EDWARD DMYTRYK SİNEMADA KURGU

AFA



SİNEMADA KURGU

EDWARD DMYTRYK

AFASİNEMA

Edward Dmytryk 1908'de Kanada'da dünyaya geldi. 1923'de Paramount'ta kurgucu olarak görev aldı. 1940'da ilk ciddi yönetmenlik denemelerine başlayarak dört yılda on altı film çekti. *Crossfire* (1947) ve McCarthy döneminin kurbanlarından biri olarak İngiltere'de çektiği *Give Us This Day* (1949) filmleriyle meslek yaşamının zirvesine çıkan Dmytryk'in diğer önemli filmleri arasında *The Caine Mutiny* (1953), *The Young Lions* (1957), *The Carpetbaggers* (1963), *Anzio* (1967), *Shalako* (1968) ve *Bluebeard* (1972) sayılabilir. Edward Dmytryk'in dört ciltlik *Sinemacılık Üzerine* adlı eserinin ilk kitabı *Sinemada Yönetmenlik* daha önce AFA Yayınları arasında çıkmıştır.

AFA – Sinema: 23
AFA – Yayınları: 230

ISBN 975-414-188-6

Nisan, 1993

© Edward Dmytryk; 1984
ONK Ajans

On Film Editing: An Introduction to the Art of Film Construction
adlı İngilizce orijinalinden çevrilen bu kitabın
Türkçe çeviri hakları
AFA Yayıncılık A.Ş.'ye aittir

Dizgi: AFA Yayıncılık A.Ş.
Baskı: Özener Matbaası
Cilt: Güven Mücellithanesi

AFA Yayıncılık A.Ş., Sıhhiye Apt. 19/8 34410 Cağaloğlu – İSTANBUL
Tel: (1) 526 39 80

EDWARD DMYTRYK

Sinemada Kurgu

Çeviren:
Zafer Özden

AFA
YAYINLARI

İçindekiler

	Önsöz	7
	Giriş	9
1	Unvanlar ve Tanımlar	12
2	Filmi Kim Keser?	17
3	Kurgu Aksın	22
4	Kesici İşe Başlıyor	27
5	Bir Nedeniniz Olmalı	33
6	Eylem Kesimi ve İşleyişi	38
7	Bindirme Kullanarak Kesimi Taze ve Hızlı Tutun	46
8	Biraz Daha Zorunu Denemek	55
9	Diyalog Kesimi	60
10	Asıl Önemli Olan Tepkidir	85
11	Akıcı Yapamıyorsanız Doğrusu Yapın	92
12	Seyircinizi Tanıyın	99
13	Zincirlemeler: Neden, Nasıl ve Eğer	107
14	En Basit, En Saf Haliyle Kurgu	115
15	Daha Başka Örnekler	129
16	Oyuncunun Kurtarılması	156
17	Her Şeyin Başladığı Yer: Kurgu	159
	Sonsöz	170
	Edward Dmytryk'in Filmografisi	171

Önsöz

1930'ların başlarıydı. Oldukça önemli bir konuk olan Baron Rotschild için büyük bir Paramount turu tertiplenmişti. Baron'un durak yerlerinden birisi, zanaatımı tanımlamak üzere birkaç söz söylememin istendiği kurgu odamdı.

Genç ve ateşliydim. Yirmi dakika kadar sonra soluklanmak üzere durduğumda, Baron gülümsedi.

"Öyle görünüyor ki," dedi, "film kurgusu film sanatının kendisidir"

Gözlerindeki kıpırtıyı anlamamazlıktan gelerek ona katıldım. Tabii, o zamanlar kurgucuydum. Birkaç yıl sonra yönetmen olduğumda, muhtemelen düşüncemi değiştirmiş olacaktım ama çok fazla değil.

Giriş

Bugün çok az insan, genellikle adlandırıldığı biçimde "Sinema"nın bütün sanatlar arasında en dinamik sanat olduğunu yadsıyabilir ve kimse, sinemanın büyük bir farkla dünyanın en popüler sanatlarından biri olduğunu gösteren istatistiklere karşı çıkamaz. Bununla birlikte, sinemamn gücünü ve çekiciliğini çözümlemeye çalışan birçok insanın çabası, filmin yaratılmasındaki ortaklaşmacı nitelikten ötürü yetersiz kalmaktadır. Bu insanlar, "sanat"ı inceleyebilirler, eleştirebilirler ve tartışabilirler de, "sanatçıyı" tanımlamayı oldukça güç bulurlar.

Şimdilerde kabul edilen yargılardan birisi, filmin yalnızca yönetmen –"auteur"– tarafından yaratıldığıdır ve çok ender bazı durumlarda bu yargı doğru olabilir. Senaristlerin, kameramanların, oyuncuların ve yaratıcı katkısı olan diğer birtakım çalışanların film üzerindeki haklarım bir an için bir tarafa bırakırsak, filmin ortaya çıkma sürecine katkısı kolay kolay yadsınamayacak tek bir zanaatkâr vardır, filmi biçimlendirme, geliştirme, hatta yeniden yaratma gücüne sahip bir gerçek sanatçı:.

"Bir kere daha tekrarlıyorum," der Pudovkin: "Kurgu, filmsel gerçekliğin yaratıcı gücüdür."* Ernest Lindgren de, "Film tekniğinin gelişimi temelde kurgunun gelişimidir,"** sözleriyle bu görüşe katılır.

* V.I. Pudovkin, *Film Technique*. Newnes, 1929
** Ernest Lindgren, *The Art of the Film*, Allen and Unwin, 1948

Bu ifadeler bugün de 55 yıl önce ve 35 yıl önce olduğu kadar doğrudur. Edwin S. Porter'in bağlantılı ve eşzamanlı eylemin almaşık kurgusunu denemeye başlamasının ve D. W. Griffith'in oyuncunun tepkisinin dramatik etkisini arttırmak üzere bir "yakın çekim" almaya karar vermesinin üstünden fazla bir zaman geçmeden, sinemacılar, "kesme" aracılığıyla uzamı, zamanı, duyguları ve duygusal yoğunluğu, yalnızca kendi içgüdüleri ve yaratıcı yetenekleri ile sınırlı olan bir kapsam içinde yönlendirebileceklerini keşfettiler. Böylece film kurgusu "Hareketli resimlerin" özü durumuna geldi. Kurgu olmaksızın en iyi film bile yalnızca filme alınmış bir sahne oyunu olacaktı ve "sinema sanatı" telaffuz edilmeyen bir deyim olarak kalacaktı.

Griffith'e babası olma onurunu cömertçe versek de kurguyu özel bir sanat biçimi olarak geliştirenler esas olarak Ayzenştayn, Pudovkin, Kuleşov ve diğer Ruslardır. Çok önemli bir gereksinimden doğdu bu geliştirme çabaları. Almanlar, Fransızlar, İngilizler ve Amerikalılar, okumayazma oranı çok yüksek olmakla övünülen Batı dünyasına hikayelerini en dramatik bir biçimde "ara-yazı" ile anlatabiliyorlardı ama yüzde doksanı okuma yazma bilmeyen Rus halkı için bu yöntem geçersizdi: Her şey görüntülerle anlatılmalıydı ve bunu da en yetkin biçimde gerçekleştirdiler. Pek çok uzmana göre Ayzenştayn'ın *Potemkin Zırhlısı* yapılmış en iyi filmdir.

Fakat herşeyi "sabitleştirme" eğilimindeki sesin gelmesiyle birlikte kurgu "sanatı" neredeyse tasfiye edildi. 1940'larda kurgu bu durumdan kurtularak yeni ve ümit verici bir döneme girdi. Kurgunun yeniden gündeme gelmesine, büyük ölçüde, Orson Welles ve onun *Citizen Kane* (Yurttaş Kane) adlı filmi neden oldu. Kurgu şimdide televizyon şirketlerine özgü ekonomik ve sözde sanatsal taleplerin kaçınılmaz sonucu olan bayağılık döneminden sancıyla geçmektedir. Açıkça ortaya koyarsak, kurgu sanatı yaşamsal bir gelişme olarak artık sona ermiştir ve Lindgren'in savı doğru ise, bir bü-

tün olarak film tekniğinin gelişimi de kurgu ile birlikte sona ermiştir.

Bu cihetle, bu küçük kitap yeni yetme kurgucuya olduğu kadar işe yeni başlayan yönetmene de yardımcı olma umuduyla yazılmıştır. Sinemacıların, film kurgusunun hâlâ keşfedilmemiş gizilgücüne yeniden ilgi göstermeleri, sinema sanatında uzun süredir gereken bir Rönesans'ı beraberinde getirebilir. Böyle bir ilginin ortaya çıkması için film yapımının baş sorumlusu yönetmen, kurgunun önemini anlamalı ve kurguyu kendi film tekniğine tam olarak nasıl katacağını öğrenmelidir. Doğaldır ki filmlerinin mükemmelliğe ne ölçüde yaklaşabileceği, yönetmenin kurgudaki hünerine olduğu kadar öykü ve çekim teknikleri hakkındaki bilgisine ve uygulamasına bağlıdır.

1

Unvanlar ve Tanımlar

Kurgu zanaatını uygulama düzeyi sayısı, uygulamada bulunan zanaatkâr sayısına eşittir. Bu düzeyler "mekanik" olandan gerçekten yaratıcı olana kadar uzanır ve yönetmenler ile yapımcıların önerilerinin yanı sıra, bir kesicinin ustalık ve yaratıcılığına göre de bize neredeyse sonsuz sayıda biçim ve teknik olasılık ile hemen hemen eşit sayıda olanak verirler.

Önceki cümlede "*kesici*" sözcüğü maksatlı olarak kullanılmıştır. 1920'lerin başlarında, kendisini kurgucu olarak adlandıran bir kesici züppe birisi olarak görülürdü. Sonra Wagner İş ilişkileri Yasası çıktı ve sendikalaşmaya gidildi. Az bilgili Hollywood yapımcılarının sinemacılık merdiveninin beşinci ya da altıncı basamağında gördükleri kurgu zanaatının statüsünü yükseltme kaygısıyla, *film kurgucusu* sözünün *film kesicisi*'nden daha etkileyici bir anlama sahip olduğuna karar verildi ve bundan sonra bu terim resmi terminolojiye girdi.*

Bununla birlikte, çoğu film kurgucusu, en azından kendi ara-

* Aynı nedenden ötürü kameraman *görüntü yönetmeni* oldu; senaryo memurları işlerinde kesinlikle hiçbir senaryo gözetimi gerekmediği halde *senaryo gözetmeni* oldular; dekoratör *sanat yönetmeni* oldu; ve bu durum maskaralık düzeyine varıncaya kadar devam etti. Sonuçta Sinema Yönetmenleri Birliği bir sözleşme ile başka hiçbir zanaatkârın herhangi bir şeyin yönetmenliği unvanıyla gereksiz yere taltif edilmemesini talep etmek zorunda kaldı.

sında, kendisini ve mesleğini tanımlamak üzere daha gerçekçi olan *kesici* terimini kullanır hâlâ.

İki kesicinin bir filmi ya da ortalama uzunlukta bir sekansı kesin olarak aynı biçimde kesemeyeceklerini herhalde rahatlıkla söyleyebiliriz. Bu nedenle, kesicilerden bazılarına bir göz atalım. Sayısal olarak en büyük kesim, "kesip yapıştıran"lardır. Çırak olarak işe başlayan bu erkek ya da kadın* basit birkaç kuralı öğrenir, senaryonun ve/ya da yönetmenin yönlendirmelerini harfiyen yerine getirip yaptığı işlemle işin özüne zekice ya da özgün bir şey eklemeden filmi teslim eder. Bir şey eklemek bir yana, bu yaklaşımlarıyla filmin olası etkisini epey azaltabilirler. Kesicinin tek şansı, aralarında kendisini dünyamn en büyük film kurgucularından birisi olarak görmeyeni ile ender karşılaşmama rağmen, çok az yönetmen, yapımcı ya da yapım şirketi yöneticisinin, onun filme katkısını değerlendirebilecek uzmanlığa sahip olmasıdır.

Sıralamanın en üstünde, dramatik yapı anlayışına, keskin bir zamanlama duygusuna, sahnedeki gizli değerleri –senaryo yazarının ve yönetmenin bile açıkça kavramamış olabilecekleri değerleri (inanın bu da oluyor)– araştırmak için içten gelen bir zorlamaya, ayrıca bütün bu yetenekleri kurguladığı filme taşıyabilmek için gereken teknik ustalığa sahip birisi olan *yaratıcı kurgucu* bulunmaktadır. Ne yazık ki, en azından başkalarının yapıtlarını kurgulayanlar arasında, oldukça az sayıda yaratıcı kesici bulunmaktadır. Bunun nedenleri açıktır ve biraz da üzücüdür.

* Sessiz sinema günlerinde, kesicilerin büyük çoğunluğu kadındı. Benim çalıştığım *Famous Players Lasky*'de bütün kesiciler kadındı. Filme ses tüm karmaşıklığıyla girince, çok sayıda yönetici, kadın kesicilerin ses ile ilgili sorunlarla başa çıkamayacakları kararına vardı. Kadın kesicilerin çoğu bir daha dönmemek üzere işten çıkarıldı. Bununla birlikte, kadın kesicilerin en iyileri işlerinde kaldı ve birkaç yıl içinde daha genç kadınlar onlara katıldı. Özellikle erkekler tarafından yönlendirilen bir iş olan sinemacılık tarihine baktığımızda geleneksel olarak kadınlara ayrılmış kuaförlük, terzilik gibi işler dışında kadınların yeteneklerinden yararlanan tek zanaatın kesicilik olduğunu görürüz.

Ortalama bir filmde, bir kesicinin statüsü genellikle yönetmenin, senaryo yazarının, baş oyuncuların, yapımcının, fotoğrafçının, bestecinin, hatta bazen de dekoratörün altındadır.* Geliri ise statüsü ile orantılıdır. Bu durum, iyi bir kesici olabilecek kişiyi, yetenekleri başka yönlere uygun düşmese bile, daha büyük olanaklar sunan bir iş araştırmaya sevketmektedir. Bu duruma, yardımcı kesicilerin yetenekleri ne kadar büyük olursa olsun, geçirmek zorunda oldukları fazlasıyla uzun bir çıraklık devresini de eklersek, birçok eline çabuk, zeki ve hırslı genç erkek ve kadın kesicinin neden çoğunlukla başka meslekler seçtiği açıkça belli olur. Filmlere makas değdirme izni almadan önce yedi sekiz yıl beklemeyi göze alamayıp gelecek vaadetmelerine rağmen kurgu odasını terk eden bir dolu genç insan tamdım.

Sıralamanın en üstünde yer alan yaratıcı kesici için başka bir tuzak daha vardır. Gerçekten iyi, yaratıcı kesiciler hemen "mucize adam" olarak ün kazanırlar. Bu ünü, kaçınılmaz bir biçimde, işin içinde gelir ve statü artışı olduğu için reddedilmesi de zor olan, genellikle yönetmenlik ya da, pek sıkça olmasa da, yapımcılık önerisi izler. Ama bu işler kendilerine özgü yetenekler gerektirirler ve başarı hiçbir şekilde garanti edilemez. Aslında sonuç çoğu zaman trajiktir. Bilinen nedenlerden ötürü geriye adım atılması zordur. Peter İlkesine** klasik bir bağlılık içinde, çoğu kesici, birinci sınıf bir kesici mevkiine dönmek yerine ikinci –ya da üçüncü– sınıf yönetmenler ya da yapımcılar olarak kalmakta inat ederler. Yalnızca sıradışı bir avuç erkek ve kadın iş yaşamlarını kurgu odasının görece loşluğu içinde, ender görülen yeteneklerini kullanarak geçirmeye rıza göstermişlerdir.

Film yapım süreci içinde kurgunun rolünü değerlendirmek için

* Bildiğim kadarıyla ortalama bir kesicinin kazancı ve statüsü daha da azalmış.

** *Peter İlkesi*: Hiyerarşik bir düzen içindeki bir görevlinin niteliklerinin ötesinde bir düzeye yükselmeye yönelmesi. (Ç.N.)

bir filmin nasıl yapıldığı konusunda biraz bilgi sahibi olmak gerekir. Tamamlanmış bir filmi sürecin başına doğru açarsak, filmin çok sayıda *sekanslara* ayrıldığım görürüz. Her bir sekans, diyelim ki, bir kitabın bölümü ya da bir tiyatro oyununun bir sahnesi karşılığı olmaktadır. Kabaca diyebiliriz ki her sekansın bir başı, bir ortası, bir de sonu vardır. Bununla birlikte, bunlar filmin bütünlüğü içinde, bu kadar açık belli değildirler.

Her sekans da *sahnelere* ayrılmıştır. Bu salınelerin sayısı bir ya da birden fazla olabilir. Örneğin *Raiders of the Lost Ark* (Kutsal Hazine Avcıları) filminde, Arap kasabasının pazar yerindeki takip, bir *sekanstır*. Bu sekans, takibin başından başlayıp kahramanın kaçışının yer aldığı sonuca kadar sürer. *Sahne*, sekansın, bir çekim mekanında meydana gelen parçalarından biridir. Bunlar oyuncuları dar bir yol boyunca gösteren tek bir çekim kadar basit ya da kahramanın siyahlı katil ile karşılaşmasındaki gibi, birden çok kamera yerleştirimi gerektiren hatırı sayılır uzunlukta bir sahne kadar karmaşık da olabilirler.

Bir sekansın bir ya da birden fazla sahneden oluşması gibi, bir sahne de kameranın bir ya da birden fazla yerleştiriminden elde edilen bir ya da birden fazla *kesmeden* oluşabilir. Kamera yerleştirimi ile kesmeler arasında birebir karşılık yoktur. Çünkü tek bir kamera yerleştirimiyle, genellikle diyalog sahnelerindeki yakın çekimlerin almaşık kurgusunda olduğu gibi, çok sayıda kesme elde edilebilir.

O halde işin gerçeği şudur ki, bir filmin senaryosunun yazılmasında, hazırlığında ve çekiminde harcanan zaman, yetenek ve çaba ne olursa olsun, yüzlerce, hatta binlerce parçası birleştirilmeden önce bir film hiçbir biçime ya da öze sahip değildir. Kurgucunun damgasını filme vurduğu yer de burasıdır. Her sanatçı, eğer gerçekten sanatçıysa, yaptığı bir şeye kendi damgasım vurur. Gilbert Stuart'ın yaptığı bir Washington portresi, Charles Peale'ninkinin aynısı değildir. Cortes, Picasso ve Kandinsky aynı Paris sokağını

kendi bireysel, oldukça farklı biçimleriyle resmetmişlerdir. Üç yönetmen, aynı senaryodan oldukça farklı filmler yapacaktır. Bu düşünceleri herkes kabul etmektedir. Ama herkes tarafından bilinmeyen şey, özgür bırakıldıklarında üç farklı kesicinin aynı malzemeden üç farklı varyasyon çıkaracakları ve yaptıkları işlerin sonuçlarının yalnızca filme çekilen sahnelerin niteliğine değil, aynı zamanda önemli ölçüde kurgucuların kendi yeteneklerine ve ustalıklarına bağlı olacağıdır.

Bu ustalıkların filmlerdeki etkileri kadar farklı ölçülerde olacaklarını söylemek gereksizdir. Fazla düşünmeden söylenen "kurgu odasında kurtarılmış" deyimi sinemacı çevresinde sık sık duyulur. Zekice söylenmiş gibi gelen bu deyim gerçeklere pek uymamaktadır. En azından abartılı bir deyimdir. Fazla ve/ya da gereksiz diyalogları atarak, yetersiz bir oyunculuğu kurtarmak için seçmeli bir kurgu yaparak, filmin hızını ve tepkilerin zamanlamalarını yaratıcı bir biçimde yönlendirerek, kötü yönetilmiş sahnelerin zayıflığını hafifleterek ve nadiren daha alışılmadık kurgu hileleri kullanarak, kurgucu bir filmi düzeltebilir. Bu işlerden herhangi biri ya da hepsi, az çok yetersizce yönetilmiş bir film üzerinde çalışan zeki bir kurgucuyu gerektirir. Bununla birlikte, pek sık olmasa da, az çok yetersiz bir kurgucu da beceriyle yönetilmiş bir filme zarar verebilir. Ama eninde sonunda kurgucu, kendisine yönetmenin verdiği malzeme ile kısıtlıdır. Bir "mucize" yaratıyorsa bile, unutulmamalıdır ki eline verilen malzeme, kurgucunun kesim sürecine getirdiği yaratıcı yetenek hariç, bu mucizenin *bütün* öğelerini taşımaktadır. Sonuç olarak kurgu "büyüsü" kesim odasında yaratılmakta olsa bile bu büyünün yaratıcısının çoğu zaman kesici *olmadığı* akılda tutulmalıdır.

2

Filmi Kim Keser?

Filmi kurgulayan kesin olarak kimdir? Genelde tek bir kişinin bu işi yapmadığı kesin. Birkaç kayda değer istisna bulunmasına rağmen, iyi bir yönetmen her zaman için filminin kurgusunda yol gösterici bir etkiye sahiptir. Bu etkinin değeri, yönetmenin kurgu konusundaki içgüdüsü ve bilgisiyle orantılıdır. Tecrübeli bir yapımcı da film üretiminin bu aşamasında kurguya önemli bir katkıda bulunabilir. Ve yeteneğini kanıtlamış, ünlü bir kurgucu da, filmin ilk baştan sona sıralı olarak bağlanmasında kurgunun "hava"sını saptayarak en büyük etkiyi yaratabilir.

1953 yılında kaleme aldığı *The Technique of Film Editing* (Film Kurgusu Tekniği) adlı mükemmel kitabında Karel Reisz şunları yazmaktadır: "Hollywood'da... yazarlar senaryolarını genellikle ince ayrıntılarla yazmakta ve yönetmenlere yazılı talimatları izlemek gibi küçük bir rol bırakmaktadırlar." O günlerde ya da bugün, Hollywood senaryo yazarları senaryolarını daha ince ayrıntılarla donatıyorlarsa bunun esas amacı yapım personeline filmin çekim programını yapmaları için olanak tanımaktır yoksa çekim ya da kurguya katkıda bulunmak değil. Tam aksine, işinin hakkını veren hiçbir Hollywood yönetmeni kameranın yerleştirilmesini ya da kurgu anlayışını senaryonun ölçülerine uydurmaya çalışmaktır. Kesici ve yönetmen olarak geçirdiğim 50 yıl içinde, kesim hakkındaki bilgisi amatör birisinden daha fazla olan tek bir senaryo yazarı tanımadım. Hollywood

yazarlarının pek azı kurgu konusunda bilgili olduğunu iddia edebilir. Çoğu yazar ana sahneleri yazar ve alışılagelmiş sahne bölümlerini göstermekten öte bir çaba harcamaz. Bu nedenle kendisi sinema yönetmeni ya da yapımcısı olmadıkça, senaryo yazarı filmin kurgusuna katkısı olan birisi sayılmaz. Ayrıcı çoğu yazar–yönetmen kurguylailgili öğütler konusunda senaryolardaki –bu senaryo kendilerine ait olsa bile– "talimatlar"dan çok kesicilere bağımlıdır.

O halde, kurgunun sorumluluğu yönetmene, yapımcıya ve kurgucuya indirgenebilir (bazen bir film şirketi yöneticisinden gelen rastlantısal bir öneri de olabilir). Herhangi bir filmde bu kimselerden hangisinin asıl yükü taşıdığı çoğu zaman yönetmene bağlıdır. Durum şöyle işler.

Çoğu yönetmenin kurgu deneyimi yoktur. Bu gruptaki yönetmenler çok değişik davramşlar sergilerler. Birkaçı kesiciliğe karşı hiç denebilecek kadar az ilgi duyar. Akıllı olanlar, eğer bulabilirlerse/buldukları zaman iyi bir kurgucuya hemen "el koyarlar" Sonra da bir gözetmen tutumuna girer, dramatik yönden arzuladıkları şeyler hakkında bilgi vererek arzuladıklarının uygulanmasını kurgucunun ellerine bırakırlar. Yönetmenlerin çok küçük bir kısmı ise ayrıntılı kesim talimatları vermeye girişirler.

Dürüst bir kesici için bu sonuncu tür yönetmenler büyük bir dert kaynağıdır. Kurgu odasında kullanılan dili bilmedikleri için,*

* Her zanaat, mesleğin yabancısı kimselerin çoğu kısmını anlayamayacakları kendine özgü bir dile ya da terminolojiye sahiptir. Bilimlere ait özel deyimler genel olarak bilinir ama öğretim ya da politika gibi genel nüfusu ilgilendiren ve bu nedenle tam olarak anlaşılması gereken mesleklere ait dil bile bazen herkes tarafından bilinmez ya da içrektir. Özellikle film türünü ya da kuramını ele alan birçok sinema terimi hiçbir zaman için sinema okullarında kullanıldığı biçimde stüdyo alanı içinde duyulmamıştır. Bu durum muhtemelen sinema okulu mezunları "asıl" film dünyasında daha çok yer almaya başladıkça değişecektir. Ama o zaman bile, kesim odası çekim alanından uzakta olduğu için film ekibinin üyelerinden pek azı kesicinin özel dilini anlayacaktır.

bu tip yönetmenler genellikle düşündüklerini tam olarak söze dökemezler. Verdikleri özel kesim talimatları hemen her zaman için kurguyla ilgili esnek sözlerdir. Kesici bunları daha sonra iş görücü ve etkileyici düşüncelere çevirmek zorundadır. Bu yüzden sorun şöyle bir durum alır: Kesici kesimini tam olarak yönetmenin söylediği gibi mi yapmalıdır? Yoksa yönetmenin tarif ettiği talimatları yorumlayıp çıkardığı yargıya dayanarak, yönetmenin istediğini sandığı sonuçlara varmak üzere filmi kendine göre mi kesmelidir?

Akıllı bir kesici hiç kuşkusuz ikinci işlemi uygulayacak ve arzu edilen sonuca varmak üzere kesimi kendine göre yapacaktır. İyi bir kesici ise, işin sonucu, yönetmenin sözleriyle, "tam istediğim gibi" olacaktır.

Daha az güvenilir ve yetenekleri daha sınırlı olan bir kesici, yönetmenin kesin talimatlarını izlemeye çalışacak ve çoğu zaman ellerinin arasında karmakarışık bir şey bulacaktır. Burada örnek olarak benim bir tecrübemi anlatayım.

İlk kurgu işlerimden birisinde, en uygun uzunluktan belki de 20 dakika daha uzun bir ilk kesim çıkarmıştım. Hiç de aşırı uzun bir ilk kesim değildi ve uygun bir uzunluğa getirilmesi için alışılagelmiş bir budama yetiyordu. 2 ya da 3 günlük bir zaman sürecinde yapımcı ve yönetmen filmi sekans sekans yeniden izlediler. Her zaman olduğu (ve genellikle arzu edildiği) gibi bütün sahneleri ya da sekansları atmak yerine, şuradan bir deyim, buradan tümleyici bir cümlecik, hatta bazen tek bir sözcük atmak istediler. Bu istekleri "etek bastırmak" olarak adlandırılan bir işlemi gerektiriyordu. Bu türden o kadar çok kesme istediler ki, düzgün ve anlaşılır bir kesim yapmak imkânsızdı. Ama kurgu yönetmeni, kendisi de uygunsuz bulmakla birlikte, kesimleri tam olarak istendiği gibi yapmamı öğütledi.

Kesimler yapıldı. Yönetmen ve yapımcı filmi yeniden kesilen biçimiyle sessizlik içinde seyrettiler. Sonra da yöneticilere gidip benim filmden alınmamı ve stüdyodan çıkarılmamı istediler. Meslek

yaşamım pamuk ipliğine bağlıydı. Bereket versin ki, kurgu gözetmeni Roy Stone (onun bu cesareti her zaman hatırlansın) olayın gerçeğini anlatınca filmi uygun bir biçimde yeniden kesmeme izin verildi ve her şey yolunda gitti.

22 yaşındaydım ve hayatımın en önemli derslerinden birisini öğrenmiştim. Herhangi bir yaratıcı çaba içinde iken insan başkası adına da olsa kendi bildiğini yapmalıdır. Başka türlü davranmak ne istekte bulunanı ne de isteği yerine getireni memnun edecek bir sonuçla karşılaşma tehlikesini doğuracaktır.

O halde filmlerin büyük bir çoğunluğunda kurgu masasındaki işlemler film kurgucusu tarafından yapılmaktadır. Yönetmen ve/ya da yapımcı ise devamlılıktaki, sahnelerin ya da sekansların kurgulanmasındaki ya da atılmasındaki, oyunculuğun vurgulanmasındaki ve seyircinin dikkatinin yönlendirilmesindeki değişikliklerle ilgili yaratıcı düşüncelerin, hepsini olmasa da, çoğunu sağlamaktadır. Bu işlemler sırasında kesicinin oynadığı rol, yönetmenin kurgucusunun yeteneğine duyduğu güvene ve kesicinin yaratıcı sürece katılmasına izin vermekte göstereceği istekliliğe bağlıdır.

Ama katılım derecesi ne olursa olsun, kesici filmin gidişatının ve hızının üstünde neredeyse tam bir denetime sahiptir. Burada kesici büyük bir zarar verebileceği gibi, küçük mucizeler de yaratabilir. Çünkü filmin gidişatı ve hızı, kesmelerin teknik olarak kullanılmaları sonucunda oluşur. Buradaki teknik, ortalama bir yönetmenin uzmanlık alanının dışındadır. Bu alanlardaki incelik yoksunluğu çok defa açıkça belli olmasına rağmen çoğu zaman düzeltilemeden kalır ve işinin ehli bir eleştirmen bile suçu nerede bulacağını bilemez.

Doğal olarak, uygulamaya dayalı kesim deneyimi olan bazı yönetmenler kurgunun bu önemli yönünün tamamen farkındadırlar. Bu yönetmenler kurgulama sezgisi ve teknik yetenek yönünden kendilerine uyacak ya da kendilerini geçecek kurgucular bulacak kadar talihli değillerse, kendi filmlerini kendileri kesmekten vazgeç-

meyeceklerdir. Bazıları kurgucunun kendi talimatlarına göre "kaba kurgu" yapmasına izin vereceklerdir. Bazıları ise bu külfetli işi bile kendi üzerlerine alacaklardır. Ama hepsi de son kesimi kendi elleriyle yapacak ve filmi kendilerini tatmin edecek bir biçimde düzenleyeceklerdir. Bir film için bu işlem bir yarış arabası ya da bir senfoni orkestrası için olduğu kadar önemlidir. *Ancak* işlemi bilfiil yapan kimse arzulanan ve gerekli olan ayarlamaları tam hakkıyla yapabilir.

3

Kurgu Aksın

Film birçok yönden aldatıcı bir sanattır. Filmin diğer sanat biçimlerinde olduğundan çok işbirliği gerektiren doğası herkes tarafından bilinen bir gerçektir. Ama bu işbirliği seyirciden saklanır. İyi bir filmin bütünü her zaman için parçalarının toplamından çok daha iyi olacaktır. Her dürüst sinemacı, seyirciyi yalnızca perdedeki oluşumlarla birlikte yaşatacak ve nefes aldıracak kadar büyüleyici bir film yapmaya çalışır. Seyirci filme ilk baktığı sırada dekorların, görüntü yönetiminin, oyunculuğun, yönetmenin "varlığının", diyalogların ya da müziğin "parlaklığının" eleştirecek kadar farkına varıyorsa, iyi bir yönetmen kusursuzluğu sağlamakta yetersiz kaldığını anlar. Bir filmin ilk gösterimi eleştirel değil, duygusal bir tepki sağlamalıdır. Son yazısından sonra uzun bir süre koltuğunda sessizce oturan, etkisini sürdürmekte olan düşünce ve duygular üstüne düşünen, gerçekliğe dönmek için kendisini toparlayan bir seyirci kitlesi kadar yönetmenin yüreğini ısıtan başka bir şey yoktur.

Bu ayrımsama ve teknik beğeni eksikliği özellikle kurgu için geçerlidir. Bir kesicinin tekniği ne kadar iyi ise, katkısı da o denli az ayrımsanır. Buna hâlâ dikkat edilmektedir. Profesyonel olmayan bir seyirci, gösterim sonrası çözümlemede bile, kesme ile ilgili bir şey hatırlamayacaktır. Çünkü kesmelerin çoğu özellikle fark edilmeden geçmeleri için yapılmıştır. Bir film iyi çekilmiş ve iyi kesilmişse, seyirci filmi süreklilik içinde, kesintiye uğramaksızın tek bir şerit

üstünde akarmışgibi algılayacaktır. Bazen bir film iyi çekilmemiş olsa bile, oldukça zeki bir kesici bu filme süreklilik içinde işleyen, akıcı bir anlatım kazandırabilir.

Bu yüzden iyi bir kesici çok az insanın algılayabileceği bir sonuca ulaşmak için çektiği zorlukların ve beyin yorgunluğunun farkında olan arkadaşlarının, meslektaşlarının ve yöneticilerin övgü ve beğenisi ile doyuma ulaşır. Alçakgönüllülük onun en önemli özelliklerinden birisidir.

"Akıcı" bir kesmeye olanak tanıyan bütün koşullar kendiliklerinden kurgu odasında ortaya çıkmazlar. Fark edilemeyen ideal bir kesme adım adım elde edilir. Bu adımlarınilki ve en önemlisi yalnızca yönetmen tarafından atılabilir.

Birçok yönetmen, kurgucunun gereksinim duyduğu şeyler konusunda pek bilgili değildir. Söylemesi garip geliyor ama en iyi yönetmenlerimizden bazıları bu alanda eksiklikler göstermişlerdir. İşin daha da garip tarafı, bu eksikliklerin söz konusu yönetmenlerin filmlerinin niteliğini, en azından ortalama bir seyirci için, azaltmamış olmalarıdır. "Klasiklerimizin" birçoğunda bile dikkatli bir göz dolambaçlı geçişler, "bakış yönü" hataları, yaratıcı yönleri bulunmayan kompozisyonlar görecektir. Bu durum herhangi bir alanda ya da her alanda bilgi sahibi olmanın gerekli olmadığını mı kanıtlamaktadır? Elbette hayır.

Kanıtlanan ya da en azından dikkat çekilen nokta, her filmin birçok yönünün bulunduğu ve filmin seyirciyi çekmesi için bunların hepsinin de birinci sınıf olmasının gerekmediğidir. İyi bir filmin görüntüleri kullanılan niteliksiz film şeridi yüzünden kötü olsa da (örneğin *Open City*; Açık Şehir) "tutan" bir film olabilir. Gereken ana öğeler güçlü bir biçimde mevcutsa, iyi bir film, vasat bir film müziğinden ya da dikkatsizce yapılmış bir kurgudan bile fazla zarar görmez. Filmin beğenilmesini ve keyifle izlenmesini kesin olarak önleyen şeyler, kötü yazılmış öyküler, özensiz bir dramatik yapı, yeterin-

ce geliştirilememiş karakterler ve cenaze töreni hızında bir kurgudur.

Bunların hiçbiri, yönetmen "daha küçük" zorlukları bir dereceye kadar önemsemeyebilir anlamına gelmemelidir. Yönetmen önemsemezse, onun yerine bir başkası açığı kapatacaktır – ve bu başkası film kurgucusudur. Bununla birlikte, makyaj ender olarak temel hataları örter. Hataları zekice örtülmüş olsa bile, sinema bilgisi sınırlı bir yönetmen tarafından yapılan film, her zaman için gerçek potansiyelinin çok altında olacaktır.

Yönetmen bir sahne ya da sekans için kamerasını nerelere yerleştireceğini düşünürken anahtar kesimlerin, en azından bir kamera yerleştiriminden diğerine yapılacak olanlarının, nerede yapılacağını öngörmelidir. Bunun anlamı, örneğin, kesmelerin yapılacağı noktada boyut, açı ya da kişi sayısı (ya da her üçü) açısından iki kamera yerleştirimi arasında belirgin bir farklılık bulunması gerektiğidir. Diyelim ki ilk kamera yerleştiriminde dört oyuncu boy çekimde görünüyorsa, ikincisinde bu dört oyuncu aynı bakış açısından aynı boyda *gösterilmemelidir.* Ardarda iki kesme arasındaki yakın bir benzerlik, sahne değişirken seyircinin fark edebileceği bir "atlamanın" olacağını garantiler.*

Mantıksız görülebilir ama dört kişinin çekiminden bunlardan

* Sinemacılıktaki konuşma tarzı içinde, ***kesim*** sözcüğü çeşitli anlamlara sahiptir. Bu anlamların hepsi de içinde bulundukları bağlama göre anlaşılır. Fiil olarak ***kesmek*** çok sayıda sahneyi tamamlanmış bir film ya da "iş kopyası" halinde biraraya getirmek üzere yapılan kesme eylemini ifade eder. Bunun ötesinde ***kesme*** sözcüğü çeşitli bağlamlar içinde bir isim olarak iş görür: İlk olarak, tek bir kamera yerleştirimi ile elde edilen görüntünün kaydının bulunduğu kesintisiz bir film kuşağının tamamı ya da bir kısmı anlamına gelir. İkinci olarak, bu tip iki kesme arasındaki eşleme ya da bağlantı anlamına gelir. Üçüncü olarak, kurgu işlemi sırasında filmden çıkarılan sekansların bazıları ya da hepsi anlamına gelir. Dördüncü olarak ise, özellikle ***kaba kesim, ilk kesim, yönetmenin kesimi, son kesim*** vs örneklerinde olduğu gibi, film üzerinde çalışılan zamanları belirtirken iş kopyasının bütününü tanımlamak üzere kullanılır.

birisinin omuz çekimine yapılacak bir kesme gibi önemli bir boyut değişikliği, özellikle bu çekim, gruptan birisinin söylediği ya da yaptığı bir şeye karşı tepkiyi ya da yanıtı gösteriyorsa, akıcı ve fark edilmeyen bir geçiş sağlayacaktır. Ama eklenen kesmede sahnenin akışım bozacak bir bakış açısı bulunmamalıdır. Bu durum seyircinin ilgisini başka yere çeker ve dikkatini dağıtır.

Muhtemelen bütün bunların günahı en çok "kamerada kesim" yapan "zeki" yönetmene aittir. Birçok bağlamda kullanılabilen "kamerada kesim" deyimi, genellikle yönetmenin herhangi bir çekim sırasında, tamamlanmış tek bir kesme olarak kullanmayı umduğu sahnenin yalnızca o kısmını çekmesi anlamına gelir. Bu sahne genel çekimde bir eylem ya da bir tepki ya da yakın plan bir diyalog parçası olabilir. Bu teknik film şeridi, zaman ve para tasarruf ettirdiği konusundaki yanlış bir inanışla ya da yönetmen kesicinin kendisine çok fazla seçenek verildiğinde malzemeyi hızlı ve dağınık değerlendireceğinden korktuğu için kullanılır. İki nedenden ötürü bu teknik kendi kendine zarar verir:

1. Bu teknik sıkı bir "story–board" çalışmasına ya da kurguyu çekim senaryosuna göre yapmaya bağlıdır. Böylece film zamanından önce "belirlenir" ve sonradan yapılacak düzeltmeleri ya da eklemeleri engeller.
2. Bu yaklaşım oyunculara "sahneye katılmaları" için ya hiç, ya da çok az olanak tanıdığından, yüzeysel ve katı bir oyunculuk düzeyi ortaya çıkar ki, açıkça kötü bir yönetmenlik tekniğidir bu.

"Kamerada kesim" yapan yönetmene kesime önem vermeyen, kamerayı farklı açılara çok az yerleştirerek ya da hiç yerleştirmeyerek "tiyatro biçemli" uzun çekimler çeken yönetmen de çok yakındır. Bu çekimler bazen işe yarasa da, çok uzun sahnelerde dramatik vur-

gunun sağlanması ya da bazı parçaların yapıcı amaçlarla filmden çıkarılabilmeleri için kameranın sahneyi çeşitli açılardan saptamasını gerektirir.

Hollywood tarihinin kuşkusuz en büyük yönetmenlerinden birisi olan Ernst Lubitsch bir defasında bu ölümcül hatayı yapmıştı. Lubitsch dramatik bir sahneyi oynandığı biçimiyle tamamen tatmin edici bulmuş ve sahneyi hiçbir kesim yapmaya izin vermeyecek bir biçimde tek bir genel çekimle çekmişti. Deneme gösterimi sırasında seyirciler sahneyi Lubitsch gibi göremediler. Filmin acımasızca budanması gerekiyordu ama farklı kamera yerleştirmeleriyle hiçbir çekim yapılmamıştı. Bütün sahnenin, hatırı sayılır bir emek ve masrafla, çok sayıda kamera yerleştirimi kullanarak yeniden çekilmesi gerekmişti.

Yönetmen bir sahnenin tek bir kamera yerleştirimiyle en iyi şekilde çekilebileceğini düşünse bile –hemen hemen her yönetmen bu tekniğe şu ya da bu zaman başvurmuştur– kendisini bazen içine düşülen yanlış bir değerlendirmeye karşı korumaya alması akıllıca bir tutum olacaktır. Böylesi bir *korunma* (bu terim gerçekten bu bağlamda kullanılır) yarım yüzyıldan beri bilinen basit bir işlem aracılığıyla sağlanan ucuz bir güvencedir. Kesim odası dilinde bu işlem "sobalık kesim" olarak bilinir. Bu deyimi açıklarsak, anlamı şudur: Eğer daha sonra sahneden bir parçanın çıkarılmasına karar verilirse, sahne ile ilgisi bulunan bir oyuncunun çekimi, sahne dışında olayı gözlemleyen birisinin çekimi ya da dekordaki (ya da çekim yerindeki) cansız bir nesnenin çekimi ana sahne içinde bağlayıcı bir kesme olarak kullanılabilir. Yerinde yapılmış bu tür bir çekim görece az bir zaman alacaktır ve çekim programı ya da çekim bütçesini ilerde yapılması gerekebilecek bir çekimden daha az etkileyecektir.

Kesimcilikten gelen ve kurgu alanında kendisini güvende hisseden her iyi yönetmen, kendisini fazlasıyla "korur". Kesim işlemi aracılığıyla filme eklenebilecek sinemasal değerlerin nasıl sağlanabileceğini çoğunlukla herkesten iyi bilmektedir.

4

Kesici İşe Başlıyor

Her kurgucu teknik açıdan kendine ait bir yaklaşım geliştirir. Ama büyük bir olasılıkla bu yaklaşım, zaman içinde denenerek en elverişli olduğu kanıtlanmış birkaç yaklaşımdan birisinin çeşitlemesi olacaktır. Burada, benim işime en çok yarayan ve doğal olarak bütün kalbimle destekleyebileceğim yöntem üstüne yoğunlaşacağım. Bununla birlikte, işe yeni başlayan bir kesici, bu işlemi kendi gereksinimlerine ve daha önemlisi, kendi özel yeteneklerine uyacak biçimde değiştirebilir.

Kesicinin ilk görevlerinin yapım öncesi alanda olması oldukça muhtemeldir. Bu ise genellikle arşiv malzemesi araştırmak anlamına gelir. Örneğin ben *The Caine Mutiny* (Caine İsyanı) filmine başlamadan önce Washington'daki Donanma Arşivlerini yoklamıştım. Burada, İkinci Dünya Savaşı sırasında Pasifik'teki donanma hazırlıkları ve eylemleri sırasında birçok kameraman tarafından çekilmiş olan binlerce metre film seyretmiştim.

İkinci Dünya Savaşı'nın sonlarına doğru muazzam işgal filomuzu dağıtan büyük kasırga ile ilgili olarak kullanılabilecek bir film parçası bulmayı umuyordum. Safça düşünmüşüm. Kameramanların öylesi bir fırtınanın ortasında kalkıp inen bir gemi güvertesinde ayakta durabilmeleri pek düşünülemezdi. Ayrıca 1940'ların başlarındaki renkli filmlerin duyarlılığı o andaki ışık koşulları içinde film çekmek için büsbütün yetersizdi. Tabii sonuç olarak kasırga sekan-

sının tamamının yapım sırasında çekilmesi gerekti. Bununla birlikte, arşivden deniz çıkarmasına hazırlık için salvo ateşi açan ve adadaki askeri üsleri bombalayan savaş gemilerine ait bazı çekimler filmde kullanmak üzere seçilebildi.

"Arşiv çekimler", özellikle futbol maçları, otomobil ya da at yarışları, vs gibi sporlarla ilgili filmlerde kullanılmıştır. Bazen bu tür malzemenin seçilmesi yapım sonrasında kurgu aşamasına kadar ertelenebilir. Ama çekilen filmin seçilen belgesel filmlere daha uygun olabilmesi için bu seçimin, çekim başlamadan önce yapılması daha iyi olur.

Kesici film üstünde çalışmaya, ilk "günlük çekimlerin" seyredildiği gün başlar. Önceki günün çekimleri her zaman olduğu gibi labaratuvarda ya da yardımcı kurgucu tarafından, çoğu zaman çekildikleri sıra içinde, birleştirilirler. Bu çekimler izlenirken, kurgucu (ve genellikle yardımcısı) yönetmenin yanında oturur. Bunun iki nedeni vardır. Birincisi, sahnenin birden fazla tekrar çekimi basıldıysa kesici, yönetmenin seçtiği çekimlerin listesini tutar. İkincisi, yönetmenin, ilk kesimde kullanmak için seçtiği belirli çekimlere ya da çekim parçalarına ait notlar alır. Bazı yönetmenler kurgucunun filme çekilmiş malzemeyi en iyi şekilde kullanacağına güvendikleri için bu aşamada çok az öneride bulunurlar. Bazıları ise belirli çekimlerin, açıların ya da çekim parçalarının kullanılması konusunda kesin ve ayrıntılı talimatlar verirler (Bkz. Bölüm 9, *Şekil 4*).

Esnek bir çekim programı sırasında bile bir günlük çekim, yapılacak bir kesim için yeterli malzemeyi pek sağlayamayacaktır. Çevrim senaryosu hazır bir sahneyi ya da sekansı tamamlamak yönetmenin iki, üç ya da daha fazla gününü alabilir. Basılan çekimler kesiciye verildiğinde, yardımcısı, göğüs ve yakın çekimlerin hemen ardına eklenen ana çekimleri çevrim senaryosundaki sıraya göre birleştirecektir. Tek bir çekime ait olan parçalar tamamlanmış sekans içinde farklı yerlerde bulunan kesmeler olarak kullanılabileceğinden, kesin bir birleştirme olasılığı çok azdır. Ama çekimlerin birleş-

tirilmiş durumu sonraki kaba kesim sırasına ne kadar yaklaşırsa, kurgucunun kesim programını düzenlemesi o kadar kolay olur.

Çok önemli bir nokta, çekimlerin birleştirilmeleri tamamlandığında, filmin büyük perdede seyredilmesidir. Bir kez seyretmek yeterli olabilir ama çoğu zaman, özellikle de teknik ya da dramatik yönden sekans güç şeyler gerektiriyorsa, kesici hangi çekimlerin hangi parçalarını kullanmak istediği ve kesmeleri nerede yapacağı konusunda tamamen emin oluncaya kadar eldeki malzemenin tekrar tekrar seyredilmesi gerekir.

Birçok kurgucu kurgu anlayışını yetersiz bir teknik olarak gördüğüm Moviola'da biçimlendirir. İnsan aynı şeyi küçük bir Moviola ekranında ya da bir parça daha büyük ama daha belirsiz bir görüntü veren "*flatbed*" ekranda, sinema salonunda gördüğü gibi göremez. Seyirci filmi yalnızca "büyük perdede" izlediği ve her kesimin seyirci akılda tutularak yapılması gerektiği için, kesici her bir film parçasını sinema salonundaki seyircinin sonuçta göreceği gibi görmeye çalışmalıdır. Hatta ortalama bir televizyon ekranı bile bir Moviola'dan daha fazla bir alan sağlayarak seyirciye biraz daha farklı bir "görüntü" sunmaktadır.

Sanat filmleri, "gerçekçi" belgeseller, vs dışındaki alışılmış sinema filmlerinin amacı en fazla seyirci kitlesini çekmek olduğundan kesim de içinde olmak üzere, tüm sağlam film kuramları bu gerçeğe dayandırılmıştır. Sahneleme, kamera yerleştirilmesi ve kesim her zaman için seyirciye filmin her noktasında ne görmesi gerekiyorsa onu göstermek üzere tasarlanmalıdır. Bu bazen, seyirci farkında olsun olmasın, seyircinin görmek *isteyeceği* şeydir; bazen seyirci o an sevsin sevmesin, görmesi*gereken* şeydir; ve bazen de (aslında oldukça sık olarak) yönetmenin ve/ya da kesicinin seyircinin görmek *istediğini* sanması için seyirciyi yönlendireceği şeydir. Ama seyircinin ilgilenmeyeceği bir kesme ya da kesme parçası, ancak bir zaman kaybıdır. Bütün bunlar çok açık gerçekler gibi görülebilirler ama başarıya giden yolun kenarları bu ilkeyi yadsıyan ve seyircilerin tama-

men ya da kısmen yavan ve sıkıcı buldukları filmler yapan, umutlu yönetmenlerin cesetleriyle doludur.

Kesicinin seçimlerini büyük perdede yapmak zorunda olmasının nedeni budur. Bir kesme mesajını tam olarak iletiyorsa, kompozisyonun güzelliğinden dolayı ya da ikinci dereceden bir karakterin güzel bir numarasından dolayı çekimi uzun tutmanın hiçbir değeri yoktur. Öznel bir nedenden ötürü bir sahneyi uzun tutmak, kurgudaki gizli tehlikelerden birisidir. Filme dalmış olan seyirci hiç de kesicinin "gördüğünü" görmüyor olabilir. Yönetmelikte olduğu gibi kesimde de nesnellik son derece önemlidir. Kendi isteklerine düşkünlük yalnızca felakete götürür.

Kesici, filmi nasıl bir anlayışa göre keseceğini hissettiği zaman kesim masasına geçilir. Burada da alışkanlıklar değişiktir. Asıl kesime hazırlık olarak, bazı kurgucular birleştirilmiş günlük çekimleri tek tek çekimlere ayırmaktan hoşlanırlar. Bunlar kesim masasında sekans sırasına göre düzenlenirler ve sahneler birleştirilmeye geçildiğinde kesici tarafından seçilirler.

Bazı kesiciler çekimleri seçtikçe diğer çekimleri bir film kutusuna atarak doğrudan doğruya birleştirilmiş bobinlerden kesim yapmayı tercih ederler. Zaman zaman bazı çekimlerin sonraki bir kullanım için bir kenara koyulmalarının gerekmesine rağmen, ben bu yöntemi en az düzensizlik yaratan bir yöntem olarak görürüm. Ama hangi teknik kullanılırsa kullanılsın, film parçaları her zaman gelişigüzel –film kutusunda, film çengellerinde, kesicinin boynunda– dağılacaklardır. Bu durumda iyi bir yardımcıya paha biçilemez. "Budamalar"ı (yani kullanılmayan çekim parçalarını)* hemen yerine oturtabilecek şekilde tutmak kolay bir çalışma ve zamanın verimli olarak kullanılması için gereklidir. Çünkü film parçalarının ilk kabaca bağlanması sırasında yapılan bir "budama", sonraki bir kurgunun içinde yer alabilir.

* Türkiye sinema ortamında "şut" denir (Yayıncının Notu).

Kesim işlemi için iki farklı makine kullanılır. Bunların ilki, filmciliğin ilk yıllarından beri kullanılan ve Hollywood kurgucularının çoğunun tercih ettiği Moviola'dır. Avrupalı kurgucular tarafından kullanılan *flatbed* adlı ikinci makine ise, ilkine oranla daha yakın bir tarihe sahiptir.

Bu iki makinenin ikisiyle de çalışmış olarak, benim tercihim kesinlikle Moviola'dır. Bu kitapta bahsedilen kurgu biçimi için filmin ve ses bandının sık sık çıkarılıp takılması zorunludur. Hollywood makinesinde bu işlem daha kolay ve hızlı yapılabilir. Çoğu sekansın başı ve sonu haricinde bir kesim nadiren "düz bir eşlemeyle" yapılabilir. Yani görüntü ve ses bantlarının birbirlerine uydukları yerde *kesilmemeleri* gereklidir. Eşleme sağlanmak isteniyorsa, ne kadar az olursa olsun, sesin kesmeyle örtüşmesi dikkatli bir çabayı gerektirmektedir. *Flatbed* kullanan kesiciler ise daha çok "durdur ve başlat" tekniğine ve dağınıklığa yol açan "düz eşlemeyle" kesim yapmaya meyillidirler. Ayrıca bir film kesimde temel olarak görüntüyü almalıdır. Çünkü perdede görülen görüntüdür ve bu türden bir film çalışması Moviola'da daha kusursuz bir biçimde yapılabilir.

Bununla birlikte, kurgunun son aşamalarında, özellikle ses örtüşmesi için ses ve müziğin kurgusunda *a* ve *b* ses kuşakları kullanıldığında *flatbed*'in üstüne yoktur. Kesimi kolaylaştırmak için elde bir ya da daha fazla olanak bulundurmanın hiç zararı yoktur.

Sonunda birleştirildiği zaman sekansın bir kenara bırakılması çok önemlidir. Kendilerinden fazla emin olmayan kesiciler çabalarının sonucunu bir an önce seyretmek isterler. Bu, onları düş kırıklığına uğratacak bir girişim olabilir. Çünkü yapılan bütün kesmeler bellekteki tazeliklerini korumaktadır ve kesici sekansın akışına kapılmak yerine bu kesmelerin gelişlerini önceden bekleyecektir. Böylece her kesme hemen hemen kesin olarak sıçrayacaktır. Kesici ise bu sıçramaların kendisi kesmelerin gelişini önceden bildiği için değil, kesimi yeterince uygun yapamadığı için ortaya çıktığını düşün-

meye yönelecek ve hemen düzeltmeler yapmaya girişecektir. Sonuç gerçek bir kargaşa olabilir.

Yeni kesilmiş bir sekans, birkaç gün –hatta birkaç hafta– için bir kenara konabilirse ve bu arada başka bir ya da iki sekans kesilirse, birinci kesimdeki özgün kesmeler unutulacak ve perdeden önceden beklenmeksizin perdeden akıp geçeceklerdir. Uygun bir biçimde yapılmış bütün kesmelerin artık fark edilmemeleri gerekir. Sadece bu aşamada sıçrayan kesimler için teknik bir düzeltmeye gereksinim duyulacaktır. Daha fazla şeyler gerektiren *kurgusal* düzeltme konusuna gelecek olursak, bu tamamen başka bir konudur ve sırası geldiğinde ele alınacaktır. Şimdi, kesim teknikleri ile ilgili sorunları ele alacağız.

Not: Seçilen çekimleri bant ya da diskete depolayan film bilgisayarları birçok kurgu odasında kullanılıyor. Öğrenciler için çok pahalı olduğundan, bu olanaklardan bu kitapta söz etmiyoruz. Zaten bu bilgisayarlar ancak depolama ve kolay bulmaya yaradığından, film kurgusunun ilkeleri ile bir ilişkileri yoktur.

5

Bir Nedeniniz Olmalı

Kesimin ilk iki temel kuralı şunlardır:*

Kural 1. Esaslı bir neden olmaksızın *asla* kesim yapmayın.

Kural 2. Hangi kareden sonrasım keseceğiniz konusunda kararsızsanız, *kısa* kesmek yerine *uzun* kesin.

Kesmeler büyük perdeye göre düşünülürler ama yalnızca Moviola'da yapılabilirler. Daha basitçe söylersek, kesici birleştirilmiş malzemeyi seyretmesine bağlı olarak nerede açı değiştireceğine, nerede yakın bir çekime geçeceğine ya da nerede tekrar genel çekime kesim yapacağına ve nerede bir tepki ya da karşılığa kesim yapacağına karar verir. Ama büyük perdede film saniyede 24 kare geçer, bir kesme yalnızca 1 kare tutar ve kesicinin son derece küçük olan zaman diliminde keseceği kareyi kesin olarak saptaması çok güç-

* Bu kesim kuralları ifade edildikleri biçimde bana aittir. Bu kitapta vereceğim kurallardan bazıları uzun yılların gözlemlerine dayalıdır. Bunların bazıları benim zamanımdan öncesine aittir ama bildiğim kadarıyla hiçbir zaman kurallar halinde biraraya getirilmemiştir. Deneyimli kurgucular, büyük bir olasılıkla, kurallarımın çoğunu onaylayacaktır ama arada sırada bu kurallardan bazılarının geçerliliğini sınamak isterseniz, keyif sizin.

tür.* Bu nedenle kesici filmi Moviola'da seyretmelidir. Burada filmi başlatabilir, durdurabilir, istediği kadar hızlı ya da yavaş ve sık olarak ileri ya da geri alabilir. Kesici, deyim yerindeyse oldukça küçük bir yer üstünde durabilmelidir ve çoğu zaman da durması gereklidir. Kısacası kesici bir sahneyi bitirebileceği *kesin* kareyi ya da sonraki sahneyi başlatabileceği *kesin* kareyi Moviola'da bulabilir.

Kesin sözcüğü özellikle vurgulanmıştır. Çünkü inanıyorum ki, uygun bir kesim yalnızca tek bir noktada yapılabilir. Açıkçası, kuramsal olarak "mükemmel" bir kesimi üç dört kare öncesinden ya da sonrasından yapmak yalnızca saniyenin 3/24 ya da 4/24'ü oranında bir fark yaratacaktır. Bu oran saniyenin 5/24'ünde gözünü kırpan bir seyirciyi fazla rahatsız etmeyecek bir orandır. Ama mükemmeli yapabilecekken, neden hedeften saniyenin 1/8'i oranında sapasınız? Tamamen ahlâkî olan bu düşüncenin ötesinde, "eylem kesimi" yaparken çekimin öncesinden ya da sonrasından üç kare fazla ya da az kesmek uyumu bozacaktır.

Şimdi, Kural 1'i açacak olursak; bu kural açık görünebilir ama burada anahtar "esaslı neden"dir. Öyle kesiciler tanıdım ki, bir sahneyi kendilerince belirli bir uzunluktan daha uzun tuttukları zaman işlerini yerine getirmediklerini düşünürlerdi. Ama hiçbir zaman eldeki kesmenin çok uzun olduğu izlenimine kapılıp kesim yapılmamalıdır. "Çok uzun" oldukça esnek bir ölçüdür. 30 santimetrelik bir kesmenin çok uzun olabileceği gibi 150 metrelik bir kesme de yeterince uzun olmayabilir.

Broken Lance (Kırık Mızrak) filminde her biri 10 dakika (270 metre) süren iki sahne çekmiştim. (300 metre ortalama bir 35mm

* Tecrübeli bir kameraman kameranın sabit pozisyonunu devam ettirecek ve oyuncunun kalkarak omuz çekimden çıkmasına olanak tanıyacaktır. Ayrıca genel çekimdeki kompozisyonunu boy yüksekliğinde kuracaktır. Kameraman kesmenin muhtemelen ayağa kalkma esnasında yapılacağını ve bu noktada yapılacak düşey bir kamera çevrinmesinin kesmeyi bozacağını bilmektedir

magazinin taşıyabileceği kadar bir film uzunluğudur.) Sahnelerden birisinde Spancer Tracy ve Richard Widmark, diğerinde ise Spencer Tracy ve E.C. Marshall oynuyordu. Bunların üçü de filmlerdeki tipleri olduğu kadar seyirciyi de "tutabilen" büyük oyunculardı. Neyse; her iki sahnede de kamerayı ve oyuncuları hareketli kullanıyordum, yani kamera genel çekimden omuz çekimine doğru yaklaşıyor ve sahnenin devamında yeniden geri çekiliyordu. Oyuncular da sahnede daha fazla bir yoğunluğa gereksinim duyulduğunda genel çekimden omuz çekime doğru yaklaşabiliyorlardı.

Filmin tamamlanmış halinde her iki sahne de bir kesim yapmaksızın tam uzunluklarıyla gösterilmişti. Sahneler öylesine gergin ve dramatikti ki, almaşık bir kurgunun hiçbir yararı olmayacaktı. Tabii bu arada her iki sahne için de "korunma" çekimleri çekmiştim (Bkz. Bölüm 3) ama hiçbirisine gerek kalmadı.

Aynı zamanda, bazı hareketli ya da montaj sekanslarda altı kare kadar ya da saniyenin dörtte biri kadar kısa kesmeler kulandım. Kesmelerin mesajlarını tam olarak iletebilmeleri için daha uzunu değil, tam bu uzunluk gerekmişti.

Bir sekans kesilirken, kesici belirli bir kamera konumunun sahnenin belirli bir bölümü için gerekli bilgiyi en etkili biçimde nerede vereceğini bilmelidir. Başka türlü söylersek, kesici bir çekimi bu çekim gerekli bilgiyi en iyi biçimde ileten bir çekim olduğu sürece uzun tutacaktır ve diğer çekime ancak bu yeni çekim sahnenin amaçlarına daha iyi hizmet edebileceği zaman, yani çekimin ölçeği daha etkili, kompozisyonu daha uygun ya da yorumu daha iyi olduğu için geçecektir.

Örneğin bir omuz çekimine sahnedeki bir tepkinin etkisini arttırmak için kesim yapılır. Derinlerdeki duygu –heyecan– en iyi biçimde gözler aracılığıyla ifade edilir ve çekim ne kadar yakın olursa seyirci heyecanı o kadar daha açık görür ve hisseder. Ama heyecanın etkisini arttırmak hiçbir şekilde gerekli değilken omuz çekime kesim yapmak yalnızca boş yere yapılmış olmaz, aynı zamanda man-

tıksal olarak gerekli oldukları zaman yapılan sonraki omuz çekimlerin etkisini azaltır. *Herhangi bir* efekti aşırı kullanmak efektin gerçek değerini azaltır.

Fazla sık olmasa da, aynı türden heyecan yoğunluğunun daha uzun çekimlerde daha iyi canlandırıldığı bazı durumlar vardır. *Mirage* (Serap) filminde, Gregory Peck Walter Mathau'nun ofisine girer ve onu boğularak öldürülmüş bulur. Kısa bir süre şok içinde hareketsiz kaldıktan sonra, Peck mobilyaları parçalayarak ve pencereye bir sandalye fırlatarak acısını ve öfkesini şiddet yoluyla açığa vurur. Açıktır ki, Peck'in tüm şiddetiyle öfkesini sergileyebildiği bir dizi genel çekimle bu sahne daha etkili olmuştur.

Kısacası, bir sahne seçilen açı içinde en iyi biçimde canlandırıldığı sürece bırakın kalsın! Başka bir kesim yapılmasının tek nedeni sahnenin etkisini arttırmak için olmalıdır.

Kural 2 de insana açıkmış gibi gelebilir. Ama bir bilseniz, bu kuralın bozulduğunu ne kadar sık gördüm! Her kesme, zor ya da kolay, bilinçli bir kararın sonucudur ve herhangi bir psikoloğun da tanıklık edebileceği gibi karar vermek travmatik bir tecrübe olabilir. Daha fazla tercih hakkı olduğu zaman karar vermek de o oranda zorlaşır. Tecrübesiz bir kesicinin tek bir kesim için saatlerce ıstırap çektiğini ve sonunda kesimi yaptığında, olanaklarından bir diğerinin daha tercih edilebilir olduğunu düşünerek pişman olduğunu çok sık gördüm.

Okullardaki sınavlarda uygulanan kural, yeterince mantıksal olduğundan, kesimde de kullanılabilir. İlk akla gelen, içgüdüsel seçimin yanlış olmaması daha muhtemeldir. Sonuçta bir kesici kesimini tam olarak ilk kez nerede yapması gerektiğini tecrübeyle öğrenecektir ve vereceği karar kendisini nadiren rahatsız edecektir. Ama filmdeki bir tepki hareketinden önce ya da sonra kaç kare bulunması gerektiği konusunda herhangi bir kuşku duyuluyorsa, kesmeyi biraz uzun tutmanın akıllıca olacağını söyleyebiliriz. Daha sonra filmi baştan sona geçerken bir kesmeyi uygun bir ölçüye getirmek üzere bu-

damak daha kolay –ve çok daha düzgün– olacaktır. Kısa kesilmiş bir sahneye birkaç kareyi yeniden eklemek "atlamalı" bir seyre neden olur. Böylesi düzeltmelerle dolu bir kesim ise tam bir görselleştirmeyi zorlaştırarak algısal değerlendirmeyi olanaksızlaştırır.

6

Eylem Kesimi ve İşleyişi

Kural 3: Mümkün oldukça "hareket anında" kesim yapın.

"Eylem kesimi" her çırağın kesim ile ilgili olarak öğrendiği ilk bilgidir. Sekansların ve kendi içinde bütünlük sağlayan sahnelerin başlarında ve sonlarında yapılan kesimleri, yapılan bir tepkiye ya da verilen bir karşılığa yapılan kesimleri ve diyaloglar sırasında yapılan kesimleri hariç tutarsak, kesici seyircinin dikkatini üstünde toplayan oyuncunun bir hareketini gözetmeli ve bu hareketi bir sahneden diğerine kesim yapmak için kullanmalıdır. Büyük bir hareket daha kolay bir kesim sağlıyormuş gibi görünse de bir oyuncunun bedeninin bir bölümünün küçük bir hareketi bile "akıcı" ve fark edilmeyen bir kesim yapılması işine yarayabilir.

Örnek olarak, çok sıradan bir kesim sekansını ele alalım: Genel çekim içinde bir oyuncu bir ofise girer, bir masaya yaklaşır ve masanın sandalyesine oturur. Genel çekim ile odanın dekoru verilmiştir. Şimdi de işini yapmaya başladığı sırada karakter üzerine dikkat çekilmelidir. Bu yüzden sırada masada oturan karakterin bir omuz çekimi yer almalıdır.

Omuz çekime kesim yapmak için en uygun yer, oyuncunun oturuşu sırasında bulunur. Burada üç seçeneğimiz vardır: 1) Oyuncu sandalyeye geldiği sırada erkenden boy çekimini bırakıp sandalyeyi merkez alan omuz çekim ile oturma eyleminin tamamını gösterebiliriz. 2) Oyuncunun boy çekim içinde oturmasına izin vererek oturma

eylemi tamamlandıktan sonra omuz çekime kesim yapabiliriz. 3) İlk iki seçenekteki kesim noktalarının arasında bir yerde kesme yapabiliriz. İyi kurgucuların çoğu için üçüncü seçenek otomatik tercihleri olacaktır.

Kesin kesim noktası kesicinin uygun zamanlama duygusuna bağlı olacaktır. Olağanüstü kurgucuların hepsi de bu duyguya olağanüstü derecede sahiptirler. Örneğimizdeki kesim muhtemelen sandalyenin oturulacak yeri ile oyuncunun arkasının birleşmek üzere olduğu noktada yapılacaktır. (Bu nokta masa nedeniyle görülemiyor olsa bile, vücudunun hareketinden çıkarsanabilir. Bu tip çıkarsamalara kesim sırasında sık sık gereksinim duyulur. (Bkz. s. 45)

Kesimi erken yapmak bize oyuncunun göğsünden kesilmiş bir film parçası verecektir. Kesmeyi sonra yapmak ise, genel çekimi az da olsa seyircinin hoşgörü noktasının ötesine götürecektir. İkisinin ortası bir kesme bu iki hatayı ve daha sonra bahsedilecek diğer bazı hataları önleyecektir ve "eylem kesimi" büyüsünün sağladığı avantajlardan yararlanabilmemizi sağlayacaktır. Pozisyon farklılıkları ve hareketin hızındaki bir değişiklik ile ilgili sorunlar varsa (bazen dikkatsiz salıneleme sonucunda bunlar meydana gelebilirler), kesmenin zamanlaması değiştirilebilir. Ama bu değiştirme tercih edilen bir kesim değil, zorunlu bir uzlaşma olacaktır.

Önceki eylemin karşıtı bir eylem içinde, oyuncu omuz çekimde sandalyesinden kalkar ve boy çekimindé hareketine devam eder.* Buradaki kesim muhtemelen omuz çekimdeki eylemin başlangıcından 6 ila 10 kare sonra yapılacaktır. Daha uzun tutulmuş bir çekim de oyuncunun hareketini hemen hemen aynı noktada yakalayacak-

* Tecrübeli bir kameraman kameranın sabit pozisyonunu devam ettirecek ve oyuncunun kalkarak omuz çekimden çıkmasına olanak tanıyacaktır. Ayrıca genel çekimdeki kompozisyonunu boy yüksekliğinde kuracaktır. Kameraman kesmenin muhtemelen ayağa kalkma esnasında yapılacağını ve bu noktada yapılacak düşey bir kamera çevrinmesinin kesmeyi bozacağını bilir

tır. Ama kısaca açıklamış olduğumuz nedenlerden ötürü, pozisyonun tam olarak uydurulması en düzgün kesinile sonuçlanmayacaktır. Çoğu zaman eylemin 3 ile 5 kare aşması arzu edilir.

Genel inanışın aksine, hareketli kesim imgenin büyüklüğünde ölçü açısından bir farklılık gerektirmez. Örneğin sağına dönen bir oyuncunun omuz çekiminden bir kesim yapmak ve ardından başka bir yönden çekilmiş, ilkine yakın bir hacimdeki başka bir omuz çekim ile oyuncunun dönüşünü tamamlatmak mümkündür. Hatta bakış çizgisinde hiçbir değişiklik yapmaksızın omuz çekimden ayrıntı çekime geçen bir kesim yapmak da mümkündür. Burada hacimdeki ve hareket alanındaki farklılıklar en az düzeydedir. Ama bu tür bir kesim en incelikli türden bir zamanlama gerektirmektedir ve nispeten az sayıda kesici bu kesimi yapabilir.

Önceki örneklerimizden farklı olarak, çoğu zaman, hiçbir büyük hareket olmadığında kesim yapılması gerekir. Örneğin oyuncu halihazırda oturmuş olabilir ve sahne daha yakın bir çekime kesim yapmayı gerektirebilir. Böyle bir durumda, herhangi bir hareket –örneğin başın çevrilmesi ya da oyuncu bir fincan kahveyi ya da sigarayı ağzına doğru kaldırırken kolun yükselmesi– kesin olarak zamanlandığında kesmenin gizlenmesine hizmet edecektir. Burada önemli olan seyircinin dikkatini çekmek üzere yeterli hareketin bulunmasıdır.

Bazı kesimciler, hareket başlamadan hemen önce ya da tamamlandıktan hemen sonra kesim yapmayı tercih ederler. Oysa üst düzey kurgucuların çok azı bu uygulamayı seçer. Bu gibi durumlarda, kesmenin "durağan" kısımlarının mantıksal bir açıklaması yapılamaz ve yalnızca eğer kesici işe yaramaz film parçalarını atıyorsa bu gibi durumlar bağışlanabilir. O zaman kesici kusurlu bir durumu kurtarmak için elinden geleni yapmış sayılır. Eylemin çekim sırasındaki zamanlaması tatmin edici ise, eylem kesiminde geçiş her zaman daha düzgün bir akış sağlayacaktır.

Bununla birlikte, diyaloga önem veren çağdaş bir filmdeki kes-

melerin çoğu o kadar kolay yapılamaz. Bir oyuncu perdenin dışındaki bir şeye ya da birisine bakar ve sırada bu şeye ya da birisine yapılan kesim vardır. Ama bakma anında oyuncu, "bakışı sabitleşmişti" deyiminde olduğu gibi, çoğu kez oldukça durgundur. Açıkça belli olduğu gibi, hiçbir şekilde eylem kesimi yapmak mümkün değildir. Gene de düzgün bir kesim yapılabilir. Ama nasıl? Ya da iki kişinin bir divanda ya da bir masada oturduğu, arabayla gittiği ya da dar bir sokakta her defasında dakikalarca konuştukları, çoğu zaman gözle görülür bir hareketin bulunmadığı, özellikle omuz çekimlerin kullanılmış olduğu bir diyalog sahnesini düşünün, burada da düzgün bir kesim mümkündür. Ama nasıl?

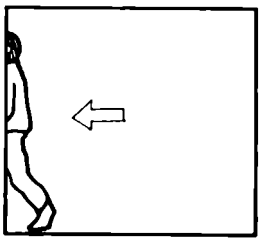
Eylem kesiminde de kullanılan bir ilke olan sıradan bir "göz saptırması" yaratarak. Ama bu ilkeden bahsetmeden önce bir varsayım* oluşturmamız gerekmektedir. Bunu yapmak için ise eylem kesiminin yakın akrabalarından birisini, çıkış ve girişlerle ilgili olan bir tanesini inceleyeceğiz.

Bir oyuncu perdenin *sol* tarafından çıkıp yürüyerek sahneden çıkar ve onu sonraki sahneye *sağdan* girerken izleriz. Bu doğru bir "perde yönü"dür ve her zaman böyle çekilmelidir (Bkz. *Şekil 1* ve *2*). İyi bir kurgu uygulaması, ilk sahnedeki kesimin oyuncunun *gözlerinin* kareye girdiği noktada meydana gelmesini gerektirir. İkinci sahneye yapılacak kesim, oyuncunun gözlerinin perdenin diğer yanından yeniden kareye girdiği noktanın 3 ila 5 kare ilerisinden yapılmalıdır. (Oyuncunun adımlarının uyumu da kullanılabilir ama bu yöntemin bu noktayla hiçbir bağlantısı yoktur.)

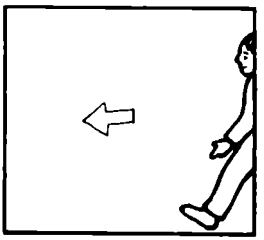
Peki, ama, oyuncunun ikinci kesme içinde çıkış noktasının kar-

* Bu varsayımın oluşturulması yıllarca süren dikkatli bir çözümlemeyi ve bir ilham anını gerektirdi. Atomun yapısını gösteren resimler gibi, bu varsayım da asıl gerçek ile arasında herhangi bir bağlantı olması gerekmeyen bir "yapı"dır. Ama bütün varsayımların yapması gereken şeyi yapar; iş görür. Herhangi bir kesime ya da bir bütün olarak kurgu anlayışına uygulandığında, süreklilik içinde düzgün bir kurgu sağlar.

şı tarafından ortaya çıktığı böyle bir kesme, uygun bir biçimde yapıldığında, neden izleyicide düzgün, devamlılık içinde bir eylem olarak kabul edilmektedir? Çünkü seyircinin görüşü gözlerinin perdenin genişliği boyunca zor hareketler nedeniyle "saptırılmaktadır"



Şekil 1



Şekil 2

Kesim noktasında iki şey meydana gelir. Birincisi, genellikle seyircinin ilgi merkezi olan oyuncunun gözleri ya da yüzü perdeden çıkar. İkincisi, bunun sonucu olarak oyuncunun hareketini izlemekte olan *seyircinin* gözleri perdenin kenarındaki karanlık ile karşılaşır. Bu iki eylem bir tepkiye yol açar; seyircinin gözleri perdenin ortasına, ardından da perdenin sağ kenarına geri döner, burada sonraki kesme içindeki oyuncunun girişi ilgisini çeker. Bütün bunlar hemen hemen bilinçsizce bir saniye içinde meydana gelir. Bu süre ise seyircinin geçen zamanın farkında olabileceği ya da bu arada geçen kesime dikkat edebileceği kadar uzun değildir. Bu nedenle –bu durum söz konusu süreç içindeki en önemli etkendir– seyircinin gözleri yapmaya zorlandığı hareket sırasında bir noktada odaklanamaz ve hiçbir şeyi açıklık içinde göremez.

Çok uzun zaman önce okuma ile ilgili olarak yapılan deneyler bir okuyucunun gözlerinin hareket ederken belirli bir noktada odaklanamadığını ve sözcüklere ya da küçük sözcük gruplarına gözlerin

odaklanması için yapılan kısa duraklamaların okuma işleminin önemli bir bölümünü oluşturduğunu saptanıştı. Aynı şey perdeye bakan birisi için de söylenebilir. Gözleri hareket ettiren seyircinin dikkatini bir noktada odaklaması mümkün değildir. Bu yüzden saniyenin 1/24'ü kadar bir sürede kesim yapılabiliyorsa ve seyirci gözlerini hareket ettirirken saniyenin 1/5'i kadar süre kullanıyorsa, kesim fark edilmeden geçecektir. İşin hilesi, seyircinin gözlerini istenen anda hareket ettirmesini sağlamaktır.

Kurguda kullanılabilecek ipuçları epey zamandır bulunmaktadır. Bazı kesiciler bu tür bir "hile"nin oldukça uzun bir süredir farkındadırlar: Kesmeyi gizlemek için şiddetli bir ses –örneğin bir kapı çarpması– anında kesim yapmak. Şiddetli sesler seyircinin, daha önce belirttiğim gibi, yaklaşık olarak saniyenin 1/5'i kadar bir süre için gözünü kırpmasına neden olacaktır. Göz kırpması çıkış–giriş kesimindeki ya da eylem kesimindeki göz hareketine karşılık gelmektedir. Bütün bu kesmelerde gözlerin hareket etmesine ya da kapanmasına neden olan şaşırtmaca "iş görmektedir" Kesici kesimini seyirci gözlerini kırptığı sırada ya da perdedeki harekete kaptırdığı sırada yapar, tıpkı sihirbazın pelerinini savurarak ya da kolunun "tuzağa düşürücü" bir hareketiyle seyircinin gözlerini şaşırtarak gizlenmesi gereken bir hareketi örtmesi gibi.

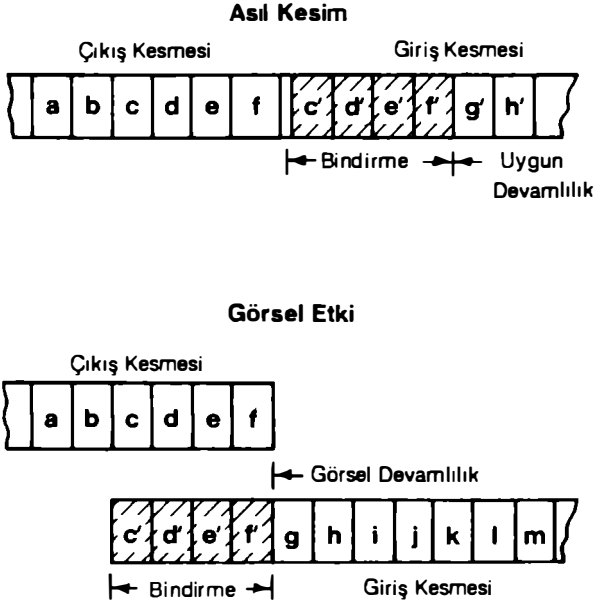
Filmciler "gerçeği" iletmek üzere sık sık "kandırmacaya" başvurmuşlardır. Eylem kurgusu ile ilgili olarak anlatılan 3 ila 5 karelik bindirme, bu kandırmaca örneklerinden birisidir. Bu kandırmacayı en iyi biçimde çıkış–giriş kesiminin incelenmesinde çözümlemiştik. İkinci kesmenin başındaki 3 ila 5 karelik bindirme (ya da tekrar) bir fazlalıktır ve öyle olması istenmiştir. Seyirci bir anlamda bunları kaçıracaktır. Çünkü bunlar seyirci gözlerini soldan sağa hareket ettirirken bir saniyelik parça içinde kısaca geçiveceklerdir. Seyirci gözlerini yeniden odakladığında bu kısacık bindirme fazlasını değil, oyuncunun geçişinin devamını görecektir.

Bu kesim, karelerin birbirlerine kesin olarak uydurulmalarıyla

yapılsaydı, seyirci gözlerinin hareketi sırasında akıcı bir geçiş için gerekli kareleri gözden kaçıracaktı. Bu durumda ortaya çıkacak olan kısa aralık, seyircinin zihninde eylem içinde küçük bir atlama izlenimi bırakacaktır.

Seyircinin "ölü noktasına" uymak üzere yapılan bindirme, eylem kesimlerinin çoğunda yarar sağlamaktadır. Ama bu teknik nispeten az sayıda kurgucu tarafından uygulanan oldukça ince bir tekniktir.

Bu tekniğin bir filmde bulunmaması seyirci açısından pek fazla bir şey ifade etmez. Ama sonraki bölümün konusu olan "durağan kesimlerde", "kör noktadaki" aşma iyi bir kesim için mutlaka gereklidir ve hiçbir kesici bu tekniği uygun bir biçimde kullanmaksızın işini yürütemez.



Şekil 3

Ah, evet, s. 42'de atlanan, adımların uydurulması konusu. Çoğu insan uygun adım yürümek, dans etmek, şarkı söylemek ve diğer ritmik etkinlikler ile ifade edilen güçlü bir ritm duygusuna sahiptir. Bu ritm gereksizce bozulursa, seyirci rahatsız olur. Yürüyüşün devam ettiği sırada (çıkış–giriş kesiminde olduğu gibi) bir kişinin çekiminden diğerine kesim yapıldığı zaman, yürüyen kimsenin ayağının yere (ya da zemine) tam olarak basmasına dikkat edilmelidir. Mümkünse, aynı ayaktan kesim yapılmamalıdır. Ama ayakların uyumu konusundaki başarısızlık, yürüyüşün ritminin bozulması kadar kesinti yaratmayacaktır. Ayak zemine değdiği anda kesim yapmak ayrıca daha akıcı bir geçiş sağlamaya yardımcı olacaktır.

Çekimler bacakların ya da ayakların görünmeyeceği kadar yakın ölçekteyseler, oyuncunun vücudunun hareketinin dikkatle incelenmesiyle uygun bir ritm çıkarsanabilir. Birkaç kere kullanarak kesmeyi kısaltmak ya da uzatmak zorunlu olsa bile, hareketin ritmi korunmalıdır. Bu gibi bir durumda uygun bir ritmi korumak, biraz kusurlu bir kesmeden daha az rahatsız edicidir.

7

Bindirme Kullanarak Kesimi Taze ve Hızlı Tutun

Kesiciler genellikle çok titizdirler ama kaçınılmaz olarak bazıları bilgisiz, bazıları dikkatsiz ve bazıları da tembeldir. Bunların ilki acınacak bir durumdur, ikincisi düzeltilebilir ama üçüncüsü bağışlanamaz. Tembel bir kesici yalnızca yönetmenini, yapımcısını, işverenini değil, aynı zamanda seyirciyi de aldatmaktadır. Bindirme daha fazla zaman ve daha büyük çaba gerektirdiği için (kesinlikle çok çaba gerekir) "düzenli eşlemeye" kesim yapan bir kesici potansiyelinin altına düşen bir film ortaya koyar.

Bildiğimiz eski, basit örneğimizi, çıkış–giriş kesimini ele alalım. Bu işte çalışmakta olan kurgucuların oldukça azı ve amatörlerin neredeyse hepsi ilk kesme içinde oyuncunun tamamen kareden çıkmasına izin verecek ve ardından kesim yapmadan önce salıneyi birkaç kare daha uzun tutacaktır. Aşağıdaki nedenlerden ötürü, bu tür kesim, ister teknik ister estetik olsun, her yönden yanlıştır:

1. Bu kesim seyircinin göz hareketi ile ilgili kuralı bozmaktadır.
2. Bu kesim seyirci açısından artık hiçbir anlam ya da ilgi taşımayan bir salıneyi uzatmaktadır.
3. Bu kesim hiçbir yararlı amacı olmaksızın filmin uzunluğunu arttırmaktadır.

(1) Önceki bölümde bu kural enine boyuna ele alınmıştı; bir tek yönü hariç: Seyirci gelmekte olan bir kesmeye doğru bakarsa ve hiçbir kesme olmazsa, yönetmenin kendisine göstermek istediğini sandığı şeyi bulmak için perdede hâlâ sürmekte olan sahneyi araştıracaktır. (Çok sık aldatılmadığı sürece, seyirci *her zaman için* yönetmenin sahneye yerleştirdiği her şeyin bir nedeni olduğuna inanır.) Seyircinin bu araştırmasının karşılığı boş bir dekorun bulunduğu bir film parçası olunca, seyirci şaşıracak ya da hayal kırıklığına uğrayacaktır. Oysa bunların ikisi de kesimin beğenilmesini sağlayacak tepkiler değildir.

(2) Seyirci şaşırmamışsa ya da hayal kırıklığına uğramamışsa, en azından sıkılacaktır. Perdede yansıtılan bir filmin bütün olarak oyalayıcı ya da eğlendirici bulunduğu yıllar çok geride kalmıştır. Bir filmin her parçası mesajını iletmelidir. Oysa fazla karelerin ilettiği tek mesaj, kesicinin bu fazla kareleri kesip atmayacak kadar beceriksiz ya da çok tembel olduğudur.

(3) Bu durum çoğu zaman bir filmin çekiciliğini etkileyen önemli bir konudur. Fazla birkaç kare ilgilenilmeyecek kadar küçük bir neden olarak görülebilir. Bu fazla birkaç kare bir filmde yalnızca bir ya da iki kez ortaya çıkmışsa bu da doğru olabilir. Ama bu özel türden dikkatsizlikle yapılmış birçok kesim vardır ve bu tür bir hata sık sık tekrarlanırsa, hiçbir yararı olmayan film miktarı hayli fazlalaşabilir. Bununla birlikte, bu yanlış kesimin en ciddi yanı seyirci üstünde hemen o an uyandırdığı etkidir. Bu tür bir zihinsel "hıçkırık" filmin akışını –sonuç olarak filmin hızını– keser. Filmin hızı ise seyircinin ilgisini mümkün olan en yüksek düzeye çıkarmakta ana etkendir. Açıkçası, filmin başından sonuna kadar tekrarlayan bu tür bir dizi hıçkırık gerçekten zararlı olabilir.

Bu görüşü bir parça daha derinden inceleyelim. Pratik sinemacılar, ister oyuncunun, ister kameramanın, ister yazarın, ister yönetmenin ya da kesicinin olsun, hiçbir tekniğin seyirci tarafından fark edilmemesi gerektiğini savunagelmiştir. Sanatta aşikârlık günahtır.

Bu ilkenin bazı cephelerini incelemiştik. Şimdi de özel bir durumu inceleyelim.

Dekorumuz John Ford memleketi New Mexico'da bir çöl yoludur. Bir posta arabası seyirciye doğru hızla gelir ve geçip sahnenin dışına çıkar. Kesici çekimin "çöl tablosu" üstünde biraz daha kalarak yavaşça yere dökülen toz bulutunun görünmesine izin verir. Seyirci kendi kendisine ya da arkadaşına mırıldanarak "ne güzel bir çekim" derse, kesimi çok uzun tutmuşuz demektir. Seyirci filmi değil, çekimi takdir etmektedir; sinemasal kompozisyonun, tekniğin farkındadır.

Bununla birlikte, seyirciyi filmin bütününün bir parçası olarak dekorun güzelliğinden zevk almasını sağlamak da mümkündür. Çekime aynı güzel manzara ile *başlarsak*, seyirci bunu da en azından aynı oranda takdir edecektir ama bu kez manzarayı öykünün bağlamı içinde kabul ediyor olacaktır. Büyük bir ihtimalle posta arabası da zaten uzaktan görünüyor olacaktır. Ama görünmese ve henüz perdede hiçbir eylem meydana gelmese bile, seyirci sahnenin güzelliğine tepkide bulunurken film ile ilgili bir eylemi de bekliyor olacak, belki de posta arabasını arıyor olacak ve böylece sahneyi filmin bağlamı içine yerleştiriyor olacaktır. Bunun yanında, posta arabası kameranın yanından geçtiği zaman seyirci bir sahne değişikliği için hazırdır.

Kural 4: "Taze" olan "bayat" olana tercih edilir.

Geçerli bir nedenden ötürü bir kesmenin sonuna ya da sonraki kesmenin başına birkaç *kare* ilave edilmesi gerekiyorsa ya da, önceki örneğimizde olduğu gibi, dekorun gösterilmesi ya da arka fonun tanıtılması için bir kesmenin sonuna ya da sonraki kesmenin başına birkaç metre film eklenmesi gerekiyorsa, eklenecek film parçasını her zaman yeni ya da gelecek olan kesmenin başına yerleştirmeyi

tercih edin. Bunun nedeni açıkça bellidir ama çoğu zaman bilmezlikten gelinir.

Posta arabası örneğinde, fazla film parçasının çekimin başına yerleştirilmesinin nedeni anlaşılmaktadır. Bununla birlikte, az kare kullanılan bir durumda bunun mantığını kavramak o kadar kolay değildir. Ama her iki durumda da aynı kural işlemektedir. Örnek olarak çıkış–giriş kesimine dönelim.

İlk kesmede sahne oynanıp bitmiştir ve kesmenin perdede devam eden kısmında genel çekim içinde dekor ya da arka fon vardır. Oyuncu sahneyi terk ettikten sonra kesmeyi uzun tutmak seyirciyi "soğuk bir kahve vererek" yalnız bırakmaktır. Ama ikinci kesme göz ve zihin için tazedir ve eğer oyuncu sahneye girmeden önce birkaç kare eklenmesi gerekiyorsa, seyirci en azından inceleyeceği, bütünleşeceği ve ilgisinin canlı kalmasına hizmet edecek yeni bir sahne ile karşı karşıyadır.

Kural 4'ün anlaşılması "durağan" çekimleri incelemeye devam etmemizi sağlamaktadır. En basit ve en açık durağan çekimler, sekansların ve kendi başlarına bütünlük taşıyan sahnelerin başları ve sonlarıdır.

Kural 5: Bütün sahneler devam etmekte olan eylem ile başlamalı ve bitmelidir.*

Kural 5'in buraya alınmasının nedeni, bu kuralın yanlış anlaşılması ya da bilinmemesi değil, hayret uyandırıcı bir sıklıkta unutulacak ya da bilmezlikten gelinecek kadar sorgusuz sualsiz kabul edilmesidir.

* Burada kullanıldığı biçimde *eylem* sözcüğünün hareket anlamına gelmesi gerekmez. Eğer sahnenin bir parçası ise, hareketsizlik bir eylemdir, uyku da öyle.

Bir sahnenin başlangıcında bir oyuncuyu eyleme geçmek üzere "hazırlanırken" ya da beklerken göstermemelidir (bu özellikle sekansların başlarındaki sahneler için geçerlidir). Doğal olarak, tecrübeli bir yönetmen oyuncuya filmde kullanılacak bölümün başlangıcından daha önce sahnenin "havasına girebilmesi" için fırsat tanıyacaktır. Eğer sahne, içinde hareket bulunan bir sahne ise, dekor içinde yürümek, bir sandalyeden kalkmak ya da oturmak, telefon konuşması henüz olmuş gibi telefonu kapatmak, vs kadar basit bir ısınma hareketi yapılabilir. Bu ısınma, sahnenin kesim anında "canlı" olmasını sağlar. Böylece seyircinin bilinç altına görülebilir bir iskeleti olan bir sahneyi değil, devam etmekte olan yaşamın bir parçasını seyretmekte olduğu telkin edilmektedir.

Tecrübesiz bir yönetmen ya da "kamerada kesim" yapan birisi, sahnenin film kurgulandığında nerede başlaması düşünülüyorsa çekimi orada başlayacaktır. Böylece kurgucuya hiçbir hareket alanı bırakmayacaktır. Eğer sahne bir bindirmede kullanılacaksa, bu durum özellikle sorun yaratır. Düzeltme yapabilmenin tek yolu, bu diyaloga önceki kesmenin sonunda başlamak anlamına gelse bile, kesmeyi sahnenin ortasından yapmaktır.

Eğer oyuncu diyalogunun son satırını söyledikten, işini bitirdikten hemen sonra "kendini bırakırsa" ya da yönetmen "kes" komutunu vermekte fazla aceleci davranırsa, benzer bir sorun sahnenin sonunda çıkabilir. Bunun çözümü, gene sahneyi hâlâ "canlı" iken diğer oyuncunun tepkisine, "sobalık çekime" geçerek kesmek ya da kısaltılan sahnedeki diyalogun son parçasını sonraki sahneye aşma yaptırarak kesmektir. Böylece yönetmenin filmini "kurtarıyor" olacaksınız ve "gelişmiş" tekniğiniz de herhalde hayranlık uyandıracaktır. Durumu düzeltmek için son anda yapılan bir ayarlamanın yaratıcı bir kesim olarak karşılanması ilk kez olan bir şey değildir.

Her filmde birkaç defa görülen yaygın bir başka kesim de "perde dışına bakış" kesmesidir. Aşağıda *The Caine Mutiny* filminden bir örnek bulunmaktadır:

KEEFER

Bir şey daha var sonra işiniz
bitecek. Tırmanın şu direğe.

Willie ve Harding perdenin dışına bakarlar panik içindedirler

GENEL ÇEKİM ONLARIN BAKIŞ AÇILARINDAN GEMİ DİREĞİ

Willie ve Harding'e gemi direği en az yüz metre uzunluğunda gözükür
Direğin tepesinde küçük bir dörtgen yer vardır

BOY ÇEKİM WILLIE, KEEFER, HARDING

WILLIE

(İtiraz ederek)

Niçin? Direk direktir

Buradaki "perdenin dışına bakış" oldukça açıktır. Gene de daha az açık olan şey, yazarın talimatındaki son sözcüklerdir. "Willie ve Harding perdenin dışına bakarlar, panik içindedirler." Seyircinin henüz görmemiş olduğu bir şeye oyuncunun tepkide bulunmasının komik ya da etkili olabileceği durumlar vardır. Bu durum onlardan biri değildir. Açıkçası, oyuncuların paniği (gerçekte sahne bu biçimde çekilmemiştir) gemi direğinin çekiminden *sonra* gelecektir.

Bu kesme oldukça açık ve belirlenmiş gibi görünmektedir ama iyi bir zamanlama duygusu gerektirmektedir. Oyuncu perde dışına bakar ama ne kadar uzun bakar?

Bir kural olarak, seyirci oyuncunun gözlerinin perde dışı bir şeye odaklandıklarını ya da çakıldıklarını görünceye kadar bakma "ol-

gusunu" kabul etmez. Bu noktada seyirci de oyuncunun bakışım izleyerek perdenin dışına bakacaktır. Seyircinin gözleri yeniden perdede odaklandığı zaman, oyuncunun bakış açısından yapılan çekim perdeyi kaplamalıdır. O halde bu kesmeyi yapmak için oyuncunun gözlerinin perde dışındaki bir şeye odaklandığı kareyi saptayarak seyirciye oyuncunun bakışına tepkide bulunması ve bakışını izlemesi için zaman tanımak üzere bu kareye 3 ya da 4 kare ekleyeceğiz ve ardından oyuncunun bakış açısından yapılan çekime kesim yapacağız. Bu türden 50 ya da 60 kesme yaptıktan sonra bu yöntem otomatikleşecektir.

Bununla birlikte, verilen örnekte *iki* kişi perdenin dışına bakmaktadır. Bu durum kesmeyi zorlaştırmaktadır. Eğer ikisi de aynı anda bakarlarsa bir sorun çıkmaz, iki bakış tek bir bakış olarak ele alınabilir. Ama oldukça güçlü bir ihtimal olarak, iki oyuncu da farklı tepki zamanlamasına sahip olduklarında kesimi nerede yapacaksınız? Hangi oyuncuyu izleyeceksiniz? Sabitleşen ilk bakışta mı kesim yapacaksınız, yoksa ikincisini mi bekleyeceksiniz?

Bu sorunun pek o kadar kolay olmayan cevabı da bir sorudur: Kesimin yapılacağı anda seyirci kimi seyretmektedir. Seyircinin dikkati ilk olarak bakan oyuncuya merkezleniyorsa, seyirci onun bakışını izleyecektir. Kesimi de bu bakış belirleyecektir. Diğer oyuncunun ne yaptığının önemi yoktur. Bununla birlikte, eğer seyirci bakışı geciken oyuncuyu seyrediyorsa, kesimi ikinci bakış belirleyecektir.

Oldukça alışılmış bir başka kesim –bakış açısı kesimi– de bu örnekte direğin çekimi olarak gösterilmektedir. Seyircinin kesmeye bir tepkide bulunması bekleniyorsa, kesici kesmeyi uzun tutacaktır. Bu örneği düşünürsek, bakış açısım gösteren kesmenin uzunluğu, oyuncuların tepkisini gösteren çekimde de devam edecek (bu umulmaktadır) bir kahkahayı başlatacak kadar uzun olmalıdır. Kesme çok kısa olursa, kahkaha doğmadan ölecektir. Kesme çok uzun

olursa, kahkaha oyuncuların tepkisini gösteren kesmenin gücünü azaltacaktır.

Bu tür bir kesmenin tek kuralı, Lincoln'un kendisine insanın ayağının ne kadar uzun olması gerektiğini soran şakacı birisine verdiği cevabın yorumudur. Abe'nin cevabı "yere değecek kadar" olmuştu. Bakış açısını gösteren çekim de mesajını iletecek kadar uzun olmalı ve tek bir kare daha uzamamalıdır. Seyirciye asla "tamam, anladık" demesi için zaman tanımayın. Filmin verdiği şey kolayca anlaşılıyorsa, kesmenin uzunluğu 60 ya da 90 santimetre kadar kısa bile olabilir. Pek sık olmamakla birlikte, kesme eğer seyircinin bildiği önceki bir çekimin tekrarı ise, daha da kısa olabilir. Diğer yandan eğer, görüntü bir ölçüde belirsiz de olsa gerekli ilgi noktaları ile (üstünde bir dizi anten, vs bulunan bir gemi direği) "dolu" ise, daha uzun bir seyretme zamanına gereksinim vardır.*

Kesici gerçekten "uyanık" ise, film geliştikçe, seyircinin ilgisi daha duyarlı bir duruma geldikçe ve seyirci filmin karakterlerini anlamaya, perdedeki insanlar ile birlikte düşünmeye ve yaşamaya başladıkça, bu tür kesmelerin uzunluğunu giderek kısaltacaktır.

Bir başka bakış açısı çekimi de, herhangi bir cansız nesneye ait bir kesme olan ara görüntüdür (insert). Yorumlanacak bir malzeme içeren bir ara görüntü özel bir değerlendirme gerektirir. Seyircilerin yorumlama yeteneklerinde farklılıklar bulunduğu için bir uzlaşma sağlanmalıdır ve bu uzlaşmada daha yavaş yorumlayan seyircileri kayırmak gerekir. Hızlı yorumlayan seyirci ikinci yorumunda daha fazla bir açıklık elde ederken, yavaş olan seyirci tam olarak iletilmiş bir mesajı takdir edecektir.

* Bakış açısı çekimi "uzağı göremeyenlerin" ilk kurbanlarından biridir. Boyutsuz bir bakış açısı çekim her seyredildiğinde daha aşina ve daha sıkıcı bir hal alarak kısa zamanda sanki sonsuza dek sürecekmiş gibi görünür. Bu tür bir çekimi keserken sonunda bir şey kalmayıncaya kadar her kesimde birkaç kare "kırpan" kesiciler görmüşümdür.

Bakış açısı çekimi kategorisindeki her kesme kendine göre yapılır ve uzunluğu kesicinin içeriği değerlendirmesine göre belirlenir. Önemli olan zamanlamadır. Kolayca hataya düşülebilir. İster bir ara görüntü, ister bir nesne ya da bir sahne olsun, bakış açısı çekimi bağlanması oldukça basit bir kesme gibi görünür. Oysa bakış açısı çekimi bir kesicinin gelişiminde en ciddi sınavdır ve eleştirel bir gözlemciye kesicinin yeteneğine dair iyi bir ölçüt sağlar.

8

Biraz Daha Zorunu Denemek

Şimdiye kadar mükemmel ya da mükemmele yakın koşullarda yapılnuş eylem kesimleri üstünde düşündük. Ama koşullar nadiren mükemmel olur, hele en mükemmele pek az yaklaşırlar. Birçok sevimsiz sorun ortaya çıkabilir. Örneğin, birarada kurgulanması gereken iki sahne çoğu zaman farklı günlerde –hatta haftalarca arayla– çekilecektir. Oyuncular duygularındaki yoğunluk düzeylerini, hareketlerinin doğasını ve hızını unutacaklardır.

Örneğin çıkış–giriş kesimine göre çekilmiş sahnelerde oyuncu ilk sahneyi hızlıca terk etmiş, oysa ikinci sahneye, özellikle giriş sahnesi önce çekilmişse, yavaş girmiş olabilir. Bir oyuncu genel çekimde bir sigara içiyorsa, bu çekimi tamamlayan bütün çekimlerde de sigara içmelidir. Ama yalnızca insanüstü bir hafıza oyuncunun tam olarak Marlboro'yu dudaklarına nasıl götürdüğünü ya da ne zaman, ne kadar derin bir nefesle sigaranın dumanını içine çektiğini ya da ne kadar düşünceli bir biçimde sigaranın dumanını bıraktığını, sigarasının külünü tam ne zaman silkelediğini ya da sigarayı dudaklarına bir kez daha götürmeden önce ne kadar beklediğini hatırlamayı mümkün kılar.

Oyuncuların çoğu tutarlılığın sağlanması için ellerinden geleni yaparlar, yönetmen de öyle. Oyuncu giysilerini, hareketlerini ve tavırlarını önceki çekimlere uygun tutma konusunda en büyük yardımı bu işten özellikle sorumlu olan devamlılık yazmanından alır.

Ama ne yazık ki devamlılık yazmanının hafızası da mükemmel değildir ve bazen notları da yetersiz kalır. Bunun yanı sıra, birçok yönetmen oyuncularının ayrıntılarla fazla yüklenmelerini istemez ki bu benim de onayladığım bir tavırdır. Performansının mekanizmasının farkında olan bir oyuncu genellikle mekanik bir performans verecektir. Oyuncudan salıneyi canlı bir duruma getirmekten fazla bir çabayı hareketlerini önceki çekimlere uygun tutmaya ya da "işaretlere uymaya" sarfetmesi istenirse, özgürlük, kendiliğindenlik ve "olmak" bir kenara atılacaktır.

Kuşkusuz bütün bunlar çekim ile ilgili şeylerdir ama sonuçta kesimle de büyük ilgileri vardır. Biraz daha zorlu çalışmaya razı olan bir kurgucu, oyuncularından daha iyi performans alabilmesi için yönetmene dolaylı bir yardımda bulunabilir. Bunun pekâlâ da mümkün olduğunu bildiğim için oyuncular özellikle istemedikleri sürece devamlılık yazmanının eylemlerin birbirine uyması için oyunculara tavsiyede bulunmasına izin vermem. Çalışkan bir devamlılık yazmanı itiraz ettiğinde, cevabım her zaman "kesim odasında ayarlarız" olur. Biraz çalışmayı gerektirse de, bunları hep kesim odasında ayarlarız.

Bu çalışma sırasında birçok tecrübeli ya da uzman kesici ciddi hatalar yapar. Seçtikleri kesim noktasında eylemin uygunluğu "kötü" ise kesimi doğru yapmayı bir kenara bırakarak eylemin uygunluk göstereceği bir nokta araştırırlar. Bu durumda yeni yapılan kesim teknik olarak mükemmel olabilir ama en azından iki yönden hiç de arzulandığı gibi olmaz. Birincisi bu kesim gene "atlayacaktır" çünkü sahne içinde mantıksız ve bu nedenle kabul edilemez bir yerdedir. İkincisi ve daha zarar verici olanı, bu kesim aynı nedenden ötürü sahnenin dramatik gücünü azaltacaktır.

Kural 6: Doğru "pozisyon uygunluğu" yerine doğru *değerler* için kesim yapın.

Bir sahnenin belirli bir anında dramatik bir gereksinimden ötürü, diyelim ki, bir boy çekiminden (A) bir göğüs çekimine (B) kesim yapmak gerekiyor; bu durumda eylemin kötü olmasına ya da pozisyon uygunsuzluğuna bakmaksızın kesim yapılmalıdır. Bu kesimi yapmanın birkaç yolu vardır.

1. Uygunsuzluğu önemsemeyin. Kesim dramatik yönden doğru ise, pozisyon uygunsuzluğu genelde seyirci tarafından fark edilmeden geçmektedir. Burada önemli olan şey, kesimin birçok anında olduğu gibi, *seyircinin* nereye bakmakta olduğunu bilmektir. Kesicinin Moviola'da son derece açık olarak gördüğü uygunsuzluk muhtemelen seyircinin ilgi merkezinin uzağında bulunmaktadır. Seyirci oyuncunun gözlerini izliyorsa, kesim sırasında koldaki ya da eldeki bir uygunsuzluk on defanın dokuzunda görmezlikten gelinecektir. Ben iki kesme arasındaki eylem oldukça değişik olduğu halde çoğu zaman mükemmel düzgünlükte sahne değişimleri elde etmişimdir.

Murder My Sweet filminde, ışıklandırma konusunda benzer bir sorunla karşılaşmıştım. Filmin başında, Phillip Marlowe (Dick Powell), Moose Mulloy'un (Mike Mazurski) bir tehdidi ile karşılaşıyordu. Bu gerilimli sahne gece zamanı, az aydınlatılmış bir ofiste sahneleniyordu. Tek ışık kaynağı, ofis penceresinin tam dışına yerleştirilmiş, yanıp sönen bir neon ışığının hakim olduğu perde dışındaki sokak ışığıydı. 4-5 saniyede bir yanıp sönen ışık oyuncuların gözlerine de vuruyordu. "İkili çekimlerde" ve "omuz amorslu" çekimlerde yanıp sönen ışık efekti, tabii ki tekrarlandı. Bu anahtar çekimlerin hiçbirisi tam olarak aynı yerde ya da tam olarak aynı hareket sekanslarıyla oynanmamıştı. Yanıp sönen ışık efekti her çekimde aynı noktada başladığı halde, sahneler bittiğinde ışık efektlerinin tamamen eşlemesiz olduğu görüldü. Dramatik yönden oldukça fazla çekimin araya konulması gerekiyordu. Açıkça görüldüğü gibi, yanıp sönen ışık efekti sorun çıkarmıştı.

Işık değişimlerini hiç dikkate almaksızın "bildiğimi yapmaya" ve sekansı sahip olduğu değerlere göre kesmeye karar verdim. Bir

mucize bekliyordum. Ama mucize gerçekleşmedi. Işıklandırma uygun olmadı. Bununla birlikte, sahne oynanması gerektiği gibi oynanmıştı ve o zaman ya da o zamandan beri hiç kimse ışıklandırmadaki anormalliğe itiraz etmedi. *Kara film* (film noir) türünün ilk örneği olan bu film yıllardır sık sık öğrencilere gösterilir. Tekrar tekrar gösterildiğinde bile kimse ışıklandırmadaki uygunsuzlukları fark etmemiştir. Ancak özellikle belirtildikleri zaman, en sonunda, bu uygunsuzlukların farkına varılıyordu. Kısacası, uygun zamanda uygun çekime yapılacak bir kesim her zaman için tercih edilen kesimdir.

2. Geçerli bir nedenden ötürü *A*'dan *B*'ye kesim yapılamıyorsa, yakın oluşu nedeniyle istenmeyen bir pozisyonun ya da hareketin atlanmasını sağlayacak bir ayrıntı çekime (*B'*) kesme yapmak çoğu zaman istenen hileyi gerçekleştirecektir. Böyle bir ayrıntı çekim çekilmemişse, henüz her şey bitmiş değildir. Bu durum için de bazı zor durumlardan kurtulmayı sağlamış olan bir hile vardır.

Çoğu zaman göğüs çekimini (*B*) baskı makinesinde ayrıntı çekim boyutunda büyütebilirsiniz. Büyütülen baskının kalitesi biraz kötü olabilir ama buna yalnızca kameraman dikkat edecektir. Muhtemelen o da sahnenin gerektirdiklerine nezaketen buna rıza gösterecektir.

3. Yapılacak başka bir şey kalmazsa, kesici her zaman için *A* kesmesinin son kısmının yerine ana ilgi merkezindeki birisinin, ki bu birisi sahne içinde konuşan ya da olayı izlemekte olan birisi olabilir, bir göğüs ya da omuz çekimini koyarak *B* kesmesine geçmek için yapılmak istenen kesimi öne alabilir. *A* kesmesinin son kısmı yerine konan bu tür bir göğüs ya da omuz çekiminden sonra yapılacak kesimle uygunsuzluk önlenecek ve bir parça "kesintili" olması nedeniyle eleştirilse bile bu kesim dramatik amaca hizmet edecektir.

Özetleyecek olursak, bir filmin kesimini yapmanın en uygun tek bir yolu vardır ve kurgucu bu uygun durumu bulmak için her taşın altına bakmalıdır. Esasında bunu yapmak dramatik mesajı en etkili biçimde iletecek sahneyi, kamera yerleştirimini, hareketi ya da

tepkiyi belirli bir an içinde göstermek anlamına gelir. Uzlaşmalar yapmak kaçınılmazdır ama uzlaşmalar mücadele etmeksizin kabul edilmemelidir. Aşikâr olan bir şeyin her zaman en iyi şey olmadığını hatırlamak yarar sağlar. İnsan çaba göstermeye devam ederse, sonuçta elde edeceği çözüm başlangıçtaki niyetinden daha iyi olacaktır. Her şeyden önemlisi, filmin dramatik yönden gerektirdikleri *her zaman* kurgu estetiğinden önce gelir.

9

Diyalog Kesimi

İyi bir drama* asla bir deneme, bir ders ya da düz bir anlatım değildir. İyi bir drama hiçbir fiziksel etkinlik bulunmadığı zaman bile neden ve sonuç, etki ve tepki demektir. Ne kadar akıllıca yazılırsa yazılsın, iyi bir diyalog sahnesi pek nadiren düz bir söz alışverişi ya da entrikanın açıkça gösterilmesidir. İyi bir diyalog sahnesi çatışma, sürprizler, şaşırtmacalar ve seyirci için olduğu kadar oyuncunun da hazmetmesi için "düşünce besini" içermelidir.

Bütün iyi filmlerde karakterlerin belirginleşmesi ya da, daha doğrusu, gelişmesi gereklidir ve bu tür bir gelişim en etkili biçimde karakterlerin fiziksel durumlara ya da sözsel uyarılara karşı tepkileriyle gösterilir. Bunlar "geçiş anlarıdır" Her oyuncu ve her yönetmen, bilinçli ya da bilinçsiz, bu anları senaryo sahneleri içinde aramalıdır. Ayrıca bu anlar her film kurgucusunun özellikle farkında olması ve özel bir dikkatle ele alması gereken anlardır.

Böyle anlar iki öğeyi içerirler. Bunları "konuşma" ve "tepki" olarak adlandıralım. Bunların her biri için uygun zamanlama son derece büyük bir öneme sahiptir. Konuşmanın neresinden kesim yapı-

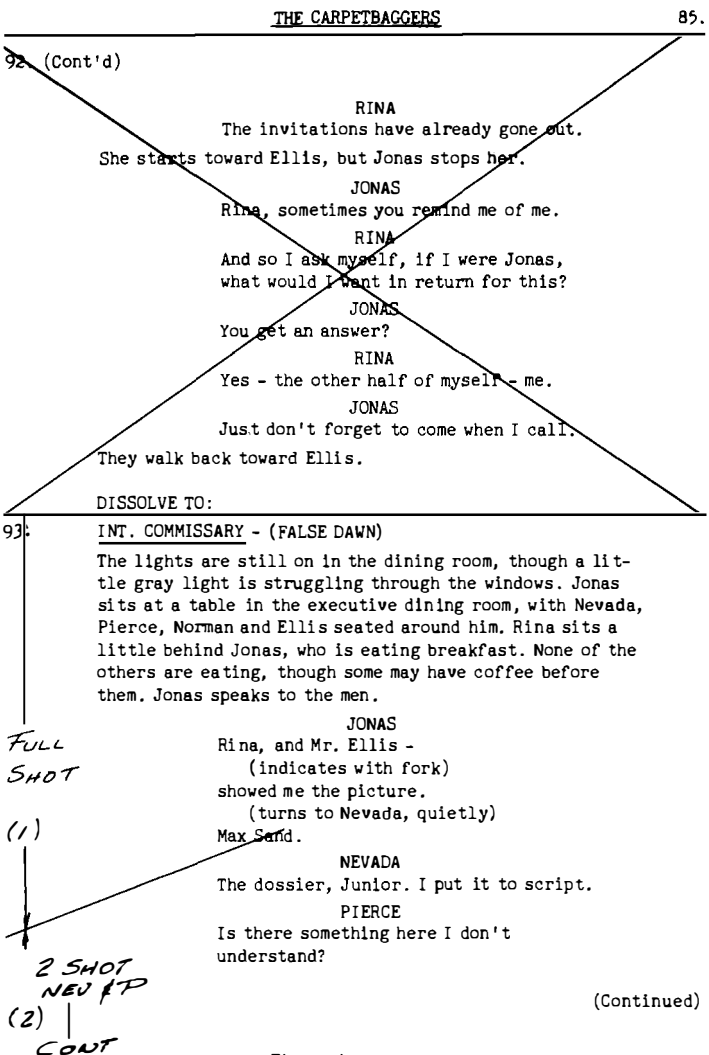
* *Drama* sözcüğü burada ister trajedi, komedi, melodram, müzikal ister diğerleri olsun bütün teatral sunum türlerini kapsayacak kadar geniş bir anlamda kullanılmaktadır.

lacağı ve nerede tepkiye kesim yapılacağı en verimli biçimde diyalog sahneleri bağlamında araştırılabilir. Çünkü diyalog sahneleri, sinema sanatının şimdiki durumu içinde, filmlerin çoğuna hakim olan sahnelerdir.

Gene de öncelikle kurgunun inceliklerini dikkate almaksızın bu tür bir sahnenin tipik bir kesim için parçalanmasını inceleyelim. İnceleyeceğimiz örnek, *The Carpetbaggers* (Dolandırıcılar) filminin çevrim senaryosundan alınan beş sayfalık tek bir sahnedir (*Şekil 4*). Bu örnek yalnızca çeşitli kurgu tipleri için iyi bir örnek olmakla kalmayıp Bölüm 2'nin ?. sayfasında dikkat çekilen bir noktayı da uygulama içinde açıklamaktadır.

Senaryoyu o zamanlar (1963) Hollywood'un en itibarlı senaryo yazarlarından birisi olan John Michael Hayes yazmıştır. Dikkat edilirse, buradaki beş sayfa (bizi ilgilendirmediği için yarım sayfa çıkarılmıştır) *tek bir* genel çekim olarak yazılmıştır. Oysa son derece gelişigüzel okunduğu zaman bile sahnenin çeşitli dramatik öğelerinin uygun bir biçimde geliştirilebilmeleri için çok sayıda kamera yerleştirimine ve kesmeye gereksinim bulunduğu açıkça görülmektedir. (Parçalarına ayrıldığında görülecektir ki sahne, 10 ya da 11 kamera yerleştirimi ile elde edilen toplam 23 kesmeden –4 omuz çekimi, 3 ikili çekim, 2 ya da 3 toplu çekim ve muhtemelen Rina'mn tepkisinin bulunduğu kesme– oluşmaktadır.) Genel çekim içinde diyalog sahneleri yazmak istisna bir durum olmaktan çok bir kuraldır.

Sahnemiz ilk kesimi yapacak olan kurgucuya yönetmenin verdiği kesim talimatları ile (itiraf etmek gerekirse çalışma versiyonundan daha düzgün olarak) "işaretlenmiştir" Çözümlemede kolaylık olması için burada kesmeler numaralandırılmışlardır. Ama kamera yerleştiriminin saptanması (örneğin Nevada ve Pierce'in ikili çekimi) ve kesme noktalarını gösteren eğik çizgiler dahil olmak üzere diğer talimatlar sahnenin özgün parçalanmasında oldukları gibidirler.



THE CARPETBAGGERS 85.

92 (Cont'd)

RINA
The invitations have already gone out.

She starts toward Ellis, but Jonas stops her.

JONAS
Rina, sometimes you remind me of me.

RINA
And so I ask myself, if I were Jonas, what would I want in return for this?

JONAS
You get an answer?

RINA
Yes - the other half of myself - me.

JONAS
Just don't forget to come when I call.

They walk back toward Ellis.

DISSOLVE TO:

93 INT. COMMISSARY - (FALSE DAWN)

The lights are still on in the dining room, though a little gray light is struggling through the windows. Jonas sits at a table in the executive dining room, with Nevada, Pierce, Norman and Ellis seated around him. Rina sits a little behind Jonas, who is eating breakfast. None of the others are eating, though some may have coffee before them. Jonas speaks to the men.

FULL SHOT (1)

JONAS
Rina, and Mr. Ellis -
(indicates with fork)
showed me the picture.
(turns to Nevada, quietly)
Max Said.

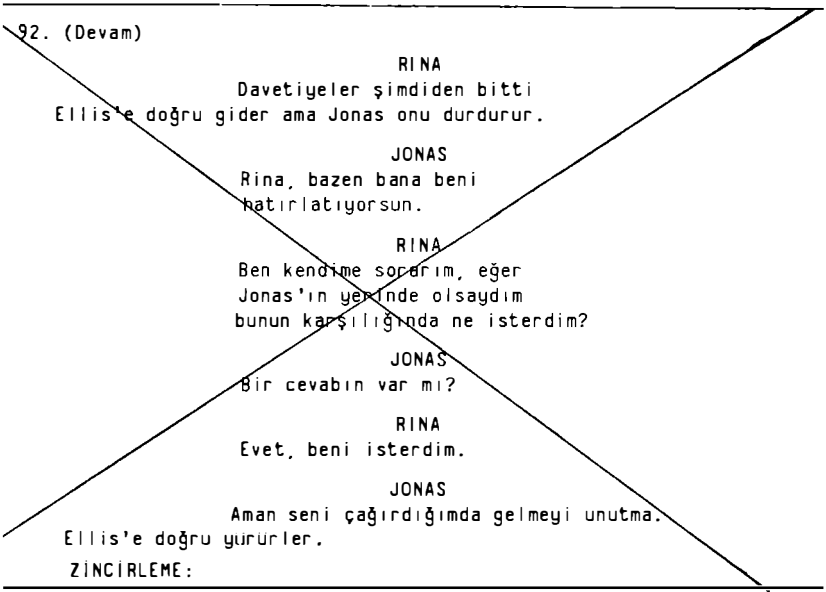
NEVADA
The dossier, Junior. I put it to script.

PIERCE
Is there something here I don't understand?

2 SHOT NEW ANGLE (2) CONT

(Continued)

Figure 4



THE CARPETBAGGERS 85.

92. (Devam)

RINA
Davetiyeler şimdiden bitti

Ellis'e doğru gider ama Jonas onu durdurur.

JONAS
Rina, bazen bana beni hatırlatıyorsun.

RINA
Ben kendime sorarım, eğer Jonas'ın yerinde olsaydım bunun karşılığında ne isterdim?

JONAS
Bir cevabın var mı?

RINA
Evet, beni isterdim.

JONAS
Aman seni çağırdığımda gelmeyi unutma.

Ellis'e doğru yürürler.

ZİNCİRLEME:

93. YEMEK ODASI İÇ (YAPAY ŞAFAK SÖKÜMÜ)

Yemek odasında ışıklar hâlâ yanmaktadır Hafif bir gri ışık pencereden içeri sızmaya çalışmaktadır. Jonas yemek odasındaki bir masada Nevada, Pierce, Norman ve Ellis birlikte oturmaktadır. Rina kahvaltı yapmakta olan Jonas'ın biraz arkasında oturur Diğerlerinin hiçbirisi kahvaltı yapmamaktadır. Gene de bazılarının önünde kahve bulunabilir. Jonas onlara doğru konuşur

JONAS
Rina ve Bay Ellis,
(çatalla onları işaret eder)
bana filmi gösterdiler
(yavaşça Nevada'ya döner)
Max Sand'ı.

NEVADA
Evrak çantası, Junior Senaryoya koydum.

PIERCE
Burada benim anlamadığım bir şey mi

(Devam)

Şekil 4

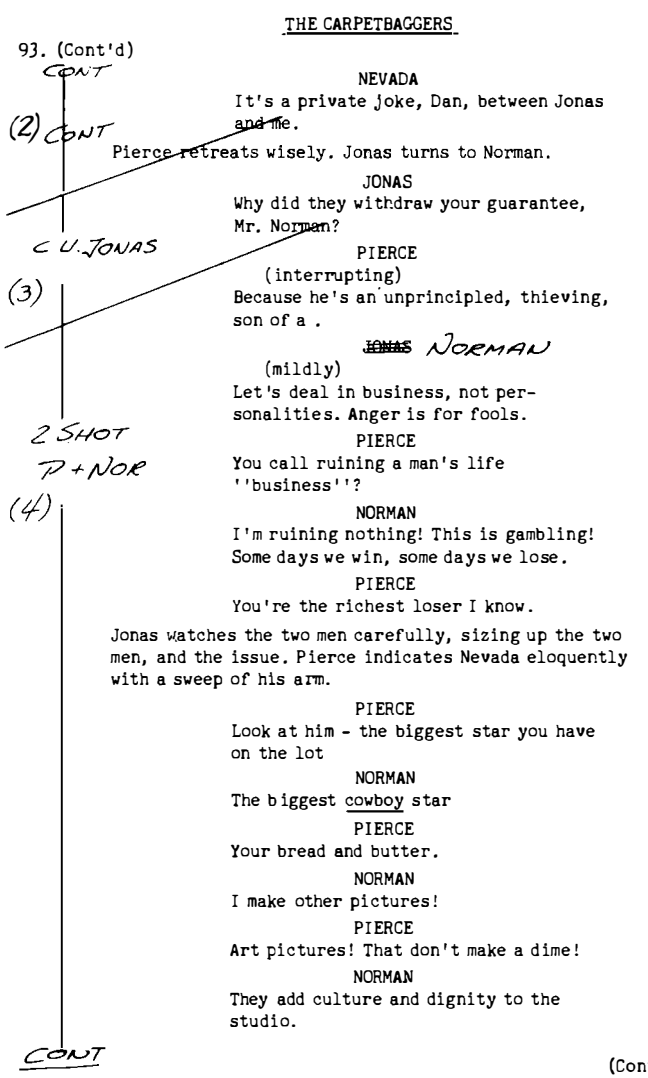


Figure 4 (continued)

93. (Devam)

NEVADA
Bu özel bir şaka, Don. Jonas
ile benim aramda.

Pierce anlayışla geri çekilir. Jonas Norman'a döner.

JONAS
Sizin garantinizi neden çektiler? Bay Norman?

PIERCE
(araya girerek)
Çünkü o karaktersiz, hırsız bir o..

NORMAN
(kibarca)
Kişiliklerle değil, işlerle uğraşalım.
Öfke aptallara göredir.

PIERCE
Bir insanın hayatını mahvetmeye
"iş" mi diyorsunuz?

NORMAN
Ben bir şeyi mahvetmiyorum! Bu bir kumar!
Bazen kazanırız, bazen kaybederiz.

PIERCE
Tanıdığım kaybedenlerin en zenginisin.

Jonas tartışma konusunu ve iki adamı tartarak dikkatle seyretmektedir. Pierce bir kol haraketi ile Nevada'yı işaret eder.

PIERCE
Şuna bakın, stüdyoda sahip olduğunuz
en büyük yıldız.

NORMAN
En büyük kovboy yıldızı...

PIERCE
Geçim kaynağınız.

NORMAN
Başka filmler yapacağım.

PIERCE
Sanat filmleri! Kuruş getirmezler!

NORMAN
Stüdyoya kültür ve onur katarlar

(Devam)

Şekil 4 (devam)

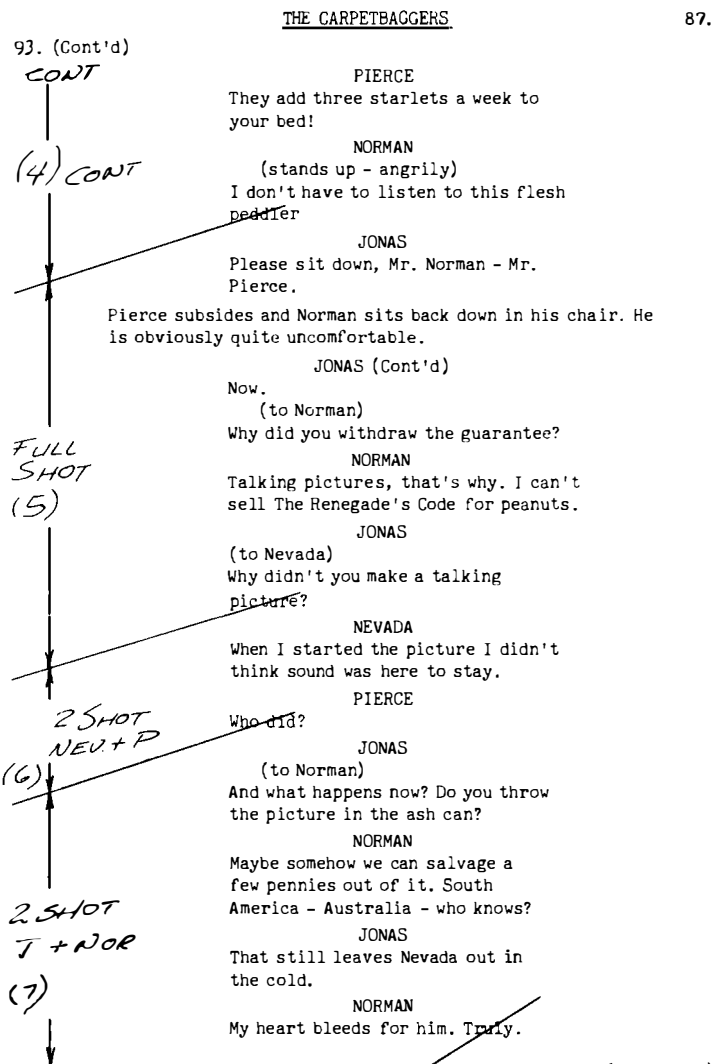


Figure 4 (continued)

THE CARPETBAGGERS 87.

93. (Devam)

PIERCE
Yatağına haftada üç yıldızcık katarlar

NORMAN
(kızgınlıkla ayağa kalkar)
Bu et tacirini dinlemek zorunda değilim.

JONAS
Lütfen oturun, Bay Norman Bay Pierce.
Pierce yatışır ve tekrar sandalyesine oturur Oldukça rahatsız olduğu beliidir.

JONAS (devamla)
Şimdi
(Norman'a döner)
Neden garantinizi geri aldınız?

NORMAN
Sesli filmler neden bu. Üç kuruşa
Renagade's Code satamam.

JONAS
(Nevada'ya döner)
Filmi neden sesli yapmadın?

NEVADA
Filmi yapmaya başladığımda sesin
kalıcı olacağını sanmıyordum.

PIERCE
Kim sanıyordu ki?

JONAS
(Norman'a)
Peki şimdi ne olacak? Filmi çöpe mi atacaksınız?

NORMAN
Belki birkaç kuruş kurtarabiliriz. Güney
Amerıka'da, Avustralya'da, kim bilir?

JONAS
Gene de Nevada ortada kalır

NORMAN
Kalbim onun için kan ağlıyor Gerçekten.

(Devam)

Şekil 4 (devam)

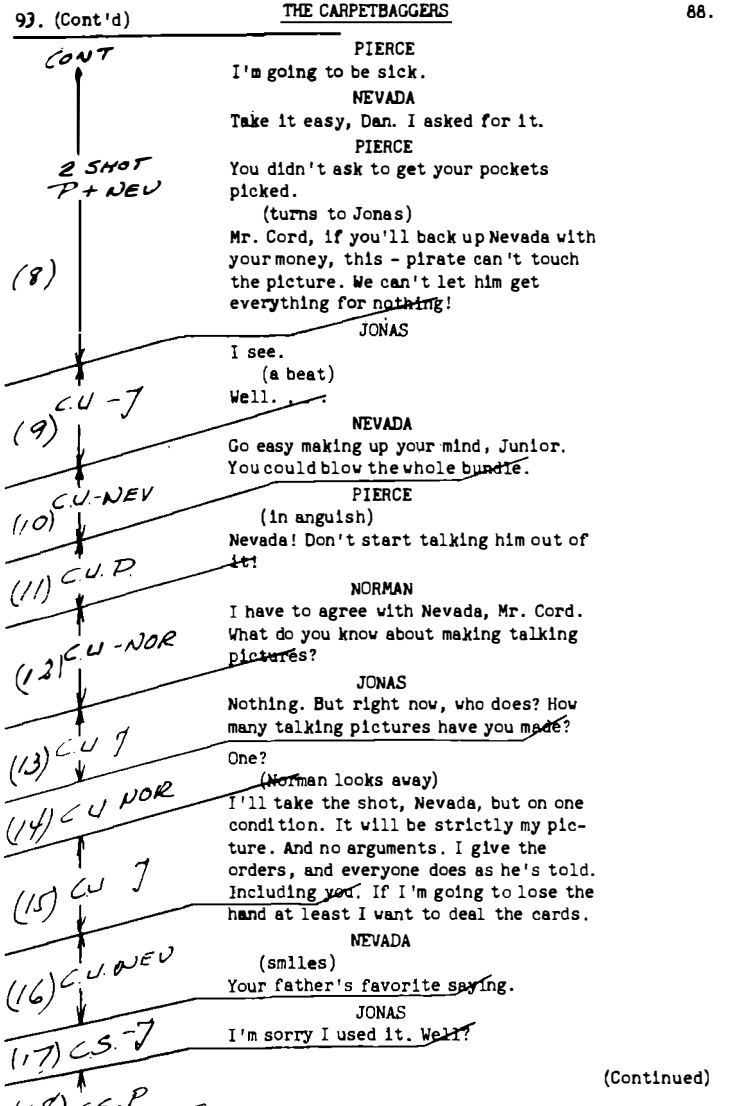


Figure 4 (continued)

93. (Devam)

PIERCE
Midem bulanıyor.

NEVADA
Sakin ol, Don. Bunu hakkettim.

PIERCE
Sen cebinin boşaltılmasını haketmedin.
(Jonas'a döner)
Bay Cord, eğer paranızla Nevada'ya arka çıkarsanız, bu korsan filme dokunamaz. Onun hiçbir şey vermeden her şeyi almasına izin veremeyiz.

JONAS
Anlıyorum.
(bir an durur)
Pekâlâ...

NEVADA
Karar verirken acele etme, Junior. Her şeyi mahvedebilirsin.

PIERCE
(endişeyle)
Nevada! Onu işin dışında bırakarak konuşmaya başlama.

NORMAN
Nevada ile aynı fikirdeyim, Bay Cord. Sesli film hakkında ne biliyorsunuz?

JONAS
Hiçbir şey. Ama şu sıra kim biliyor ki? Siz kaç tane sesli film yaptınız? Bir tane mi?
(Norman başka tarafa bakar)
Çekimi üstleneceğim Nevada ama bir şartla. Film tamamen benim olacak. Bu konuda tartışma istemiyorum. Emirleri ben vereceğim ve herkes kendisine söyleneni yapacak. Sen de dahil. Eğer eli kaybedeceksem, hiç olmazsa kağıtları ben dağıtmak isterim.

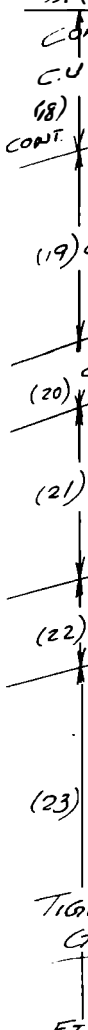
NEVADA
(gülümser)
Babanın en sevdiği söz.

JONAS
Kullandığım için üzgünüm. Pekâlâ?

(Devam)

Şekil 4 (devam)

93. (Cont'd)



PIERCE
(quickly)
It's a deal.

Jonas looks at Pierce.

JONAS
Don't think you've caught a sucker, Pierce. By the time we finish this picture you'll earn your ten percent three times over. First thing, line up all the good talkies there are. I want to see them. Then, get the writers in and we'll start re-doing the script.

NEVADA
What's the matter with it?

JONAS
No women. In the real West I hear there were a number of them - real women. The kind men killed each other for, robbed banks to buy. The kind the real Max Sand built a reputation satisfying. It's time somebody gave the West back to the grownups.

PIERCE
(chastened)
Anything else, Mr. Cord?

JONAS
Mr. Norman, you will have to make room for us.
(to Pierce)
Get the best sound man in the business. Find a cameraman who'd rather photograph women than horses, and a dress designer who doesn't use much cloth. And Nevada, start looking like Max Sand. Go out and get that suit dirty.

The phone rings. It is near Rina. She picks it up.

RINA
(into phone)
Hello - Yes, Mr. Cord is here.
(a pause, then a reaction that the the caller is someone special)
Oh - just a moment.
(to Jonas)
Your wife.

Figure 4 (continued)

93. (Devam)

PIERCE
(hemen)
Anlaştık.

Jonas Pierce'e bakar.

JONAS
Bir enayi yakaladığını sanma, Pierce. Bu filmi bitirdiğimiz zaman, yüzde onunun üç katını kazanacaksın. İlk olarak mevcut bütün sesli filmleri sıraya koy. Bunları görmek istiyorum. Sonra yazarları topla. Senaryoyu yeniden yazacağız.

NEVADA
Senaryonun nesi var?

JONAS
Hiç kadın yok. Gerçek batıda çok kadın olduğunu duymuştum, gerçek kadınlar. Erkekler kadın için birbirlerini öldürdüler kadın için banka soydular Gerçek Max Sand bu konuda yeterince ün yapmıştı. Birisinin batıyı yetişkinlere vermesinin zamanı geldi

PIERCE
(dersini almış bir tavırla)
Daha başka, Bay Cord?

JONAS
Bay Norman, bize de yer açmalısınız.
(Pierce'e dönerek)
En iyi sesçiyi bul getir Atlardan çok kadınlar çeken bir kameraman ve fazla kumaş kullanmayan bir kostümcü bul Ve sen Nevada, Max Sand'a benzemeye başla. Git ve elbiseni kirlet.

Telefon çalar. Telefon Rina'nın yanındadır Telefonu o açar

RINA
(telefonda)
Alo, evet, Bay Cord burada.
(bir an durur sonra arayanın özel biri olduğunu gösteren bir tepkide bulunur)
Oh, bir dakika.
(Jonas'a)
Karınız.

(Devam)

Şekil 4 (devam)

Bir bütün olarak, bu açık bir sekanstır. Bu sahneyi 20 yıl önce çekmemiş ve kesmemiş olsaydım bile, bugün de muhtemelen işaretlediğim gibi parçalardım. Kuşkusuz doğru bir kesim anlayışı kesicinin karakterler hakkında filme çekilmiş malzemeden öğreneceği bilgiye dayalı olmalıdır. Kesicinin senaryo hakkında bir bilgisi olsa bile bu bilgi olmaksızın sekans oldukça farklı bir biçimde kesilebilir. Çoğu zaman yazılan karakterler oynanan karakterlerden şaşkınlık yaratacak kadar farklıdırlar.

(1) numaralı genel çekime zincirleme yapmak için ve sahneyi ve sahnedeki kişileri bir düzen içine yerleştirmek için gerekli olan "canlı" parçasını sağlamak üzere senaryoda belirtilmemiş olan bazı "işler" ya da eylemler sahne çekilirken herhangi bir ön hazırlık olmadan yapılmıştır.

Nevada (Alan Ladd) ve Pierce'in (Bob Cummings) ikili çekiminin bulunduğu (2) numaralı kesme, Nevada ve Jonas (George Peppard) arasında daha önce kurulmuş olan bir ilişkiyi vurgulamamızı mümkün kılar. Ayrıca bu kesmenin sonunda akıcı bir geçişle Nevada'nın Jonas'a anlamlı bakışını gösterme olanağı ortaya çıkar, buradan;

(3) numaralı kesmede Jonas'ın yakın çekimine geçeriz. Bu kesme, konuşulacak işe dönülürken bizi yavaşça Jonas'ın duruma ve diğer insanlar üzerindeki hakimiyetine hazırlar. Norman'a söylendikleri halde, Jonas'ın sözleri Pierce'den kızgın bir yorum gelmesine neden olur.

(4) numaralı kesme Pierce ve Norman'ın ikili bir çekimidir. Konuşan kimsenin Pierce olmasına rağmen, bu anda Pierce'in bir omuz çekimini kullanmak muhtemelen seyirciyi şaşırtacaktır. Çünkü Jonas önceki çekimde Norman'a hitap etmiştir. İkili çekim bir şaşırtmaya yol açmaksızın kendisine hitap edilen kimseyi görmemizi ve Pierce'in söze girişini yakalamamızı sağlar. Bu çekim, içinde Pierce'in bulunduğu ikinci ikili çekimdir ve yönetmenin "kesime uygun" kamera yerleştirimi yapma sorumluluğuna dikkat çekme hiz-

meti görür. Nevada, Pierce ve Norman'ın pozisyonları, Nevada ile Pierce'in ve Pierce ile Norman'ın ikili çekimlerine olanak tanıyacak biçimde düzenlenmelidir. Kuşkusuz bu iki adet ikili çekimin almaşık kurgusu Pierce perdenin bir tarafından "atlamaksızın" asla yapılamaz. Ama gerek duyulduğu zaman bu çekimlerden herhangi birisi ya bir omuz çekiminin öncesi veya sonrası ile birleştirilerek ya da (6) ve (7) numaralı kesmelerde olduğu gibi, diğer iki kişinin başka bir ikili çekimi ile birleştirilerek kullanılabilir. Jonas'ın ve Norman'ın bulunduğu üçüncü ikili çekim sahnelemeyi ve kurguyu daha da karmaşıklaştırmaktadır ama daha önce belirttiğimiz kural bu kamera yerleştiriminde de kullanılabilir. Bütün bunlar biraz karmaşık görünüyorlarsa, bunun nedeni gerçekten öyle olmalarıdır. Bazen tecrübeli yönetmenler bile böyle bir durumda hata yapmaktadırlar.

Çözümlememizi özetlersek: (4) numaralı kesme çekişmeli bir tartışmanın bulunduğu, hızlı bir ritme sahip olan ve diyalogların aşma yaptığı bir sahnedir. Özel bir önem taşıyan herhangi bir tepki bulunmadığı için bu sahne ikili çekim içinde pekâlâ canlandırılmaktadır. Burada kullanılacak bir grup çekimi sahnenin gücünü azaltacaktır. Senaryo yazarının "Jonas iki adamı dikkatle seyretmekteydi" diye talimat yazarak dolaylı olarak belirttiği omuz çekimler ise yapılan gevezeliklerin önemini abartacak ve sahne doruğa ulaştığı zaman kullanılacak olan omuz çekimlerinin değerini azaltacaktır. (4) numaralı kesme tam bir sayfa boyunca ve bu hızlı ritm içinde 12 ila 13.5 metre sürmektedir. (5) numaralı kesmeyi bağlamak için yapılacak kesim bu durumda Norman'ın kalkışı sırasında gerçekleştirilecektir.

İçinde diyalog bulunan bu tip bir "eylem kesimi" oldukça sık yapılır, oldukça da sık dert yaratır. Oyuncu konuşurken ayağa kalkar ama bunu pek nadiren her çekimde (ya da kamera yerleştiriminde) tam aynı noktada yapabilir ve iki kamera yerleştirimi arasındaki ses perspektifi pek nadiren birbirine uygunluk gösterir. Burada en

iyi çözüm, ikili çekimdeki diyalogu genel çekimde de devam ettirerek görüntü uygunluğuna göre kesim yapmaktır. Sözcükler tam olarak eşlemeli olmadığında bile (olursa bu bir mucizedir) seyircinin dikkati kesim eylemine kaydığı için fazla yoğunlaşamayacaktır. Seyirci dikkatini yoğunlaştırdığında ise, söz konusu diyalog parçası tamamlanmış olacak ve sıra artık genel çekime ait olan sonraki diyalog parçasına gelecektir. (Burada birisinin söze karışması başka bir karmaşıklık yaratabilir ama ilerki sayfalarda bundan daha geniş bir biçimde bahsedeceğiz.)

Özetlersek, (5) numaralı genel çekim kesmesi, kabaran birkaç saçı bastırmamızı, derin bir soluk almamızı, Jonas'ın pozisyonunu güçlendirmemizi ve sahnedeki asıl işe dönmemizi sağlar. Ayrıca bu kesme ile aslında ikincil derecedeki bir tartışmadan uzaklaşarak bir kez daha bu sekansta daha dramatik (ve kaçınılmaz) sesli bir doruk noktası oluşturmaya başlarız.

(6) numaralı kesmeyle sekansın asıl amacına; Jonas'ı kısa bir zaman içinde kesin olarak filmcilik işine girmeye zorlayan Nevada'nın filmini Jonas'ın teslim alması olayına yoğunlaşmaya başlarız.

(7) numaralı ve (8) numaralı kesmeler –(9) numaralı kesmeden (22) numaralı kesmeye kadar olan– omuz çekimlerin geniş bir yer kaplayan hızlı almaşık kurgusuna gelinceye kadar ikili çekimleri devam ettirirler.

(23) numaralı kesme bizi dünyaya geri getirir. Öykünün belli başlı gelişmeleri durumuna gelmiş olan ilişkiler ve zıtlıklar iyice ortaya konmuştur ve iyi ya da kötü bütün kararlar değiştirilemeyecek bir biçimde verilmiştir. Sonraki sekansa "atlamamızı" sağlamak üzere telefon çalar, sahnenin gerilimi kırılır ve Rina (Carrol Baker) tekrar sahneye girer.

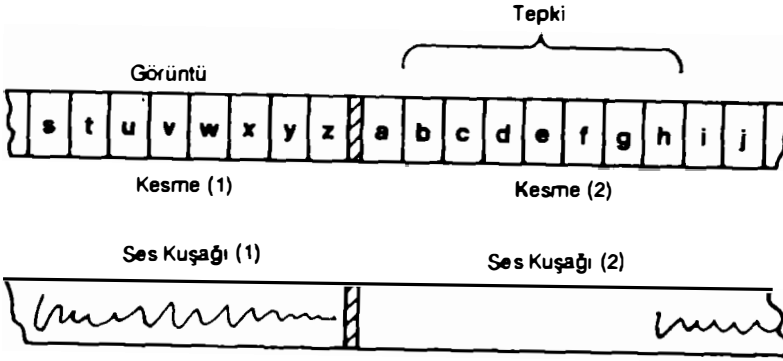
Kısacası bunlar sekansları oluşturan kesmeler ve emir kipleridir. Kendilerine aynı kamera yerleştirimleri ve karakterlerin önceki gelişimlerine ait benzer bilgiler verildiğinde, her bir sekansı kendisine göre değerlendiren yarım düzine kesici, muhakkak ortaya çı-

kacak olan ufak tefek değişikliklere rağmen, muhtemelen aynı biçimde kesim yapacaklardır. Bir televizyon kurgucusu herhalde daha çok omuz çekimi kullanacaktır; "eski" bir kurgucu belki de o kadar çok omuz çekimi kullanmayacaktır. Ama bu parçalamada bir nokta geçici olarak bir kenara bırakılmıştır. Her bir kesiinde kesici *tam olarak nerede* sahneyi bitirir ve *tam olarak nerede* sonraki kesmeyi başlatır? Bu alanda kesicilerin teknikleri oldukça değişebilir ve bu tür varyasyonlar tam da bu noktada her bir çekimin ve bir bütün olarak sekansın tonunu, hızını ve etkisini arttırabilir ya da bozabilir. Şimdi bu noktayı akılda tutup tüm dikkatimizi toplayarak adımlarımızı tekrar gözden geçirip her bir kesimi ayrı ayrı inceleyelim.

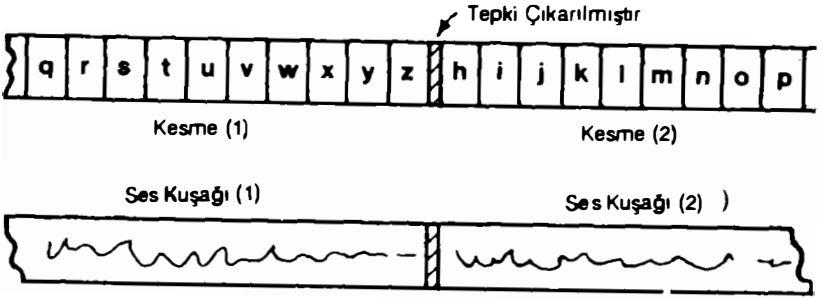
Diyalog alışverişini uygun bir biçimde halletmeden önce dilimizin dilbilgisel doğasını anlamalıyız.* İngilizce konuşurken tercih edilen kullanımda öznenin genellikle cümlenin başlangıcına yerleştirilmesi gerekir ve özneyi hemen ardından basit ya da bileşik bir yüklem izlemelidir. Oldukça uzun da olabilecek cümlenin geri kalanı, genellikle, açıklayıcı, ayrıntılarla süsleyici ya da niteleyici deyimlerden ve/ya da cümleciklerden oluşur. Kuşkusuz çoğu durumda herhangi bir ifadenin *anlamı* ifade tamamlanmadan önce kendini belli eder. Bu durum sık görülen ve bazen haksızca kınanan bir alışkanlığa, söz kesme alışkanlığına yol açar.

Sohbetlerin çoğunda, hattaçoğu kez koltuklara gömülerek yapılan konuşmalarda, insanlar sık sık, bazen sürekli olarak, birbirlerinin "sözlerinin arasına girerler". Söz kesmeden yapılan sohbetler nazik olabilirler ama herhalde çok sıkıcı da olurlar. Söz kesmenin bir kabalık göstergesi olması gerekmez, bir istek göstergesi de olabilir.

* Başka dillerin farklı yapılarının farklı kesim teknikleri gerektirmesi oldukça muhtemeldir ama İngilizce'nin kullanımı ile ilgili olarak burada bahsedilecek ilkeler herhalde zeki bir kurgucu tarafından kendi ana diline uygun bir duruma getirilebilecek bir biçimde kullanılabilir.



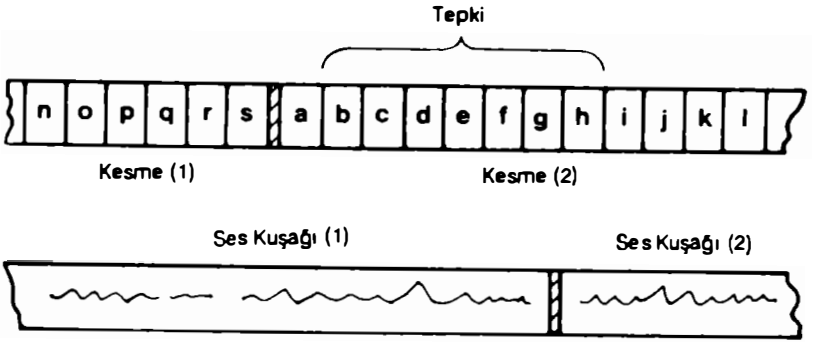
Şekil 5



Not: Burada gösterildikleri biçimde filmin kareleri yalnızca bir fikir vermek için çizilmişlerdir Gerçekte çok daha fazla kare kullanılır.

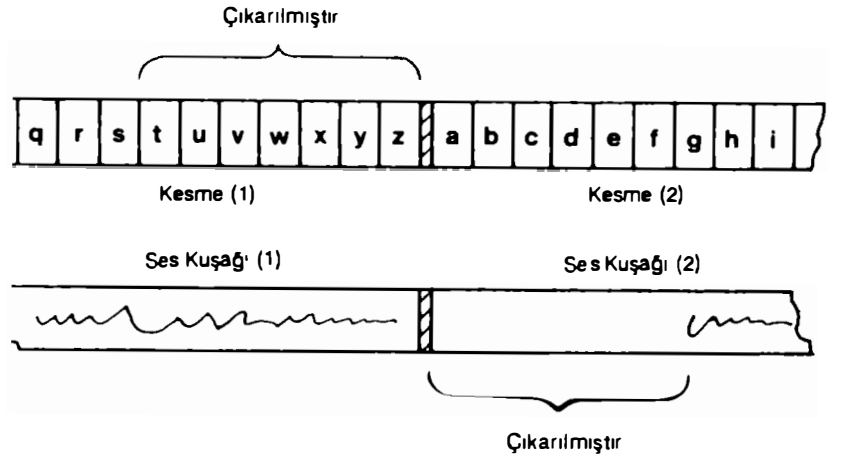
Şekil 6

Konuşan kimsenin cümlesinin bitişini önceden tahmin ettiği için dinleyen kimse uyumlu ya da uyumsuz bir tepkide bulunma isteği taşır. Dinleyen kimse sessiz kalsa bile, konuşan kimsenin ifadesi bit-



Şekil 7

meden önce ya onay için bir baş sallayışı ile, kuşkulu bir yüz buruşturması ile ya da reddedici bir kaş çatışı ile çoğu zaman bir tepkide bulunacaktır. Bazen söylenen bir cümlenin sonunda bir sürpriz bulunabilirse de, çoğu durumda pek öyle sürprizli bir son yoktur.



Şekil 8

Bir genelleme yapacak olursak, ister sözlü ister sözsüz bir tepkide bulunsun, dinleyen kimse genellikle konuşan kimse konuşmasını bitirmeden *önce* bir tepkide bulunur; *seyirci de öyle*. Seyirci de bir dinleyicidir ve dinleyen kimsenin ne zaman tepki göstereceğini seyircinin bilmesi uygun diyalog kesimini belirler. Söylemiş olduğumuz şeyleri akılda tutarak örnek sahnemizdeki kesmeleri daha yakından inceleyelim.

(1) numaralı kesmeden yapılacak kesim aslında diyalog çizgisi ile işaret edildiği gibi –*Sand* sözcüğünün ortasında bir yerde– yapılmalıdır. Daha önceki bir sahneden dolayı seyirci bu sözcüğün öneminin farkındadır ve şimdi Nevada'nın üzerindeki etkisiyle ilgilenmektedir. Çoğu kesicinin yapacağı gibi kesmeyi sürdürmek seyircinin *arkasında* kalmak olacaktır ve bu da büyük bir günahtır.

Ortalama bir film seyircisi epeyce koşullanmış bir hayvandır. Yüzlerce film ve binlerce "durum" görmüştür. Seyirci nadiren gerçekten özgün bir sahne görür. Dramatik durumlar konusundaki kavrayışı oldukçageniştir ve oyuncunun sözlerine karşı tepkileri aslında çok hızlıdır. Sıradan olana gösterdiği hoşgörü aptallıkla karıştırılmamalıdır. Seyircinin "düzeyinin altına inmek" bir budalanın işidir. Seyircinin "düzeyinde kalabilmek" zor bir şeydir, insan seyircinin "ötesinde" olma kaygısını nadiren duyar. Yönetmen *asla* geride kalmamalıdır (ama yalnızca çok az insan bunu tam anlamıyla başarabilir). Arkada kalmak sıkıcılığa, dikkatin dağılmasına ve başarısızlığa yol açar.

(1) numaralı kesmenin sonunda, birçok kesici bitecek olan sahneyi *Sand* sözcüğünün tam olarak bittiğinden emin oluncaya kadar gösterir. Çünkü oldukça haklı olarak sözcüğün üstüne kesim yapma riskine girmek istemezler ve korunmak için birkaç kare fazla bırakırlar. *Ses* ile ilgili olduğu kadarıyla bu iyi bir uygulamadır ama *görüntüyü* ses kuşağı kadar uzun tutmanın hiçbir gereği yoktur. Görüntünün ve sesin hiçbir zaman birarada kesilmesi gerekmez ve sık sık ses bindirmesi yapmayan kesiciler düzeysiz bir iş yapmış sayılır-

lar. Bu özel örnekte, kesim *görüntüye* uygun kesim noktasından *sonra*, fazla kare bırakılarak yapılmıştır, bu da seyircide tatsız bir ilgi dağınıklığına ve kesimin gereksizce uzatılmasına neden olacaktır (*Şekil 5* ve *7*'yi karşılaştırın).

(2) numaralı kesmenin başlangıcındaki üç ya da dört "boş" kare ile birleşen (1) numaralı kesmenin sonundaki fazla kareler, seyircinin Jonas'ın sözlerine Nevada'nın göstereceği tepkiyi beklediği nokta ile bu tepkinin verildiği nokta arasında tam bir saniye kadar "ölü" bir zaman tutabilirler. "Gecikme" uzamıştır ve çoğu zaman yönetmen ya da yapımcı "Film 20 dakika kadar uzun. Kısalt!" dediği zaman, kesici (1) numaralı kesmenin sonundaki "eşlemeli" kesimi korumak için (2) numaralı kesmedeki tepkinin başlangıcını kesecektir. Bu kesim Nevada'nın *sözsel* tepkisini Jonas'ın sözlerine yaklaştırarak birkaç kare kurtaracaktır kurtarmasına ama bunu, klasik film anlayışı içinde çok daha önemli bir yeri olan Nevada'nın *görsel* tepkisi pahasına yapacaktır (Bkz. *Şekil 6*).

Doğru (ve daha iyi) bir kesim için *Şekil 7*'ye bakınız. Buradaki "bindirme" *Şekil 6*'daki "eşlemeli" kesim kadar çok film parçası ve zaman arttırmıştır ve Nevada'nın tepkisinin *tamamı* filmde kalmıştır.

Burada sahnenin önemli öğeleri filmde kaldığı halde, eşit miktarda görüntü ve ses kuşağı çıkarılmıştır. (*Şekil 8*)

Seyircinin Nevada'ya baktığı noktada (1)'den (2)'ye kesim yaparak fiziksel hareket "aldatmacasına" başvurmaksızın kesimimizi kamufle edebiliriz. Buradaki fiziksel hareket seyircinin zihninde meydana gelir ve onun isteğine göredir. Çünkü seyirci Jonas'ın sözlerine Nevada'nın gösterdiği tepkiyi görmek istemektedir. Eğer bunu tam olarak yaparsak, seyirciye görmek istediğini göstererek Nevada'yı seyircinin gözleri yeniden sahnede yoğunlaştığı anda, ikili çekim içinde sunar, böylece kesimimizi de fark edilmez kılarız (çünkü kesim seyircinin gözlerinin odaklanma yeri değişirken yapılır). Nevada'nın tepkisinin tamamını (öncesine birkaç "boş" kare koya-

rak) gösterebiliriz; iki sahne arasındaki duraklamayı kısaltır ve diyalogun akıcılığını devam ettiririz.

Diyalog kesiminin ana ilkesi budur. İstisnalar da bulunur ama diyalog kesimlerinin büyük çoğunluğu bu tarzda yapılabilir. Bu tarz kesimin avantajları açıktır: Kesim seyircinin algılamasına uygun olarak yapılır, kesim "gizlenir", 4. 5. ve 6. kurala uyulur ve daha sıkı bir tempoyu ve daha yumuşak bir akıcılığı devam ettirebilmemiz mümkün olur.

Bir tepkinin gösterildiği herhangi bir kesmenin başlangıcında, benim "boş" kareler olarak adlandırdığım üç ya da dört karenin bulunması zorunludur. Bu uygulama *B* bölüm 6'da yer alan *Şekil 3*'deki ilkeye dayanır. Seyirciye gözlerinin yeni sahnede odaklanması için gereksindiği kısa anı sağlar. Kesim tepkinin başlangıcından sadece bir kare önce yapılacak olursa seyirci, başladıktan sonra yakalayarak tepkinin esasını kaçırır. Bu ise en arzu edilmeyen etkidir.

Devam edersek, (2) numaralı kesmeden yapılacak kesim belirtildiği kadar çabuk yapılmaz. Pierce "akıllıca geri çekildiği" sırada bir anlık duraklama vardır; ardından Nevada Jonas'a bakar. Bu kesim "perde dışına bakış" (Bkz. Bölüm 7) ilkesine göre yapılır. Jonas'ın dikkatinin Norman'a aktarılmasından önce gelen kesme içindeki sözlere karşı gösterilen hafif bir tepki sırasında (3) numaralı kesmede Jonas'a geçeriz. Bu omuz çekimi, ayrıca her birinde Pierce'in farklı bir oyuncu ile birlikte bulunduğu (Bölüm 9, s. 72) iki ikili çekimi ayırmak için de gereklidir. (3) numaralı bağlayıcı kesme, özellikle Pierce'den Jonas'a kesim yapıldığı için, bizi (1) numaralı kesmedeki aşma ilkesine geri getirir.

(4) ve (5) numaralı kesmelere bölüm içinde daha önce değinilmişti. (6) numaralı bağlayıcı kesmede aşma kullanılacaktır, çünkü Nevada'nın bölümünde düşünmek için zamana gerek yoktur. Aynı şeyin (6) ve (7) numaralı bağlayıcı kesmeler için de yapılması gereklidir.

(7) numaralı kesmenin başlangıcında, Jonas'ın dikkatini Neva-

da ve Pierce'den Norman'a aktarmasına zaman tanınmıştır. Jonas herhalde Norman'a dönmeden önce Pierce'in "Kim sanıyordu ki?" sorusuna kısa bir tepki verecektir. Burada da, bütün kesmelerin başlarında olduğu gibi, tepki ne kadar hafif olursa olsun Jonas'ın tepkisinden önce gelen üç ya da dört "boş" kare bulunmalıdır.

(7) numaralı kesme (8) numaralı kesmenin başlangıcına bindirme yapar. Pierce aslında "Norman'a karşı" bir tepkide bulunmaktadır, bu nedenle tepkisi hafifçe uzun tutulur. Pierce'in sözleri Norman'ın "gerçekten" deyişini neredeyse keser.

(8) numaralı kesme durum ile ilgili kararı Jonas'a bırakır. Belirtildiği biçimde tekrar (9) numaralı kesmeye aşma yapılır.

(9) numaralı kesme omuz çekimlerden oluşan bir dizi ara çekimi başlatır. (9) numaralı ilk kesme, kesici dilinde "zamanlanmış kesme" olarak bilinir. Jonas bir an için Pierce'in son sözlerini düşünmek üzere durur. Jonas'ın "Pekâlâ" sözcüğü, Nevada'nın önlemeye çalıştığı bir kararın başlangıcını gösterir. Burada (9) numaralı kesmenin zamanlaması içgüdüseldir. Seyircinin hangi noktada perdedeki birisinin tepkisine bakacağını kesici tahmin etmelidir. İyi bir kesici çoğu zaman doğru zamanı tahmin edecektir. Nevada'ya geçmek için yapılan (10) numaralı kesim bakış sırasında yapılmalıdır.

(10) numaralı kesme doğal olarak sonraki kesmeye bindirilir. Nevada'mn sözlerinin Pierce'in endişelenmesine yol açacağını biliriz ve (11) numaralı kesmede Pierce'in tepkisini görmek isteriz. Buradan başlayarak çekimler hızlı bir gidiş içinde ilerlerler. Oyuncuların bütün sözlerinin bitimi görüntüyü aşar ama önemli olan kesmelerin başlarındaki tepkilerdir ve bu tepkilerin dikkatle zamanlanmaları ve korunmaları gerekir. Norman'ın sessiz tepkisine (14) geçmek için yapılan tek bir kesim vardır. Bu kesme Jonas'ın yaptınız?" sözünün üstüne yapılan bir bindirme olarak başlar. Jonas'ın sonraki sözü –"Bir tane mi?"– Norman'ın omuz çekimi üstüne gelir. Norman'ın bu soruya tepkisi belli ki önemlidir. Çünkü bu soru Norman'a, ama aslında seyirciye, çok önemli bir noktayı, Jonas'ın vere-

ceği kararın kaçınılmaz olduğunu kanıtlar. Norman başka tarafa bakarken, tekrar Jonas'a geçmek için kesim yaparız (15). Burada ses kuşağının "sessiz" kısmının uzantısı gerekli olabilir. Çünkü Norman'ın tepkisinin tamamı ve Jonas'ın bu tepkinin farkında olması önemlidir. Bu tür zamanlama uzantıları çoğu zaman gerekli olur. Bu konu ilerideki bir bölümde ele alınacaktır.

(15) numaralı kesme Jonas'ın (14) numaralı kesmeye tepkisinin tamamını gösterir. Bu kesmede Jonas'ın Norman'ı susturduğunun farkında olduğunun gösterilmesi önemlidir. Nevada'ya geçmek için yapılan (16) numaralı kesme daha önce, Jonas'ın "sen de dahil" sözü üstüne gelir. Bu anahtar bir durumdur – bir mücadele çağrısıdır.

Nevada'nın hiç de kaçınılmaz bir sonuç olmayan tepkisi de önemlidir. Jonas'ın perde dışı sözleri, önceki sözlerinin Nevada'nın kolayca anlayıp kabul edebileceği bir biçimde yeniden ifade edilmesinden başka bir şey değildir. Nevada'nın (16) numaralı kesme içindeki cevabı kısmen bir kaçınma ve Jonas'a bir karşılıkta bulunmadır. Seyircinin de bildiği gibi, Nevada Jonas'ın koşullarını kabul etmek zorunda olduğunu bilmesine rağmen, onurunu korumaya çalışmaktadır. (16) numaralı kesmede bindirme yapılacaktır. Çünkü Jonas (17) numaralı kesmede Nevada'nın imasına karşı hoşnutsuz bir tepkide bulunmaktadır. Jonas'ın "Pekâlâ?" sorusu;

(18) numaralı kesmedeki Pierce'in görüntüsüne bindirilir. Pierce'in hızlı tepkisi ve sözü aynı hızda bir aşma kullanılarak (19) numaralı kesme ile birleştirilir. Buradan başlayarak sekansın sonuna kadar, her bir kesmenin sonu bir sonraki kesmenin başlangıcına bindirilir.

Bu kesim alanını sonuçlandırmadan önce hızla bindirme tekniğindeki en azından iki istisnadan bahsetmek önemlidir. Daha önce bahsedilmiş olan ama diğer kesimlerden ayrılmamış olan ilk istisna tam olarak bir diyalog kesimi değildir ama çoğunlukla içinde diyalog bulunan durumlarda ortaya çıkar; bu durum *Şekil 4*'de (2) nu-

maralı kesmeden (3) numaralı kesmedeki Jonas'ın omuz çekimine geçerken örneklenmiştir. (2) numaralı kesmedeki diyalogun tamamlanmış olmasına rağmen, seyircinin dikkati Pierce ve Nevada arasındaki görsel etkileşimde kalmıştır. Seyirciye Pierce'in belli bir öneme sahip "geri çekilme" tepkisini özümsemesi için zaman tanınmalıdır. Bu tepkinin sonrasında, Nevada'nın perde dışına bakmasıyla seyircinin dikkati Jonas'a yönelir. (3) numaralı kesmede Jonas söz konusu etkileşimi kısaca sürdürür, ardından konuşmanın konusunu ve sahnenin yönünü değiştirir. (2) numaralı kesmeden (3) numaralı kesmeye yapılacak hareket "perde dışına bakma" ilkesine dayalıdır ama kesici hangi "perde dışına bakışı" aradığını bilmelidir.

İkinci istisnanın farklı ve çok daha incelikli bir doğası vardır. Bu istisna özellikle sözlerin ve hareketlerin farklı mesajlar ilettiği bir diyalog sahnesinin akışı içinde yer alan omuz çekimlerin uzun tutulmasıyla ilgilidir. Bu durumu en iyi biçimde, başrollerini Charles Boyer ve Irene Dunne'ın oynadığı ve Leo McCarey'in yönettiği *Love Affair* (Aşk Macerası) filmindeki bir örnekle açıklayabiliriz.

Bu iki oyuncu, Empire State Building'teki uzun süredir bekledikleri buluşmaları, buluşma yerinin görüş alanı içinde bulunan caddedeki yoğun trafikte acele ile giden Dunne kendisini sakat bırakan bir kazaya uğrayınca gerçekleşemeyen talihsiz aşıkları oynamaktadır. Bu aksiliğin farkında olmayan Boyer "ekildiğini" düşünür. Dunne ise artık felçli birisi olduğu için Boyer ile görüşmeyi reddeder.

Zamanla yolları kesişir ama Dunne'ın fiziksel durumunu Boyer hâlâ bilmemektedir. Buluşmalarının gerçekleşmemesinden dolayı kırgın olan ve hâlâ Dunne'ı çok seven Boyer onu evinde ziyaret eder. Boyer'nin ziyareti boyunca oturduğu yerde kalan Dunne sakatlığını başarıyla gizler. Sonraki sahnede, Boyer gururu, Dunne da isteksizliği yüzünden kaçırılan buluşmayı kendilerine göre anlatıp gerçeği dile getirmekten kaçınırlar. Burası filmin doruk noktasıdır ve dile getirilmemesine karşın gerçeğin ortaya çıkması gereklidir.

Açıkçası bu sahne yalnızca "tavırlar" ya da tepkiler aracılığıyla oynanmalıdır. Ama aşikâr bir biçimde değil.

Boyer ve Dunne tepki verme ustalarıdırlar. Filmin bu doruk sahnesinde "bakışlarının" sözlerini yalancı çıkarması gerekiyordu ama bu son derece incelikli bir tarzda yapılmalıydı. Bu "bakışlar" sözlerden *sonra* geliyorlardı ve bir anlamda *kendi* sözlerine karşı bir tepki oluşturuyorlardı. Bu yüzden her omuz çekiminde oyuncunun sözlerinin tamamlanmasından sonra, kısa bir an bile olsa, beklemek gerekliydi. Ancak bundan sonra, her anlama çekilebilecek incelikli bir bakışın ardından, gösterilmesi gereken bir tepkiye ya da karşılığa geçilebilirdi.

Seyirci tamamen durumun farkında olduğu için, onu bir oyunla meşgul etmek gerekliydi. Seyirci kaçınılmaz bir şey olduğu için, Boyer'nin durumu fark edip fark etmeyeceğiyle değil, nasıl ve ne zaman fark edeceği ile ilgilendirilmeliydi. Bu aşamada seyirci bekletilen "bakışlardan" zevk alarak ve Boyer'nin gerçeği anlayacağı anı bekleyerek bu oyuna gönüllü katılır. Sahnenin güzelliği ve niteliği, sonucun tam bir inandırıcılık taşıyan sözlü aldatmacaları izleyen "bakışlar" ya da tepkilerle verilmiş olması gerçeğinde yatmaktadır.

Bu tür bir yetenek birliği (senaryo yazımı ve yönetim de dahil olmak üzere) nadiren sağlandığı için bu tür sahnelere ender rastlanır. Ama zaman zaman bu tür diyaloglar kendilerini gösterirler. Bu tür bir sekansı kurgulamak iyi bir sahneleme gerektirdiği kadar zamanlama duyarlılığı da gerektirir. Seyircinin karşı tepkiyi bekleyeceği geciktirilmiş tepki anındaki kesin kesim noktasını kesici hissetmelidir. Bu noktada yapılacak bir kesim kaçınılmaz bir biçimde doğru ve düzgün olacaktır.

Ama bir tepkiye geçmek ya da bir tepkiden sonra kesim yapabilmek yalnızca uygulama ile geliştirilebilecek bir duyarlılıkla bilenmiş bir zamanlama duygusu gerektirir. Bununla birlikte, çıtlatılan birkaç sözün de yardımı olabilir ve her halükârda bu kategori en azından kısaca ele alınmayı haketmektedir.

10

Asıl Önemli Olan Tepkidir

John Wayne "Ben rol yapmam, tepkide bulunurum" derdi. Bu tabii ki özgün deyişi değildi; John Wayne bu sözleri kendi yeteneğini değerlendirmek üzere söylediyse, kendisini küçümsemiş sayılabilir. En iyi biçimde yapıldığında, perde oyunculuğu zor bir sanattır ve çoğu zaman eleştirmenler bu sanatın inceliklerini gözden kaçırırlar. Sinema oyunculuğu her yönden büyük yetenek gerektirir. Yukarıdaki klişe sözün de belirttiği gibi, tepkide bulunmak bunların en önemlilerinden birisidir.

Tepki bir geçiş, bir değişiklik, bir harekettir – ve hareket yaşam demektir. Tepki ile farkındalığın doğuşu ve artışı belirtilir, öfke ya da sevgi düzeylerindeki aşama gösterilir ya da bir insanın düşüncelerini toparlayışı ya da tavırlarındaki ya da ruh durumundaki bir değişiklik gösterilir. Tepki ile onay, kuşku ya da güvensizlik ifade edilebilir ve bu –sözcükler kullanmaksızın– evrensel bir dil içinde yapılabilir.*

Komedi türü içinde tepkinin sınırı bir Buster Keaton'ın anlamsız bir yüz tepkisinden, bir Groucho Marx'ın kötücül bir yan bakışına, bir Jerry Lewis ya da Martha Raye'in gülünç yüz çarpıtmalarına kadar uzanır. Daha ciddi bir üslûp içinde tepkinin sınırı bir Spencer

*Jane Wyman tek bir söz bile söylemeksizin 1948 yılında Oscar ödülü kazandı.

Tracy'nin sabit, neredeyse kurnazca bakışından tâm havasında bir Jimmy Cagney'in, ister hırlayan ister gülümseyen olsun, küstahça belirtilmiş tepkilerine kadar uzanır. Bununla birlikte, istediği kadar açık ya da incelikli olsun, hiçbir perde oyuncusu tepkileri üzerinde tam bir kontrole sahip oluncaya kadar sanatında ustalaştığını ileri süremez. Hiçbir film kurgucusu da bu tepkileri seyirciye en etkili biçimde sunabilinceye kadar işinde ustalaştığını ileri süremez.

Bu durumun oyuncuyu ya da yönetmeni ilgilendirmesinin daha doğru olacağı ileri sürülebilir, kaldı ki her şeyin mükemmel işlediği bir dünyada bu durum gerçekten yalnızca onları ilgilendirir. Ama ne yazık ki, ister sanatta ister politikada olsun ortaklaşmacı çabaların çoğunda zamanın büyük bir kısmı beğeni ya da değerlendirme boşluklarını örtmek, kaçırılan fırsatlara güç kazandırmak, kısacası hataları düzeltmek için harcanır ki bu da "kurgu alanına" girer.

Daha olumlu bir yönden yaklaşırsak, bir senaryo yazarının, bir oyuncunun ya da bir yönetmenin son derece iyi bir senaryodaki yararlı bütün olasılıkları ve nüansları kullanabilmesi oldukça ender görülebilen bir durumdur, kurgucuya uğraşacağı "küçük bir şey" her zaman kalır. Bir kurgucu kendisine meydan okunmasını bekliyor ve meydan okumayı kabul ediyorsa, kurgunun bu yanı filmin hatalarının düzeltilmesinden çok daha fazla tatmin edici ve zevkli olabilir. Ama her iki alan içinde de tepkilerin yaratıcı bir biçimde "ele alınması" zengin ve üretken bir alan oluşturabilir.

Şimdi "baştan başlayalım", yani bir tepkinin *gerekliliğinden*, bulunmasından ve zamanlamasından. Yazarlar iletişimin canalıcı bir öğesi olarak tepkinin öneminin farkındadırlar. Özellikle bazı senaryo yazarları iyi bir tepkinin birçok sözü gereksiz kılabileceğini bilirler ama senaryo içinde tam ve kesin talimatların yazılabilmesi zordur. Kaldı ki, oyuncu ve yönetmen "ne yapacaklarının" yazılmasından zeki bir seyirci kadar nefret ederler. Bu nedenle yazar talimatlarını genellikle geleneksel bir form içinde iletir. Aşağıda üç tane gerçek örnek bulunmaktadır:

1. *The Left Hand of God* (Tanrı'nın Sol Eli) filminden:

MARY YIN

(omuzlarını hafifçe silkerek)

Neden olmasın? Pirinç şarabı _ve bir kadın_

2. *The Caine Mutiny* (Caine İsyam) filminden:

WILLIE

(umutsuzca)

Ama anne_

3. *Walk on the Wild Side* (Vahşi Tarafta Yürüyüş) filminden:

DAVE

(sırıtarak)

Yukarı çıkmaya ne dersin?

Bu geleneksel formun zayıf bir tarafı ise sık sık gereksiz sözlere yol açmasıdır. Birçok senaryo yazarı, oyun yazarı olmak üzere eğitilmiştir ya da koşullandırılmıştır – bunlar tepkilerin diyaloglarla ifade edilmesi gerektiğini düşünürler, tıpkı aşağıda olduğu gibi;

JEAN

(başını sallayarak)

Evet _tabii

Oysa Jean çok iyi bir oyuncudur ve başını sallamasıyla söylenecek her şeyi söylemiş olur. İlk örnekteki "omuzların hafifçe silkinmesi",

"Neden olmasın?" *demektir* zaten. Bunu söze dökmenin gereği yoktur. Çekim yerinde düşünülmesi gereken bir şey olmasına rağmen, bir an düşününce üçüncü örnekteki sözlerin de nasıl çıkarılabileceği açıkça belli olacaktır. İkinci örnekte ise, "umutsuzluk" sahnenin bütününde oldukça açık olarak bulunduğu için buradaki talimat oldukça gereksizdir.

İyi bir yönetmen senaryoyu tarar ve bu tür totolojilerden sakınmak için provaları dikkatle izler. Çoğu oyuncunun sözleri sevmelerine rağmen, en iyi oyuncular tepkiler aracılığıyla oynamanın değerini öğrenmişlerdir ve bu konuda işbirliği yapmaya isteklidirler. Kendi zamanındaki herhangi bir oyuncudan daha iyi "sözlerini okuyan" bir oyuncu olan Spencer Tracy ne zaman metinden bir sözcük çıkarılsa sevinirdi ve onun tek bir tepkisi bir sayfa dolusu sözcüğün yerini tutardı.

Tepkilerin büyük bir çoğunluğu kolayca teşhis edilebilir. Sonuç olarak, oldukları gibi kabul edilirler. Oysa bir tepkinin başlangıcını bulmak kadar basit bir işlem bile yakından ve dikkatli bir incelemeyi gerektirir. Moviola mutlaka her şeyi gösterecek değildir. Çoğu zaman kesicinin filmdeki tepkinin tamamım alıp almadığım yalnızca büyük perde açığa çıkaracaktır.

Tepkinin meydana geleceğini her zaman yüz kaslarındaki bir hareket haber vermez. Özellikle oyuncu başlama işareti beklemeksizin gerektiği gibi kulak kabarttığı zamanlarda, en incelikli tepkiler gözlerde ifade edilen zor fark edilir bir işaret ya da değişim gösterirler. Değişimin başladığı *tam ilk kare*, işaretlenmeli ve daha önce sözünü ettiğimiz "boş" kareler bu karenin önüne yerleştirilmelidir (Bkz. Bölüm 9).

Açıkçası, tepkinin *uzunluğu* sahnenin etkisi üstünde bir belirleyiciliğe sahip olabilir. Ama birçok filmci bu etkenin ne kadar kolay kullanılabileceğinin farkında değildir. Hemen vereceğimiz bir örnek bu noktayı açıklayacaktır.

Sahne: Bir kadın bir binadan çıkar. Kaldırımın kenarına yaklaştığı sırada bir araba durur ve arabadan bir adam çıkar. Adam şapkalıdır.

ŞAPKALI ADAM

(sakince)

Selam Molly. Arabaya bin.

Omuz Çekim Molly

Şimdi Molly birçok biçimde tepkide bulunabilir. Biz birbirinden farklı iki tanesini inceleyeceğiz.

MOLLY

(duraksamaksızın)

Pekâlâ.

Molly'nin verdiği karşılıkta ya da tepkisinde hiçbir duraksama olmadığı için, seyirci durumun alışılmış bir durum olduğunu ve özellikle dramatik olan herhangi bir şeyin meydana gelmeyeceğini düşünecektir. Ya da;

Omuz Çekim Molly

Molly şapkalı adama bakarak tereddüt eder. Uzun bir süre bekledikten sonra konuşur:

MOLLY

Pekâlâ.

Seyirci Molly'yi ölçülebilen bir zaman uzunluğu boyunca tereddüt ederken görünce, onunla birlikte düşünür ve aklından birçok ihtimal geçer. Adam Molly'nin tanıdığı birisi midir? Adam Molly'nin tanıdığı ama korktuğu birisi midir? Adam intikam almak isteyen eski

kocası mıdır? Adam Molly'yi "araba ile dolaştıracak" mıdır? Yoksa adam Molly'yi arabası ile götürecek olan iş arkadaşı mıdır? Molly'nin sonunda aynen ilk örnekte olduğu gibi söylediği "pekâlâ" sözcüğü şimdi muhtemel anlamlardan birisini edinecektir. Seyircinin imgelemi harekete geçirildiği için Molly'nin *sesi* bile farklı gelecektir.

Seyirciden bir katkı sağlamak gene de mümkündür ve bu ihtimalin büyük bir kısmı kurgu odasında biçimlendirilir.

Benzer çözümlere sahip olan bu tür iki kullanımı inceleyelim. İlk olarak, birinci örnekteki sahnenin ilk versiyonu akılda bulundurarak çekildiğini varsayalım. Kurgu sırasında sahneye komedi ya da melodram amacıyla bir parça gerilim eklemeye karar verilmiştir. (Bu tür kararlar düşünüldüğünden çok daha sık verilirler.)

İkinci olarak, perdedeki bir karakter önemli bir karar vermek üzere düşünmektedir. Bu karakter önceki sahnelerde önüne serilmiş seçeneklerin tamamen farkındadır ve vakit kaybetmeden kararını verir. Ama kesici, seyircinin seçenekler konusundaki farkındalığının araya giren sekanslar nedeniyle azaldığım bilir ve seyirciye filmdeki tepkiyi vermek yerine ona önceki şeyleri hatırlaması için daha fazla zaman tanıma işini üstlenir.

Her iki örnekte de oyuncunun tepkisinden önce gelecek olan fazla bir film parçasına gereksinim vardır ve bu tür bir film parçası genellikle elde mevcuttur. Bu film parçası, tepkide bulunan oyuncuyu kendisine düşünmesi için "besin" sağlayan konuşmacıyı dinlerken gösteren ve hemen tepkisinden önceki omuz çekimidir. Bir kural olarak, dinleyen kimse erkenden hareket edemez ya da tepkide bulunamaz; istenen ölçüde bir uzatma ise "dinlemenin" bulunduğu film parçasından sağlanabilir.

Kesiciye tepki malzemesi sağlamak için bir oyuncunun "duygulanması" gerekmez. Durgunluk da canlı bir ifade olabilir (E.A. Poe'nun "Sessizlik – Bir Öykü"sünü okuyunuz). Omuz çekim oyuncunun kendisine verilen bir uyarıya tepkide bulunması gereken bir noktada bulunuyorsa, hareketin yokluğu "düşüncelere dalmış" bir

karakteri gösterebilir. Sonunda bir tepkide bulunulduğunda, karakterin bir sonuca varmak üzere olduğunu biliriz.

Büyük bir olasılıkla, ilk örnekte olabileceği gibi, uzatma yapmak için gerekli hiçbir film parçasımn elde bulunmadığı durumlar da vardır. Ama kesicinin de hazırda bir iki hilesi bulunur. Tepkiden hemen önce gelen omuz çekimini "dondurabilir" (tabii eğer arka fonda bir hareket yoksa). Eğer "canlı" bir eyleme başlarken oyuncunun hareketleri çok sert olmayacaksa, hiçbir seyirci otuz ya da altmış santimetre uzunluğundaki bir film parçasının "seçilen karenin dondurulması" ile elde edildiğini fark etmeyecektir. "Olay yerinde kalakalmak", "şaşkınlıktan donup kalmak" gibi klişe sözler bu tür bir tepkiyi tam olarak ifade etmektedirler ve bu sözler son derece dinamik çağrışımlara sahiptirler.

Bir başka seçenek ise, filmin başka bir sekansından gerçekliği bozmayacak türden uygun bir tepki bulmaktır. (Ben bir defasında başka bir filmden omuz çekim bir tepki kullanmıştım!) Çekim elbiseyi fazla göstermeyecek kadar yakınsa (elbise farklı olabilir) ve saçlar çok farklı biçimlendirilmemişse (erkeklerde bu konuda genellikle sorun çıkmaz) "ödünç alınmış" bu tür bir sahne, başka bir dekorda çekilmiş olsa bile oldukça tatmin edici olabilir. Büyük bir omuz çekiminin arka fonu genellikle fark edilmez.

Burada işe yeni başlayan herkes için önemli bir ders –bütün iyi kurgucuların öğrendikleri bir ders– bulunmaktadır: *Asla vazgeçme.* Bir hatayı düzeltmek gerekiyorsa ya da bir sekansın dramatik niteliğini arttırma olanağı varsa, *bütün* ihtimalleri araştırın ya da birkaç ihtimal yaratın. İşe yarar çözümler bulabilme ihtimali o kadar fazladır ki, sorun ne kadar zor olursa olsun asla denemekten vazgeçilmemelidir. Her zaman filmin bir yanılsama sanatı olduğunu ve en ihtimal dışı şeylerin bile gerçekmiş gibi gösterilebileceğini unutmayın.

11

Akıcı Yapamıyorsanız Doğrusunu Yapın

Şimdiye kadar "akıcı" kesim tekniklerinden –hareket uyumu, çıkış giriş kesimleri, "perde dışına bakış" kesimleri, tepki zamanlaması ve karşılıklı diyalogların konuşulmasında uygun biçimde zamanlanmış geciktirmelerin kullanımı– söz ettik. Ama hemen hemen her filmin yüzeysel bir biçimde incelenmesinde bile, bu kategorilerden herhangi birisine girmeyecek olan birçok kesme ortaya çıkacaktır. Bu kesmeler keyfi olarak yapılmış gibi gözükür ve bir kural olarak kavgalar, takipler, yarışmalar gibi görsel sekanslarda ya da gerilim sahnelerinde, kurgu sekanslarında ya da herhangi bir düşünce geçişinin ya da "düşünme" fırsatının bulunmadığı ve özünde yeni bir bilginin verilmediği diyalog sahnelerinde görülürler.* Bu tür sahneler ya da sekanslar genellikle kurulu entrika çizgilerine, amaçlarına ve karakterizasyonlarına ait gelişmelerdir ve amaçları öyküyü küçük ya da büyük bir çözüme ya da doruğa götürmektir.

Kesimin bu yanı kesicinin uygun hız ve zamanlama içgüdüsünü diğer yanlardan daha fazla ölçer. Kesmeler çok hızlı ya da değişkense, seyircinin aklı karışabilir ya da rahatsız olabilir; çekimler çok

* Bu cümlenin günümüz filmlerinin çoğunluğunun içeriğini tanımlamakta olduğu yorumunu yapmaktan uzak kalabilmeyi imkânsız buluyorum.

uzunsa, seyircinin ilgisi ve filmin gücü azalır. Bu türden her sekansın kendine özgü engelleri vardır –bunlarla tekrar pek nadiren karşılaşılır– ama varsayıma dayalı örneklerle bunları genelleştirerek ele almak mümkündür.

Kesin olarak tamamlanmış bir diyalog sahnesinin karşıtı bir durumu, örneğin, iki karakter arasında geçen ve maksimum bir kurgu hızının gerektiği bir tartışmayı inceleyelim. Çatışmanın temeli filmde daha önce kurulduğu için ek bir bilgi fazlalık olacaktır; saldırı, savunma ve karşı saldırı çok hızlı bir biçimde birbirini izler. Dramatik yükün çoğunu diyalog taşıdığı için ve bireysel tepkiler pek incelikli olmayacaklarından bu türden birçok sahne genel çekimde ya da, eğer büyük bir yer içinde geniş hareketler isteniyorsa, birbirleriyle bağlantılı genel çekimler içinde çekilir. Ama varsayalım ki sekans uzuncadır ve omuz çekimlerinin hızlı bir almaşık kurgusunun söz kavgasını vurgulayacağı bir noktaya varılmıştır.

Omuz çekimler çekildiğinde, mlksajcı ve kesici her omuz çekimindeki diyalogun "temiz", yani bindirme olmaksızın kaydedilmesini isteyeceklerdir, kaçınılmaz olarak. Çoğu yönetmen bu isteğe razı olacaktır. Diyaloglardaki aşmalar kesimin uygun yapılmasını (imkânsızlaştırmasa bile) fazlasıyla zorlaştıracaktır ve zamanlamayı kesicinin yönlendirme gücünün ötesinde "sabitleştirecektir."

Bu tür bir sekansı kesmek hayli emek gerektirse de yaratıcılıkla ilgili çok az sorun ortaya atar. En kolay ve en uygun yaklaşım *görüntüyü* rehber olarak kullanmaktır.

Konu dışı bir şey: Bazı müzikal sekanslar hariç, kesici, film üstünde uygulanması mümkün olan *bütün* durumları deneyerek çalışmalıdır. Diyalog sekanslarında bile önemli olan konuşan kimsenin, dinleyen ya da tepkide bulunan kimsenin imgesidir. İmgeler değişirler, birbirleriyle ilişki içinde olurlar, büyürler ya da küçülürler; ses kuşağı da, bir sekansın altını çizen bir müzik teması gibi (yoğunluğu ve perspektifi değişebilse bile) bir anlamda bir eşliktir. Dinleyenin işitmesi süreklidir –seyretmesi değildir– ve kesicinin çabalarının büyük bir kısmı her zaman imge ile ilgilidir.

Bu durum, ses ile ilgili yaratıcı olasılıklara önem verilmemesi gerektiğinin ima edildiği anlamına gelmemelidir (ama genelde zorunlu diyaloglar ve ses efektleri dışında bunlara pek önem verilmez). Çağdaş filmlerin zayıflıklarından bir tanesi, yönetmenlerin yaratıcı bir ses kullanımım imgelerin yaratıcı bir biçimde kullanılmasından çok daha fazla ihmal etmesidir.

Konumuza dönelim: Kesici ya da yönetmen sekansı çizgisel olarak, daha çok Bölüm 9 *Şekil 4*'de olduğu gibi, parçalayacaktır. Ama şimdi tepkilere fazla dikkat etmeyecektir. Bunun yerine, diyelim ki, *A* karakterine ait ilk omuz çekimini *B* karakterinin söze girmesini istediği noktaya kadar gösterecektir. Bu noktada, diyalogun başlamasından önce yalnızca birkaç "boş" kare bırakarak *B* karakterine kesim yapacaktır.*

A karakterinin sözlerinin üstüne kesim yapmaktan kaçınabilmek için *a* ses kuşağı ve *b* ses kuşağı olarak iki ses kuşağı düzenlenecektir ve bunlar *A* karakterine ait sözleri ve *B* karakterine ait sözleri ayrı ayrı taşıyacaklardır. Bu durum, kesiciye *A* karakterinin sözleri *a* ses kuşağında sonuna kadar geçerken *B* karakterinin araya giren sözlerini aynı anda *b* ses kuşağına kaydetme olanağı tanıyacaktır. Aynı şekilde *B* karakterinin sözleri de *A* karakterine kesim yapılsa bile, *b* ses kuşağında başından sonuna kadar geçecektir. Kuşkusuz *A* karakterinin ikinci diyalogu da tıpkı sonraki bütün sözleri gibi *a* ses kuşağı üstünde yer alacaktır.

Kurgucu sekansı kendisini tatmin edecek bir biçimde kestikten sonra iş kopyasında yer alacak olan ana ses kuşağı üstünde *a* ve *b* ses kuşaklarını birleştirerek "geçici bir eşleme" yapar; *a* ve *b* ses

* Çoğu kurgucu iyi bir dudak okuyucusudur ve bir kesici filmi ses eşliği olmaksızın ve "ses kafasına" yalnızca oyuncunun dudakları görülmediği zaman başvurarak zamandan ve emekten tasarruf edebilir. Kesim tamamlandığında, kesiciya da daha büyük bir ihtimalle yardımcısı kurgulanan filmle eşlemek üzere (*a* ve *b*) ses kuşaklarının kesimini yapar.

kuşakları sonradan yapılması muhtemel bir yeniden kesim için ve filmin son eşlemesi için bir kenara konur.

Hızlı ve diyalogun görüntüyü aştığı kesimler için kullanılan bu tekniğin bir iki önemsiz varyasyonu vardır ama burada ana hatlarını verdiğimiz varyasyon muhtemelen en basit, en tam ve büyük bir farkla en az karmaşık olanıdır. Bir parça fazla çabayla bu varyasyon, fazladan ses kuşaklarındaki fazladan konuşucuların fazladan söze girmelerini sağlayabilir.

İster bir ring üstünde ister bir sokakta olsun, fiziksel bir mücadelenin kesimi, özellikle kamera yerleştirimleri yönetmen tarafından iyice belirlenmişse, bazı yeni sorunlar ortaya çıkarır. Normal olarak bir kavgamn tıpkı bir dans numarasında olduğu gibi koreografisinin yapılması gerekir. Televizyondaki profesyonel müsabakaları seyretmiş olan herkes bu tür müsabakaların çoğunda ne kadar fazla "ölü" zaman bulunduğunu bilir. Birçok dövüşün 3 dakikalık raundunun tamamında iki ya da üç sıkı vuruştan fazlası bulunmaz. En iyi olarak kabul edilen boksörler bile şiddetli bir finalin hakemler üzerinde en büyük etkiyi yaratacağı inancı içinde güçlerinin azamisini her raundun son 15 ya da 20 saniyesine saklarlar.

Bunun nedenini anlamak çok zor değildir. Eğer çabuk nakavtları ile övünen bir yumrukçu değilse (özellikle hafif sıkletlerde böyleleri vardır), bir boksör hızını uzun bir mücadeleye göre ayarlamalıdır. Bir boksör "eylem" sırasında fırsat düştükçe dinlenecek, nefesini toplarken rakibine sarılacak ya da "güzel" ayak oyunlarını gösterir gibi yaparken yumruk alanı dışına çıkacaktır. Gerçek olmasına rağmen, bu dövüş iyi bir film dövüşü olmayacaktır. Seyirci filmde açıkça görülebilecek sürekli bir eylem ister. Bu ise eylemin dikkatle planlanması gerektiği anlamına gelir. Aslında planlanmamış bir eylem, çekimin gecikmesine neden olabilecek kazalara ve yaralanmalara yol açabilir.

Bereket versin ki oyuncular çoğu birkaç saniyeden fazla sürmeyen çekimler arasında dinlenebilmektedirler. Ama bu kısa çekimlerin birçoğu bir raunt oluşturmak üzere biraraya getirildiklerinde,

dövüşenler seyircinin görmek istediği süper boksörler gibi görüneceklerdir.

Bu nedenle filmlerdeki dövüşlerin büyük bir çoğunluğunda her bir çekim dikkatle planlanır ve belirli bir vuruşu ya da belirli bir eylem içindeki vuruşların birleştirilmiş durumunu göstermek üzere kullanılır. Tabii dövüşün planlanması çekimden önce yapılır. Kesicinin görevi ise çoğu zaman planlanan eylemin her parçası için en iyi açıları seçerek çekimleri uygun bir sekans sırasına koymaktan ve ardından "eylem uyumu" tekniğini –kesim yaparken eylemin uygunluğunu sağlamanın pek çok yolu vardır– kullanarak bunların kesimini yapmaktan ibarettir. Ama eğer herhangi bir nedenden ötürü yönetmen gerekli eylem bindirmesini çekmeyi ihmal etmişse, "köşelerden" birisi, hakem ya da (en az arzu edileni) kalabalıktaki birisi "sobalık çekim" hizmeti görebilir.

Kesici perdedeki dram ile doğrudan ilgili birisinin çekimini kullanmadıkça, bir kural olarak, seyircilerden birisinin çekimini bağlayıcı bir çekim olarak kullanmak akıllıca bir hareket olmayacaktır. Bu durumda kullanılacak olan ilke, ilk müzikallerin kesiminde kullanılan ilkenin aynısıdır. Bu ilke şudur: Seyirci kendisine bizim seçtiğimiz bir tepki modelinin gösterilmesiyle kendi tepkisinin ne olması gerektiğinin söylenmesinden hoşlanmaz. (Seyirci sürekli olarak yönlendirilir ama bu kadar patavatsız bir tarzda değil.) Bir defa müzikal bir parçaya başlanmışsa, bunun dinleyicisi salondaki seyircidir ve filmdeki seyirciye geçmek üzere kesim yapmak, özellikle salondaki seyircinin tepkisi ile filmdeki seyircinin tepkisi birbirine uymuyorsa, rahatsız edici olabilir. Ancak filmdeki tepki filmin entrikası açısından bir önem taşıyorsa (örneğin "yeni" ya da bir başkasının yerine çıkan bir şarkıcının beğenilmesi), bu tür kesimin kullanılması uygundur.

Aynı şey bir dövüşün sahnelenmesi için de doğruluk taşımaktadır. Kalabalığın tepkisi ancak öykünün temel bir öğesi ise gerçekten bir değer taşır. Yoksa tıpkı iyi kurulmuş bir filmdeki başka türden sekanslar için olduğu gibi, dövüşe karşı gösterilecek tepkiyi sa-

londaki seyirciye bırakmak ve bu dövüşü gerçek bir tecrübe gibi kabul etmesini sağlamak daha akıllıca olacaktır.

Bir sokak kavgası da, aynı nedenlerle dikkatle planlanmalıdır. Bu tür bir kavgamn dramatizasyonu çok daha biçimsel olan bir boks maçından yönetim açısından hayli farklıysa da, planlanması ve kesimi aynı kalıbı izler.

Filmlerdeki dövüşlerdeki her güçten vuruşların, tekmelerin, vs'nin gerçekte pek azı yerine isabet ettiği için, birkaç kesim hilesi "gerçekliğin" yaratılmasında yardımcı olabilir. Oyuncuların hepsi de bir yumruğu uygun bir biçimde "zamanlayamaz" ya da "alamaz" Diyelim ki, boy çekim içinde yumruğu atan kimse hedefini, yani rakibinin çenesini kabul edilemeyecek bir noktada ıskaladı. Bunun ötesinde, yumruğu yiyecek olan kimsenin tepkisi bir derece daha geç kaldı. Boy çekim içinde yumruk tam çeneye gelirken "yumruk yiyene" geçmek üzere kesim yaparsak ve seslendirme sırasında yerleştirilmiş yüksek bir yumruk sesini işittiğimiz anda yumruk yiyenin başını geriye attığım görürsek, sıkı bir vuruş yanılsaması aslında oldukça gerçekmiş gibi gösterilebilir. Bu tür bir sahneyi keserken aslında fiziksel hiçbir temas olmadığım bildiğim halde kendimi sık sık bu gibi bir yumruktan ürkerken bulurum. Filmlerdeki dövüşlerin hemen hemen hepsi kesicinin hilelerinin ardarda sıralanmasının ve perde yanılsaması büyüsünün en iyi olmasa bile en inandırıcı örneğidir.

Geçici ses efektleri ile birleştirilmeden önce bu tür sekansların etkisi konusunda bir yargıya varmamak akıllılık olacaktır. Yumruk sesi görünüşte ve inandırıcılıkta dünya kadar fark yaratabilir ve geçici ses efektleriyle kesim yapmak fazladan epey zaman ve emek gerektirse de, sonunda filmin kurgulanmış hali seyredilirken karşılığını kat kat öder.

İlk kesimde, özellikle ses efektleri ve müzik alanında, her zaman büyük ölçüde eksiklikler bulunur. Kendilerinin aksini iddia etmelerine rağmen, birçok yönetmenin ve yapımcının kaba bir kurguyu sonuçta sahip olabileceği değere göre değerlendiremedikleri ne

yazık ki bir gerçektir. Ama tüm uzmanlar –ses efekti yaratıcıları ve kesiciler, besteciler, müzisyenler, seslendirme ve yeniden seslendirme miksajcıları, film kerteleyicileri– filmde üzerlerine düşen işlemleri yaptıktan sonra filmin nasıl görüneceğini en tecrübeli yönetmenin bile kafasında tam olarak canlandırması zordur.

Bir kurgucu olarak, olanaklar ölçüsünde ancak geçici, "kozmetik" bir iş çıkarttığımda, yönetmenleri, yapımcıları ve baş yapımcıyı "satmak" daha çok işime gelirdi. Onların da emin olmadıkları konular vardır, bunu hiç akıldan çıkarmamak gerekir. Anahtar ses efektleri ve müzik "kütüphanesi" bir filmin dramatik, gerilim ya da romantik etkisini gözle görülür biçimde arttırabilir. Deneyimlerle kanıtlanmıştır ki geçici müzik kullamını çok önemli başka bir biçimde de yararlı olmaktadır.

Başarılı film müziği bestecilerinden David Racksin üzücü tipik bir noktaya parmak basar: "Bana 'Bu sahneyi *Marseillaise*'in bir yorumu ile vurgulamak istiyoruz' denmişti ama kurgu odasından çıktığı haliyle sahneye bu marşın yalnızca iki ölçüsünü sığdırabildim – tabii hızlı çalarak." Racksin'in tecrübesi az rastlanan bir durum olmadığı gibi, böyle kırpılmak da her zaman filmin yararına olmamaktadır.

Uygun bir biçimde yazılmış müzikal bir arka fonun oldukça önemli bir etkisi olduğunun unutulmaması önemlidir – müzikal bir arka fon çoğu sahnenin görünüşteki hızını artırma hizmeti görür. Bu nedenle, eğer kesici belirli bir sekansın sonuçta müzikal bir arka fon taşıyacağından az çok eminse, filmi buna göre kurgulamalıdır. Bu ise kesicinin sekansın en sonunda sahip olacağı muhtemel hızdan daha yavaş bir hız seçeceği anlamına gelir. Kesici filmi müzik *olmaksızın* azami bir hızda keserse, müzik eklendiğinde filme aceleci bir hava sinecektir. Bu yüzden eğer sekans "kaba kurgulanmış" durumdayken biraz uyuşuk görünüyorsa, kesici "hız artışını" aklında tutmalı ve "elinin kaşınmasına" karşı durmalıdır. Bu durum kurgucunun zamanlama duygusunun yaratıcı önemine başka bir örnektir.

12

Seyircinizi Tanıyın

Sık sık bir sanatçının gururla, hatta biraz kibirlice "yalnız kendim için yaratırım" diye beyanda bulunduğunu duymuş ya da okumuşsunuzdur. Ulaşamadığı üzüme koruk diyen tavrı bir yana bırakırsak, bu ifade genellikle halkın sevgisini elde edememiş, en azından *henüz* elde edememiş bir sanatçıya aittir.

Seyirci kazanmak istemeyen, seyirci kazanmak için dua etmeyen ve seyirciyi cezbedemeyince mutsuz olmayan hiçbir dürüst sanatçı tanımadım. İnsan vaaz verirken, öğretirken, "aydınlatırken" ya da sadece eğlendirirken seyirci, özellikle para ödeyen seyirci, kabul görme anlamına gelir ve şu ya da bu biçimde kabul görme her insanda bulunan doğal bir arzudur. Ama bunun ötesinde tamamen pratik bir bakış açısından bakarsak, insanın yalnızca kendisi için yaratması –eğer bir Howard Hughes zenginliğine sahip değilse –hiçbir yönetmenin para yetiştiremeyeceği bir lükstür.

Bundan yönetmenin seyirci arzularını tatmin etmesi gerektiği anlamı çıkarılmamalıdır. Tam aksine, yaratıcı birisi her zaman kendi istediğini yapmalı ama bunu cazip kılmalıdır. Konu ne olursa olsun, cezbetme yeteneği başarılı bir yaratıcıyı sanatsal bir başarısızlıktan uzaklaştırır.

Tanınmaktan tatmin olmak bir yana, yaratıcı –seyirci ilişkisinde önemli bir teknik yan vardır. Seyirci bir gözlemcidir ama aynı zamanda tepkide bulunan birisidir. Ve yönetmenin tıpkı oyuncusu-

nun potansiyel tepki çeşitlerini anlaması gerektiği gibi seyircisinin de potansiyel tepki çeşitlerini anlaması gereklidir. Seyirciler kararsız insanlar değildirler ama onlar hakkındaki bilgimiz çoğu zaman yetersizdir. Seyircisini layıkıyla anlamayan bir yönetmen onu kazandığı kadar çabuk kaybeder.

Birden fazla seyirci tipi olduğunu ve seyircilerin monolotik bir yapı göstermelerine rağmen her monolotin birbirinden farklı olacağım anlamak önem taşır. Örneğin genç bir seyirci güldürü, cinsellik, gerilim ve daha yaşlı bir seyircinin zevk almadan seyredeceği toplumsal tavırlara ait alanlardaki bilgi ve eğlenceyi kabul edecektir. Kırsal ve kentsel kesim seyircileri arasında, dinsel yönden tutucu bir yerde oturanlar ve Amerika'nın iki kıyısında oturanlar arasında, Güneyin iç kısımlarındaki halk ve Kuzeyin iç kısımlarındaki halk arasında ve kuşkusuz farklı toplumsal katmanlara ait seyirciler arasında daha büyük farklılıklar bulunacaktır.

Bir kurgucu seyircisi konusunda bir anlayışa vardığı zaman, bunu nasıl kullanacağım öğrenmeye başlar. Örneğin bir salıneyi bir kahkaha yaratmak için kesiyorsunuz – ama ne *tür* bir kahkaha? Birçok tür kahkaha vardır ve bunların anlaşılması zorunludur. Bütün bekleyeceğiniz bir kıkırdama ise, elinizdeki salıneyi zamanlamazsınız ya da kaba gülüşlere tepkiler göstermezsiniz. Duygusal bir sahnede duraklar bıraktığınızda, hangi noktada heyecan aşırı duygusallık durumuna gelir ya da duygusallık hasta bir duygusallığa dönüşür?

Kurgucu deneme gösterimlerinin kendisine seyircileri incelemek üzere en iyi olanakları sunduğunu görecektir. Deneme gösterimleri yalnızca bir filmin yeniden kesilmesinde ve kurgulanmasında yararlı değildir. Seyircinin tepkisine yönelik *nesnel* bir gözlem, algılama yeteneği olan bir kurgucuya seyircinin filmin bütününe katılımını güçlendirecek teknikleri geliştirme imkanı tanır.

Bir kez daha *nesnelliğin* önemini vurgulamam gerekir. Hüsnükuruntulu düşünceler yüzünden filmler çok defa zarar görmüşler-

dir. Mahzurlu bir tepkiyi hakkıyla değerlendirmekte ya da bu tepkinin mahzurlu oluşunukabul etmekte isteksizlik göstermek çoğu zaman yapıcı bir yeniden kesimi engeller. Bazen önceden kestirilemeyen bir tepki öylesine olumsuz olabilir ki çare olabilecek hiçbir eylem filmi kurtaramaz. Ama çoğu durumda filmi düzeltebilecek tedbirler alınabilir. Bu gibi durumlarda istenmeyen malzemenin tamamıya da bir kısmı filmden çıkarılabilir, kurguda belirleyici bir değişiklik yapılabilir ya da hoşnutsuzluk yaratan sahnenin ya da sekansın bir kısmı ya da tamamı yeniden yazılabilir ve yeniden çekilebilir. Ama alışılagelen ilk yol, filmi yeniden kurgulamaya girişmektir ve çoğu zaman, eğer sahnenin eksikleri tam bir nesnellik içinde incelenirse, bu tür girişimler başarılı olmaktadır.

Seyirci çözümlemesinden öğrenilecek derslerden en önemlisi (ama ne yazık ki en az önem verileni), sessizliğin değeridir. Kurguculuğa ilk başladığım yıllarda, seyircilerin sessiz sekanslara içinde diyalog bulunan sekanslardan daha çok dikkat gösterdiklerini fark ettim.* Görünüşte mantıksız duran bu olay bizim için gerçek bir sürprizdi. Diyalogun varlığının seyirciyi dinlemeye zorlayacağını, bu zorunluluğu ortadan kaldıran sessizliğin ise seyirciye zaman zaman yorum yapma özgürlüğü vereceğini sanırdım. Durum hiç de öyle değilmiş. Perde konuşurken seyirci de konuşuyordu – perde sessizken (olması muhtemel bir fon müziği hariç) seyirci de sessizdi.

Daha sonraları kayıt cihazlarının gelişmesi deneme gösterimindeki tepkileri kaydetmemi mümkün kıldı. Bu bantlar genellikle benim ilk bulgularımı saptamaktaydılar. Düşük standarttaki filmlerde bile, sessiz sahneler insanı dikkate davet ediyordu – "iğne düşse sesi duyulur" sözünde olduğu gibi. Oysa diyalog dikkatin azalmasına ve bazen seyircinin konuşmasına neden oluyordu.

Sessiz bir sekans, ister gizem, ister dedektif ya da polisiye versiyonu olsun daha çok gerilim filmlerinde, günümüzde yaygın olan

*Her iyi gizem ya da gerilim filmi bu noktayı tekrar tekrar ispat etmektedir.

korku filmlerinde, gangster filmlerinden westernlere kadar uzanan bir yelpazedeki eylem filmlerinde ve neredeyse yalnızca televizyon için yapılan yarı belgesel filmlerde görülmektedir.

Kavga sekansları gibi takip sekanslarının da her zaman ya yönetmen ya da figüran koordinatörü tarafından koreografisi hazırlanır. Bilgili bir yönetmen hareketleri görselleştirirken kamera yerleştirimlerini ya da açılarını her hareketi ya da hareket dizisini gösterecek bir biçimde planlar. Birkaç tane de korunmalık çekim hazırlanır ve kesicinin işi, esas olarak, kesmeleri birbirlerine bağlamak için en iyi eylem uygunluklarını bulmaktan ibaret kalır. Sonraki kurgulama sırasında eylem parçalarının çıkarılması gerekebilir. Bu çıkarmalar çoğu zaman olayı seyretmekte olan kimse ya da kimselerle yapılmış bir çekim olan "sobalık çekimlerin" kullanılmasıyla sağlanabilir.

İşinin ehli olmayan ya da kendisine güveni olmayan bir yönetmen aşırı miktarda malzeme kullanarak işini sağlama alır. Bu durum ise dikkatli bir seçme yapma sorumluluğunu –harcanacak zaman ve emeği kat be kat arttırmasına karşın çoğu kurgucunun severek üstlendiği bir sorumluluk– kurgucunun omuzlarına yükler.

Takiplerde çoğunlukla birçok çıkış–giriş kesimleri bulunur, yani bir araba bir sahneden çıkar, hemen diğer sahnenin başından alınır ve bir kez daha kameraya doğru gelirken ya da uzaklaşıp giderken gösterilir. Üstelik hemen her zaman takiplerde birden fazla kişi bulunur ve kesmelerin çoğu takip edenin ve edilenin ardışık çekimlerinden oluşur.* Ama takip edene ya da takip edilene ait iki ya da daha fazla kesmeden oluşan bir kesme dizisi gerekiyorsa, çıkış–giriş kesimleri (Bölüm 6) için salık verilen teknik uygulanmalıdır. Örneğin, bir araba kameraya doğru hızla atılır ve kamerayı geçer. Sonraki kesme sürücünün arabanın içinden çekilmiş bir omuz çekimidir.

* "Hemen her zaman" diyorum. Çünkü bir defasında takip edenin görünmediği bir takip çekmiştim. Takip eden korkuydu.

Burada ilk kesme içindeki arabanın ön camı daha önceki çıkış–giriş kesmelerindeki yüzün ve gözlerin rolünü üstlenir. Arabanın ön camı perdenin ortasından geçtiği noktada, aracın içine geçmek üzere yapılacak bir kesim hiç fark edilmeyecektir. Seyirci bunu, kameranın ön camdan geçerek doğrudan sürücünün çekimine atlaması şeklinde algılayacaktır. Bunu deneyin. Her zaman işe yarar.

Aracın içinden dışarıya geçmek için kesim yapmak yaklaşık olarak bir "perde dışına bakış" kesiminde olduğu gibi muhtemelen sürücünün bakışına ya da tepkisine göre yapılacaktır. Diğer yandan eğer bir dizi boy çekimi bir sekans içinde kesiliyorsa, uygulanabilecek olan kesim tekniği gerilim sekanslarının kurgulanmasında kullanılan tekniğin benzeri olacaktır.

Bir gerilim sekansında en önemli öğe büyük ölçüde *ruh durumudur*. Karakter ya da entrika gelişimi nadiren düşünülür. Karakterler genellikle yeteri kadar geliştirilmiştir ve gerilim için bir temel ortaya konmuştur. İster insan ister hayvan ya da uzaylı olsun, sezdirmeden yaklaşan ya da çevrede dolaşan tehdit, perdedeki karakter tarafından her zaman bilinmese bile seyirci tarafından bilinir. Kesici bastırılmış olan dehşeti ya da gelişimi seyirciye iletecek bir ruh durumunu oluşturmak zorundadır.

Gerilim yaratan kamera yerleştirimleri, ışıklandırma ve mercek kullanımlarına ait teknik yanlar kuşkusuz yönetmenin sorumluluğundadır ama kesmeleri en fazla seyirci ilgisini elde edecek biçimde yan yana bitiştirmek kurgucunun sorumluluğundadır.

Burada anlaşılması gereken şey, ruh durumu içine çekilmesi gereken kimsenin *seyirci* olduğudur. Seyircinin kendisi sahnedeki tehdidi hissetmiyorsa, korkmuş bir oyuncuyu göstermek pratikte bir yarar sağlamayacaktır. Seyircinin perdedeki karakterle aynı duyguları paylaşması isteniyorsa, perdedeki karakter içinde bulunduğu durumun tam olarak farkında olmasa bile seyirci duygusal yönden etkilenmelidir. Aksi takdirde, perdedeki karakter seyircinin henüz kabul etmediği bir uyarıcıya karşı sonunda bir tepkide

bulunduğu zaman seyirci perdedeki karakterin biraz aptal birisi olduğunu düşünecektir.

Bereket versin ki, kesici kesim anlayışını oturtabileceği geniş bir gönderme alanına sahiptir. Sık sık olmasa da herkes zaman zaman dehşet duyar. Geceleyin karanlık ve tenha bir sokakta peşimize düşmüş ayak seslerinin yankıları çocukken (ya da büyükken) hepimizin içinde panik yaratmıştır. Gece geç bir saatte karanlık bir eve girerkenkanımızı donduran içeride istenmeyen bir varlıkla karşılaşma korkusu evrensel bir tecrübedir. Ve en inanmayan insanın bile bilinçaltı düşüncelerinde parapsikolojik korkular yüzeye yakın bir yerde bulunmaktadırlar.

Seyircinin kendi duygusal tepkisini canlandırma konusundaki bu potansiyel, gerilim sekanslarının dikkat çekecekleri kesin sekanslar arasında yer almalarını sağlamaktadır. Kesicinin bütün yapması gereken şey en etkileyici çekimleri akıllıca seçmek ve bunları uygun bir biçimde sıraya dizmek ya da en etkileyici ses efektlerini yerleştirmek, en etkileyici zamanlamayı yapmak ve seyirciye kendi istediği tepkiyi verdirtmektir. Akıllıca düzenlenmiş gölgelerin ne olduğu belirsiz bir tehdide sığınak sağladığı boş bir sokağın çekimi ya da en küçük bir rüzgar bile yokken aniden dalgalanan bir perde, en duyarsızları hariç, bütün tüyleri diken diken etmeye yetecektir.

İster doğrudan gelsin ister alışılmadık bir biçimde olsun, ses en önemli öğe olabilir. Val Lewton'un gerilim filmlerinin birinde (muhtemelen *Cat People*; Kedi İnsanlar filminde) başı boş gezinen siyah bir panterin muhtemel kurbanı gergin bir halde mezarlıkta yürür. Aniden keskin bir kükreme sesi duyulur ve seyirci insan yiyen hayvanın muhtemel varlığına karşı hemen tepki gösterir. Hiç ara vermeksizin bu ses bir otomobilin marşının acı gıcırtısına dönüşür. Ferahlama sinirli bir kahkahaya neden olur ama gerilim, sonradan gelecek olan bu tür bir anın yanlış anlaşılmayacağı konusundaki kesinlik, artmaya devam eder. Bu rastlantısal aldatma kısa bir zaman

sonra meydana gelecek olan panterin gerçek saldırısını çok daha korkutucu kılar.

Buradaki püf noktası, olayı *asla kendi haline bırakmamaktır;* efekt üstüne efekt yığılır, ruh durumu sürekli yoğunlaştırılır, seyircinin dikkati dorukta tutulur. Bir çekim istenen etkiyi iletecek kadar uzun olmalıdır; asla seyircinin bir an için bile olsa sahneyi ögelerine ayırma faaliyetine geçmesine neden olacak kadar uzun olmamalıdır. Ve *asla* tekrar edilmemelidir. Akıllı bir sihirbaz aym gösteride bir hileyi tekrarlamaz; kurgucu da öyle yapmalıdır. Gerçekten etkili bir kamera yerleştirimi ikinci defa kullanıldığında en azından etki gücünü yitirir. (Bu yalnızca gerilim sahneleri için değil, bütün çekimler için geçerlidir.) "Bir gag'isağıp durmanın" bir komedi sahnesini zayıflatması gibi, güzel bir çekimin tekrarlanması da çekimin bütün etkisini zayıflatır.

Kesicinin kendisine göre yaptığı diğer kurgu örneklerinde olduğu gibi, kesmelerin seçimi, düzenlenmesi ve zamanlanması "bir karar verme zorunluluğu" yaratır. Bunlar kesicinin içgüdüsüne ve ustalığına bağlıdır. Seyircinin dikkat süresini "hissetmek" her şeyden önemlidir. Gerilim yaratmak üzere kesim yapıldığında, korku ve/ya da dehşet yaratan ve bunları seyirciye aktaran tepki kesmeleri normal kesmelerden uzun tutulsa da, bu kesmeler tam seyirci kendisinin yönlendirildiğinin farkına varacağı andan önce bitmelidir. Ardından seyirci ilgisinin doruğunda bırakılarak, seyircinin ilgisinin artışını devam ettirecek –ideal durum– başka bir kesme getirilmelidir.

Kuşkusuz kesmeler en uygun sıra içinde dizilmelidirler. Ruh durumunun oluşturulması son derece önemli olduğu için her bir kesmenin sıkı bir çözümlemesini yapmak gerekir. Sekans doruğuna ulaştığında yapılacak etkili bir açıklayıcı kesme pek az yarar sağlayacaktır; ruh durumunu oluştururken yararlı olabilecek bir kesme sonda kullanıldığında hayal kırıklığı yaratabilir.

Bu akılda tutularak, kesici muhtemel en iyi kesmelerden oluşmuş bir sekans elde ettiği konusunda tamamen tatmin oluncaya kadar bütün kesmeler sıraya dizilip tekrar tekrar çözümlenmeli, gerekli olduğunda tekrar tekrar yeniden sıraya dizilmelidir. Ancak bundan sonra kesmeler birbirlerine yapıştırılabilirler.

13

Zincirlemeler: Neden, Nasıl ve Eğer

Zaman zaman bazı teknikler ön plana çıkar ve kesiciler de dahil olmak üzere yönetmenler nezdinde "moda" addedilirler. Her moda muhtemel yararlarından daha ağır basan zayıflıkları doğasında taşır. Moda bir hareketin genellikle tek bir yaratıcısı ya da yönlendiricisi vardır; bütün diğerleri ister istemez taklitçiler ya da takipçilerdir. Ayrıca filmlerdeki moda, seyirciyi hiç kaale almaksızın yalnızca kendini düşünür, oysa seyirci o gün "şık" olandan çok en etkileyici olan tekniği yeğler. Bunun ötesinde, moda, kesicinin seçeneklerini sınırlar.

Filmlerde moda olgusu birçok biçimde, örneğin gelişigüzel kamera hareketlerine düşkünlükte ve zincirlemelerin kullanımında yüzeye çıkar. İster hareketli ister durağan olsun, kamera yerleştirimi yönetmenin sorumluluğundadır ama zincirlemeleri kullanma ya da filmden çıkarma kararı çoğu zaman kesiciye aittir.

Zincirlemenin işlevi esas olarak geçişi kolaylaştırmaktır. En basit biçimiyle zincirleme bizi bir yerden diğerine ya da bir zamandan diğerine taşıyabilir. Hollywood kurgusu gibi karmaşık bir kurguda zincirleme, yönetmenin seyirciyi zaman ve yer içinde istediği gibi hemen ileri ya da geri taşıyan "zaman makinesidir". Daha sofistike kullanıldıkları zaman zincirlemeler hızın ve ruh durumunun yönlendirilmesinde büyük yardımda bulunurlar.

"Sesli filmlerden" önce çoğu açılma–kararmalar ve bütün zincirlemeler oldukça elverişsiz ve güç bir çalışma ile kamerada yapılıyorlardı. Sesin icadından az bir zaman sonra, zincirlemeleri atmak ve ne kadar büyük bir yer ya da zaman geçişi gerekirse gereksin, sekansın sonunu diğer sekansın başıyla doğrudan birleştirip kesim yapmak moda oldu. Her biçimde ve biçemde efektler üretme hüneri olan optik basım aracının gelişmesi zincirlemeyi evrensel kullanım alanına geri getirdi. Daha sonra televizyon doğrudan kesmeyi yeniden keşfetti ve bu moda büyük ölçüde hâlâ sürmektedir. Her iki durumda da teknik yetersizlik ve ekonomik nedenlerden ötürü zincirlemeler filmlerden çıkarılmışlardı ama moda sendromu etkili olduğu için bu uygulama hâlâ devam etmektedir.

Ben, bütün teknikleri şu ya da bu zaman kullandım; bunlardan herhangi birisini onaylamıyor değilim. Ama uygunluğa önem vermeyen, yalnızca o sıra moda olan teknikleri benimseyip alanını bile isteye sınırlayan kesiciyi kesinlikle onaylayamam. Çok eski bir klişenin son derece uygun düştüğü zamanlar vardır ve onu kullanmaktan kaçınmak yalnızca dolambaçlı yollara sapmaya neden olur. Uygun bir biçimde kullanıldığında zincirleme değerli bir şeydir; uygunsuz bir biçimde kullanıldığında ise zaman harcatan, dikkat dağıtan bir şey.

Farklı geçiş tekniklerinden söz etmeden önce *zincirlemeyi* tanımlamak yararlı olabilir. Bu efekt birçok öğrenci tarafından ya da, daha şaşırtıcı olanı, çekim yerinde işini kesin olarak bilen birkaç kişi haricindeki çoğu insan tarafından tam olarak anlaşılmamaktadır.

Zincirleme bir *kararma* ya da *açılma* değildir. Bu iki terim kendilerini yeterince açıklamaktadırlar. Her zaman bir sekansın ya da film bölümünün sonunda kullanılan kararmada kapkara oluncaya kadar, bir miktar kare boyunca, çoğunlukla 90 ya da 120 santimetre boyunca, perdedeki imge giderek kararır. Sonra gelen açılmada bu işlem tersine işler. Günümüzde öykü yapısının daha sıkı olmasından dolayı açılma–kararmalar şimdilerde filmin başı ve sonu hari-

cinde nadiren kullanılmaktadırlar. Bununla birlikte, eğer öykü birbirlerinden belirgin bir biçimde ayrılmış episodlara bölünmüşse, açılma–kararmalar soluklanması ve sonraki bölüm için aklım toparlaması için seyirciye kısa bir duraklama sağlayarak her zaman yararlı olabilmektedir. Tıpkı uzun bir romanın çoğunlukla Birinci Bölüm ve İkinci Bölüm olarak ayrılabilmesi gibi, bir film de açılma–kararmalarla ayrı ayrı bölümlere ayrılabilir.

Diğer yandan, bir zincirleme tam tersi bir etkiye sahiptir. Zincirleme iki ayrı bölümü tek bir bölüm halinde birleştirerek, bitmekte olan sekansı ve başlamakta olan sekansı birbirlerine *bağlar*. İkinci olarak gelen imge kesmede olduğu gibi ilk imgenin yerine hemen değil, en kısası bir saniyenin çeyreği uzunluğunda, en uzunu ise bir dakika ya da daha fazlası kadar uzunlukta bir zaman sürecinden sonra geçer. Zincirleme, ikizlemede olduğu gibi, iki imgenin aynı anda görülmelerini sağlar. Bitmekte olan sahnenin ışığı azalırken onunyerine başlamakta olan sekans, zincirlemenin sonunda ilk sahne tamamen kaybolana ve ikinci sahne tüm ışığıyla görülene kadar aydınlanır. Karanlık bir süreç hiç yoktur. Aslında her iki sahnenin de ışıklanma yoğunluğu toplamı yüzde 100'dür. Başka türlü söylersek, bitmekte olan sahnenin ışık yoğunluğu yüzde 80 iken başlamakta olan sahnenin ışık yoğunluğu yüzde 20 olur. Zincirlemenin orta noktasında her iki sahne de yüzde 50 ışık yoğunluğuna sahip olmalıdır. Bitmekte olan sahne yüzde 0 ışık yoğunluğuna, başlamakta olan sahne de yüzde 100 ışık yoğunluğuna gelene kadar durum bu şekilde devam eder.

Leo McCarey ilk filmini yapmadan önce kendisinden genel birkaç tavsiye sözü söylemesini isteyen acemi bir yönetmenin öyküsünü anlatmaktan hoşlamrdı. Leo yönetmene yarı şaka, "Başın derde girdiğinde zincirleme kullan!" diye cevap vermişti. Deneme gösterimi sırasında McCarey filmi gördü. "Sahne, zincirleme, sahne, zincirleme" diye gülüyordu, "filmin başından üzücü sonuna kadar"

Bu oldukça hazin anekdot zincirlemenin hata giderici işlevlerin-

den birini, umulur ki kurgucuların pek az ihtiyaç duyacakları birini açıklamaktadır. Ama bu anekdot ayrıca daha olumlu bir noktayı ortaya çıkarmaya hizmet etmektedir. İçerik ya da imge belirgin bir biçimde birleştirilmek istenmediği zaman, birbirleri ile pek bağlantısı olmayan iki sahnenin devamlılık arzeden bir bütün halinde birleştirilmesinde zincirlemenin özel bir önemi vardır.

Seçilecek çok sayıda zincirleme kalıbı vardır. Bunların en egzotik olanları televizyon reklâmlarında ve film fragmanlarında görülürler. Dönen bir sarmal eğri *A* sahnesini perdeden silerek *B* sahnesini perdeye getirebilir ya da birinci sahneye ait küçük dörtgenler ikinci sahne perdeyi tamamen kaplayıncaya kadar bu sahneye ait aynı büyüklükteki dörtgenlerle gelişigüzel bir biçimde yer değiştirebilirler. Daha süslü bir şey gerekliyse, kesicinin bütün yapması gereken, istemektir. Kesici bir şey tasavvur ediyorsa, zincirleme teknisyeni bunu yaratacaktır. Ama uzun metrajlı filmler için zincirleme seçenekleri daha ciddi olurlar.

En çok kullanılan ve hâlâ etkili olmakla birlikte en az göze çarpan zincirleme *bindirmeli* zincirlemedir. Bu zincirlemeden bölüm içinde daha önce söz edilmişti; ışık yoğunluklarının birbirlerine ters orantıda değişmeleri sırasında her iki sahne de tam olarak görüldüğü zaman bindirmeli zincirlemeden söz edilir.

Popülerlik ve yararlılık bakımından *bindirmeli* zincirlemeyi *silinmeli ya da yayındırıcı-kanatlı zincirleme* izler. Bu efekt kullanılırken *A* sahnesi yerini *B* sahnesine terk etmek üzere istenen yönde perdeden silinir. Örneğin çerçeveyi boydan boya ikiye ayıran belirgin bir çizginin görüldüğü "sert" bir silinme olarak kullanıldığında, bu zincirleme bir çabukluk ve eylem duygusu iletmeye yardımcı olur. Örneğin, *A* sahnesinde bir karakter perdenin solundan dışarı çıkar. Karakter hareket ederken bütün kare onun hareketi hızında sağdan sola doğru silinir ve yerine aynı karakteri ya da bir başkasını, farklı bir arka planda gösteren *B* sahnesi çıkagelip eski karenin

üstüne yerleşir. Aslında bu yöntem çıkış–giriş kesimini birkaç kare kısaltıp sahne geçişine bir hız duygusu katar.

Silme çizgisinin görülmediği "yumuşak" silinmeler neredeyse fark edilmezler bile ama bir kesmenin sağlayabileceğinden çok daha incelikli bir etki sağlarlar.

Bununla birlikte, bindirmeli zincirleme en esnek ve sonuç olarak en yararlı zincirlemedir. Aşma ya da bindirme 90 ya da 120 santimetre sürer. (Ben uzun versiyonu tercih ederim.) Ama özel nedenlerden dolayı bu uzunluk önemli ölçüde değişebilir. Örneğin *The Reluctant Saint* (Gönülsüz Aziz) filminde Joseph'i oynayan Maximillan Schell, manastırın baş rahibi tarafından çağrılır ve kendisine sevgili babasının öldüğü söylenir. Kamera yavaşça keder içindeki Joseph'in omuz çekimini almak için yaklaştığı zaman, bu sahneden çalmakta olan bir kilise çanının çekimine zincirleme yapılır ama sahne tamamen kaybolmaz. Bunun yerine, Joseph'in imgesi hâlâ bindirilmekte olan çan çekimiyle birlikte perdede 1200 santimetre kadar kalır ve Joseph'in evinin ön avlusunun genel çekimine zincirleme yapılır. Ancak bundan sonra çanın çekimi yavaşça kaybolur ve bizi avluya at arabasım süren Joseph ve annesini gösteren bindirmesiz bir genel çekimle başbaşa bırakır.

Uzun bir açımlama boyunca yapılan bu bindirmeler dizisi (sayı olarak üç adet) bize Joseph'in eve dönüşüne ve babasının cenazesine atlama olanağı sağlarken seyirciye de Joseph'in sessiz ıstırabını hissetme şansı verir. Böylece seyirciye Joseph'in duygularını hissetme ve olaydaki ruh durumunu özümseme imkânı tanınırken gerçek zaman içinde geçen günleri 30 saniye içine sıkıştırmış oluruz.

Diğer yandan, *Give Us This Day / Christ in Concrete* (Bize Bugünü Verin) filmindeki bir geçiş daha çok hız ve şok gerektirmektedir. Uzun süredir elde etmeye çalıştıkları mali bir hedefe ulaşmak üzere olan başroldeki çiftin ferahlamalarını dile getirdikleri sırada, kamera bir takvimin yakın çekimine geçer ve seyirciye tarihin 23 Ekim 1929 olduğu bildirilir. Tarihin önemini gösterecek kadar uzun

bekledikten sonra hızlı bir zincirleme ile (muhtemelen 60 santimetre uzunluğunda) Büyük Bunalım'ın (o zamanlar) aşina bir simgesi olan bir elma sandığı gösterilir. Kamera geri çekilerek elma sandığının işçi kiralama bürosunun dışında aylakça vakit geçiren bir grup adamın önünden geçmekte olan bir kadın tarafından taşındığım gösterir.

Takvimdeki tarihin ve elmaların oluşturduğu çifte imge, tüm gücüyle bizi filmin yapıldığı sırada (1949) çoğu seyircinin kafasında hâlâ canlı bir hatıra olan Bunalım Yıllarına götürür. Dramatik açıdan burada bir şok gerekmekteydi – ardından yavaşça ve acımasızca verilmek istenen ruh durumu gelir. Film 1979 yılında yapılmış olsaydı, düz kesme tekniğini kullanınam mümkündü ama herhalde bunu yapmazdım. Filmin büyük bir bölümü için düzenli zincirlemeler daha elverişliydi. Filmin biçemi içinde ani bir değişiklik yapmak –bütün yönetmenlerin sakınması gereken bir günah olan– kendine güven olarak görülebilirdi.

İster düz kesme ister zincirleme olsun, burada asıl önemli olan, kesicinin kararını rasgele vermemesi gerektiğidir. Her bir sekans geçişi dikkatle çalışılmalı ve en uygun etki seçilmelidir. Bu arada iki düşünce akılda tutulmalıdır: 1) Her bir geçiş belirli bir duruma en iyi uygunluk gösteren etkiyi gerektirir. 2) Filmin başından sonuna kadar sahip olduğu biçem hiçbir zaman gözden uzak tutulmamalıdır. Bu iki gereklilik birbirlerine aykırı gibi görünebilir ama elde mevcut olan zincirlemelerin büyük bir çeşitlilik içinde olması yapıcı bir uzlaşmanın bulunmasını oldukça mümkün kılmaktadır.

Unutmayın ki, deneme yapmaya imkân verecek durumlar zaman zaman ortaya çıkacaktır. Bu tür fırsatlar hiçbir zaman reddedilmemelidir. Ama kesici her zaman son seçimin bir bütün olarak filmin akışını, ruh durumunu ya da içeriğini hiçbir yönden zararlı bir biçimde bozmayacağından emin olmalıdır.

Küçük bir uyarı: Perdedeki imge kararırken (ya da açılırken) bile, sahneyi canlı tutmak için filmde zincirleme sırasında kullanma-

ya yarayacak yeterince film parçasının elde bulunması gereklidir. Kötü yapılmış reklamlarda, sık sık, sahne açılırken ya da zincirleme yapılırken bir oyuncuyu hareket etmeye ya da konuşmaya başlamak üzere işaret beklerken görürüz. Ne yazık ki bazen aynı gafı mazur görülebilmesi daha az mümkün bir yer olan uzun metrajlı filmlerde de görürüz. Bu tür bir dikkatsizliğin yaratacağı etki yıkıcı olabilir; filmdeki ruh durumunu, seyircinin konsantrasyonunu da bozar.

Bu hata her zaman için kesicinin işine özensizce yaklaşmasının sonucunda oluşur ve kesicinin başka herhangi bir kesim sorununa sarfedeceği dikkatin aynısını zincirlemeler için sarfetmesiyle bu hatadan kolaylıkla sakınılabilir.

Kuşkusuz zincirlemeler kurgunun inşasında kullanılması zorunlu araçlardandır, kaldı ki bu alan kendisine bir bölüm ayrılmasını gerektirmektedir.

14

En Basit, En Saf Haliyle Kurgu

Mimarlıkla duvar örmek arasındaki ilişki kurgu ile kesim yapmak arasında da vardır. Birisi bir sanattır, diğeri bir zanaat. Her mimar çok parlak birisi değildir ve her mimari de üst düzey bir sanat eseri sayılmaz ama en iyi koşullarında mimarlık inkâr edilemez bir biçimde yaratıcılıktır. Kurgu da öyle. Bununla birlikte, sinemada "mimar" aynı zamanda "duvarcı" da olabilir ya da, daha doğrusu, tam tersi: Kesici, kurgucu olabilir ama bu mutlaka gerekli değildir.

Bir filmin kurgulanmasının ya da yeniden kurgulanmasının her zaman standart bir işlem olmadığının bilinmesi gereklidir. Bazı senaryolar iyi yazılmışlardır ve, eğer gerekliyse, yapılacak küçük değişiklikler çekim sırasında yapılır. Sahneler iyi sahnelenmiş, iyi oynanmış ve iyi çekilmiştir. Bu durumda kesicinin işi nispeten basittir; yapması gereken şey yalnızca seçilen çekimlerdeki uygun kısımları en etkili ve en uygun hıza sahip bir yöntem içinde birleştirmektir.

Bununla birlikte, oldukça az bir yüzde içindeki durumlarda, her şey bu kadar kolay ve açık değildir. Özellikle daha büyük projelerde her zaman daha önceden görülemeyen sorunlar ortaya çıkar. *Reds* (Kızıllar), *Lawrance of Arabia* (Arap Casusu Lawrance), *Gone With the Wind* (Rüzgar Gibi Geçti), *Dr. Zhivago* (Doktor Jivago) ya da kendi filmim *The Young Lions* (Genç Aslanlar) gibi filmler bu tür karmaşık entrikalar taşırlar ve o kadar çok karaktere yer verirler

ki, senaryo aşamasında ya da çekim aşamasında bile her zaman öyküyle ilgili olarak akıllıca kararlar verilemez. Bazı sahneler "ayrıntılarıyla yazılmış" olarak çekilebilirler ve bunların değerleri hakkında son yargı ilk kesim seyredilene kadar ertelenebilir. İş bundan sonra başlar. Bu işin çekim süresinden iki, üç ya da dört misli süre alması hiçbir şekilde olağandışı bir durum değildir.

Film parçalarının kesilip atılmasına başlandığında, ilk gidenler spekülatif sahneler ya da sekanslar değildir. Filmin çekimi sırasında yönetmenin ve/ya da oyuncuların katkısı, filmdeki değerleri, anlamı, hatta öykünün yönünü bile değiştirebilir. Hatta herkesin (senaryoda) en sevdiği sahne perdede feda edilebilecek bir sahneye dönüşebilir. Örneğin, eğer karakterler setteki parlak yorumlar nedeniyle başlangıçta görsel olarak tasarlandıklarından daha mükemmel geliştirilmişlerse, yalnızca açıklayıcı amaçlarla yazılmış bir açılış sahnesi gereksiz bir fazlalığa dönüşebilir. Ya da, pek sık olmasa da, bir sahnenin yeniden sıraya dizilmesi dolambaçlı bir entrikayı ya da belirsiz bir karakteri aydınlatmaya yardım edebilir.

Bütün bunlar uzun uzun yazmaya meyilli yazarlarla çalışan kurgucuların filme yaptığı katkıdan çok farklı değildir.* Ama ortada gene de belirgin bir farklılık vardır. Film fotoğrafik baskı kadar kolay kontrol edilebilen ve ucuz bir şey değildir. Eğer bir romanın bir bölümü çıkarılırsa, uygun bir geçiş sağlamak için bütün gereken şey bir ya da cümle olabilir. Bu bir ya da iki cümlenin filmlerdeki karşılığı muhtemelen daha önceden çekilmemiş olacak, yeniden çekimler ya da eklenen sahneler binlerce dolara mal olacaktır. Bu binlerce dolar bazen en azından biraz maharet ya da en iyisi biraz yaratıcılıkla başarıyla kurtarılabilir. Şimdi "kesim"in karşıtı olarak çeşitli "kurgu" tiplerine ait, kendilerine gereksinim duyulabilecek birkaç örnek üstünde düşünelim.

* Thomas Wolfe herhalde bu tür bir yazarın en tanınmış örneğidir ve bu sıralar James Cladwell kurgucusunun kendisinin "cankurtaranı" olduğunu serbestçe ifade etmektedir.

İlk örnek, Graham Greene'in romanından Leonard Coffe'nin hazırladığı *The End of the Affair* (Aşk Macerasımn Sonu) senaryosunun ilk sayfalarındaki bir bölümdür. Bu kısa sahnedeki değişiklikler sahnenin uzunluğunun ölçülebilecek kadar kısaltılması sonucuna yol açmazlar, ayrıca özgün çekimdeki malzeme tümüyle elimizdedir. Ama şimdi devamlılık değiştirildiğinden imgelerin düzgün, çelişmeden akmasını sağlamak için özel bir dikkat göstermek gerekmektedir.

Şekil 9, sahneyi çevrim senaryosunda bulunduğu gibi göstermektedir. (Bu sahnenin genel bir çekim olarak yazıldığı belirtilecektir.) *Şekil 10* aynı sayfaları yeni düzenlemenin planlamasıyla göstermektedir; birbirlerini izleyen parçalar (1), (2), (3), vs biçiminde belirtilmiştir. *Şekil 11* yeniden düzenlenmiş sahneyi, yeniden düzenlemeyi mümkün kılan kesmelerin şimdi senaryo yazımına uygun olarak belirtilmiş haliyle göstermektedir. Açıkça görülen uzunluk artışı, kamera açılarının tariflerinin araya sokulmasından dolayıdır. Gerçekte sahne birkaç saniye kısalmıştır ama değişikliklerin nedeni bu değildir.

Önce *Şekil 9*'u inceleyin.

Sonra *Şekil 10*'da belirtildiği biçimiyle değişiklikleri inceleyin.

Yapılan değişikliklerin amacı dikkatli bir incelemede bile hiçbir biçimde açıkça belli olmadığı için bunların mantıksal bir açıklamasının yapılması gereklidir.

Sahnenin yeniden düzenlenmesinin başlıca amacı Bendrix'in Sayfa 6'da devam eden [(2), (4) numaralar ve (6) numaramn ilk bölümü] sözlerini bölmektir. Bu işleme diyaloglarda daha fazla karşılıklı konuşma sağladığı için, Bendrix'in sözlerinin, hareketlerinin ve geçişlerinin başından sonuna kadar hareketli olduğu halde sessiz (ve doğal olmayan bir biçimde) duran Henry'nin imgesini atmak için ve Bendrix'in konuşmasının son bölümünün (6) açıklayıcı doğasım gizlemek için gerek duyulmaktadır.

Şimdi bu mantıksal açıklamaları ayrıntıları ile inceleyelim:

6. HENRY'NIN ÇALIŞMA ODASI 5.

Henry içeri girince ateşi canlandırıncaya kadar karıştırır Oda deri koltukların, raflarda muntazam bir biçimde dizilmiş kitap ciltlerinin ve bir ya da iki yağlıboya tablonun bulunduğu sessiz bir çalışma odasıdır. Bendrix içeri girer ve odayı gözden geçirerek durur.

BENDRIX

Bu odayı daha önce gördüğümü sanmıyorum.

HENRY

Burası benim çalışma odam.

BENDRIX

Burada çok zaman geçiriyor musun?

HENRY

(ateşin yanından ayrılarak)
Oldukça fazla. Yani Sarah dışarı çıktığı zamanlar.

Henry kararsızca durur. Bendrix dostça, alaylı bir havayla ona bakar

BENDRIX

Derdin ne, Henry?

HENRY

(aniden çaresizlikle)
Bendrix korkuyorum.

BENDRIX

Neden korkuyorsun?

Henry masasına geçer ve ters duran bir mektubu alır Yüzü tiksintiyle doludur.

HENRY

Her zaman düşünürdüm ki, bir insanın yapabileceği en kötü şey --en kötüsü--

BENDRIX

Bana güvenebilirsin, Henry.

Şekil 9

HENRY 6.

Bu konuda bir şey yapmadım ama masamda duran bu mektup bana durumu hatırlatıyor. Ne kadar aptalca değil mi? Sarah'nın buraya günde on iki defa gelmesine rağmen bu mektubu okumayacağına kesinlikle güvenirim, gene de ona güvenmeyip Sarah şimdi yürüyüşe çıktı bir yürüyüşe, Bendrix---

Umutsuzca bir hareketle birden durur

BENDRIX

Üzgünüm.

HENRY

Her zaman söylerler değil mi, bir koca gerçeği en son öğrenen kimsedir---
(mektubu Bendrix'e doğru iter)
Oku, Bendrix.

Bendrix içeriğinin ne olduğunu sezmeksizin mektubu alır ve mektubu yüksek sesle okudukça şaşkınlığı artar.

BENDRIX
(okuyarak)
'Araştırmanıza cevap olarak, 159 Vigo Caddesinde oturan Savage adlı bir arkadaşı hizmetinizde kullanmanızı öneririm. Bütün raporlarda hem becerikli hem de gizliliğe önem vermesiyle ün sağlamıştır---'
(bir parça okur sonra gerçekten irkilmiş bir halde bakar)
Yani sen Sarah'yı izlemek uzere özel bir dedektif mi tutmak istiyorsun?
(Henry başını sallar)
Gerçekten, Henry, beni şaşırtıyorsun. Majestelerinin en saygıdeğer hizmetkârlarından birisi---
(Bendrix inanamazmış gibi bakar)
Tuhaf kafan pantolonunun ütüsü kadar düzgün sanırdım.

HENRY

Seni bu gece meydanda gördüğümde sana bunu söyleseydim ve sen de bana gülseydin, bu mektubu yakabilirdim diye düşündüm.

DEVAM:

Şekil 9 (devam)

HENRY (devam) 7
(umutla)
Benim bir aptal olduğumu düşünüyorsun, değil mi?

BENDRIX
Oh, hayır senin bir aptal olduğunu düşünmüyorum, Henry. Her şey bir yana, Sarah da bir insan.

HENRY
Yani mümkün olduğunu mu düşünüyorsun?

BENDRIX
(omuzlarını silker)
Neden gidip Bay Savage'i görmüyorsun? O zaman öğrenirsin.

Henry mektup elinde, kararsızca durur

HENRY
Ben her zaman senin Sarah'nın özel bir arkadaşı olduğunu düşünürdüm, Bendrix...

BENDRIX
Ben sadece mümkün olduğunu söyledim Sarah hakkında bir şey söylemedim.

HENRY
Biliyorum, özür dilerim.
(duygusal bir patlamayla)
Bütün bu aylar boyunca ne haldeydim tasavvur edemezsin. Sarah'nın nerede olduğunu ya da ne yaptığını hiç bilmiyorum. O kadar zaman dışarıda kalıyor ve hiçbir açıklama yapmıyor

BENDRIX
(neredeyse sabırsızca)
O halde Bay Savage'i gör.

HENRY
Ama bir düşün orada bir masanın önünde, bütün diğer kıskanç kocaların oturmuş oldukları bir sandalyede oturmak--

Henry ürperir Bendrix tuhaf bir gülümsemeyle ona bakar

BENDRIX
Neden ben gitmiyorum, Henry?

Şekil 9 (devam)

6. HENRY'NİN ÇALIŞMA ODASI 5a.

Henry içeri girince ateşi canlandırıncaya kadar karıştırır Oda deri koltukların, raflarda muntazam bir biçimde dizilmiş kitap ciltlerinin ve bir ya da iki yağlıboya tablonun bulunduğu sessiz bir çalışma odasıdır. Bendrix içeri girer ve odayı gözden geçirerek durur.

BENDRIX
Bu odayı daha önce gördüğümü sanmıyorum.

HENRY
Burası benim çalışma odam.

BENDRIX
Burada çok zaman geçiriyor musun?

HENRY
(ateşin yanından ayrılarak)
Oldukça fazla. Yani Sarah dışarı çıktığı zamanlar.

Henry kararsızca durur Bendrix dostça, alaylı bir havayla ona bakar

BENDRIX
Derdin ne, Henry?

HENRY
(aniden çaresizlikle)
Bendrix korkuyorum.

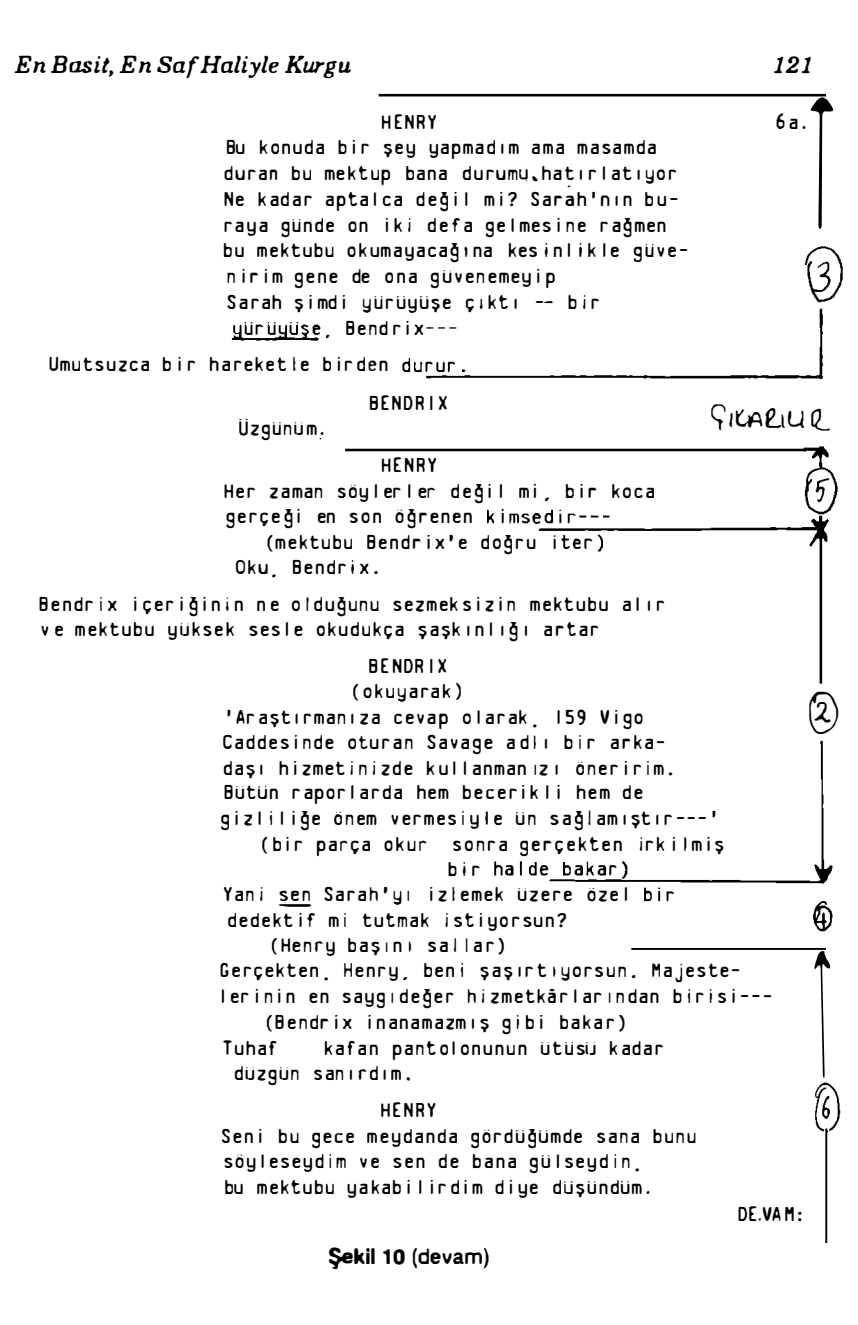
BENDRIX
Neden korkuyorsun?

Henry masasına geçer ve ters duran bir mektubu alır Yüzü tiksintiyle doludur.

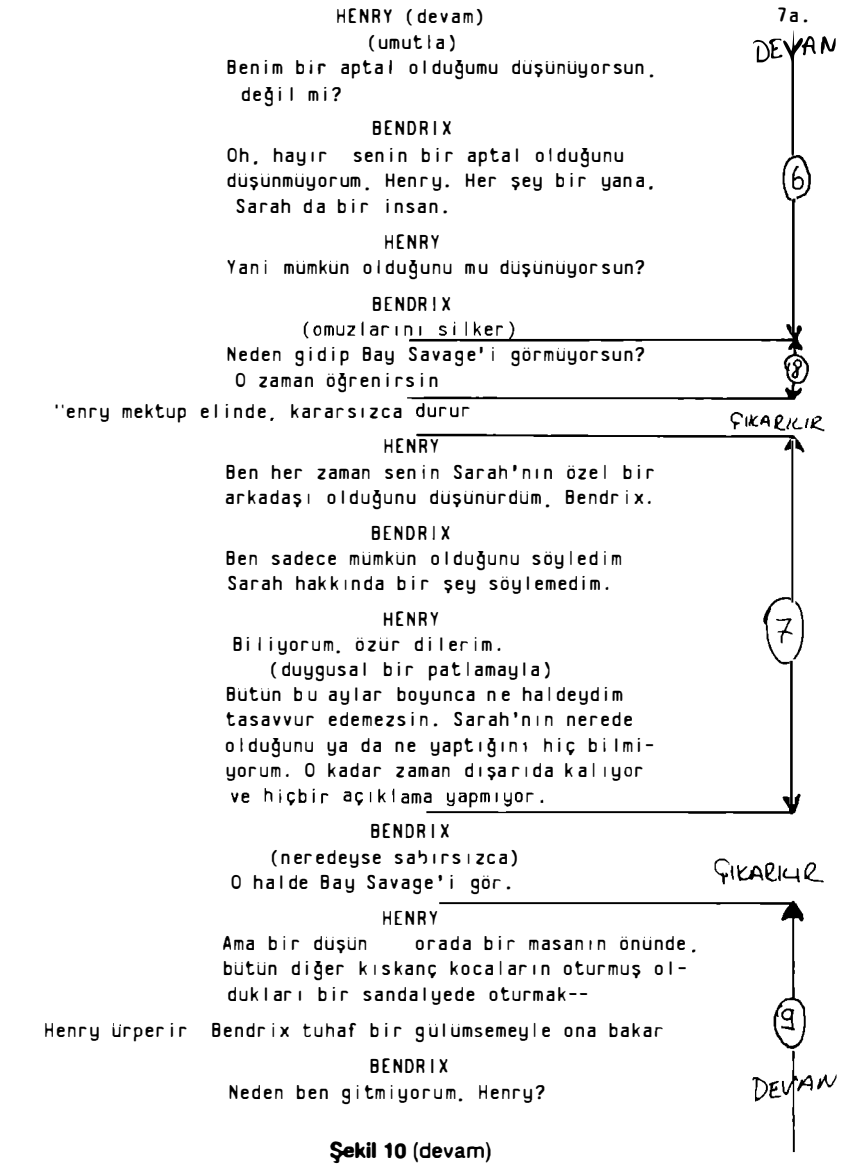
HENRY
Her zaman düşünürdüm ki, bir insanın yapabileceği en kötü şey --en kötüsü--

BENDRIX
Bana güvenebilirsin, Henry.

Şekil 10



Şekil 10 (devam)



Şekil 10 (devam)

Sayfa 5 olduğu gibi kalır –burada hiçbir değişikliğe gerek yoktur. Bu sayfa sonrada gelecek olan anlar için gerekli gerilimi oldukça tatmin edici bir biçimde oluşturmaktadır.

Sayfa 6'da ne olduğu belirsiz bir soruna dolaylı bir göndermede bulunmaktansa, Henry'nin bir an önce mektubu göstermesi daha doğru görünmektedir. Sahnenin ilk durumunda, Bendrix sanki Henry'nin ne hakkında konuştuğunu biliyormuş gibi onun sözüne (3) uygun konuşur ("üzgünüm"). Kuşkusuz seyirciye göre Bendrix ne hakkında konuşulduğunu bilmemektedir. Sahne ilerledikçe, Henry'nin Bendrix'i evine getirmekteki tek amacının mektuptan ve mektubu ortaya çıkaran durumdan söz etmek olduğunu anlarız. Asıl konuya gelmeden önce Henry'yi sıkılgan bir okul çocuğu gibi göstermek karakter hakkında olumsuz bir etki yaratmaktadır.

Oysa sahnenin yeni düzenlemesi, Bendrix mektubun başlangıç paragrafını okurken Henry'nin aklından ne geçirdiğini anlamamızı sağlar. Şimdi (3) numaralı konuşma farklı bir dürtü taşımaktadır. Bu konuşma artık sözün şaşırtıcı bir yönde dolandırılması değil, daha çok mektupta niyet edilen şeyin nedenine yönelik, biraz dolaylı bir kinayedir; Henry karısına güvenmemektedir ve bu durum ona acı vermektedir.

Sonuç olarak, Bendrix'in sonraki sözleri (4) o kadar nedensiz söylenmiş görünmez. Bu sözler soru olsa bile, Bendrix bir düşünce ileri sürmemekte ama açık bir yorumda bulunmaktadır.

(5) numaralı sözler Henry'nin suçluluk ve uygunsuz davranış duygusunun daha da ilerlediğini göstermektedir ve gene nedensizce söylenmemiş, Bendrix'in saldırgan sorusuna karşı utanılarak verilen bir cevap olarak söylenmişlerdir.

Şimdi (6 numaralı sözlerde) Bendrix'in düşüncelerini, tepkilerini ve duygularını yerli yerine koymak için zamanı vardır ve Henry'yi alaycı bir şekilde paylayarak sahneye devam eder – aslında bu her şeyi açıklayan bir paylamadır. Ama her ne kadar bu söz-

ler Henry hakkında oldukça fazla şey söylemekteyse de, açıklayıcı niteliği çok daha açık olan niyetle gözlerden gizlenmektedir. Bu niyet Henry'yi hafifçe aşağılamak ve Henry'nin dayanak olarak kullandığı kendine acıma duygusunu ortadan kaldırmaktır. Henry'nin cevabının da gösterdiği gibi, onun bu alçaltıcı durumdan kurtulmak için beklediği tam da böyle bir şeydir. Böylece konuşma (Henry için) daha ümit verici bir yöne döner. Gene de Bendrix'in sinik sözleriyle ("Her şey bir yana, Saralı da bir insan") bir kez daha sarsılır.

Sayfa 7'deki değişiklikler, ilk olarak, Henry'nin karşı çıkışının ("Ben her zaman senin Sarah'mn özel bir arkadaşı olduğunu düşünürdüm, Bendrix...") Bendrix'in Bay Savage'i görme teklifinden çok sinik omuz silkişine karşı bir cevap olarak gelmesi için; ikinci olarak, sahnedeki dranun daha derin bir dışavurumu durumuna getirerek sözlerin açıklayıcılığını azaltmak için yapılmaktadır. Başka türlü söylersek, Henry'nin cevabı bize yalnızca Bendrix'in Saralı'yı iyi tanıdığına dair bilgi vermek için araya sokulmuş bir sözden çok Bendrix'in omuz silkişine karşı verilen mantıklı bir tepki olarak görünmektedir.

Sahnenin yeniden düzenlenmesinin üçüncü amacı Bendrix'in "sabırsız" acelesini sahneden çıkarabilmektir. Bendrix'in sabırsızlığı üstünde çok fazla durmak Henry'yi daha şüpheci bir duruma getirecektir. Oysa hem biz hem de Bendrix böyle bir durumdan sakınılması gerektiğini bilecek kadar akıllıyızdır.

Şimdi yeniden düzenlenmiş sahnenin akışını özümseyebilmek için *Şekil 11*'in nesnel bir biçimde okunması gereklidir. İlk okuyuşta değişikliklerin etkisi önemsizmiş gibi görünebilir ama önceki paragraflarda belirtildiği gibi bu değişiklikler sahnenin inandırıcılığı ve sahnedeki karakterlerin dürüstlüğü üstünde önemli bir belirleyiciliğe sahiptir.

6. HENRY'NİN ÇALIŞMA ODASI 5b.

Henry içeri girince ateşi canlandırıncaya kadar karıştırır. Oda deri koltukların, raflarda muntazam bir biçimde dizilmiş kitap ciltlerinin ve bir ya da iki yağlıboya tablonun bulunduğu sessiz bir çalışma odasıdır Bendrix içeri girer ve odayı gözden geçirerek durur

BENDRIX
Bu odayı daha önce gördüğümü sanmıyorum.

HENRY
Burası benim çalışma odam.

BENDRIX
Burada çok zaman geçiriyor musun?

HENRY
(ateşin yanından ayrılarak)
Oldukça fazla. Yani Sarah dışarı çıktığı zamanlar.

Henry kararsızca durur. Bendrix dostça, alaylı bir havayla ona bakar

BENDRIX
Derdin ne, Henry?

HENRY
(aniden çaresizlikle)
Bendrix korkuyorum.

BENDRIX
Neden korkuyorsun?

Henry masasına geçer ve ters duran bir mektubu alır. Yüzü tiksintiyle doludur

HENRY
Her zaman düşünürdüm ki, bir insanın yapabileceği en kötü şey --en kötüsü--

BENDRIX
Bana güvenebilirsin, Henry.

Şekil 11

6b.

7. OMUZ ÇEKİM HENRY

Mektubu Bendrix'e doğru iter.

HENRY
Oku Bendrix.

8. OMUZ ÇEKİM BENDRIX

Bendrix içeriğinin ne olduğunu sezmeksizin mektubu alır ve mektubu yüksek sesle okurken şaşkınlığı artar

BENDRIX
(okuyarak)
'Araştırmanıza cevap olarak, 159 Vigo Caddesinde oturan Savage adlı bir arkadaşı hizmetinizde kullanmazını öneririm. Bütün raporlarda hem becerikli hem de gizliliğe önem vermesiyle ün sağlamıştır---'
(bir parça okur sonra irkilmiş bir halde bakar)

9. OMUZ ÇEKİM HENRY

HENRY
Bu konuda bir şey yapmadım ama masamda duran bu mektup bana durumu hatırlatıyor Ne kadar aptalca değil mi, Sarah'nın buraya günde on iki defa gelmesine rağmen bu mektubu okumayacağına kesinlikle güvenirim gene de ona güvenemeyip Sarah şimdi yürüyüşe çıktı bir yürüyüşe, Bendrix...
(umutsuzca bir hareketle birden durur)

10. OMUZ ÇEKİM BENDRIX

BENDRIX
Yani sen Sarah'yı izlemek üzere özel bir dedektif mi tutmak istiyorsun?

11. OMUZ ÇEKİM HENRY

HENRY
Her zaman söylerler değil mi, bir koca gerçeği en son öğrenen kimsedir---

Şekil 11 (devam)

7b.

12 İKİLİ ÇEKİM BENDRIX VE HENRY

BENDRIX
Gerçekten, Henry, beni şaşırtıyorsun. Majestelerinin en saygıdeğer hizmetkârlarından birisi...
(Bendrix inanamazmış gibi bakar)
Tuhaf kafan pantolonunun ütüsü kadar düzgün sanırdım.

HENRY
Seni gece meydanda gördüğümde sana bunu söyleseydim ve sen de bana gülseydin, bu mektubu yakabilirdim diye düşündüm.
(umutla)
Benim bir aptal olduğumu düşünüyorsun, değil mi

BENDRIX
Oh, hayır senin bir aptal olduğunu düşünmüyorum. Her şey bir yana, Sarah da bir insan.

HENRY
Yani mümkün olduğunu mu düşünüyorsun?

Bendrix omuzlarını silker

13. OMUZ ÇEKİM HENRY

HENRY (devam)
Ben her zaman senin Sarah'nın özel bir arkadaşı olduğunu düşünürdüm, Bendrix.

14. OMUZ ÇEKİM BENDRIX

BENDRIX
Ben sadece mümkün olduğunu söyledim. Sarah hakkında bir şey söylemedim.

15 OMUZ ÇEKİM HENRY

HENRY
Biliyorum, özür dilerim.
(duygusal bir patlamayla)
Bütün bu aylar boyunca ne haldeydim tasavvur edemezsin. Sarah'nın nerede olduğunu ya da ne yaptığını hiç bilmiyorum. O kadar zaman dışarıda kalıyor ve hiçbir açıklama yapmıyor

Şekil 11 (devam)

Bb.

16. OMUZ ÇEKİM BENDRIX

BENDRIX
Neden gidip Bay Savage'i görmüyorsun?
O zaman öğrenirsin.

17. İKİLİ ÇEKİM HENRY VE BENDRIX

HENRY
Ama bir düşün orada bir masanın önünde,
bütün diğer kıskanç kocaların oturmuş
oldukları bir sandalyede oturmak--

Henry ürperir. Bendrix tuhaf bir gülümsemeyle ona bakar

BENDRIX
Neden ben gitmiyorum, Henry?

Şekil 11 (devam)

15

Daha Başka Örnekler

Sıradaki kurgu örneği, Nelson Algren'in aynı adlı romanına dayalı olarak birkaç yazarın senaryosunu yazdığı *A Walk on the Wild Side* (Vahşi Tarafta Yürüyüş) filminden bir sahnedir.

Bu sahnede sorun iki misli artmıştır: İlk olarak, sahne mümkün olduğu kadar kısaltılmalıdır. Çünkü sahnedeki basit mesajı iletmek için çok fazla zaman kullanılmaktadır. İkinci olarak, sahnedeki tatsız duygusallık mümkün olduğu kadar çıkarılmalıdır. *Şekil 12* sahneyi yazıldığı gibi göstermektedir.

Şekil 13 önerilen kesmeleri göstermektedir. Bu örnekte, sahnenin kalan parçalarının düzenlenmesi özgün sekansa uyar. Çıkarmalar ise özgün çekimlerdeki açılara yapılan kesmelerle halledilir. Bu yeniden kurgulanmış versiyon, üçte bir oranında kısaltılmıştır ve daha az duygusaldır.

İlk olarak, Sayfa 8b'deki (*Şekil 13*) çekimin çıkarılması, Amy'nin doğrudan konuya girmesini sağlamaktadır ve bu durum onun karakteri ve Dove'a karşı tavrı ile tutarlılık içindedir.

Amy'nin (2) numaralı sözleri sahnenin amacını tamamen açıklamaktadır. Ama verilen bilginin sahneyi çatışma içeren bir sahne durumuna getirmek için kullanılmasıyla bu durum bir dereceye kadar kamufle edilmektedir.

Ba.

13. GENEL ÇEKIM GERARD'LARIN GÜNEŞLİ ODASI İÇ_GÜNDÜZ

Dove içeri girdiğinde karşı konulamaz bir güçle gözünü alan ilk nesne, şöminenin üstündeki tablo olur. İzlenimci bir tablodur acımasızca gerçek. Tablodaki yüz gizemli ve tanımlanamaz bir acıyla kaplıdır Dove şaşkınlık içinde tabloya bakakalır. Aniden Eva söze girer

EVA
Bu kendi yaptığı portresi

DOVE
Bu bu Hallie'ye benziyor
ama gene de benzemiyor.

Dove adeta yalvarırcasına, aniden Amy'ye döner

DOVE (devam)
Miss Gerard, Hallie nerede?

AMY
(donuk bir ifadeyle)
Babanızın ölümüne üzüldüm, başınız sağolsun.

DOVE
(çaresizlik içinde)
Hallie nerede, madam?

AMY
Onun nerede olduğu sizi ilgilendirmez.

EVA
Amy.. !

AMY
(Eva'yı duymazlıktan gelerek)
Yeğenim size göre değil, Bay Linkhorn.
Hallie Avrupa'da, Paris'te doğdu ve orada
yetişti Her şeyi var her şeyi bilir
Onun yanında siz nesiniz?
Eğitimsiz bir çiftçi parçası.

DOVE
(gerileyerek)
Çiftçiliği bıraktım. Bence başka şeyler

Şekil 12

9a.

Amy küçümseyici bir ses çıkarır.

DOVE (devam)
Babam hiçbir erkek otuzuna gelmeden mesleği konusunda emin olamaz derdi. İsa da bu yaşta işe koyulmuştu.

AMY
Tam da Fritz Linkhorn'a göre sözler bunlar.

DOVE
(patlayarak)
Hallie'nin nerede olduğunu söyleyin, Bayan Gerard.

Amy'nin yanakları öfkeyle kızarır. Parmaklarıyla koltuğu sıkar

AMY
Hallie! Hallie! Hallie'yi hiç anlamıyorsunuz! Hep kendisini düşünen, ne yapacağını kendisinin bile bilmediği bir kız.
(yeniden kontrolünü kazanır)
Bay Linkhorn, yeğenim bizi bu tozlu kasabada ziyaret ederken sıkılmıştı. Siz bir eğlenceydiniz bir yenilik...

EVA
Amy! Merhametsiz olma! Lütfen...

AMY
ve Sarah sizinle gönül eğlendirdi sadece.

Dove bir an Amy'ye bakar. Sonra sakin ama etkili bir biçimde konuşur.

DOVE
Belki de onu ya da aşk ile ilgili şeyleri anlamayan sizsiniz. Bu mezarda yaşayarak siz...

AMY
(öfkeyle kalkarak)
Defol!

Şekil 12 (devam)

10a.

Ama şimdi Dove kendisini kaptırmıştır. Cebinden birkaç mektup çıkarır ve hızla, aceleyle birisini açar okumak üzere bir paragraf arar. Aradığı paragrafı bulur.

DOVE
(ümitsizce)
Dinleyin, şunu dinleyin. Hallie'den...
"Bazen gelen gece, beni korkutuyor ve
haykırıyorum: 'Dove nerede?' Dove ve aşk!
Bu sözcükler birarada karışmışlar Aşk
nerede? Ve o kayıp, güzel yaz için ağlıyorum...

Dove okumayı bırakıp, duygularını kontrol etmek için bir an durur. Amy merhametsizce, dikkatlice Dove'a bakar Sonunda:

AMY
Bu mektup nereden geldi?

DOVE
New York'tan. On iki mektup aldım. Her iki
üç güne bir.

AMY
Ya sonra?

DOVE
Hiçbir şey! O zamandan beri yirmi mektup
yazdım ve mektuplarım "adreste bulunamamıştır"
damgasıyla geri geldi

EVA
Zavallı çocuk...

AMY
(kabaca keserek)
Açıkçası, yeğenim size karşı ilgisini
kaybetmiş.

DOVE
Hayır. Bu olamaz. Size mektubun yalnızca
bir kısmını okudum. Her mektupta bir öncekinden
daha fazla bana ihtiyaç duyuyordu.

Şekil 12 (devam)

11a.

Amy bir an Dove'u seyreder. Yumuşamış gibi görünmektedir.

AMY
Üzgünüm Dove. Ama onun nerede olduğunu sana söyleyemem.

DOVE
Siz onun yaşayan tek akrabası iken nerede olduğunu bilmediğinizi mi söylemek istiyorsunuz?

AMY
(yeniden sertleşerek)
Kendi evimde bana dil uzatılmasına alışık değilim, genç adam. Gitmenizi rica edeceğim.

Dove nefretle Amy'ye bakarak duraksar

AMY (devam)
Ne bekliyorsunuz, şerifi mi?

Dove birden döner ve çıkar Ani, sinirli bir hızla Eva onu izler

Şekil 12 (devam)

(2) numaralı sözlerden sonra yapılan çıkarma ile Dove'un durumunu ve karakterini zayıflatan kendisini savunma girişimi sahneden atılır. Amy'nin saldırısına önem vermemesi Dove'a onur kazandırır ve Dove'un ısrarı Amy'yi kısa bir an için patlamaya tahrik eder. Böylece Amy yeğenine karşı duyguları hakkında bilmemiz gereken her şeyi ve olasılıklaHallie hakkında bir parça bilgiyi söylemiş olur.

(4) numaralı sözlerden sonra yapılan çıkarma ile Amy'nin gereksizce merhametsiz olan ve bu nedenle inandırıcı olmayan tepkisi atılır.

Sayfa 10b'deki kesmeler oldukça açıktır. Dove'un aşırı duygusal sözleri yalnızca basmakalıp olmakla kalmayıp (çünkü bu sözler filmde çok erken söylenmektedir; öyküdeki temel durumda Dove'un karakteri de henüz tanıtılmamıştır) onu zayıf, itici birisi olarak göstermeye meyillidirler.

8b.

13. GENEL ÇEKİM GERARD'LARIN GÜNEŞLİ ODASI İÇ_GÜNDÜZ

Dove içeri girdiğinde karşı konulamaz bir güçle gözünü alan ilk nesne, şöminenin üstündeki tablo olur İzlenimci bir tablodur, acımasızca gerçek. Tablodaki yüz gizemli ve tanımlanamaz bir acıyla kaplıdır. Dove şaşkınlık içinde tabloya bakakalır.

Aniden Eva söze girer

EVA
Bu kendi yaptığı portresi.

DOVE
Bu bu Hallie'ye benziyor
ama gene de benzemiyor.

Dove adeta yalvarırcasına, aniden Amy'ye döner

DOVE (devam)
Miss Gerard, Hallie nerede?

AMY
(donuk bir ifadeyle)
Babanızın ölümü için başsağlığı dilerim.

DOVE
(çaresizlik içinde)
Hallie nerede, madam?

ÇIKARILIR

AMY
Onun nerede olduğu sizi ilgilendirmez.

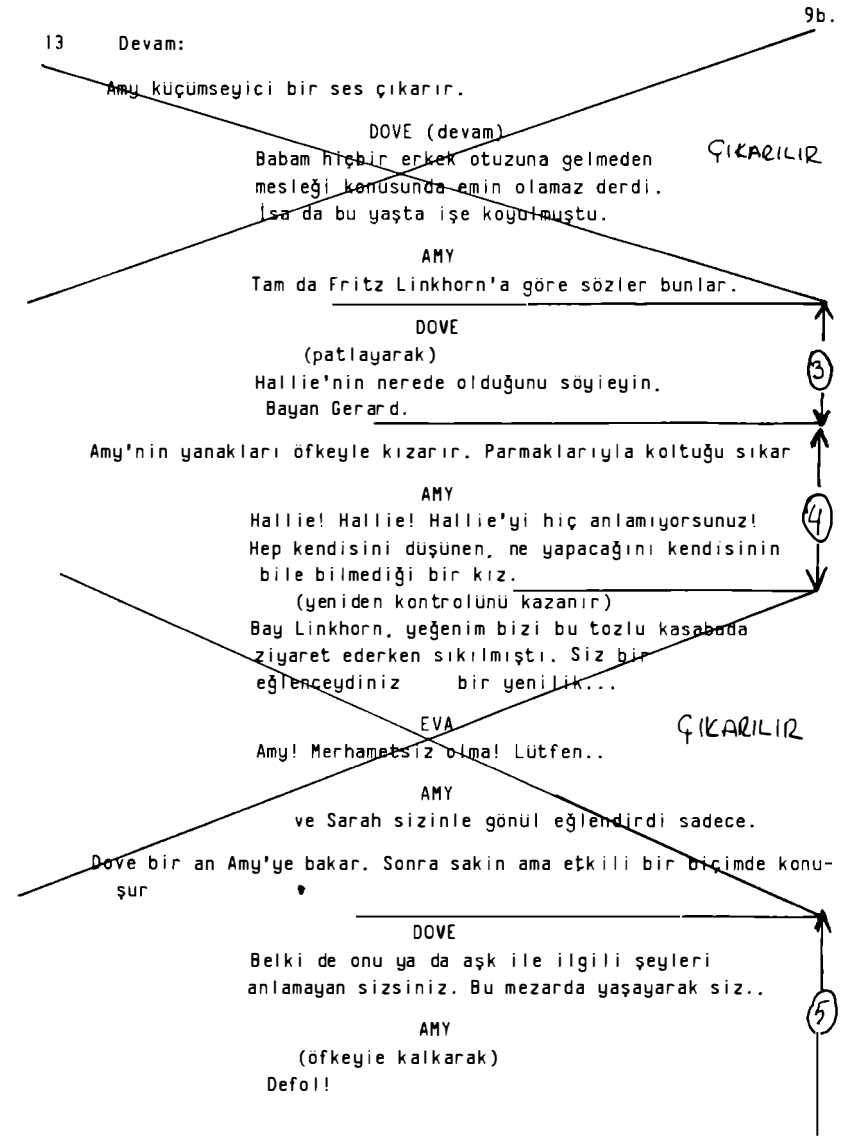
EVA
Amy..

AMY
(Eva'yı duymazlıktan gelerek)
Yeğenim size göre değil, Bay Linkhorn.
Hallie Avrupa'da, Paris'te doğdu ve orada yetişti Her şeyi var her şeyi bilir.
Onun yanında siz nesiniz?
Eğitimsiz bir çiftçi parçası.

DOVE
(gerileyerek)
Çiftçiliği bıraktım. Bence başka şeyler.

ÇIKARILIR

Şekil 13



Şekil 13 (devam)

10b.

13 Devam:

Ama şimdi Dove kendisini kaptırmıştır. Cebinden birkaç mektup çıkarır ve hızla, aceleyle birisini açar okumak üzere bir paragraf arar Aradığı paragrafı bulur.

DOVE
(ümitsizce)
Dinleyin, şunu dinleyin. Hallie'den...
"Bazen gelen gece, beni korkutuyor ve
haykırıyorum: 'Dove nerede?' Dove ve aşk!
Bu sözcükler birarada karışmışlar. Aşk
nerede? Ve o kayıp, güzel yaz için ağlıyorum..." ÇIKARILIR

Dove okumayı bırakıp, duygularını kontrol etmek için bir an durur. Amy merhametsizce, dikkatlice Dove'a bakar. Sonunda:

AMY
Bu mektup nereden geldi?

DOVE
New York'tan. On iki mektup aldım. Her iki
üç güne bir

AMY
Ya sonra?

DOVE
Hiçbir şey! O zamandan beri yirmi mektup
yazdım ve mektuplarım "adreste bulunamamıştır" ÇIKARILIR
damgasıyla geri geldi.

EVA
Zavallı çocuk...

AMY
(kabaca keserek)
Açıkçası yeğenim size karşı ilgisini
kaybetmiş.

DOVE
Hayır. Bu olamaz. Size mektubun yalnızca
bir kısmını okudum. Her mektupta bir öncekinden
daha fazla bana ihtiyaç duyuyordu.

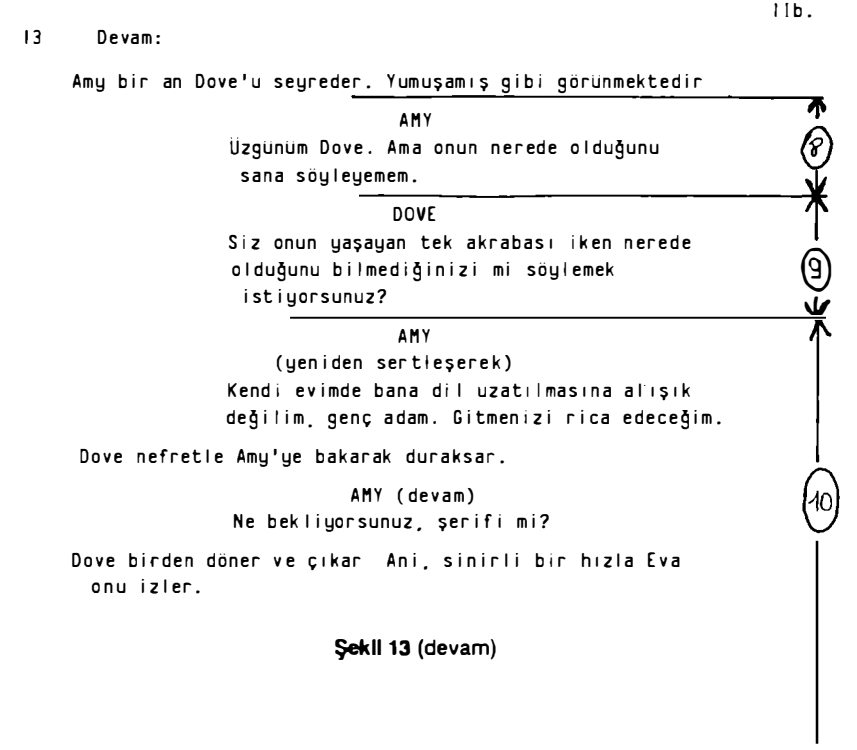
ÇIKARILIR

5 DEVAM

6

7

Şekil 13 (devam)



Şekil 13 (devam)

Şekil 14 sahneyi gerekli açılar işaret edilmiş durumuyla yeniden kurgulanmış biçimde göstermektedir. Bu tür bir kurgu kötü bir sahneyi çok iyi bir duruma getirmez ama sahneyi kabul edilebilir ve yararlı kılabilir. Çünkü ne yazık ki pek az film ya da film senaryosu kusursuzdur. Bu tür düzeltme işlemlerini maharetle becerebilen bir kurgucu meslek yaşamında asla "yuvasız" kalmayacaktır.

8c.

13 GENEL ÇEKİM GERARD'LARIN GÜNEŞLİ ODASI İÇ_GÜNDÜZ

Dove içeri girdiğinde karşı konulamaz bir güçle gözünü alan ilk nesne, şöminenin üstündeki tablo olur. İzlenimci bir tablodur acımasızca gerçek. Tablodaki yüz gizemli ve tanımlanamaz bir acıyla kaplıdır Dove şaşkınlık içinde tabloya bakakalır Aniden Eva söze girer.

EVA
Bu kendi yaptığı portresi.

DOVE
Bu bu Hallie'ye benziyor
ama gene de benzemiyor.

Dove adeta yalvarırcasına, aniden Amy'ye döner.

DOVE (devam)
Bayan Gerard, Hallie nerede?

14 İKİLİ ÇEKİM AMY VE EVA

AMY
Yeğenim size göre değil, Bay Linkhorn. Hallie Avrupa'da, Paris'te, doğdu ve orada yetişti. Her şeyi var her şeyi bilir. Onun yanında siz nesiniz? Eğitimsiz, bir çiftçi parçası

15 OMUZ ÇEKİM DOVE

Dove bu aşağılamaya aldırmaz.

DOVE
Hallie'nin nerede olduğunu söyleyin, Bayan Gerard.

16 OMUZ ÇEKİM AMY

AMY
Hallie! Hallie! Hallie'yi hiç anlamıyorsunuz. Hep kendisini düşünen, ne yapacağını kendisinin bile bilmediği bir kız.

Şekil 14

9c.

17 TOPLU ÇEKİM DOVE, AMY, EVA

Dove bir an Amy'ye bakar. Sonra sakin ama etkili bir biçimde konuşur.

DOVE

Belki de onu ya da aşk ile ilgili şeyleri anlamayan sizsiniz. Bu mezarda yaşayarak siz.

AMY

(öfkeyle kalkarak)

Defol!

Ama şimdi Dove kendisini kaptırmıştır. Cebinden birkaç mektup çıkarır ve hızla, aceleyle birisini açar okumak üzere bir paragraf arar. Aradığı paragrafı bulur

DOVE

(biraz aceleyle)

Dinleyin, şunu dinleyin, Hallie'den...
"Bazen gelen gece, beni korkutuyor ve
haykırıyorum: 'Dove nerede?' Dove ve aşk!
Bu sözcükler birarada karışmışlar. Aşk
nerede? Ve o kayıp, güzel yaz için ağlıyorum..

18 OMUZ ÇEKIM AMY

AMY

(keserek)

Bu mektup nereden geldi?

19 OMUZ ÇEKİM DOVE

DOVE

New York'tan. On iki mektup aldım
---her iki üç güne bir.

AMY'NİN SESİ (Perde_dışı)

Ya sonra?

DOVE

Hiçbir şey!

20 TOPLU ÇEKIM DOVE, AMY, EVA

EVA

Zavallı çocuk...

DEVAM:

Şekil 14 (devam)

10c.

20 DEVAM

AMY
(kabaca keserek)
Açıkça yeğenim size karşı ilgisini kaybetmiş.

DOVE
Oh! Bu olamaz. Size mektubun yalnızca..

21 OMUZ ÇEKİM AMY

AMY
(keserek)
Üzgünüm Dove. Ama onun nerede olduğunu sana söyleyemem.

22 OMUZ ÇEKİM DOVE

DOVE
Siz onun yaşayan tek akrabası iken nerede olduğunu bilmediğinizi mi söylemek istiyorsunuz?

23 TOPLU ÇEKİM AMY, DOVE, EVA

AMY
(yeniden sertleşerek)
Kendi evimde bana dil uzatılmasına alışık değilim, genç adam. Gitmenizi rica edeceğim.

Dove nefretle Amy'ye bakarak duraksar

AMY
Ne bekliyorsunuz, şerifi mi?

Dove birden döner ve çıkar Ani, sinirli bir hızla Eva onu izler

Şekil 14 (devam)

Üçüncü örneğimiz. *The Carpetbaggers* filminden bir sahnedir. Bu sahne kötü ya da yetersiz bir sahne değildir. Aslında iki müstesna oyuncu olan Bob Cummings ve Marty Balsam sahneyi son derece iyi oynanuşlardır. Burada bu sahnenin kullanılmasının tek nedeni, bu gibi bir sahnenin kısaltılması gerekince ne tür bir yönlendirmenin mümkün olabileceğini ve esasında planlanmanuş ya da filme çekilmemişyeni öğelerin sahneye nasıl sokulabileceklerini göstermektir.

Şekil 15 sahneyi yazıldığı gibi, genel çekim içinde göstermektedir..

137a.

146 NORMAN'IN OTURMA ODASI OMUZ ÇEKİM İÇ_GECE

Uykudan kalkmışlığın dağınıklığı içindeki Norman üstünde pijamaları, robu ve terlikleriyledir. Perde dışına bakan Norman'ın yüzünde şok olmuş bir bakış vardır

NORMAN

Ölmüş mü?

147 İKİLİ ÇEKİM NORMAN VE PIERCE

Spor ceketli ve spor gömleğinin yakası açık olan Dan Pierce, Norman'ın karşısında durmaktadır Odada sadece iki üç ışık açıktır. Pierce tedirgin ve siniriidir

PIERCE

Tam değil. Bilinçsiz yatıyor. Ama doktor kurtulma şansı pek yok diyor.

NORMAN

Jones'a söyledin mi?

PIERCE

Söylemeye korkuyorum. Önce buraya gelmemin nedeni bu. Ona ulaşmanın yolunu bulmaya çalışıyorum.

Norman eliyle çay masasına vurur kalkar ve dolaşmaya başlar

NORMAN

Bunu bana nasıl yapabildi? Cord bu stüdyoyu dünyada her şeyden fazla istiyor. Rina'nın durumunu öğrenirse, yapılabilecek bir şey kalmaz.

PIERCE

Biliyor musun, bu kadar duygusuz bir karakter olduğunu hiç fark etmemiştim.

NORMAN

Burası tek yıldızlı bir stüdyo. Eğer o giderse biz de gideriz. Onu yaşatabilir miyim? Geçimimi düşünmek zorundayım ben buyum.

(Pierce homurdanır)

Sen de aynı durumdasın! Senin işin de Rina ile birlikte biter.

Şekil 15

147 DEVAM:

PIERCE
Evet---
(daha fazla ilgilenir)
Bunu hiç düşünmemiştim.

NORMAN
(kötü bir gülüşle)
Sen de çabuk duygusuzlaşıyorsun, değil mi?

PIERCE
Beni kötü yakaladın.

NORMAN
(yemi atarak)
Kuşkusuz çalışma konusunda endişelenmek zorunda kalmamak için bunu önceden ayarlayabilirsin. Hiç endişelenmemek için.

PIERCE
Ben...

NORMAN
Jones'un kaza hakkında henüz bir şey bilmediğinden emin misin?

PIERCE
Eminim.

Norman aniden döner

NORMAN
Hayır işe yaramaz. Jones kazayı duyacaktır -- gazeteler radyo...

PIERCE
Kaza sabah gazeteleri için oldukça geç bir saatte oldu ve Jones hiç radyo dinlemez.

NORMAN
Muhabirler.

PIERCE
Geceleri telefonlara hiç cevap vermez.

Norman Pierce'in yüzüne bakar.

NORMAN
Cord'un birkaç saat daha kazayı öğrenmemesini sağlayabileceğini sanıyor musun?

Şekil 15 (devam)

139a.

147 DEVAM:

PIERCE
Oh, şimdi... dur bir dakika...

NORMAN
Beni satın almak için Jonas ne kadar ödemeye razıydı?

PIERCE
Oh, üç dört milyon.

NORMAN
Ben beş milyondan başlayacağım. Eğer anlaşma olursa sen de yüzde on beş alacaksın.

PIERCE
(afallamış)
Yüz--yüzde on beş mi?

NORMAN
Buna değer.

Pierce oturmak zorunda kalır. Norman saldırısına devam eder.

NORMAN
Böyle bir fırsat için uzun zamandır bekliyorum.

PIERCE
(kararsızca)
Ama Jonas'ın öğrendiğini farzet, yani ölüm konusunda onu kandırdığımı? Kendimi riske sokuyorum.

NORMAN
Bu iş her kuruşuna değecek. Hiç olmazsa böylece elinde bir şey kalır. Rina olmazsa, stüdyo da olmaz. Jonas'ın seni kovmak için, ne kadar bekleyeceğini sanıyorsun? O yüzden harekete geç.

PIERCE
Bu sabah görüşmek istemezse?

NORMAN
Görüşmeşini sağla--- beş milyonun yüzde on beşi için.

Şekil 15 (devam)

140a.

147 DEVAM:

PIERCE
(terleyerek)
Bu-- bu yedi yüz elli bin dolar eder!

NORMAN
Kara günler için oldukça iyi bir para

PIERCE
Evet!

Norman, Pierce'i sandalyeden çekip kaldırır.

NORMAN
Öyleyse yola koyul. Avukatlarımı yataktan kaldıracağım ve iki anlaşma metni hazırlatacağım. Önce seninkini imzalayacağız.

PIERCE
Evet--tabii.

Norman, Pierce'i kapıya doğru iter

NORMAN
Bugün Jonas Cord'un tüylerini yolacağımız gündür! Saat sekizde otelinde.
(kapıyı açar)
Bir dakika bile gecikme.

PIERCE
Hayır, hayır tabii ki gecikmeyeceğim. Bir dakika bile.

Pierce şaşkın bir halde kapıdan çıkar Norman mücadeleye girmek için sabırsızlanmaktadır.

ZİNCİRLEME:

Şekil 15 (devam)

Şekil 16 toplamı bir sayfanın dörtte üçü kadar olan çıkarmaları ve yeni düzenleme içindeki kesmelerden oluşan sekansı göstermektedir.

137b.

146 NORMAN'IN OTURMA ODASI OMUZ ÇEKİM İÇ_GECE

Uykudan kalkmışlığın dağınıklığı içindeki Norman üstünde pijamaları, robu ve terlikleriyledir. Perde dışına bakan Norman'ın yüzünde şok olmuş bir bakış vardır

NORMAN

Ölmüş mü?

147 İKİLİ ÇEKİM NORMAN VE PIERCE

Spor ceketli ve spor gömleğinin yakası açık olan Dan Pierce, Norman'ın karşısında durmaktadır Odada sadece iki üç ışık açıktır Pierce tedirgin ve sinirlidir

PIERCE

Tam değil. Bilinçsiz yatıyor. Ama doktor kurtulma şansı pek yok diyor.

NORMAN

Jones'a söyledin mi?

PIERCE

Söylemeye korkuyorum. Önce buraya gelmemin nedeni bu. Ona ulaşmanın yolunu bulmaya çalışıyorum.

Norman eliyle çay masasına vurur kalkar ve dolaşmaya başlar. (1)

NORMAN

Bunu bana nasıl yapabildi? Cord bu stüdyoyu dünyada her şeyden fazla istiyor. Rina'nın durumunu öğrenirse, yapılabilecek bir şey kalmaz.

PIERCE

Biliyor musun, bu kadar duygusuz bir karakter olduğunu hiç fark etmemiştim.

NORMAN

Burası tek yıldızlı bir stüdyo. Eğer o giderse biz de gideriz. Onu yaşatabilir miyim? Geçimimi düşünmek zorundayım -- ben buyum.

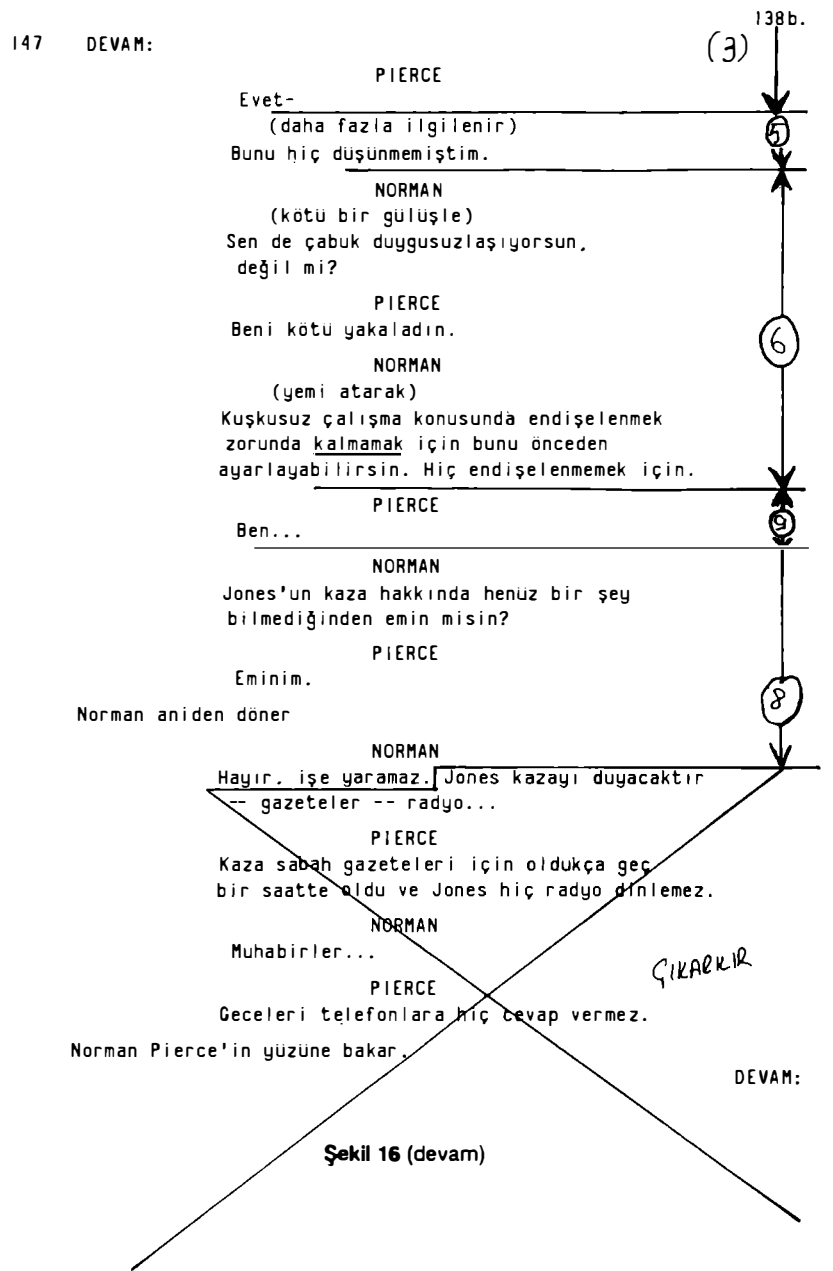
(Pierce homurdanır)

Sen de aynı durumdasın! Senin işin de Rina ile birlikte biter

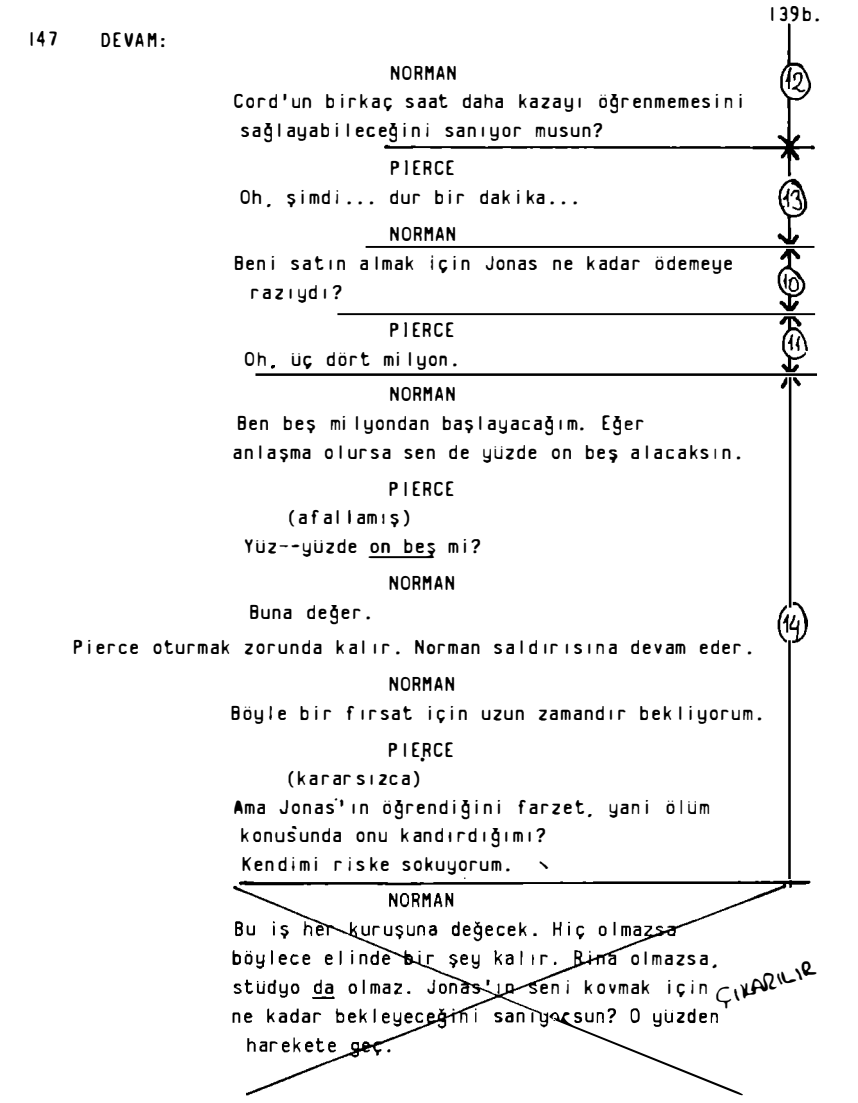
ÇIKARILIR (2)

(4)

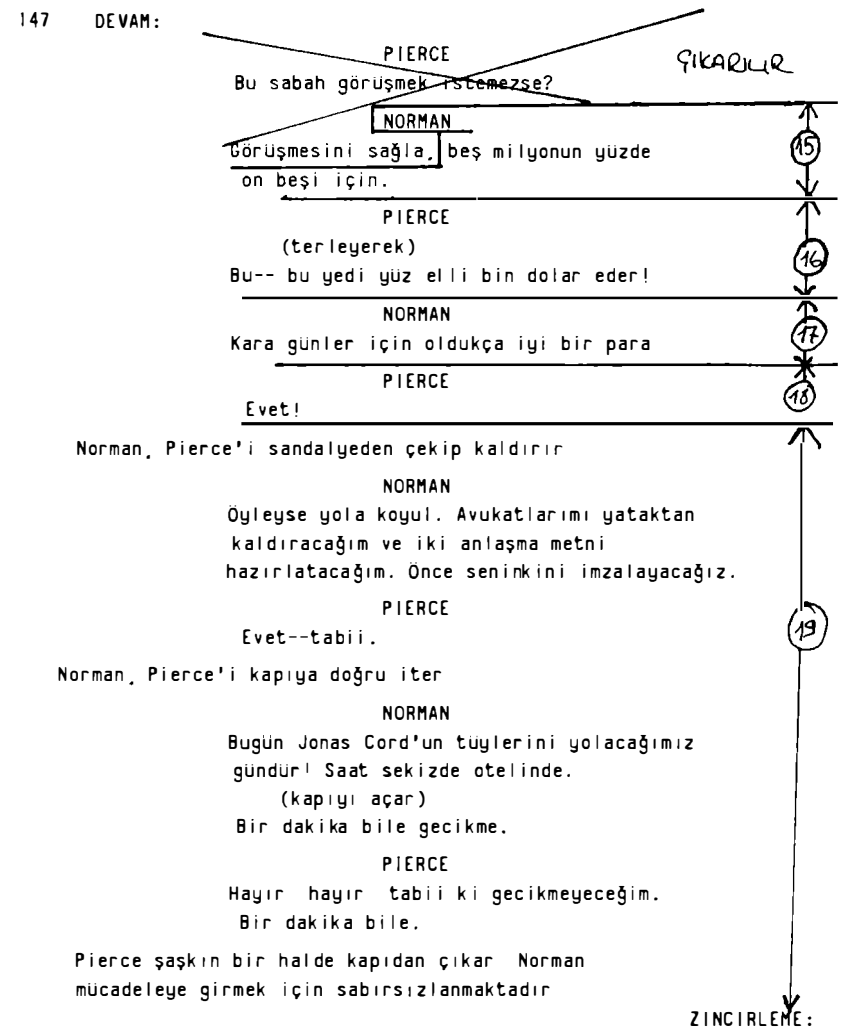
Şekil 16



Şekil 16 (devam)



Şekil 16 (devam)



Şekil 16 (devam)

Şimdi bu sahnenin bir çözümlemesini yapalım: (1) numaralı kesmeden sonra yapılan ilk çıkarma, Pierce'in suçlamasına karşı daha kendiliğinden ve duygusal bir tepki elde etmek üzere yapılmaktadır. Sonra gelen (2), (3), (4) ve (5) numaralı kesmeler, Norman'ın kendisini daha gerçekçi ve anlaşılır bir biçimde haklı çıkarmasını devam ettirmek üzere omuz çekimler içinde düzenlenir ve oynanırlar. Bu düzenleme ayrıca Pierce'in kendi durumunun güçsüzlüğünün farkına varmasını vurgular.

Sonraki üç söz özgün sıralamayı izler ama ardından özgün sahnede bulunmayan bir kesme araya sokulur (*Şekil 17*, Sahne 153, Sayfa 138c.). Bu tür bir kesme filme çekilmemiştir. Ama Pierce'in omuz çekimlerinden uygun bir tepki bulunarak, hatta "kırpıntı" bir film parçası basılarak bu kesme uydurulabilir. Sonra bir "Hımm?" sesi görüntü ile eşlenebilir ve bunun için ek bir çaba ya da masraf gerekmez. Çünkü filmdeki birçok sahne için belirli miktarda ses miksajına her zaman gerek duyulur.

Bu kesme Pierce'in özgün sahnede olduğundan biraz daha önce Norman'ın taktiğine yakalanmaya başladığını göstermek üzere bu noktada araya sokulur. Bu kesme ayrıca seyirciye Pierce'in "dolandırıcı" niteliklerini hatırlatır.

(8) numaralı kesme sonradan uydurulan bu kesmeyi (153) takip ederken (9) numaralı kesme bir an bekletilir. Hemen sonra (9) numaralı kesme öncelikle Norman'ın dönüşünü devam ettirmek üzere yerini alır. Norman'ın biraz daha sinsi bir yaklaşımda bulunmasına olanak tanımak üzere (10), (11), (12) ve (13) numaralı kesmeler yeniden düzenlenirler. (14) numaralı kesme özgün sıralama içinde devam eder. Ama burada sözlerde zorlayıcı bir etkinin bulunması gerekmektedir. Bu etki en etkili bir biçimde doğrudan "beş milyonun yüzde on beşinden" söz ederek Pierce'in tamahkârlığının kullanılmasıyla sağlamr. Sahnedeki karakterleri göz önüne alırsak, bu saldırı Pierce'in işine yönelik tehdidin tekrarlanmasından çok

daha etkilidir. Yeni bir iş bulmak o kadar zor değildir ama 750.000 dolar zor bulunur.

Herhangi bir görüntü kesimi yapılmadığı halde, (14) numaralı kesmede araya yeni giren bir öğe –Sahne 160, Sayfa 140c.'deki "Evet" sözcüğü– sokulur. Araya sokulan bu parça, Norman'ın birbirleriyle ilgisiz duran "Buna değer" ve "Böyle bir fırsat için uzun zamandır bekliyorum" sözlerini ayırmaya ve Pierce'in son tereddütünden hemen sonraki kararını güçlendirmeye hizmet eder. Aslında sesli bir nefes verme biçiminde çıkan "evet" sözcüğü, Pierce'in çekimlerindeki bir ses kuşağından alınabilir ya da eğer tatmin edici bir ses bulunamıyorsa daha sonra seslendirilebilir. Bu parça tam Pierce otururken araya sokularak seyircinin dikkatinin Pierce'in dudaklarından uzaklaştırılmasına yardımcı olur. Aslında buradaki ses fazla bir dudak hareketi gerektirmemektedir ve filme eklendiği hiçbir biçimde belli olmayacaktır. Bu tür bir "uydurma" çok daha karmaşık bir düzeyde bile becerilebilir ve bunu ciddi sorunlar yaratan, ya batılacak ya da çıkılacak durumlarda muhtemel bir cankurtaran kemeri olarak akılda tutmak gereklidir.

(15), (16),(17) ve (18) numaralı kesmelerin daha düzgün bir zamanlama ve daha yakın bir karşılıklı etkileşim sağlamak için omuz çekimler içinde oynanmalarının haricinde, sahnenin geri kalan yerleri yazıldığı gibi oynanır.

137c.

146 OMUZ ÇEKİM NORMAN'IN OTURMA ODASI İÇ_GECE

Uykudan kalkmışlığın dağınıklığı içindeki Norman üstünde pijamaları, robu ve terlikleriyledir. Perde dışına bakan Norman'ın yüzünde şok olmuş bir bakış vardır

NORMAN

Ölmüş mü?

147 İKİLİ ÇEKİM NORMAN VE PIERCE

Spor ceketli ve spor gömleğinin yakası açık olan Dan Pierce Norman'ın karşısında durmaktadır. Odada sadece iki üç ışık açıktır. Pierce tedirgin ve sinirlidir.

PIERCE

Tam değil. Bilinçsiz yatıyor. Ama doktor kurtulma şansı pek yok diyor.

NORMAN

Jonas'a söyledin mi?

PIERCE

Söylemeye korkuyorum. Önce buraya gelmemin nedeni bu. Ona ulaşmanın yolunu bulmaya çalışıyorum.

Norman eliyle çay masasına vurur kalkar ve dolaşmaya başlar.

NORMAN

Bunu bana nasıl yapabildi? Cord bu stüdyoyu dünyada her şeyden fazla istiyor. Rina'nın durumunu öğrenirse, yapılabilecek bir şey kalmaz.

PIERCE

Biliyor musun, bu kadar duygusuz bir karakter olduğunu hiç fark etmemiştim.

148 OMUZ ÇEKİM NORMAN

NORMAN

Onu yaşatabilir miyim? Geçimimi düşünmek zorundayım ben buyum.

Şekil 17

138c.

149 OMUZ ÇEKİM PIERCE

PIERCE

Evet...

150 OMUZ ÇEKİM NORMAN

NORMAN

Sen de aynı durumdasın! Senin işin de Rina ile birlikte biter.

151 OMUZ ÇEKİM PIERCE

Aniden ilgilenir.

PIERCE

Bunu hiç düşünmemiştim.

152 İKİLİ ÇEKİM NORMAN VE PIERCE

NORMAN

Sen de çabuk duygusuzlaşıyorsun, değil mi?

PIERCE

Beni kötü yakaladın.

NORMAN

(yemi atarak)

Kuşkusuz çalışma konusunda endişelenmek zorunda kalmamak için bunu önceden ayarlayabilirsin. Hiç endişelenmemek için.

153 OMUZ ÇEKIM PIERCE

PIERCE

(aniden uyarılmış bir halde)

Hımm?

154 OMUZ ÇEKIM NORMAN

NORMAN

Jonas'ın kaza hakkında henUz bir şey bilmediğinden emin misin?

PIERCE'IN SESİ (Per_dışı)

Eminim.

Norman aniden döner.

DEVAM:

Şekil 17 (devam)

139c.

153 DEVAM:

NORMAN
Hayır, işe yaramaz

PIERCE
Ben...

156 OMUZ ÇEKİM NORMAN

NORMAN
Beni satın almak için Jonas ne kadar ödemeye razıydı?

157 OMUZ ÇEKİM PIERCE

PIERCE
Oh, üç dört milyon.

158 OMUZ ÇEKİM NORMAN

NORMAN
Cord'un birkaç saat daha kazayı öğrenmemesini sağlayabileceğini sanıyor musun?

159 OMUZ ÇEKİM PIERCE

PIERCE
Oh, şimdi dur bir dakika...

160 İKİLİ ÇEKİM NORMAN VE PIERCE

NORMAN
Ben beş milyondan başlayacağım. Eğer anlaşma olursa sen de yüzde on beş alacaksın.

PIERCE
(afallamış)
Yüz--yüzde on beş mi?

NORMAN
Buna değer.

Şekil 17 (devam)

140c.

160 DEVAM:

PIERCE
(otururken)
Evet...

NORMAN
(saldırısına devam eder)
Böyle bir fırsat için uzun zamandır bekliyorum.

PIERCE
(kararsızca)
Ama Jonas'ın öğrendiğini farzet, yani ölüm konusunda onu kandırdığımı?
Kendimi riske sokuyorum.

161 OMUZ ÇEKİM NORMAN

NORMAN
Beş milyonun yüzde on beşi için.

162 OMUZ ÇEKIM PIERCE

PIERCE
(terleyerek)
Bu bu yedi yüz elli bin dolar eder!

163 OMUZ ÇEKİM PIERCE

NORMAN
Kara günler için oldukça iyi bir para.

164 OMUZ ÇEKİM PIERCE

PIERCE
Evet!

165 İKİLİ ÇEKİM PIERCE VE NORMAN

Norman, Pierce'i sandalyeden çekip kaldırır

NORMAN
Öyleyse yola koyul. Avukatlarımı yataktan kaldıracağım ve iki anlaşma metni hazırlatacağım. Önce seninkini imzalayacağız.

Şekil 17 (devam)

141c.

165 DEVAM:

PIERCE

Evet, tabii

Norman, Pierce'i kapıya doğru iter.

NORMAN

Bugün Jonas Cord'un tüylerini
yolacağımız gündür! Saat sekizde
otelinde.
(kapıyı açar)
Bir dakika bile gecikme.

PIERCE

Hayır hayır tabii ki gecikmeyeceğim.
Bir dakika bile.

Pierce şaşkın bir halde kapıdan çıkar. Norman mücadeleye girmek için sabırsızlanmaktadır.

ZİNCİRLEME:

Şekil 17 (devam)

16

Oyuncunun Kurtarılması

Sözü edilmesi gereken önemli bir alan daha kaldı: Yetersiz oyunculuğun seçmeli kurgusu. *Kötü* oyunculuktan söz etmiyorum; böyle bir durumda bir kurgucunun yapabileceği tek düzeltme, oyunculuktaki sefaleti mümkün olduğu kadar azaltmaktır. Ben şu ya da bu nedenle amacına ulaşmayan oyunculuktan söz ediyorum.

Bu tür bir oyunculuğun düzeltme amacıyla ele alınması konusundaki en iyi örnekten daha önce de söz etmiştim. Yaratıcı yetenekten çok, beklenmedik şeyleri bulma yeteneği konusunda en iyi örneklerden biridir; akıllıca kavranmış ve yapılmış bir kurgu becerisinden çok, zor bir durumda elden gelen çabanın gösterilmesinin sonucudur. Yayıncının izniyle, *Sinema'da Yönetmenlik* adlı kitabımdan bir bölümü buraya alacağım.*

> *Örnek iki: Ruggles of Red Gap* (Kırmızı Vadinin Ruggles'i), yönetmen Leo McCarey, oyuncular Charles Laughton ve Charlie Ruggles. Laughton kesinlikle iyi bir oyuncu olsa da yüzüyle çok oynardı ve ara sıra, özellikle de çok duygusal anlarda, aşırı mimikler yapma suçunu işlerdi. Onun bu mimiklerinin göründüğü çoğu yeri kesmem ya da atmam gerekti; ama bir sahnede bunu yapmak neredeyse olanaksızdı. Sahne bir barda geçiyordu. Laughton, Charlie Ruggles'ın bir İngiliz

* Dmytryk, E., *On Film Directing*, Boston, Focal Press, 1983. (*Sinemada Yönetmenlik*, İstanbul, AFA Yayınları, 1984)

lordundan pokerde kazandığı İngiliz uşağı rolünde, yeni efendisine barda eşlik etmektedir. Bir yerinde Ruggles, Lincoln'ın Gettyburg Söylevinden bir şeyler aktarmak ister fakat ne o ne de salondakiler sözleri anımsayabilir.

Birdenbire Ruggles, Laughton'un "Seksen yedi yıl önce..." diye mırıldandığını fark eder. İngilizin söylevi biliyor olduğunu öğrenmek şaşırtıcıdır. Ruggles devam etmesi için onu cesaretlendirir.

Laughton çok çok duygusal ve aşırı tedirgindi. Onun omuz çekimlerini görüntülemek bir buçuk gün aldı. McCarey sahneyi 40–50 kez sabırla çekti ama bir tanesi bile kusursuz değildi. Sonunda, Laughton gözlerinden boşanan yaşlarla yere diz çöküp merhamet dileyince McCarey sonraki çekimi ertelemeye karar verdi.

İşte o zaman, kaydedilen seslerin en iyi bölümlerini biraraya getirerek bir ses bandı oluşturmayı önerdim. McCarey kabul etti. Başlangıçta, yalnızca ses bandıyla çalıştım ve tüm kayıtları inceledim. Ondan bir satır bundan bir satır, kimi zaman yalnızca bir–iki sözcükle, konuşma bölümünü biraraya getirmeyi başardım. McCarey bu versiyonu dinleyip beğendi ve benden devam etmemi istedi. Ama buraya kadarki çabam pek fazla sayılmazdı. Asıl şimdi işin zor kısmına gelmiştim. Her ses parçası için ona denk ayrı bir görüntü gerektiğinden, hazırladığım ses bandı görüntüyle birleştiğinde bir kaos oluştu. Tek bir çözüm bulabildim. Konuşma, kameranın Laughton'un arkası dönük olduğu bir yerleştirme ile başlayıp barda onu dinleyenlerin tepkilerini gösterdikleri planlarla devam ediyordu. Charlie Ruggles ve masasında oturanların planlarından sonra barın diğer sakinleri taburelerinden inip olanı biteni yakından görmek ve dinlemek için yaklaşıyorlardı. Görüntüde olmayan uşağın giderek güven kazanmasıyla sesi yükseliyor ve konuşma bar sahibinin "içkiler benden" diye haykırmasıyla son buluyordu.

Dramatik mantık, söylevin büyük bir bölümünün sahnenin kahramanınca, yani uşak tarafından oynanmasını gerektirir. Fakat Laughton'un yakın planlarının tümünde onun ağlamaktan şişmiş kocaman dudakları, yuvalarında dönüp duran göz bebekleri ve yanağından sü-

zülen gözyaşları görünüyordu. Bu yüzden, iki kısa kesme dışında konuşmanın tümü barda bulunan izleyicilerin planları üzerine verildi.

Paramount yapım şirketinin başı olan Ernst Lubitsch, yönetici kadroya yapılan gösterimde, sahne Laughton'a ait olduğuna göre, onun sahne boyunca daha çok görünmesini önerdi. McCarey kabul etti ve ben kaybettim. En zararsız birkaç planı ilk deneme gösterimi için sahneye ekledim.

Ruggles of Red Gap o yılın en iyi filmlerinden biri olmak üzere yapılmıştı. Deneme gösteriminde Gettysburg söylevine dek her şey iyi gitti. Sahne başladı, oyuncular rollerini oynadılar, her şey iyiydi ve sıra Laughton'un ilk planına geldi. Konuştukça gözünden yaşlar boşanıyordu. Amerikalılar her ne kadar Gettysburg Söylevine hayransalar da bunun için ağlamazlar. Seyirci kahkahayı bastı ve söylevin geri kalanı duyulmaz olana dek bu böyle sürdü. Lincoln'ın görkemli söylevinin karşılığında kahkaha almayı beklemiyorduk. Filmin önemli sahnelerinden biri torpillenmişti.

Deneme gösteriminden sonra salonu terk ettiğimizde McCarey bana "Kendi bildiğin yöntemle devam et" dedi. Öyle yaptım ve bir sonraki deneme gösteriminde ilk kararımızın doğruluğu onaylandı. Seyirci dikkatle dinledi ve Laughton'un başarısını alkışladı. O günden sonra Laughton, yaşamı boyunca Lincoln'ın her doğumgününde Gettysburg Söylevini vermek üzere bir radyo istasyonuna çağrıldı.

Bu örnek yalnızca önemli bir sekansın kurgusal inşasında şansın ne büyük rol oynayabileceğini göstermekle kalmaz, aynı zamanda en güç, belki de (en azından benim görüşüme göre) en yaratıcı ve potansiyel olarak geleceğin en yararlı kurgu tekniğinin –eski montaj sanatının– ne olacağı konusuna da yeniden parmak basar.

17

Her Şeyin Başladığı Yer: Kurgu

İki temel montaj tipi vardır. Bazen *Hollywood montajı* olarak sınıflandırılan montaj, özünde *Avrupa montajı*'ndan ayrılır. 1920'lerde Rus sinemacıları tarafından en üst noktasına kadar geliştirilen Avrupa montajı, öykü, durum ve karakter gelişimi için dikkatle düzenlenmiş ve kurgulanmış kesmeler kullanmaktadır; bu montaj tipi en etkili biçimiyle Ayzenştayn'ın ünlü *Potemkin Zırhlısı* filminin "Odessa merdivenleri" sekansında bulunmaktadır.

Diğer yandan, Hollywood montajı neredeyse sürekli bir geçiştir. Bu montaj tipi de çoğunlukla bir dizi zincirleme içinde yer alan birçok sessiz kesmeden oluşmakta ve her zaman müzik ile altı çizilmektedir. Ama ecnebi kuzeni ile benzerliği burada bitmektedir. Aslında Hollywood montajı düz zincirlemenin dahakarmaşık ve çoğunlukla daha gösterişçi bir varyasyonudur.

Bildik bir örnek verelim: Sekans biterken kamera kaydırma ile bir pencereye yaklaşır. Pencereden yaz yeşilliği içindeki bir ağaç görürüz. Şimdi sahne aynı pencerenin (çoğunlukla önceki kamera yerleştiriminin tam bir kopyası olan) bir başka çekimine zincirleme yapar. Ama ağaç şimdi çıplaktır. Sonraki çekim ağacı ve araziyi kardan bir örtüyle kaplanmış olarak gösterir. Sonuncu zincirleme ağacı çiçeklerle dolu olarak gösterir ve kamera odanın içinin genel çekimi-

ni vermek üzere geri kaydırıldığında ve yeni bir sahne başladığında, seyirci yaklaşık olarak bir yılın geçmiş olduğunu bilir.

Benzer bir zincirleme dizisi çoğu zaman uzamsal bir geçişi anlatmak üzere kullanılır. New York'un siluet çekiminden Orta Batı'nın mısır tarlalarına, ardından Rocky Mountains'in harikulade bir çekimine ve son olarak Golden Gate Bridge'in bir çekimine zincirleme yapılır ve böylece Amerika Birleşik Devletleri'ni, bir uçtan öteki uca dolaşmış oluruz. Bu zincirlemeler bir karakterin "Uçakla San Francisko'ya gideceğim" demesi kadar ekonomik değildir ama çok daha hoş durur ve fazla basmakalıp olmayan bir biçimde oluşturulduğu zaman daha iyi bir öykülüme olanağı sağlar. (Açıktır ki yukarıda anlatılan zaman geçişi montajı "Hawai 5–O" için işe yaramayacaktır ya da az bilinen yerleri birbirlerine bağlayan bir mekan geçişi de aynı şekilde hiçbir anlam taşımayacaktır. Burada şu sorun ortaya çıkar: Tropik bir mekanda mevsim geçişi ya da seyirciyi Riyad'dan Timbuktu'ya götüren bir mekan geçişi nasıl düzenlenmeli?)

Hollywood montajı ayrıca bir karakterin söylenemeyen düşüncelerini gösterme ya da rüyalarda ya da kabuslarda olduğu gibi bilinç altı deneyimlerini resmetme aracı olarak kullanılabilir. Bu tür montajlar aslında hareketli kolajlardır ve bunların etkisi büyük ölçüde kurgucunun yaratıcılığına ve dramatik ustalığına bağlıdır.

Özgünlük yolundaki sayısız çaba içinde bir hayli yaratıcılık örneği bulunmaktadır ama geçmişteki başarıların ağırlığı bu tür çabaların fark edilmelerini giderek güçleştirmektedir. Birçok durumda bu çabalar bir kenara bırakılır ve arzulanan amaçlar basit bir diyalog alışverişiyle ya da bazen eski zamanlardaki yöntemlere dönülerek yazı kullanılmasıyla sağlanırlar. Ama her yeni film yeni fırsatlar demektir ve eski bir profesyonelin sözleriyle, "Teknik ne olursa olsun, iş görüyorsa, kullanın"

Birçok senaryo yazarının, özellikle televizyonda eğitilenlerin, bir zaman ya da uzam geçişini oluştururken hâlâ diyaloglara göre

düşündükleri ne yazık ki doğrudur. Ama eski tekniklerle ilgili son denemeler seyircinin duymaktansa görmeyi tercih ettiğine işaret eder görünmektedir. Açıklayıcı diyaloglar, yeteneği ya da beğenisi olan bir yönetmenin hâlâ aforoz ettiği şeylerdir ve yaratıcılığa eğilimi olan ya da imgeleri görme yeteneği olan iyi bir kurgucu, seyircinin görsellik duygusunu hoşnut edebilir, eldeki durumu geliştirebilir ve görüntüyle bir geçiş yaratarak zaman tasarruf edebilir.

Hollywood filmlerinde bile gelişme potansiyeline sahip olan düzenli bir sekans montajı yapma fırsatı bazen kendisini gösterir. Bu tür fırsatlar en sık olarak gerilim filmlerinde ortaya çıkarlar. Bunlardan en etkili olanlarından birisi, Raymond Chandler'in *Farewell, My Lovely* (Elveda, Güzelim) filminin 1944 versiyonu olan *Murder, My Sweet* (Cinayet, Tatlım) filminde bulunmaktadır.

Filmin bir anında, Phillip Marlowe (Dick Powell) kafasına vurulan bir darbeyle yere düşer. Filmin tekrarlayan bir efekti olan her yeri kaplayan siyah bir bulut sahneyi perdeden siler. Bulut açıldığında, asansöre yığılıp kalmış olan Marlowe'un biraz bozuluma uğratılmış bir çekimi görünür. Sonraki kesmede, asansör kendisini açık kapıdan dışarıya kaydırmak için eğilirken Marlowe'un bilincini tekrar kazanmakta olduğu gösterilir. Şimdi kamera boş bir yere düşen Marlowe ile birlikte düşer, bu arada terk edilen asansör kabini dipsiz bir arka fon içine doğru hızlanır. Hemen sonra: Marlowe güçlükle bir kat dik merdiveni tırmanır ama işkencecilerin kocaman, tehditkâr yüzleri ile karşı karşıya gelir. İlaç verilerek ya da korkutularak paniğe sokulmuş bir halde merdivenlerin parmaklığını kavrar ama parmaklık elinin altında erir. Bir kez daha siyah, dipsiz bir çukura tepetaklak yuvarlanır. Şimdi Marlowe boş bir alana yerleştirilmiş bir dizi kapıya –aslında kapı çerçevesine– yaklaşır. Beyaz laboratuvar giysileri içindeki bir adam ağır aksak kendisini takip ederken Marlowe, bu kapılardan sendeleyerek geçer, her kapı bir öncekinden daha küçüktür, sıranın sonuna geldiğinde Marlowe

kapıdan içeri lanca k başını sokabilir. (Bu efekt benim sürekli tekrarlayan kabuslarımın birisinden alınmıştı.)

Filmde ilk kez görülen beyaz giysiler içindeki adam kapılar sanki orada yokmuş gibi yürürken adımlarını Marlowe'a uydurur. Elinde bir şırınga vardır. Marlowe kafasını en sondaki küçük kapı çerçevesinden içeri sokarken kendisini takip eden adamın merhametsiz, küçümseyici yüzünü görmek üzere yukarı bakar. Marlowe dermansız bir savunma hareketiyle elini kaldırır. Kesme ile kameraya doğru sokulmakta olan dev boyutlardaki bir şırınganın yakın çekimine geçilir. Marlowe bir kez daha fenalaşır ve görüntü hızlı bir dönüş içine girer. Dönüş yavaşlayarak durduğu zaman, görüntü parça parça bir duman örtüsü arasından görülen bir tavana dönüşür. Dağınık bir biçimde döşenmiş bir odada, küçük bir yatakta yatmakta olan Marlowe'u göstermek üzere kamera geri kayar. Duman efektinin sahneyi dağıtmaya devam etmesine rağmen, şimdi gerçekliği Marlowe'un uyuşturucudan sersemlemiş gözleriyle gördüğümüzü biliriz.

Teknik açıdan baktığımızda, montaj burada parçalanmaktadır. Bu parçalanma kararma efektinin ortasından başlamaktadır.

	Zaman (sn)	*Toplam Zaman (sn)*
1. Marlowe asansörün içine sürünür.	10.0	
2. Marlowe yeniden bilincini kazanır, asansörden dışarı kayar.	5.8	15.8
3. Marlowe asansörün dışına düşer.	4.2	20.0
4. Kameraya doğru merdivenleri tırmanan Marlowe'un boy çekimi; arka fonda Moose ve Marriot'un kocaman kafaları	4.3	24.3
5. Marlowe'un amorstan omuz çekimi; arka fonda Marriot'un kocaman omuz çekimine zincirleme yapılır; Moose, Marlowe'a doğru uzanır.	4.4	28.7
6. Morlowe'un omuz çekimi; Marlowe görüntüye tepki de bulunur.	1.1	29.8

	Zaman (sn)	*Toplam Zaman (sn)*
7. Marlowe'un arnorstan omuz çekimi; arka fondaki Moose'un omuz çekimi (5 numaralı çekimin devamı)	1.0	30.8
8. Eriyen trabzana dayanan Marlowe'un boy çekimi; Marlowe düşer.	3.8	34.6
9. Marlowe boşluğa düşer.	6.6	41.2
Dalgalı bir zincirleme:		
10. Kapı dizisinin genel çekimi; Morlowe görüntüye girer, ilk kapıda durur, omzunun üstünden geriye bakar. (Bu çekimle birlikte bindirme – yırtık pırtık bir ağ efekti – başlar, montajın sonuna kadar bütün çekimlerin üstünde yer alır.)	4.2	45.4
11. Moose'un omuz çekimi; beyaz laboratuvar giysileri içindeki adamın omuz çekimine zincirleme yapılır.	2.6	48.0
12. Marlowe'un omuz çekimi; Marlowe tepkide bulunur ve ilk kapıya doğru harekete geçer.	2.0	50.0
13. İlk kapıdan geçen Marlowe'un arkasından genel çekim; beyazlı adam kapalı kapıdan geçerek onu izler.	9.5	59.5
14. İkinci kapıdan geçen Marlowe'un önden boy çekimi (ön planda); beyazlı adam onu izler.	4.0	63.5
15. Marlowe son kapıya vardığında ve kendisini takip eden adama dönüp bağırdığında arnorstan omuz çekimi.	2.2	65.7
16. Marlowe'a doğru yürürken beyazlı adamın omuz çekimi.	1.1	66.8
17. Sonuncu kapıya doğru giderken Marlowe'un arnorstan omuz çekimi.	1.2	68.0
18. Kapıdan geçip kameraya gelirken ve karşısındakine bakarken Marlowe'un omuz çekimi.	1.4	69.4

	Zaman (sn)	*Toplam Zaman (sn)*
19. Karşısında duran beyazlı adamın omuz çekimi.	1.4	70.8
20 Şırınganın çekimi.	2.0	72.8
21. Marlowe kapıdan geriye düşer.	0.7	73.5
22. Marlowe dönen bir deliğe düşer.	6.5	80.0
Zincirleme:		
23. Dönen tavan ışığı; dönme dururken ağ efekti incelikli bir biçimde ortalama yoğunlukta bir duman efektiyle yer değiştirir; dönmenin durması.	6.5	86.5

Not: Genel olarak, montaj bir doruk noktası oluştururken kesmeler kısalır.

Zincirleme ve kesme dizileri bir buçuk dakikadan az sürer ama bu kadar kısa zamanda bile geçen günleri verebilir, yeni bir yüzü (karakteri ve amacı hemen belli olan sahte psikiyatristin yüzünü) tanıtabilir ve yeni bir entrika geliştirebiliriz. Bütün bunları açıklayıcı tek bir diyalog sözüne başvurmaksızın yaparız.

Aslında montaj, Salvador Dali tarzı gerçeküstü sahnelerin iç içe geçmeleri biçiminde tasarlanmıştı ama son anda daha anlaşılabilir imgeler kullanılmasına karar verildi. Ortak deneyimlere dayalı düşme, dönme gibi rüya duygularının dramatize edilmesi ve klastrofobik yerler, seyirciyi Marlowe'un ruh durumu ile özdeşleşmeye teşvik eder; ayrıca açıklıktan kaçınmak seyirciyi Marlowe'un şaşkınlığını paylaşmaya, Marlowe'un korku anlarına uzaktan nesnel bir gözle bakmaktan çok bu anları onunla birlikte yaşamaya teşvik eder.

Bireysel yaratıcı katılım duygusuyla bu tür bir sahnenin oluşturulması, eski "sigara paketine yazılmış öykü" günlerinden kalma duygular uyandırır ve kurgucuya çok özel bir zevk verir. Yaratıcılığın bilgisizliğe karşı zaferine, Kuleşov, Ayzenştayn, Pudovkin ve diğerlerinin "yaratıcı kurgularına" en çok böyle yaklaşabilmekteyiz.

Bu yüzyılın ilk çeyreğinde perde dilsizdi. Rus halkının yüzde

90'ı okuma yazma bilmediği için ara yazıların bir yararı yoktu. Kuşkusuz elde başka bir seçenek yok değildi, ama bir seçenek olarak pantomim bir sanat olmakla birlikte, hiç olmazsa gerçekliğin görünümünü sunmak zorunda olan perde oyunculuğunun antitezi idi. Bu sınırlama içinde çalışan Rus yönetmenleri dikkatlice çekilmiş ve akıllıca yanyana getirilmiş imgelerle montajlar yaratarak zaman zaman şaşırtıcı surette gerçek filmler yaptılar. Bu yönetmenlerin teknikleri sinema sanatının yaratıcıları ve uygulayıcıları ile kendilerinin birçok hayranı tarafından her yönden tanımlanmış ve çözümlenmiştir. Ben burada yalnızca bir iki örnek vererek bunların çağdaş filmler için taşıdıkları muhtemel değerler hakkında bazı sonuçlar çıkaracağım.

Örnek 1: İlk filmlerin tipik basitlikleri içinde, Ayzenştayn'ın *The Old and the New* / The General Line (Eski ve Yeni / Genel Hat) filmi, çekingen köylülerden oluşan kuşkucu bir seyirci topluluğuna mekanik bir krema makinesinin* kullanımını uygulamayla açıklayan bir eğitmeni göstermektedir. Eğitmenin uygulamalı açıklamasının başarısı ya da başarısızlığı, bir kooperatif örgütleme konusundaki başarısını ya da başarısızlığını belirleyecektir.

20 – 30 kadar pejmürde kılıklı köylü boş bir odada toplanmış, 1.5 metre yüksekliğindeki üstü kapalı nesneye bakmaktadır. Birkaç toplu çekimin ve kuşkucu tipleri gösteren omuz çekimlerin arasına biraz endişeli duran eğitmenin çekimlerinin sokulması, ilerde olacakları haber veren bir gerilim yaratır. Ardından, gizemli bir biçimde ortada duran, içinde beyaz güvercinlerin bulunduğu bir kafesin örtüsünü açan bir sihirbazın gösterişiyle, eğitmen krema makinesinin örtüsünü açar.

* Bugün çok az öğrenci krema makinesinin ne olduğunu bilir. Krema makinesinin sütü bileşimindeki iki elemana –kaymağı alınmış süte ve kremaya– ayırdığı bilinmelidir. Bu aracın işleyiş ilkesi merkez-kaç gücüdür ve sütün bileşimindeki her eleman kendi ayrı musluğundan dışarı akar.

Alışılmadık bir kesim sekansı içinde makinenin örtüsünün açılması eylemi iki müstakil ve farklı kamera yerleştirimi içinde oynanmıştır. İkinci kesmenin başındaki hareket aslında birinci kesmedeki hareketin son yarısına bindirmekte ya da bu hareketi tekrarlamaktadır. Eylemin devamlılığı içinde, örtünün yere düşmesi üç tane müstakil ve benzer bir biçimde birbirlerine bindiren kesmeyle gösterilmektedir.

Bu kesme dizileri ilginç bir etki yaratmaktadır: Cansız bir nesneye "giriş" yaptırılmaktadır. Örtüyü kaldırma eyleminin uzatılması, örtünün havaya fırlatılması ve yere düşmesi krema makinesinin tanıtılması ile sonuçlanan gerilim için gerekli olan dramatik doruğu sağlamaktadır. Ayrıca sonraki sahnenin vurgulanması için destek oluşturmaktadır.

Çünkü şimdi yeni bir gerilim gelişimi karşımıza çıkar. Eğitmen bir dişli zinciri aracılığıyla süt kabım döndüren ağırvolanı güçlükle hareket ettirmeye başlar. Bir parça dönüş hareketi sağladığında, işi genç ve istekli olduğu belli olan bir köylüye bırakır. Bunu eylemin kabaca üç parçaya ayrıldığı uzun bir kesme dizisi takip eder. Öncelikle köylülerin omuz ve toplu çekimlerinin dönen volanın, dişlilerin ve sütün çekimleriyle almaşık bir kurgusunun yapılması, muslukları gösteren kesmelerde hiçbir sonuç görülmediği için köylülerin küçümsemelerinin artmasına neden olur. İlginçtir, bu bölümde yalnızca makine hareket eder – insanların hareketleri durgun çekimler içinde sabittir, bunların her biri bir sanat galerisinde gösterilecek kadar değerli portrelerdir. Durağan köylüler ve makinenin dinamizmi arasındaki zıtlığın yarattığı simgecilik açık ama etkileyicidir.

Çok geçmeden odadaki seyircilerin mesafeli kuşkuculukları kahkahaya ve alaya dönüşür. Eğitmenin ve iki köylü destekçinin tepkilerinde artan bir endişe görülür. Onların hayal kırıklıkları derinleşirken, iki numaralı hareket başlar. Hortumların birini gösteren kesmede, henüz biçimlenmeye başlayan, beyaz bir sıvı damlası olabilecek bir şey görülür. Şimdi makinenin bulunduğu kesmelerde

ayrı ayrı musluklardan sızarak akmaya başlayan kaymağı alınmış süt ve krema gösterilirken, eğitmenin ve köylülerin çekimleri beklenen değişiklikleri yansıtırlar. Bu kesmeler yavaşça yapılırlar – muslukları gösteren birkaç kesme köylüleri (ve bizi) beyaz sıvının gerçekten akmaya başladığına ikna etmek için gereklidir.

Üçüncü gelişmede zafer elde edilir. Makineden kaymağı alınmış süt ve krema dökülür. Makinenin kullanımını göstermekte asıl hareketi sağlayan eğitmen, genç yardımcısı ve köylü kadın kendilerinden geçmişlerdir; köylüler şimdi iyice inanmışlardır. Durup dururken su çeşmelerini gösteren birkaç çekim bizi zincirlemeyle süt ineklerini artık organize olmuş kooperatife verilirken gösteren sonraki sekansa geçirir.

Bu sekans uzunluk olarak 6 dakika kadardır ve 6 dakika içinde, bir zamanlar kuşkucu olan köylülerin "yenilik" için -günlük işlerinin mekanizasyonu için– el işçiliğine dayalı "eski" uygulamalarından vazgeçmeye hazır olduklarına seyirci tamamen ikna edilir.

Bu tarz bir montaj, "bir resim bin söze bedeldir" diyen eski özdeyişin tam olarak gerçekleştirilmesidir. Her iyi satıcının bildiği gibi, başarılı bir uygulamalı açıklama her zaman için sözlerden daha ikna edicidir. Açıkçası, bugün çok az insan krema makinesi ile ilgilenmektedir ama sekansta yer alan ilkelerin geniş bir uygulama alanı vardır. Her dramatik yapı ya da hareket, değişikliğe –tavır, eylem ya da yönetim değişikliğine– bağlıdır ve bu değişiklikler senaryodaki bir karakter kadar isteğe göre koşullandırılamayan seyirci için anlaşılabilir ve kabul edilebilir olmalıdır.

Bir imgenin incelikli bir düşünceyi ya da tasarımı açıklama gücü konusunda bir başka örnek verelim. Maddenin sadece mikroskopla görülebilen taneciklerin nispeten geniş uzam alanlarında büyük bir hızla dönmeleriyle oluşmuş olduğu varsayımını çoğu insan bilmektedir. Ama bir kimseyi ayağını dayadığı tahta masanın hemen hemen tamamen boşluk olduğuna inandırabilmek çok zordur.

Bu kimse sözlerinizi dinleyecektir ama duyuları sizin bir yalancı olduğunuzu söyleyecektir.

Öncelikle sabit bir bisiklet tekerleğine bakalım. Bu tekerleğin tellerinin açıkça görülebilir olmalarına rağmen, bunlar tekerleğin göbeği ile jant arasında çok küçük bir yüzdeye sahip bir yer kaplarlar. Kör bir kimse bile bu tellerin arasına zarar görme korkusu olmaksızın kolayca parmağını sokabilir. Şimdi tekerleği hızla çevirin. Tekerleğin göbeği ile jant arasında tamamen boşmuş gibi görünen bir alan meydana çıkarak teller kaybolacaklardır. Ama 20/20 görüşüne sahip bir kimse bile bu boş görünen yere parmağını sokmaya cesaret edemeyecektir – bu yer bir tahta kadar sert ve iki misli daha tehlikelidir. Bu basitleştirilmiş bir deneydir ama uygun bir biçimde gösterildiğinde görünüşte boş olan bir yerin işin içine hızlı hareket girdiği zaman nasıl kaya gibi sert olabileceğini seyircinin anlamasına yardımcı olabilir.

Bu örnek biraz muğlak ve ilgisizdir ama dramanın inşa taşları olan insan ilişkilerindeki sorunların bir çoğu da böyledir. Tıpkı havası boşalan serbest bırakılmış bir balonun, jetin itici gücü hakkında çoğu ders kitabından daha fazla şey anlatması gibi, Hitchcock'un duşta cinayet montajı (*Psycho* [Sapık]) filminde), yapılabilecek herhangi sözlü ya da normal görüntülü bir anlatımdan çok daha canlı ve dolaysızdır. Akıllıca bir kesim bir krema makinesinden bir star yaratabiliyorsa ya da atomik hareketin işe yarar bir açıklamasının yapılabilmesini sağlayabiliyorsa, ana karakteri Paul Newman ve... olan bir sahne ile neler yapılabileceğini bir düşünün.

Böylece *The Verdict* (Hüküm) filminde canlı bir biçimde dramatize edilmiş bir sahneye geliyoruz. Bu oldukça kısa bir sahnedir ve tam bir montaj değildir ama diyalog yerine görüntüyü yaratıcı bir biçimde kullanımıyla bu tekniğe yaklaşmaktadır.

Newman'ın "hatalı bir ölüm" davasında kendisine tanıklık edecek bir hemşireyi bulması gerekmektedir. Hemşirenin tanıklığı son derece önemlidir – bir avukat olarak Newman'ın davası, ünü ve ge-

leceği tamamen buna bağlıdır. Ama hemşire kendi güvenliği konusunda o kadar korkmuştur ki, kasabayı terk etmiş ve dava ile ilgili işlerden uzak kalabilmek için adını ve adresini değiştirmiştir. Açıkçası, kadının işbirliğini sağlamak güç –belki de imkânsız– olacaktır.

Newman sonunda kadının yerini bulur ama kendisini görebilmek için amacını, mesleğini, hatta oturduğu yeri gizlemek zorunda kalır. Newman aldatıcı yaklaşımına henüz başlamıştır ki, kadın Newman'ın göğüs cebinde dikkatsizce açıkta kalmış olan ve Newman'ın suçun işlendiği yer olan Boston'dan geldiğini gösteren gidiş–dönüş uçak biletini görür.

Omuz çekim içinde, gözleriyle korkusunu ve Newman'ın asıl amacını fark ettiğini göstererek kadın, sarsılmış bir halde ona bakar. Newman'ın omuz çekimi perdeye geldiğinde, Newman suskunluk içinde yalvarır. Kadına dönülür – sessizce ağlamaya başlayan kadının gözleri yaşlarla doludur. Şimdi Newman konuşur: "Bana yardım edecek misin?" Ve sekans sona erer. Karşılaşmanın asıl amacı ile ilgili tek bir söz bile söylenmemiş olmasına rağmen, sonucu ne olursa olsun kadının işbirliği yapacağını biliriz.

Buradaki büyük bir oyunculuktur ama aynı zamanda zekice bir kesmeler dizisi, "filmlerin" en iyilerinden bir örnektir. Geçmişte ya da günümüzde, hiçbir oyun yazarı diyalog kullanarak bunun yarısı kadar kısa ve özlü bir sahne yazamamış, başka hiçbir teatral ortamı bu sahnenin etkisinin benzerini yapmak için gerekli adımları henüz atmamıştır bile. Bu sahne, gelişiminin ilk aşamalarında durdurulan kurgu sanatının nadir bir örneği, çölde bir vahadır. Ve eğer, Lindgren'i bir kez daha alıntılayalım, "film tekniklerinin gelişimi aslında kurgunun gelişimi olmuşsa", ki ben böyle olduğuna inanıyorum, bu durumda "yaratıcı kurgu" sanatının yeniden araştırılması ötemizdeki güzelliklere ulaşmanın tek yoludur.

Sonsöz

Kural 7: Önce öz – sonra biçim.

Sezgi dolu baş makalelerinden birisinde, Norman Cousins şunları yazmaktadır: "Son derece iyi eğitilmiş ama yetersiz bir öğrenimden geçmiş genç adamlar ve kadınlar yetiştiriyoruz. Bunlar 'nasıl yapmalı?' kuşağı; nesnelerin doğasından çok nesnelerin çalışması ile ilgileniyorlar. İşlerinin ehli insanlar belki ama entelektüel yönden az gelişmişler. İşlerinin işlevsel gereksinimleri hakkında bilinmesi gereken her şeyi biliyorlar ama işlerinin bağlamı olarak hizmet gören *insani durumlar* hakkında çok az şey biliyorlar" * (İtalikleri ben belirttim)

Altı yıllık öğretmenlik, Bay Cousins'in sözlerindeki doğruluğu kesinlikle fark etmemi sağladı. Bu yıllar ayrıca onun tasvir ettiği durumun yalnızca öğrencilerin arzularından değil, aynı zamanda öğretmenlerin amaçlarından ortaya çıktığına beni inandırdı. Bu durum, gerekenden fazla söz söyleme tehlikesine rağmen, son birkaç tavsiyede bulunmama yol açıyor: Bu kitap ısrarla tekniğin üstünde durdu ve tekniğin kullanımında mükemmeli elde etmek için uğraşmaya zorladı. Ama iyi filmler bütün dış görünüşleri içinde tamamen "insanî durumlar" hakkındadırlar ve teknik ustalık insanlıkla pek az ilgisi olan filmler için kullanıldıklarında hiçbir değer taşımazlar.

**Saturday Review*, Mayıs–Haziran 1983.

Edward Dmytryk'in Filmografisi

THE HAWKS (1935)
TELEVISION SPY (1939)
EMERGENCY SQUAD (1939)
GOLDEN GLOVES (1939)
MYSTERY SEA RAIDER (1940)
HER FIRST ROMANCE (1940)
THE DEVIL COMMANDS (1940)
UNDER AGE (1940)
SWEETHEART OF THE CAMPUS (1941)
THE BLONDE FROM SINGAPORE (1941)
SECRETS OF THE LONE WOLF (1941)
CONFESSIONS OF BOSTON BLACKIE (1941)
SEVEN MILES FROM ALCATRAZ (1942)
HITLER'S CHILDREN (1943)
THE FALCON STRIKES BACK (1943)
CAPTIVE WILD WOMAN (1943)
BEHIND THE RISING SUN (1943)
TENDER COMRADE (1943)
MURDER, MY SWEET (1944)
BACK TO BATAAN (1945)
CORNERED (1945)

TILL THE END OF TIME (1945)
SO WELL REMEMBERED (1946)
CROSSFIRE (1947)
THE HIDDEN ROOM (1948)
GIVE US THIS DAY (1949)
MUTINY (1951)
THE SNIPER (1951)
EIGHT IRONMEN (1952)
THE JUGGLER (1952)
THE CAINE MUTINY (1953)
BROKEN LANCE (1954)
THE END OF THE AFFAIR (1954)
SOLDIER OF FORTUNE (1955)
THE LEFT HAND OF GOD (1955)
THE MOUNTAIN (1956)
RAINTREE COUNTY (1956)
THE YOUNG LIONS (1957)
WARLOCK (1958)
THE BLUE ANGEL (1959)
WALK ON THE WILD SIDE (1961)
THE RELUCTANT SAINT (1961)
THE CARPETBAGGERS (1963)
WHERE LOVE HAS GONE (1964)
MIRAGE (1965)
ALVAREZ KELLY (1966)
ANZIO (1967)
SHALAKO (1968)
BLUEBEARD (1972)
THE HUMAN FACTOR (1975)

Yaklaşık elli filme (*The Caine Mutiny*, *The Young Lions*, *The Carpetbaggers*, örneğin) imzasını atmış olan Edward Dmytryk Hollywood'da uzun yıllar kurgucu olarak çalıştı. *Sinemacılık Üzerine* adlı eserinin ikinci bölümü olan *Sinemada Kurgu* onun kurgulama konusunda edindiği engin deneyimleri yansıtmaktadır.

Dmytryk'e göre kusursuz bir filmin ilk koşullarından biri, iyi uygulanmış bir kurgu tekniğidir ve görüntü yönetmeninden asistanına, yönetmenden yapımcıya ekibin tüm üyeleri kurgulamanın öneminin farkında olmalı. Bu ihtiyaçtan yola çıkan *Sinemada Kurgu*, basit ve sade bir dille kurgu tekniklerini açıklamakta, verdiği örnekler ve anekdotlarla kurgulama tarihinden 50 yıllık bir kesit sunmaktadır. *Sinemada Yönetmenlik* kitabıyla birlikte *Sinemada Kurgu* da sinemaseverlere, özellikle sinemacılığa soyunanlara kılavuz olacaktır.

ISBN 975-414-188-6