamaca oynar. Daha önce çalışılmış bir mekana geri dönmek, fazladan bir taşınma, fazladan bir çekim günü, fazladan masraf demektir.

Yönetmen program değil, film çektiği halde, günün işini bitirmek için psikolojik bir zorlamaya girer. Zamanla kovalamaca oynamak, yönetmeni tüketir. Programı yakalamak

için çoğu zaman bir sahneyi sıkıştırmak veya senaryoda kesintiler yapmak zorunda kalır.

HERŞEY DEĞİŞİR

Yapım öncesinde ve yapım sırasında program sürekli değişebilir. Yönetmen esnek olmalıdır. Programı da senaryo kadar ezbere bilmeli ve planlarında çabucak değişiklik yapabilmelidir.

KİLİT NOKTALAR

- Zamanı iyi kullanmak, yapımın maliyeti ile doğrudan ilişkilidir.
- Değişiklik olduğunda kolayca uyabilmek için programı ezberleyin.
- Programa genel yaklaşımınızı belirleyecek planları ve öncelikleri tesbit edin.
- Hava durumu sürprizlerine karşı dış sahneleri önce çekin.
- İşi bitirmeden iç mekanlardan çıkmayın. Çıktığınız bir mekana bir süre sonra tekrar girmek, pahalıya malolur.

BÖLÜM BEŞ

BÜTÇE

YAPIMCI

Bütçeyi yapmak

Artık projenizin ne kadar sürede çekileceğini ve ücretli unsurların size kaça malolacağını bildiğinize göre, bütçeyi yapmak çok daha kolaylaştı. Elinizde belli bir para varsa veya rahatça harcayacağınız para miktarı için bir sınır koyduysanız, bunları şimdilik bir kenara bırakın ve yapmak istediğiniz senaryo için gerçekçi bir bütçe hazırlayın. Sonra bütçeyle elinizdeki sınırlı parayı karşılaştırın.

Dünyadaki bütün paralar elinizde olsa bile, bunların hepsini bir filme harcamak anlamsız olurdu. Bir filme parayı dökmek, mali yönetim konusunda size hiç bir şey öğretmez ve bir sonraki çalışmanız için elinizde daha az para kalır. Amaç, kesenizin alabildiğinin en iyisini almaktır. Yalnızca gerekli olduğu kadar harcayın.

Senaryo ve bütçe, yapımın iki kilit taşıdır. Senaryo yaratıcı, bütçe ise mali yöndür. Bütçe, nelerin yapılıp nelerin yapılamayacağını belirler. Projeyi bitirmenin kaça malolacağını gösteren ayrıntılı bir döküm içerir. Bu dökümde, yapım öncesi, yapım ve yapım sonrası için tasarlanan her türlü harcama gösterilir. Senaryonun fotokopisini yaptırmaktan, bir mekanı kiralamaya kadar, unsurların hepsinin ve herbirinin belirlenmesi, sınıflandırılması ve hesap edilmesi gereken bir fiyatı vardır.

Senaryo ve bütçe, ayrılmaz şekilde birbirine bağlıdır. Senaryo için verilen kararlar, bütçe kararları haline gelir. Örne-

ğin, yönetmen bir otomobil kovalamacası istiyor. Sekansın eklenip eklenmeyeceği kararından önce, otomobiller, dublör şöförler, ekstra kamera ve kamera ekibi, itfaiye arabalar, su tankerleri, polis, doktor ve cankurtaran, sekansı düzenleyecek uzmanlar ve tabii bütün bu kişilerin yeme-içme maliyeti gibi bu sekansın getireceği tüm harcamalar hesap edilir. Sonra sahnenin sanatsal ağırlığı ile maliyeti teraziye konur:

- Sekansın yaratıcı etkisi, fiyatına değer mi?
- Mevcut bütçe fazla harcamalara uygun mu?
- Değilse, yapımcı bütçeye ek para sağlayabilir mi?

Para yönetimi, film ve video yapımında önemli rol oynar ve birilerinin "sanatsal özgürlük" fikirleri, büyük yıkımlara neden olabilir. Her film ve videocu eninde sonunda sanatsal özgürlüğün bir fiyatı olduğunu öğrenir: Her karar, her seçim için bir bedel ödersiniz. Bu, iletişim sanatlarının demir gibi sert ve değişmez gerçeğidir. Elindeki minik kamerasıyla tek başına çekim yapan "yalnız kovboy" videocu bile, yemek yemek ve kamerasına kaset almak zorundadır.

Yapımcı veya yapım yönetmeni, bütçenin yapımından sorumludur. Bir yapım yönetmenine veya deneyimli bir yapımcıya verecek paranız yoksa, bütçeyi kendiniz toparlamak zorundasınız.

Gene de zahmetli görünen bu işi bitirmek, bir yapımın günümüzde nasıl yürüdüğü konusunda bütün girdileri çıktıları öğrenmenizi sağlayacaktır. Çünkü beğenseniz de, beğenmeseniz de, yapımın tekerlekleri paradır. Projenizin mali temellerini biraraya getirmek, heyecan verici olabilir. Neyin ne kadar ve neden o kadar ettiğini öğrenmek ve senaryonun gerektirdiklerinde cimrilik en iyi çözümleri bulduğunuzu görmek, size doyum sağlayacaktır.

KISA BÜTÇE ÖZET SAYFASI

Yapım: Tarih:
Süre: Çekim gün sayısı:

HESAP NO VE TÜRÜ		TAHMİNİ BÜTÇE	GERÇEK GİDER
001	Senaryo ve haklar		
002	Yapımcı		
003	Yönetmen		
004	Oyuncular		
	ÇİZGİ-ÜSTÜ TOPLAMI		
005	Yapım		
006	Ekip		
007	Malzeme		
008	Sanat Bölümü		
009	Mekan		
010	Film ve Lab.		
	YAPIM TOPL.		
011	Montaj		
012	Ses		
013	Laboratuar		
	Y.SONRASI TOP.		
014	Büro Giderleri		
015	Sigorta		
016	İhtiyat		
	TOPLAM		
	ÇİZGİ-ALTI TOPLAMI		
	GENEL TOPLAM		

***Örnek 5.1** Kısa film bütçesi özet sayfası*

Öğrenciler: Bu kitap hem bağımsız filmciler, hem de film ve video öğrencileri için yazıldığından, bütçe konusuna bütün kısa projeler için geçerli bir bakış açısından yaklaşıyoruz. Bir öğrenci olarak okulunuzun sağladığı olanaklar (malzeme, laboratuar, işçilik gibi) için para ödemiyor olsanız bile, bunların ticari değerlerini bilmek, okulunuza minnettarlık duymanızı sağlayacak ve sizi okuldan sonraki profesyonel yaşama hazırlayacaktır. Size sağlanan olanakların ücretlerini, ertelenmiş ödemeler kalemine aktararak, yapımın tüm maliyetini hesaplayıp görmek, iyi bir çalışma olacaktır.

BÜTÇE FORMU

Standart hale getirilmiş bütçe formu, bütçe üzerinde çalışmayı kolaylaştırır. Bu form, olası masrafların tümünü döktüğü için, bütçe yapma işlemini efsane olmaktan az çok çıkartır. Kısa bütçe formu iki bölüme ayrılmıştır *(Örnek 5.1)*. Birinci bölüm özet (icmal) sayfasıdır. Özet sayfası, bütçenin başlıca bölümlerinin veya *hesaplarının* genel görünüşü veya toplamını verir. Her bölümün parası kendi hesabına konur ve kolaylık için her bütçe bölümüne bir hesap numarası verilir.

Kısa bütçe formunun *ayrıntılı bütçe* denen ikinci bölümü, her bölümün veya hesabın, tam bir ayrıntılı dökümüdür. Önce ayrıntılı bütçe bitirilir, sonra her bölümün toplamı, özet sayfasındaki yerine aktarılır. Örneğin, özet sayfasındaki "Malzeme" bölümüne girilecek olan toplam, filmin yapımı için istenen tüm kamera, ışık, ses, set ve özel malzemelerin tüm maliyetlerinin toplamıdır.

İlk kez bir bütçe yapıyorsanız, her bölümü ve o bölümün gereksinimlerine nasıl değer biçeceğinizi iyice öğrenmelisiniz. Her bölüm için hatasız hesap çıkartmak, yapılacak iş ve bu iş

için gerekli olanların çekimi planladığınız tarihteki fiyatları hakkında sıkı bir araştırma gerektirir.

Sizin "bir bakışta bütçeyi görmenizi sağlayan" Özet sayfası, filmin üretimine ilişkin tüm masrafların toplamını gösterir. Aşağıdaki bilgiler "Özet sayfasından" kolayca edinilebilir:

- Tüm bölümlerin alt toplamları.
- Çizgi-üstü ve çizgi-altı maliyet.
- Olasılıklar.
- Genel toplam.

Film ve video bütçeleri iki ana kısma ayrılır: çizgi-üstü ve çizgi-altı. Bu "çizgi", yapıma ilişkin farklı iki masraf türünü ayırır. Çizgi-üstü maliyet, yapımcı, yönetmen, senaryo ve oyuncular için ödenecek olanlardır. Çizgi-altı maliyet de, filmin üretimi için gerekli olan tüm personel ve giderlerin geri kalanıdır.

Çizgi-Üstü Maliyet

Çizgi-üstü maliyetleri, tüm çalışma süresi için belirlenmiş ücret, yani götürü ücret olarak düşünün. Örneğin, bir yönetmen hizmeti için 2.000$ alabilir, yazar senaryoyu 1.000$ karşılında satabilir, bir oyuncu filmde oynamak için 3.000$ isteyebilir. Bu ücretler genelde haftalık veya günlük değil, parti parti ödenir: % 25 sözleşmenin imzasında, % 25 ilk çekim günü, % 25 son çekim günü ve son % 25 de, film tamamlandığı zaman.

001 Senaryo ve Telif hakları

İkinci bölümde gördüğümüz gibi telif haklarını almak, bir yazarın eserini projenizin temeli olarak kullanmak için yazar, yazarın menajeri, yazarın varisleri ya da yazarın yayıncısından bir ücret ödeyerek veya ödemeden izin almak demektir.

Telif hakkına bağlanmış bir eseri kullanmak için bu izni almak şarttır. Bunun dışına çıkabilen üç durum vardır:
ESERİN YAZARI SİZSİNİZ. Özgün bir hikaye yazdıysanız, hakları size aittir. Eserin sahibi olduğunuzu, resmi telif hakları bürosuna kaydettirmelisiniz.
BİTMİŞ ÜRÜNÜ TİCARİ İŞLETİME SOKMA AMACINIZ YOK. Ancak paralı gösterim yapar veya filmi satarsanız hakkınızda yasal işlem yapılır. Sınıf ödevi olarak yapılmış veya gelen bir gruba ücretsiz gösterilmiş film veya video, mevcut telif yasasını ihlal etmez. Ticari pazarlama niyetlerinizi önceden belirleyin. Proje bittikten sonra telif konusunu çözümlemek zor, pahalı, hatta imkansız olabilir.

Telif yasası müzik için de geçerlidir. Bir televizyon reklam filmi yapıyorsanız ve müşterinize ses konusunda bir fikir vermek istiyorsanız, deneme gösterisinde istediğiniz müziği kullanabilirsiniz. Ama film onaylandıktan sonra, gösterime girmeden önce müziğin telif iznini almalısınız ya da özgün bir müzik kullanmalısınız.
MALZEME KAMU KULLANIM ALANINDADIR. Bir yazarın eserleri bazen onun ölümünden 50 yıl sonra kamuya malolur. Şekspir, Dikens ve Mark Tveyn'in eserleri böyledir. Gene de dikkatli olun, yazarın varisleri telif hakkını üzerlerine almış olabilir. Araştırma yapmakta yarar vardır.

002 Yapımcı / 003 Yönetmen

Yapımcı ve yönetmene bir ücret ödeniyorsa, ister peşin ödensin ister taksitle, ücretin tamamı bütçeye yazılır. Eğer ücret ödenmeyecekse, ya "Yok" yazın, ya da "0.00" olarak belirtin.

004 Oyuncular (Kast)

Bu bölüme, başrol, yardımcı oyuncu veya figüran olsun, projenizde rolü olan herkes girer. Oyuncu ücretleri bedava-

dan, sendika koşullarına kadar değişik olabilir. Oyuncu kadrosunu belirlerken, önemli bir role en iyi uyan kişi, sendikalı bir oyuncu olabilir. Rolün selameti için bu kişinin ücretini sendika kurallarına göre ödemeniz gerekir. Oyuncularınıza ücret ödeyin veya ödemeyin, sendikanın ücret tarifesini bilmekte yarar vardır. Bu filmde sendikalı oyuncularla işiniz olmayabilir, ama gelecekteki projelerinizde mutlaka sendikayla ilişkiniz olacaktır.

Sinema Oyuncuları Sendikası

Bu sendikaya (SAG-Screen Actors Guild) bağlı bir oyuncuyla çalışmak için sendika ile bir sözleşme imzalamanız gerekir. Sendikanın kurallarına uyduğunuz sürece, ona bağlı oyuncularla çalışabilirsiniz. Sendikanın listesinde ücret basamakları, cezalar, harcırahlar, fazla mesai ücreti gibi ayrıntılı maddeler vardır. Oyunu kuralına göre oynayın, yoksa sonra ceza yersiniz. Bazen oyuncu sendikaya bildirmeyerek ücretinde indirim yapacağını söyler, sonra bundan cayıp sendika yoluyla tazminat istemeye kalkışır.

Sendikasız Oyuncular

Sendika kurallarının dışında olmanın tek yolu, sendikasız oyuncularla çalışmaktır. Bu oyuncularla istediğiniz gibi pazarlık edersiniz. Eğer sendikayla sözleşme yaptıysanız, yalnız sendikaya bağlı oyuncularla çalışabilirsiniz. Sendikasız oyuncularla çalışabilmek için sendikadan izin alabilirseniz, bu oyuncular –sizinle çalışmaları ilk işleriyse- filmin bitiminde sendikaya üye olamazlar. Taft-Harley yasası, ancak ikinci filminden sonra oyuncunun sendikaya kabul edilebileceğini belirtir.

SAG'ın güçlü bir sendika olmasının nedenleri vardır. Üyeleri zor işlere alışkındır. Görevlerini bilirler ve profesyonelce davranırlar. Bir karakteri geliştirmekte yetenekli, öbür

oyunculara kulak veren, hareket ederken belirli yerlerdeki işaretleri yakalayan, repliklerini ezberleyen ve uzun saatler boyunca çalışabilen kişilerdir.

Çizgi-Altı Maliyet

Çizgi-üstündeki kişilere götürü ücret ödenirken, çizgi-altındaki kadro haftalık veya günlük ücret alır. Kısa filmde ücret almayan, kardan payla çalışan olabilir. Bütün diğer doğrudan ve ertelenmiş ödemeler, bütçenin çizgi-altı bölümündeki yerinde gösterilir.

Temel Kararlar

Rakamları yazmaya başlamadan önce, yapımın hangi tür olduğu konusunda temel kararlar almanız gerekir. Her kararın mali yansıması vardır ve projenizin toplam maliyetini etkiler. Değişik nedenlerden dolayı kararlarınızın değişmesi mümkündür. Örneğin, projenizin enini boyunu, toplayabildiğiniz paraya göre belirlersiniz, veya harcamayı düşündüğünüzden fazla para sağlamış olabilirsiniz. Sözün kısası, bütçenizin son hali, sizin nereye kadar uzanabileceğinizi gösterir.

Projenizi Filme mi Yoksa Videoya mı Çekeceksiniz?

Bu temel karar, maliyet, malzeme, ekip seçimi, ve bitmiş ürünün "görünüşü" üzerinde kesin etkiler yapacaktır. Film çekmek, videodan pahalıya malolur. Geleneksel film yapımsonrası (postproduction), her zaman lineer (çizgisel analog) video yapımsonrasından ucuza gelmiştir. Sayısal (dijital) bilgisayar sistemi, teraziyi öbür yöne eğmektedir. Film çekmek, sayısal montajlamak, sonra filmde bitirmek, geleneksel film yapım sonrasından daha pahalıdır.

Video, çekimde daha büyük kolaylık ve esneklik sağlayabilir, ama daha sınırlı gösterim olanağı getirebilir. Video, bir monitörde veya video projeksiyon sistemiyle yansıtılarak

perdede izlenebilir. Video projeksiyonda (gelişmiş bir sistem kullanılmıyorsa) perdeye uzaklık arttıkça, görüntüde ayrıntı kaybı ve siliklik başlar. Film projeksiyonunun kalitesiyle karşılaştırılamaz ve onun perde boyutlarına ulaşamaz. Bu her şeyi değiştirir. *Yüksek seçiklikli televizyon* (HDTV- High Definition TV), daha keskin ve yoğun görüntü sağlayarak geniş video projeksiyonu daha izlenebilir hale getirmekte ve *sayısal projeksiyon* sistemlerine yöneliş büyümektedir.

Bitmiş ürünü videodan filme aktarma seçeneği de vardır. Bu yöntemi Bölüm 18'de ele aldık. Bu seçenekler önceden iyice araştırılmalıdır.

Projenizi Nasıl Montajlamayı Düşünüyorsunuz?

Sayısal girişik (non-linear) yapım sonrası olanağı doğalı beri, yeni başlayanların önünde çok sayıda seçenek var (Bakın Kitap III). Projenizi film veya video formatının hangisinde bitireceğinize karar vermek, iyi bir hareket noktası olur. Filmle başlayıp filmle, bantla başlayıp bantla bitirmenin tek seçenek olduğu günlerde işler kolaydı. Bu iki seçeneği tahmin edip bütçelendirmek daha kolaydır. Buna karşın, film çekip sayısal montajlayıp tekrar filme aktarmayı planlıyorsanız, önceden belirlenmezse gereksiz karmaşaya ve fazladan masrafa neden olabilecek pek çok değişken vardır. Örneğin, laboratuarın günlük iş kopyalarını "doğrudan video" (negatiften banda aktarım) olarak mı, yoksa filme basılmış iş kopyasından banda aktarım (daha pahalı) olarak mı hazırlamasını isteyeceksiniz? Ses eşlemesini laboratuar mı yapacak (daha pahalı), yoksa montajcınız mı? Geleneksel negatif kesimine alışık filmciler, videodan film kesimine girmenin maliyetini çok iyi araştırmalıdır.

Çekimlerde çok malzeme harcayacaksanız (film veya video), sayısal video çok büyük hafıza gerektirir. Bilgisayar kökenli bir sistemde montajlamayı düşünüyorsanız, büyük

kapasiteli sabit diske gerek vardır. Video çekmeyi düşünüyorsanız ve projeniz, aralarında özel etki olmadan birbirine kesmeyle bağlanan uzun planlardan oluşuyorsa, geleneksel doğrusal montaj yapmak akıllıca olabilir.

Bu kitap yayınlandığında herhalde seçenekler daha da artmış ve sayısal hafıza ucuzlamış olacaktır. Size önerimiz şu: Ev ödevinizi yapın. Bitmiş işin formatını kararlaştırın ve geriye doğru çalışın. Amaç, hem sizin sanatsal bakışınıza, hem de bütçenize uygun bir çalışma planı belirlemek.

Bugün çekim, montaj ve bitirme işlemlerini film kullanarak yapmak, en ucuz yol halinde. Çizgisel analog montaj sisteminin birçok avantajları var, ama yeni başlayanlar için bunlar, kazanç sayılmayabilir.

Hedeflediğiniz Pazarın Format Gereksinimlerini İnceleyin:

Ticari gösterim, ticaret dışı gösterim, ağ bağlantısı (network), kablo yayın, festivaller, bilgisayar filmi, video pazarı, vb. (Daha geniş bilgi için bakın: Bölüm 19, Dağıtım). Ürünün bu pazarlara uygun olması için *önceden* atılması gereken adımlar nedir? Video ile çalışmanın size hangi dağıtım kanallarını kapatacağını araştırın. Video ile çekip son işlemi filme aktarma olarak düşünün. Bu işlem pahalıdır, ama sınırlı bütçeniz için hamfilm ve banyo işlemlerinin daha da pahalıya geleceği belgesellere çok uygundur.

Film çekmeye karar verirseniz, hangi formatı seçmelisiniz?

İki temel film formatı 16 ve 35 milimetredir. Malzeme kiralamak giderek zorlaşmakta ve işlemleri yapan laboratuarlar giderek azalmakta olduğu halde, süper-8 mm çalışanlar da hâlâ var.

35 mm çekmenin maliyeti, pek çok yeni başlayanın yanaşabileceği rakamların çok üstündedir. Harika bir görüntüsü vardır, ama 10 dakikalık bir film için, 16 mm'nin iki katından

fazla çekmeniz gerekir (300 metre 35 mm film, yaklaşık 120 metre 16 mm film karşılığıdır) ve 35 mm çekim malzemesinin kirası çok yüksektir.

Yeni başlayanların çoğunluğu, 16 mm yi seçer. Son yıllarda Kodak ve Fuji, geniş pozlama aralığı sayesinde az ışıkta da çok iyi sonuçlar veren ince grenli (tanecikli) mükemmel yeni 16 mm filmler piyasaya çıkardılar.

Dağıtım için 35 mm kopya bastırmanız gerekiyor ama 35 mm çekim olanağınız yoksa, süper-16 mm bir çözüm yoludur. Bu negatif, 35 mm ye büyütülebilir. Piyasada süper-16 gösterici az bulunduğundan, bu yöntemi yalnızca 35 mm negatif ve kamera kirasından tasarruf ederek 35 mm kopyaya sahip olmak için kullanın. (Süper-16 için bakın Bölüm 12, Kamera.)

Bütçenizi etkileyecek başka bir karar da, siyah-beyaz veya renkli çekmek konusundadır. 16 mm siyah-beyaz ham film, renkliden daha ucuzdur, ama bu filmleri hâlâ devamlı işleyen laboratuar sayısı azalmıştır. Siyah-beyaz işlemede en kaliteli çalışan laboratuar, Seattle'deki Alpha Cine'dir.

Video Çekmeye Karar Verirseniz, Hangi Formatı Kullanmalısınız?

Video pazarı öyle hızla değişmektedir ki, burada size ne öğütlesek, kitabı okuduğunuzda eskimiş olacaktır. Gene de sayısal video (DV), video tüketim alanında hakim olmuş durumdadır. Digital Betacam ve DVCPRO gibi yüksek seçiklik (High definition) DV sistemler kusursuz video görüntüler verir, ama öğrencilerin ve düşük bütçeli videoların yapımlarında, çok daha ucuz olan Mini-DV kameralar ağırlıktadır. Bu küçük ve hafif kameralar mükemmel sonuçlar verir ve kablo ile bilgisayara bağlanarak kasetleri montaj için doğrudan aktarabilir (Bu konuda geniş bilgi için Bölüm 16).

Gene de Betacam SP, Hi-8, Super VHS ve hatta VHS,

işe yarayan seçeneklerdir. Devamlı gelişen video pazarını araştırın. Her formatın öbürlerine göre estetik ve pratik üstünlüklerini görün; ses yeteneklerini de unutmayın tabii.

Formatları Karıştırmak İster misiniz?

Bilgisayar kontrollu sayısal girişik sistemler, film ve videocular için DV, Hi-8, S-VHS veya Betacam SP ile 16 mm, süper 16 mm, veya süper-8 filmleri bir arada kullanma olanağı sağladı. Bu değişik formatlar içiçe montajlanabilir, bitmiş projeden video çıkış alınır ve istenirse o da filme aktarılabilir.

Kazanç, Negatif Maliyeti, Ertelenmiş Ödeme

Kazanç, negatif maliyeti ödendikten sonra yapım şirketinin elinde kalan para diye tarif edilir. Negatif maliyeti ise, bir film veya video projesinde yapım öncesinden başlayıp bitmiş ve basılmış kopyanın elde edilmesine kadarki tüm masraflardır. Eğer bir kişi hizmetinin karşılığı ücretin projenin kazancından ödenmesini kabul ettiyse, buna *ertelenmiş ücret* denir. Ertelenmiş ücret, garanti değildir. Bir kişi veya hizmet firması, nakit ücret almadan, ücretin kazançtan ödenmesi koşuluyla çalışabilir. Eğer kazanç olmazsa, ücret de ödenmez.

005 Yapım Bölümü

İyi bir yapım yönetmeni ve yönetmen yardımcısı, ağırlıklarınca altın değerindedir, hele de yönetmen acemi ise. Bu iki kişi, yapımı aksamadan ve bütçeye sadık kalarak yürütürler. Deneyimli yapım ve çekim elemanlarıyla nakit ödeme, ertelenmiş ücret veya ikisinin karışımıyla anlaşılabilir. Deneyimsiz çekim elemanları, sadece deneyim kazanmak için genellikle ücretsiz çalışırlar.

006 Çekim ekibi

Çekim ekibinizin büyüklüğü, günlük harcamalarınızın büyük bölümünü belirleyecektir, yani ödenecek ücret, beslenme, ulaşım ve konaklama (çekim şehir dışında uzak mekandaysa) masrafları, bu kişilerin sayısına göre değişecektir. Bu yüzden senaryonun gerektirdiği kaç kişiye gerçekten ihtiyacınız olduğunu doğru belirlemek çok önemlidir.

Çekim ekibinin boyu konusunda yönetmenin özel bir kararı olabilir. Olabildiğince az kişiyle çalışmayı, veya çevresini kalabalık tutarak kendini güvende hissetmeyi seçebilir. Belgesel ekibi, işin doğası gereği küçüktür, ama kimi kurmaca film yönetmeni de bu yaklaşımı tercih eder. Bu temel kararı verirken göz önüne alınacak değişik etkenler vardır.

Yapıma Gösterilen Özen

Gelecek bölümde, iyi işleyen bir yapımı gerçekleştirebilmek için gerekli birçok önemli mevkiyi sıralayacağız. Bu mevkiler, bugün için bir sette yerine getirilmesi gereken görevleri temsil eder. Elbet her yapım birbirinin aynı değildir, ama bazı özel kimseler, ne kadar mütevazi olursa olsun bir yapımın düzgün yürümesi için gereklidir.

Küçük bir evde iki kişilik bir sahneyi çekmenin, bir lisenin basket maçını çekmekten daha az teknik gereksinim yaratması mantıksaldır. Gerektiğinde birçok görevliyi iki veya üç katına çıkarabilirsiniz, ama iki kişilik bir sahne gibi "görünüşte kolay" bir çekimi gereğinden az kişiyle yapabileceğinizi aklınıza bile getirmeyin. İster evde, ister spor salonunda olsun, bir sahnenin başarısı, birçok zor işin her çekimde gerektiği gibi yerine getirilmesine bağlıdır. *The Lunch Date* beş, *Truman* on, *Mirror Mirror* ise iki kişilik ekiple gerçekleştirildi.

Mekana Karşı Stüdyo

Kimi temel kararlar, çekim ekibinin kadrosunda hemen etkisini gösterir. İlk karar, bir stüdyoda mı, mevcut bir mekanda mı, yoksa her ikisinde mi çalışacağınızdır. Bir dekoru tasarlamak, inşa etmek ve donatmak için gerekli ekibe, mevcut bir mekanda çalışırken ihtiyacınız olmayacaktır.

Sendikalıya Karşı Sendikasız Ekip

Sendikalı profesyonelleri kiralayacak olursanız, paranızın karşılığını almanız garantidir. Küçük ve büyük projelerin gerilimli süre kısıtlaması koşullarında çalışmaya hazır, yetenekli ve eğitilmiş kişilerdir.

Sendikanın kurallarını, asgari ücretlerin miktarını öğrenin. Yemek tazminatı, fazla mesai, gece mesaisi gibi ödemeler, bütçenizi bir hayli kabartabilir.

Sendikasız ekip çalışanları, yeni mezun film okulu öğrencileri ve mevsimlik çalışan profesyonellerdir. Sendikasız çalışanların ücret basamakları, piyasaya ve kişinin ustalığına göre değişir. Herşey pazarlığa tabidir. Birçok görüntü yönetmeni ve ses teknisyeni, kendi malzemeleri ile çalışır, bu yüzden istenen ücret, işçilik ve malzemeyi kapsar.

Gündelik, haftalık sabit ücret veya yapımın tamamı için götürü fiyat üzerinden anlaşma yapabilirsiniz. Çalışma koşullarını belirli saatlik "gün" (genellikle 12 saat) olarak belirlemelisiniz. Sendikasızlar için "fazla mesai" kuralı olmadığından, aşırı uzun çalışma günleri için önceden bir anlaşmaya varmakta fayda vardır. 12 saatlik süreye dakik şekilde uymak gerekmez, ama bu istismar edilirse, uzun sürede sizin aleyhinize işleyecek olan bir kötü etki yaratır. Karşılığında bir şey vermeden ekibi aşırı zorlamak, sömürüdür. Aynca ekibi verimli çalışamayacak kadar yorarsanız, sonuçta siz zararlı çıkarsınız.

Tazminat Yerine Deneyim

Birinci yardımcılığa geçmek isteyen ikinci yönetmen yardımcısı veya yapım yönetmenliğini denemek isteyen mekan sorumlusu gibi bulundukları yerden daha avantajlı bir duruma sıçramak isteyen profesyoneller bulursanız, bunların hizmetlerini ücretsiz sağlayabilirsiniz. Yapım onların genel deneyiminden yararlanmış, onlar da yeni bir mesleğe özel deneyimleri edinmiş olacaktır.

Belgesel Kadrosu

Belgesel ekibi genellikle küçük ve hareketlidir. Çabuk davranabilen bir görüntü yönetmeni ve bir ses teknisyeni yeterlidir. Asistanlar ışık ve ses malzemesinin düzenlenmesine ve trafiği kontrola yardımcı olurlar.

> Çekimleri sesli yaptım ve *Mirror Mirror* dahil, her zaman iki kişilik ekiptik. Mekanlarda hiç iki kişiden fazlasıyla çalışmadım.
>
> *Jan*

Ekip Ne Zaman Kiralanmalı?

Onuncu bölümün "Yapımcı" faslındaki ayrıntılı haftalık yapım öncesi programında, belirli ekip elemanlarının ne zaman çalışmaya başlaması gerektiği belirtildi. Bu alanda mutlak kurallar yoktur, ama bu program bir kılavuz görevi yapabilir.

007 Malzeme

Kiralama işlemine girişmeden önce, kullanacağınız malzeme hakkında bir fikir edinmeniz gerekir. Kararınızı etkileyebilecek unsurlardan bazılarını aşağıda bulacaksınız.

FİLM İÇİN YÖNETMENİN GÖRSEL PLANI Yönetmenin proje hakkındaki fikirleri, şaryo (kaydırma arabası),

Stedikam, jimijib veya vinç kullanmak gibi şeyler içerebilir. Büyük ihtimalle bunları kiralamaya gücünüz olmadığını göreceksiniz, ama gene de fiyatlarını öğrenmekte yarar vardır. Kiraladığınız malzemenin yanında pazarlık ederek bir şaryoyu birkaç günlüğüne ucuz fiyatla edinebilirsiniz belki.

AYDINLATILMASI GEREKEN MEKANLARIN BOYUTU. Malzeme listenizde, senaryonun gerektirdiği bütün aydınlatma malzemesinin bulunması gerekir. Bir denge bulabilmek için ışıklardan biraz indirim veya senaryoda biraz değişiklik yapmak zorunda kalabilirsiniz. Işık bütçesi incelendiğinde çoğu zaman önemli bir gece sahnesi, kolayca önemli bir gündüz sahnesine dönüşür. Bu alanı biraz hafifletmekte fayda vardır; dar bir bütçede lamba ve ışıkçıların ücreti ağır gelebilir.

ÖZEL MALZEME. Araba montürü (araba sahneleri çoksa) veya zum motoru gibi senaryonun gerektirdiği özel malzemeyi belirleyip bütçelendirin. Sonra farklı malzeme ve maliyetleri keşfetmeye başlayın. Gelişmiş araçlar kullanmadan da otomobil içinde konuşan iki kişiyi çekmenin çok daha ucuz yollarını yaratabilirsiniz.

AZ LAMBAYLA ÇALIŞMA BECERİSİ. Görüntü yönetmeninin az ışıkla çalışabilme yeteneği, anlaşma evresinde ortaya çıkar. Ama nereye kadar açılabileceğinizi bilmekte yarar vardır çünkü görüşeceğiniz görüntü yönetmenleri ne çapta malzemeyle çalışacaklarını gerçekçi olarak bilmek isterler. Görüntü yönetmeniniz bütçenizin sınırlarından rahatsız olmadıysa ve ek ışık malzemesi istemiyorsa, doğru adamı bulduğunuzun iyi işaretidir.

PAZARLIK EDEBİLECEĞİNİZ YERLER. Çekim için gerekli malzemeyi belirledikten sonra, kiralama şirketlerini dolaşın. Tüm malzemeyi aynı yerden kiralarsanız, iyi bir pazarlıkla fiyatta büyük indirim yaptırabilirsiniz. Kamera, şaryo, ışıklar

gibi büyük malzemenin yanında, inşaat malzemesi, yansıtma kartonları, jelatin filtreler gibi tüketim malzemesine de para harcamanız gerekecektir. (Bölüm 12, "Kamera", "Yapımcı" faslına bakın.)

Malzeme için birkaç liste yapın. A, B, C listeleri olarak düşünün. A listesi, gönlünüzden geçeni yansıtsın. C listesi, "bu kadar olabilir" listesi olsun. B listesi de, istediğiniz şeyle bütçenizin elverdiği şey arasında gerçekçi bir uzlaşmayı oluştursun.

008 Sanat bölümü

Sanat yönetmeni, filmin tüm görünüşünden sorumlu olan ekibi yönetir. Aksesuarlar, kostümler, set dekorasyonu, set donanımı, saçlar ve makyaj, sanat bölümünün sorumluluğundadır. Bu bölüm hayvanlar, özel etkiler ve çekim arabaları ile de ilgilenir. Küçük ölçekli bir projede bu önemli alandan en fazla üç kişilik bir kadroya yer verilebilir. Bu konu daha çok senaryonun gereklerine ve bütçenizin sınırlarına bağlıdır. Bu bölümün bütçesine nasıl yaklaşacağınızı bir takım unsurlar belirleyecektir.

SENARYO GEREKLERİ. Döküm sayfaları, size proje için gerekli bir takım aksesuar, kostüm, özel saç ve makyaj listeleri verecektir. Bu hareket noktasından başlayarak bu unsurları fiyatlandırabilirsiniz. *The Lunch Date*'in senaryosu, baş oyuncunun bir mink kürk giymesini gerektiriyordu. Bu da kürkü kiralamak veya ödünç almak demekti. Anlaştığınız oyuncunun böyle bir kürkü varsa ve giymeyi kabul ederse, bu büyük bir şans olur tabii.

> Kostüm tasarımcısına "İşte 1.200 dolar. Bununla istediğini al, kalanı da senin ücretin olsun." dedim. Sistem gayet iyi yürüdü. Kendilerine 400 dolar ayırdılar, 800 doları da kostümler için kullandılar.
>
> ***Howard***

KURULMASI GEREKEN SETLER. Set kurmak – bir stüdyo kiralamak, dekoru yapmak ve donatmak – büyük para işidir. Dekor işi emek-yoğun iştir ve kadronlar, çuvallar, çiviler, boyalar gibi malzeme gerektirir. Daha önce kullanılmış bir dekoru kurmak gibi ekonomik yöntemler de vardır ama gerçek mekanlarda çalışmak her zaman daha ucuza gelir. Maliyeti yüksek olduğu için set kurulmasını geleneksel olarak yapımcı kendisi denetler.

SET DONANIMI. Bir mekanın nasıl donatılacağı senaryoda genellikle belirtilmez. Yazar fazla ayrıntıya girmeden bir odanın genel görünüşünü veya havasını tarif eder. Set donanımı, karakterinizin yaşadığı çevreyi yansıtan eşyaları içerir. Senaryoda belirtilen *aksesuardan* farklıdır ama en az onlar kadar önemlidir. Set donanımı, oyuncular dahil, pek çok kaynaktan sağlanabilir. Bulduğunuz bir mekan projenize uygun donanımı da içerebilir veya herşeyi toparlayıp isteğinize uygun şekilde yeni baştan donatabilirsiniz.

SANAT YÖNETMENİ. Sanat yönetmeninizin ne kadar deneyimli ve ne kadar tutumlu olduğu, verdiğiniz paranın karşılığında ne alacağınızı etkiler. Ucuz inşaat malzemeleri, hurdacılar ve yıkıcılar, yapımın tasarruf etmesini sağlar.

Bu bölüm çekimden önce bütçelendirildiği halde, şişirilmeye müsaittir. Tahmin edilmedik değişiklik veya gereksinimler, delik kovadan boşalan su gibi bütçenizi boşaltabilir. Sanat bölümünün bütçesini aşma olasılığı çok yüksektir.

009 Mekanlar

Döküm sayfaları, yapım için istenen bütün mekanların listesini size sağlayacaktır. Bir mekanın, hikayenizdeki birden çok mekan için kullanılabilmesi mümkündür. Belki bir daire, iki daireymiş hissi verecek şekilde donatılabilir. Çoğu mekanı bedava sağlayabileceğinizi düşünseniz bile, bunların hepsine

(50 dolar bile olsa) ödeme yapacak gibi bütçelendirmek yararlı olur. Çok az da olsa bir para alış-verişi, bir iş bağlantısı demektir. Mekanı kiralayan kişi ile aranızdaki ilişkiyi değiştirir.

Yakın mı, Uzak mı?

Senaryonuz, yakın çevrenizde bulunmayan bir mekanı işaret edebilir. İstenen özelliklerdeki yöreyi bulmak için turizm şirketlerinden yardım alabilirsiniz. Yerleşik şehrinizden 100 kilometreden uzak bir mekanda çekim yapmak, size ekip ve oyuncuları ulaştırma, besleme ve barındırma zorunluluğunu getirecektir. Bu karar bütçenizi hayli zayıflatacaktır, ama senaryonun gereği olarak vazgeçilmez olabilir. Hikaye bir ormanda geçiyorsa ve bulunduğunuz şehirde orman havası verebileceğiniz büyük bir park yoksa, kırsal alana taşınmanız gerekecektir.

Bu bölüm hiç farkettirmeden bütçeyi şişirebilir. Bulduğunuz mekanlar elden kaçabilir veya çekim günü daha fazla para isteyebilir. Bir komşu rahatsız olduğunu ileri sürerek sizi rahat bırakmak için para isteyebilir. Taşıtlar bozulabilir, benzin fiyatları artabilir, yağmur yağabilir, deprem olabilir.

Ulaşım

İnsanların ve malzemenin çekim yerine götürülüp getirilmesi, başarılı bir yapımın önemli bir bölümüdür. Uygun taşıtlar ve sorumlu sürücüler gerektirir. Bütçenin bu bölümüne yakıt, geçiş parası ve park ücretleri de girer. Ulaşım hizmeti veren bir şirketle anlaşmak doğru olur.

Ulaşım bütçenizi üç temel unsur etkiler:

MALZEMENİN NİCELİĞİ. Taşınacak malzemenin niceliği, kiralayacağınız kamyon, kamyonet veya minibüsün cinsini ve sayısını belirler. Birkaç minibüs, küçük bir yapımın kamera, ışık ve set malzemesi için yeterlidir.

OYUNCULAR VE EKİP. Bulunduğunuz şehirde çalışacaksanız, ekibi ve oyuncuları taşımanıza gerek yoktur. Uzak mekanda çalışacaksanız, yeteri kadar yolcu otobüsü kiralamanız gerekir.

MEKANIN GEREKTİRDİKLERİ. Uzak bir dış mekanda çalışıyorsanız ve yakınlarda kullanabileceğiniz bir barınak yoksa, oyuncuların kıyafet değiştirmeleri, makyaj yapabilmeleri ve sette işleri olmadığı zaman dinlenebilmeleri için büyük bir otobüs kiralamak gerekebilir. Özellikle soğuk havada yapılacak çekimlerde bu mutlaka gereklidir.

Öğrenciler: Ucuz iş yapmaya çalışan öğrencilerin taşıt kiralama konusunda canları yanabilir. Bir firmanın kira ücretleri ötekilerden çok düşükse, dikkatli olun. Bu farkın nedenini, yol kenarında oturmuş çekme aracını beklerken keşfetmek, acı olur.

Beslenme

Oyuncu ve ekip elemanları karınlan doyduğunda iyi çalışırlar ve iyi hazırlanmış lezzetli yemekleri severler. Beslenme bütçesini şu formülle tahmin edebilirsiniz:

Gün sayısı x kişi adedi x kişi başına yemek ücreti= beslenme bütçesi.

Yemek dağıtım firmaları kişi başına yemek ücretini size söylerler. Her öğün için ayrıntılı ve kesin menü isteyin ve bunların örneğini mutlaka görün.

Kahvaltı ve öğlen yemeği veya gece çalışıyorsanız akşam yemeği ve gece hafif bir yemek olmak üzere genelde iki öğün yemek vermek zorundasınız. Arada atıştırmak için su, meyve suyu, soda, meyve ve çerez servis masası için de bütçede bir rakam belirlemelisiniz.

Öğrenciler: Oyuncuları ve çekim ekibini beslemek

pahalıya gelebilir. Son dakikaya kadar bekleyip pizza ve sandviç sipariş ederseniz, kişi başına fiyat yüksek olabilir. Her çekim gününün her öğününü önceden planlayın, yemekleri kimin yapacağını ve sete nasıl getirileceğini belirleyin. Öğlen yemeği için bir kazan yahni veya makarna pişirmek, büyük tasarruf sağlayabilir. Sette büyük bir kahve makinesi bulundurun, uzun vadede tek tek kahve ısmarlamaktan daha ucuza gelir. Son olarak da, ihtiyacınız olan şeyleri tenzilatlı satışlardan almaya çalışın.

Annemin bir arkadaşı yemek servisi veriyordu. Ona haftada 100 dolar verdim ve yemek işi halloldu. Siz daha yüksek bir ücret ödemeye hazır olun. Ekibinizi mutlu etmek önemlidir. Yemeklerin iyi olmasına ve zamanında sete gelmesine dikkat edin. Sık karşılaşılan bir sorun, yemeklerin iyi olması ama zamanında servis edilmemesidir. Özellikle çocuklarla çalışırken çok dakik olmalısınız, yoksa hemen huzursuz olurlar. Gündüz nerede olursak olalım, öğlen vaktinde mutlaka paydos edip yemek molası verdik. Bu sürede herkes ihtiyaçlarını karşıladı ve sonra işe devam ettik.

Öğünler çok önemlidir. Yeterli miktarda ve besleyici olmalıdır. Bütçenin bu bölümünde, kaç adet kağıt tabak, ne kadar peçete vb. alacağınızı planlamalısınız. Yemek firmaları bunu sizin yerinize yapabilir, ama pahalıya gelir.

Howard

Geceleme

İnsanların rahatını ihmal etmeyin. Şehir dışına gidiyorsanız, yolculuk ve geceleme koşullarının birinci sınıf olması gerek-

mez (buna zorlayan bir anlaşma yapmadığınız sürece). Ama ekipten sekiz kişi aynı otel odasında uyuyacaksa bu, herkes uykusuz kalacak demektir. Ertesi günkü çalışma da onların memnunsuzluklarını ve yorgunluklarını yansıtacaktır.

Belli sayıda odayı belli bir süre için kiralamayı teklif ederseniz, pek çok otel yapım ekiplerine indirim yapmayı kabul eder. Unutmayın, onlar konaklama işindeler. Odalarının boş olmasından çok dolu olmasını yeğlerler.

010 Film ve laboratuar

Laboratuarlar banyo ve baskı işlemleri için yapımcılara işin bütünü üzerinden indirim yaparlar. Laboratuar faturasını, çekmeyi düşündüğünüz negatif metrajını temel alarak hesaplayabilirsiniz. Negatif fiyatları ne yazık ki sabittir. Hangi marka alırsanız alın, negatiflerin hep aynı parti numarası taşıması gerekir. Video bantlar da aynı üretim partisinden olmalıdır. Böylece bütün bobinlerin renk ve duyarlık kalitesi aynı olacaktır.

Eski filmleri veya artık parçaları (başka bir yapımdan artan parçalar) satın almak riskli olur, ama maliyeti azaltmak için mükemmel bir yoldur. Gene de tasarruf etmekle, bayatladığı için kullanılamayacak filmleri satın alma riskini iyi tartmak gerekir. Video bantlar mutlaka daha önce kullanılmamış olmalıdır.

Laboratuarlar film yıkama ve baskı fiyatlarını metre üzerinden verirler. Bütçeye koymak için bu miktarı kolayca hesaplayabilirsiniz. Yapıma başlamanız yaklaştığında bu kalemi tekrar kontrol edin çünkü laboratuarlar sık sık fiyat değiştirir.

Negatif çekip montajı sayısal veya analog video sistemde yapmayı düşünüyorsanız ve günlük iş kopyalarını film değil de video bant olarak istiyorsanız, laboratuarla temasa geçip bilgi ve broşür isteyin. Son kopyayı film olarak almak için

gerekli teknik işlemler konusunda onların önerilerini ve işin muhtemel maliyetini öğrenin. Bu sizin, örneğin, ses eşlemesini laboratuar veya montajcınızın yapması arasındaki fiyat farkını tartmanızı sağlayacaktır. Laboratuar yetkilileri ile mutlaka yüz yüze görüşün, özellikle de bu işi ilk kez yapıyorsanız.

Sipariş Edilecek Film Miktarı

Kaç kutu negatif kullanacağınızı, yönetmenle görüntü yönetmeni tanışıp başbaşa verdikten sonra öğrenebilirsiniz. Eğer çekim oranını (bitmiş kopyanın kaç katı negatif çekileceği) biliyorsanız, bunu daha önce de belirleyebilirsiniz. 10 dakikalık bir film planlıyorsanız ve bire dört (1:4) oranında çekmeyi düşünüyorsanız, 40 dakikalık negatif kullanacaksınız demektir (kutusu yaklaşık 11 dakikadan dört kutu 16 mm film). Bu çekim oranı, profesyonel standartlara göre bile çok düşük sayılır ve yapımcının çok iyi hazırlanmasını ve negatifin harcanmasında hasis olmayı gerektirir. Yeni başlayanlar için 1:6 ile 1:10 arasında bir çekim oranı, çok daha gerçekçidir. Bu kalemi geniş bütçelendirmekte yarar vardır. Yönetmenle birlikte bütçe yeniden gözden geçirilirken, bu kalemde indirim yapmak kolaydır.

Video bantlar ucuzdur ve bütçeye fazla yük bindirmez. Çekim oranının çok yüksek olduğu belgesellerde video çalışmak bir avantajdır.

Yapım Sonrası

Yapım sonrası, pek çok yeni başlayan acemiyi ezip perişan eder. Yapımı planlamanın karmaşasını kontrol altına almaya o kadar çok enerji yöneltirler ki, yapım sonrasını planlamayı ihmal ederler. Bu aşamada gizli ve bilinmeyen masraflarla karşılaşacağınızı kolayca tahmin edebilirsiniz. Bir film veya

videonun montajlanması ve kopyanın elde edilmesinin ne kadar zaman alacağı, pek çok değişkene bağlıdır.

Sayısal girişik montaj sistemleri bu değişkenleri daha da karmaşık hale getirdi. Bu durum, negatif çekip sayısal montajlayıp, kopyayı film olarak almak isteyenler için özellikle önemlidir.

Doğru sanatsal seçimleri yapmak için bol zaman ayırmakla bütçenin elverdiği zaman arasında bir denge kurun. Yapım sonrası bütçesinin yapım bütçesine eşit olması, mantıklı bir değerlendirmedir. Bu denklem, yapmak istediğiniz işlemleri değerlendirmek için iyi bir hareket noktasıdır.

011 Montaj

Bu bölümdeki başlıca kalemler, montajcı, montaj odası, montaj araçları ve sarf malzemesidir. Bütçenin bu bölümünü, hangi malzemeyle (film veya video) çekeceğiniz ve hangi sistemi (geleneksel veya sayısal girişik) kullanacağınız belirler. Her bir yolun maliyetini araştırmanın şimdi tam zamanıdır. Örneğin, sayısal girişik sistemin bir haftalık kirası, geleneksel film yapım sonrası yönteminden pahalıdır.

Projenizi tamamlamanın sonuç maliyeti, büyük ölçüde *filmi bağlamanın* (montajı tamamlamanın) ne kadar zaman alacağına bağlıdır. Yapım sonrası programınızın süresi, aşağıdaki unsurlara bağlıdır:

KİM MONTAJLIYOR? Profesyonel bir montajcı, hem film, hem bant montajını hayli hızlandıracaktır. Deneyimli bir montajcının birkaç haftada yapacağı iş, yeni başlayan bir aceminin elinde aylar sürer (özellikle sayısal girişik sistemde). İlk kez bir kısa film veya video montajına giriyorsanız, yavaş ve sakin bir başlangıç planlayın.

> ***Öğrenciler:*** Sayısal girişik sistem montajı hızlandırabilir, ama montajda en önemli şey hız demek değildir.

Filminize yapılacak ince rötuşlarda anca zamanın çözebileceği tarif edilemeyecek şeyler vardır. Olabilecek en iyi film veya videoyu yapmak için rahatça çalışın, özellikle günlük ücret ödemiyorsanız.

MONTAJ ODASINA GİRİŞ. Bu çoğunlukla öğrenciler için geçerlidir. Tam gün dersi veya işi olan öğrenciler, düzensiz kısa sürelerle montaja girmek zorunda kalırlar. Böyle bir düzende yaratıcı canlılığı ayakta tutabilmek zordur. Küçük bütçeli bağımsızlar, yerel televizyon kuruluşlarından ucuz fiyata sınırlı montaj olanakları sağlayabilirler.

ÇEKİM ORANI. Profesyonel montajcılar için bile, izlenip kesilecek film veya bant miktarı ne kadar çoksa, bunları bir şekle sokup bitmiş hale getirmek o kadar uzun sürer. Belgeseller, hele bant kullanıyorlarsa, büyük oranda malzeme harcarlar. Bir belgeselin gerçek şekli ancak montajda ortaya çıkar, bu yüzden uzun bir yapım sonrası süresine göre bütçe yapmakta fayda vardır.

KİRALAMA. Günümüzde geleneksel film yapım sonrası işlemlerinde avantajlı anlaşmalar yapmak olanağı var çünkü artık işlerin çoğu sayısal girişik sistemde yapılıyor. Bir film montaj masasının bir aylık kirası, bir sayısal sistemin yaklaşık bir haftalık kirasına denk geliyor. İyi araştırın ve parasal sorun varsa, mesai saatleri dışında montaj yapmayı da dikkate alın.

012 Yapım sonrasında ses

Yapım sonrası ses, ses etkisi, seslendirme (dublaj), bileştirme (miksaj) ve müzik kanalları işlemlerini içerir. Bu işlemlerle ilgili para harcamayı gerektiren pek çok ayrıntı vardır.

Yapım sonrası hizmeti veren şirketler ses tasarımı / montajı / seslendirme ve bileştirme için öğrenci veya yeni başla-

yanlara, dakika başı birimine dayanan bir fiyat verebilirler. Aceleniz yoksa ve şirket mesai saatleri dışında çalışma olanağı veriyorsa, pazarlık da edebilirsiniz.

Toplam maliyeti belirleyecek olan, işin boyutu ve karmaşıklığıdır. Projede karmaşık ses etkileri ve çok sayıda dublaj varsa, maliyet yükselecektir. Bu konuyu iyi araştırın. Yapım sonrası şirketleriyle konuşurken, senaryonuzu da yanınızda götürün. Büyük şirketleri araştırmayın. Bilgisayarlar ve sayısal teknolojideki gelişmeler sonucunda pek çok ses mühendisi firmalarını mini stüdyolar haline getirdiler.

> ***Öğrenciler:*** Bilgisayar kullanımına yatkın günümüz öğrenci kuşakları için yeni teknolojiyi öğrenme deneyimi zor değildir. Bir ses mühendisiyle çalışmak isteyenler, bu fırsatı kolayca bulabilirler.

Müzik

Eğer gerekiyorsa, projeniz için müzik ya daha önce yapılmış kayıtlardan sağlanır, ya da film için özel bestelenir. Bu iki yolun maliyeti arasında fazla fark yoktur. Çok bilinen bir parçadan birkaç mözürün maliyeti, bir kısa film için yapılan özgün besteninkinden çok daha fazla olabilir.

Bu aşamada müziğin bitmiş üründe nasıl bir rol oynayacağını kestirmek zordur. Bazen senaryoda belirtilen bir müzik parçası karakter, tarz veya entrikayla yakın ilişkili görülür. Eğer bu çok tanınmış bir şarkı veya besteyse, son dakikaya kalıp eliniz mahkum olmadan araştırmanızı şimdiden yapın. Ünlü müziklerin kullanım iznini almak, çok pahalıya gelebilir.

Miksaj (Bileştirme)

Miksaj sırasında projenin bütün ses kanalları bir araya getirilir. Değişik firmaları arayıp fiyatları öğrenin. Birçok firma öğrenciler için indirimli, dar bütçeli bağımsızlar için de gece

çalışma fiyatları verirler. Bu da, sizin işinizin bir stajyer tarafından yapılacağını belirtir. Ses bandınızı bir sayısal ses stüdyosunda yaptıysanız, gene de son bir bileştirme (miksaj) yapmanız gerekir, hele de son kopyayı film olarak istiyorsanız.

> ***Öğrenciler:*** Okulunuzda bir seslendirme stüdyosu veya miksaj sistemi varsa, bundan olabildiğince yararlanın. Bileştirme masasındaki işlemlerin girdisini çıktısını öğrenin. Sonuçtan memnun olmazsanız, profesyonellere dönersiniz; kaybettiğiniz zaman karşılığında da öğrendikleriniz ve kendinize güveninizin artması, sizin kazancınız olur.

013 Laboratuar yapım sonrası (Film)

Çalışmayı düşündüğünüz laboratuardan fiyat listesi alın. Laboratuan belirlemediyseniz, herhangi birinden fiyat alıp yuvarlak hesap bütçe çıkann. Senaryonuz 15 sayfaysa, filmin 12 dakika veya 130 metre olacağını tahmin edebilirsiniz. Günlük iş kopyası ve kopya masraflarını bulmak için bütçe dökümünü kullanın ve birim metre fiyatını 130 ile çarpın. Optik baskı, negatif montaj, prova baskısı, tekrar baskı, vergiler gibi masraflara para ayırmayı unutmayın. Bu bütçe biraz geniş tutulmalıdır. İşe girişince, tahmin etmediğiniz masraflar çıkacaktır, bunlan karşılamak için bütçede fazla para bulundurmak akıllıca olur.

Negatif çekip, sayısal girişik sistemde montajlayıp, kopyayı film olarak basacaksanız, bütçeye başlamadan önce laboratuarla bütün ayrıntıları konuşun. Bu yöntem, geleneksel film yönteminden çok daha karmaşıktır. *Negatif kesimci*, film işinde önemli bir kişidir. Onunla da önceden tanışıp görüşün.

Video yapım sonrası

Video şimdi çoğunlukla sayısal girişik (non-linear) sistemlerle montajlanıyor. Web sitemizde geleneksel analog ve sayısal girişik video yapım sonrası bütçelerine birer örnek verdik.

014 Büro masrafları

Çizgi-altı masrafların toplamının yüzde beşini bu kaleme yazmak, doğru bir ölçektir.

015 Sigorta

Sigortayı ihmal etmeyin. Film ve video çekimlerini sigortalayan şirketler var. Malzemenin ve insanların sigortalanması, olabilecek en dar kapsamdır. Patlama, çarpma gibi özel etkiler, tanımadığınız veya tehlikeli mekanlar ve negatif için de sigorta yaptırabilirsiniz. Bu sonuncusu, laboratuara ulaşan filmin korunmasını kapsar.

016 İhtiyatlar

İhtiyat, bütçe ile ödeme zorluğu arasındaki bir tampondur. İhtiyat için normal hesaplama miktarı, toplam çizgi-altı giderlerin yüzde onudur. Bu rakam yüksek gibi görünse de, aşırı giderlere karşı temel korunma yöntemidir.

Küçük Kasa

Bütçede açık vermenin en kolay yolu, küçük harcamaların kontrolunu elden kaçırmaktır. Küçük kasa, çeklerle veya nakit yapılan önceden planlanmış ödemeler değil, yapım sırasında günlük harcanan paradır. Çekim sırasında para sanki yapımcının cebinden uçar gider. Küçük kasa zarfları yapın veya satın alın. Sonra her bölüm sorumlusuna içinde diyelim 100 dolar koyduğunuz zarfları verin. Onlar harca-

malan yaptıkça makbuz ve faturaları zarfa koyup zarfın üstüne de masrafları yazarlar. Para bitince bölüm sorumlusu zarfı yapım sekreterine verip yeni bir 100 dolarlık avans alır. Faturalan mümkünse çekle ödeyin. Çek, hem yapım masraflan, hem de maliye için iyi bir kayıt yöntemidir.

Öğrenciler: Küçük kasayı ihmal etmeyin. Beklenmedik masrafları karşılamak için her gün cebinizde en az 50 dolar bulunmasına dikkat edin. Günün sonunda paranın nereye gittiğini belgelemeyi unutmayın (bütün fişleri toplayın).

Bütçeye Başlamak

Çekim programınız ve bir grup temel kararlarla silahlanmış olarak şimdi bir takım rakamları yazabilirsiniz. Masrafa yol açacak unsurları senaryodan derlediğinizi unutmayın, döküm sayfalarına bir daha göz atın. Onlar size hangi unsurları fiyatlandırmanız gerektiğini gösterecektir. Ekibin kaç kişiden oluşacağına bir kere karar verdikten sonra, maliyeti hesaplamak, kişi sayısıyla çekim yapacağınız gün sayısını çarpmaktan ibarettir.

Bütçe İşlemleri

Bütçenin ilk yazılımını daha pek çok yazılımlar izleyecektir. İşleme yeni yeni bilgiler aktıkça, bütçe pek çok kez yeniden doğacaktır. Mekanlar, oyuncular, ekiple uğraşarak anlaşmalar yaptıkça, değerlendirmeleriniz daha gerçekçi olacaktır.

Rakamları kendilerine ait bölümlere yazın ve sonunda toplamı koyun. Burada biraz geniş davranmakta yarar vardır. Eğer toplam beklediğinizden düşükse, doldurmanız gereken yerler vardır. Beklediğinizden yüksek bir toplam çıktıysa, en büyük bütçe kalemlerine bakın ve makaslamaya başlayın.

Seçenekleriniz ne kadar çoksa, en uygun kararı vermek için o kadar iyi hazırlanırsınız. Doğru anlaşmalar yapmak için sağa sola baş vururken, en iyi silahınız telefon olacaktır. Taşıt veya yapım malzemelerini en uygun koşullarda kiralayabilmek için bir telefon rehberi edinin ve aramaya başlayın. İşte size telefon önerileri:

SALDIRGAN OLUN. Aradığınız yerlerden cevap almak için günlerce beklemeyin. Satıcılar mantıklı bir süre içinde size cevap vermezse, onları tekrar arayın. Cevap alana kadar aramaya devam edin. Unutmayın, ağlamayan çocuğa meme vermezler.

KONUŞTUĞUNUZ KİŞİNİN ADINI ALIN. Bir fiyat veya işlem için bilgi veren kimle konuşursanız, adını ve soyadını tam kaydedin. Sonradan bu konularda yeniden görüşürken, ilk telefonda konuştuğunuz kişinin adını belirtin. Aksi takdirde bir başkası, firmadan birinin size böyle bir bilgi verdiğini inkar edebilir.

TELEFONDA KONUŞTUKLARINIZI NOT EDİN. Satıcının neler önerdiği ve ne fiyatlar verdiği konusunda olabildiğince geniş not alın. Bunları yapım defterinize açıkça ve itinalı bir şekilde kaydedin ki, gerektiğinde bu bilgileri kullanabilesiniz. Telefonu kapadıktan sonra sormayı unuttuğunuz bir şey aklınıza gelirse, yeniden arayın.

AŞIRI UCUZ ALIŞVERİŞTE DİKKATLİ OLUN. Herkesin verdiğinden çok daha düşük bir fiyatla karşılaştığınızda, teklife kuşkuyla yaklaşın. Bütün malları inceleyin ve deneyin. Kelepir bir malın mutlaka hatalı olması gerekmez, ama akıl almaz ucuzluk, bir felaket habercisidir.

ÇALIŞACAĞINIZ KİŞİLERLE TANIŞIN. Bu, özellikle film veya video malzemesi kiralayan şirketler, yapım sonrası hiz-

metler veren firmalar ve film laboratuarları için önemlidir. Yalnız bu proje için değil, umulur ki gelecek daha pek çok proje için ilişkiler kurmaktasınız. Satıcılar günde yüzlerce telefon görüşmesi yaparlar, sesinizle yüzünüz arasında bağlantı kurmaları için onlara yardım edin. Kişisel bağlantı kurmak iyi bir etki yapar ve belki de daha iyi bir alışveriş yapmanızı sağlar.

İŞİ ACELEYE GETİRMEYİN. En iyi alışverişi yapabilmek için olabildiğince çok kapıyı çalın. Bütün şirketleri dolaşmadan karar vermeyin. Yapım öncesinde sokakları arşınlamanız, daha fazla negatif almanızı veya en iyi mekanı kiralamanızı sağlayacak tasarruflan kazandırabilir. Yapımın harareti, size pazarlık için zaman bırakmaz; yapım süreci, alışveriş için uygun değildir.

HERŞEY İÇİN PAZARLIK EDİLEBİLİR. İstemekten korkmayın. Oyuncular, hizmet ve malzeme için en düşük öneriyle başlayın. Alt tarafı "Hayır" derler. Bütçedeki en yüksek kalemler için pazarlık ederek işe başlayın ve daha düşük fiyata elde etmeye çalışın. Bir mekanla veya yemek firmasıyla bütçedekinden ucuz fiyata anlaşabilirseniz, aradaki farkı bütçedeki tahmininizden daha fazla tutan bir kaleme aktarabilirsiniz.

HER ŞEYİ KAĞIDA DÖKÜN. Bütün anlaşmaları yazılı yapın. Sözlü anlaşmalar unutulabilir.

HERKESLE DOST OLUN. Endüstride bütün işlerin temeli kişisel ilişkilerdir. İnsanlar genellikle tanıdıkları ve yanında rahat ettikleri kişilerle çalışmak isterler.

Yapım Değeri

Yapım değeri, yapım çabalannızın sağladığı kalitenin, harcadığınız paraya oranıdır. Günde ortalama çekilecek sayfa sayısı ve her güne düşen harcama payı ile belirlenir: Bütçe

(yapım sonrası harcamalar hariç) bölü toplam senaryo sayfası çarpı 1 günde çekilen sayfa sayısı eşittir günlük çekim maliyeti.

Yapım gereksinimleri için günde ortalama kaç para harcadığınıza bakarak sonuçta nasıl bir kaliteye ulaşacağınızı kestirebilirsiniz. Pahalı setler, bir sürü özel etki ve yüksek ücretlerle yüklenmiş büyük bütçeli bir proje, günlük ortalama harcamayı yüksek tutarak kısa sürede çekilebilir. Buna karşılık, yapım gereksinimleri fazla olmayan küçük bütçeli bir filmin çekimi daha uzun sürebilir.

Paranın, pek çok yapım sorununu çözebildiği doğrudur. Ama para, özellikle dar bütçeli yapımlar alanında, genellikle az bulunan bir şeydir; dolayısıyla yaratıcılık, sonsuz kaynakların yerini tutar. Bütçenizin ne kadar büyük veya küçük olduğu önemli değildir, sonuçta esas olan, senaryoyu gerçekleştirmek için gerekli yapım unsurlarıdır.

Birçok film ve video yapımcısı çekim safhasından, yapım sonrası için ayrılan paradan bir kısmını yapıma kaydırarak çıkabilmiş, sonuç olarak para yetersizliğinden dolayı projeyi tamamlayamamıştır. Bütçeyi düzenlerken, fazladan yana hata yapın, çünkü bütçe fazlası vermek, bütçe açığı vermekten iyidir.

> Paranın sizi engellemesine izin vermeyin. Yeteri kadar paranız olmadığı hissine kapılıyorsanız, bunun filmi çekmemeniz için bir neden olmasına izin vermeyin. En azından başlayacak kadar paranız varsa, başlamanızı öneririm. Bol paranız olması, sonuçta mutlaka iyi bir film yapacağınız anlamına gelmez.
>
> *Adam*

Öğrenci Bütçesi

Bunlar, bir öğrenci filmi için **temel *yapım bütçesi*** unsurları-

dır. Elinizde, montaj odasına **girecek kadar** film olabilmesi için gereken harcamaların çoğunluğunu oluştururlar.

- Ham malzeme (film veya bant)
- Banyolar (yalnız film için)
- Beslenme
- Mekanlar
- Sanat bölümü (aksesuar, kostüm, set tasarımı/donanımı)
- Ulaştırma
- Tüketim malzemesi (jelatin filtreler, DAT bantlar, piller vb.)
- Günlük küçük harcamalar

Öğrenciler, özel objektif, şaryo, dolly, araba montürü gibi özel malzeme için de para ödemek durumundadır. Mali olanaklar darsa, filmi laboratuardan çıkarmaya yetecek kadar paranız olmasına dikkat edin (bu durum, video için geçerli değildir). Yapım sonrası sürecinde de projeyi bitirmek için para aramaya zaman ayırabilirsiniz.

YÖNETMEN

Gökteki ayı yere indirin

Yönetmen genelde bütçenin hesaplanmasına katılmaz. Bu, yapımcının alanıdır. Kendisine sorarsanız, yönetmenin en çok istediği şey, gökteki ayı yere indirmektir ve amacına ulaşmak için elinin altında olabildiğince çok zaman, malzeme ve personel bulundurmaya çalışır.

Gene de deneyimli bir yönetmen, bütçelendirme sırasında kendi çekim planı, ekibi, malzemesi ve oyuncular için gerekli şeyler gibi konularda acemi bir yapımcı için paha biçilmez bir danışman görevi yapabilir.

Bütçelendirme işlemi bir takım işidir. Yapımcı sokakları arşınlar, telefon görüşmeleri yapar, pazarlıklara girişirken, deneyimli bir yönetmen ona kılavuzluk edebilir. Yapımcı, senaryonun gerektirdiği şeyleri ortaya döktükçe, ikisi arasında sağlıklı bir iletişim kurulabilir.

Yönetmen, filmi yapabilmek için gerekli asgari ihtiyaçlar konusunda da yapımcıya akıl verebilir. Bütçenin bir "gönlümden geçenler" versiyonu olabileceği gibi, bir de "bundan fazlası yok" versiyonu olabilir. Sonuçta yönetmen, eldeki olanaklarla yapabileceği en iyi filmi yapmaya çalışır, ama hayalleri için mücadele etmek de onun görevidir. Eğer fazladan zaman ve malzemeye ihtiyacı olduğunu hissederse, bunu istemek zorundadır. Onun hedefi, bütçenin sınırlarını bilerek gökteki ayı yere indirmeye çalışmaktır.

Yaparak Öğrenmek

Neyin kaç para ettiği hakkında fikir edinebilmek için, ne iş olduğuna bakmadan mümkün olduğu kadar çok yapımda çalışın, ama sette olmanızı sağlayacak işlerin peşinde koşun. Çıraklık seviyesindeki bu işler en çok yapım yardımcısı adı altında ayak işlerine koşturma türüdür. Bir yapım yardımcısı, birçok işin yanında yönetmene kahve getirir, yapımcının ayak işlerine koşar, kalabalığın düzenlenmesine yardım eder.

Bir set, canlı bir laboratuardır. Havasını olabildiğince çok soluyun. Ekipteki herkesi tanımayı, kimin ne iş yaptığını, nasıl davrandığını öğrenmeye çalışın. Olabildiğince çok insanla tanışın. Bu işte utangaç olmamak gerekir, ama ne zaman soru sorup ne zaman susmanız gerektiğini de öğrenin. Bir iş bittikten sonra, tanıştığınız kilit kişilerle teması sürdürün.

Öğrenmek için set ideal bir yerdir, ama yapım bürosu da eğitici olabilir. Yapım koordinatörüne ve yapım yönetme-

nine yardım etmek (senaryo sayfalarının fotokopisini yapmak olsa bile), günlük yapımın gel-gitlerini yaşayabilmek için bulunmaz fırsattır. Yapmanız istenen işler ne kadar adi ve basit görünse de, her zaman hevesli olun. Önce basit işlerde kendinizi kanıtlayın, sonra daha zorlarına geçersiniz.

Öğrenciler: Kendi öğrenci yapımlarınızda olduğu gibi, profesyonel yapımlarda da olabildiğince çok çalışarak deneyim sahibi olun. Profesyonel standartlarla tanışmak, kaçınılmaz olarak işinizde yardımcı olacaktır. Tecrübe edinmenin sonu yoktur. Her yapımın kendine özgü sorunları vardır ve başkalarının bu sorunları nasıl çözdüğünü görmek, eğitiminizin bir parçasıdır. Bu durumlardan, bir gün kendi yapımınızda da benzer sorunlarla karşılaştığınızda kullanacağınız değerli dersler alırsınız.

KİLİT NOKTALAR

- Yapımın boyutunu değerlendirin. Kalabalık oyuncu kadrosuna, büyük bir çekim ekibine, veya çok sayıda mekana ihtiyaç olacak mı?
- Kaynaklarınızı ve bulabileceğiniz fonları inceleyin. Az parayla destan çekmeye kalkışmayın.
- Bütçe ile senaryoyu dengelemek, sürekli bir savaştır. Para az gelmeye başlarsa, dengeyi sağlamak için senaryoda değişikliğe gitmek gerekir.
- Para akışının kontrolunu sağlamak için küçük kasa sistemi kurun. Sanat bölümü, bütçede beklenmedik bir delik açabilir.

BÖLÜM ALTI

EKİP

Film yapımında en önemli kural, ekiptekileri iyi beslemektir.

Howard

YAPIMCI

Ekibi Kiralar

Ekip, film çekimi sırasında çalışan - oyuncular dışındaki - tüm personel diye tanımlanabilir. Hikayeyi kamera önünde canlandıracak doğru oyuncuları bulmak ne kadar önemliyse, kamera arkasında destek verecek doğru grubu aramak da o kadar önemlidir. Ekip, yapım makinesinin dişlileridir. Projenin başarısı, bu kadronun, senaryoyu yorumlamasında yönetmene hep birlikte ne kadar yardımcı olabildiğine bağlıdır. Onların enerji ve yaratıcılık becerilerinin toplamı, yapılmakta olan projenin sorumlusudur.

Yapılmış en iyi planlar, ancak onları gerçekleştirecek kişilerin becerisi kadar iyidir. Yapım günleri uzun ve ağırdır. Baskı altındayken de neşesini kaybetmeyen yaratıcı personel, aranıp bulunmaya değerdir. Bu meslekler romantik veya gösterişli değildir, ama film veya video yapımının temelidir. Bir yapım yardımcısı, kalabalık figürasyonun hareketini kontrol edemezse, yönetmen o sahneyi çekemez. Kamera asistanı film kızağını iyi temizlemezse, bütün bir bobin film çizilebilir. Objektifin net ayarı yapılmamışsa veya aydınlatma doğru değilse, oyuncunun en başarılı oyunu bile bulanık olur veya karanlıkta kalır.

Ekibi Kim Kiralar?

Yapım yönetmeni rolündeki yapımcı, ekibi kiralamakla görevlidir. Yönetmenin çevresini en iyi yaratıcı takımla donatmak, onun sorumluluğudur. Bu seçim işlemine yönetmen yakından katılır, ama olası ekip elemanları ile pazarlık eden, anlaşmayı yapan, ve gerekirse onları işten atan, yapımcıdır. Bu yöntem, yönetmenle ekip arasındaki ilişkilerin yalnızca yaratıcılık alanında kalmasını sağlar ve iş ortamındaki gerginliklerin, bu sıcak ilişkilere zarar vermesini önler.

Ekibi Ne Zaman Kiralamalı?

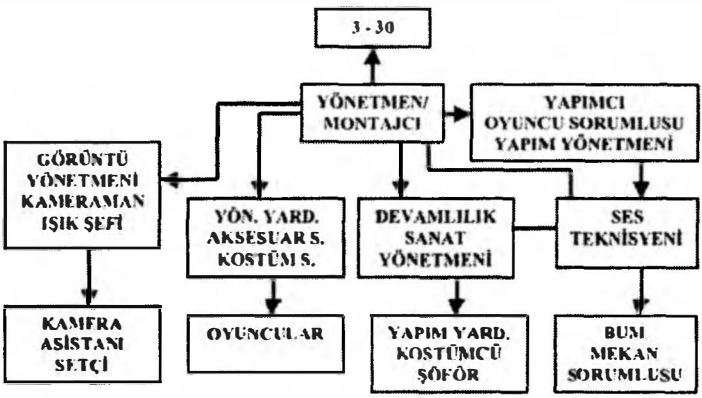
Ekip elemanları çekim süresince çalışırlar ama hazırlanmak için de zamana ihtiyaçları vardır. Bu devreye *hazırlık süresi* denir. Her gün çekim bittikten sonra malzemeyi temizleyip toplarlar, çekimden sonra yapılması gereken herhangi bir iş varsa onu yaparlar. Bunun tek istisnası, çok özel makyajlar, patlama gibi etkiler veya ikinci kameranın kullanımı için tutulmuş olan elemanlardır.

Ekip Ne Kadar Büyük Olmalı?

Yapımcı, ancak senaryonun teknik gereklerini öğrenip, yönetmenin hikayeyi görüntü diline nasıl aktarmayı tasarladığını anladıktan sonra ekibi doğru şekilde belirleyebilir. Yönetmenin çekim tasarısı, *Truman* ve *The Lunch Date*'de olduğu gibi, birçok şaryo çekimi içeriyorsa, en azından belirli günlerde şaryo arabasından sorumlu olacak bir ekip elemanının sette olması gerekir.

İşin doğası gereği, belgesel ekipleri küçük çaplıdır. Dar alanlarda çabuk hareket edebilmelidirler. Öte yandan, sendika kurallarına göre kurulacak bir ekip, yeni başlayan film ve video yapımcılarının yanaşamayacağı ve gerek duymadığı kadar geniş ve karmaşık olacaktır.

Bir film veya video ekibindeki kişilerin mesleklerini ve görevlerini öğrenmeniz çok önemlidir (Şekil 6.1)



Şekil 6 . 1 *Ekip düzeni*

3-30 Kuralı

Kısa film ve video projelerinde ekip, üç ila otuz kişiden oluşur. Döküm işleminin hemen her evresinde olduğu gibi, gerekli olan ekip elemanlarını senaryo ve bütçe belirler. Gereğinden az kişiyle çalışmak zorunda kalırsanız ayarlamanız gereken şey, açıkları nasıl dolduracağınızdır. Örneğin, senaryo 30 kişi gerektiriyor, ama siz 10 kişi kiralayabiliyorsanız, herkes ortalama üç iş yapacak demektir.

Ekibi Seçmek

Sıkı çalışan yetenekli kişiler bulmak yeterli değildir. Ekiptekilerin kişiliklerinin birbirini tamamlaması gerekir. Ekip kurmak, oyuncu seçmek gibidir. Grubun birbirine uyumu önemlidir, bu insanlar yapımın stresinde yakın çalışma içinde olacaklardır.

Bu ekiptekilerle daha önce çalışmış olanlarla, yapımcılar, yönetmenlerle konuşun. Bu olamıyorsa, sezgilerinize güvenin. Kendinizi, davranışları veya kibirli hali sizi rahatsız eden sözüm ona "büyük" bir görüntü yönetmenini tutmaya mecbur hissetmeyin. Acemiler bu konuda hata yapmaya yatkındırlar, ama deneyiminiz arttıkça, yavaş yavaş insan sarrafı olmaya başlarsınız.

Seçimleriniz doğru çıkarsa, bu proje, uzun süreli profesyonel ve yaratıcı ilişkilerin başlangıcı olabilir. Bir yapımcı veya yönetmen olarak fikirlerinizi gerçekleştirebilmek için, yetenekli ve güvenilir ekip elemanlarına ihtiyacınız vardır. Güvenebileceğiniz, beraber çalışmaktan mutluluk duyacağınız ve yaptıklarını iyi yapan kişileri bulabilmek, gelecekte sağlam bir yaratıcı ekip kurmanın ümit vaadeden işareti olabilir. Unutmayın, bu iş, ilişkilerle yürür.

Doğru Kişileri Cezbetmek

Projenizi başkalarına sunuş tarzınız, sizinle çalışmaya ilgi duyanların kalitesini etkiler. Düzenli ve profesyonel birisi gibi görünürseniz, o tarzda kişileri çekersiniz çevrenize. Film gösterim programlarına, mesleki organizasyonlara ve yüksek okullara göndermek için profesyonel görünümlü bir broşür hazırlayın. Meslekle ilgili gazete ve dergilere reklamlar verin.

Öğrenciler: Öğrenci projelerinde çalışmayı kabul eden profesyoneller, fazla bir maddi kazanç beklememeleri gerektiğini bilirler. Çalışmanın, daha da önemlisi, malzemenin cazibesine kapılırlar. İyi bir senaryo, iyi kişileri kendine çeker. Pek çok kimse değer taşıyan, yaptığı işlerin örnekleri arasına koymaktan gurur duyacağı bir projeye vaktini ve enerjisini severek verir.

Bağımsızlar: Öğrencilerin ilan tahtalarına birkaç duyuru asın. Yarı profesyonel yapımlarda uzun saatler

çalışmayı göze alan, tecrübe edinmeye susamış pek çok hevesli öğrenci vardır. İçlerinden iyi birkaç tanesi, kendileri de öyle çalışıp yaşadıkları için, dar bütçeli dünyaya kolayca uyum sağlayarak size çok yararlı olabilir.

Eski İşleri Değerlendirmek

Kimin ne yaptığını nasıl bileceksiniz? Tanımadığınız, daha önce beraber çalışmadığınız kişileri tutmak riskli olabilir. Çalışma örneklerini (showreel) izlemek, yapımcılarla, yönetmenlerle ve öbür ekip elemanlarıyla onlar hakkında konuşmak, karar vermeniz için çok yardımcı olur. Bir film veya video yapmak, kollektif bir iştir. Bitmiş üründe o kadar çok kişinin etkisi vardır ki, neyi kimin yaptığını keşfetmek çoğu zaman zordur. Şu örnekleri aklınızda tutun:

Görüntü yönetmeninin çalışma örnekleri harika görünebilir, ama iyi bir gözü olan bir yönetmenle veya ışıklandırmanın büyük bölümünü gerçekleştiren mükemmel bir ışık şefiyle çalışmış olabilir.

Bir film veya video iyi montajlanmış olabilir, ama montajcı çok yavaş olabilir ve uzun sürecek bir montajlamaya bütçeniz yetmeyebilir.

Çalışma örnekleri hep aynı düzeydeyse, doğru yoldasınız demektir. Birinin çalışmaları orta halli gidiyor da aradan bir tanesi öne çıkıyorsa, onun başarısında başka birinin etkisi var demektir. Bu film veya videolarda çalışmış olanlardan dürüst cevaplar beklersiniz ama bu her zaman gerçekleşmeyebilir. Neyi kimin yaptığı, konuştuğunuz kişiye göre değişebilir.

Araştırmanızı iyi yaparsanız, ciddi bir hata yapma riskini azaltırsınız. İşler iyi yürümezse, her zaman bu kişiyi işten çıkarıp yerine bir başkasını alabilirsiniz.

İş Anlaşması

Yapımcı, ekip elemanlarının her biriyle ücret konusunu görüşüp sonuca bağlar. Bu genellikle günlük veya haftalık sabit ücret olur. Herkesle basit bir sözleşme yazıp imzalamak iyi olur. Verilecek hizmetin ne olduğu ve bunun karşılığının nasıl ödeneceği açıkça belirtilir.

Ekiple sabit ücret üzerinden anlaştıysanız, onların zamanını ve enerjisini istismar etmediğiniz sürece, sizin için canla başla çalışırlar. Ekip elemanları günlük yevmiye, hatta saat ücreti ile anlaştıysa, çalışma sürelerine özellikle dikkat etmeniz gerekir. Örneğin, kısa bir süre için fazladan bir kuaför gerekiyorsa, bu elemanın işi uzatıp saat ücretini katlamasını önlemek için görevi biter bitmez setten ayrılmasını sağlayın.

Kilit Ekip Elemanları

Bir ekibi oluşturmanın ilk adımı, yapımın yaratıcı ve teknik çekirdeğini oluşturacak kilit kişileri seçmektir. Kilit kişileri seçtikten sonra, yardımcıları seçmek için onların önerilerinden yararlanabilirsiniz. Bu kişiler genellikle kendi küçük takımlarıyla çalışırlar.

Bir ekipteki kilit kişiler şunlardır:

- Yapım yönetmeni
- Yönetmen yardımcısı
- Görüntü yönetmeni
- Ses teknisyeni
- Sanat yönetmeni
- Montajcı

İlk beş konumu bu bölümde tartışacağız. Montajcının sorumlulukları için Bölüm 16'ya bakınız.

Yapım Yönetmeni

Yapımcının bolca parası varsa, bir *yapım yönetmeni* kiralar. Bu kişi senaryo dökümünü yapar, yapım programını ve bütçeyi hazırlar. Bütçe onaylanınca yapım yönetmeni (yapımcının onayıyla) yapımı organize etmeye başlar. Ne yazık ki yapım yönetmeni, çoğu yeni başlayanların yaklaşamayacağı bir lükstür. Küçük bütçeli yapımlarda bu önemli görevi yapımcı üstlenir.

Aşağıdakiler, yapım yönetmenin temel görevleridir. Göreceğiniz gibi bu mevki, yapım işlemlerinde temel görevlerden biridir.

- Tüm yapım öncesini düzenler, yapılandırır ve denetler.
- Senaryo dökümünü ve ilk çekim programını hazırlar.
- Bütçeyi düzenler ve kontrol eder.
- Ekip elemanlarıyla anlaşmaları yapar.
- Çekim malzemesi için anlaşmaları yapar.
- Günlük para akışını denetler.
- Mekanların seçimini denetler.
- Yapımda günü gününe alınan kararları denetler.
- Programdaki değişikliklere kolaylık sağlar.
- Tüm set dışı ikmal işlerini yönetir.
- Konaklama ve beslenmeyi düzenler.
- Gerekli sigortaları yaptırır.
- Gerekli izinlerin alınmasını sağlar.
- Günlük yapım raporu tutarak filmin maliyetinin nasıl gittiğini denetler.

Yapım yönetmeni, projeyi yürüten motordur. Bu mevkiin öneminin altı ne kadar çizilse azdır. Aynı zamanda gösterişi en az olan iştir. Bu makam, elindeki gücü etkili şekilde kullanmayı bilen bir kişi tarafından doldurulmalıdır.

> Görüntü yönetmeninden sonra seçtiğim ilk kişi, yapım yönetmeni oldu. Yapım yönetmeni özellikle öğrenci filmlerinde çok büyük bir rol oynar. Bulduğum kişinin dostum ve film yapımcısı olmasının yanında, konuyu da sevmiş olması, benim için bir şanstı. Yapım yönetmeninin işlerini yaptığı gibi, hikayenin geliştirilmesine de katıldı. Benimle oturup hikayeyi çalışan ve bundan heyecan duyanlardan biriydi. İnsanlar heyecanlanınca, işe kendilerinden daha çok şey katıyorlar.
>
> ***Howard***

Yapım yönetmeni bölüm sorumlularını kiralar, onlar da kendi bölümlerinde gerekli yardımcıları önerirler.

Yardımcılar

Yapım yönetmeninin yardımcıları şunlardır:

YAPIM SEKRETERİ: Yapım sekreteri, yapımcı veya yapım yönetmeni ile ekip ve oyuncular arasınmdaki bağlantıdır. Yapım bürosunun merkez elemanıdır. Sorumluluklarından bazıları:

- İletişimi sağlar.
- Ekip ve oyunculara bilgi dağıtır.
- Bir ulaşım sorumlusu yoksa, ulaşımı düzenler.
- Yazışmaları, oyuncu ve ekip listelerini, iş davetiyelerini vb. hazırlar.

Yapım sekreteri düzenli, dakik, bir fırtınanın ortasında bile

sükunetini koruyabilecek bir kişi olmalıdır. Yapım yönetmeninin sağ koludur.

MEKAN SORUMLUSU: Bu ekip elemanı dolaşarak mekan araştırır, uygun görülenler için anlaşma yapar ve yapım firması ile mekanlar arasında bağlantı görevi yapar. Görevleri arasında park yeri sağlamak, yemek yenecek yeri düzenlemek, izinleri almak, mekan için kontrat yapmak ve sigorta işlerini gerçekleştirmek de vardır.

BESLENME SORUMLUSU: Bütün ekip elemanları ve oyuncular yemek yemeyi severler. Film çekerken yakılan yüksek miktardaki kalorinin yenilenmesi gerekir. Çekimlerde yemek işlerini düzenleyen birinin olması, işleri keryifli hale getirir. Ortalık hizmeti (craft service) takımı, sete yakın bir yerde bir masa kurarak gün boyu atıştırılacak çerez ve çay, kahve, meşrubat ve öğleyin de yemek masasını hazırlarlar.

ULAŞIM SORUMLUSU: Bir yapımda çok sayıda taşıt gerekiyorsa, *kaptan şöför* denen bir sürücü, yapımın bir mekandan öbürüne taşınmasından sorumlu olur. Hızlı bir şekilde bir mekandan toparlanıp çıkarak başka bir mekanda çekime hazırlanmak, zaman ve paradan tasarruf ettirir. Ulaşım sorumlusu depoların dolu olmasına, taşıtların temiz ve harekete hazır olmasına dikkat eder. Oyuncuları ve malzemeyi sete getirip götürecek sürücüleri ve taşıtları kiralar ve filmde görünecek araçları sağlar. Genellikle bir yapım yardımcısı bu görevi yüklenir.

Yönetmen Yardımcısı

Yönetmen yardımcısı, çekim programının hazırlanması için yapımcı veya yapım yönetmeniyle yakın işbirliği yapar. Aynı zamanda sette yapımın programa uygun yürümesini sağlamakla sorumludur. Yönetmenin sağ koludur, aynı zamanda sette yapım yönetmenini temsil eder.

Yönetmen yardımcısı tüm oyuncular ve ekip elemanları ile temasta olmalıdır çünkü o firmanın çavuşu, geminin kaptanı, trafik polisidir. Herkesin doğru zamanda doğru yerde olmasını sağlamak gibi büyük çaba gerektiren bir sorumluluğu vardır. Oyunculara ve ekip elemanlarına sürekli olarak programı hatırlatmak ve bunu, kimseyi kırmadan, kibarca yapmak zorundadır. Görüntü yönetmeni ışıkları yerleştirip ayarlarken, ses teknisyeni mikrofonları yerleştirirken, sanat yönetmeni seti donatırken ve yönetmen oyuncularla prova yaparken, yönetmen yardımcısı hep saatine bakar. Hepsinden önemlisi, yönetmen yardımcısı yönetmenle eşzamanlı çalışmalıdır.

> Bilmiyorum, bir mucize oldu. Hiçbir zaman programı 25 dakikadan fazla kaçırmadık. Yönetmen yardımcısı büyük bir iş başardı. Habire saatine bakıyordu ama beni sinirlendirmeden. Her zaman nerede olmamız gerektiğini ve nasıl zaman kazanacağımızı biliyordu, bu da iyi bir yönetmen yardımcısının işidir. Herşey aynı kaldı, sanki vakumlanmış bir paketteydik: hergün aynı ekip, aynı insanlar, aynı mekan.
>
> *Howard*

Yardımcılar

Yönetmen yardımcısının destek ekibi aşağıdakilerden oluşur.

İKİNCİ YÖNETMEN YARDIMCISI: İş davetiyelerini hazırlamak, sete çağırma saatlerini düzenlemek ve tüm oyuncuların ve ekibin sete gelişini ayarlamak, ikinci yönetmen yardımcısının görevleri arasındadır. Aynı zamanda geri plandaki hareketin yönetiminden sorumludur.

ÜÇÜNCÜ YÖNETMEN YARDIMCISI: Yapım sekreteri ile iş birliği yaparak ertesi günkü çekimleri düzenlemek için oyunculara telefon eder. Kalabalık figürasyon düzenlemesi

gerekiyorsa, tüm yönetmen yardımcıları sete yardıma çağırılır.

DEVAMLILIK YAZMANI (SENARYO DENETÇİSİ): Devamlılık yazmanı, yönetmenle yakın işbirliği yaparak hangi sahnelerin çekilip hangilerinin kaldığını tespit eder. Her planın her çekimini senaryoya not eder. Her çekimden sonra hareket, konuşmalar, davranışlar, kullanılan objektif, kostüm, makyaj vb. hakkında ayrıntılı notlar tutarak bütün bu unsurların plandan plana ve sahneden sahneye devamlılıklarının aksamamasını sağlar. Sonra bu senaryo montaj odasına gönderilerek montajcının çekimler hakkında yazılı bilgi edinmesi sağlanır. Devamlılık yazmanın bir sorumluluğu da, her plan ve açı değiştiğinde, oyuncunun hareketlerinin bir önceki plan ve açı ile uyumlu olmasını kontrol etmektir. Ayrıntılara böylesine dikkat gösterilmezse, montaj odasında büyük sorunlar yaşanır.

Görüntü Yönetmeni

Yapımcı ve yönetmen için en önemli konu, tutabilecekleri en iyi görüntü yönetmenini bulmaktır. Görüntü yönetmeninin işi, kamera ekibinin oluşturulmasına katılmak ve yönetmenin proje hakkındaki görsel tasarılarını gerçekleştirmektir. Kamera ekibini belirlemek için önce görüntü yönetmenini belirlemeniz gerekir. Küçük bütçeli işlerde görüntü yönetmeni genellikle kamerayı da kullanır.

Görüntü yönetmeni becerikli olmalı, az lambayla çabuk aydınlatma yapabilmeli veya hiç lamba kullanmadan çalışabilmelidir. Kaçıp koşarken aydınlatıp çekebilecek kadar esnek olmalıdır. Projeniz *Mirror Mirror* benzeri bir şeyse, teknik sorunlar büyük olmayabilir. Sahneler stüdyoda aynı ışıklandırmayla çekilecekse, ışık yapmak için bol zaman var demektir.

Görüntü yönetmeninin iyi bir yanı da hızlı çalışması ve sorunları çabuk çözmesiydi. Zor durumlarda ışık yapmadan çalışabiliyordu. Kamerada güvenebileceğim birinin olması benim için önemliydi.

Adam

Öğrenciler: Öğrenci filmlerinde görüntü yönetmeni kameramanlıktan başka ışıkçı, hatta setçi gibi de çalışmak zorunda kalabilir. Bundan kaçınmaya çalışın.

Görüntü Yönetmenini Nasıl Seçmeli

Görüntü yönetmenleri arasından seçme yapacağınız zaman, şunlara dikkat edin:

ÖNCEKİ İŞLERİ: Önceki profesyonel işlerine bakın. İşin yalnız kalitesine değil, çalıştığı değişik türdeki ışık koşullarına da dikkat edin. Bir görüntü yönetmeni bir setin esnekliğine uyum sağlayabilir, ama mekanlarda az ışıkla çalışmayı denememiş olabilir.

Çalışma tarzı sizin hikayenizle uyumlu mu? Çıkardığı iş kusursuz olabilir ama aydınlatma tarzı sizin düşündüğünüzden çok farklıysa, gene de onunla konuşun. Hep aynı türde filmler çekmek durumunda kalmış ve değişik bir şeyleri denemek istiyor olabilir.

HANGİ FORMATLAR, KAMERALAR, HAM FİLMLE ÇALIŞTI? Belki söylemeye bile gerek yoktur ama, eğer video çekecek bir görüntü yönetmeni arıyorsanız, sizin kullanmak istediğiniz formatı iyi tanıyor olması gerekir. Video için nasıl ışık yapılması gerektiğini de bilmelidir. Videonun ışık düzeni, filmdekinden farklıdır.

Film çekecek bir görüntü yönetmeni arıyorsanız, adaylara farklı malzemeyle, daha önemlisi, çekmeyi düşündüğünüz formatta farklı negatiflerle çalışıp çalışmadıklarını sorun. Bir

görüntü yönetmeni 35 mm veya 16 mm ile ilk kez çalışacaksa, yeni malzemesi ile uyuşabildiğinden emin olana kadar deneme çekimleri yapmasını isteyin.

HIZ: Kamerayı yerleştirip ışıkları ayarlaması ne kadar sürüyor? Kamera malzemesi mükemmel görünebilir, ama her çekim için hazırlanması uzun sürüyorsa ve siz sıkışık bir tempoda çalışmak zorundaysanız, o kişi size uygun değildir. Şaşırtıcı görüntüler yaratacak birini arıyorsunuz, ama aynı zamanda hızlı olmalı. Çok bol vaktiniz varsa başka, tabii.

Bir görüntü yönetmeninin hızını, onunla daha önce çalışmış yapımcılar veya yönetmenlerle konuşarak araştırabilirsiniz. Görüntü yönetmenleri genellikle sabahın büyük bölümünü ışık düzenlemekle geçirir. Belirli bir görsel tarz için hızı harcamanız gerekirse, çekim oranını 1:2 veya 1:4 gibi düşük tutarak daha fazla hazırlık süresi elde edebilirsiniz. Bu sürede oyuncularınızla daha yoğun prova yapın.

KAMERA MALZEMESİ KENDİSİNİN Mİ? Çoğunun kendi kameraları, hatta ışık malzemesi vardır. İstedikleri ücret, hizmet ve malzemeyi kapsar. Bu bir avantaj sayılır, çünkü yalnız işleri kolaylaştırmakla kalmaz, ama malzemeye bir şey olacak olursa, sorumlusu görüntü yönetmenidir. Hatta sigortasını bile kendisi yaptırmış olabilir. Bir görüntü yönetmeni kamera sahibiyse, otomatik olarak iyidir diye düşünmeyin; malzeme yalnızca bir ikramiyedir.

YÖNETMENLE UYUM: Yönetmen ve görüntü yönetmeni iyi geçinebilmeli ve film hakkında aynı görüşü paylaşmalı. İkisi arasında yakın bir yaratıcılık bağı olmalı. Yönetmenin yaratıcı isteklerini yerine getirecek bir görüntü yönetmenini bütçenin sınırları içinde kalarak bulmak, yapımcının işidir.

PROGRAM: Görüntü yönetmeni, çekim için belirlediğiniz tarihler arasında boş mu? Çekim programınızda bir erteleme olursa, sizinle çalışamayacak kadar yakın tarihlerde başka

bağlantısı var mı? Son olarak, sizin (muhtemelen çok sıkışık) çekim programınızın içinde çalışabilir mi?

Olabilecek Aksaklıklar

Aşağıdaki uyarı işaretleri, bütçeniz ve programınızda değişikliklere neden olabilir:

- Deneyimsiz bir görüntü yönetmeni aşırı malzeme isteğinde bulunur. Özellikle şunlara dikkat edin: HMI ışıklar, pahalı şaryo, stedikam, Luma vinç, video assist, kamera arabası. Bunları isteyen görüntü yönetmeni ya lüks malzemeyle çalışmak istiyordur, ya da proje için gerekli malzemeyi gerçekçi olarak tahmin edemiyordur. Güvensizlik duygusu, olabildiğince çok malzemeyi sipariş edip, çekim sırasında neyi kullanacağını belirlemeye yöneltir. Deneyimli bir görüntü yönetmeni , mekanları dikkatle inceleyip, projenin görsel yönünü yönetmenle tartıştıktan sonra, bütün çalışma boyunca kullanacağı ve sizin bütçenize uyan malzeme dökümünü hatasız verebilmelidir.
- Öğrencilerden veya acemilerden oluşan bir ekip için deneyimli bir görüntü yönetmeni kiraladınız ve o da, filmin yaratıcı yönüne hakim olmaya çalışıyor. Bu durum, kendinden emin olmayan bir ekibin, ne yaptığını bilen biri karşısında direnemediği zaman ortaya çıkar. Sahnelerin nasıl görüntüleneceği veya mizansenin nasıl olacağı konusunda görüntü yönetmeninin güçlü fikirleri olabilir, ama bunlar yönetmenin fikirleriyle uyuşmayabilir. Yaptığı görüntüler mükemmeldir ve onunla kötü kişi olmak istemezsiniz, ama o kendi yolunda ısrar ederse, sonuçta ortaya çıkan şey, yönetmenin düşündüğünden farklı olacaktır. Acemiler için zor bir durumdur. Bu sorun belirdiği anda, yapımcının

görüntü yönetmeniyle konuşmasında fayda vardır. Unutmayın, yaptığınız film sizindir, onun değil. Ama yönetmen kendinden emin değilse ve sette önderliğini kuramıyorsa, bir otorite boşluğu doğar ve bu boşluğu doğal olarak görüntü yönetmeni doldurur.

Deneyimsiz veya öğrenci bir görüntü yönetmeniyle çalışıyorsanız, deneyimli bir ışık şefi çok işe yarar.

Yardımcılar

Görüntü yönetmeni de ekibe katıldığına göre, kamera, ışık ve set yardımcılarını kiralama zamanı gelmiştir. Özel ekibinizin büyüklüğü bütçenize (ücretler, ulaştırma, konaklama ve beslenme), senaryonun gereklerine, mekanların aydınlatma ve çekimindeki zorluğa ve yönetmenin isteyeceği malzemeye bağlıdır.

Yönetmen daha çok durağan kamera mı istiyor, uzun şaryo planları mı, yoksa her ikisini de mi? Sahnelerin güçlü ışıkla mı, yoksa zayıf ışıkla mı aydınlatılmasını istiyor? Birçok sahnede stedikam kullanmayı bile düşünebilir. Yönetmen ve görüntü yönetmeni başbaşa verip görsel planlarını belirledikten sonra, yapımın yaratıcı ihtiyaçları için gereken yardımcıların sayısı belli olacaktır.

Görüntü yönetmeni çevresinde daha önce beraber çalıştığı kişileri görmek isteyecektir. Bir görüntü yönetmeni hızını ve etkinliğini çoğu zaman çevresindeki yardımcılarla sağlar. Bu bölümde kamerayı kullanmak, kamera için aydınlatmak ve kamerayı hareket ettirmek gruplarında toplam 10 değişik yardımcılık görevi vardır.

Kamerayı Kullanmak

KAMERA OPERATÖRÜ (KAMERAMAN): Genellikle görüntü yönetmeni aynı zamanda kamera operatörüdür. Eğer ışıklandırmayla daha çok uğraşmak isterse (ve bütçe izin verirse), temel işi kamerayı kullanmak olan bir operatör kiralama seçeneği vardır.

KAMERA ASİSTANI: Kamera asistanının görevi objektifleri değiştirmek, netlik ayarlarını yapmak ve kameranın kurulmasına yardım etmektir. Kamera malzemesinin koruyucusudur ve kameralar konusunda çok bilgilidir. Öğrenci çekimlerinde önemli bir mevkidir.

KAMERA İKİNCİ ASİSTANI: *Kasetçi* olarak da bilinen kamera ikinci asistanı, filmi kasete doldurur. Her çekimde klaketi o verdiği için çekimlerin numaralandırılması için devamlılık yazmanıyla yakın işbirliği içindedir. Laboratuar ve montajcıya gidecek olan kamera raporlarını da o doldurur.

FOTOĞRAFÇI: Reklamda kullanılmak için gerekli set fotoğraflarını çeker. Fotoğraflar genellikle provalar sırasında çekilir. Profesyonel bir fotoğrafçı, sessiz bir makineyle çekim sırasında da fotoğraf çekebilir.

Kamera için Aydınlatmak

IŞIK ŞEFİ: Görüntü yönetmeninin sol kolu gibidir. Işıkları yerleştirip lambaları yakmakla yüklümlüdür.

IŞIKÇI: Işık şefinin asistanıdır. Jeneratörden veya ana tablodan lambalar için sete kabloları çeker.

İKİNCİ IŞIKÇI: Görüntü yönetmeni ikiden fazla asistana ihtiyaç duyarsa, ışık takımını bırakıp ona yardıma gider.

Kamerayı Hareket Ettirmek

ŞEF SETÇİ: Görüntü yönetmeninin sağ kolu gibidir ve ka-

meranın fiziki hareketlerini düzenler. Şaryoyu, ışık yumuşatıcı büyük bezleri (ipek) hazırlar, kamerayı istenen yere yerleştirmek için her türlü donanımı sağlar. Setin güvenlik koordinatörüdür.

ŞARYOCU: Şef setçinin yardımcısı ve şaryoyu iten kişidir.

SETÇİ: Setçiler sete ve ışıkların toplanmasına yardım ederler.

Ses Teknisyeni

İlk kez film çekenler, görüntü yönetmenini bulmanın ses teknisyenini bulmaktan daha kolay olduğunu söylerler. Ses kaydetmek, görüntü kaydetmek kadar fiyakalı değildir. Acemiler ve öğrenciler, en iyi ses teknisyenini bulmaktan çok en iyi görüntü yönetmenini bulmaya çaba gösterirler. Kamera-nın bu önceliği, sette de devam eder. Işığı iyi yapmak için bol zaman harcanır, ama sesteki bir sorun yüzünden çekim pek ender tekrarlanır. Bunun sonucunda da iyi görülen ama kötü duyulan sahneler çıkar ortaya.

Bunun böyle olmasının bir nedeni de yapım sonrasında bütün konuşmaları mekana gitmeye gerek kalmadan stüdyoda yeniden kaydedebilme olanağıdır (dublaj). Kamera veya ışık sorunu için mekana yeniden girip çekimi tekrarlamak çok büyük masrafa mal olacağı için yapım sırasında buna daha çok zaman harcanır.

Mümkünse sette temiz ses kaydetmeye çalışın, böylece oyuncuların çekim sırasındaki konuşmalarının sihri filme yansır. Konuşmalar yapım sonrasında da kaydedilebilir, ama hem fazladan bir masraf çıkar, hem de kimi oyuncular, özellikle amatörler, sette defalarca prova edilmiş bir sahnedeki konuşmanın havasını, karanlık bir stüdyoda başarıyla yaratamazlar.

Bir ses teknisyenini değerlendirmenin yolu, sesin sette mi yoksa stüdyoda mı çekildiğine bakmak değildir. Eğer stüdyoda çekildiyse, sette temiz kayıt yapılamayışının nedeni

mekanda önlenemeyen engeller miydi, yoksa teknisyenin kötü bir iş yapmış olması mıydı? Bu soruların cevaplarını ancak yönetmen, yapımcı veya montajcı verebilir.

Ses Teknisyenini Nasıl Seçmeli

Ses teknisyenini seçerken aşağıdakilere dikkat edin.

MALZEME HAKKINDA BİLGİSİ: Ses teknisyeni Nagra, DAT veya kayıt için hangi malzemeyi kullanacaksanız, onun hakkında bilgili olmalıdır. Bunu araştırmanın gereksiz olduğunu düşünebilirsiniz ama adayın teknik bilgisini araştırmak yararlı olur. En önemlisi, çalışacağınız mikrofon (telsiz mikrofon, yönlü mikrofon vb.) türlerine alışık olup olmadığıdır.

MALZEME KENDİSİNİN Mİ? Çoğu teknisyen işe kendi kayıt malzemesi ve mikrofonlarıyla gelir. Kendi malzemesiyle daha rahattır ve tanıdığı için ona güvenir. Yapımcı yönünden ise, ücret malzeme ve hizmeti kapsayacak demektir. Bu miktar genellikle teknisyeni ayrı, malzemeyi ayrı kiraladığınızda ödeyeceğiniz toplamdan düşüktür. Gene de ses teknisyenini malzemesi var diye kiralamayın, en iyisini bulmaya çalışın.

DENEYİM: Daha önce değişik mekanlarda çalışmış mı? Ses yalıtımlı bir stüdyoda *temiz kayıt* (gürültü ve gereksiz seslerden arınmış kayıt) yapmak marifet değildir. Çevre sesinin konuşmalar üzerine bindiği gürültülü mekanlarda ne kadar başarılı olduğuna bakmak gerekir.

MİZAÇ: İdeal ses teknisyeni sette neşeli ama sırasında ağırlığını koyan bir kişi olmalıdır. Ses konusunda ters giden birşeyler olduğu zaman sözünü geçirebilmeli. Sözünü geçirebilmek için de mücadele edebilmeli çünkü ses teknisyeninin istekleri, çoğunlukla kamera ekibinin isteklerinden daha önemsiz gibi görülür. Oyuncularla iyi ilişkiler içinde olabilmeli, sırasında onlara seslerini biraz yükseltmelerini söyleye-

bilmeli. Kısacası bir ses teknisyeni, bir kargaşanın ortasındaki sükunet denizi olabilmeli.

Yardımcılar

Ses teknisyeninin yardımcısı bum operatörüdür (mikrofon tutucu). Mikrofonu tutmak önemli bir iştir ve rastgele biri tarafından yapılamaz. Eğer mikrofon doğru yöne çevrilmemişse, dünyanın en iyi ses teknisyeni bile iyi bir kayıt yapamaz. Kiralayacağınız ses teknisyeni, birlikte çalışmak isteyeceği mikrofon tutucuyu genellikle kendisi önerecektir. Mikrofon tutucunun görevleri mikrofonların yerleştirilmesine yardımcı olmak ve çekim sırasında mikrofon çubuğunu, mikrofonu görüntüye sokmadan sesleri en iyi alabilecek şekilde tutmaktır.

Sanat Yönetmeni

Yeni başlayan yapımcı ve yönetmenlerin genelde pek ciddiye almadığı çok önemli bir görevdir. Sanat yönetmeni, yönetmenin senaryodan esinlendiği görüşlerini somutlaştırmakla yükümlüdür. Görüntü yönetmeniyle işbirliği yaparak senaryodaki karakterlerin yaşadığı dünyayı yaratır. Tiyatro dekoru tasarlayanlar arasında işinize yarayacak pekçok kişi bulabilirsiniz. Gene de tiyatro için tasarlamakla sinema veya video için tasarlamak arasında çok fark vardır. Tiyatroda dekor bütün sahne alanı için yapılır, film veya videoda ise kameranın gördüğü alan için. Kamera bir mekanı tüm genişliğiyle birkaç saniye görür, sonra sahnenin çoğunluğunda bir köşeye kısılır kalır.

Sanat Yönetmenini Nasıl Seçmeli

Sanat yönetmenini seçerken aşağıdaki ölçütleri kullanın.

FİLM VE VİDEO TECRÜBESİ: İlk seçiminiz yalnız tiyatroyla değil, kamerayla da tecrübesi olan ve kameranın neyi gördüğünü kavrayıp görsel çevreyi nasıl kontrol edeceğini bilen birisi olmalıdır. Eğer adayınız bu alana girmeye hevesli ama sinema tecrübesi az biriyse, bol bol film ve video izleyecek zamanı olmalıdır.

KÜÇÜK BÜTÇEYLE ÇALIŞABİLME YETENEĞİ: Sanat yönetmeni para yerine yaratıcılığını kullanabilmeli. Ucuzcu dükkanlarını bilip oralarda pazarlık edebilmeli veya var olan bir çevre düzenini yaratıcı şekilde değiştirip yeniden düzenleyebilmeli.

YÖNETMENLE UYUŞUM: Yönetmenin hikaye hakkındaki yaratıcı görüşünü paylaşmalı. İkisi arasında yaratıcı bir ilişki gelişmeli.

Yardımcıları

Sanat yönetmeni, aşağıdakilerden oluşabilen yardımcı ekibini kendisi bir araya getirmek durumundadır.

- Resimli taslak ressamı
- Marangoz ustası
- Set donatıcı
- Aksesuar sorumlusu
- Giysi tasarımcısı
- Giydirici
- Makyajcı
- Berber

Bütçenizin boyuna göre sanat yönetmeninden bu kadroyu dar veya geniş oluşturmasını isteyebilirsiniz.

> Hayal sahnelerinde sanat yönetmeninin çok büyük rol oynayacağını biliyordum. Üst sınıflardaki öğrencileri aramakla işe başladım. Yapım sorunlarıyla karşılaştığınızda en iyi yöntem budur. Yaptıkları filmlerde ağır giysi ve makyaj tasarımı kullanmış olanları buldum. İsimler aldım ve telefon etmeye başladım. New York'dan kostüm tasarımcısı Jan Fennel ile böyle tanıştım. Reklamlarda ve küçük bütçeli yapımlarda çalışıyor. Kostüm kirası ve hizmet karşılığı 1.200 dolar ödedim.
>
> ***Howard***

RESİMLİ TASLAK RESSAMI: Senaryonun her sekansı için yönetmenin hayalindekileri bir resimli roman gibi çizerek her planda olması gereken şeyleri somut şekilde ortaya koyar.

MARANGOZ USTASI: Bir set, bir setin bölümü, bir tavan parçası, bir zemin döşemesi gibi şeyler gerektiğinde, işi planlar, bütçelendirir ve işin yapımını denetler.

SET DONATICI: Seti donatmak için gerekli eşyaları ve malzemeyi satın alır, kiralar veya yapar. Herhangi bir şeyin tamiri veya boyanması gerekebilir diye çekim sırasında sette bekler. Mümkünse, ertesi günkü setin hazırlanmasına çalışır.

AKSESUAR SORUMLUSU: Sette gereken tüm aksesuarların hazırlanmasından ve sette gerektiği gibi kullanılmasından sorumlu ekip elemanıdır. Örneğin, bir sahnede oyuncular yemek yerken görüntülenecekse, her plan veya açı değiştiğinde bardaklara içeceklerin doldurulmasından, tabaklardaki yiyeceklerin dumanının tütmesinden o sorumludur.

GİYSİ TASARIMCISI: Filmde oyuncuların giydiği her şey,

giysi tasarımcısı tarafından hazırlanır. Bu iş sanat yönetmeninin tasarımı ve görüntü yönetmeninin onayı ile yapılır.

GİYDİRİCİ: Sette bir giydirici, oyuncuların kostümlerini giyip çıkarmalarına yardım eder. Biri kadınlar, öbürü erkekler için iki giydirici bulunur. Çok büyük ve kalabalık bir sahne için fazladan yardımcı giydiriciler kiralanır.

MAKYAJCI: Oyuncunun makyajını yapar ve gerekiyorsa bıyık veya sakalını takıp çıkarır. Bunlardaki devamlılık ve hikayenin zaman içinde gerektirdiği değişikliği yapmak da onun görevleri arasındadır.

KUAFÖR: Oyuncuların saçlarını tasarlayıp yapan, gerekiyorsa perukları hazırlayan çekim ekibi elemanıdır. Saç stilinin devamlılığından da sorumludur. Rüzgarlı bir günde dağılan saçları taramak için hazırda bekler.

Yapım Yardımcısı

Yapım yardımcıları, nerede yardıma ihtiyaç varsa, oraya koşturulurlar. Fazladan bir şöföre, bir kamera asistanına, setçiye, giydiriciye ihtiyaç varsa, yapımcı o işe bir yapım yardımcısı yollar.

> Öğrenciler hiç bir zaman yeteri kadar büyük bir ekip tasarlamazlar; daha da önemlisi, yapım yardımcıları hep çok azdır. Etrafta koşturan, eşyaları toplayan, yerleştiren ve yapım yönetmenine yardım eden birkaç yapım yardımcısı olması gerekir. Öğrenci ekipleri kurulurken en son düşünülen kişidir ve bu büyük bir hatadır çünkü bir süre sonra setin enerjisi erimeye başlar. Kaset almak, pil almak veya o anda ne eksikse onu temin etmek için insanlar setten ayrılmaya başlar. Herkes yapım yardımcılığına başlayıp ayak işlerine koşturunca, set dağılmaya başlar, bir sürü zaman kay-

bedersiniz. Öğrenci filmlerinde çalışacak yapım yardımcısı bulmak her zaman zordur. Ben şanslıydm, benim yapım yardımcılığımı babam yaptı. İşinden bir hafta izin alıp benim için koşuşturdu. Bu işi yapmaktan gocunmadığı için herşey yolunda gitti.

Howard

Özel İşler Ekibi

Özel işler yapan pek çok ekip elemanı daha vardır. Özel etki uzmanları, dans eğitmeni, stedikam operatörü, dekordaki yeşilliklerden sorumlu bahçıvan, hayvan eğitici, öğretmenler, lehçe uzmanları ve dublörler bunlardan bazılarıdır.

Video Çekimleri

Yukarıda tartışılan işler video için de geçerlidir. Tek kameralı video çekimlerde işlerin yürüyüşü biraz farklıdır. En belirgin fark, kurmaca filmlerde farklı aydınlatma zorunluğudur.

Video çekimlerin çoğunun belgesele yönelik olmasının getirdiği bir başka fark da, ekibin ufak ve hareketli olmasıdır. Belgeselciler hızlı hareket edebilmek için küçük bir ekiple çalışırlar. Video kameranın üstünde mikrofon vardır; böylece teknik olarak video çekimi tek kişi ile de yapılabilir.

Mirror Mirror'da birçok iş yüklendim. Yapım yönetmeni oldum, bütçeyi yaptım ve role ve bütçeye uygun mankenleri bulabilmek için çok zaman harcadım.

Jan

Belgesel Ekibi

Belgesel çekimi için ekip kurarken neler önemli rol oynar?

Mirror Mirror mekanda çekilmediği için, ekipte üçüncü kişi olarak bir yapım yardımcısı bulundurmayı düşündüm. Her zaman yalnız bir kişi daha alırım ya-

nıma; hem masraflar az olur, hem de ortalıkta kalabalık olmaz. Bu sefer farklı çalışmayı düşündüm ve bir yapım yardımcısının, zedeleyeceği samimiyete karşılık ne yarar sağlayacağını tarttım. Yalnız iki kişi olduğumuzda, temel görevleri (kamera ve ses) biz yükleniyoruz, bir yapım yardımcısı orada seyirci gibi kalacaktı. Vazgeçtim.

Jan

Bir belgesel ekibi genellikle bir yapımcı-yönetmen, bir görüntü yönetmeni ve bir ses teknisyeninden oluşur. Küçük ve hareketli bir ekip olmak zorundadır. Estetik yönden olduğu kadar bütçe yönünden de böyledir. Belgesellerin çekimi uzun sürer ve bütçeler kalabalık kadrolara izin vermez. Belgesel ekibi dikkat çekmemeli ve çektikleri kişilerin ayağına dolanmamalıdır. Hızlı hareket edebilmeli ve gerekirse olayı takip edebilmelidir.

Bir belgesel film veya video yapımcısının yapımcı, yönetmen, yazar ve görüntü yönetmeni veya ses teknisyeni görevlerini yüklenmesi görülmedik şey değildir. Bir belgesel yapmak, aylar belki yıllar sürecek bir işe kendini adamayı gerektirir.

Bu, iki kişilik ekiple gerçekleştirdiğim altıncı filmim. Ben sesleri alıyorum, bir de görüntü yönetmeni var. Yönetmen ve ses teknisyeni olarak benim için önemli olan, bant çıkışını kulaklıklardan kontrol ettiğim sesi en iyi şekilde kaydedebilmek. *Mirror Mirror*'da bu zor değildi. Bir mikrofon çubuğu ayarladım, böylece mikrofonu elimde tutmayacaktım. Kadınlar sabit konumdaydı, bir yere gitmeyeceklerini biliyordum. Her görüşme için mikrofon çubuğunu en iyi konuma ayarladım, sonra kameranın sol tarafına geçtim. Mikrofon

kameradan yeteri kadar uzaktaydı, kameranın sesini duymuyordu. Sorularımı soruyor, verilen cevaplara dikkat ederken arada bir önümdeki Nagra'nın göstergelerini kontrol ediyordum.

Jan

DOĞRU EKİBİ KURMAK

Yapım öncesi, olabilecek ekip sorunlarını çekimler başlamadan önce çözümlemek zamanıdır. Temel kadroyu yeteri kadar erken kiralarsanız, bunların yönetmen, yapımcı ve öbür ekip elemanlarıyla uyumlu çalışıp çalışamayacağını kestirebilirsiniz. Olası sorunların filizlendiğini hissederseniz, hemen müdahale edin. Önemli bir oyuncuyu değiştirmenin ikilem yaratacağı çekimlere başlama gününe kadar beklemeyin. Yapım öncesinde bir gerilim varsa, yapım sırasında bunun üst basamaklara çıkacağından emin olabilirsiniz.

Bir ekip elemanıyla ciddi bir sorun olduğunu keşfederseniz, bunu mantıklı bir şekilde çözmeye çalışın. Sorun dostça çözülemiyorsa, yeni birini bakmanın zamanıdır. Yapımcı ağırlığını koyup elemanı işten çıkarmalıdır. İş bağlantısını keserken mümkün olduğu kadar dostça davranmaya çalışın. Bir ekip elemanı bu proje için uygun bir seçim değilse, başka bir projede beraber çalışmayacaksınız demek değildir. İnsanlarla aranızdaki köprüleri yakmayın.

Ekipten birilerinin program çatışması, sağlık sorunu, yaratıcı uyuşmazlık veya herhangi bir nedenle işten ayrılmasına her an hazırlıklı olun. Böyle bir durumda telefona sarılıp hemen gidenin yerine bir başkasını bulabilmelisiniz. Bu ancak elinizde bir yedekler, yani bu iş için seçmediğiniz ama seçilebilecek kadar iyilerin listesi varsa mümkündür. Yedekler listesi ekip için olduğu kadar oyuncular ve mekanlar için de gerekir. İyi bir yapımcı, işe seçilmeyen bütün adayların isim ve telefon numaralarını defterine kaydeder. İlk karşılaşmada mantıklı ve dostça davrandıysanız, işe alınmayan birini

yeniden aramak sorun değildir. Bu işin cilvelerinden biridir. Listenizdekiler belirli bir süredir bu işte çalışıyorlarsa, buna alışıktırlar.

> ***Yapımcı:*** Yapımın ateşi ortalığı sarmışken önemli birini işten çıkaracaksanız, yerine yedeğiyle anlaşmadan bunu yapmayın.

YÖNETMEN

Ekibi kurar

Çekimin uyum içinde yapılabilmesi için, ekibin çekirdeğini oluşturacak temel kişilerin seçimine yönetmen de katılmalıdır. Yönetmen setten sorumlu olacaktır, bu yüzden de çalışacağı kişilerin, onun hayal ettiği senaryoyu çekmek için çaba göstereceklerine güvenmelidir. Çekim sırasında günler ağır ve uzun geçer, bu yüzden yönetmen, gerektiğinde çevresindeki kişilerin ona yardımcı olacağından emin olmalıdır.

Ekibin seçimi işlemlerinde yapımcı ve yönetmen, birbirlerini tamamlayıcı bir çalışmaya girme fırsatı ile karşı karşıyadır. Bir takım bağlılığı kurmak ve yapımın sorunlarına karşı savaşabilmek için bir strateji oluşturmak zorundadırlar. Önemli kararları tek başına almak zordur. Yönetmen proje için doğru kişileri seçmeye uğraşırken, yapımcı da fazladan bir çift göz ve kulakla ona yardımcı olur.

Müstakbel ekip elemanlarıyla görüşmeler yapmak için yapımcı ve yönetmen bir strateji geliştirmelidir. Her görüşmeden sonra aday hakkında neler düşündüklerini tartışmalıdırlar. Görüş farklılıklarını ortaya çıkartmak yalnız doğru kişiyi seçmek açısından değil, birbirlerinin aynı kişiye nasıl baktıklarını öğrenmeleri açısından da önemlidir. Kararda son sözü yönetmen söylemelidir (bütçenin sınırları içinde), ama yapımcı ve yönetmen birbirlerinin izlenimlerini paylaşmakla,

amacı proje için en iyi ekibi kurmak olan bir ilişki ve üretici bir diyalog kurarlar.

Ekibin seçimi, oyuncular, mekanlar, setler, aksesuarlar, kostüm, saç, makyaj gibi hakkında karar verilmesi gerekenlerin ilkidir. Bütün yapım öncesi evresi, film veya videoyu doğrudan etkileyecek olan kararların alındığı uzun bir süreçtir. Alınan kararlar çoğaldıkça, yapımcı ve yönetmen çevrelerinde, aynı davulun ritmiyle hareket eden bir topluluk oluşturmalıdır.

YÖNETMEN HASTALIĞI

Bu piyasada *yönetmen hastalığı* diye bilinen bir olay vardır. Kurdeşen, soğuk algınlığı veya baş ağrısı belirtileri gösteren bu rahatsızlık, yönetmenin altına girdiği büyük baskıdan kaynaklanır. *La Belle et La Bete* filmini çekerken Jean Cocteau'da çıkan çıbanların her akşam neşterle yarılması gerekmişti. Çekimler bittiği gün, çıbanlar da mucizevi şekilde yok oldu. Çekimlerin sağlıklı yürüyebilmesi için yönetmenin sağlığının da yerinde olması çok önemlidir.

> ***Öğrenciler:*** Öğrenci çalışmalarına özgü birçok soruna işaret ettik. Profesyonelliğin ne demek olduğunu erken yaşta öğrenebilmek için zaman ve deneyim gerekir.

Aşağıdaki uyarılar, ilk çalışmasını yapan bir yönetmene yardımcı olacaktır.

DİZGİNLERİN KİMDE OLDUĞUNU BELLİ EDİN: Sette bir önder ve karar verici gereklidir. Yönetmen ne istediğini bilmeli ve bunu çevresindekilere anlatabilmelidir. Bunu yapabilmenin tek yolu, hazır olmaktır. Sete gelmeden önce *ev ödevinizi yapın.*

TÜM EKİBE SAYGILI DAVRANIN: Çoğu zaman ekip (ve

oyuncular) ücretsiz veya çok küçük bir ücretle çalışırlar. Onların her birinin bir takımın parçası olduğunu ve bir takımda herkesin önemli olduğunu unutmayın.

KİMİN NE YAPTIĞINI BİLİN: Her görevin değerini bilirseniz, özel bir yapım için gerçekten neye ihtiyacınız olduğunu daha iyi belirlersiniz. Her aletin ne işe yaradığını da öğrenin.

GÖREV DAĞILIMINI BELİRLEYİN: Ekip elemanlan aynı anda birkaç işten sorumlu olacaksa, bunların birbirini engelleyici olmamasına dikkat edin. Kimin hangi işleri yapacağını açıkça belirleyin. Sette faraziyeler olmamalı, "Bunu onun yapacağını sanıyordum" sözlerini işitmemelisiniz. İyi bir ekip, kendinden istenenleri yapabilecek kapasitede olmalıdır.

KİLİT NOKTALAR

- Ekip şefleri, kendi ekiplerini oluşturmakla yükümlüdür.
- Tutacağınız ekip elemanlarının, uzun günler boyunca beraber çalışabileceğiniz kişiler olmasına dikkat edin.
- İşini savsaklayan bir ekip elemanını işten çıkarmakta tereddüt etmeyin. Hiç kimse yeri doldurulmaz değildir.
- Ekip elemanlarının çoğu zaman birden fazla işi vardır. Ekip sorumluluklarını belirleyin.
- Sağlıklı olun. Bir çekimi gerçekleştirmek için gereken direnç, yıpratıcı olabilir.

Nitelikli ekip elemanları, bir üst pozisyona geçmek için gerekli deneyimi kazanmak amacıyla kısa filmlerde çalışmaya ilgi gösterebilirler.

BÖLÜM YEDİ

MEKANLAR

Stüdyo için herhangi bir ücret ödemedim çünkü çalıştığım üniversiteye aitti.

Jan

YAPIMCI

Mekanları sağlamak

Çekim için mekanları sağlama işinde yapımcı, emniyet ve güven telkin etmelidir. Evini, lokantasını, malzemesini, deposunu, iş yerini veya binasını kullanmaları için film yapımcılarına izin veren kişileri, çalışma sırasında buraların zarar görmeyeceğine inandırmak gerekir. Bu da, ekibin çalıştıkları mekandan çıkarken orayı buldukları gibi, hatta daha iyi durumda bırakmaları demektir. Mekan kirası olarak ne kadar az veya çok ödediğiniz önemli değildir, bu, profesyonelliğin temel kurallarından biridir. Yapımcı, film ve video piyasasında iyi bir isim yapmak ister. Ayrıca, tekrar çekimler için bir mekana ikinci girmek zorunda kalabilirsiniz.

Yapımcı mekanları araştırırken, aklında hep ücret, yakınlık ve program değerlendirmeleri vardır. Bir mekana kesin anlaşmayı yapmak için yaratıcı takım elemanlarının vereceği kararı bekler.

Yönetmenin istediği özel bir mekan bütçe sınırlarını aşıyorsa, yapımcı daha ucuza bulabileceği benzer başka mekanlar önermelidir. Yönetmen pahalı bir mekanda ısrar edecek olursa, bir arayol bulunmalıdır.

MEKANLARI NEREDE ARAMALI

Mekan ararken, sinema ve video alanındaki profesyonellere danışın. Bazı yerler için belediyelerden veya mahalli yetkililerden izin almak gerekir. Gazetelerdeki kiralık ilanlarına bakın ve emlakçılara danışın. Bazen satılık bir binayı kısa bir süre için kiralamak mümkün olabilir. Dostlardan, badanacılardan ve iç mimarlardan yardım isteyin. Okullardaki haberleşme panolarına yazılar asın. Yerel gazetelere ilanlar verin. Bu yöntemler özellikle yaşadığınız şehirden uzak yerlerde çekim yapacağınız zaman çok işe yarar.

Yapım merkezine olabildiğince yakın mekanlar bulmak en iyisidir. Yapım merkezine 75 kilometreden daha uzak yerlerde çalışmaya gidileceği zaman, sendika koşulları değişir. Yakın mekanlar, bütçenin sağlığı için de önemlidir.

İlginç mekanların panoramik filmini veya çevreyi 360 derece gösterecek bir montaj yapabileceğiniz şekilde fotoğraflarını çekin. Küçük bir video kamera bu iş için idealdir.

Öğrenciler: Yaşadığınız şehirde çekim yapacaksanız, önünüzde pek çok yol açılır çünkü arkadaşlar ve aile fertleri, genellikle genç sinema ve videoculara yardım etmekten hoşlanırlar. Kafeterya veya büro gibi pahalı mekanlar çoğu zaman çok ucuza sağlanabilir.

Bir lokanta arıyordum ama istediğim gibisini bulmak zordu. New York'un her tarafında, Queens, Bronx ve Brooklyn'de haftalarca dolaştım. İçinde bölmeleri olan bir yer arıyordum. Bir gün 43. caddede yürürken o yangın yerini gördüm. Hemen yanında bir bar vardı. Yandaki barın patronu içeriye bir göz atmama izin verdi. Mekan felaket haldeydi. Muhtemelen sigortadan para almak için çıkarılan bir yangın geçirmişti. Soğuktu, yerlerde su vardı ve tavan çökmek üzereydi. Ama bölmeleri

vardı ve tam istediğim gibiydi. Öğrenci olduğumu söyledim. Elektrik dahil, gündeliğine 500 dolar istedi.

Adam

MEKAN ARAŞTIRMAK

Mekan araştırmak mekan sorumlusunun işidir ama bir yandan da bütün ekip gözlerini açık tutar. Yeterli sayıda aday mekan belirlendikten sonra yönetmen, görüntü yönetmeni ve sanat yönetmeni ilk sıradakileri gezip incelerler. Kesin kararlar verildikten sonra tüm bölüm şefleriyle buralara tekrar gidilir ve yönetmen ekibe çekim planlarını anlatır.

Bir mekanı doğru değerlendirebilmek için ışık, elektrik, ses ve öbür değişkenleri göz önünde tutmanız gerekir. Aşağıdaki denetim listesinin sizin projenize uyan kısımlarını örnek alabilirsiniz.

Aydınlatma

Bütün bir gün tek bir mekanda (iç veya dış) çalışmayı planlıyorsanız, gün boyunca mekanın nasıl aydınlandığının bir şemasını çıkarın.

- Mekan nasıl aydınlanıyor?
- Işık kaynağı ne yönde?
- Ana ışığınız ne yönden gelecek?
- Mekanda pencereler varsa, güneş ışığı ne kadar süreyle içeri giriyor?
- Mekanda lambaları yerleştirecek kadar geniş yer var mı?
- Çekim gününden önce mekanı donatabilir misiniz veya ışıkları yerleştirebilir misiniz?
- Duvarlara zarar vermeden tavana gerdirmeler yerleştirebilir misiniz?

- Odayı serinletmek için vantilatöre gerek var mı?
- Dış mekan için, güneş çekime uygun bir aydınlatma sağlıyor mu, yoksa ark desteği gerekiyor mu? Güneşi yumuşatmak için dağıtıcı tül gerekiyor mu?

Elektrik

- Elektrik güç kaynağı nerede?
- Mevcut elektrik hattı, kullanmayı düşündüğünüz lamba ve araçlar için gerekli amperi sağlayacak mı?
- Mevcut her bağlantı noktasının amperini kontrol edin. Mevcut tesisatın lambalara yeterli olup olmadığına şef elektrikçi karar verir. Yeterli değilse, ya en yakın kofradan destek almak, ya da jeneratör kiralamak gerekir.
- Jeneratör kiralayacaksanız, jeneratörden lambalara kadar döşemek için yeteri kadar kablo var mı?

Ses

Mekanı, çekim yapmayı düşündüğünüz gün ve saatte dolaşın. Şehrin göbeğindeki bir mekanı her tarafın sakin olduğu pazar günü dolaşmak, çekimi yapacağınız bir pazartesi gününün çevre gürültüsü hakkında bir fikir vermez.

- Mekan sessiz mi?
- Dışarda aşırı bir trafik var mı?
- Trafik sesini örtmek için ses battaniyeleri kullanabilir misiniz?
- Dışardaki gürültü bütün gün boyunca aynı mı?
- Komşularda susturulması gereken bir köpek veya çocuk var mı?
- Buz dolabı, klima gibi ses çıkartan aletler çekim sırasında kapatılabilir mi?

- Çekim, mikrofonların bakış yönü pencerelerin tersine olacak şekilde planlanabilir mi?
- Çevrede, çekim günlerine denk gelecek tarihlerde yapılması düşünülen inşaat işleri var mı?

Özel Alanlar

- Set yakınında oyuncuların oturup dinlenebileceği yer var mı?
- Teknik ekip ve oyuncular için tuvalet olanağı var mı?
- Yiyecek malzemelerini setin dışında gün boyu bırakabileceğiniz emniyetli bir yer var mı?
- Oyuncular için bir giyinme odası düzenlenebilir mi?
- Oyuncular makyajını nerede yapacak?
- Malzemeyi koymak için set dışında güvenli bir yer var mı?

Güvenlik ve Korunma

- Malzemeyi sete nasıl taşıyacaksınız? Bir apartman dairesinde çalışacaksanız, yük asansörü var mı? Yoksa, insan asansörünü kullanmanıza yönetici izin veriyor mu?
- Mekanda güvenlik görevlisi gerekiyor mu?
- Değerli şeylerin kilit altına alınmasını sağladınız mı?
- Malzeme minibüsteyse ve taşıt park yerinde kalacaksa, park yeri sigortalı mı?
- Malzeme gece boyunca mekanda kalabilir mi?
- Trafiği kontrol etmek için polise gerek var mı?
- Ek güvenlik önlemleri almayı gerektirecek herhangi bir özel etki yapılacak mı?

- İtfaiyenin önlem almasını gerektirecek bir yangın sahneniz var mı?
- Hemşire veya cankurtaranın hazır beklemesini gerektirecek herhangi bir dublör sahnesi var mı?

MEKANLARI BAĞLAMAK

Projenize uygun mekanlar konusunda karar verdiniz ve artık mekanların sahipleriyle ilişki kurmanız gerekiyor. Mekanı niye istediğinizi ve ne kadar süreyle istediğinizi açıkça belirtmelisiniz (örnek mekan kontratı için web sitemize bakın). Yapılması gerekenler şunlar:

Mekan Kontratı

- Mekan sahibiyle yapım şirketi arasında bir anlaşma imzaladınız mı?
- Kontratı imzalayan kişi mekanın gerçek sahibi mi?
- İstediğiniz süre için dürüst davrandınız mı?
- Mekanı terkederken "daha iyi olmasa bile en azından girdiğiniz halde" bırakacağınıza yazılı olarak söz verdiniz mi?
- Filmin sonundaki tanıtım yazılarında adının geçeceğine dair mekan sahibine söz verdiniz mi?
- Telefon ve tuvaleti kullanma izniniz var mı?
- Çekim tekrarlamak gerekirse mekana ikinci girme izniniz var mı?

Merkez Gardaki çekimler için halkla ilişkiler görevlisiyle konuştum. Görevli hanım öğrencilere yardımcı olduklarını söyledi. Ücreti sordum, elektrik kullanmazsak bir şey ödememiz gerekmediğini söyledi. Elektrik kullanırsak, denetim için bağlantı yerinde oturup bekleyecek olan görevliye saatte 5 dolar ödememiz gerekiyordu.

Çekimler için karşılaştığımız tek kısıtlama, kalabalık saatler dışında, yani 10 ile 14 arası çalışma zorunluluğuydu.

Sonra her zamanki zorluklarla karşılaştık. Her sabah gara gidip malzemeyi boşaltacağımız zaman, istasyon şefi gelip bizi kapı dışarı atıyordu. Bürokrasi yüzünden izin yazısı ona ulaşmamıştı. Koşup halkla ilişkiler bölümündeki kadını bulup ikinci izin aldık.

Adam

Mekan Kirası

- Mekan ücretini indirmek için pazarlık ettiniz mi?
- Kullanacağınız elektrik masrafı mekan kirasına dahil mi?

Öğrenciler: Birisi mekanını size ücretsiz vermeye gönüllü olsa bile, ufak da olsa, bir karşılık vermek gerekir. Böyle bir davranış, bir iyiliği iş ilişkisi seviyesine yüceltir.

İzinler

- Çekim yeri ve zamanı için gerekli izinler alındı mı?
- Gerektiğinde yetkililere gösterebilmek için izni sette yanınızda bulundurun.

Sigorta

- Mekan için gerekli sigortayı yaptırdınız mı?
- Sigorta, yapmayı planladığınız bütün çekim türlerini kapsıyor mu?
- Mekan sahibi özel bir sigorta istiyor mu?
- Sigorta işlemlerini yapmak için gerekli zamanı ayırdınız mı?

İletişim

- Tüm mekan bağlantılarını iki kere kontrol edin.

Mekana girme günü yaklaştığında mekan sahibini uyarın.

- Sorun çıktığında başvurulacak telefon listesi hazırlayın. Sizi kim mekana alacak?
- Teknik ekip ve oyuncular için mekanların harita ve yol tariflerini hazırlayın.
- Şehrin gerekli yetkilileri sizin çalışmanızdan haberdar edildi mi?
- Gerekirse teknik ekip için telsiz telefonlar kiralayın.

Ulaşım

İster yakın, ister uzak olsun, tüm malzemenin, ekibin ve oyuncuların sete götürülüp getirilmesi gerekir. Yapıma zaman kazandırmak için ulaşım işleri önceden planlanmalıdır. Uzun metrajlı sinema filmlerinde ulaşım sorumlusu (kaptan şöför) bunları organize eder. Kısa filmde bu görevi yapımcı yüklenmelidir.

- Otobüs, kamyon ve otomobil kiralayın.
- Sürücüleri belirleyin.
- Her mekana gidiş ve dönüşleri düzenleyin.
- Her sefer için gereken zamanı hesaplayın. Aksilikler için fazladan zaman koyun.
- Uzak mekanlara yolculuk planını yapın.
- Filmde görünecek tüm taşıtları bulup anlaşma yapın.
- Yapım taşıtları için park sorununu halledin.
- Hareketli taşıtlara bağlanacak kamera için özel bağlantı aracını ve bunu taşıta monte edecek usta setçiyi kiralayın. Üzerine kamera kurulmuş aracı kullanmak için izin ve özel sigorta gerekir.

- Hava durumu, yakıt ikmali, aksaklıklar ve personel sorunları dahil, tüm olasılıklara hazırlıklı olun.

Yapım sırasında sürücüler oyuncuları evlerinden alıp sete getirmek, özel malzemeleri ve eşyaları taşımak için devamlı sefer halinde olurlar. Oyuncuları evden alma saati iş davetiyesinde belirtilir ve trafik yoğunluğu ve benzin istasyonlarında yakıt ikmali süreleri de hesaba katılır. Sürücüler kullandıkları araçtan sorumludur.

Günün sonunda toplanma zamanı geldiğinde sürücüler oyuncuları evlerine götürmek, çekilen filmleri laboratuara bırakmak ya da yönetmen ve görüntü yönetmenini günlük iş kopyalarını izlemeye götürmekle görevlidir.

Beslenme

Ordularda olduğu gibi, bir yapımda teknik ekip ve oyuncular da karınları doyarsa iyi çalışırlar. Gene de bu işe bir servet harcamaya gerek yoktur. Önceden yapılan iyi bir plan, paradan tasarruf sağlar.

- Tüm çekim süresi için bir beslenme programı yapın.
- Yemek şirketleriyle görüşün.
- Teknik ekip ve oyuncular arasında özel diyeti olanları belirleyin.
- Sette bütün gün yetecek kadar kahve ve çerez bulundurun.
- Teknik ekip ve oyuncuların oturup yemek yiyebilecekleri bir yer ayarlayın.
- Çekim tahmin edilenden uzun sürecek gibiyse, akşam yemeği için hazırlıklı olun.

Yer Değiştirmeler

Projeniz çok sayıda mekana girmeyi gerektiriyorsa, yapım

ekibinin yapım sırasında yer değiştirmesi gerekebilir. Bir mekandan toparlanmak, bir başka mekana gitmek, malzemeyi boşaltıp kurmak, çekim gününden büyük zaman çalabilir. Bu tarz yer değiştirmelerden mümkünse kaçınmak gerekir. Kaçınamıyorsanız, kaybedilecek zamanı programınıza işleyin ve şunları akıldan çıkartmayın:

- Ayrıntılı bir günlük ulaşım planı yapın.
- Her yer değiştirmenin, tahmin edilenden daha uzun zaman alacağını varsayın.
- Taşıtta kalan malzemenin başında mutlaka bir bekçi bırakın.
- Yakıt depolarını hep dolu tutun.
- Yolculuk süresi, çekim saatlerinden çalınmış zamandır.

Taşıtların park yeri

- Park yerleri önceden ayarlandı mı?
- Gerekli izinler alınıp gereken yerlere yollandı mı?
- Taşıtlar bir planın çekimini engelliyor mu?
- Görüntüdeki taşıtlar için park yeri gerekiyor mu?
- Çekim için bir sokağın kapatılması gerekiyor mu?

Yakınlık

Mekanlar için karar verirken unutmayın ki teknik ekip buralara gidip gelmek zorundadır. Her mekandaki çekiminiz birkaç gün sürmeyecekse, mekanları birbirine yakın seçmeye çalışın. Böylece gereksiz gidip gelmelerde zaman kaybedilmemiş olur.

Yedekleme

Mekanlar konusunda son söz: seçtiğiniz mekanların aniden

çalışılamaz hale gelmesi olasılığına karşı mutlaka yedek mekanlar belirlemeniz şiddetle tavsiye edilir.

YÖNETMEN

MEKAN ARAŞTIRMAK

Oyun için doğru oyuncuları bulmak ne kadar önemliyse, bu oyunun içinde yaşayacağı dünyayı veya en azından görünüşünü de doğru seçmek o kadar önemlidir. Öykünün inandırıcılığı buna bağlıdır.

Belirli bir çevre öyküyü nasıl etkiler? Bir mekan senaryoyu nasıl zenginleştirir veya ondan neler götürür? Bir set ilginç bir görsel arka plan görmeye elverişli mi? Mekanların simgesel anlamları vardır. Bir çevrenin dokusu çabucak ve etkili bir şekilde bizi bir öykünün ilgi alanına sokar ve karakterler hakkında açıklama getirir. *The Lunch Date*'de olayın bir büyükşehir merkez istasyonunda, *Truman*'da bir spor salonunda geçtiğini seyirciye hissettirmek, hayati bir noktaydı. *Mirror Mirror*'da geri plandaki mankenler, toplumun ideal formunun görsel temsilcisiydi.

Karakterlerin nerede ve nasıl yaşadıklarını görerek, daha onlarla tanışmadan haklarında bilgi edinmiş oluyoruz. Bunlar, iletilmesi gereken ama anlatılması zor bilgilerdir. Seçimleriniz keyfi olmamalıdır.

ESTETİK KAYGILARA KARŞI

PRATİK SINIRLAMALAR

Bu günler bir yönetmen için heyecan ve coşku dolu anlar olmalı. Hedef, kağıttaki sözcükleri temsil eden bir yer bulmak. Estetik kaygılarınızla pratik sınırlarınız arasında bir denge kurmalısınız. Mekanın estetiği, senaryonun talimatla-

rına dayanır. Bir "ayakçı meyhanesi", Plaza otelin barı demek değildir, tıpkı "banliyöde bir ev"in bir apartman dairesi ve "küçük bir park"ın bir orman demek olmadığı gibi. Uygun mekanı aramak, perdede görülecek şeyin senaryoda belirtilen şey olmasını sağlamak demektir.

Belirli bir yeri seçerken göz önünde tutulacak şeyler bütçenin olanakları ve programın genişliği veya darlığıdır. Bir bina görsel olarak yönetmeni tahrik edebilir, ama yapım ekiplerinin bir veya birkaçı için sorunlar içerebilir. Işıklar için yeterli elektrik gücü olmayabilir, çok dar olabilir, komşular çok gürültülü olabilir. Bir sahnenin nerde çekileceği kararını verirken dengelemek en önemli noktadır.

ESNEK OLUN

Açık ve esnek olmayı öğrenin. Mekanlara da, oyunculara da sabit fikirlerle bakmayın.

Bir yönetmenin, beklentilerini de aşan bir mekanla karşılaştığı çok olur. Görsel açıdan dramatik mekanların yönetmenlere ilham verdiği bilinen bir şeydir. Böyle bir yer bulan yönetmen ya senaryoyu ona göre değiştirir, ya da o mekanda geçen bütünüyle yeni bir sahne yazar. Gerçekten mecbur kalırsanız, eldeki mekanlara uydurmak için senaryoda her zaman değişiklik yapabilirsiniz. Ödün veriliyormuş gibi görünür ama yapım için olumlu bir sonuç doğurması olasılığı yüksektir.

YANILSAMANIN GÜCÜ

Yapımın pek çok alanında olduğu gibi, mekanlarda da senaryonun gerektirdiği havayı yaratmak için hileler kullanabilirsiniz. Örneğin, dökülen bir yeri, senaryoda tarif edilen büyüleyici bir yer haline getirebilirsiniz. Sanat bölümü, bir yeri senaryonun gerektirdiği gibi donatmak için mucizeler yara-

tabilir. Planlar belirlenmişse, donatım yalnız kameranın gördüğü açıları kapsayabilir. Telefon telleri ve taşıtları görmekten kaçınabilirseniz, park yeriniz bir ormana dönüşebilir. Açıları dikkatle seçerek kocaman bir tavan arasını minik bir daire haline getirebilirsiniz.

Ayrıca, düşündüğünüz mekanın tamamını tek bir yerde bulmak zorunda değilsiniz. Değişik birkaç evin birbirine uyan odalarını tek bir evin odaları gibi görüntüleyebilirsiniz. Oyuncunun bir kapıdan çıktığını ve kameranın onu koridorda izlediğini düşünelim. Oyuncu bir asansöre girer. Kamera da onunla beraber asansördedir. Oyuncu binanın girişine iner ve kapıya doğru yürür. Sokağın karşısındaki kamera oyuncunun kapıdan çıkıp kaldırımda yürüdüğünü görür. Bütün bunlar dört değişik mekanda çekilebilir: koridor, asansör, binanın girişi ve binanın kapısının dışı. Seyirci bütün bu mekanların tek bir binanın parçaları olduğunu zanneder.

The Lunch Date'deki kafeterya aslında Merkez Garın yanında değil, 5-6 blok uzaktaydı. Yönetmen onları birbirine bağladığı için seyirci de bağladı. Adam Davidson bunun için sesten yararlandı. Hem istasyonda, hem de kafeteryada kısa aralıklarla hangi trenin saat kaçta hangi yöne gideceğini belirten anonslar duyuyoruz. Hem istasyonda hem kafeteryada bu anonsları duymak, iki mekanı birbirine bağlıyor. İşin eğlenceli tarafı, Merkez İstasyonda böyle bir anons sistemi gerçekte yok. Bu anonslar başka bir istasyonda kaydedildi. Herşeyi tek mekanda bulmak iyi olur, ama şart değildir.

> Merkez İstasyonda lokanta olmadığını biliyordum, ama lokantanın, istasyonun bir parçasıymış gibi algılanmasını istiyordum. Bu yüzden, olanlar oldukça eğlenceli. Merkez İstasyonda anons yapılmıyor. Penn istasyonuna gidip anons seslerini orada kaydettim. Tabii bu

yüzden bazı kimseler filmi seyrederken "Bir dakika, burada bir hata var, Merkez İstasyondan New Jersey'e kalkan tren yok ki" diyorlar. Ama ben o istasyonun Merkez İstasyon olduğunu filmde hiç bir zaman söylemedim ki.

Adam

Mekanlar konusunda pek çok sorun hem belgesel, hem kurmaca filmler için geçerlidir. Mamafih belgesel konularda, çekim yeri konusunda seçeneğiniz olmayabilir. Kahramanlar nerede yaşayıp çalışıyorlarsa, orada yaşayıp çalışıyordur. Sorun, her mekanın kısıtlı sınırları içinde olabildiğince rahat çalışabilmektir.

Bu kitapta incelediğimiz her üç kısa film, çekildikleri mekanlarla belirlenmiştir. *The Lunch Date*, New York merkez istasyonunu kullanmıştır, *Truman* bir spor salonunda, *Mirror Mirror* ise bir stüdyoda çekilmiştir *(Resim 7.1.)*



Resim 7.1. Spor salonu

Senaryo Ne Gerektiriyor?

Senaryoda bir mekan çok belirgin bir şekilde tarif edilebilir veya öylesine belirsizdir ki, her şey keyfinize kalmıştır. "DIŞ. KIRLAR-GÜN" belirlemesi nasıl bir kırsal, boyutları ne, bitki örtüsü nasıl, hangi mevsim vb. konuları tamamen belirsiz bırakıyor. "İÇ. BÜRO-GÜN" büronun türünü tamamen açıkta bırakıyor: son teknolojiyle donanmış aşırı modern, uzay üssü gibi bir yer mi, yoksa duvarları ahşap lambri kaplı, sıcak, darmadağınık bir oda mı? Bu mekan belirlemelerinin genel tarzda kalması, mekan ararken yönetmene büyük bir serbesti tanır.

MEKANI BELİRLEMEK

Mekanların belirlenmesi için dört temel kategori vardır. Bunlar, çekim alanlarınızı ararken göz önünde tutmanız gereken temel unsurlardır.

İç veya Dış

Aradığınız mekan İÇ veya DIŞ olabilir: kapalı bir mekan veya açık bir alan. Bu mekan tariflerinin her ikisi de kendilerine özgü koşullar içerirler. İç mekanlar daha kolay kontrol edilebilir ama dış mekanlara hakim olmak daha zordur. İç mekanlarda pencereleri karartabilirsiniz, duvarları boyayabilirsiniz, günün herhangi bir saatinde çekim yapabilirsiniz, halbuki dış mekanda çekim programı güneşe ve hava koşullarına bağlıdır.

Gün veya Gece

Sahnenin gündüz mü yoksa gece mi olduğu senaryoda belirtilmiştir (şafak vakti ve gün batımı da). Dış gün sahnede ışık kaynağı güneş olacaktır. Unutmayın ki güneş doğudan

batıya doğru bir çember çizerek hareket eder, bulutlara girer çıkar, kışın güneşli saatler çok kısadır. İç gece sahneler, pencereler kararılarak gündüz de çekilebilir.

Stüdyo mu, Doğal mekan mı

Bir sahne ses yalıtımlı bir stüdyoda ya da doğal mekanda çekilebilir. Stüdyoda ışık ve sesi kontrol etmek çok kolaydır, ama kira ücreti yüksektir. Doğal mekanlar daha gerçek görünür, ama sıkışıklık ve kontrol sorunları yaşanabilir.

Stüdyo

Stüdyoya girip girmeyeceğinizi belirleyecek üç unsur vardır:

MALİYET: Ses yalıtımlı stüdyolar pahalı olabilir. Fiyatları kontrol edin. Boş duran bir stüdyo, sınırlı bir süre için kısa film yapımcılarına mantıklı bir fiyata kiralanabilir.

KONTROL: Ses yalıtımlı stüdyoların tek varlık nedeni vardır: yönetmene gürültüsüz, çevre koşulları kontrol edilebilen bir yerde temiz sesli çekim yapma olanağı sağlamak. Stüdyonun tavanında lambaların asılabilmesi için çeşitli bağlantı elemanları vardır. Tavana lamba asmak, doğal mekanlarda temel sorunlardan biridir. Stüdyolar, sağladığı sınırsız elektrik gücü, ısıtma ve soğutma sistemleri, bürolar, makyaj ve giyinme odaları, taşıt park alanı, telefon, duşlar gibi doğal mekanlarda bulamayacağınız olanaklarla, çekim işini keyifli bir hale getirir.

Stüdyo size istediğiniz dekoru kurmak ve geride istediğiniz fonu yaratmak olanağını verir. Geniş bir alanda ışıkları, kamerayı ve ses düzenini istediğiniz gibi rahat kurabilirsiniz. Dış etkenlerle rahatsız edilmeyen bu çalışma özgürlüğü, işe çok daha fazla yoğunlaşabilmeyi sağlar. Doğal mekanda gürültücü komşular veya sokak sesleri yüzünden çekimi ikide bir durdurmak zorunda kaldığınızda, sette enerji kaybolup gider.

Daha baştan stüdyoda çekmek zorunda olduğumu bi-

liyordum. Daha önceki filmlerimde hep doğal mekanlarda çalıştığım halde, *Mirror Mirror*'da görsel bir ifade yaratarak temayı güçlendirmek için stüdyoda çalışmak istedim. Bir kadının salonda kitaplığın önünde veya mutfak masasında oturup bedeninden söz etmesinin çok sıkıcı olacağını hissediyordum.

Jan

DEKOR: Dekor kullanılacaksa, kurulması gerekir. Stüdyo içi boş bir kabuktur, siz onu duvarlar, odalar, cepheler, fonda boyanmış manzarayla donatırsınız. Sanat bölümü duvarları, tavanları, mobilyaları, avizeleri, kül tablalarını, halıları kiralar veya yapar, seti yaratır. Boş bir alanı canlı bir set haline getirmek zaman ister. Seti inşa etmek ve donatmak, stüdyo kirasına eklenmesi gereken ek masraflardır.

Doğal Mekan

Doğal mekanların iki cazip yönü vardır. Birincisi maliyettir. Bütçeniz darsa, stüdyoya girmek çoğu zaman düşünülmez bile. Doğal mekanlar pahalı da olabilir, bedava da. Bir mekanın kirası yüksekse, o mekanı stüdyoda yaratmak genellikle daha da pahalıya gelir. Doğal mekanın ikinci avantajı, "havasıdır". Doğal mekanlar kameraya her zaman gerçek görüntüsü verirler, halbuki bir dekora gerçek görüntüsü verebilmek büyük ustalık ister.

Doğal mekanların sakıncalarından biri, "tıkılıp kalmak" duygusudur. Duvarları itemezsiniz, tavanı yükseltemezsiniz. Lambaları kameranın görüş alanı dışında koyabileceğiniz yerler sınırlıdır. Kamera, ışıklar, mikrofon, oyuncular ve teknik ekip içeri doluşunca, oda kalabalık, sıkışık ve sıcak hale gelir. Hava dolaşımını sağlamak için sette birkaç vantilatör bulundurun. Sıkışık bir sette objektif seçimi de çok sınırlı olur.

Yakın veya Uzak

Mekanınız doğal veya stüdyo, gün veya gece, iç veya dış olsun, yapım bürosuna yakın veya uzak olacaktır. Oyuncuları ve ekibi mekana götürüp getirmek, bütçenin başlıca giderlerinden biridir. Sendikalı oyuncularla çalışıyorsanız, *yakın* ve *uzak*, çok belirgin ölçülere bağlıdır. Bölgenizin haritasında yapım büronuzu merkez alarak 75 kilometre yarı çapında bir daire çizin. Bu çemberin içinde kalan yerler "yakın" sayılır, dışındakiler ise "uzak" demektir. Uzak bir mekana gidip gelirken geçen zaman, oyuncuların normal çalışma saatine eklenir, yani taksimetre, oyuncu otobüse bindiği anda açılır ve dönüşte de indiği anda kapanır. Ayrıca yakın mekanda yapım firması oyuncuları sete taşımak zorunda değildir.

Bütün kadro bir minibüs ve bir-iki otomobile sığacak kadar küçük olsa bile, mekana gidip gelmek, çekim için kullanabileceğiniz büyük bir zamanı harcamak demektir. Yapım bürosuna yakın bir set bulunabilirse, yapım programında değerli saatler tasarruf edilir.

Mekan, uçak veya tren biletleri ve otel masrafları gerektirecek kadar uzaksa, bütçenizde bu masrafların gösterilmesi gerekir. Bölgede sizin adınıza bir takım işleri halledebilecek yerel bir temsilci belirleyin. Uzak mekanda çalışmanın da bir takım avantajları vardır. Oyuncular ve teknik ekip çabucak kaynaşır. Pek çok uzak mekanlarda insanlar film ve video çekimine ilgi gösterir. Bunun anlamı da *işbirliği* ve belki de bedava olanaklar demektir.

> Masrafları yükselten şey, evden uzakta çalışmamız oldu. Böyle çalışmanın müthiş avantajları var. Ekip her an elinizin altında ve sadece sizin filminizi çekmek için oradalar. Ama çekimler biraz pahalıya geliyor. Her mekan yolculuğunun bir maliyeti var. İnsanları götü-

rüp getirmek ucuz değil, üstelik yemek masrafları da artıyor.

Howard

"ÜSTÜNDEN GEÇMEK"

Mekanlar için anlaşmalar yapıldıktan sonra, bölüm şefleriyle bir toplantı yapıp mekanlar hakkında tartışmak (mekanların üstünden geçmek) akıllıca bir davranış olur. Bu toplantı sırasında belirli mekanlarda kamerayı nasıl yerleştirmek istediğinizi anlatın. Görüntü yönetmeni bir aydınlatma planı tasarlayabilir ve çekim gününde ışık şefi lambalarını nereye koyacağını bilir. Toplantıda bütün bölüm şefleri sorular sorabilir. Bu toplantı aslında yapımın bir provasıdır.

KİLİT NOKTALAR

- Çekimden önce tam kadro ekiple mekanları dolaşın.
- Mekanlarınızı bir araya toplamaya çalışın.
- Mekanlar için yazılı anlaşma yapın.
- Her mekan için bir de yedek ayarlayın.
- Mümkünse mekana çekim gününden önce lambaları yerleştirip ışığı kabaca hazırlatın.

BÖLÜM SEKİZ

SANAT BÖLÜMÜ

Seçmelerde kazanıp filmde oynayacak olurlarsa, çekimlerde bir maske takmalarını isteyeceğimi oyunculara daha ön görüşmelerde açıkladım. Garip bir istek olduğu için emrivaki yapmak istemedim.

Jan

YAPIMCI

Takımı toplar

Sanat bölümüne karşı yapımcının iki temel sorumluluğu vardır: proje için en yaratıcı takımı toparlamak ve yapılacak işler için olabildiğince az para harcamak. Yapımın değerini arttıran şey, maddi sorumluluklarla senaryonun sanatsal zorlamalarını dengeleyebilmektir. İyi bir yapımcı, parayı olabildiğince sıkmaktan gurur duyar. Sanat bölümü konusunda yapımcının rolü şu beş aşamayı içerir:

- Bir sanat yönetmeni ile anlaşmak.
- Görsel bir tarz belirlemek.
- Bütçeyi ve programı onaylamak.
- Yardımcıları tutmak.
- Yapım öncesi / inşaat sürecini denetlemek.

SANAT BÖLÜMÜ

Sanat yönetmeni, sanat bölümünün başıdır. Küçük bütçeli işlerde sanat yönetmeni bölümün bütün işlerini bazen tek başına yüklenir. (Bölüm 6 ya bakın).

Sanat yönetmeni, sonuçta filmin genel "havasından" sorumlu kişidir. Yönetmen ve görüntü yönetmeniyle iş birliği

içinde ve bütçenin sınırlarını zorlamadan çalışabilmelidir. Filmin dünyasını o yaratır ve görüntü yönetmeni de o dünyayı aydınlatır. Yönetmenin hayallerini gerçekleştirmeye çalışır ama bunu ekonomik bir şekilde yapmalıdır. Sanat yönetmeni senaryoyu dikkatle inceler ve yönetmenle baş başa vererek film için görsel bir plan tasarlar. Plan ne olursa olsun, işini mantıklı bir bütçe ve süre içinde bitirmesi gerekir.

İlk kısa film veya videosunu yapmaya girişenlerin çoğunun kısıtlı bir bütçesi vardır ve sınırlı olanaklarla çalışmaya alışık bir sanat yönetmeni bulmaya çalışırlar. Bu göreve alacağınız kişiler için esneklik, deneyim ve ücret konusunu göz önünde tutun. Şunu unutmayın ki bir sanat yönetmeni öbüründen daha pahalı olabilir ama daha yaratıcı ve alışverişte daha becerikli olduğu için sonuçta size daha ekonomik gelecektir (Bölüm 6'ya bakın).

Para, pek çok yönden yapımcının işini kolaylaştırır. Yeteri kadar paranız varsa, geniş bir sanat bölümü ekibi kurarsınız. Oyuncuların saç ve makyajlarında günden güne devamlılığı sağlayabilmek için bir kuaför ve bir makyözü tüm film boyunca bağlayabilirsiniz. Bunun bir alternatifi de oyuncuların makyaj ve saçlarıyla kendilerinin ilgilenmesidir. Paranız varsa, boyacıları hazırda bekleterek rötuşlanması veya renginin değiştirilmesi gereken yerlerin hemen boyanmasını sağlayabilirsiniz. Bu tarz değişiklikleri hesap edip iş programını bunun etrafında kurmak da bir seçenektir.

Bütçe ne olursa olsun, ekipte herkesin işinin ehli olması gerekir. Yapımcı, bütçenin ve iş programının koruyucusudur. Ekip şeflerinin önerdiği bütçe ve iş programını onaylar ve herkesin bu sınırlar içinde kalmasını denetler.

Öğrenciler: Bir projenin gerçekleşmesinde sanat yönetmeninin oynadığı role verdiğimiz bütün ağırlığa rağmen, öğrenci filmcilerin çoğu sanat yönetmenini gereksiz görmektedir. Sonunda bu iş, setteki herkesin

ortak sorumluluğu haline gelir. Bunun bir nedeni de, bu işi ilginç bularak ona yönelen sinema öğrencisi sayısının az olmasıdır.

SANAT BÖLÜMÜNÜN SORUMLULUKLARI

Filminizi doğal mekanda mı, stüdyoda mı yoksa her ikisinde mi çekeceğinize yapım öncesinde karar vermelisiniz. Bu ikilem karşısında kalırsanız, dekor kurup donatmanın masrafı ile doğal mekanın maliyetini karşılaştırın.

Bir doğal mekanda sanat yönetmeni, eldeki olanaklarla sınırlıdır. Bu yüzden mekan araştırmasına onun da katılması mutlaka gereklidir. Bu yerleri, yönetmenin senaryoyu yorumlarken hayal ettiği mekanlar haline o getirecektir. Oraları değiştirip ikinci donatabilir ama ancak var olan boyutlar içinde ve mekan sahibinin izni çerçevesinde.

Bir stüdyodaki dekorda dünya ikinci yaratılır. Stüdyoda çalışmanın temel avantajı, kamera dostu bir çevrede olmaktır. Stüdyolar, içinde film çekilmesi için yapılmıştır. Esneklik, hareket kolaylığı, iyi kamera açıları sağlar ve "gerçek" bir mekanın zorluklarından hiç birini çıkartmaz. Yeni bir dünya yaratmak, belirli aşamalardan geçmeyi gerektirir:

- Sanat yönetmeni senaryoyu inceler.
- Yönetmenle kavramsal ve pratik konuları tartışır. Yönetmenin konuya belirli bir yaklaşımı ve çekmeyi düşündüğü planlar için pratik istekleri vardır.
- Sanat yönetmeni set yorumlarını desenler ve resimler aracılığıyla yönetmene açıklar. Bu plan ve desenler daha sonra değişikliğe uğrayabilir.
- Temel tasarının onaylanması halinde, bir teknik ressam planları çizer. Gerekiyorsa, dekorun bir maketi yapılır.
- Sanat yönetmeni bütçeyi ve inşaat programını yapımcıya verir. Masrafları düşürmek için tasarıda değ-

şiklikler yapılması gerekebilir. Bölüm başkanları son onayları verirler.

- İnşaat ustası veya marangoz, onaylanmış tasarıya göre dekorun yapımını koordine ve kontrol eder.

Bir dekorun tamamlanması yapım programına uymalıdır. Birden çok dekor kurulacaksa, yapım programı bunların hazır olacağı zamanlara göre hazırlanmalıdır. Bir dekoru kurarken en önemli şey, kameranın ne göreceğini kesin belirlemektir. Sanat yönetmeni, yönetmenin tasarladığı sahne ile biraz değişiklik payı da konmuş bütçe arasında bir denge kurmalıdır. Yönetmen yalnızca bir köşede bir yatak görecekse, sanat yönetmeni dört duvarlı bir oda donatmamalıdır. Buna karşın, yalnızca bir köşede bir yatak görecekse, yönetmen dört duvarlı, donatılmış bir oda istememelidir. Çekimler boyunca sanat bölümü bütçesi giderek sıkışacaktır, bu yüzden israftan kaçınmak gerekir.

Bununla birlikte, iyi bir sanat yönetmeni, yalnızca iki duvarla bir yataktan oluşan bir set kurmakla yetinmez. Üçüncü bir duvarı, hatta bir tavan parçasını da yedekte bulundurur. Yönetmen kamerayla sahnenin provasını yaptıktan sonra daha geniş bir alan görmek isterse, eğer önceden hazırlanmış parçalar varsa, hemen dekora eklenebilir.

> Duvarın önündeki döşemeyi önce boyamayı düşündüm. Burayı hep tek renkli düşünüyordum. Neden bilmem, o bölümde canlı renkler istemiyordum. Kadınların fondan ayrılmasını ve fonun göze çarpmamasını istiyordum. Garajımda bir koli siyah-beyaz muşamba karoları vardı. Fikirlerin doğuşu gerçekten gariptir. Bu zemin sorunuyla boğuşurken aklıma karolar geldi. Onları stüdyoya getirdim, yere döşedim ve gördüm ki gayet güzel duruyorlar. Kadınların üstünde durduğu siyah-beyaz zemin seyircinin dikkatini çekti.
>
> ***Jan***

Görüntü Yönetmeni ile Çalışmak

Görüntü yönetmeni ile sanat yönetmeni arasında bir iletişim kurulması önemlidir. Dekorların tasarlanması ve setlerin donatılması için bunca emek harcadıktan sonra, seyircinin bunları doğru dürüst görebilmesi gerekir. Örneğin, görsel tarz bir odanın loş aydınlatılmasını gerektiriyorsa, görüntü yönetmeni ışığa daha çok duyarlı bir negatif kullanmalıdır (video için bu geçerli değildir). Böylece, herşey kameraya göre tasarlanır. Yaratıcı takımın zamanını ve gücünü görüntü dışında kalan yerlere değil, kameranın gördüğü alanlara harcaması gerekir. Yönetmen ve görüntü yönetmeni odanın bir bölümünü görüntülemeyi planlıyorlarsa, odanın tamamını donatmaya gerek yoktur.

Set Donatmak

Filme havasını mekanlar ve onların ayrıntıları verir. Öykünün anlatılmasına yardımcı olurlar ve karakterler hakkında bir yığın bilgi aktarırlar. Bazen kilit bir ayrıntı, bir anın veya bir sahnenin önemini pekiştirir.

Set donanımı, sete konulan her türlü malzemedir. Halılar, aplikler, abajurlar, mobilyalar, duvardaki tablolar, pencereler, şamdanlar, vitrinler ve şamdandaki mumlar, vitrindeki biblolar gibi her türlü ayrıntı, set donanımıdır. Oyuncuların oyunda kullandığı silah, baston, el feneri, yüzük gibi şeyler set donanımına girmez. Onlar aksesuardır.

Sanat bölümü, yönetmenin isteğine göre mekanı donatmakla görevlidir. Bir mekanı donatmak, bir park sırasının çevresine sararmış yapraklar serpiştirmek kadar basit olabileceği gibi, sıfırdan başlayarak tüm bir mekanı yaratmak kadar karmaşık da olabilir. Yönetmen bir salona girip de sahneye uygundur diye karar verirse, o mekan olduğu gibi kalacak, ya da içerdeki her şey boşaltılıp başka bir yerden eşyalar taşınacak demektir.

Yedekler

Her bölüm, çekim sırasında kullanılacak, kırılacak, tüketilecek, yenip içilecek türden malzemenin yedeğini bulundurmaktan sorumludur. Bir sahnede bir masa kırılıyorsa, her çekim için tamir edilmesi veya yedeğinin koyulması gerekir. Güneş gözlüğü gibi çekimde kırılabilecek, kaybolabilecek küçük ve kırılgan eşyaların da yedeklerini bulundurmakta yarar vardır.

Aksesuarlar

Aksesuar sorumlusu, senaryoda belirtilen bütün aksesuarlardan sorumludur. Bir aksesuar, bir oyuncu tarafından kullanılan ve öykünün içinde olan, hareket ettirilebilen bir eşyadır. Gözlük, mücevherler, kitap, silah gibi eşyalar aksesuar sınıfına girer.

Film ve videonun güzel tarafı, kameranın gerçek gibi gördüğü şeylerin gerçek olmasının gerekmemesidir. Sahte mücevherleri kamera gerçek taşlarmış gibi görür. Bir insan kamerayı aldatamaz ama bir eşya aldatabilir.

Aksesuarcı, senaryonun gereklerine göre çeşitli aksesuarları sağlar. Bunları kiralar, satın alır veya yapar. Oyuncu tarafından sağlanan kişisel eşyalar da kullanılabilir. Kostümcü ve set donatımcısı gibi, aksesuarcı da özel bir tercihleri olup olmadığı konusunda oyuncularla çekimden önce konuşmalıdır. Buna vakit yoksa, iyi bir aksesuarcı, oyuncunun içinden seçebilmesi için aynı türden birkaç aksesuar bulundurur.

Çoğu aksesuarcının topladığı eşyalardan oluşturduğu kişisel malzemesi vardır. Çeşitli dükkanları dolaşmaktansa, yapımcı bunları aksesuarcıdan kiralayabilir. Dramatik önem taşıyan veya çok kullanılan aksesuarlar için para harcamaktan çekinmeyin. Tüketilen aksesuar kullanılacaksa, tekrar

çekimlerin kaç kere yapılacağı hakkında bir fikriniz olsun. Aksesuarın fazla fazla bulunması, az olmasından evladır.

Silahlar

Bütün silahlar aksesuar sınıfına girer. Bu silahlarla ilgili güvenlik önlemlerini almak, aksesuar sorumlusunun görevidir (Resim 8.1). Çekim sırasında ateşli silahların kullanımı için



Resim 8.1 *Her tür silah tehlikeli olabilir. Truman filminin bir sahnesinden.*

yerel polisten izin almak zorundadır. Ateşli silahların ateşleme iğnelerinin sökülmesi gerekir. Aksesuarcı kullanılacak silahı oyuncuya tam çekim öncesinde teslim eder. Aksesuarlar, özellikle silahlar, prova ve çekimler dışında kullanılmamalıdır.

Silahların taşınması ve kullanılması nazik bir konudur. Sette bir silah bulundurmak için özel izin ve sigorta gerekir. Silahın kullanım öncesinden ve sonrasından, iyi durumda

olmasından aksesuarcı sorumludur. Bir sette hiç bir zaman gerçek mermi kullanılmasına gerek yoktur.

Bir iç mekanda aksesuarları güvenli bir yerde koruyun. Bir dış mekanda silah kullanılacağı zaman, polis de dahil olmak üzere, bundan herkesin haberinin olmasını sağlayın. Çevreden geçen birinin durumu yanlış anlayıp ateşe karşılık vermesi her zaman mümkündür.

Yiyecekler

Bir sahnede yiyecek tüketilecekse, bunların satın alındığından ve birinin onları hazırlamakla görevlendirildiğinden emin olun. Bütün yiyecek malzemesini topluca satın alın ve en ucuz alışveriş için toptancı veya indirimli büyük mağazaları kullanın.

Aksesuarı yedekleyin

Aksesuarlar çoğu zaman çekimde yenir, kırılır, tahrip edilir. Aksesuar sorumlusu tüketilecek aksesuarlardan kaç tane yedek bulunması gerektiğini yönetmenle konuşmalı ve birkaç tane de fazladan bulundurmalıdır.

Giysiler

Giysi tasarımcısı, sanat yönetmeniyle el ele çalışır. Yönetmenle de görüşerek, filmdeki giysilerin genel havasını tasarlarlar. Giysi bölümü, karakterlerin taşıdıkları giysilerle belirlenmesini sağlamakla görevlidir. Baş oyuncunun parlak renklerle, ikinci derecedeki karakterlerin gri tonlarda giydirilmesine karar verebilirler, veya pastel renkleri, çok özel malzemeleri seçebilirler. Öykünün genel yapısını, karakterleri ve yapımın genel stilini destekleyen bir görünüm yaratırlar.

> Maske fikri işin başından beri vardı. Filmi çekmezden iki yıl önce, yüzleri tek tip haline getirip seyircinin ilgisini yüzden bedene yöneltmeyi düşünüyordum. Bu

kültürde insanlar bedenlere bakıyorlar, ama kadın yüzlerini de yargılıyorlar. Seyircinin yüzleri görememesini, dikkatini bedene toplamasını istedim.

Jan

Her oyuncunun giysileri, canlandırdığı karakter hakkında bir sürü bilgi aktarır. Bir kitabı kapağına bakarak değerlendiremezsin diye düşündüğümüz halde, pek çok kişi ilk karşılaştıkları kimseleri kıyafetine bakarak değerlendirir. *The Lunch Date*'de birlikte yemek yiyen kadın ve adamın giysileri, onların yaşamdaki yerleri hakkında bize çok şey anlatıyor *(Resim 8.2)*. Kadının üstünde kürk bir manto ve kürk bir şapkayla şık bir mücevher var. Evsiz barksız adamın başında ise hâlâ satış etiketini taşıyan bir başlık var. Bu ayrıntı, bu başlığın altında ne tip bir karakterin bulunduğunu anlatan nefis bir buluş. Kıyafetlerin takas edildiğini, kadının bir parka, adamınsa kürk bir palto giydiğini düşünebilir misiniz?



Resim 8.2 *The Lunch Date filminden bir sahne.*

Giysilerin, dükkandan yeni alınmış etkisi yaratmamasına dikkat edin (bunu özellikle istemiyorsanız tabii). Bir otomobil tamircisinin, otomobil tamircisine benzemesi gerekir, daha tek laf etmeden seyirci onun tamirci olduğunu algılamalıdır. Giysileri eski, yırtık pırtık, yağ lekesi içinde olmalıdır. Görünüşü bu hale getirmek için başvurulan yönteme, *giysiyi eskitmek* denir.

Oyunculara Danışmak

Bir karakteri, onu canlandıracak oyuncudan daha iyi kim anlayabilir? Stil, renk ve özel seçimler konusunda oyuncuya önerilerini danışmak, onun işe katılmasını daha da güçlendirir. Giysicinin verdiği giysi oyuncuya aykırı gelirse, *"yaratıcı farklılık"* ortaya çıkabilir. Giysicinin bütün oyunculara danışması veya yönetmen ve oyuncuların seçebilmeleri için değişik türde kostümler bulundurması gerekir.

Bir oyuncunun kendi gardrobunu kullanmak, onun üstüne uyacak giysileri ucuz yoldan temin etmek demektir. Oyuncularınız kendi giysilerini kullanmayı kabul ediyorlarsa, içinden seçebilmek için mümkün olduğunca çok şey isteyin. Kullanılan bütün kostümlerin kuru temizleme ücretini yapım şirketinin ödemesi gerekir.

Ucuzcu dükkanlarda da mantıklı fiyata ilginç giysiler bulunabilir. Unutmayın, giysiler tadil edilebilir, boyanabilir, ödünç alınabilir.

Özellikler

Geçmiş çağlardaki giysilerde, o çağların kumaşlarını kullanmak gerekir. Her çağın giysileri dikkatle incelenmeli ve uygun şekilde yaratılmalıdır. Polisiye filmler ya da bilim-kurgu filmleri gibi türler, belirli bir stil yaratabilmek için film boyunca özel bir görünüş yaratılmasını gerektirir.

Giysileri Yedekleyin

Bir sahnede giysinin hırpalanması gerekiyorsa, aynı giysiden iki-üç tane bulundurmak gerekir. Bir karakterin göğsünden bıçaklandığını varsayalım. Karakterin yaralandığı duygusunu verecek kırmızı lekenin oluşabilmesi için, gömleğinin altına bir kan torbası yerleştirilir. Yönetmen çekimin tekrarlanmasını isteyince, giysici lekeli gömleği bir yenisi ile değiştirir.

Bir oyuncu bir sahnede ıslanacaksa veya elbisesine do-

mates salçası dökecekse, çekimin her tekrarı için giysinin bir yedeği olması gerekir. Bir oyuncunun yerine geçecek dublör, oyuncunun giysisinin eşini giymelidir. Bazı çekimler için aynı giysiden üç-dört tane gerekebilir.

Devamlılık ve Senaryo Zamanı

Giysici, giysilerin devamlılığını sağlamakla görevlidir. Yaralanma örneğini kullanırsak, yaralı kişinin göründüğü bazı çekimleri yaralanma sahnesinden önce çekmek gerekebilir. Bu durumda giysici yedek gömleklerden birini lekeleyerek yaraya olabildiğince benzetmeye çalışır. Bu iş çok karmaşık olabilir. Aslında yönetmen yardımcısının çekim planını bunları düşünerek yapması gerekir.

Senaryo zamanı, senaryodaki günlerin mantıksal ilerlemesidir. Senaryo zamanının doğru gelişmesinden sanat yönetmeni ve giysici sorumludur. Bir öykü üç günde geçiyorsa ve her gün değişik giysiler giyiliyorsa (insanların çoğu her gün giysi değiştirir), giysi bölümü her sahnede kimin hangi giysileri giydiğini gösteren bir liste hazırlar. Çekimler genellikle senaryodaki sırayla yapılmadığından, giysilerde devamlılık sağlamak için bu listeye bakılır.

Görüntü Yönetmenine Danışmak

Giysi sorumlusu renk ve malzeme konusunda görüntü yönetmenine danışır. Kimi görüntü yönetmenleri örneğin oyuncuların parlak beyaz giysi giymemesi konusunda kesin kararlıdır. Beyaz renk ışığı çok yansıttığı için aydınlatmanın düzenlenmesini çok zorlaştırır.

Makyaj

Film yıldızlarının parlak, temiz, kusursuz görüntüsü, Hollywood'un sihirli cazibesinin örneğidir. Eski günlerde seyirciler, perdede dayak yiyen kahramanın gene de çil

banknot gibi pırıl pırıl görünmesini pek garipsemezlerdi. Bugün seyirci daha gerçekçi ve daha zor beğenir oldu.

Erkeklere kadınlardan daha az makyaj yapılır. Bazen oyuncular hiç makyaj yapmaz veya yönetmen yapmamalarını ister. Genellikle yüze ve ellere ten rengi bir fondöten ve pudra sürülür. Böylece bütün çekimlerde oyuncunun rengi aynı kalır. Kadınlarda ayrıca ruj, far ve maskara kullanılır.

Kesik, yara (kanayan taze, kabuklanmış, eskiden kalma iz), ben, yumruk morluğu gibi özel makyajlar da yapılır. Bunlardan daha gelişmişleri, özel etki makyajcısının alanına girer.

Özel Etki (Efekt)

Özel etki makyaj bölümü, projenin özelliğine göre, makyajcılarla beraber veya ayrı bir bölüm halinde çalışabilir. Bu uzmanlar, canavar vb. gibi büyük ölçekli özel makyajlar yaparlar. Bir oyuncuyu olduğundan yaşlı veya genç göstermek için de onlara başvurulur. Özel etki makyajında oyuncunun yüzüne veya vücuduna farklı bir şekil vermek için lateks gibi özel malzeme kullanılır. Özel makyajlar bazen deneme çekimi gerektirir. Her oyuncuya bir makyaj belirlenmesi için bir stilistle anlaşın ve sonra oyuncular makyajlarını kendileri yapsınlar.

Saçlar

Kuaför genellikle postiş, peruk, takma sakal ve bıyık kullanır. Saçları dökülmeye başlamış pek çok oyuncu, postiş ve peruklar yardımıyla, yıllarca hep aynı saçla görünmüştür. Bazı kadın oyuncular saatlerce berber iskemlesinde oturmamak için çekimlerde peruk kullanırlar. Peruğun şekli bozulmayacağı için istedikleri anda takıp çıkarırlar. Takma saç ve sakalın avantajı, şeklinde ve renginde bir değişiklik olmadan istendiği an kullanılabilmesidir. Kendi saçıyla oynayan oyun-

cular, devamlılığı korumak için onları devamlı taramak zorundadır.

Erkek oyuncular değişik bir tip yaratmak için takma sakal ve bıyık kullanırlar. Bunların, çekim başlamadan önce hazırlanıp prova edilmesi gerekir. Bunlardan birkaç tane yapılmalıdır, çünkü yapıştırıldıkları için bir süre sonra şekilleri bozulmaya başlar.

Yapım için örnek bir sorun da, öykü içinde "görünüşü değişecek" karakterlerdir. Uzun saçlı biri saçını kısaltır. Bunun en iyi çözümü, kısa saçlı oyuncunun peruk takmasıdır. Peruk kullanılmayacaksa, şöyle bir program yapmak gerekir: önce ucun saçla oynayacağı sahneler çekilir, sonra oyuncu saçını kestirir.

Oyuncuların saç modelini, rengini değiştirmeleri, sakal veya bıyık bırakmaları istenebilir. Belli bir görünüşe karar vermeden önce prova yapın.

YAPIMCININ ROLÜ

BÜTÜN İSTEKLERİ SORGULAYIN (MANTIKLI ŞEKİLDE): Yönetmenle sanat yönetmeni yaratıcı tartışmalar yaparken, yapımcı da her isteği –makul şekilde- sorgulamalıdır. Yaratıcı çalışma, pek çok fikrin etrafta uçuştuğu tartışmalar gerektirir. Bir sorunun çözümü çok pahalıdan çok ucuza basamaklar oluşturabilir. Örneğin, bir oyuncunun havada uçmasını istiyorsanız, telle bağlayarak uçurma, bluboks (mavi fon) ve hayali görüntüleme yöntemlerini kullanabilirsiniz. Bu üç seçenek arasındaki maliyet farkı müthiştir. Yönetmen her fikri bütçeye göre tartar ve sinemasal yönden doyurucu olan birini önerir. Seçme durumu varsa, yapımcı için en uygunu, en ucuz çözümdür elbette *(Resim 8.3)*.



Resim 8.3 *Mirror Mirror'da her kadın maske takıyor.*

Başta her kadının değişik bir maske takmasını düşünüyordum. Bir sürü maske alarak epeyce para harcadım. Maskeleri evde deneyince hepsini çirkin buldum; hiçbiri benim istediğim gibi değildi. Bir giysi mağazasında kabuki tarzı bir maske gördüm ve istediğimin o olduğunu hemen anladım. Altı tane birden aldım. Sesin bozulmaması için ağız kısımlarını keserek açtım.

Jan

BÜTÇEYİ DİKKATLE İNCELEYİN: Sanat bölümünün masraflarının her zaman hesaplanandan fazla olacağını varsayın. Ağırlığınızı koymaktan çekinmeyin ve siz de yapım adına öneri getirin. Yönetmen yaratıcı takımla iyi geçinmek zorundadır ama yapımcı buna mecbur değildir. Onun görevi bütçeyle iyi geçinmektir.

HAFTALIK GİDERLERİ DENETLEYİN: Sanat bölümünün penceresinden para çok çabuk uçup gider. Bölümün bütçesinin tamamını bir seferde teslim etmeyin. Bölümün

her elemanından her hafta satın aldığı veya kiraladığı şeylere harcadığı paranın faturasını isteyin. (Bölüm 5, "Küçük kasa).

İNŞAATI DENETLEYİN: İnşaat ekibi bir seti belli bir tarihe yetiştirmek için söz verdiyse, işlerin ilerleyişini denetleyin. Program yaparken, inşaat programından biraz daha fazlasını öngörmek yerinde bir davranış olur. Ekip şefi bir sonraki set için üç gün yeter diye yemin ediyorsa, programa siz dört gün koyun.

YÖNETMEN

Bir hava yaratır

Bir sinema veya video projesinin "hava"sının kaynağı senaryodadır. Senaryonun tonu, türü, yazarın tarif ettiği özel unsurlar, ürünün son şeklini etkileyecektir. Yönetmen ve görüntü yönetmeni senaryoyu nasıl görüntüleyeceklerini planlayınca, sanat bölümü çerçeveye girecek unsurları tasarlar ve gerçekleştirir. İnşaat, uzak mekan, dekor kurulması konularında yapımcıyla genel anlaşmaya vardıktan sonra yönetmen ve sanat yönetmeni dekor ve mekanları şekillendirmek için çalışmaya başlarlar.

Yönetmen, tüm yapım ekiplerinin, özellikle sanat bölümü takımının yeteneklerini yakından bilmelidir. Bütçeye uymakta ne kadar becerikli olduklarını bilmek, yaratıcı kararlarını vermesinde yardımcı olacaktır. Filme değer katacak, ama sanat bölümünün zamanını, emeğini ve bütçesini zorlayacak bir şey istemek, yapıma haksızlık olur.

> Mankenlerin kirası çok yüksekti, ödeyemezdim; ben de bedavadan nasıl bulurum diye düşünüyordum. Bir arkadaşım, büyük bir mağazada mankenleri giydiren birini tanıyordu. Belki kırık birkaç mankeni ödünç alabiliriz diye düşündü. Öyle yaptık, gidip o mağazadan – sanırım yöneticilerin haberi olmadan- beş tane sakat

mankeni ödüç aldık. İki hafta çekimlerde kullandıktan sonra geri verdik.

Jan

"Hava"yı Nasıl Tarif Etmeli?

Nasıl bir hava, görünüş istediğinizi tarif etmek zor olabilir. Örneğin, hepimizin kendine has bir aydınlatma duygumuz vardır; "duygusal aydınlatma", herkes için değişik anlam taşıyabilir. "Duygusal aydınlatma" ile ne kastettiğini açıklamak için yönetmen somut örnekler verebilir. Dergilerden resimli sayfaları yırtıp alarak, fotoğraf kitaplarını karıştırarak yönetmen, istediği havayı veya duyguyu belirtecek görüntüler arar. Projenizde kullanmak istediğiniz tarzda aydınlatılmış filmleri gözden geçirmek de iyi bir yöntemdir.

YANILSAMA (İLLÜZYON) MİMARI

Sanat yönetmeni, setleri tasarlayan, kuran, donatan ve mekanları seçip donatan bir ekibin başıdır. Seyirciye bilgi aktaracak her şey, bir konuda karar vermeyi gerektirir. Her tür giysi, saç modeli, aksesuar ve görüntü içinde karakter veya öykü hakkında bize bir şey söyleyen her eşya. Öyküdeki birçok nokta da sanat bölümünün alanına girer: *The Lunch Date*'deki salata ve *Truman*'daki halat gibi.

Sanat yönetmeni, yönetmenin fikirlerini yorumlayıp görsel alana uygulamakla görevlidir. Senaryodan başlayıp fotoğraflar, tablolar ve başka filmlerle çalışarak bu iki bölüm başkanı, filmin veya videonun "havasını" yaratırlar. Sanat yönetmeni ve ekibi, sahneden sahneye devamlılık ve tutarlıklıktan da sorumludur.

Sanat yönetmeninin görevleri projeden projeye değişiklik gösterir. Senaryo, setleri baştan aşağı tasarlamayı veya mevcut mekanlarda ufak tefek değişiklikler yapmayı gerektirebi-

lir. Senaryo yazarı, her sahne ve karakterin temayı desteklediği bir eser yazmaya çalışır. Sanat yönetmeninin görevi, çerçeve içindeki her malzemenin öyküyü tamamlamasını, karakterleri açıklamasını, temayı desteklemesini ve yönetmenin hayallerini gerçekleştirmesini sağlamaktır.

Yönetmen, karakterleri canlandıracak oyuncuları seçer, yapımcı veya yapım yönetmeni mekanları bulur, görüntü yönetmeni seti ışıklandırır ve çerçeveyi düzenler. Bunların dışındaki her şeyden sanat yönetmeni sorumludur. Bu kilit noktayı yeni başlayan sinemacılar genellikle yanlış anlar, değerini bilmez ve önemsemez. Çünkü sanat bölümünün yanılsama (illüzyon) yaratma becerisi, gözbağcılık gibidir: Herkes sonuca hayran kalır ama hiç kimse, yalnızca yanılsama olan bir şeyi yaratabilmek için nasıl ağır bir çalışma ve yetenek gerektiğini düşünmez.

Örneğin, kartondan yapılmış bir boru göz aldatacak şekilde boyanır ve siz perdede mermer bir sütun görürsünüz. Görüntünün dışında çalıştırılan küçük bir vantilatör minik plastik köpük parçacıklarını savurur ve oyuncuların ayakta durmak için çabaladığı bir kar fırtınası izlersiniz.

Malzemenin ışık altında nasıl göründüğünü ve filmin veya videonun bunları nasıl "okuduğunu – algıladığını" bilen bir sanat yönetmeni, pahalı malzemeye gereksiz yere para harcamaz. İyi bir sanat yönetmeni, naylon kumaşın filmde ipek kumaş gibi göründüğünü bilir.

Renkliye Karşı Siyah-Beyaz

İyi bir sanat yönetmeni renkler, renk bileşimleri ve bunların seyirci üzerindeki etkisi konusunda geniş bilgiye sahip olmalıdır. Adam Davidson'un *Lunch Date*'de yaptığı gibi, siyah-beyaz film kullanmayı düşünüyorsanız, gri tonlarında bir dünya yaratmasını da bilmelidir. Hem renkler, hem siyah-

beyaz, seyircinin perdedeki görüntüye tepkisini derinden etkiler, ama değişik tarzlarda. Renkli filmde beyaz bir odadaki kırmızı top, perdeden dışarı fırlar. Siyah-beyazda ise top, gri bir cisim olarak görünür. Bu iki türden biri ile çalışırken sanat yönetmeni, "öykünün dünyasını" yaratmak için stilistik seçimlerini türün özelliklerine göre yapmalıdır.

GÖRÜNTÜLER BİR ÖYKÜ ANLATABİLİR

Seyirci, aktörlerin filmin karakterleri olduğuna, yaşadıkları ve çalıştıkları yerlerin, giydikleri kıyafetlerin, öykünüzdeki dünyanın gerçekleri olduğuna inanmalıdır. Görüntüdeki hiç bir şey, yaratmaya çalıştığınız hayali bozmamalıdır.

Taksi Şoförü'nde Travis Bickle'in yaşadığı perişan otel odasını, veya *Yıldız Savaşları* filminde Han Solo'nun kullandığı uzay gemisini düşünün. Her iki dekor da karakterlerin kişiliği ve özellikleri hakkında seyirciye bir sürü bilgi aktarır. Yapımcının işi, olabildiğince az harcamak, ama aynı sonucu elde etmektir.

Adam Davidson, Merkez İstasyonda ücretsiz çalışma izni aldı; başka türlü böyle bir mekanı kullanması olanaksızdı. Bu gerçek mekanı kullanmak, filme büyük bir katkı sağladı. Howard McCain, *Truman*'ı bir spor salonunda çekti, bu da senaryonun gerçekçiliğini sağladı. Jan Krawitz, maskeli kadınlarının çevresine mankenler yerleştirdi. Bu yaratıcı set, toplumun kadına bakışı temasını desteklemek için bulunan masrafsız bir yöntemdi.

DÖKÜMLER-SENARYOYU İZLEYİN

Projenin "havası" senaryodan ve yönetmenin görsel fikirlerinden doğar. Senaryonun derinliğine incelenmesi, sanat yönetmenine öyküyü, karakterleri ve temayı anlaması ve sanat bölümünün bunları yansıtabilmesi için gerekli bilgileri verir.

Şu örneği inceleyelim:

İÇ. BÜFE – ÖĞLEDEN SONRA

Kadın bir istasyon büfesine girer. Basit bir yerdir – bir ızgara, birkaç bölme, salata ve sandöviç dolu bir buzdolabı vitrini. Kadın bir tabak salata alır.

Bir AHÇI beyaz muşamba örtülü tezgahın ardında durmakta. Kağıttan beyaz şapkası ve önlüğü ile oynamaktadır.

Sanat bölümü personeli, *The Lunch Date* filmindeki bu sahnenin dökümünü yaparken, kiralayacakları, satın alacakları veya yapacakları şeylerin listesini çıkarırlar.

MEKAN. Sahne bir kafeterya – büfede geçiyor. Buranın istasyonun parçasıymış gibi görünmesi gerek. Uygun mekanı bulmak için sanat yönetmeni istasyon büfelerini dolaşır. Mekan sorumlusu gerçek bir büfeyle anlaşmaya çalışır. Gerçek bir mekan bulunamazsa, sanat yönetmeni ya bir stüdyoda dekor kurar, ya da uygun bir mekanı büfe gibi donatır. Bu filmde yönetmen, terkedilmiş bir kafeteryayı, çalışan bir büfe gibi donatmaya karar verdi.

DONANIM. Harabe lokantayı kullanmaya karar verilince sanat bölümü, harabeyi canlandırmak için bir plan yaptı. Ortalık temizlendi, yazılar, afişler, ilanlar asıldı, sigara küllükleri, tuzluk ve biberlikler, masa örtüleri ve salata tabakları kondu.

AKSESUAR. Bu sahne için gereken kilit aksesuarlar salata, çatal bıçak takımı, kadının kişisel eşyaları, çantası ve bozuk paralardı.

GİYSİLER. Kadının giysileri bütün film boyunca aynı. Bu sahnede kostüm sorumlusu, ahçıyı oynayan oyuncu için bir başlık ve önlük bulmak zorundaydı.

MAKYAJ VE SAÇ. Özel bir şey gerekmiyor.

ÖZEL ETKİ. Herhangi bir özel etki gerekmiyor.

RESİMLİ TASLAKLARLA ANLATMAK

Uygun hazırlıkların yapılabilmesi için yönetmen her sahnenin ayrıntılarını ya sözlü olarak, ya da resimli taslaklarla belirtmelidir. Sahnelerin resimli taslaklarını çizmek, yönetmenle sanat yönetmeninin birlikte çalışmasını gerektirir. Karakterin giysisi nasıl olmalıdır? Alanın ne kadarını düzenlemek gerekir? Kamera ne kadar yeri görecektir?

Başarılı bir çekimin anahtarı iletişimdir ve resimli taslaklar, bilgi aktarmanın en kesin yoludur. Tavanı olmayan bir dekorunuz varsa ve siz resimli taslakta tavanı görecek bir alt açı belirliyorsanız, sanat yönetmeninin tavan için önceden hazırlanması gerekir. Yönetmen alt açı plana çekim günü karar verirse, bir tavan parçasının bu kadar hızlı hazırlanmasını bütçe muhtemelen karşılayamayacaktır.

KAMERA DENEYLERİ

Projenizin yapısına ve tasarımına bağlı olarak, kimi oyuncuların kostümlü ve makyajlı deneme çekimlerini yapmakta yarar olabilir. Bu fazladan bir masraftır, ama çekimlerde neyle karşılaşacağınızı önceden gösterir. Deneme çekimleri, teknik ekip ile oyuncuların canlılığı konusunda da yönetmen ve yapımcıya fikir verir.

KİLİT NOKTALAR

- Yiyecek ve giysiler gibi birçok malzemenin yedeklerinin olması gerekir.
- Bir sahneyi tek bir kez çekmiyorsanız, her çekim için sanat bölümü seti başlangıçtaki haline getirilmelidir.
- Sanat yönetiminin çoğu, yanılsamaya dayanır. Camdan yapılmış takıları kamera sahici gibi görür.

BÖLÜM DOKUZ

OYUNCULAR

Filme oyuncu bulmak için yaptığım tek şey, çekimlere başlamadan önce her akşam Merkez İstasyondaki yemek kuyruklarında çalışmak oldu. Son gece, kocaman suratı ve mızıkasıyla Willie'yi gördüm ve ondan, filmde oynamasını istedim.

Adam

YAPIMCI

SEÇMELER

Bir projenin başarısı, oyuncu seçimini (kasting) doğru yapmakla başlar. Bir proje için oyuncu seçiminin önemini ne kadar vurgulasak azdır. Oyuncular, öykünüzü anlatmak için kullanacağınız sözlerdir. Senaryodaki karakterlere hayat vererek seyircinin, filminizin dünyasına girmelerini sağlarlar. Kamera ne kadar usta olursa olsun, karakterlerinize inanmayan seyircinin öykünüze yakınlık duyması çok zordur.

Truman'daki genç çocuk ve *The Lunch Date*'deki kadınla adam, rollerine hiç zorlanmadan girmiş görünüyorlar. Seyirci olarak bizler, rol yapan oyuncuları değil, karakterleri algılarız. Bu yanılsamanın yarısı onların oyun gücü, yarısı da karaktere uyan fizik görünüşleri yardımıyla olur. Oyuncunun fizik yapısı canlandıracağı karaktere uygun değilse, en üstün oyun gücü bile bu hatalı etkiyi silmeyi başaramaz.

Oyuncuları arama işlemine kaç kişi katılırsa katılsın, son söz yönetmenindir. Oyuncunun, yönetmenin proje hakkındaki görüşlerine uyması yeterli değildir, yönetmenin, onunla rahat çalışabileceğini de hissetmesi gerekir. Yapımcının gö-

revi, aralarından seçebilmesi için yönetmene olabildiğince çok oyuncu göstermektir. Yönetmen kendisinden oyuncu hakkında tarafsız bir görüş istediğinde, yapımcı ona yardımcı olmalıdır.

Yönetmen yardımcısı, yönetmenin istediği sayıda geri plan kalabalığı ve figüranı kiralar. Yapımcı, bunların sayısını bütçe ile dengelemelidir. Bir sahnede gerekli kalabalığın bulunması güzeldir ama kalabalık figüranları da yevmiye alır, doyurulması ve sete getirilip götürülmesi gerekir.

OYUNCU SORUMLUSU

Yaratıcı takımın önemli bir elemanı da oyuncu sorumlusudur. Yönetmenin isteklerini iyice anladıktan sonra oyuncu sorumlusu, başvuran bütün adayları inceler ve yönetmenin yalnız işe uyabilecek kişilerle görüşmesini sağlar. Oyuncu sorumlusu bir senaryoyu okur ve geçmiş deneylerinden yararlanarak, her rol için görüşülebilecek oyuncuların listesini çıkarır. Bir oyuncu sorumlusunun bir yapıma getirebileceği katkılardan bazıları şunlardır:

- Değerli bir yaratıcı işbirliği
- Sağlam bir bilgi deposu (Oyuncuların dosyaları)
- Yeni yeteneklerden haberli olmak
- Ajanslar ve menajerlerle iyi iş ilişkisi
- Oyuncularla anlaşma yapabilme yeteneği

İyi bir oyuncu sorumlusu bütün hazırlıkları yapar, böylece yönetmen ve yapımcıya karar vermek kalır. Bütçeniz elveriyorsa, yapım ekibinde bulunması yararlı olan değerli biridir. Bir oyuncu sorumlusu tutamıyorsanız, bu işi yapımcı ve yönetmen üstlenir.

Bir oyuncu sorumlusu bulmak için küçük bütçeli yapımlarda çalışmış olan yapımcı ve yönetmenlere danışın.

OYUNCU BELİRLEMENİN TEMEL AŞAMALARI

Bir yapım için doğru yöntem her projeye göre değişir, ama temel işlemler genellikle şöyledir:

- Başlıca rolleri ilan edin
- Küçük tiyatroları araştırın
- Tiyatro okullarını araştırın
- Fotoğraflı özgeçmiş dosyaları yapın
- Oyuncularla görüşmeler düzenleyin
- İkinci kez görüşün
- Seçilen oyuncularla görüşün
- Reddedilen oyuncularla ilişkiyi sürdürün

Başlıca Rolleri İlan Edin

Yaratıcı çevrelerin –oyuncular, ajanslar, menajerler- projenizden haberleri olmasını sağlayın. Büyük şehirlerde çeşitli oyuncuları bulmak daha kolaydır. İşte yapabileceğiniz reklam çeşitleri:

1- Konuyla ilgili dergilerde ve gazete sayfalarında ilan verin. İlan kısa, ama istediğinizi belirtecek kadar açık olmalı.

2- Masaüstü yayıncılık yöntemiyle projenizi belirgin şekilde tanıtan ve boş olan rolleri belirten tek sayfalık el ilanları düzenleyin. Bunları tiyatro okullarına, görsel sanatlar okullarına, amatör tiyatrolara, okulların tiyatro kollarına yollayın.

Sinemacı olduğumu belirten küçük bir yazı yazdım. Filmde oynamak isteyen bayanlarla görüşmek istediğimi belirtmedim çünkü itici olabilirdi. Kadınlar ve be-

den değerleri konusunda araştırma yaptığımı ve bu konuda deneylerinden yararlanmak için olabildiğince çok bayanla görüşmek istediğimi yazdım yalnızca. Adlarını, boylarını, kilolarını ve telefon numaralarını yazmalarını istedim. 65 kişi cevap verdi. Hepsine mektup yazıp teşekkür ettim ve kendileriyle tekrar görüşeceğimi belirttim.

Jan

Küçük Tiyatroları Araştırın

Büyük bir şehirde yaşıyorsanız, şehirdeki küçük tiyatro topluluklarını izleyip yeni yetenekler arayın. Ayrıca taşra şehirlerinde de ilginç tiyatro toplulukları bulabilirsiniz. Oyuncu aradığınız rollerin listesini yapın ve bu tiyatrolara giderek oyuncuları sahnede izleyin. Bir oyuncunun oyunundan etkilenirseniz ve onun projenize uygun olduğunu düşünürseniz, oyundan sonra sahne arkasına gidin ve kendinizi tanıtın. Oyuncu, gösterdiğiniz ilgiden dolayı mutlu olacaktır.

Tiyatro Okullarını Araştırın

Büyük şehirlerdeki tiyatro okulları, öğrencilerin oynadığı oyunlar sahnelerler; buralardan yetenekli oyuncular çıkar. Okulun haberleşme panosuna yazı asmak işe yarayabilir, ama öğretmenlerle görüşmek daha yararlı olur. Onlara öğrencilerle görüşebilmenin en iyi yolunu sorun. Belki bir sınıfa girmenize yardımcı olurlar.

Fotoğraflı özgeçmiş dosyaları yapın

Sizin oyuncu sorumlusu olduğunuzu öğrendikleri zaman oyuncular veya ajansları, arkasında oyuncunun özgeçmişinin yazılı olduğu bir portre fotoğrafını gönderirler. Bu özgeçmişten şu bilgileri derleyebilirsiniz: tecrübe, boy, kilo, yaş, bağlıysa sendikası ve oyuncunun telefon numarası. Mesleki bir

dergiye vereceğiniz ilan, size birçok fotoğraf gönderilmesini sağlar. Bilgileri düzenleyin ve tiplere göre sınıflandırın.

Bu resimlerden görüşmek isteyeceğiniz oyuncuları seçin. Oyuncuları görüşmeye çağırırken, resimdeki görünüşüne, deneyimine ve kendi sezgilerinize dayanarak karar verin. Gene de resimdeki görüntünün, oyuncunun gerçek halinden çok farklı olabileceğini akıldan çıkartmayın.

Oyuncularla Görüşmeler Düzenleyin

Görüşmeleri yapacağınız bir yer ayarlayın. Gelenlerin oturup sırasını beklerken metni inceleyecekleri bir bekleme salonu olmalı. Görüşmeyi yapacağınız salonun yönetmen, yapımcı, video kamera ve kameramanın rahatça yerleşebileceği ve oyuncuya hareket etmesi için geniş bir alan bırakan bir yer olması gerekir. Burada video çekimi için yeterli ışık da olmalıdır.

Görüşme günü veya günleri için bir program yapın. Yönetmenin günde kaç oyuncuyla ve ne sürede görüşmek istediğini belirleyin. 15 dakika aralıklarla giden bir program yapın. Program saatine onay almak için oyuncuyu veya ajansını arayın. Onlara ulaşamazsanız, sizi bulabilecekleri bir telefon numarası veya bir mesaj bırakın. Görüşme günü şunları yapmaya dikkat edin:

- Oyuncuları içeri alması için kapıda bir yapım yardımcısı bulundurun.
- Okunacak metnin yeteri kadar (en azından oyuncu sayısı kadar) kopyasını bulundurun.
- Oyuncuya replik verecek birini bulundurun. (Bu işi yönetmen yapmamalıdır, çünkü tarafsızlığını yitirir.)
- Oyuncular için sürahiyle su ve kağıt bardaklar bulundurun.

- Görüşme programına sadık kalmaya çalışın. Oyuncuları uzun süre bekletmek terbiye ve profesyonellik kurallarına aykırıdır.

Bu bölümün "Yönetmen" başlığı altındaki satırlarda görüşme konusunda daha çok bilgi bulacaksınız.

İkinci kez Görüşün

Oyuncu seçimi işlemi gerçekte burada başlar. Amaç, yalnız role en uygun oyuncuyu bulmak değil, aynı zamanda oyuncular arasında doğru dengeyi ve uyumu bulmaktır. Bir aşk öyküsüne oyuncu seçerken bu özellikle önemlidir. İki sevgiliyi oynayacak oyuncularınızın birbirine çekici geliyor gibi görünmesi gerekir.

Perde Oyuncuları Sendikası (Screens Actors Guild), üyelerine üç görüşme için izin verir. Üçüncü görüşmeden sonra yapılacak görüşmeler için yapımcı oyuncuya ödeme yapmak zorundadır.

Seçilen Oyuncularla Görüşün

Kiralamak istediğiniz oyuncuyla veya onun ajansıyla masaya oturduğunuzda, bütçenizin olanakları hakkında herkesin bilgili olması gerekir. Açık davranın ve daha başlangıçta ne kadar para verebileceğinizi belirtin.

Tanınan bir oyuncu için yeterli paranız yoksa tek umudunuz, oyun gücünü gösterebileceği sahneler içeren iyi bir senaryoyla onun ilgisini çekmektir. Projenin bir video kopyasını vermek, ödeme yerine geçecektir.

Emeklerinin karşılığından başka geçim kaynakları olmayan oyuncularla çalışacaksanız, onların günlük yevmiyeleri civarında bir ücret ödemeniz gerekir, zira ev kirasını onunla ödeyeceklerdir.

Sendikasız oyuncuların ilk filmini yapanlar veya öğrenci-

ler için ücret almadan veya çok az bir ücret karşılığı çalışmaları görülmemiş şey değildir. Çalışmalarının karşılığını genellikle şu şekilde görürler:

- Filmde adının yazılması
- Filmin bir video kopyası
- Sete getirilip götürülme
- Çekimler sırasında beslenme
- Kişisel giysilerinin kuru temizlenmesi.

Baş oyunculardan birine ödeme yapmak zorundaysanız, sette kırgınlıkları önlemek için öbürlerine de (en azından konuşmalı rolü olanlara) ödeme yapmanız gerekir.

Reddedilen Oyuncuyla İyi İlişkiyi Sürdürün

Role seçilmeyen oyunculara acı haberi vermek yapımcının görevidir. Görüşmeler için defalarca gelmiş birine telefon edip role seçilmediğini söylemek, duygusal yönden zor bir iştir. Gösterdiği ilgi ve harcadığı zaman için ona teşekkür etmeniz, makbule geçecektir. İyi oyuncularla her zaman iyi ilişkiler içinde olmaya gayret edin.

OYUNCU SEÇİMİNİN YAN FAYDALARI

Oyuncu seçmelerinin, projeniz için en iyi oyuncuyu bulmanın dışında da faydaları vardır. Seçmeler, oyuncuları olduğu kadar senaryoyu da sınavdan geçirme vesilesidir. Yazılı sözcüklerin söylenişini duymak, yönetmen ve senaryo yazarına neyin doğru neyin yanlış olduğunu anlama fırsatı verir. Senaryolar çoğu zaman ikinci yazılır ve okuma provaları, atılması gereken fazlalıkları ortaya çıkarır.

Oyuncu seçmeleri sırasında yapımcı, yönetmenin oyuncularla nasıl çalıştığını gözlemleme fırsatı bulur. Çalışırken

rahat mı? Oyuncuları rahatlatabiliyor mu? Oyuncularıyla ilişki kurabilmek, yönetmenliğin koşullarından biridir.

Oyuncu seçmeleri, yapımcı ve yönetmene yetenekli oyuncularla tanışma ve dostluk kurma fırsatı verir. Bir oyuncuyla çalıştığınızda sonucun ve ilişkilerin başarılı olduğunu görürseniz, başka işlerde de o oyuncuyla çalışmak istersiniz. Oyuncu-yönetmen ilişkisinden doğan bağ çok özeldir. Ya yalnızca bir film, ya da ömür boyu sürer.

YÖNETMEN

SEÇMELER

Bir yönetmen olarak oyuncularla ilişkiniz çok önemlidir. Yapımcı da seçmelere katılır ama onun işi temelde oyuncuları işe almaktır. Ama öyküyü sürükleyecek olan karakterlere can veren, yönetmen-oyuncu dinamiğidir.

Yönetmen, görüntü yönetmeni ve sanat yönetmeni işlerini kamera arkasında gerçekleştirir. Çalışırken nasıl göründükleri veya nasıl hissettikleri önemli değildir çünkü kameranın gözü onları görmez. Halbuki oyuncu, dramayı seslendiren enstrümandır.

Kimi zaman oyuncular kişisel duygularının derinliklerine dalmak zorundadır. Bir karakterin duygusal yaşamını canlandırmak için bir oyuncuya yardımcı olmak heyecan verici, bazen de acı dolu bir işlemdir. Seçmeler sırasında, karakter hakkında inandırıcı keşiflerde bulunma gücü ve bulduğunu başkalarına iletebilme yeteneği olan birini ararsınız.

Bir oyuncunun yaşamı kolay değildir. Durmadan görüşmelere ve seçmelere katılırlar, pek çoğunda da rolü alamazlar. Çoğunluğu uzun aralıklarla iş bulur. Birçoğu geçinebilmek için başka işlerde çalışır. Bir oyuncu bir seçmeye katıldığında, aynı rol için bir düzine başka oyuncuyla yarış ve rekabet içindedir. Oyuncuların çalışma yöntemleri hakkında

bir fikir edinmek için **oyunculuk** sınıflarına katılın. Kimin iyi oyuncu olduğunu anlamanıza yardımı olur.

Oyunculara saygı: Basit ama etkili bir öneri: *Tüm* oyunculara saygılı ve kibar davranın. Rol için oyuncu ne kadar yanlış olsa da, her denemeyi profesyonelce ve sevimli şekilde yapın. Oraya kadar gelip kendini ortaya koyma zahmetine katlandı. Bu çabaya saygı göstermekle bu kişiye iyi niyetinizi ve tüm oyunculuk mesleğine saygınızı göstermiş olursunuz. Bilinmez, belki gelecek projenizde bu kişi gerekecektir size.

OYUNCU SEÇİMİ

Oyuncu seçme görüşmeleri (mülakat), bir film veya videoda bir öykünün doğru oyuncular aracılığı ile anlatılmasına hizmet eder. Seyirci karakterlerle ilgilenmezse, öyküyle de ilgilenmez. Bu kitapta örnek aldığımız karakterler ilgimizi uyandırıyor. *The Lunch Date*'deki kadın hakkını koruyarak kendisinin olduğuna inandığı salataya sahip olacak mı? Truman ipe tırmanacak mı? *Mirror Mirror*'da kadınlar bedenleri konusunda gerçeği söyleyecek mi?

Oyuncu ile yönetmen arasındaki yaratıcı ilişki, seçmeler sırasında başlar. Yönetmen bu noktada bir hata yaparsa, bundan bütün yapım etkilenir. Seçimi akıllıca yapın. Acele etmeyin. Tarafsız olun ve seçmelerin her zaman gerçeği yansıtmadığını hatırlayın. Mülakatta kimi oyuncular öbürlerinden daha başarılı olur. Bu, onların daha iyi olduğu anlamına gelmez.

Çocuk Oyuncular

Yetenekli çocuk oyuncu bulmak çok zor olabilir. Önce, çocuk oyuncular yetişkinlerden çok azdır. İkinci olarak, eğitilmiş bile olsa, çocuk oyuncuyu kontrol etmek çok zordur.

Çocukların çoğu doğuştan oyuncudur. Eğitilmemiş bir çocuk, profesyonel çocuk oyunculardan daha doğal ve başarılı bir oyun verebilir *(Resim 9.1)*. Oyuncu seçerken öbür yetenekleri kadar çocuğun enerjisini ve dikkat süresini de göz önüne alın.



Resim 9.1 *Baş oyuncunuzu bulmak, heyecan verici bir andır.*

Üç kez görüşme toplantısı düzenlediğim halde Truman rolü için kimseyi bulamadım. Oyunculuk öğretmenimle konuşup önerebileceği kimse var mı diye sordum. "Bir oyun yazarıyla tanıştım, yanında senin aradığına benzer bir çocuk vardı" dedi. Telefon numarasını verdi ve gidip görüşmemi söyledi. Dediği gibi yaptım. Kapıdan giren çocuğu gördüğümde, "İşte Truman bu!" dedim.

Howard

Seçmeler İçin Kılavuz

Seçmelerde başarı sağlamak ve en iyi oyuncuları bulabilmek için aşağıdaki önerileri dikkate almanız faydalı olur.

Seçmelerden Önce

Görüşmeyi herhangi bir sakin odada yapabilirsiniz. Seçmeler için bir prova salonu kiralamak en iyi çözümdür. İçerde en az üç iskemle olmalıdır: biri yönetmen için, biri oyuncu için, biri oyuncuya replik verecek kişi için. Yapımcı, oyuncu sorumlusu ve görüşme videoya kaydediliyorsa, video kameramanı da görüşmeye katılabilir.

Görüşmeyi Başlatmak

Tanışma: Yapım yardımcısı oyuncuyu görüşme salonuna alır. Yönetmen oyuncuyu gevşetmeye ve rahatlatmaya çalışmalıdır. Yönetmen, oyuncunun rahat edeceği ve kendine güven duyacağı bir hava yaratabilirse, görüşme daha iyi ilerler. Oyuncu yapabileceğinin en iyisini gösterir ve yönetmen de karar vermek için yeterli bilgiyi edinir.

Yönetmen oyuncuyu karşılar, hoşgeldiniz der, orada bulunanları tanıştırır ve küçük bir sohbet konuşması yapar. Oyuncu yanında bir portre fotoğrafını getirir. Fotoğrafın arkasında, daha önce oynadığı rolleri de içeren oyuncunun özgeçmişi yazılı bir kağıt yapıştırılmış olur. Bu kağıtta oyuncunun özel yetenekleri, ilgi duyduğu alanlar, beraber çalıştığı kişiler ve eğitmenleri hakkında da bilgi bulunur.

Bu malzeme, rahatlatıcı küçük konuşma için iyi bir başlangıç noktası oluşturabilir. Örneğin, "Görüyorum ki Mira Rostova'nın sınıfına katılmışınız" veya "Pinter rolünü oynamak hoşunuza gitti mi?", ya da "Fransızca bildiğinizi görüyorum, akıcı konuşur musunuz?" diyerek söze girebilirsiniz.

Oyuncu senaryonun tamamını okumadıysa, çekmeyi düşündüğünüz öykünün kısa bir özetini anlatırsınız. Böylece asıl konuya girilir, bu da oyuncuyu rahatlatır. Yönetmen, ancak oyuncunun hazır olduğunu hissettiği zaman mülakatı başlatır.

Deneme Türleri

Metin Okuma: Oyuncuları denemek için kullanılan en yaygın yöntem, onlara senaryodan bir sahne veya bölüm okutmaktır. Oyuncu okuyacağı bölümle ilk kez görüşme sırasında karşılaşıyorsa, buna "soğuk okuma" denir. Görüşme için yapılan ilk davette mülakat 5 ila 15 dakikalık sürelerle yapılır. Oyuncunun okuması için hazırlayacağınız bölüm kısa olmalıdır.

Oyuncunun rolünü yapabilmesi için karşısında yapımın sağladığı bir rol arkadaşı olmalıdır. Bu kişi yönetmen olamaz çünkü o oyuncuyu izlemek ve değerlendirmekle meşguldür. Bu görevi yapımcı, yapım yardımcısı veya başka bir oyuncu üstlenir.

Bu kişi oyuncuyla göz teması kurmalıdır. Böylece oyuncu, karşısında ilişki kuracağı bir kişi bulur. Deneme oyuncu için yapıldığından, replik veren rol arkadaşı rol yapmamalı, replikleri de çok monoton okumamalıdır.

Oyuncu metni okumaya başladığında, ona herhangi bir talimat vermeden (onu yönetmeden) sahneyi istediği gibi okumasına izin verin. Böylece oyuncunun rolü yorumlaması ortaya çıkar ve karaktere sizin hiç düşünmediğiniz bir eğilim katabilir.

Oyuncuyu beğendiyseniz, aynı bölümü başka bir duygusal yorumla okumasını isteyin. Örneğin, sahneye mizah katmasını, ya da alaycı olmasını isteyin. Bu ikinci okuma kilit noktadır çünkü oyuncunun yorum zenginliği ve esnekliği

hakkında size bir fikir verir. Deneme sırasında oyuncunun karakteri anlayıp anlamadığını ve verilen talimatlara çabuk uyup uymadığını keşfetmek de çok önemlidir.

Her oyuncu hakkındaki değerlendirmelerinizi not edin. Günün sonunda bu notlar hangi oyuncuyla çalışmak isteyeceğiniz veya hangisiyle tekrar görüşme yapacağınız konusunda karar vermenize yardım edecektir.

Monolog: Metin okuma yerine veya ona ek olarak oyuncuya bir monolog hazırlayarak gelmesini söyleyebilirsiniz. Monolog, bir tiyatro oyunundan veya bir filmden tek kişilik bir konuşmadır. Hazırlanmış bir oyunculuk gösterisini değerlendirme şansı verir size. Soğuk okuma ile hazırlıklı monologu birlikte izlemek, oyuncu hakkında çok daha fazla değerlendirme olanağı sağlar.

Doğaçlama: Bir başka yararlı teknik de, oyuncudan senaryonun bir bölümünü oynamasını istemektir. Yani yarattığınız bir durumda, tarif ettiğiniz karakteri o anda yorumlayarak oynamasıdır. Doğaçlama, özel bir oyunculuk şeklidir. Bazı oyuncular, özellikle komedyenler, bu tür oyunculuğa çok yatkındır, bazıları da değildir. Gene de bir oyuncudan istenmesi beklenebilecek bir şeydir.

Denemeyi Değerlendirmek

Denemenin ilk amacı, oyuncunun yeteneğini ve talimatları algılayıp uygulama gücünü değerlendirmektir. Denediğiniz oyuncu rolüne mükemmel uyuyorsa, bunu notlarınıza yazın ama bir oyuncuya hiç bir zaman deneme sırasında rol teklif etmeyin. Daha sonra deneyeceğiniz bir başkasının sizi fikrinizi değiştirmek zorunda bırakıp bırakmayacağını bilemezsiniz. Oyuncu tam aradığınız kişi değilse ama ilginç meziyetleri varsa, bunu da not edin. Belki tam aradığınız kişiyi hiç bu-

lamayacaksınız. Rol dağıtımını eldekilerle yapmak zorundasınız.

Açık Fikirli Olmak: Okuma denemeleri, kapıdan giren kişi sayısı kadar farklı oyuncularla karşılaşmak için iyi bir fırsattır. Bir rolün oynanabileceği çok değişik tarzlara karşı esnek ve açık fikirli olun.

Çoğu zaman görüşmeler sırasında yönetmenin aklında oyuncu aradığı karakter için bir hayal vardır. Bu hayale uyacak oyuncu çıkmazsa, görüşme yalnızca bir alıştırma olur. Belli tipte oyuncular aramak, senaryoyu daha canlı hale getirir. Rolü bir Afrikalı, bir Amerikalı, bir Asyalı, veya fizik engelli bir oyuncu oynayabilir mi? Öykünüzdeki kötü kişiyi, nazik görünüşlü bir oyuncuya oynatmak ilginç olabilir. Seyircinin kafasında bir kuşku uyandırır ve başka türlü yaratamayacağınız bir gerilim doğurabilir.

Oyuncu seçerken hayalinizi kullanın. Yetenekli bir sarışın oyuncuyu beğendiyseniz, ama hayalinizdeki karakter kızıl saçlıysa, oyuncudan peruk takmasını veya saçını boyamasını isteyebileceğinizi hesaba katın. Bir yönetmen, bir oyuncunun görünüşünü değiştirebilmek için değişik bölümlerin nasıl yardımcı olacaklarını bilmelidir.

Deneme görüşmeleri, dayanıklılık ve dikkati yoğunlaştırmayı gerektirir. Kısa bir yemek arası dışında bütün gün oyuncuları dinleyip izlemek, insanı bitkin düşürür. Görüşmeye katılan son oyuncuları savsaklamamak için özen gösterin. Aradığınız kişi onların arasında olabilir. Unutmayın, projenizi başarıya götürecek olan, doğru oyuncu seçimidir.

Görüşmeler sırasında oyuncular hakkında tuttuğunuz notları gün sonunda gözden geçirebilirsiniz. Oyuncuların iş programlarını ve sizin istediğiniz sürelerde boş olup olmadıklarını da not etmeyi unutmayın.

Mirror Mirror için oyuncu araştırması ilginç oldu. Yöresel bir film festivalinde dağıttığım anket kağıtlarını cevaplayan 60 kadını, düzenlediğim birkaç tartışma toplantısına davet ettim. Niyetim, hayal edilen bedenler konusunda kadınların kendilerini rahat hissedip konuşacakları bilgi sağlayıcı toplantılar düzenlemek ve onların öykülerini dinleyip vücut yapılarını gözlemlemekti. İlk anket kağıdında filmde oynamaktan söz edilmiyor, yalnızca onların bilgi ve fikirlerine ihtiyacım olduğu belirtiliyordu. Altı ayrı toplantı düzenleyip hangisine isterlerse katılmalarını söyledim. Kadınlar ne beni, ne de birbirlerini tanıyorlardı. İlk toplantıları videoya kaydetmedim. Sadece kimlere oynaması için teklif edeceğimi belirlemek amacıyla notlar aldım.

Jan

Video Kayıt: Video kayıt, görüşmeleri gözden geçirip oyuncular hakkında karar vermek için mükemmel bir yöntemdir. Görüşmeleri videoya kaydetmek, daha sonra yaratıcı takıma değişik oyuncuları peş peşe izleme olanağı tanır. Aynı zamanda oyuncunun kameraya sıcaklığını gösterir. Kimi oyuncuların objektife yakınlığı vardır, kimilerinin yoktur. Kimi yetenekli kişiler kamera ve ışıklar karşısında donup kalır. Bu yüzden ikinci görüşmeye çağrılacakları seçmek için video kayıtlar çok işe yarar.

Görüşmelerde video kullanmak, daha önce film veya videoda hiç görünmemiş oyuncuların denenmesi için de çok önemlidir. Kesin karar vermeden önce onları banttan izlemeniz hayati önem taşır. Bir deneme filmi çekmek en iyi yoldur ama video daha ucuzdur.

Görüşmelerde video kamera kullanacaksanız, malzemeyi gözden uzak bir yere yerleştirin. Örneğin, kamerayı oyuncunun bakış çizgisinin dışında bir köşeye yerleştirip teleobjektif kullanın.

Video Kameramanı: Işığın yeteri kadar güçlü olmasına dikkat edin. Değişik objektiflerle çekin. Oyuncunun vücudunu nasıl kullandığını görmek için önce geniş açıyla başlayın, sonra bel plana geçin. Daha sonra da özellikle gözlerini inceleyebilmek için omuz plana yaklaşın.

İkinci Görüşme

Genel görüşmeler bittikten sonra yapımcı ikinci görüşmeleri düzenler. İkinci görüşme, ilk görüşme sonucunda üzerinde ciddi olarak durulan oyuncular arasında yapılan ikinci bir eleme görüşmesidir.

Bu görüşme de ilk görüşmenin tarzında yapılabilir ama birkaç değişiklikle. Süreler daha uzundur, yönetmenin sahnenin ayrıntıları ile çalışabilmesi için genellikle 15 ila 30 dakika arasındadır. Oyuncunun, başka bir oyuncu ile karşılıklı okuma provası yapması istenir. Böylece aralarında doğru elektrik çekimi olup olmadığı gözlenir.

Baş oyuncuyu belirlediyseniz, karşısındaki role aday bütün oyuncularla karşılıklı prova yapmasını isteyebilirsiniz. Bu yöntem özellikle aile fertlerini belirlemek için çok yararlıdır.

Aradığınız oyuncuları bulamıyorsanız, oyuncu piyasasını araştırın. Altına bakılmadık taş bırakmayın.

Akılda Tutulacak Şeyler

Görüşmelerin faydası: Görüşme toplantıları, yönetmen için öğrenme fırsatıdır. Sözler nasıl okunuyor, karakter nasıl yorumlanıyor, bir sahne nasıl oynanıyor, bütün bunlar yapım öncesinde yönetmenin coşkusunu ve heyecanını arttırır. Mülakat oturumları her zaman garantili olmasa da, genellikle başarılı sonuçlar verdiği zaman içinde denenerek kanıtlanmıştır *(Resim 9.2)*



Resim 9.2 *Truman'da bedeneğitimi öğretmenini oynayan Jerry Klein.*

KİLİT NOKTALAR

- Altına bakılmadık taş bırakmayın. Rol için birine angaje olunca, geri dönüş yoktur.

- Karşılıklı oynayacak oyuncuların birbirlerine pozitif elektrik vermelerine dikkat edin.

- Oyuncunun yaşamını ve oyun tarzını tanıyın. Bu size görüşmelerden en çok bilgiyi alarak çıkmanızı sağlar.

- Seçtiğiniz oyuncunun işi bırakmaya mecbur kalması riskine karşı yedek oyuncu belirlemeyi unutmayın.

BÖLÜM ON

PROVALAR

Prova yapması çok zor bir senaryoydu çünkü hep hareket vardı, karşılıklı konuşma çok azdı.

Howard

YÖNETMEN

SAHNELERİ ÇALIŞIR

Yönetmenin temel sorumluluklarından biri, oyuncunun rolünü anlamasına ve oynamasına yardımcı olmaktır. Bunu, senaryo ve karakter incelemeleri ve sahnenin provalarıyla gerçekleştirir. Oyuncuları belirleme işlemi bitince, provalarla karakter geliştirme işlemleri başlar.

Provalar sırasında şunlar olur:

- Yönetmen oyuncuyu tanır.
- Oyuncular birbirleriyle kaynaşır.
- Yönetmen ve oyuncu karşılıklı birbirlerine güven duygusu geliştirir.
- Karakter araştırma metodu yaratılır.
- Sahneler şekillenir, vurgular keşfedilir, mimikler ve jestler yaratılır.
- Sette anlaşabilmek için yönetmenle oyuncu aralarında bir işaret dili geliştirilir.

Mümkünse, provalara başlamak için ilk çekim gününü bek-

lemeyin. Bu, yönetmen üzerinde gereksiz bir baskı yaratır, hele de acemiyse. Sette de prova yapılır, ama bekleyen bütün teknik ekibin yevmiyesi işlerken provayı fazla uzatmak zararlı olur. Ayrıca, ekibin mevcudiyeti dikkati dağıtabilir. Prova için set boşaltılabilir veya siz oyuncularla provayı ayrı bir yerde yaparken, teknik ekip de sahneyi hazırlamak için sette çalışır. Bu programda biraz gecikmeye neden olabilir ama bir sahneyi acele geçiştirmekten iyidir.

> Provalarda ilk amaç, Truman'ın kendine güven duymasını sağlamaktı.
>
> *Howard*

PROVADAN ÖNCE

Oyuncuyu Tanımak

Provalara başlamadan önce yönetmenin oyuncuyla bir sohbet toplantısı yapması iyi olur. Bir ilişkiyi başlatmak için iyi bir fırsat olur. İşlerinden konuşan iki sanatçının toplantısı gerilimsiz olur. Oyuncuya şu soruları sorabilirsiniz:

- Çalışma yöntemleriniz nedir?
- Nerede eğitim gördünüz?
- Bir karakterin geliştirilmesine nasıl yaklaşırsınız?
- Bu karakter hakkında ne düşünüyorsunuz?
- Bu karakterin öbür karakterlerle ve öykünün entrikasıyla ilişkisi hakkında ne düşünüyorsunuz?

Oyuncuyla şu konuları tartışabilirsiniz:

- Çalışma tarzınız.
- Karakter hakkındaki yorumunuz.
- Çekim tarzı hakkındaki planınız.
- Yapımda karşılaşmayı beklediğiniz zorluklar.

The Master Director Discusses His Films'de (Jeff Young'ın Elia Kazan'la yaptığı röportajlar) ünlü yönetmen, oyuncuları tanımak konusundaki deneyimi hakkında şunları söylüyor:

> Bir yönetmen olarak set dışında bir şeyi iyi yaparım. Birisiyle herhangi önemli bir role başlamadan önce uzun uzun konuşurum. Sohbetin konusu onların hayatıdır ama bunu öğrenmeden önce bana karılarından, annelerinden, çocuklarından söz ederler. Bunları bir kenara ayırırsın, malzemeni toplarsın. Oyuncuyla çalışmaya başladığında, onun hakkında her şeyi biliyorsundur. Onun hayatında bir nehir dirseğini, roldeki ana kanala benzer bir kanalı bulmaya çalışırsın. Hissettirmeden onu role doğru itersin. Karakterin öyküsü onun öyküsü veya yaşamındaki bir olay haline gelir. Güven telkin eden bir mevkidesin, sana güvenmeye devam eden oyuncular daha çok şey anlatmaya devam ederler.

Karşılıklı Güveni Sağlamak

Kahve içerken bir yandan da oyuncunun canlandıracağı karakter üzerine konuşmak, keşifleri ve yönetmenle oyuncu arasında birbirine güven duygularının kurulmasını başlatır. Keşifler, karakteri meydana getirecek şeyleri bulmak, karakterin gelişmesini izlemektir. Güven, yönetmenin bu gelişmenin parçası olmasını sağlar. Bu aşamada geliştirilen güven, bütün prova safhasında ve sette de devam eder. Güven kurulamazsa, ne yazık ki sürtüşme ve iletişimsizlik başlar.

> Provanın ilk görünüşü hiç de provaya benzemiyordu. Truman'la dondurma yemeye gittik; video oyunlar oynadık, haytalık ettik. Onun güvenini kazanmanın ve rahat etmesini sağlamanın bir yoluydu.
>
> *Howard*

Karakteri Araştırmak

Bir oyuncu kendi rolünün karakterini yönetmenin kılavuzluğu altında geliştirir. Oyuncu deneyimsizse, yönetmenden yardım isteyebilir. Karakteri geliştirmenin bir yolu, benzer karakterleri gözlemlemektir. Bir karakter gerçek bir kişiye dayanıyorsa, oyuncu onun hakkındaki yazıları okur, video bantları, radyo kayıtlarını vb. izler. Canlandıracağı karakterin biyografisi veya *geçmiş yaşamı*, oyuncu için temel bir kaynaktır: senaryodaki ayrıntıları destekleyen tüm yaşam öyküsü. Bu, oyuncunun öyküde yapacağı her şeyin, geçmişin izleri tarafından yönlendirilmesini sağlar. Oyuna derinlik ve değer katar ve oyuncuya, karakterin öyküdeki her davranışını doğrulama olanağını verir. Prova devresi, yönetmenin her oyuncuyla tek tek buluşup fikirleri üzerinde görüşmesi, onu desteklemesi, cesaretlendirmesi veya düzeltmeler yapması için en uygun zamandır.

Bir oyuncu, senaryodaki metne dayanarak canlandıracağı karakter için bir yaşam kurar. Oyuncunun ve yönetmenin bir karakteri geliştirmek için gerek duydukları bütün bilgiler senaryodan bulunup çıkartılmalıdır. Yazar önemli fizik özellikleri, duygusal davranışları ve uygun çevreyi vermiştir. Öykünün kendisi karakterin çizgisi için kilit malzemedir. Örneğin, *Moby Dick*'te kaptan Ahab, mantıklı ve aklı başında bir karakter olarak başlar. Yolculuk sırasında intikam alma fırsatı yaklaşmaya başladığında, sağlığını kaybeder. Moby Dick'i öldürmek için, neye mal olursa olsun, her şeyi yapmaya hazırdır. Öykünün belkemiğini oluşturan karakterdeki bu değişime *karakterin eğrisi* denir. Karakterde gözle görülür ve anlamlı bir değişiklik olduğunda, karakterin bir eğrisi var denir.

Yönetmen ve oyuncu, karakterin eğrisi konusunda çekim boyunca mutabık olmalıdır. Filmciler ve videocular çok en-

der olarak senaryoyu kronolojik sırayla çekerler. Önce son sahneyi çekmek durumundaysanız, karakterin duygusal olarak öykünün bu noktasına nasıl geldiğini bilmek zorundasınız. Öykünün duygusal eğrisini bilmek, her anı şekillendirmenizi ve uygun dramatik yapıyı kurmanızı sağlar. Son sahne çok gevşek oynanırsa, önceki sahnelerle dengeyi kurmak için elinizde bir şey olmaz. Bunun tersine, son sahne çok yüksek tonda oynanırsa, oyuncuların önceki sahnelerde gerilimi buraya kadar yükseltebilmeleri güç olabilir.

PROVALAR

Provanın Faydaları

Provalar sırasında bir oyuncuyla, onun çalışma tarzıyla veya öbür oyuncularla ilişkisinde sorunlar görülebilir. Bu tarz sorunlar, bir rol için yeni bir oyuncu aramaya yol açabilir. Prova evresi olmazsa, bu sorunlar sette ortaya çıkar. Yapımı durduramıyorsanız, yeni birini bulana kadar o oyuncuyla idare etmek zorundasınız.

Provaların Programı

Rollerin oyuncuları belli olur olmaz, herkesin uygun zamanlarını öğrenin ve prova saatlerini belirleyin. Çoğu kimse önceden belirlenmiş saatlerde çalışmayı tercih eder ve bu, işe profesyonellik havası katar. Provaları uzun, geniş ve yorucu olmak yerine, kısa ve sık sık yapın. Oyuncularınızı canlı ve istekli görmek istersiniz. Çok uzun provalar, kadroda eksilmelere neden olabilir. Provaları sakin bir odada veya mekanınıza benzer bir yerde düzenleyin. Teknik ekip, malzeme bulunmasın, zaman sıkışıklığı olmasın, rahat çalışılsın.

Toplu Okuma

İlk adım, bütün oyuncu kadrosunu bir araya toplayıp, rollerini ezberlemeye başlamadan önce senaryoyu topluca okumaktır. Bu, öykünün genel akışını görmenizi ve herkesin öykünün dramatik eğrisini kavramasını sağlar. Heyecan verici bir deneydir ve olası sorunların çıkabileceği yerleri belirlemek için ilk fırsattır. Oyuncuların rollerini nasıl yorumladıklarını ve hepsinin bir arada nasıl çalıştıklarını görürsünüz.

İlk amaç sözcüklerin anlamı üzerinde yoğunlaşmak olsa da, oyuncuları uygun buldukları doğal hareketleri yapmaları için cesaretlendirin. Çok az talimat verin, hatta hiç vermeyin. Onların rollerine ve öyküye yaptıkları içten gelen katkılarını gözlemleyin. Birlikte çalışmalarını destekleyin. Sahnenin nasıl oynanacağı konusunda kesin fikirleriniz olsa bile, oyuncularınızın getireceği katkılara açık olun. Bu, onları zeki ve yaratıcı kişiler olarak kabul ettiğiniz, senaryonun dramatik olanaklarını beraberce araştıran ortaklar olduğunuz mesajını verir.

İlk okuma provası, senaryodaki aksaklıkları da ortaya çıkarabilir. Bir sahne çok mu uzun? Bir sahne veya bir sahnenin bir bölümü çok anlamsız bir yama gibi duruyorsa, atılmalıdır.

> Bütün sınıf bir arada prova yaptık. Çekime başlamadan herkesin birbirini tanımasını istedim. Pazar günü öğleden sonra bütün çocuklar oradaydı ve senaryoyu hep birlikte yüksek sesle okuduk. Sonra hemen spor salonuna geçtik ve canlarının sıkılmasına vakit bırakmadan "Şöyle oluyor, sonra böyle oluyor" diye olayı özetledim. Bu herkesin kendini rahat hissetmesini sağladı. Fazla ayrıntıya girmedim, doğallıklarını kaybetmelerini istemiyordum.
>
> ***Howard***

Temayı Geliştirin

İlk toplu okuma, öykü üzerinde tartışmak için en uygun zamandır. Olayın ne hakkında olduğunu iyice düşündünüz ve iletmek istediğiniz şeyi biliyorsunuz. Şimdi işiniz, buna onları mecbur etmeden, oyuncuları da sizin yolunuza sokmaktır. Oyuncularınızdan, öykünün amacını tartışmalarını isteyin. Geniş bir düşünce yelpazesi ortaya çıkacaktır. Onlara ders vermekten kaçının, oyuncuları, sizin bildiğiniz şeyleri keşfetmeye yöneltecek sorular sorarak onların dikkatini öykünün anlamına yöneltin. Amaç, herkesin bir noktada birleşmesini sağlamaktır.

Notlar Alın

Provalar sırasında edindiğiniz izlenimleri hatırlamak zor olur. Her zaman neler olup bittiğini en iyi bilen kişi olmanız gerektiğinden, ilk izlenimlerin yerini yenileri alabilir. Bunu önlemek için her zaman yanınızda bir defter bulundurup kısa notlar alın.

Sahne Sahne

Öykünün çizgisini ve temasını inceledikten sonra, sıra sahneleri tek tek çalışmaya gelir. Sahneleri, senaryodaki sırasıyla prova etmeye özen gösterin; bu bir devamlılık yaratmanızı sağlar. Sözlerin ezberlenmesinin üzerinde durmayın, böylece oyuncuların bir yerde takılıp kalmalarını önlemiş olursunuz. Sahnenin anlamını kavramaları, sözleri ezbere bilmelerinden önemlidir. Çatışmaları, karakterlerin amaçlarını inceleyerek ve satır aralarını araştırarak çalışın.

Başlangıçta oyuncuya fazla talimat vermeyin. Sahnede ne yapmak istediğiniz konusunda kesin bir fikriniz olsun, ama yönetmenin esnek olması gerektiğini de unutmayın. Bir oyuncu, karakterin davranış ve eğilimlerini izleyerek malze-

meye yepyeni bir yaklaşım ortaya koyabilir. Oyuncuları sizin istediğiniz tarafa yönlendirmeyi öğrenin, ama onların yaratıcılıklarını engellemeyin.

İngiliz yönetmen Ronald Neame, bir röportaj sırasında şunu anlattı:

> Sete gittiğimde tamamen esnek olmak konusundaki ilk dersi Alec Guinness'den aldım. Yönetmen olarak onunla ilk kez *The Promoter* adlı filmde çalıştım. Yönettiğim üçüncü filmdi. İyi hazırlanmıştım, ev ödevimi yapmıştım. Bir gün sete geldik ve dedim ki "Alec, sanırım şunu şöyle, sonra bunu böyle yapman iyi olacak."
>
> Dedi ki: "Ronnie, bunun üzerinde düşündüm. Bu sahneyi masanın altında sırtüstü yatarak oynamak istiyorum."
>
> "Masanın altında sırtüstü yatarak mı?" dedim.
>
> "Evet." dedi.
>
> "Aklın başında mı Alec, dedim. Bunun bu sahneyle ne ilgisi var?"
>
> "Dur bir dakika, dedi. Acele etme, bana bir dakika izin ver." Önerdiği şey elbette sahneyle ilgiliydi ve masanın altında sırtüstü oynadığında mükemmeldi. Sahneyi öyle çektik.
>
> Bir oyuncu size bir şey öneriyor ve öyle yapmak istiyorsa, karakteri yakından incelediğine ve aptal olmadığına göre, istediği gibi yapmasını desteklemek gerek.

Her oyuncunun amacı, kameranın her şeyi sanki ilk kez oluyormuş gibi görmesidir. Bir sahnenin anlamını çok derinlemesine araştırmak için aşırı prova yapmak, sonunda oyunu ruhsuzlaştırabilir. Yönetmen oyuncularına karşı duyarlı olmalı ve onların çekimlerde "taze" kalabilmeleri için provaları dengeli tutmalıdır. Oyuncu kamera karşısında ez-

berletilmiş gibi oynarsa, oyun içtenliğini kaybeder; bu yüzden kimi yönetmenler çok az prova yapar. Zamanla sizin için geçerli olanı bularak kendi tarzınızı geliştireceksiniz.

Provaları Banda Alın

Oyuncular sözlerini ezberleyip de serbestçe hareket etmeye başladıklarında, provaları banda almak faydalı olur. Bu kayıtlar kesintisiz yapılırsa, sahnenin akışı kesilmemiş olur. Kamera operatörü uygun yerlerde zum yaparak daha yakına girebilir. Provaları kaydetmenin şu yararları olabilir:

- Sahneyi ekranda izleyerek neyin doğru neyin yanlış olduğunu görürsünüz.
- Oyuncu kadrosu kameraya alışkanlık kazanır.
- Yönetmen, bir oyuncuda düzeltilmesi gereken yapmacık davranışlar görebilir.
- Yönetmen, kameranın konacağı en iyi yerleri görmeye başlar.

Video kayıtlar, oyun tarzlarını şekillendirmek ve projeye görsel yaklaşımını belirlemek için yönetmenin çalışacağı ev ödevlerinin bir parçası haline gelir.

Sahneyi Şekillendirmek

Hareketi Düzenlemek

Bir sahnede hareketi düzenlerken, oyunculara ne yapacaklarını "ne gösterin, ne söyleyin". Tersine, sahnenin doğal olarak gelişmesine izin verin. Başta oyuncuları hareket ettirmeyin, hatta oturtun. Senaryoda yazılıysa veya oyuncu hareket etmek ihtiyacı duyduğunda, istediği gibi davranmalı. Yavaş yavaş, sahne tekrarlandıkça, jest dediğimiz çeşitli hareketler ortaya çıkmaya ve sahne şekillenmeye başlar. Jestler, oyun-

cunun oyununa katacağı doğal davranışlardır. Bunlara örnek olarak sahnenin önemli bir anında bir sigara yakmayı veya gerilim yüklü bir sessizliği kırmak için bir anahtar destesini şıngırdatmayı gösterebiliriz.

Her sahneyi gerçek mekanında prova ederek oyuncunun çevreyle bağlantılı oynamasını sağlamak mükemmel olur. Bu mümkün değilse, mekanı taklit etmeye çalışın. Mekanın duvarlarını, kapısını, pencerelerini, içerdeki eşyaların yerlerini yere yapıştırdığınız bantlarla işaretleyin. Böylece oyuncular mekana girdiklerinde, yabancılık çekmezler.

Vurguları Keşfetmek

Yönetmen sahneyi planlar ve açılar olarak dökümlerken, oyuncuların hareketi dramatik vuruşlar olarak dökümlemesine yardım etmelidir. Böylece oyuncu, karakterin çizgisinin an be an değişmelerini geliştirebilir. Her sahnedeki küçük vurgular birleşip sahnenin büyük hedefini oluşturur. Senaryo dökümü bölümünde gördüğümüz gibi, karakterin amaçları vurguları doğrudan etkiler. Her karakterin tüm öykü için, her sahne için kendi amacı ve her sahnede de vurguları vardır.

Senaryo oyuncuya bir durum yaratır. Oyuncu hareketler ve sözlerle buna nasıl cevap vereceğini bulmaya çalışır. Her durum değişikliğinde yeni bir vurgu başlar. Her sahnenin vurgularını yönetmen ve oyuncu beraberce keşfederler.

Bunlar senaryoda ve yönetmenin yapım öncesinde yaptığı vurgu dökümlerinde açıkça görülür. Bazen yönetmen hareketin kağıt üzerinde okunduğu gibi yürümediğini görür. Çoğu zaman hareket diyalogun yerini alır veya sözleri gereksiz kılar. *The Lunch Date*'deki büfe sahnesi, birkaç sözcüğün ve zengin bir suskunlukla birkaç tepkinin nasıl büyük bir konuşma haline geldiğinin örneğidir. Provalar, senaryodaki herhangi bir fazlalığı çıkartmak veya diyalogları rötuşlayarak

hareketler, aksesuarlar veya set donanımı ile uyumlu hale getirmek için iyi bir fırsattır.

Provalar sırasında yönetmenler ve oyuncular, sahnenin anlamını, satır aralarını veya dramatik vurguyu netleştirmek için doğaçlama yapmayı severler. Doğaçlama, metinde yazılı olmayan ve oyuncunun, karaktere ve duruma sadık kalarak anlık yarattığı davranıştır. Diyelim senaryoda, parkta geçen bir sahne var. Bir adam, bir kadınla arasındaki ilişkiyi koparmak üzeredir. Yönetmen oyunculardan sahneyi değişik şekillerde oynayarak özel durumlara uygun duygusal farklılıklar yaratmalarını isteyebilir:

- Adam konuşmasına bir türlü başlayamaz.
- Park tamamen boştur.
- Park çok kalabalıktır.

Doğaçlanan sahnenin ortasında yönetmen duruma katkıda bulunabilir: yağmur yağmaya başlar, kadın ağlamaya başlar, veya yakındaki sokak şarkıcısı "onların şarkısını" çalmaya başlar. Yönetmen oyuncuya, sahnenin gidişini değiştirecek bir komutu fısıldayabilir. Örneğin, "birden onu sevdiğini farkettin" veya "yüzüğü geri almaya çalış" gibi. Bu komutlar, yönetmenin isteğini önceden bilmeyen oyuncunun tepkilerini etkiler. Doğaçlama sırasında yakalanan ilginç bir şey, sonra çekimde kullanılabilir.

Doğaçlama, oyuncunun sınırlarını genişletmek için etkili bir yöntemdir. Yönetmenin sahnede yeni bir anlam keşfetmesine ve yazılı olmayan durumlarda oyuncunun ne kadar iyi oynayabildiğini görmesine yardımcı olabilir.

> Fazla diyalog olmadığı için Truman'ın ilk provasında oyunlar oynadık. Gözleri kapalı olarak ipe tırmanma taklitleri ve daha birkaç küçük hareketler yaptı. Sonra ondan Truman'ın resmini yapmasını, onu nasıl düşündüğünü çizmesini istedim.

Üçüncü provaya beden eğitimi öğretmenini de kattık, böylece birbirlerine alışmaya başladılar. Biraz gevezelik edip birer hamburger yediler. Araları iyice düzelmeye başladı. Jerry'den, babasıymış gibi davranmasını istedim. Otoriteye karşı ne tepki göstereceğini merak ediyordum.

Howard

Tempo ve Ritm

Tempo, seyirciyi sahnenin gerektirdiği duygusal seviyeye çıkarmak için geçen süredir. Yönetmenin başlıca sorumluluklarından biridir. Provalar sırasında yönetmen ve oyuncu her anın, her sahnenin ve sonuçta bütün gösterinin temposunu belirlerler. O zaman yönetmen projeyi kafasında belirli bir tempoya oturtur. Oyuncunun çıkışları duygusal olarak çok erken veya geç olursa, öykünün hassas dokusu yırtılabilir. Yönetmen, provalarda edindiği tempo duygusunu hatırlayarak çekimlerde tarafsız kalır ve oyuncuya hem tempoyu, hem de temponun öykünün eğrisine nasıl uyduğunu hatırlatır. Sahne filme veya banda kaydedildikten sonra tempoda değişiklik ancak montaj odasında yapılabilir.

Bir sahnenin provalarında ve çekimlerinde dört yönetsel komut çok kullanılır: daha yüksek, daha yumuşak, daha hızlı, daha yavaş. Gene de bu komutları kullanmak yerine sahnenin bir yerinde oyuncuya "canlı olmasını" veya "sakin olmasını" telkin ederek temponun karakterden yansımasını sağlayın.

Tempoyu kontrol etmenin etkin bir yolu da oyuncuya yeni bir amaç veya hareket vermektir. Bir sahne sarkıyor gibi görünüyorsa oyuncuya, örneğin, arkadaşının evinde yangın çıktığını yeni duyduğunu ve itfaiyeye telefon etmesi gerektiğini söyleyin. Bu hareket veya talimat, sahneye doğal bir canlılık katacaktır.

Sette İletişim

Yönetmen ve oyuncular diyalogları yeniden yapılandırarak, jestler icat ederek sahneleri devamlı mükemmelleştirirler. Her düzeltmede, ne yapmak istediklerini birbirlerine anlatmak için kullandıkları iletişim yöntemini daha da geliştirirler. Yönetmenin not defteri, provalarda ve her oyuncuyla yaptığı görüşmelerdeki gözlemlerinden doğan önemli ayrıntılarla dolar. Yönetmen, oyuncudan istediği oyunu alabilmek için söylemesi gereken doğru sözleri bunların arasından bulur. Provalardan sonra yönetmenle oyuncuların beraber çalışacakları yer settir ve orada da zaman değerli bir unsurdur. Birlikte çalışmaları uyum içinde gerçekleşirse, senaryodan ve oyundan kaynaklanan sorunlar çabucak halledilir.

> Çok zaman harcayarak senaryonun her sayfasının üstünden tekrar tekrar geçtik, olacak her şeyi en ince ayrıntısına kadar gözden geçirdik: Scotty nerede olmalı, karakterin kafasından neler geçiyor, vb. Sonuçta bunun büyük yararını gördük çünkü "Bu tam cüzdanını kaybettikten sonra oluyor, sonra da şu olacak" diyordum ve Scotty, karakterin duygusal olarak hangi noktada olduğunu anlıyordu. Aslında sete geldiğimiz güne kadar gerçek prova yapmadık.
>
> *Adam*

Özel Durumlar

Yönetmen sık sık bir sahnedeki oyuncuların değişik oyun tarzlarıyla karşı karşıya kalır. Bazı oyuncular doğaçlamaya alışıktır, kimileri alaylıdır, kimileri okulda eğitilmişlerdir. Sahnede herkesin bir bütünün parçasıymış gibi görünebilmesi amacıyla bütün bu oyunculuk tarzlarını ve özel durumları bir potada eritebilmek için yönetmen bütün kurnazlığını kullanmalıdır.

Yöntem (Metod)

Yirminci yüzyılın başında Rus yönetmen Konstantin Stanislavski, *Yöntem (Metod)* adıyla bilinen bir oyunculuk yöntemi geliştirdi. Bu işlemde oyuncu kendi deneyimlerinin kaynağındaki derinliklerden, senaryonun gerektirdiğine benzer bir cevap çıkartıyor. Oyuncu, kişisel deneylerini karaktere uygulamaya çalışıyor. Bu oyun tekniği, *duygusal anımsama* olarak da bilinir.

Zaman alabilir, ama kendi duygusal kaynaklarının derinliğine dalan oyuncu, yaşanan ana büyük bir gerçekçilik getirir ve sonuçlar çok başarılı olabilir. Oyuncunun amacı her anı gerçekmiş gibi yansıtmak olduğundan, bu gerçeği kendi içinde bulmak, sonuca tam bir gerçek benzerliği getirir. Metod yöntemi, çok içsel bir oyunculuk türü yaratır; rol yapmaktan çok, oyuncu rolü yaşıyor gibidir.

Komedi

Komik oyunculuk yetenek, ustalık ve zamanlamaya dayanır. Komedyenlerin çoğu doğaçlama oynarlar; doğallık, komik oyuncunun becerisinin içsel bir yüzüdür. Komedide zamanlama çok önemli olduğundan, bir rutini, hatta sahnede bir anı düzenlemek çok uzun zaman alır. Chaplin, kamerayla prova yapmasıyla ünlüydü. Her seferinde rutini daha da mükemmel hale getirerek ve sonunda tek jest olarak bir döner kapıdan çıkışı kullanarak bir sahneyi yüz kez çektiği olurdu.

Komedi ciddi iştir. Çekimde teknik kadroyu güldürdü diye bir sahnenin seyirci karşısında başarılı olacağını söyleyemezsiniz. Yönetmen, setteki tek önemli seyircidir. Sahnenin istediği gibi olduğuna karar verirse, onu çeker ve başka sahneye geçer.

Ekonomik Oyun

Sahne ister dramatik olsun ister komik, ekonomik oyun her zaman abartılı oyundan daha başarılı olur. Büyük, abartılı ve gürültülü oynamak oyuncu için daha kolaydır. Mütevazı şekilde söylenen sözler veya yapılması beklenip de yapılmayan hareketler, iki kat daha anlamlıdır. Kamera en ufak ayrıntıyı bile yakalar. Yönetmen, tiyatro kökenli oyuncuları dikkatle izlemelidir. Onlar en arka sıradaki oyuncuya oynamaya alışıktır. Sinemada az olan daha etkilidir.

Eğitilmemiş Oyuncu

Eğitilmemiş oyuncularla çalışmak çok başarılı da olabilir, çok uğraştırıcı da. Eğitilmemiş biri role cuk oturabilir ama oyunculuk işinin teknik yönlerinden habersiz veya rahatsız olabilir. Karakteri bulmaya çalışmak, oyunda bir seviye tutturmak, devamlılığı sağlamak, hatta duracağı yerdeki işareti bulmak onun için esrarengiz bir şey olabilir.

Böyle bir durumda yönetmen özellikle sabırlı olmalıdır. Yöntemin her basamağını oyuncuya açıklamalı, tatlı dille onu yumuşatarak oynamasını sağlamalıdır. Eğitilmemiş bir oyuncuya replik kopyası verilebilir. Yönetmen bir cümleyi kendi söyleyerek nasıl söyleneceğini, nasıl tonlanacağını gösterir, oyuncu da onu taklit eder.

Röportajlar

Belgeseller içtenliğe, doğallığa dayanır. Belgeseldeki kişiler oyuncu değildir, bu yüzden prova yapılmaz. Genellikle yönetmen kamerayı alarak yola çıkar ve insanları günlük yaşamlarının içinde belgeler. Bu, konuşulan kişinin bütünüyle "soğuk" kaldığı anlamına gelmez. Bir belgesel yönetmeni karşısındaki kişiye hangi konulardan söz edeceklerini, ne tür sorular soracağını anlatır. Bu sayede konuşulan kişi çekim hakkında bir fikir edinir ve vereceği cevapları hazırlayabilir.

Mirror Mirror'da yönetmen konuştuğu kadınlara bir dizi sorular sorarak kadın bedeni konusunda ilginç malzeme toplamaya çalıştı. Saatler süren cevaplar arasından bir seçme yaparak konusunun ruhuna uygun bir öykü oluşturdu.

> Bu kadınlarla çekimden bir ay önce buluştum. Soruları onlara önceden vermek istemiyordum çünkü bir cevap hakkında uzun süre düşünecek olurlarsa, cevabın doğallığı ve içtenliğinin kaybolacağını biliyordum. Böylece sete geldiklerinde onlara "Buraya oturacaksınız ve size iki soru soracağım. Sonra şuraya geçeceğiz ve iki soru daha soracağım." dedim. Ara vermek istedikleri zaman bana işaret etmelerini söyledim, çünkü taktıkları maskenin insanın yüzünü ısıttığını biliyordum.
>
> ***Jan***

Kimi zaman yönetmen, kafasında tasarladığı çizgiye daha uygun cevaplar alabilmek için araştırma ve kurcalama yoluna gider. Bu yaklaşım, konuşulan kişiyi coşturacak tahrik edici sorular bulup sormayı gerektirir.

YAPIMCI

İŞ DAVETİYELERİNİ HAZIRLAR

Yapım öncesi safhası, planlama, hazırlanma, örgütleme, iletişim, bilgi toplama, kontrol etme, tekrar kontrol etme zamanıdır. Yapım öncesi evresinden sorumlu olan yapımcı, bölüm şeflerinden bilgi toplayarak bunları düzenler. Program ve bütçeyi düzenlerken bu bilgilerden yararlanmak durumundadır.

Yapımcı, yaratıcı teknik ekibin tek bir amaca yoğunlaşmasını sağlamalıdır: çekime bütünüyle hazır olmak. Yapım öncesinde haftalar geçtikçe ve oyuncu kadrosu, teknik ekip, mekanlar belirlenip her biri yerine oturdukça yapımcı, bunların özel koşullarına göre programı devamlı değiştirip geliştirir.

O ve ekibindeki personel, yapımı etkileyecek pekçok şeyi elden geçirirler. Yapım sorumlusu, mekan sorumlusu ve yapım büro yardımcıları yüzlerce ayrıntının halledilmesi için uğraşırlar. Sizin için bu işleri yapacak personeliniz yoksa, her şeyle siz uğraşmak zorundasınız.

ÖRNEK YAPIM PROGRAMI

Haftadan haftaya gelişen hareket akışının nasıl olduğu konusunda bir fikir verebilmek için bu bölümün sonuna 12 sayfalık bir senaryonun yapım öncesi çizelgesini örnek olarak koyduk. Sizin projenizin bu örneğe ne kadar uyacağını öngörmek mümkün değil çünkü her projenin özellikleri ve koşulları farklıdır. Projeniz oyuncu kadrosu, mekanlar veya teknik kadro konusunda daha çok uğraş vermenizi gerektirebilir. Örneğin, *Truman* için en çok uğraş gerektiren şeyler, başrol için 10 yaşında bir çocuk, yan karakterler için yaşıt çocuklar ve bir hafta boyunca kullanabilecekleri bir spor salonu bulmaktı. *The Lunch Date*'in yapımcısı Merkez İstasyonu ve bir büfeyi temin etmek zorundaydı. Jan Krawitz, *Mirror Mirror*'da akışı canlı tutabilmek için uygun kadınları bulmalıydı.

Örnek program altı çekim gününü öngörüyor. Günde iki sayfa hesabıyla bu program, ilk filmini yapacak biri veya öğrenciler için mantıklı bir düzenlemedir. Yeni başlayan biri için formülümüz, her çekim günü için bir haftalık çekim öncesi hazırlığı içeriyor. Bu da çekime hazırlanmak için size altı haftalık süre veriyor. Yapım öncesi süresi, sizin ve ekibinizin tecrübesine, senaryonun karmaşıklığına göre daha kısa veya uzun olabilir. Örneğimiz, en azından kamera çalışmaya başlamadan önce neler olduğu konusunda size bir fikir verecektir. Her işin sırası ve süresi, yapımdan yapıma değişiklik gösterebilir.

Gelecek sayfalar, şunların elinizde mevcut olduğunu varsayıyor:

- Bitmiş bir senaryo.
- Bir yönetmen.
- Uygun sermaye.
- Bir önbütçe.
- Belirlenmiş bir çekime başlama tarihi.

YAPIM ÖNCESİ PLANLAMA ÖNERİLERİ

- Uzak bir mekanda (şehir dışı) çalışıyorsanız, yollayacağınız günlük çekim negatiflerini havaalanından alması için merkez bürodaki telefonun başında mutlaka bir yapım yardımcısı bulundurun. Filmler laboratuara, ses bantları da ses stüdyosuna ulaştırılmalıdır. Günlük çekim prova baskılarını laboratuardan almak, montajcının işidir.

- Oyuncularınızı ve teknik ekip elemanlarınızı özel evlerde konuk ediyorsanız, bir odada iki kişiden fazlasının yatırılmamasına dikkat edin. Onların çekime dinlenmiş ve hayatlarından memnun olarak gelmeleri çok önemlidir.

- Laboratuarda projenizin bütün işlemleriyle ilgilenecek bir kişi belirleyin. Bu kişiyle telefonda konuştuğunuzda, yolladığınız filmler konusunda istediğiniz bütün bilgileri alabilmelisiniz.

- Çalıştığınız yerde veya yakınlarında günlük provaları izleyebileceğiniz bir yer yoksa, bunların video banda aktarılarak size ulaştırılmasını sağlayın.

- Malzemenin çekim mekanına taşınması gerekiyorsa, telaşsız bir yolculuk yapacak kadar geniş süre tanıyın.

YAPIM TOPLANTISI ÖNERİLERİ

Yapım toplantıları, fikirleri tartışmak ve sorunları çözmek için kullanılacak fırsatlardır. Yararlı bir yapım toplantısının yapılabilmesi, düzenli olmak ve notlardan yararlanmakla mümkündür. Teknik ekiple görüşmeye daha uzun süre ayırın. Bütün görüşlere saygılı olun, ama bütün teknik ekip önünde bir konuyla fazla oyalanmayın. Özellikle belalı bir konuyu daha sonra yalnız o konuyla ilgili elemanla tartışın. Sanat, kamera, ses, kostüm, aksesuar, saç ve makyaj bölümlerinin şefleriyle ayrıca küçük toplantılar yaparak her birinin kendi alanındaki sorunlarını görüşün.

Toplantılar konusunda aşağıdaki önerilere de dikkat edin:

- Toplantıları her hafta aynı saat ve yerde yapın.
- Çay, kahve, meyve suyu gibi içecekler bulundurun.
- Toplantıdan önce herkese senaryonun bir kopyasının verildiğinden emin olun.
- Her seferinde herkesin tek bir konuya yoğunlaşmasını sağlayarak toplantıda sözün dağılmasını önleyin.
- Mümkünse belirlediğiniz gündemi yazarak bildiri panosuna asın.
- Toplantı için süre sınırı koyun. Her bölümle ayrı ayrı görüşün.
- Toplantının sonunda, varılan kararları özetleyin.
- Uygun teknik ekip elemanlarına görevler verin.
- Sonraki toplantı için gündem belirleyin.

Hafta 1

Yapımcı

Büroyu – mobilyaları ayarlar
İhtiyaçları satın alır
Telefonu / telesekreteri bağlatır
Fotokopi aletini kiralar
Daktilo / bilgisayarları alır / kiralar
Evrakı saklamak için dosya sistemi kurar
Adını belirleyerek şirketi kurar

Kırtasiye malzemesini satın alır
Bankada hesap açtırır
Oyuncular için ilan verir
Teknik kadro için ilan verir
Senaryo dökümünü yapar
Programı ve program tahtasını yapar
Değerlendirilmesi için senaryoyu
sigorta şirketine götürür

Yönetmen

Senaryoyu bitirir
Mekanları araştırır
Sanat yönetmeniyle
senaryoyu tartışır

Teknik ekip
Yapım yönetmeni
Mekan sorumlusu
Sanat yönetmeni
Oyuncu sorumlusu
Yapım koordinatörü

Yapım toplantısı 1 *) Ana konular

- Teknik ekibin tanışması
- Yapım öncesi programının tanıtımı
- Gelecek toplantının amacının belirlenmesi

Hafta 2

Yapımcı	Yönetmen
Bütçeyi gözden geçirir	Mekanları araştırır
Çekim programını gözden geçirir	Sanat yönetmeni plan ve fikirlerini sunar
Oyuncu arşiv fotoğraflarını toplar	Oyuncu fotoğraf arşivini inceler
Sendika ile sözleşme imzalar	Senaryo dökümünü yapar
Oyuncu seçme görüşmelerini düzenler	Görüntü yönetmeniyle senaryoyu tartışır

Önerilen sigorta tekliflerini gözden geçirir.
Gerekli formları sipariş eder
(mekan sözleşmeleri, filmin gösterim
izni, iş davetiyeleri, küçük kasa zarfları vb.)

Teknik ekip

Görüntü yönetmeni

Büro yapım yardımcısı

Yapım toplantısı 2 *) Ana konular

- Sanat yönetmeninin planını tartışma
- Sanat bölümünden bütçe istenmesi
- Program ve bütçenin ikinci düzenlenmesi

Hafta 3

Yapımcı

Oyuncu seçme görüşmelerini düzenler

Yapım sonrası için araştırma yapar

Montajcı için ilan verir

Sigorta işlemlerini bitirir

Laboratuarla pazarlık edip anlaşır

Teknik malzeme kiralamak için şirket araştırır

Yönetmen

Mekan fotoğraflarını inceler

Görüntü yönetmeniyle mekanları dolaşır

Oyuncu seçme görüşmeleri yapar

Teknik ekip

Görüntü yönetmeni (ışık tasarlamaya başlar)

Kostüm

Aksesuar

Özel etki (gerekiyorsa)

Yapım toplantısı 3 *) Ana konular

- Sanat bölümü bütçesinin onaylanması
- Mekan tercihlerinin sonuçlanması
- Uygunsa, inşaat programının onaylanması

Hafta 4

Yapımcı	Yönetmen
Oyuncu seçme görüşmeleri düzenler	İlk seçilen oyuncularla ikinci kez görüşür
Mekanları bağlar	Mekanları kesinleştirir
Teknik ekibi oluşturur	Kuşbakışı planları ve resimli taslakları yapar
Çekim programını ve bütçeyi yeniler	Sanat sorumluları ile kostüm ve aksesuarı denetler
Günlük provaları izleme programını düzenler	Görüntü yönetmeni ile ışık planını gözden geçirir

Yemek fabrikasıyla pazarlık yapar (beslenme planı)

Ulaşımı planlar

Gerekli taşıtları kiralar

Laboratuar ve ses laboratuarı ile ödeme koşullarını belirler

Teknik ekip

Yönetmen yardımcısı

Makyaj / saç

Ulaşım sorumlusu kaptan şöför

Yapım toplantısı 4 *) Ana konular

- Oyuncu seçeneklerinin tartışılması
- Teknik ekibin eksiklerinin tamamlanması
- Ulaşım planının kesinleştirilmesi

Hafta 5

Yapımcı	Yönetmen
Oyuncu kadrosunu tamamlar	Provalara başlar
Oyuncularla pazarlıkları yapar	Planların listesini tamamlar
Mekan sözleşmelerini yapar	Senaryoyu gözden geçirir
Teknik ekibi ve sözleşmelerini tamamlar	Sanat bölümü ile makyaj ve saç tasarımını gözden geçirir
Oyuncu kadrosu ve teknik ekip sözleşmelerini ilan eder	Görüntü yönetmeni ile ışıklandırma planını tamamlar

Taşıt park izinlerini alır
Çekim izinlerini alır
Güvenlik örgütlenmelerini yapar
Bütün bölümlerin tüketim malzemesi isteklerini onaylar
Tüm malzeme siparişini verir (kamera,
set, elektrik, ses, şaryo arabası, jeneratör, telsizler vb.)
Set için ilkyardım malzemesini sipariş eder
Yapım sonrası program taslağını yapar
Teknik ekip
Şef setçi
Ses teknisyeni
İkinci yönetmen yardımcısı
Yapım toplantısı 5 *) Ana konular

- Kostüm, aksesuar, saç ve makyaj tartışılır
- Bütçe tartışılacak
- Senaryoda zamanlama yapılacak

Hafta 6

Yapımcı	Yönetmen
Hava raporlarını kontrol eder	Provalara devam eder
Bütçeyi kesinleştirir	Senaryoda düzeltmeleri yapar
Programı kesinleştirir	Set inşaatını kontrol eder
Mekanlardan konfirmasyon alır	Çekim senaryosunu tamamlar
Teknik ekipten konfirmasyon alır	Mekanları son kez denetler
Oyunculara ve teknik ekibe programı dağıtır	Bölüm şefleriyle senaryoyu gözden geçirir

İlk günkü oyunculara ve teknik ekibe iş davetiyesini dağıtır

Mekanların haritasını dağıtır

Film ve bantları alır

Tüketim malzemesini sipariş eder

Mekanlar, teknik malzeme ve taşıtlar için sigorta poliçelerini alır

Teknik ekip

Işıkçı

Mikrofoncu

Üçüncü yönetmen yardımcısı

Yapım toplantısı 6 *) Ana konular

- Çekim programının bütün bölüm şefleriyle gün be gün kontrolu
- Teşvik konuşması

Hafta 7

Yapımcı **Yönetmen**

Malzemeyi teslim alır

ÇEKİM GÜNÜ

TEMEL NOKTALAR

- Yapım öncesinde projenizi haftalık temelde programlayın.
- Prova evresinin amacı, vurgulara ve jestlere çalışmaktır. Çekim sırasında bunu yapmak için çok zor zaman bulursunuz.
- Keşfetmek işlemi herşeyin temelidir. Öykünün nasıl ele alınacağı bir kere belirlendikten sonra, çekimin bütün evrelerini etkileyecektir.
- Prova safhasında oyuncularla karşılıklı güven bağı kurmaya ve onunla iletişim yöntemi yaratmaya çalışın.
- Aşırı ve az prova yapmak arasında ince bir çizgi vardır.

SİNEMA VE VİDEODA KISA FİLM:

I. CİLT YAPIM ÖNCESİ

PETER W. REA
DAVID IRVING

ÇEVİREN:
SELÇUK TAYLANER



Başarılı bir kısa filmi nasıl yapabilirsiniz? Film yapımı, deneyimli olanlar için bile, karmaşık ve özveri isteyen bir iştir. Senaryo, çekim ekibi, bütçe, oyuncular, ışıklandırma ve daha pek çok konuda kaçınılmaz olarak sayısız sorunlar çıkar. Daha yapıma başlamadan, gelişmiş teknik sanatlar, kaynak kullanımı, politik ve sosyal etkileşim ile kişisel, mali ve profesyonel sorumlulukları anlayıp tanımanız gerekir. İster yarım saatlik, ister beş dakikalık olsun, bir kısa film veya videonun yapım yöntemleri yıllar boyunca işlenerek son şeklini aldı ve bir sanat haline geldi.

Senaryo geliştirmek, Yapım öncesi, Yapım, Yapım sonrası, Dağıtım: bunlar, kısa film yapımı sırasında olması gerekenlerin kabaca bir dökümüdür. Gerçekte, bir film veya video projesinin başarı sağlaması, öykü anlatmayı bilmek kadar, iyi bir yönetici olmaya da bağlıdır.

Bütünü üç ciltten oluşan bu eserin ilk cildinde: "Yapım Öncesi" aşaması ele alındı, bunu diğer ciltlerde, "Yapım" ve "Yapım Sonrası" kitapları izleyecek. Eserin bütününde ele alınan her aşama somut örneklerle derinlemesine işlendi. Amacımız, yeni başlayan birine, başarılı bir kısa filmin yapımını düzenlemek ve gerçekleştirmek için gereken bilgileri aktarmaktır.

Bu seri, 'kısa filmci' için detaylı bir kılavuz niteliğinde.

ISBN: 975-8716-27-1