EDWARD DMYTRYK SİNEMADA YÖNETMENLİK

AFA



SİNEMADA YÖNETMENLİK

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 onaltı 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.

AFA - Sinema: 15
AFA - Yayınları: 102

ISBN 975-414-043-X

Ocak, 1990

© Edward Dmytryk, 1984
ONK Ajans

© *On Screen Directing*
adlı İngilizce orijinalinden çevrilen bu kitabın Türkçe çeviri hakları AFA Yayıncılık A.Ş.'ye aittir

Kitabı yayına hazırlayan: **Yavuzer Çetinkaya**

Dizgi: AFA Yayıncılık A.Ş.
Baskı: Gülen Ofset
Kapak: Reyo Basımevi

AFA Yayıncılık A.Ş., Sıhhiye Apt. 19/8 Cağaloğlu-İSTANBUL
☎526 39 80

EDWARD DMYTRYK

Sinemada Yönetmenlik

Çeviren:
Ülkü Uzun

AFA
YAYINLARI

İçindekiler

Önsöz		7
1	Başlangıçta: Senaryo	9
2	Hazırlanmak	20
3	Kim Oynuyor: Oyuncu Seçimi	34
4	Ekiple Birlikte Çalışmak	43
5	Göründüğü Gibi Değil	50
6	Çekim Başlıyor	58
7	Çekim Teknikleri	72
8	Mercek Kullanımı	88
9	Gelelim İşin Canalıcı Noktasına: Filme Çekmek	98
10	Sonunda Birarada: Kurgu	120
11	Süsleme: "Seslendirme"	132
12	Artık Gösterelim: Deneme Gösterimi	138
Sonsöz		145
Filmografi		149

Önsöz

Otuzlu ve kırklı yılların büyük güldürü filmleri yönetmeni ve iki Oskar sahibi Leo McCarey, bir bankere sorununu anlatıyordu. Umudu, olası bir film için bir iki milyon borç alabilmekti. Banker şaşkın, McCarey'i kafasındaki şemada bir yere oturtmaya çalışıyordu.

"Kameranın ne yaptığını biliyorum, dedi, "filmin görüntülerini çeker. Senarist de senaryoyu yazar. Oyuncular doğaldır ki oynarlar. Fakat bana söyler misiniz Bay... şey... McCarey, bir yönetmen ne yapar?"

Leo başka bir bankaya gitti.

Doğaldır ki, epey önce oldu bu olay. O günden bu yana Fransızlar, sanatların piçi olan sinema sanatını meşrulaştırmaya karar verip alışkanlıklarına uygun bir biçimde onun değişik yönlerini, türlerini ve mesleklerini sınıflandırmışlardır. Yönetmeni ya da en azından bazı yönetmenleri, "yaratıcı yönetmen" (*auteur*) olarak ayrıcalıklı bir yere koyarlarken kamuoyu için film yönetmeni daha bildik bir kişi olmuştur. Fakat Amerika Birleşik Devletleri'nde ve diğer ülkelerdeki yüzlerce yüksek okul da ve üniversitede okuyan sinema öğrencileri'nin % 90'ı yönetmen olmak isterken çok azının bir yönetmenin gerçekten ne yaptığından haberi vardır.

Konuştuğum ya da birlikte çalıştığım öğrencilerin büyük bir bölümü yönetmeni, oyunculara orada durmasını, şuraya yürümesini ya da laflarını şöyle söylemesini emre-

den bir çeşit sanatsal diktatör olarak düşünüyorlardı. Bu kadar gerçeğe uzak bir düşünce olamaz.

İşin aslı, film yapmanın hem bir iş yatırımı hem de kollektif bir sanat olduğudur. Ürün yaratıldığı denli yapılmıştır da. Birçok sanat dalı, teknik açıdan, epey basittir. Bir yontucu ve bir mermer parçası, bir ressam ve bir çerçeveye gerilmiş tual yanında birkaç tüp boya, bir müzisyen ve bir piyano, bir yazar ve birkaç çizgili kağıtla bir kalem. Ama ister gişe için yapılsın, isterse gerçek bir sanat yapıtı olsun, bir filmin gerçekleşmesi için çok miktarda para, neredeyse bütün sanat dallarından çok sayıda sanatçı ve onlardan daha çok sayıda teknik elemanın biraraya getirilmesi gerekmektedir.

Yönetmen, bu değişik sanat ve tekniklerin tümünü öylesine harmanlar ve karıştırır ki, sonunda ortaya film denen bağdaşık bir yapıt çıkar. Yönetmen, yapımevinin değişik elemanlarını nasıl kullanacağını, piyanosu başındaki bir besteci kadar bilmelidir. Dizginleri elden bırakmadan, kandırmayı, nazlandırmayı, pohpohlamayı, işe koşmayı ve yetkisini hissettirmeyi bilmelidir. Film ekibinin taşınma, beslenme, konaklama sorunlarında uzman olmalıdır; günde yirmidört saat düşünmeye ve düş kurmaya gönüllü, hatta istekli olmalıdır, düşler karabasana dönüştüğünde bile aklını kaçırmadan.

İçindekiler listesine bakan okur, belki de biraz şaşırarak, bu kitabın ilk yarısının senaryo konusu ile oyuncular ve teknik ekiple ilişkilere ayrıldığını görecektir. Bu, sürecin akışının gereğidir. Yönetmenin tüm çalışma zamanının ortalama yarısı hazırlıklar geçecektir. Ancak ondan sonra çıkacaktır ağzından gizemli sözcükler: "Ses! Kamera! Başla!"

1
Başlangıçta

Senaryo

"Başlangıçta söz vardı... ve söz Tanrıydı. Kutsal Kitaptaki bu deyimin sıradan bir film senaryosuna ilişkin kullanılmasının günah olduğunu bilmeyen farklı inançlardan yazarların tümü, ortaklaşa yapılan sanata görece katkılarının önemini vurgularken Hristiyanlığın bu ünlü deyişini kullanırlar. Abartma bir yana, savlarında biraz doğruluk payı da var. Bir film öyküsü olmadan film de olamaz. Bununla birlikte asıl soru şudur: Eninde sonunda perdede görülen öyküyü yazan kimdir? Ve neden yönetmen senaryosuyla yakından ilgilenmelidir?

Neredeyse yarım yüzyıldır, her yıl onlarca, bazen yüzlerce senaryo okudum. Bunlar genellikle meslekten yazarlarca yazılmıştı. Yüz tanesinin içinde film yapmaya değer birine rastlayınca, gerçekten şanslı olduğuma inanmışımdır. Binde bir, başarılı bir öyküye rastlamak için geçerli bir oran olarak kabul edilebilir. Çünkü, her alanda yalnızca birkaç büyük yaratıcı vardır. Ancak, neredeyse tüm yazarlar en başarılının kendi çalışmaları olduğuna inanırlar. Bu da normaldir. Bir senaryo yaratmak, bir çocuk dünyaya getirmek kadar sancılıdır, üstelik çok daha uzun sürer. Bana yeni doğan bebeğinin çirkin olduğunu düşünen bir anne bulun. Bunun gibi, eğer yazar sonucun

işe yaramayacağını düşünüyorsa neden yüzlerce saatini daktilonun tuşlarına basarak geçirsin? Diğer mesleklerle sanat arasındaki önemli farklardan biri, sanatçının yaptığı işe inanmasıdır; o karşılığında para kazansa da kazanmasa da işini yapar. Fakat benzin istasyonundaki adam iş aşkına gaz pompalamaz. Ne yazık ki, kendine inanmak da bir sanatçı olmak için tek başına yeterli değil.

Ne de sözcüklerin gücüne olan inanç iyi bir film yapmağa yeterli. Bu yalnızca sinema konusuzda söz sahibi kişilerin "konuşan kafalar" diye adlandırdığı, bugün sıkça karşılaştığımız türde filmler yapılmasını sağlar. Neredeyse tüm yazarlar, yapımcılar ve hatta yönetmenlerce unutulmuş görünen gerçek şu ki, film, aslında tam anlamıyla diyalog yazarının ifade aracı değildir. Bir tiyatro oyununu etkileyici biçimde sunabilse de, tiyatro oyunu da değildir.

O sözcüklerden çok görüntülere uygundur. Özgün öykü ortaya çıktıktan sonra birçok yaratıcı aşamadan geçebilir, daha doğrusu geçmelidir. Bu aşamaları yönetmen, duyarlı bir kameranın, usta bir kurgucunun ve seyircilerin çoğunun pek farkına varmamasına rağmen, yaratıcı oyuncuların yardımıyla adım adım ardında bırakır.

Yazarın bakış açısı ister istemez özneldir, ama yönetmen ne pahasına olursa olsun nesnel olmalıdır. (Nesnelliğin gerekliliği ilerde tekrar tekrar ele alınacaktır; iyi bir yönetmenin en önemli özelliklerinden biridir.) Film yönetmeninin belirli konular ve biçemler için kişisel tercihlerinin olması doğaldır, fakat o bunları film izleyicisine en iyi şekilde sunmak için nesnel bir bakışa sahip olmalıdır. Kariyerini en çabuk ve kesin biçimde söndürmek için ise kendi beğenilerine tutkunluk, bir yönetmen için

en kestirme yoldur.

Hayır, bir senaryo asla "Tanrının sözü" değildir. Yapımcıların çoğu, yönetmen senaryoyla ilgilenmeden senaryoyu bitmiş kabul etmezler. Ne yazık ki, bu "ilgi" de her zaman işe yaramaz; ortalama bir yönetmen ortalama bir yazardan daha iyi değildir. Düzeltebildiği senaryo kadarını, hatta daha fazlasını, pekâlâ bozabilir.

Fakat önemli yönetmenlerin artı hanelerini unutmamak gerek. Birincisi, gerçekten üstün bir sinemacı bilgisini, silahlarının daktilo ve kalemden çok, kamera ve makas olduğu bir savaş alanında elde ettiği için bir senaryonun sinemasal niteliği ve göreselliği üzerine güçlü bir duyuma sahiptir. Onun en sevdiği alıntı, "başlangıçta söz vardı" değil, "bir görüntü bin sözcüğe değer"dir. Bir sahnede yoğun konuşmalarla anlatılan bilgiyi, devinim ve tepkilerle iletmesi ya da en azından bu yönde uğraş vermesi gerekir. İşte, bir yönetmeni meslektaşlarının çoğunun üstüne çıkartan, bu değişimi yapma yeteneğidir.

Bir diğer ve sık rastlanan yöntem, yönetmenin kamerasını zekice kullanarak diyalogları sadeleştirebilmesidir. Mercekler, yazarın sözcüklerle sunduğunu sık sık sessizliğin içinde yakalayabilir. Adolphe Menjou'nun bir keresinde kanıtladığı gibi, zeki bir oyuncu "bir kaşın kalkışıyla, bir omuzun silkinişiyle" film içinde üstü kapalı propaganda yapabilir ve hatta bu yolla bir hükümet devirebilir. Bu savın en azından ilk bölümü, gerçeğe yakındır. Dekorun havası bile çoğu zaman karakterin özünü sözcüklerden daha iyi dramatize eder. Oyuncunun gözlerindeki anlatım (ifade), özellikle uygun bir müzikle güçlendirildiğinde, yalnızca senaryonun bütün bir sayfasını elemekle kalmaz, filmin seyircinin duyarlığı üzerindeki etkisini arttırır.

Film malzemesi olarak üç ana kaynak vardır: Tiyatro oyunu, roman ve özgün senaryo. Bunlardan ilki, sahne dekorunun dışına çıkmanın ötesinde de sorunlar yaratır. Ne kadar iyi gerçekleştirilmiş olursa olsun, gerçek bir filmden çok, oyun olarak kalır. Roman ve özellikle beyazperde için yazılmış özgün senaryo asıl kaynaklardır.

Film öykülerinin çoğu romanlardan uyarlamadır ve bu tür bir çalışma, uyarlayıcı yazarı birçok farklı ve zor sorunla karşı karşıya bırakır. Ortalama bir roman ortalama bir film öyküsünden çok daha uzun olduğundan, iyi bir seçim ve geniş çapta kesmeyi gerektirir. Eğer *The Caine Mutiny* (Caine İsyanı) bütünlüğü içinde dramatize edilseydi, filmin uzunluğu 14–16 saat olurdu. Açıktır ki, pek mümkün olmayan bir girişim.* Gerçekte, yazar ve yönetmen birlikte kitabın karakterlerini, konusunu ve temasını inceleyerek roman yazarının söylemek istediğini en iyi örnekleyen bölümleri seçerler. (Roman uyarlayıcıları elbette yazarın bakış açısında değişiklik yapabilir, konuyu kısaltıp genişletebilir ya da düşünceyi geliştirebilirler.) Seçimler yapıldıktan sonra bu bölümler uygun bir biçimde sıralanır, (bunun kitaptaki sıra içinde gerçekleşmesi gerekli değildir), derlenen bölümleri, uyumlu ve eksiksiz bir bütüne dönüştürmek için gerekli bağlantılar yaratılır.

Film malzemesinin üçüncü kaynağında, özgün film senaryosunda da kesip biçme sorunları sözkonusudur. Birçok sahne gereğinden uzun yazılmıştır ve yönetmen izleyicinin dikkat süresinin, daha doğrusu, sabrının sınırlarının çok iyi farkında olmalıdır. Geveze bir sahne, izleyici-

*Televizyon dizi filmlerinin gelişimi, romanların tam olarak filme aktarımına belirgin olanaklar sağlar. Ve en zoru, kullanılması gerekli bilinç akımı bölümlerinin görsel karşılığı bulunmalıdır.

yi yalnızca bu sahneden değil, filmin tümünden soğutabilir. Yitirilen ilgiyi yeniden kazanmak zordur. Senaryodaki gereksiz açıklamalar, izleyicinin anlayışına güvenilmediği anlamına gelir ve hiçbir izleyici ukalaca konuşmalarla aşağılanmaktan hoşlanmaz. En iyi filmlerde bile en derin anlamları gözden kaçıran, tek bir seyirciye henüz rastlamadım.

Otuzların ve kırkların dünyaca ünlü bir yönetmeni, kendisi gibi çok ünlü bir yazarla sık sık beraber çalışıyordu. Yakın çevreleri dışında çok az kişi onların ortaklaşa çalışma yöntemini bilirdi: Yazar yeni yazıp bitirdiği on oniki sayfayı yönetmene uzatır, o da şöyle bir gözden geçirdikten sonra mavi kalemini eline alıp "açılış iyi, der ve sonraki yarım sayfanın üstünü çizer, sahnenin geri kalanını da bu şekilde inceleyerek tümünü dört sayfaya indirger ve "kopuklukları düzelt," diyerek yazara geri verirdi.

Birlikte yaptıkları filmler zamanın en iyi filmleri arasındaydı. Kazandıkları başarılara güvenerek yazar, kendi adına iki film yönetme olanağını buldu. Sonuç, laf kalabalığından boğulan rezalet filmler oldu.

Bu, az rastlanır bir örnek değil. Yönetmenlerin de kendi başarılarıyla gözleri kamaşır ve gururlarının kurbanı olurlar. Sanatta ilk adım alçakgönüllülükten geçer. Fred Allen, komedi yazarlığı üzerine bir röportajda "en iyi, müsvedde kağıt üzerine yazarım, demiş. Her yönetmenin içinde beslemesi gereken önemli bir yetenektir bu.

Yeterince geliştirilmemiş karakter sorunu özgün senaryoda romana göre daha sıkça ortaya çıkar. Kısa yazım biçimi yazara konunun ve karakterin gelişimi için daha

az yer tanır ve nedense konu çoğu senaryonun gözdesidir. Bana göre ise ilgi odağı hep karakterler olmalı. Eğer karakterler yeterince ilginç ve iyi geliştirilmişse konu da kendiliğinden gelir. Zaten "dram" demek iki insanın karşı karşıya gelmesi demektir. Bu iki kişi sayısız durum içine konulabilir ve sahneler de neredeyse kendiliğinden yazılır. Konular oldukça sınırlıdır fakat karakterlerin çeşitliliği tükenmez. *Batı Yakasının Hikayesi*'nin aslında eski bir konu olan *Romeo ve Jüliet*'in yeni bir uyarlaması olmasına birkaç kişi karşı çıktı. Gerçekte, çok azı bunu farketmişti. Aksine seyirci, onun betimlediği insanlarla ilgilendiğinden, konu yeni bir dirim kazanmıştı.

Önce konu (*plot-first*) diyen yazar, genellikle yapay durumları ardarda sıralar ve gönlünce öyküsüne sıkıştırabileceği iki boyutlu kişiler yaratır. Sinemacılar ve eleştirmenler arasında "yapay senaryo" (*contrived screenplay*) diye bilinen bir klişe kullanılması anlamlıdır.

Konuya önem veren yazarlar genellikle eylem üzerinde çok dururlar, eylemden anladıkları ise perde üzerinde şiddetli devinimlerdir. Oysa hareket, izleyenin belleğinde kalmalıdır; karizmatik oyuncularla oynanan görece yumuşak ve sakin bir sahne, seyircinin belleğinde hiç de ısınamadığı kişilerce oynanan şiddet gösterilerinden daha kalıcıdır. Seven bir kadın sevgilisinin her davranışına nasıl özen gösterirse, izleyici de sempatik ve iyi geliştirilmiş karakterin hareketini, oturuşunu, kahvesini içişini, hiç ilgi duymadığı ve anlamadığı birinin garipliklerinden daha fazla benimser.

Aynı şekilde, oyuncuların söylemek yerine eylemi yapmaları daha uygundur –en azından mümkün olduğunda. Düsturumuz "eylemler sözcüklerden daha yüksek sesle

konuşur" olmalı. İçinde bulunduğumuz kuşkucu çağda, izleyici çok iyi bilir ki, insanlar gerçek duygularını hep konuşmaların ardına gizler. Oysa, bir insanın beklenmedik bir durum ya da yüzleşme karşısındaki tepkisi, o kişinin karakteri hakkında sayfalarca konuşmadan çok daha fazla bilgiyi anında verir.

Konuşmalar, abartılı olmadığı zamanlar da bile, bir senaryonun en büyük sorunudur. Çok az yazar (Ben bunlara senaryoları düzelterek yeniden yazan yönetmenleri de ekliyorum) yaşayan konuşmalar yaratabilir. Yazılan konuşmaların % 98'i edebiyat kokar. Oyun yazarının sözcüklerinde şiirselliğin arandığı tiyatro için böylesi uygun olabilir, fakat filmde oyuncuların, sundukları karakter tarzında konuşması beklenir; hatta zorunludur. İyi düzenlenmiş süslü tümcelerle konuşan insan azdır. Yıllık kazancı bir milyon olan profesyonel bir sporcuyla ya da evinden çıkarılmış yoksul bir kadınla, hatta Amerika Birleşik Devletleri Başkanıyla basın toplantılarında hazırlıksız yapılan görüşmeleri dikkatle izleyen biri sözünü ettiğim olayı rahatlıkla kavrayabilir. Film konuşmalarının tümünün doğaçlama olduğu varsayılır. (Oyunculuktan sözederken bu konuya tekrar döneceğiz.)

Sıralamayla ilgili bir uyarı. Bazı okullarda öğretildiği ve birçok yazarın denediği gibi, bir sahnenin sarkmaması, sahneler üç dört sayfayı geçemez demek değildir. Tam tersine, çoğu zaman yönetmen kendisini, birbirine girmiş birkaç sahneyi bir büyük sahneye dönüştürme çabası içinde bulur. Dekor değişikliklerinin gerektirdiği zamanı kazanmak yanında, sahnenin akla uygun uzunluğu, kesintisiz bir duygu ve ruh hali kurma olanağını verir. İzleyiciyi uzunluk değil, anlamsız tekrarlar sıkar. Uyarımlar

canlı olduğu sürece, uzun sahne süreklilik ve akıcılık duygusu vererek seyircinin ilgisini kazanmayı kolaylaştırır.

Özellikle film makul miktarda parayla ve kısa sürede yapılacaksa uygulama ve yapım sorunları açısından senaryonun birkaç yönü irdelenmelidir. En önemlisi karakterlerin sayısıdır. Belli bir zaman çizelgesi sınırları içinde rol sayısı ne kadar artarsa, hepsini geliştirmek için o kadar az zaman kalır. Birçok filmde, az sayıdaki baş rollere gereken önem verilirken, yardımcı roller kendi hallerine bırakılırlar. Sonuç, bütünlüğü bozan içi boş karakterler ve basmakalıp bir film. İki ya da daha fazla karakteri bir karaktere dönüştürmek olasıdır ve çok uygundur. Böylece diğer rolleri daha iyi geliştirmek için zaman ve yer kalır.

Çok kısa rollerde görünenler de dahil, tüm karakterlerin tam bir kişilik sergilemesi gerekir. Bir yıldıza arabanın kapısını tutan kapıcı bile olsa, elenmemiş bir karakter, geliştirilmeye değer. Onun olağandışı bir sözü ya da ufacık özel bir hareketi izleyicinin ilgisini çekebilip sıkıcı bir sahneyi canlandırır ve film kişilerinin inanılırlığını güçlendirir. Hitchcock bu tekniği en iyi kullanan ustalardan biriydi. Baş rol oyuncusu durup bir sokak serserisine yön sorar. Fakat serseri ne kadar olağandışı olsa da, çok inandırıcı biridir ve bu konuşma öncesinde ya da sonrasında öyle ilginç bir biçimde bize sunulur ki, biz onun kim olduğunu ve öyküyle ilişkisini merak ederiz. Aslında, onu belki bir daha hiç görmeyeceğiz, ama onun bir anlık varlığı, belleklerimizi canlandırır ve filme olan ilgimizi arttırır.

Çekim yerlerinin sayısı (dekorlar da dahil) özen gösterilmesi gereken bir başka konu. Ekibi bir yerden bir yere

taşımak, aynı sahne üzerinde başka bir dekora geçiliyor olsa bile zaman alır. Zamanın büyük çoğunluğu araçları, çalışanları ve oyuncuları taşımakla geçtiğinden oyunculara sahnelerini çalışmaları için çok az zaman kalır. Halbuki, yalnızca bu sahneler seyirciyi ilgilendirir, yer değiştirmeler değil. Tartışılan her konuda olduğu gibi burada da kuraldışı durumlar sözkonusu ama, titizlikle yapılan çekim yeri çözümlemeleri, harcamaları azaltmakla kalmaz, filmin niteliğini de etkiler. Bunlar hiç göz ardı edilmemeli.

Birçok yazarın ve sinemacının zorlandığı bir özel teknik vardır –seyircinin ilgisini çekmek. Her sinema öğrencisi bilir ki, filmler zamanı ve alanı kullanırlar. Bu diğer anlatı sanatları için de sözkonusudur ama filmler bu geçişleri daha kolay ve etkileyici olarak yaparlar. Yine de seyircinin ilgisini yönlendirmek tümüyle ayrı bir konudur.

Diyelim ki, A karakterinin B karakterinin bir önerisini kabul edeceğini seyirciyi inandırmak için iki sinema dakikamız var. Ayrıca seyircinin, A'nın bu teklife tümüyle karşı olduğunu ya da bir karara varmak için zamana ihtiyacı olduğunu bildiğini varsayalım. Yalnızca iki dakikamız var; bu kadar kısa bir sürede izleyicimizi nasıl inandırabiliriz? Onları kabul etmelerini istediğimiz şeyleri kabul etmeleri için yönlendirerek. Bunun için en azından iki yol vardır.

Birincisi ve doğal olarak en yaygını, tip oyunculuğudur –görünümü ve kişiliği ile bize güven veren tanıdığımız bir oyuncunun kullanımı. Hollywood'un altın çağında, Clark Gable'ın ya da kadın erkek, başka herhangi bir yıldızın, çabuk ve kolayca, birini isteklerine boyun eğdireceğine seyirciyi inandırmak işten değildi. Hatta, yönet-

men, seyircinin başroldeki kadın oyuncu ilk görüşte erkeğin kollarına neden atılmadı diye merak etmesini önleyemezdi. Fakat ustaca bir yönlendirmeyle, seyirci, kaçınılmaz son sahneye dek sinemacının istediği her şeyi kabul edecek ya da reddecektir.

İkincisi ve çok daha zoru ama aynı zamanda daha yaratıcı olanı, durumlarla yönlendirmedir. 1931 yapımı bir Rus filmi olan Nikolay Ekk'in *The Road of Life*'ındaki (Yaşam Yolu) bir durum, bu tekniğin kullanımını çok etkileyici biçimde ortaya koyar. Başıboş sokak çocuklarından oluşan bir çete, polis tarafından yakalanır. Fakat bu kez polisin niyeti, onları daha önce sık sık girip çıktıkları gibi hapse atmak değil, kırsal bölgedeki özel bir okula gönderip ıslah etmektir. Orada ayakkabıcı, marangoz ya da tamirci olabileceklerdir. Doğal olarak bu genç eşkiyaların hiçbiri kendi bildik sokaklarını kırlara değişmek istemez ve çoğu, ayakkabı yapmak, kuşevi inşa etmek düşüncesine güler geçer. Canayakın bir genç polis bu öneriyi sokak serserilerine açtığında, ortam iyice gerginleşir. Fakat memur soğukkanlılıkla sigara pakatini çıkarır, içinden bir sigara alır ve paketi serserilerin liderine uzatır. Ruslar sigara tiryakisidirler ve oğlanların hiçbiri tutuklanışlarından beri bir nefes bile çekmemiştir. Çetenin başı düşmanlık ve istek arasında tereddüt eder. İstek kazanır. Uzanıp bir sigara alır, çetenin diğer üyeleri de aynı hareketi tekrar ederler. Sıra karar anına gelir.

Memurun tek bir kibriti vardır. Sigarasını yakar ve kibriti söndürür. Artık tek ışık kaynağı onun dudakları arasında tuttuğu sigaranın yanan ucudur. Çetenin başı yavaşça öne doğru eğilirken, yüzünü buruşturan bir gülümsemeyle memurun ateşini ister. Aynı devinim diğer-

leri tarafından da yinelenir, aynı anda üç dört çocuğun sigaralarını polisin ateşinden yakmaya çalışmaları, sahneye neşe katar. Sonraki sahnede çocuklar kırların yolunu tutmuşlardır ve biz seyirciler onların kendi istekleriyle gitmeye karar verdiklerine artık tam anlamıyla inanırız.

Görüldüğü gibi hile ortadadır. Bu sahnede olduğu gibi, bir başkasının sigarasından ateş almak, sigaralar içenlerin hep ağzında olduğuna göre, bir dostluk belirtisidir ve böyle bir durumda düşmanlık sözkonusu olamaz. Yani, biz bir iki dakikalık sürede, gerçekte çok uzun zaman alacak bir kararı mantık yoluyla kabul etmişizdir.

Bunun gibi teknikler Ruslar tarafından çok geliştirilmişti. Ne yazık ki, onlar da dünyanın geri kalanı gibi, sesli filmin yeniliği yüzünden konuşmalara önem vermeye karar verdiklerinden bu sanatı yitirdiler. Bize birçok avantaj sağlayacak kurgu sanatının değişik yönlerini yeniden gözden geçirmek, birkaç kuşak geri gitmemizi gerekli kılıyor.

Fakat, bu örnekler senaryo sorunlarından çok yaratıcı tekniklerle ilgili olduğundan, yönetmenin diğer sorumluluklarına geçmek gerekiyor.

2

Hazırlık

Yönetmen sorun çözücüdür ve sorunlar her zaman düzenli bir sıra ile gelmez. Yazarla birlikte belki de asla tam olarak bitirilemeyecek olan senaryoda son değişiklikleri yaparken bir yandan da oyuncularını seçer ve ekip oluşturur.

Deneyimli yönetmenin her zaman gediklileri vardır; önceki çalışmalarıyla onun güvenini kazanan kadın ve erkekler. Eğer yapım öncesi çalışmalar pürüzsüz ilerliyor ve bütçe de yeterliyse, bu gedikliler kadroda yerlerini almışlardır ya da bekliyorlardır. Sırası önemli olmasa da yönetmenin en çok güvendiği üç kişi –kameraman, kurgucu ve yönetmen asistanıdır.

Çevre tasarımcıları dışında, film sanatıyla ilgili dallar içinde en büyük oranda iyi sanatçıya sahip olmakla övünebilecek dal, görüntü yönetmenliğidir. Niye böyle olduğundan pek emin değilim ama, yaptığım altmışa yakın filmin hiçbirinde kötü kameramanla çalışmadım. Her biri farklı renkten, ırktan, ulustandı –Amerikalı, İngiliz, Avusturyalı, Macar, Türk, Güney Afrikalı ve İtalyan. Hepsi de mükemmeldi. Ancak bu işin kuralına göre; gerçekten usta sanatçıların sayısı çok azdır ve eğer yönetmen bunlardan birine rastlarsa artık onun peşini bırakmaz.

Kameramanın katkısının niteliği sonraki bir bölümde

inceleniyor. Burada vurgulanması gereken şu ki, aranan en önemli özellik uyumlu bir kişiliktir. Eğer tanınmamış bir kameramanla çalışılıyorsa, onun mesleki becerilerinden çok kişiliğine dikkat etmek daha akıllıcadır. Çalışmalarından birkaç örnekle ışık yeteneğini değerlendirmek mümkün olsa da, çalışma kişiliğinin iç yüzünü anlamak o kadar kolay değildir.

Bu gibi durumlarda çoğu yönetmen daha önce aynı kameramanla çalışmış yönetmenlerin tavsiyelerine başvurur. Bunu yaparken yönetmenin kişiliğini de gözönünde bulundurmalarını öneririm. Eğer bazı sorunlar sözkonusu olmuşsa bunların her iki taraftan da çıkmış olması muhtemeldir. Yönetmen, ancak kameramanla uyum içinde çalışabileceğine inandığında onunla anlaşmaya varmalıdır.

Işıklandırma konusunda uzmanlığının yanısıra, kameraman sette morali ayakta tutan en önemli faktördür. Bir kameraman kazanmak bir aile kazanmaktır. Yönetmen gözde kameramanına nasıl bağlıysa, kameraman da uzun süre beraber çalıştığı yardımcılarını –kamera operatörü, kamera işçisi ve set amirini– onlar da kendi yardımcılarını beraberlerinde getirmekte o derece ısrarlıdırlar. Böylece ekibin çoğunluğu kameramanın en güvenilir adamlarından oluşur; kameraman genelde onlarla dostça bir ilişki içindedir, ama setteki davranışları sıkıca denetlemekten de çekinmez.

Filmin kurgucusu (montajcı) yapım faaliyete geçilmeden birkaç hafta önce topluluğa katılır. Ona çoğunlukla ekibin sihirbazı gözüyle bakılır. Öyle ki, yıllarca sinemayla uğraşmış kişiler bile kimi zaman kilometrelerce "spagetti"nin içine dalıp aklıbaşında bir filmle ortaya çıkan

kurgucunun becerisine şaşıp kalırlar. Ne yazık ki, usta kurgucuların sayısı kameramanlar kadar fazla değil, bunun nedeniyse açıca ortada; en iyi kurgucuların sürekli terfi etmesi. Konunun uzmanları yönetmenlik için en mükemmel eğitimin kurgu olduğunu söylerler; pek çok yönetmen bu işte en az bir kez çalışmıştır. Yönetmen bu tür bir deneyimi yeterince yaşamadıkça (ki bir kurgucuyu iş başında yalnızca izlemek yetmez) kendi kurgucusuna tümüyle bağlı kalmalıdır. Zaten iyi birini bulursa kolay kolay onun yanından ayrılmasına izin vermeyecektir.

Kameraman ve kurgucu herzaman yönetmenin adamıdır–yani ona sadıktırlar. Üzücü ama gerçek, yönetmenle yapımcı arasındaki ilişki çoğu kez, deyim yerindeyse, düşmancadır. Liderlik sorunu yönetmen–yapımcı ilişkisinin gerçekten de en hassas noktasıdır. İyi film yapımcı yardımcıları yönetmenin setteki üstünlüğünün gerekliliğini her zaman anlar ve bunu desteklemek için ellerinden geleni yaparlar. Onlar tam anlamıyla birer delegedir. Eğer önerileri olursa yönetmenin hem lider hem de yaratıcı olarak kendi imgelerini korumasının gerekliliğine inanarak, bunları sesiz ve özel olarak dile getirirler.

Bir filmde, özellikle de çekimi uzun sürecek bir filmde, çıkması olası sorunların ana nedenlerinden birincisi, ticaretin gerekleri ile sanatın istemleri arasında sıkça başgösteren çıkar çatışması, ikincisi ve en sorunlusu ise, kendinde bir film yönetme yeteneğini bulamayan fakat yaratıcı fikirlerini sokuşturmaktan geri durmayan yapımcının, sanatsal sorulardır. Besbelli ki, iki general bir orduya şanıyla kumanda edemez ve böylesi bir durumla karşılaşıldığında yönetmenin bulabildiğince çok desteğe gereksinimi vardır. Sürtüşme başladığındaysa sanatçıla-

rın çoğunlukta olduğu tarafın şansı daha fazladır.

Yarışmacı anlamda kazanmaktan sözetmiyorum; sözünü ettiğim sanatsal dürüstlük. Kendine güvenen yönetmen önerileri dinleyecektir. Bazı özel durumlarda bu önerilerden birini tümünü kabul edebilir bile. Çoğu zamansa bunları değerlendiremeyecektir; çünkü öneriyi yapan, yönetmenin genel yorumuna aşina değildir. Bir önerinin iç tutarlılığı da olsa, film için önemli değerleri bulandırabilir. Genellikle kabul edilen az sayıda öneri de yönetmenin dünyasına uygun biçimde yeniden şekillendirilecek, belki de ilk biçiminin çok ötesinde değiştirilecektir. Önerilerin en değerli yanı ise o ana dek gizli kalmış zayıf noktaları ortaya çıkarabilip daha iyi yaklaşımlar sunarak yönetmeni yeni arayışlara itmeleridir.

Her koşulda, pek çok tuzağı beraberlerinde getirebilecekleri göz önünde tutularak önerilere karşı denetimi elden bırakmamak gerekir. Bazı fazla hoşgörülü yönetmenler zamanlarının yarısını istenmeyen "yardımlarla" uğraşmakla geçirirler. Yazman asistan *(script)*, kameraman, kurgucu, hatta set işçisi ve kahveci bile yönetmeni bocalar gördüklerinde fikirlerini onunla paylaşmaya can atarlar. Ama hiçbiri yönetmenin kafasındakini bilemez. İşte bu yüzden, önerilerin büyük çoğunluğu uygunsuzdur ve yalnızca zaman kaybına yolaçar. Önerilere çok geniş bakan bir yönetmenin genellikle kendi bakış açısı dardır ve yetkin bir sinemacı da değildir.

Ve işin güç yanı asıl burada. Ekibin tüm üyeleri kararsızlığı ve kendine güvensizliği tanır. Eğer yönetmen bu olumsuzluklardan birini göstermeye başlarsa kameramandan başlayarak tüm ekip hemen bundan etkilenecektir. Moral bozulur ve tabii film de zarar görür.

Gerçekte, yönetmen elbette her zaman kendinden ya da yapmak istediklerinin sonuçlarından emin değildir. Yanında (kurgucu olarak) çalıştığım bir yönetmen, her sabah tuvalete gidip kusardı. Sahne korkusu oyuncuları genellikle kamera karşısına çıkmadan bir iki saat ya da birkaç gün önce etkisi altına alırken, bu yönetmenin, yapım boyunca peşini bırakmadı.

Bir diğer örnek daha az trajik ve daha eğlenceli. Leo McCarey, bir kopyayı onayladıktan sonra ekibindekilerden de görüş almak için geri dönüp onların yüz ifadelerine bakardı. Filmin birinde, bir elektrik teknisyeni McCarey'in ısrarla soran bakışlarına anlamsızca göz kırparak karşılık vermekte direnir. "Benimle dalga geçtiğini düşüdüm, der McCarey, "ve gitmesine izin verdim"

Karın ağrıları çekmek suç değildir. Kimi psikologlar bunun bir oyuncunun başarısını artırabileceğini öne sürüyor. Ama bunu başkalarına sezdirmek büyük bir hatadır. Her şeyden önce, bir yönetmen, liderlik için bel bağlanan kişidir ve içinden gelmese bile liderliği oynayarak çevresini etkilemek zorundadır.

Daha sonra ayrıntılı biçimde inceleneceği gibi, süreklilik gereği, yönetmenin önceden pek çok planı düşünmesi gerekir. Ekibinin güvenini kazanmak içinse en az bir sonraki çekim alanını önceden düşünmelidir. Bir plan üzerinde çalışmamı "çok iyi!" deyip tamamladıktan sonra bir an bile duraklamadan bir sonraki kamera konumuna geçerim. Bir vizör kullanarak gerekli olan mercekleri, kameramanın konumu ile yüksekliğini ve çerçevenin ilk sınırlarını (provadan sonra değiştirilebilir) belirlerim. Sonra, ekip çekim alanındaki değişikliklerle birlikte ortaya çıkan olağan işlerle uğraşırken, ben de düşüncelerimi ve

oyuncularımı toplayıp onları bir sonraki çekime hazırlarım.

Bir sanatçı kendince en iyi olduğuna inandığı şeyi yapmalıdır. İlk olarak kendi yorumunu ortaya koymadıkça bir başkasının düşüncesine tüm yüreği ve beyniyle bağlanamaz. Bu konuya ilişkin pek çok olay vardır. Belki de uydurma bile olsa, doğaüstü bir örnek var, Howard Hawks ile Harry Cohn arasında geçen. Bilindiği kadarıyla, senaryo hazırlığı sürecinde iki adam bir sahneye ait belli bir yaklaşım üzerinde tartışırlar. Hawks en sonunda sahneyi çeker ve Cohn ertesi gün gösterim odasında bunu izler. Sahne kararlaştırılan biçimde değildir. Cohn sette kıyameti koparır ve Hawks'ın sahneyi kararlaştırdıkları biçimde tekrar çekmesini ister. Hawks, her zamanki gibi sakin ve nazik, sorun olan sahneyi ertesi gün tekrar çekeceği konusunda Cohn'a güvence verir. Sahneyi tekrar çeker ve bunu Cohn yine seyreder. Çekilen, en ufak bir değişiklik olmadan, Hawks'ın ilk çektiği sahnenin plan plan aynısıdır. Cohn yine parlar ve Hawks yine sahneyi yeniden çekmek konusunda söz verir. Bu kez de, birinci ve ikinci sefer yaptığı gibi aynı biçimde sahneyi çeker. Fakat artık Cohn onu kendi haline bırakmaya karar verir ve Hawks filmi kendi yöntemiyle bitirir.

Ama Hawks eğer daha yeteneksiz bir yönetmen olsaydı, Cohn belki de onu kovardı. Eğer Cohn daha iyi bir psikolog olsaydı tüm ekibin önünde böyle çirkin bir görüntü yaratmazdı ve Hawks'ı kararları kimin verdiğini kanıtlamaya itmezdi. Cohn konuyu Hawks'la kendi ofisinde özel olarak konuşmuş olsaydı, en azından bazı konularda anlaşmaya varabilirlerdi ve belki de Hawks sekansı bir "ikinci görüş" diyerek yeniden çekebilirdi.

Bildiğim en iyi yapımcı ve yapımcı yardımcıları sete az uğrayanlardır. Yapımcı yardımcılarının çoğu bu kadar düşünceli değildir. Yönetmenler yeterince kızdırarak yapımcıları sahneden uzaklaştırabilirler, ama böyle nazik durumlar için en iyi yöntem, "serinkanlılığın" en iyi uygulayıcısı Hawks tarafında kullanılandır. Eğer bir yapımcı sette dolanırsa, Hawks tarafından çok kibarca karşılanır: Onun onuruna tüm çalışmalara ara verilir, hemen bir sandalye getirilir ve Hawks, konuğuyla çekilecek sahne dışında her konuda dostça bir sohbete başlardı. Yapımcının, varlığının programı aksattığını ve hemen kalkıp gitmesinin yerinde olacağını kavraması birkaç dakika alırdı. Her seferinde bu ani terkediş kaçınılmazdı.

Bunların hiçbiri çekim başlandığında yapımcının tüm kontrolü yitirdiği anlamına gelmez. Tam tersine, yapımcı pek çok biçimde yardımcı olabilir. Özellikle kurguda ve tabii kesinlikle filmin pazarlanmasında, önemli, kimi zaman da son söz onundur. Bunun yanısıra, pek çok yönetmen akıllı bir yapımcının titiz denetiminden yararlanabilir. Tam özgürlük verildiğinde savruklaşan çok sayıda yönetmen vardır. Deneyimli biri bile aşırıya kaçıp arasıra dağıtabilir. Fakat ister yapımcıya ait olsun, ister de güçlü bir yönetmene, demir yumruk her zaman kadife eldiven giymelidir.

İdealde, yönetmen kameramanı ve kurgucusuyla kurduğu ilişkiyi yardımcı yönetmeniyle de kurmalıdır, kurarlar da –ama her zaman böyle olmaz. Bir kişinin yardımcı yönetmen olarak betimlenip Yönetmenler Birliği üyesi olması, onun her zaman yönetmenin adamı olacağı anlamına gelmez. Büyük film şirketlerinin yapım birimleri ve bazı bağımsız yapımcılar, yardımcı yönetmeni set üzerin-

deki adamları yapmayı başarırlar. Ödüllendirerek ya da baskı uygulayarak amaçlarına ulaşırlar.

Bu olasılığın varlık nedeni, yardımcı yönetmenliğin tanımı ile işlevi arasındaki aykırılıktır. Onun yardımcılığı yaratıcı alanda değil, çekim alanındadır. Bu alanın sorumlusudur o. Çekim alanının işlevli bir biçimde örgütlenmesini ve oyuncular, figüranlar ya da özel gereçler gibi her şeyin yönetmenin elinin altında olmasını sağlar. Çekim ve provalar boyunca çekim alanını yönetmenin adına denetler. Ekibin tüm diğer üyelerinden daha fazla ve daha uzun süre çalışır. Sabahları işin aksamadan başlaması için her şeyi gözden geçirmek üzere çekim alanına ilk gelen ve çekim bittikten sonra kağıt üstü çalışmaları yaparak bir sonraki güne her şeyin hazır olduğundan emin olması gerektiği için son terkeden kişi o olmalıdır. Ayrıca ekibin en ufak sorunlarını çözümleyebilecek, sorun çıkaran oyuncuları etkisiz hale getirebilecek yetenekte olmalıdır. Eğer tüm bu konularda gerçekten yetenekliyse, yönetmenin, filmi yönetmek dışında bir şeyle uğraşmasına gerek kalmaz. Eğer çekimler stüdyo dışında yapılacaksa, yardımcı yönetmenin gerek çalışma, gerek zaman açısından işi daha da zordur. Yardımcı yönetmenin, her zaman onun ufak tefek işlerine koşacak en azından bir asistanı vardır. Yapım sorumlusu da başka yönlerden ona yardımcı olur. Pek çok alanda bu ikisinin görevleri birbirleriyle çatışır. Yapım sorumlusunun, setin günlük koşuşturmalarıyla ya da oyuncu kadrosuyla yapılacak pek işi yoktur, fakat yapımcı ve set arasında asıl bağlantı o olduğundan, özellikle parasal konularda, bütçe, programlama ve araç-gereç temininde en önde gelen kişi odur. Ayrıca tüm stüdyo dışı çekim alanlarının tutulması

ve bu alanların gereksinimleriyle ilgilenir. Bu açıdan başarılı bir yapım sorumlusu, yeterince zor bir iş olan film çekimini yönetmen için neredeyse hoş bir hale sokarken, kötü bir yapım sorumlusu işi tamamiyle bir felakete dönüştürebilir.

Stüdyo alanlarında artık bina blokları yükseldiğinden, her filmin en önemli bölümlerinden biri dış çekimlerdir. Bu mekanlar Kuzey ve Güney kutupları dahil dünyanın her yerinde olabilir. Yabancı mekanlarda film yapımı her ulustan, ırktan ve inançtan oyuncularla, figüranlarla, ekiplerle birlikte çalışmayı ve tabii çevirmenlerle işbirliğini gerektirir. Ayrıca, bu mekanlar belediyelerin, hükümetlerin, şirketlerin ve de özel kişilerin ya malıdır ya da denetimi altındadır. Ekip mekanlarda çalışmaya başlamadan önce bu mülklerin temsilcileriyle görüşmek gerekir. Yapımın bu tür işleriyle uğraşan, yapım sorumlusudur. Bu mal sahiplerinin hepsi film şirketiyle işbirliğine girmek için can atmadıklarından, yapım sorumlusunun, başarılı bir işadamı kafası ve diplomat niteliği olmalıdır.

Senaryoda tanımlanan mekanların pek çoğu gösterildikleri gibi çekilemezler. *Doktor Jivago*'nun büyük bölümü İspanya'da çekilmişti. David Lean'in *Ryan's Daughter* (İrlandalı Kız) filmindeki tufan İrlanda'da değil Güney Afrika'da görüntülenmişti. *The Young Lions* (Genç Aslanlar) filmindeki Kuzey Afrika sahneleri Güney Kaliforniya'daki Borrego Çölünde çekilmiştir. Bu tür örnekler bir kitap doldurulabilir.

Mekan seçimi, geleneksel olarak yönetmene bağlı olsa da, bütçeyi savunmak durumunda olan ya da bu süreçte önemli sorumluluklar alabilir. Gerekli mekanlar saptandıktan sonra küçük bir yapım grubu, yapımcılığın en hoş

yanlarından biri olan mekan bakmaya çıkar. Bu grubun içinde genellikle yönetmen, yapım sorumlusu, kameraman ve çevre düzenleyici bulunur. Çevirmenler gerektiğinde sağlanır. Görünümde olabilecek beklenmedik farklılıklara uyum sağlamak ve seçilen mekanların tüm olanaklarından yararlanmak üzere senaryoda sürekli değişiklikler yapılması gerekliliği göz önüne alınarak, senaryo yazarının da bu gezide bulunması yararlıdır.

Sinemacılık her zaman olağanüstü lojistik sorunlar içerir ve bunların çoğu yapım müdürünün sorumluluğundadır. En azından kilit ekip elemanlarının ve bazı araç-gereçlerin bu mekanlara taşınması gerekir. Yardımcı oyuncuların ve figüranların çoğu ile ekibin geri kalanı ev sahibi ülkeden temin edilir. Ekip ve oyuncu kadrosu için uygun konaklama olanakları sağlanmalıdır. Kahvaltı ve akşam yemekleri genellikle kalınan yerde yenebilirse de, öğlen yemeği ve set yemeği uygun kuruluşlara hazırlatılmalıdır. Toplu taşıma ve özel araçlar ile bu araç filosunu besleyecek benzin de temin edilmelidir.

Bu işler sürerken, yerel resmi kuruluşlar ve vatandaşlarla iyi ilişkiler kurmak için çaba harcanır. Bölgenin ileri gelenlerine verilen bir akşam yemeği, seti gezdirmek, hatta belki de bir parti harikalar yaratabilir. Gerçekten başarılı bir yapım müdürü, bu tür eğlencelere harcanacak birkaç doların, yapımın kendisi için binlerce dolarlık kaybı önleyebileceğini bilir. İyiniyet her zaman iyi ticaretten daha ekonomiktir.

Set ve kostüm desinatörlerinin görevleri bellidir. Bu sanatçılar hemen her zaman yetkin, becerikli ve kolay anlaşılan kişilerdir -tabii eğer yaratıcılıkları sınırlandırılmazsa. Yönetmenin pek aşina olmadığı kendi konuların-

da, yönetmenin temel isteklerini anlayabilmeleri gerekir. Bir balo salonu ya da bir giysi, yönetmenin imzalı onayı olmadan yapılamaz. Yönetmen, kostümlerin ve setlerin yalnızca filmin biçimini güçlendirmekle kalmayıp, çekilen sahnedeki hareketin gereklerini de karşılayacağından emin olmalıdır. Bu bölümler arasında her zaman görüş alışverişi ve işbirliği olmalıdır.

Ekibin geri kalan üyelerinin, nitelikleriyle kolayca tanımlanabilen özel çalışma alanları vardır. Elektrikçilerin, set marangozunun, boyacının ve su tesisatçısının görevleri açıkça ortadadır. Aslında bu son üçü ekibin sürekli elemanı değildir ama gerektikleri zaman çağrılırlar. Set amiri, çevre düzenlemeciyle birlikte çalışır. Setleri donatır ve gereken her şeyi temin eder.

Aksesuarcı, kolayca taşınabilen tüm set donanımından sorumludur. Kültablaları, sigaralar, silahlar (Western'ler ve bugün neredeyse tüm filmler için), bavullar, yemek malzemeleri ve hatta bazı sahneler için gerekli yiyecekler bile yönetmene danışılarak bu kişi tarafından sağlanır. Gerçekten de aksesuarcının görevleri oldukça geniş kapsamlıdır. Zira bu kişi aynı zamanda sandalyeleri yerleştirerek, yönetmenin kahvesi ya da kolası olup olmadığına bakarak, seti ziyaret edenlerle ilgilenerek yönetmenin kahyalığını yapar. Yönetmenin tüm isteklerini önceden tahmin etmekle gurur duyabilir. Aksesuarcıların yükselme ve ilerleme konusunda ne kadar kararlı oldukları, oyuncu John Wayne ve yönetmen Henry Hathaway örnekleriyle kanıtlanmıştır. İkisi de meslek hayatlarına aksesuar bölümünde başlamışlardır. Film dünyasının başka hiçbir yerinde, aksesuarcılar Hollywood'dakilerle boy ölçüşemez. Hollywood'un gerçek anlamda üstün oldu-

ğu tek zanaat, belki de aksesuarcılıktır.

Geri kalanlar arasında önemli olan bir kişi de senaryo gözetmenidir. Pazarlık dönemlerinde işverenleri etkilemek gibi boş bir inanışla sendikalar tarafından uydurulan diğer ünvanlar gibi bu ad da yanıltıcıdır. Bir senaryo gözetmeni denetlemez. Bu kadın (*scriptgirl*; genellikle bir kadındır) tüm hareketleri ve diyalogları izler, senaryodan herhangi bir sapma olduğunda bunu not alır; çekimlerin uzunluğunu, kullanılan mercekleri, planların büyüklüğünü ve yönetmen tarafından basılması istenen çekimleri kaydeder. Tüm bu bilgiler filmin kurgucusu için vazgeçilmez niteliktedir. Hemen her zaman, oyuncular tarafından giyilen giysilerin, sahnelerin her bölümünde oyuncuların birbirlerine göre konumlarının, aksesuar yerleşimlerinin kaydını tutar. Provalarda oyunculara sık sık replik verecek, zaman zaman da yönetmenin dikkatini kaçırılan bir söze ya da karmaşık hale sokulan bölüme çekecektir (bu tür şeylerin gözden kaçırılmasının sıklığı şaşırtıcıdır). Bu kişi belki de yönetmen dışında setteki herhangi birinden çok daha fazla filmin bütününün farkındadır. Genellikle de bütün ekibe annelik yapar.

Bir yapımda kimi zaman bazı özel yardımcılara gerek vardır. Bunlardan ikisi diyalog yönetmeni ve kroki ressamıdır, ama yine de bu isimlerden en az biri yanlıştır. Bir diyalog yönetmeni diyalogları yönlendirmez (ya da yönlendirmesi gerekmez). Bunun nedeni bir sonraki bölümde açıklanacaktır. Normalde bu kişi sahne dışı prova yapan oyuncularla senaryoyu çalışır, fakat ben diyalog yönetmenini yaratıcı bir asistan gibi kullanmayı tercih ederim. Kötü namlı bir gemi kaptanı gibi yönetmen de tek başınadır. Bir sahneyi hazırlarken kafası her zaman da-

ha sonra çekilecek sahnelerde çıkması olası sorunlarla meşguldür. Bir sahnenin sorunsuz olduğu durumlar çok nadir olduğundan, bu onun için sürekli bir uğraşıdır. Bu durumda, diyalog yönetmeniyle bazı kuşkulu notları ve olası çözümleri tartışmak kimi zaman yararlı olur. Eğer bu kişi yapım boyunca bir iki yaratıcı fikir ortaya atabilirse kesinlikle aldığının hakkını vermiş olacaktır.

Aynı şeyler kroki ressamı için de geçerlidir. Kanımca, zaten yönetmenin kafasında olan planların taslaklarını ona çizdirmek zaman kaybıdır. Ama eğer, yönetmene sıkıntı veren bir sahne için özgün bir görsel yaklaşım önerirse, hem yönetmenin minnettarlığını hem de maaşını hak eder.

Bir filmin takvimi genellikle bütçeye bağlıdır ya da tam tersi. Çok az sayıda bütçe sınırsızdır. Alt sınır belirlendikten sonra (ve tabii eğer yöntemenin çalışma biçimi biliniyorsa) yapım müdürü ve yardımcı yönetmen programı belirleyebilirler. Bunu yaparken oyuncuların kontratlarını, mekanları ve setin boş olduğu zamanları gözönünde bulundururlar. Sonuç olarak, bir film senaryo sırasına göre değil, yapım bütçesinin en ekonomik kullanıldığı biçimde çekilir.

Örneğin geçenlerde bir oyuncu ile 3 milyon dolara oniki günlük çalışma için anlaşılmıştı. Her fazladan gün 250.000 dolara maloluyordu. Açıktır ki, bu oyuncunun sahneleri, filmin bütünü içinde nerelere oturtulacağı bir yana bırakılarak, arka arkaya çekilmişti. Hollywood'da oyunculara çalışma günleri arasındaki boş günler içinde de para ödendiğinden, çok pahalı oyuncularla sürekli çekim programı yapılır. Elbette film boyunca kontratları olan başrol oyuncuları bu kuralın dışındadır. Az ücret

alan oyuncular için gün belirlemeye gerek yoktur. Onları rol almadıkları sahnelerin çekimlerine bile götürmek yararlı olabilir, zira bu pek pahalı olmayacaktır.

Bu tür pek çok olgu yapım müdürü ve yardımcı yönetmence değerlendirilir. Hazırladıkları program tamamlandığında bunu yönetmene sunarlar. Yönetmen bu programı, yardımcılarının bilmediği çekimlere uyum sağlaması amacıyla gerekli değişiklikleri yapmak için inceleyecektir. Sonrasında, o, yapım müdürü ve yardımcı yönetmen programın son bir çözümlemesini yapıp kesinleştirirler. Çekimin hemen her zaman programdan farklı ilerleyişi, film yapımcılığının kaprislerinden yalnızca biridir.

Programın oluşturulması genellikle yapım öncesi çalışmanın son aşamasıdır. Fakat kendi başına sözedilmesi gerektiği için buraya kadar bilerek gözardı edilen bir konu var. Bu da, tabii ki, oyuncuların seçimi.

3
Kim Oynuyor?

Oyuncu Seçimi

Oyuncu seçimi talih oyunlarına benzer ve kimi zaman da öyledir. Ama olmamalı. Şimdiye kadar tartışılan her şey –öykü, ekip, yönetmen– bir tek amaç için çalışır: Bir grup insanı perdeye taşımak. Bir anlamda bu insan grubu her filmin en önemli unsurudur. Bu grup, duygulu, dürüst veya aşağılık ya da kötü tiplerin bile seyircinin ilgisini ve dikkatini çekmesi gerektiğinden çekici insanlardan oluşmalıdır. Bu kişilerin seçimi bir film yapımının içerdiği diğer etkinlikler kadar titizlikle yapılmalıdır. Pek çok nedenden dolayı bu iş, yapımdaki herhangi bir kişiden çok yönetmeni ilgilendirir. Oyuncu seçimiyle ilgili sorunları sırasıyla inceleyelim. Birincisi, starlar.

Pek çok yapımda zirvedeki iki ya da üç oyuncu yalnızca yönetmeni değil, aynı zamanda yapımcıyı ya da yapımcı firmayı, dağıtımcıyı ve gösterimciyi de ilgilendirir. Sonuç olarak her biri seçim konusunda söz sahibidir. Pek çok örnekte olduğu gibi bir film, afişine yazacağı bazı "isimler" olmadıkça gösterimciye satılamaz. Belki yönetmen yepyeni bir oyuncunun baş rolü mükemmel biçimde oynayabileceğinden emin olabilir ama gösterimciyi düşünen yapımcı, sözkonusu oyununun iyi hasılat getirmeyeceğini iddia edecektir. Yüzde doksan da haklı çıkacaktır.

Yeni bir oyuncuyu halka satmak, hem mesleksel ilerleme, hem tek film açısından para ve zaman alır. Yeni oyuncu güçlü bir öyküde gönülleri fetheden bir rol almadıkça seyirci onu kolay kolay benimsemeyecektir. Bunların sayısı da pek çok değildir. Ancak vasat bir filmi bile kurtarabilen birkaç kadın ve erkek oyuncu vardır. Bunlar gerekli ve yeterli nedenlerle gerçek ve nadir yıldızlardır. Gereken tüm niteliklerin bileşimine sahiptirler; genellikle fiziksel olarak çekicidirler, güçlü kişilikler sunar, "kamera tarafından sevilirler" ve rol yapabilirler. Bir Hollywood söylentisine göre starların çoğu güzel ve yakışıklıdır ama çok yetenekli değil. Açıktır ki, bu pek anlamlı değil. Spencer Tracy yakışıklıydı ve pek çok eleştirmen onu dünyanın en iyi oyuncusu sayar. Aynı şey Paul Newman ya da Robert Redford, Jane Fonda ya da Vanessa Redgrave ve daha pek çokları için geçerlidir. Her yönetmen bunlardan birini ya da birkaçını hemen her filminde kabul edecektir. Doğaldır ki, yapımcı ve gösterimci de aynı derecede bundan hoşnut olacaktır.

Önemli roller için oyuncu seçimi, hemen her zaman yönetmeni, sanat ve bütünlük konusundaki ilkelerinden ödün vermek zorunda bırakabilecek ortak bir karardır. Pek çok örnekte sorun üstesinden gelinemeyecek boyutlarda değildir ve ödün de o kadar sancılı olmaz.

Fakat kimi zaman, alışılmadık nitelikteki bir filmde "yeni yüzlere" gereksinim duyulur.* Şüphesiz ki, tanınmış oyuncular oynadıkları her role kişiliklerini taşırlar, örneğin, bir Bogart rolü ne kadar iyi oynanırsa oynansın yine de bir Bogart rolüdür. (Bu kurala uymayan örnekler

Yüz sözcüğünü tırnak içine alma nedenim, çoğunun gerçek yeni keşifler olmamaları. Çoğunun ardında uzun bir sanat geçmişi ve birikimi vardı. *Gandhi*'nin yıldızı Ben Kingsley buna iyi bir örnektir.

var.) "Yeni" oyuncular da perdede yorumladıkları kişilere kendi kişiliklerini yansıtırlar, fakat daha önce bu "yüz"le tanışmamış izleyici için bu yeni oyuncular oynadıkları insanların gerçekçi betimlemeleridir. Bu "yeni yüzler" çoğu kez kariyerlerini başarılı biçimde sürdürürler ve perdedeki kişilikleri tanınmış starlarınki kadar belirginleşir. Bu tür, bir anda keşfedilen pek çok yeteneğe örnek olarak Dustin Hoffman *The Graduate* (Aşk Mevsimi) filmiyle, Richard Dreyfus *American Graffiti* filmiyle ve *Breaking Away* filmiyle birkaç genç adam gösterilebilir. Bunlara yeni örnekler de ekleyebiliriz.

Bu tür keşifler, bir soda reklamı için güzel bir yüz ya da seksi bir vücut bulmakla karşılaştırılamaz. Bunlar, bulunduktan sonra onları bulanların beklentisi yönünde başarılı bir başlangıçtan, giderek mesleklerinde yüksek yerlere gelmeleri umulan kişiliklerdir. Kimi zaman rol yapabildikleri de olur.

Birkaç kuraldışı örneği saymazsak bu starlardan iki ya da üçünün adı sürekli afişlerdedir ve bu durum reklam dünyasının da işine gelir. Eğer sinemasal bütünlük ve beğeni herhangi bir biçimde sağlanıyorsa, filmin tüm dramatik gereksinmeleri de karşılanabilir. Kimi zaman, belirsiz ve zayıf bir senaryodan müthiş bir bomba ortaya çıkarma girişiminde yapımcı, kadrosunu starlarla doldurur. Bunların pek çoğu, küçük rollerde, filmin baş rol oyuncularını desteklemek çabası yüzünden aldıkları parayı hakeden süslerdir. Ama bu her seferinde yalnızca izleyiçinin dalaveranın farkına varmasına neden olacaktır. Gerçekten iyi ve etkileyici filmler böylesi aldatmacalara gereksinmez. Yıllardır başarılı ve iyi filmler ünlü oyuncularla değil iyi oyuncularla yapılagelmiştir.

Şimdi de her günkü sıradan filmlere dönelim. Film için önemli olsa da dağıtımcı için yardımcı oyuncular önemli olmadıklarından, rolün boyutu daraldıkça, yönetmenin seçme özgürlüğü genişler. Çoğu yapımcı rol dağıtımına katılmayı sürdürse de kural olarak bunların rolü danışmandan öteye geçmez.

Kendi oyuncularını seçme konusunda ısrarlı olan bir yönetmen iyi sinema oyunculuğunu oluşturan şeyleri bilmelidir. Pek çok oyuncu, profesyoneller de dahil, sahne oyunculuğu ile perde oyunculuğu arasındaki tek farkın ses tonu ya da yoğunluğu olduğunu düşünür. Olay hiç de böyle değildir. Perdede sahne fısıltısı gibi bir şeyin olmadığı gerçektir ama bu iki teknik arasında başkaca pek çok farklılık vardır.

Çok Broadway oyuncusu ilk filmini yaparken bana: "Seyircim nerede? Kameraya mı oynayacağım, ekibe mi, yoksa size mi?" diye sormuştur.

Yanıtım, elbette: "Hiçbirine. Birincisi, 'oynamayacaksın' 'Okuma' ya da 'gösteri' yapmayacaksın. Yalnızca perdedeki diğer oyuncu ya da oyuncularla konuşacaksın. Bağırmak gerektiğinde bağıracak, fısıldamak istediğinde gerçekten fısıldayacaksın. Dinlediğin ya da konuştuğun oyuncuya bakacaksın. Hayali bir seyirciyi ya da kamerayı düşünme. Seyirci seni görmüyor diye kaygılanman gerekmiyor. Filmlerde sahnedeki gibi öne geçme olanağı yoktur, bunu yalnızca yeniler dener. Kamera, yüzün ne yönde olursa olsun, seni çekmek için hareket edebilir. Ve eğer komik bir sözün varsa kahkaha bekleme, soğuk bir seyirci seni yüzün de yumurtayla bırakabilir," oldu.

Sinema oyunculuğu temelinde "doğalcı"dır. İyi oyuncuların bazıları sahnede oyunculuklarını "doğalcı" gibi gös-

terebilirse de, tiyatro oyunculuğunda bu yoktur. Yapılan şey taklittir ve tiyatronun doğası gereği de olmalıdır. Eğer bir oyuncu sahnede sevgilisine "seni seviyorum" diye fısıldarsa sesinin en arka sıralardan duyulması gerekir. "Seni seviyorum"u hafif bağırarak söylemek ve sözün anlamını vermek güçtür. Fakat perdedeki kadın oyuncu sevgilisinin kulağına "seni seviyorum" diye fısıldayabilir ve eğer adam bunu duyabiliyorsa mikrofon da sesi alacaktır.

Daha önemlisi, eğer kamera yakın plan parçalı çekim *(amorslu)* yapıyorsa, oyuncu gerçekten söylediğinin hakkını vermelidir. Perde oyunculuğu gerçekten de yapmak değil, olmak sorunudur. Dürüst bir tavırdır esas olan. Perde oyuncusu ilgisiz davranması istenmedikçe, karşısındakini inanarak dinlemelidir. Belki de hiç alamayacağı bir başlama işareti beklememelidir. Söylenen her şeyi dinlemeli, anladığını göstermeli ve bunu da gözleriyle yapmalıdır. John Ford bir keresinde karşısındaki oyuncunun çenesini sıkı bir biçimde kavrayan John Wayne'e "yüzünle değil gözlerinle oyna!" demişti. Bir şair de der ki: "Gözler ruhun penceresidir. Biyologlar, gözlerin basit birer organ olduğunu ve hiçbir anlatım özelliği olmadığını söyleseler de, biz bunun böyle olmadığını biliyoruz. Katherine Hepburn'ün yakın planlarından birine bir bakış, en şüpheci biyoloğu bile ikna edecektir.

Bir oyuncudan beklenenlerin en başında konuşmasının ve hareketinin her zaman içten görünmesi gelir. Seyirci açısından, perdedeki olay ile konuşmalar ilk kez olmaktadır ve anında onlara gösterilmektedir. Büyük oyuncular oynadıkları ya da konuştukları şeyler sanki o anda kafalarından geçiyormuş izlenimi verirler. Senaryonun

bir cümlesini, gerçekten o anda söyleniyormuş gibi bir biçimde söylemek için kendilerine göre değiştirirler. Bu belki yazarı kızdırabilir ama bu iş başka türlü nasıl yapılabilir ki?

Tüm bunları göz önünde bulundurarak yönetmen oyuncularını onların becerilerini, gördüğü filmleri, meslektaşlarının ya da oyuncuların menajerlerinin önerilerini, kimi zaman da kişisel görüşmeleri kıstas alarak seçer. Kafasında canlandırdığı kişiliklere girebilecek oyuncuları bulmaya çalışır. Film kişileriyle ne kadar uzun süre uğraşırsa, perdedeki insanlarında da o kadar çok yeni özellikler aramaya, denemeye çalışır. Bir oyuncuyla yapılan bir görüşme, çoğu kez ister görünümde isterse de tavırda olsun, ilginç yan özellikler ortaya çıkaracaktır. Kimi zaman da yönetmen bir role "ters" bir oyuncu seçer.

Bir oyuncuyu geçmişteki çizgisine dayanarak seçmek oldukça güvenli bir yol. Ama sonuç "güvenli" ama yinelenen bir tipleme de olabilir. Halbuki alışılmadık bir tipin denenmesi eğer başarılı olursa, filmin etkileyiciliğini arttırır. Otuzlu yıllarda, pek çok Warner Brothers müzikalinde oynayan, tatlı-sesli tenor Dick Powell, *"Murder, My Sweet"* filminde Phillip Marlowe olarak beklenmedik bir başarı sergiledi. Alışılmadık türde bir karakter olarak ortaya çıktı ve pek çok eleştirinen, hatta Marlowe romanları yazarı Raymond Chandler bile, bu film kişisi daha sonra pek çok süper oyuncu tarafından oynanmış olsa da, onu Hollywood'un en iyi Phillip Marlowe'u olarak andı.

Benzer biçimde, *The Caine Mutiny*'de (Caine İsyanı) ruh sağlığı bozuk ve hassas Kaptan Queeg'i, sert "erkek" Humphrey Bogart'a oynatmak Stanley Kramer'e haklı itibar kazandıran dahiyane bir buluştu, Aslında "tatlı ço-

cuk" Van Johnson'ın açıksözlü ama pek kafası çalışmayan memuru, Fred MacMurray'ın ise korkak bir aydını oynadığı bu filmin rol dağıtımı gerçekten alışılmadık türdeydi.

Kimi zaman bir role alışılmışın dışında bir oyuncunun seçilmesi bir hüner, gizli bir şaka olabilir, Mike Mazurki'ye Don Juane'e oynatmak yönetmenin bürosunda kahkahalara yolaçabilir ama gişe geliri göz yaşlarına neden olacaktır. Yönetmen filmin rol dağıtımını yaparken, kendisi seyircinin neyi kabul edeceğini, kabul etmekten de öte, neyi tüm kalbiyle benimseyeceğini hissediyorsa, ona bağlı kalmalıdır. Aslında seyirci kahramanları sevmekten, düşmanlardan ise nefret etmekten hoşlanmalıdır. Seyirci iyi öykü anlatımı için olduğu kadar iyi rol dağıtımı için de iyi bir yol göstericidir. Her iyi yönetmen zahmete girmeye değeceğine inandığı filmi yapmaya çalışır ama eğer izleyicisine filminin denemeye değer olduğunu hissettiremiyorsa, yalnızca kendisi için film yapıyor demektir.

Yönetmenin oyuncularla birlikte çalışma teknikleri daha sonra tartışılıyor ama burada bir kez daha uyum sorununa değinmem gerekiyor. En iyi performansın elde edilişi hem oyuncu hem de yönetmen için son derece duygusal bir deneyimdir. İkisi de yorum ya da teknik konuda zaman zaman çakışmayabilir. Bir oyuncunun çalışma alışkanlıkları, meslektaşları için antipatik olabilir. Çelişki kimi zaman sanatsal değeri artırabilir ama film yapmak gibi karmaşık bir süreç için uyum, bir nimettir.

Yönetmen, kameramanın çalışma kişiliğini soruşturduğu gibi oyuncularının karakterlerini ve eğilimlerini de incelemelidir. Oyuncuların birbirlerinden son derece

farklı çalışma alışkanlıklarının yolaçtığı pek çok çekişme örneği vardır.

Örneğin, Glenn Ford bir profesyoneldir. Tüm gerçek profesyoneller gibi sette değil evinde hazırlanır. Daha ilk birkaç çekimde çok iyi ve içtendir. Büyük bir aktör olan Marlon Brando ise farklı yaklaşımlar denemeden ne yapmak istediğini bilmez. *The Young Lions* (Genç Aslanlar) filminde ona rol vermeden önce onunla birlikte çalışmış bir yönetmen bana "yetmiş çekimde berbat olabilir ama yetmişbirincisi, mucize gibi bir şeydir!" demişti. Fakat yetmişbirinci çekimde de Ford tükenmiştir. Teknikler arasındaki bu fark *The Teahouse of the August Moon* (Ağustos Ay Çayevi) filminin setinde bir savaşa yolaçtı ve bu filmi olumsuz yönde etkiledi.

The Young Lions'ın oyuncuları arasında Brando ve Montgomery Clift vardı. Clift kişisel sorunlarını ortaya çıkardı ama çok sayıda çekim yapmak bunlardan biri değildi. İlk bir iki çekimde çok formunda oluyordu. Şans eseri Brando'yla birlikte hiç çekimi olmadığından olası bir çatışma önlenmiş oldu. Bir keresinde Vincent Sherman, Hollywood'un iki inatçı kadın oyuncusu, Bette Davis ve Miriam Hopkins'le bir film yapmıştı. Kendisine onları yönetmekten zevk alıp almadığını sordum. "Onları yönetmedim, dedi. "Hakemlik yaptım. Bu nedenle, eğer biri bir filmin hakemi değil de gerçekten yönetmeni olmak istiyorsa bu faktörleri de göz önünde bulundurmalıdır.

Kadın ya da erkek oyunculardan bir kısmı yapımın yönetmenini ele geçirmeye ve "dağın kralı" olmaya heves eder. Bu eğilime karşı da uyanık olmak gerektiğinden ilerde de söz edeceğiz.

Küçük rollerin dağıtımı kendisine ait sorunları da be-

raberinde getirir. Bu görev tamamen yönetmene bırakılmıştır ve bu da daha ayrıntılı olarak başka bir metinde inceleniyor. Çok özel tipler aranmadıkça figüranların rol dağıtımı alışılagelen biçimde yapılır. Gereken sayıda figüran alınır ve onların düzenlenmesi genellikle yardımcı yönetmenin görevidir.

4

Ekiple Birlikte Çalışmak

Herkes saygınlık ister –semt postacısı, mahalle kasabı, herhangi bir büyükelçi ve kuşkusuz film ekibindeki üyelerin her biri. Bir ismin perdede bir anlık yazılarak anılmasının saygınlığı değil bu. Sözünü ettiğim, meslektaşlarının, ailesinin, belki de hepsinden daha çok, üstlerinin özellikle de patronun gözünde saygın olmak. Saygınlığı akıllıca paylaştırmak ve dağıtmak yönetmenin en ödüllendirici yatırımlarından biri olabilir.

Yönetmen, oyuncusuna olduğu kadar ekibindeki çalışanına da özen göstermelidir. Dış uyarımlara verilen tepki kişiden kişiye farklılaştığına göre yönetmen ekibindekilerden verim elde etmek istiyorsa her birine yaklaşımını ustaca değiştirebilmelidir. Bir birey nasıl diğer bireylerden farklıysa her ekip de bir birim olarak diğerlerinden farklıdır. Bu durum başka uluslardan ekiplerle çalışırken açıkça ortaya çıkar.

Örneğin, bir İngiliz film şirketinin üyeleri için kişisel hak ve onurun güçlü bir anlamı vardır. Bu duyarlılığı bozmaya çalışan yönetmenin vay haline! Çok ustaca hazırlanmış bir komployla karşılaşabilir, büyük bir olasılıkla da karşılaşacaktır. Birçok İspanyol gibi İspanyol set işçisinin de, her ne kadar yönetmen adamın neyle övündüğünü anlayamasa da, saygı duyulması gereken bir gururu vardır. Almanlar güçlü bir yönetime saygı duyarken,

İtalyan işçi eğer ona –annesinin hep yaptığı gibi– bağırmazsanız onu sevmediğinizi düşünür (gerçekten de, bağırmak için pek çok fırsat yaratacaktır). Fakat Hollywood ekibi bir tanedir. Bir birim olarak belki de dünyanın en iyisidir ve sanırım çalışanlarının çok yüksek ücret almalarından dolayı da pek çok saçmalığa göz yumar.

Bir İngiliz ekibi yalnızca çok özel durumlarda birkaç dakikalık fazla mesaiye razı olurken, Amerikan ekibi saatler boyunca çalışacaktır. Gerekli olan yalnızca ekip çalışanlarının karnını doyurmak ve yapılacak uygun ödemedir (doğal olarak fazla mesai ücretleri baş döndürücüdür). Hollywood çalışanının hakarete dayanma sınırı da yüksektir. Züppeliği ve küçümseyici tavrı görmemezlikten gelip yönetmenin beceriksizliğine hoşgörüyle gülümser. Sendika anlaşmalarına uyulduğu ve çalışması karşılığında iyi para aldığı sürece işini gereği gibi yapar. Eğer gereğinden fazlası isteniyorsa bunun karşılığı da ödenmelidir.

İşin başından itibaren yönetmen güven uyandırmalıdır. İnançlı hareket etmeli, hızlı, olumlu ve kesin karar almalı. Hepsinden önemlisi, kendi verimlilik anlayışına aykırı da olsa, işleri başkalarına havale etmekten ve onların bu işleri kendi yöntemleriyle yapmalarına izin vermekten kaçınmamalıdır. Öğrenilmesi en zor olan ise, yardımcılardan biri işi "değişik" bir biçimde icra ederken buna katlanmaktır.

Henry Hathaway çok çabuk parlamasıyla ünlüydü. Bir keresinde uzun bir kalası yanlış biçimde taşıyan işçiyi görünce haykırır: "Allahın belası! Kereste böyle taşınmaz. Sandalyesinden fırlayıp şaşkın adamın elinden kalası kapar ve kendi taşıma yöntemini gösterir. Hathaway

yönetmenliğe başladığında yöntemi oldukça kabaydı ama ekibi onu gariplikleriyle sevmeyi ve bağırışlarına gülüp geçmeyi öğrendi.

Auteur teorisi ne derse desin, kendi başına film yapabilen bir yönetmen yoktur. Yönetmen ekibindeki herkesin yardımına gereksinim duyar –ve her eleman aynı derecede önemlidir. Bir Rolls Royce 1.25 dolarlık bujisi eksikken nasıl çalışmayacaksa; bir tek işçisi işini aksatırsa yapım da aksar. Eğer bir işçinin yaptığı iş önemli değilse o zaman sette de olmaması gerekir. O fazla bir yüktür ve pahalıya mal olur.

Önemli olan yalnızca sonuçtur. Eğer ortaya çıkan tatminkarsa, yönetmenin sabrını haklı çıkarır, ekibin birlikteliğini, moralini ve etkinliğini arttırır. Ve eğer yönetmen ekibini koşullandırabilirse, katkısı ne olursa olsun her ekip elemanı akşam eve gidince karısına "tatlım, dur dinle, bugün FİLMİMDE neler oldu, derse bu işten yarar sağlayacak olan yönetmendir. Film, ekip sayesinde başarıya ulaşırsa, saygınlığın en büyük payını o alacaktır doğaldır ki.

Görüntü seçiminde yönetmenin öncelikle birlikte çalıştığı kişi görüntü yönetmenidir. Işık ve kameradan sorumlu olan görüntü yönetmeni senaryoyu okuduktan sonra biçem ve ortam hakkında kendi görüşlerini oluşturacaktır. Bunlar genellikle yönetmeninkilerle uyum içindedir. Fakat İngiliz dilinin zenginliğinin görüşlere belirsizlik katması olasılığı karşısında, yönetmen için görüntü yönetmeniyle görüş alışverişinde bulunmak çok önemlidir. Bu, kimi zaman diğer filmlerden örnekler göstererek kolayca çözümlenir. Bununla birlikte, eğer yönetmen özgün etkiler yaratmak istiyorsa başka kaynaklara başvurmalı-

dır. Benim bu konudaki seçimim, yaratmak istediğim üslup ve duyumu en azından büyük ölçüde elde etmeyi başarmış bazı ressamlardan örnekler göstermektedir. Degas'a, Renoir'a ya da Ortaçağa ait bir fon için Caravaggio'ya başvurabilirim. "Kara Sinema" (film noire) olarak bilinen türün ilk örneği sayılan *Murder, My Sweet* için Daumeir'ı seçmiştim. Görüntü yönetmeni, yönetmenin amacını hemen kavrayacak ve eğer bir sanatçıysa onun katkısı, üslubu güzelleştirip basitleştirerek yüceltecektir. Yetenekli bir yaratıcıyla birlikte çalışırken hep olduğu gibi, sonuç yönetmenin isteğinin aynısı değildir ama istemiş olmayı düşüneceği türdedir. Kimse de bundan fazlasını bekleyemez.

Bilindiği gibi, görüntü yönetmeni her zaman mekanı belirleyen grubun bir üyesidir. Onun varlığı yalnızca yeterli ışık için gerekli araçların sayısını ve tipini belirlemek için mekanı görmek zorunda olduğundan değil, ana ışık kaynağı güneşin konumunu belirlemesi gerektiği için de kaçınılmazdır. Güneşin ne zaman nerede doğduğunu ve nerede battığını, bu iki sınır arasında gökyüzünde izlediği yolu, görüntü yönetmenin bilmesi gerekir. Yıl içinde zamana göre bu değerler farklılık gösterdiğinden asıl çekim gününe denk düşecek değerlerin hesaplanması zorunludur. Bugün için iyi aydınlatılmış bir kompozisyon bir ay sonra tamamiyle gölgede kalabilir.

Güneşin yolu gün ışığının uzunluğunu da belirler. Kuzey enlemlerdeki –New York, Roma, Madrid'de– yaz ayları her çekim gününe fazladan altı saat ekler. Hatta Londra, Berlin ve Paris'te zaman farkı daha büyüktür. Eğer ışık dışında diğer etmenler pek önemli değilse dış mekan çalışmalarının yaz aylarına göre programlanması daha

mantıklı olabilir. Filmin mekanları kışın görüntülenecek olursa ya çekim masrafları artar ya da çekim zamanı ve niteliği azalır. Harikalar Diyarı'nda Alis'in vermesi gereken türden böylesine kararları tartışmak zor, ancak yine de yönetmen her zaman mevsimleri göz önünde bulundurmalıdır.

Özellikle de yabancı ülkelerde bir diğer önemli konu iletişimdir. Kendi ülkesinde yönetmen yalnızca kendi anadilinin aykırılıklarına katlanmak zorundadır. Yabancı bir ortamda değişik bir dille başbaşadır ve bu dili akıcı biçimde kullanamadığı sürece bir çevirmen tutması yararınadır. Sözünü ettiğim, yönetmenin dilini akıcı biçimde konuşan yerel çevirmenler değil, her zaman yönetmenin adamı olacak, konunun uzmanı bir çevirmeni kastediyorum. Neden mi? Bir örnek vermeme izin verin:

Hong Kong'taki film çalışması için kulaklarım yerine geçecek Çinli bir dostumu götürdüm. Her zamanki gibi, İngilizceyi kusursuz konuşup anlayabilen Hong Kong'lu çevirmenler de tuttuk. İş ilişkileri gereğince Çinli ekip ve oyunculara direktiflerimi bu adamlardan birinin aracılığıyla iletiyordum. Çinli arkadaşım bu konuşmaları dinliyor ve şaşılacak derecede sıklıkla "senin söylemesini istediğin şeyi söylemedi;" diye bildiriyordu.

Nedeni dilin yetersizliği ya da herkesin bu işin nasıl yapılacağını yönetmenden daha iyi bilmesi olabilirse de, bu evrensel bir sorun. Dil İtalyanca, Macarca ya da İbranice de olsa yerel çevirmenler sık sık hata yaparlar; tam bir anlaşma gerçekleşene dek hepimizi sıkboğaz eden özel çevirmenlerime bu yüzden hep minnettar kaldım.

Uzak bir diyarda çekim yapmak yalnızca ekiple çalışma ve iletişim kurma değil, ekibin seçimi gibi alanlarda

da başka özel sorunları da ortaya çıkarır. Burada, yönetmen, yapım sorumlusu ve yardımcı yönetmen çok özenli davranmalıdır.

Evden uzak bir ekip, yabancı ülkeye giden askerlere ya da yurtdışındaki turistlere benzer. Alışılmış görgü kuralları arasıra işlerliğini yitirir ve bu durum yapımı yavaşlatacağı gibi masrafları da arttırabilir. Güney Kaliforniya dışındaki pek çok kişi için Hollywood'dan gelenler uzaylı konuklardır. Uzak bir kasabanın halkı başta misafirperver olsa bile yapılanları sürekli gözetler ve kuşku tohumları çabucak yabancı düşmanlığına dönüşebilir. Çevreye saygılı olmak da, düzgün ve yasalara uygun davranmak gibi, çok önemlidir. *Seksen Günde Devrialem* filminin ardından yıllarca Paris, Hollywood yapımlarına hoşgörü ile bakamadı; çünkü Mike Todd gerekli yerlerden izin almadan Parislilerin modern arabalarını geceleyin yerlerinden çektirtmişti. Başarıyla "savaştı ve sıvıştı", fakat onu izleyen konuk yapımlar onun günahlarını ağır ödedi.

Ekip çölün ortasında bile olsa, aşırı içki, uyuşturucu ya da mantıklı davranışı bozan herhangi başka bir şey, ciddi bir sorun oluşturabilir. Örneğin, böyle bir yerde gardropçumuzun bir ayyaş olduğu ortaya çıkmıştı. Stüdyo çekimleri boyunca ve evine gittiği sürece adam zararsız ve iyi bir işçiydi. Annesinden ve evinden uzak olduğundaysa bambaşka biri. Her akşam yemekten sonra oyuncuları rahatsız ederek, ekipteki adamlarla dövüşerek ve çekim günü boyunca nerelerde hatalı olduğumu bana anlatarak, dehşet saçıyordu ortalığa. Sempatiyle, ılımlılıkla geçirilecek zaman yoktu. Birkaç gün sonra yerine başkasını bulduk.

İşten kaytarmak, hemen hemen kusursuz sayılan bir Hollywood ekibinde bile sorun olabilir. Bir başka yapım için Fransız Alplerinde birkaç haftalık çalışma programı yapılmıştı. Los Angeles'ten ayrılmadan birkaç gün önce ekip belirlendi ve işin zorlukları dikkatlice göz önüne serildi. Buna, Mont Blanc zirvesi yakınında yapılacak bir çekim ile alışılmamış yollarda günlük tırmanış ve neredeyse dik, karla kaplı eğimlerde yapılacak çekimler de dahildi. Günlük programımız genellikle yarım saatle iki saat arası değişen sürede sarp dağ kenarlarına tırmanarak başlardı. Öğleden sonra geç bir saatte dönüş de bir o kadar çetindi.

Ekibin her üyesi teker teker sorgulanmıştı. Hepsi de istekli, sağlıklı ve meydan okur gibiydi –en azından Alplere gelip ilk tırmanış için hazır olana dek öyle görünüyordu. Senaryo gözetmeni olarak genç birini bulmuştum, çünkü zor koşullara daha dayanıklı olacağını düşünüyordum. Ne kadar da yanılmışım. Çekim gününden bir gün önce gelip ayaklarından birinin tüm parmaklarını Kore'de kaybettiğini söyledi. Onun sakatlığına karşı duyduğum acımayı, bilinçli saltekarlığının bende uyandırdığı kızgınlıkla tamamen yitirdim. En ufak bir tırmanışı bile gerçekleştiremeyeceğini bile bile, Avrupa, Paris ve Alplere bedava bir gezi için bizi kandırmıştı.

Şans eseri ekipte daha önce David Lean ile *script girl* olarak çalışmış bir bayan sekreter vardı. Hemen görevi devraldı ve çok az bir zorlamayla her tırmanışı gerçekleştirdi ve hiç şikayet etmedi. Yedeği bulunup gelene dek ciddi ve pahalı bir gecikme sözkonusu olabilirdi. Bu konuda bu kadar konuşma yeter.

5
Göründüğü Gibi Değil

Çevre Düzenlemesi

Çevre düzenlemesi tartışılmadan yapım öncesi sorunların incelenmesi bitmiş sayılmaz. Mekanlardan ayrı olarak platolar da neredeyse her filmin vazgeçilmez bir parçasıdır. Yönetmenin bu konuda birçok seçeneği vardır ve almak zorunda olduğu bir sürü de karar.

Doğal mekanlarla stüdyo mekanları arasında seçim yapabilir. Pahalı ve geniş platoları seçebilir ya da en uygun basit yapıyı kullanabilir. D.W. Griffith ve C.B. De Mille'in yaptıkları gibi ayrıntılarla dolu setler kurdurabilir ya da fonda doğal mekan filminin oynatıldığı, maketlerin gerçek duygusu uyandırdığı, derinlik çizimi ile oylumların yaratıldığı ucuz setleri seçebilir.

Bunun dışında, setin büyüklüğünde de değişiklikler yapabilir. Örneğin, elinde kısa bir sahne varsa – diyelim ki dört, beş sayfalık– sahneleme alanını küçültüp üç duvar yerine iki duvar karşısında çekim yapabilir. Tek bir duvarın atılması, binlerce dolarlık tasarruf sağlayabilir. Bu, azalan harcamalar yasasının basit bir örneğidir. Soru aslında şudur: Acaba kısa bir sahnenin görüş alanını sınırlamakla yitirilen değer, setin boyutlarını daraltmakla kazanılan dolarlardan daha mı çoktur? Dramatik anlamdaki kayıp farkedilmeyecek kadar küçük boyutlarda

olabilir; kazanılan para çok önemli bir setin genişletilmesinde ya da özellikle can alıcı bir sahnenin yeniden çekiminde harcanabilir. Bir diğer yandan, üçüncü duvarın kullanılması yönetmenin zevkini tatmin etse de sahnenin değerini arttırmayabilir. Eğer yönetmen insaflıysa yapım boyunca birçok kez küçülterek kazanç-elde-etme kuralına başvuracaktır.

Tabii ki, set seçimi yapılırken göz önünde tutulması gereken birçok faktör vardır. Sorunu küçük bir boyutta inceleyelim -diyelim ki büyük bir oturma odası gibi standart bir iç mekan gerekiyor. Böylesi bir mekanı özel konutlardan birinde bulma olasılığı vardır. Fakat böylesi bir mekanın platoda kurulan bir setle karşılaştırıldığında avantajları ve dezevantajları nelerdir?

En başta gelen ve belki de tek yararı maliyetidir. Böylesi bir oda sahne üzerinde aynısını kurmak için gerekenden çok daha azına rahatlıkla kiralanabilir. Bazı yönetmenler mekanın gerçekliğini de bir avantaj olarak değerlendirebilirler. Tüm bunlara karşın bu tür mekanların dezevantajları uzun bir liste oluşturur, işte bunlardan birkaçı:

1. Yaşanan bir mekanda çalışırken çok fazla dikkat harcamak gerekir. Burası genellikle özel mülktür ve herhangi bir zarar evsahibini rahatsız edebilir, ayrıca da yapıma pahalıya patlar. Fazladan dikkat, fazladan zaman ister.

2. Işıklandırma hem çok daha zor hem de, lambaların yerleri belirli ve tepe ışıklandırması olanaksız olduğundan, etkili değildir.

3. Alan çok sınırlıdır. "Oynar" duvarlar yoktur. Ka-

mera, *dolly*, ışıklar ve araç gereci kullanacak ekip elemanları odanın içinde olmak zorunda olduklarından olayın sahneleneceği alan küçülür.

4. Hareketlerin ve planların çeşitliliği ile kamera konumları sınırlıdır.

5. Isıtma ve havalandırma sorunları önem kazanır ve sete giriş çıkış zorlaşır.

6. Ekibin, kadronun ve araç gerecin odanın olduğu yere taşınma masrafları, harcamalarda yapılan kısıtlamalarla biriktirileni tüketecektir.

Bunlara karşı platoda kurulan setin avantajlarını sıralamak gerekirse:

1. Tamamen yönetmenin istediği biçimde planlanıp kurulabilir. Sette görselliği ve dramatizmi yaratma yeteneğine sahip bir mimar tarafından dizayn edileceğinden en az yaşanan bir mekan kadar gerçek olabilir. Hatta eskilik ve köhnelik sözkonusu olduğunda, gerçek bir mekandan daha inandırıcı gerçeklik sağlanabilir.

2. Ekibin hareket serbestliği artar. Endişeli bir mal sahibi için dikkat edilmesi gereken şeyler burada sözkonusu değildir.

3. Görüntü yönetmeni ışıklandırma özgürlüğünü yaşar. Tavan yoktur ve tepe ışığı kullanılabilir. (Tavanlar gereksinim duyulduğunda kolaylıkla yerleştirilebilir.)

4. Tüm duvarlar "oynak"tır, yani kamera konumları için ek oda gerektiğinde yerinden kaldırılıp ge-

rektiğinde yeniden yerleştirilebilirler.

5. Tüm araç gereç set dışında kalabilir. Hatta genel bir çekim için kamera setin dışında bir köşeye yerleştirilebilir.

6. Yönetmen sahnelerini yaratırken setin tüm avantajlarından yararlanabilir. Oyuncuların hareketleri ışıklar, kamera ve insanlarla değil, yalnızca dört duvarla sınırlıdır.

7. Tavanın yokluğu ve havalandırmanın varlığı çalışma koşullarını daha zevkli kılar ve buna uygun olarak çalışma daha verimli hale gelir.

8. Sette zaman evsahibinin ya da komşularının isteklerine ve gereksinimlerine göre sınırladırılmamıştır.

9. Güç kaynağı tükenmez. Özel elektrik kaynakları ve jeneratörler gerekmez.

Platonun belki de en büyük avantajı atmosferi yaratmak, karakteri geliştirmek için istenen her şeyin rahatlıkla elde edilebilmesi. Tüm bu talepleri karşılayabilecek yaşanan bir mekan bulmaksa çok güç.

Bununla birlikte set büyüdükçe avantajları da azalır. Ziyafet salonu, spor sahası gibi gerçek büyük mekanlar için ışık ve alan yetersizliğinden daha az sözedilir, ayrıca bu kadar büyük bir seti kurmak çok daha pahalıdır. Eğer yönetmen Colosseum'u görüntülemek istiyorsa şüphesiz Colosseum'a gitmesi gerekir. Ya da acaba gerçekten gerekir mi?

Bugünün sinemacıları kolayca şımartılıyorlar. Sınırsız

sermaye bir nimet olabilir ama aynı zamanda zekaya olan gereksinimi azaltır ve yaratıcı duyumları köreltir. Kıt bir bütçeyle çalışmak kimi zaman doğaçlama mucizelerinin, evet hatta sanat harikalarının ortaya çıkmasına yarayabilir.

Yönetmen olarak yaptığım üçüncü film, *Golden Gloves* (Altın Eldivenler) adında B sınıfı bir yapımdı. Adından da anlaşıldığı gibi çekimlerin çoğu bir boks ringinde geçiyordu. Hollywood Legion Stadyumunu kiralamayı ve 3000 figüran kullanmayı umuyordum; B sınıfı film bütçesi ancak boş bir sahneye ve 300 figürana olanak tanıdı.

Şoku atlattıktan sonra gerçek olayı inceledim. Salondaki genel ışıkların yalnızca raund aralarında yandığına dikkat ettim, boksörler dövüşürken ring tepeden ışıklandırılıyor ve salonun ışıkları kararıyordu. Yani sigara dumanlarının eşliğinde bu ışıklandırmayla ringden ötesini görmek olanaksızlaşıyordu. Yalnızca... Çözüm de işte buradaydı. Seyircinin dikkati dövüşenlerin üzerinde olacağından, ayrıca salonun köşeleri de görece karanlıkta kalacağından genel çekimleri raund sürerken yapabilirdik.

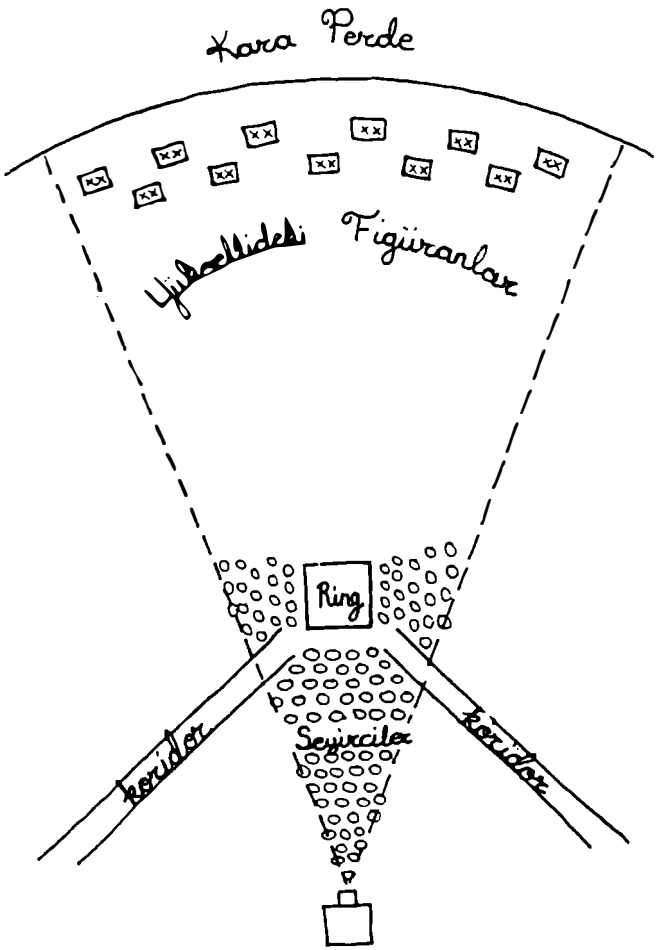
Uzun çekime başlamadan önce, yirmi otuz kadarı dışında tüm figüranları bir üçgen şeklinde kamerayla ring arasına yerleştirdim, üçgenin tepesine de kamerayı kurdum. Üçgenin yanlarındaki insanlar çerçevenin kenarlarına yaklaştılar ve hiç kimse harcanmadı. Çekim için hazır olduğumuzda ringin üzerindeki parlak ışıklar kamera ve ring arasındaki seyirciyi geriden aydınlattı. Set görevlileri ellerindeki duman püskürtücüleriyle seti puslu bir havayla doldurarak küçük bir kalabalığın içinden koşarak geçtiler.

"Yalnızca... burada işin içine girdi. Sahnenin dibine,

ringin oldukça uzağına, tavandan yere kadar uzanan, duvardan duvara gerilmiş siyah perdeler asılmıştı. Perdelerin önüne farklı yükseklikte, seyrek aralıklarla yükseltiler yerleştirilmişti. Bu yüksekliklere ellerinde işaret fişekleriyle daha önce bir kenara ayırdığımız figüranlardan ikişer üçer kişi oturdu. Bu figüranlar ancak çekim sırasında, zaman zaman yeterince parlak ışık veren fişekleri rasgele ateşlediklerinde görülebiliyorlardı. Perdedeki etki, sigaralarını yakmaları dışında karanlıkta görülemeyen binlerce boks hayranının varlığı oldu. (Şekil 1)

Her bütçeyle sahne özgün ve sürükleyici olabilirdi ama çekimin maliyetine göre sonuç olağanüstüydü. Bu tür etkiler sık sık eldeki olanaklara göre yaratılabilir. Film sanatı, yönetmene neredeyse sınırsız yaratım olanakları sağlar; seyirciyi seyirci yararına kandırmak için. Yaratıcılığın özü işte budur, ister film olsun, ister resim olsun ya da yazı ya da diyelim ki dans... Nijinksy gerçekten uçarken donup kaldı mı? Tabii ki hayır. Öyle bir biçimde hareket etti ki, seyirciyi inandırdı ve bununla da haklı sevinç duydu. Artistik hilelerle sanatçı oynadığı filan kişinin, durumun ve yaşamın özünü damıtarak, yanıltıcı ve yabancı ayrıntılardan bağımsız gerçeği seyircisine gösterir. Bu da sanatın bir parçasıdır ve masrafları kısmasına da yarayabilir.

Murnau'dan ödünç alınan bir diğer harcama-kısma tekniği ise gerçeğin zorlandığı derinlik çizimleriyle kurulan bir set için kullanıldı. İngiltere'de yapılan bir filmde, *So Well Remembered* (Çok İyi Anımsanan), bir sahnenin Avam Kamerasının terasında çekilmesi gerekti. Teras çekim için uygun değildi, ama uzunluğundan dolayı onun bir kopyasını hazırlamak da bütçeyi sarsabilirdi. Elbette



Şekil 1

terası karşıdan görüntüleyebilirdim, fakat o zaman da sahne tüm doğal etkisini yitirebilirdi.

Sanat yönetmeni parlak bir fikir verdi. Onun planına göre, görülebildiği uzunlukta terasın 10–15 metrelik bölümü çerçeveyi dolduracak biçimde kurulacaktı. Bunun yanısıra derinlik çizimleri zorlanarak birkaç yüz metrelik

derinlik elde edilecekti. Bu, terasın kenarları ve tabanının çok keskin açılarla birleşmesi demekti.

Fakat bir pürüz ortaya çıktı. Terasın daraltılan bölümünü nasıl dolduracaktık. Çözüm o kadar zor olmadı. Eşyalar –çay masaları ve sandalyeler– zorlanan derinlik çizimlerine uygun boyut ve biçimlerde yapıldı. Sandalyeleri doldurmak üzere birkaç figüran seçtim, önplanda orta boylular vardı. Geriye gittikçe boy ortalaması kısalıyordu ve kameradan en uzağa ise çok kısa boylu cüceler yerleştirildi. Mümkün olan tek pozisyondan yapılan çekimle, istenen etki yaratıldı. Teras yüzlerce metre uzunluğunda görülüyordu ve normal büyüklükte insanlar terası doldurmuştu.

Gölgelerle, zorlanan derinlik çizimleriyle, kağıt çıkarmalarla ya da aynalarla (bu da çokça kullanılan bir yöntem), yani nasıl yapılırsa yapılsın bu teknik iyi anlaşılıp sıkça kullandıklarında daha etkileyici filmler gerçekleştirilecektir.

6

Çekim Başlıyor

Bir filmin başlangıcı, set korkusu güvensizlik ve kararsızlık getirir. Bunun bir oyunun ilk gecesinden hiç farkı yoktur. Bir boks maçının ilk raund zili, boğanın ilk hamlesi ya da bir futbol maçının ilk dakikaları. Yönetmen ve oyuncular çok daha fazla etkilense de sette bunu herkes duyumsar. İlk birkaç günlük çalışmanın tekrar çekilebileceğini düşünmeden bir tek film bile yapmadım. O halde sorun, vasat bir başlangıcın zayıflığının nasıl giderileceğidir.

Bu sorunun haklı nedenleri var. Birincisi psikolojik, ikincisi ise tümüyle pratikle ilgili. Yönetmen ekibin büyük bir çoğunluğuyla tanışık olsa bile, her zaman tanımadığı ya da az tanıdığı birkaç kişi olacaktır. Öngörüşmelerdeki kısa konuşmaları hesaba katmazsak, oyuncuların çoğunu hiç tanımıyordur. Yönetmen her ne kadar yeni ekip elemanları ve oyuncularla tanışmak için çaba harcasa da onları iş başında görme olanağından yoksundur. Setüstünde ve setdışındaki davranışlar arasındaki farklar çoğunlukla çok ürkütücüdür.

Tıpkı, bir dövüşün birinci raundu boyunca iyi bir boksörün yaptığı gibi, iyi bir yönetmen de birlikte çalıştığı kişileri tanıyabilmek için belirli bir zaman harcar. Bu, ilk anda işi yavaşlatır ve yönetmen günlük çalışmayı oluşturacak bir sürü ufak tefek şeyi gözden kaçırabilir. Aynı

şey oyuncular ve ekip elemanları içinde söylenebilir.

Bu can sıkıcı dönemi atlatmanın birkaç yolu var. Belki de en iyisi, ilk iki üç günlük programa, geçişleri koymak. Geçiş derken dramatik içeriği olmayan sahneleri kastediyorum. Örneğin, bir oyuncu ön planda araba sürer, daha sonra arabadan iner ve kamera onu izlerken bir binadan içeri yürür. Bir oyuncunun ya da oyuncuların sokakta dolaşırken çekimleri yapılabilir. Ayrıca birçok macera filminde olduğu gibi kahraman kaçınılmaz randevusuna giderken çekilecek sessiz planlar olabilir.

Platoda ya da gerçek mekanlarda çekilen böylesi görüntüler, kural olarak fazla oyunculuk gerektirmeyen ve sahnelenmesi kolay çekimlerdir. Bir senaryoda genellikle bu tür birçok sahne vardır, ancak gereksinimler bunlardan yalnızca birkaçının ön plana geçmesine izin verir. Bu hilenin bir avantajı da, seyircinin oyuncuların en iyi oyunlarını sergilemeleri gereken dramatik bölümlere karşı gösterdiği eleştirel yaklaşımı hareketli sahneler için neredeyse hiç göstermemesidir. İki üç gün süren böylesi bir çalışma tüm ekibi toparlar. Yönetmen, oyuncular ve teknik ekip tutukluklarından kurtulup gerçekten filmin yapımına başlamaya hazır duruma gelirler.

Eğer programda ilk iki üç günü doldurmak için yeterince bu tür sahne yoksa, başka bir hile de iş görebilir. İlgisiz olsa bile programdaki ilk birkaç sahnenin provasıyla bu ilk günler geçiştirilerek gereken ısınma süresi kolayca kazanılır. Yapım bölümü bu görünür zaman kaybına yaygara etse de, filmi yapanlar arasında güven geliştiğinden, bu kayıp çabuk kapatılır.

Unutulmamalı ki, program bir tüzük değil, yalnızca bir tahmin ve umuttur. Şurası kesin ki, yüz filmden biri

bile programa göre yürümez. Çekim günleri sarkan filmler kadar, erken biten filmler olduğu da rahatlıkla söylenebilir. Bilgisayar çağının yaşandığı günümüzde, neredeyse her şey gibi, program da istatistiksel bir öngörüden fazla bir şey değildir.

İstatiksel olmayansa filmde olası en iyi görüntülere ulaşma isteğidir ve bunu başarmanın sırrı da yönetmenin oyuncularından en iyi sonucu elde etme yeteneğinde yatar.

"Yönetmen ne yapar?" Leo McCarey dahil pek çok yönetmene bu soru sorulmuştur. Üniversitede neredeyse her gün bu soruyu duyarım. Tam bir yanıt bir hafta sürebilir. Basit olanı ise: "Yönetmen, oyuncularının kendilerini tamamen güvenli hissetmelerini sağlar. İdeal olan budur ve çok ender ulaşılır. Ancak yönetmen bu ideale ne kadar yaklaşırsa, kusursuz filme de o kadar yaklaşır. Ancak, güven aşılamak, kolay iş değildir.

Yönetmen çekime başlamadan önce oyuncularıyla gerektiği kadar sık birlikte olmalıdır. Sözkonusu gereklilik, film kişileri üzerinde karşılıklı görüş birliğine varmaktır. Belli bazı nedenlerden dolayı genellikle ufak tefek görüş farklılıkları hep olacaktır. İyi oyuncular aynı zamanda zeki kişilerdir de. Eğer film kişileri ve durumlar ortalama izleyici tarafından anlaşılacak biçimde yazılmışsa, ki böyle olması gerekir, kesinlikle oyuncular tarafından da ilk okunuşta anlaşılacaklardır. Her şeye rağmen film kişilerini anlamak onların işidir.

Fakat daha önce de sözü edildiği gibi, anlamlar kapalı, muğlak ve hatta tutarsız olabilir. Kimi zaman, senaryonun iki farklı sahnesinde, film kişiliğinin açık bir çelişki sergilemesi şaşırtabilir. Yönetmenle birkaç kelime ge-

nellikle sorunu çözümleyecektir. Oyuncu bir sahnedeki farklı bir yorumun bu sahneyi diğerlerine uygun hale getireceğini görecektir. Şaşkınlığı yatıştıkça film kişisini daha iyi kavrar ve güvensizliği azalır. Bununla beraber, eğer bu kaygı senaryonun birçok sahnesi için sözkonusu oluyorsa, öykünün tümüyle yeni baştan gözden geçirilmesi gereklidir. Eğer yönetmenin temiz, düzgün bir çizgide gittiğini sandığı öykünün akışı oyuncu için kafa karıştırıcıysa bu, şüphesiz, seyirci için de aynı olacaktır. O zaman, yönetmen senaristle birlikte ya da kendi başına bu belirsizlikleri ortadan kaldırmaya çalışmalıdır.

Ekonomi, verimlilik ve oyuncunun başarısı adına bu tür sorunlar yapım başlamadan çözümlenmelidir. Oyuncunun, ilk sahnesini oynamadan çok önce, rolüne kendini verebilmesine yetecek kadar zamanı olmalı. Eğer oyuncu yönetmenin rolden ne umduğunu açıkça bilip aynı görüşteyse, görevini tam anlamıyla güven içinde ve dikkatle yerine getirecektir. Burada anahtar sözcük güvendir.

Güvensiz bir oyuncu ancak sağlam bir oyunculuk gösterecektir ve bu yalnızca bir oyunculuk olacaktır. (Oyunculuk başarısı, *performans* sözcüğünü bu kitapta sıkça kullansam da, bilinmeli ki, sinema oyuncusunun çalışmasının sonucunu tanımlamak için daha iyi bir sözcüğün yokluğundan dolayı bunu yapıyorum. Bir filmde, oyuncu film kişisini oynamaktan çok kendisi olmalıdır.) Oyuncu iyi bilir ki, eğer diyaloglarını yetkin biçimde söylerse belayı başından savar. Yönetmen de oyuncunun gizilgücünün farkına varmayabileceğinden, sunduğu oyunu en iyisi olarak kabul edecektir. Fakat acaba öyle midir?

İyi yönetmen her zaman,oyuncularına yeni bir şey, kabul edilen yorumun ötesinde bir şey denemeleri için şans

tanır. Gerçekten yetenekli oyuncular da, eğer yönetmenin onların gülünç görünmelerine izin vermeyeceğinden emin olurlarsa, kendilerini aşmayı deneyeceklerdir. Yönetmen, oyuncunun yaratıcı uçuşlarını, ince farkların ayırdına varan, çözümleyen (ama eleştirmeyen) bir bakışla izlemelidir. İyiyi kötüden ayırabilmeli ve çözümlemesini oyuncuya iletmelidir. Umulan sonuç her zaman eleştirilerdeki yorumlarda hoş bir şekilde ortaya çıkar: "Oyuncu rolünü yaşadı. O Jane Doe'du.

Paris'teki bir çekim sırasında Montgomery Clift bazen sabahın ikisinde, üçünde "hadi kalk, sana göstermem gereken bir şey var, diyerek beni uyandırırdı. (Neyse ki aynı otelde kalıyorduk.) Odasına vardığımda, gelecekteki çalışmalara ait bir buluşunu, kimi zaman (hatta ayıkken bile) tam anlamıyla duvarlara tırmanarak gösterirdi. Onu yeterince iyi tanıdığımdan, onun kamera karşısındaki oyununun bu olmayacağını biliyodum. Bu yüzden onun ne elde etmek istediğini anlamaya çalışırdım ve genellikle de bunu başarırdım. Eğer "Montey, pek emin değilim, dersem, yanıtı hemen "tamam, unutalım gitsin, daha iyi bir şeyler yaparız," olurdu. Onun buluşu genellikle hiç de benim istediğim şey olmasa da, doğru tınıyı bulduğunda, bu özgün düşünce yönünde bir artı, bir ilermerleme sağlardı.

Mesele şu ki, benimleyken, o anda ne kadar garip görünürse görünsün, her şeyi deneyecek kadar kendisini güvenli hissediyordu. "Saçma", gereğince düzenlenip, bir şekle sokulduğunda, etkileyici, çarpıcı, izleyiciyi şaşırtan, "evet işte bu, olması gereken bu" dedirten bir gerçek oluverir. İşte seyircinin bu tepkisi öyle bir şeydir ki, gerçek iyi filmi diğer vasat filmlerden ayırır.

Yönetmen ve oyuncu arasındaki böylesi bir işbirliği elbette karşılıklı güven gerektirir ve karşılıklı güven de içten bir iletişim üzerine kurulur. Cennette her zaman en azından küçük şeytan vardır. İnsanlar birbirlerinden farklıdır, iletişim her zaman kolay olmaz, bazı güvensizlikler çok köklüdür. Bunlar sahnelerden, senaryodan ya da rollerden bağımsız, fakat kolay anlaşılamayan, kişiliklerin derinliklerinde gömülü yatan türden güvensizliklerdir. Yaygın bir hata bunlara mizaç, yaradılış deyip geçiştirmektir. Bu güvensizliklerle uğraşmak bazen son derece güçtür.

Webster sözlüğü değişken mizaçlıyı şöyle tanımlıyor: "Duyarlı ve hemen ortaya çıkan bir mizaca sahip olmak ve bunu göstermek. Ve mizaç (yaradılış) da "ruh hali ya da yapısı; özellikleri" diye tanımlanıyor.

Kısaca "kolay heyecanlanma" demek. Fakat "değişken mizaçlı" sözü sokaktaki adam için şüphesiz hoş bir anlama sahip değildir ve müzisyenler, opera sanatçıları ve oyuncular için eleştiri olarak kullanılır. Hatta aptalca sorulara sinirlenmeye cesaret eden yıldız sporcular bile spor yazarları topluluğunca öfkesi burnunda diye damgalanır. Mizaç denen şey varolduğuna ve arasıra ona uyum sağlamak ya da onunla uğraşmak gerektiğine göre, bu son derece yanlış anlaşılan sözcügü çözümlemek yararımıza olacaktır.

Elli yıl kadar önce Thomas Wolfe şöyle yazmıştı: "Bir şeyler... yaratma çabası... bunu yapanın içinde şaşırtıcı bir çelişkiyi... başlatır gibidir,.. yani öyle ki, yalnızca kendi işiyle değil, çevresindeki tüm dünyayla uğraştığını hisseder ve öylesine şaşkınlığa uğrar ki... herkese çatar... hatta gerçek dostlarına bile.

Neden sanatçı böylesi çelişkiler yaşar sorusu böylece ortaya çıkar. Başlıca neden, yalnızca yaptıyla ilgili değil, seyircinin ve eleştirmenlerin yapıtını nasıl değerlendireceği ile ilgili bir güvensizliktir. Sanatçı her zaman sanık sandalyesindedir. Sonsuza dek eleştirilecektir ve asla hükmün "başarı mı" yoksa "başarısızlık" mı olacağını önceden kestiremeyecektir.

Hatta bir filmlik başarı bile ona yalnızca geçici bir kurtuluş sağlar. Eleştirmenler yaratıcıya övgüler şakırken bile, onu, kendisi ve çalışması hakkında söylenenlere erişip erişemeyeceğini merak eder durumda bırakarak şu tür laflarla bahse gireceklerdir: "Şimdi, bekleyip göreceğiz, bakalım tüfeğinde daha atacak kurşunu kaldı mı, yoksa barutu bir atımlık mıydı?" Yapıtı ne kadar iyiyse, sonra ki çalışmasının en küçük başarısızlığı tepkiyi keskinleştirecektir. Sanatçı yeni arayışlar adına "bana hata yapma hakkını tanıyın, diye yalvarırken eleştirmenler ve halk birdenbire sağır oluverirler.

Oyuncular, olmaları gerektiği gibi, son derece duyarlıdırlar ve farklı boyutlarda bu hastalığın arazlarından zarar görürler. Daha yaşlı, çok daha deneyimli oyuncular, sorunlarını çözmüşlerdir. Daha genç ya da daha az deneyimli oyuncular ise bu arazları çevrelerindeki dünyaya yansıtırlar ve sette de bu saldırılara maruz kalan, genellikle güvensizlik krizlerine karşı bağışıklığı olmayan yönetmendir. Sempatik ve teşvik edici bir yönetmen, sorunlu oyuncuya, yaratma bir savaş olsa da, çatışmanın kişinin kendi içinde sürmesi gerekliliğini anlatmaya çalışacaktır. Oyuncu bu açık mesajı alabilirse yaradılış (mizaç) nöbetlerinin giderek azaldığını görecektir.

Mizaçla ilgili başkaca bir sorun da yaratıcı dürtüden

çok egonun güvensizliğinden kaynaklanır. Kimi özel durumlarda, yönetmen bir oyuncunun (ille de bir yıldız olması gerekmez) kuvvet sınamasıyla karşılaşır. Oyuncu yönetmenin işi yürütüp yürütemeyeceğini görmek için onu sınar. Çünkü kendi güvenliği ve kariyeri buna bağlıdır. Çoğunlukla bu kişi, zayıf yönetmenin büyük bir olasılıkla zayıf film yapacağını bilecek kadar görmüş geçirmiş biridir. Bir kez şüpheleri giderildiğinde ve yönetmenin işi kotaracağına ikna olduğunda, en azından kişilik çatışmaları bakımdan artık gerisi kolay bir yolculuktur.

Ama kimi zaman da, oyunculardan biri bireyci nedenlerden dolayı dağların kralı olmak ister. Meydan okuması zamansız ve yersiz kaçabilir. Eğer yönetmen filmini sonuçlandırmak istiyorsa, bu savaşı da kazanmalıdır.

Meydan okuma türleri ve bunlara bulunan çözümler farklı olsa da önemli olan belirtileri çabuk farketmek ve çabuk sonuca ulaşmaktır. Bu oldukça belirsiz bir açıklama olduğundan bir örnek de vermek gerekecek. Aşağıdaki, ılımlı ve neredeyse eğlendirici ama bayağı ciddileşebilecek bir örnektir. Bu olay ilk filmlerinden birinde oldu. Genç ve deneyimsizdim. Orta yaşlı ve uzun yıllar küçük çaplı tiyatrolarda kendisi de yönetmenlik yapmış, yetenekli bir oyuncu, önemli rollerden birinde oynuyordu. İlk günden itibaren sabahları erkenden yanıma gelirdi ve aramızdaki dialog şöyle gelişirdi:

"Eddie, bugünkü sahneyi çalışıyordum ve birkaç sorunla karşılaştım. (Tabii ki, bir gün önceden bu sahneyi çoktan çalışıp bitirmişiz.)

"Nedir canını sıkan?"

"Şey, şurada 'teşekkür ederim' dediğim yerde, 'çok teşekkürler!' demek bana daha uygun geliyor. Ayrıca bura-

da 'allahaısmarladık!' demem gereken yerde 'görüşürüz!' demeyi yeğlerim.

Sözler genellikle burada değindiklerimden daha karışıktı, ama onun yaptığı değişiklikler de bir o kadar mantıksız olurdu. İşin çözümsüz yanı da buydu. Kısacası beni ya sahnenin tam yazıldığı biçimini savunmaya ya da onun isteklerine boyun eğmeye itiyordu. Bu, diyalogların değişmesi değil, otoritenin el değiştirmesiydi.

Elbette direndim, ama kendimi rahatsız ve gülünç hissederek. Ve iki üç gün süren ikilemin ardından bir çözüme ulaştım. Bir sabah sete geldiğimde onu hemen yanıma çağırdım. Sandalyesini çoktan benimkinin yanına yerleştirmiştim.

"Otur, John, dedim.

"Ne var?"

"Dün gece senin sahneni inceledim ve birkaç önerim olacak. Bir kaşını kaldırıp bana baktı. "İşte, dedim, yapmasam daha iyi' diyeceğin yerde 'yapmam gerektiğini sanmıyorum' demenin sana daha çok uyacağını hissettim. Uzun bir süre bana baktı.

"Hayır, dedi. "Bu sözün bu haliyle kendimi oldukça rahat hissediyorum.

"İyi. Ama şurada 'bu gece orada olacağım' demek yerine 'bu akşam orada olacağım' demeyi yeğlemez misin?" Yine uzun bir sessizlik.

"Sanırım, 'bu gece orada olacağım' yeterli"

Bu böyle tüm sahne boyunca sürdü, fakat bu kez rahatsız olan oydu. Bu sefer namlunun ucunda kendisi olduğundan mı, yoksa onunla aynı oyunu oynadığımı anladığından mı, pek emin değilim ama, o günden sonra bana bir kere bile meydan okumadı. Sonrasında da, yap-

mam gereken her tür öneriyi can kulağıyla dinledi.

Bu bizi biçeme –yönetmen biçemine– götürür. Her yönetmenin kendi biçemi vardır. Fakat bu aslında iki ana tekniğin bir çeşitlemesidir. Bunların ilki, çabucak ortadan kalkan ve bir zamanlar Cermen usulu diye adlandıran tekniktir. Sözcüğün kaynağı ve teknik apaçık ortada. Hollywood'a gelen ilk Alman yönetmenler tam anlamıyla birer diktatördü. Dick Powell, bunlardan biriyle başından geçen olayı anlatır.

Powell'a, "kapıya doğru yürü, demiş, "odanın içinde dört adım at, dur, üçe kadar say, sonra sağına bak"

Powell, "neden?" diye sormuş.

Aldığı yanıt, "çünkü sana öyle yapmanı söylüyorum, olmuş. Bu oldukça rahatsız edici film boyunca aldığı tek yanıt olur.

Bugün, artık yönetmenin oyuncularıyla bir sahne üzerine tartışmaması düşünülemez. Yönetmen özel bir biçem üzerinde son derece ısrarlı olsa bile, hareketlerin neler olacağı ve neden böyle oldukları tamamen anlaşılmalıdır. Hatta yönetmen çekim planlarını ve bunların nasıl etkiler yaratmasını beklediğini bile açıklayabilir. Sonra da oyuncularını yorumlarını belirlenmiş çizgide yapmaya yüreklendirerek onların görüşlerini kendisininkilerle birleştirecektir. Eğer yönetmenin biçemi akla yakınsa istediklerini, hatta daha fazlasını elde etmesi hiç de zor olmayacaktır.

Cermen usulu şimdi ancak çok biçimci bir filmde işe yarayabilir. Bazı sözümona sanat filmleri kesintisiz ardarda gelen plan ve sahnelerden oluşabilir, ama o zaman bile oyuncuyu istenen sonuçtan haberdar ederek onun dostluğunu kazanmak yararlıdır. Kimbilir, belki de katkısı bi-

le sözkonusu olabilir.

Bu kitapta sözünü ettiğim hemen hemen her şeyin istisnaları olduğunu öğrenmek belki okuyucuyu rahatlatacaktır. Burada, istisnaların –şükür ki– kural olduğu bir alanı belirtmek zorundayım. Bu bölümü tekrar okuduğumda, nazikçe söylemek gerekirse, genç, yetenekli yönetmenleri ürkütmüş olabileceğini farkettim. Onun kafasındaki yanlış görünümü silmek için çabucak söyleyelim ki, sorunlu oyuncuların sayısı azdır. Hiçbir filmde bir iki taneden fazlası çıkmadı karşıma; filmlerimin çoğunun oyuncuları birlikte çalışmaktan zevk alınan yetenekli ve cana yakın kişilerdi. Tracy, Bogart, E.G. Marshall, Agnes Moorehead, Deborah Kerr, Van Johnson gibi gerçek profesyoneller ile daha birçoklarının hepsi büyüleyiciydi. Onlarla çalışırken yapımcıların, yatırımcıların ve danışmanların baskısını unuturdum. Fakat İngiliz anahtarını gelişigüzel sallayan biri mükemmel işleyen bir makinada büyük hasar yaratabilir. Tutkulu bir yönetmene yakışan ise kişilik sorunlarını sezmek ve onlarla nasıl uğraşılacağını öğrenmektir.

Güvensizlik, kişilik sorunları ve bunlarla nasıl başedileceği uzun uzadıya tartışıldı. Bunu başarmanın birtakım yolları vardır. Bilmeyenlere yardımcı olmak için birkaçını belirtmeme izin verin.

Birincisi, iyi yapılan bir işi mümkün olan her fırsatta övmekte yarar vardır. Bu aynı zamanda teknik ekip için de geçerlidir. İkincisi, işe yarar bir öneride bulunabilmek için herkeste tam bir güven uyandırılmalıdır. Bilinir ki, kişinin güvensizliği arttıkça, onurunun zedelenmesi de kolaylaşır. Bu nedenle üçüncüsü de, özellikle de açık bir sette, küçük düşürücü herhangi bir davranış ya da söz-

den kaçınılmalıdır. Dünya şampiyonu bir boksör sarhoşun biri onun cesaretine meydan okursa omuz silker, ama güvensiz bir oyuncu yeteneği üzerine patavatsızca bir sorgulamaya sertçe karşılık verecektir. Çevresindeki dünyayı kendi iç çatışmalarına dahil etmeye çalışan kaba ve düşüncesiz bir yönetmen tarafından mahvedilmiş iyi bir karakter oyuncusu tanımıştım. Oyuncularını ekibin ve figüranların önünde açıkça eleştiren bir yönetmen, onların kabuklarına çekilmelerine neden olur. Bu durumda onlardan duyguları açığa vuran doğal bir oyunculuk nasıl bekleyebilir ki? Bir oyuncuyu kendisiyle eşit görmeyi reddeden yönetmen kendisine büyük bir kötülük yapar. Nezaket için değilse bile, kesinlikle film ve kendi saygınlığı adına, oyuncunun samimi desteğini garanti altına alacak biçimde davranmalıdır.

Her sahnenin ilk provası sırasında zamanlamada, hareketlerde ya da diyaloglarda kaçınılmaz hatalar olacaktır. Birkaç prova daha yapılana dek bu tür hataları sayıp dökmek, hatta sözetmek bile verimi düşürür. Oyuncu da bizler gibi hatalarının farkındadır ve onlara dikkat çekilmesinden de nefret eder. Zaman tanınırsa uygun biçimi özümseyene dek sorunlarıyla uğraşacaktır. Çalışmanın çok başlarında ona yanlışlarını göstermek onun yalnızca gururunu zedelemekle kalmaz, kafasında daha sonraki prova ve çekimlerde zorluk çıkarabilecek bir tıkanma da yaratabilir.

Kimi zaman olduğu gibi, eğer oyuncu hatanın farkında değilse ve yorumunda ısrarlıysa, işi bilen biri onu bir kenara çekmeli, sesizce ve özel olarak sorunu açıklamalıdır. Oyuncu bunu takdir edecektir ve yönetmene güveni de artacaktır.

Bazen de, oyuncu dikkatsizliğinden değil ama sözün anlamını istenilen biçimde anlamadığından doğru yorumlayamaz. Bu en iyilerin bile başına gelir. Bir düzeltme yapılmalıdır ama nasıl? Elbette, oyuncu bir tümceyi benim okuyabileceğimden daha iyi okur. Böyle değilse zaten benim filmimde işi yoktur. Laurence Olivier bir yana, kaç yönetmen Paul Newman'a ya da Dustin Hoffman'a nasıl etkili konuşacağını öğretebilir? Ben yapamam, kulağıma çalınanın doğru mu yalnış mı olduğunu biliyor olsam da yapamam. Yalnızca çok özel durmalarda bu oyuncuya doğru bir okumadan ne anladığımı söyleyebilirim. Bunun yerine, bir sohbette yanlış anlaşılan sözün asıl anlamını bir şekilde ortaya koyan komik bir öykü ya da başımdan geçen bir olayı anlatırım. Her seferinde konuya yavaş yavaş girmeye ne kadar çok çaba harcasam da, birden oyuncunun "anladım!" deyişi beni şaşırtır. Sahnenin bir sonraki oynanışında, okuma mükemmeldir.

Çekim sırasında çevresinde kurulmuş dünyanın bilincine varmasına yol açan herhangi bir şey oyuncunun rolüne yoğunlaşmasını engeller. Bu yüzden, kamera ekibi ve diyalog yönetmeni, oyuncudan böylesi bir istek gelmedikçe, "diyalog sırası" ya da hareket bağlantısı hakkında asla onunla doğrudan konuşmamalıdır. Aynı şey, ses teknisyeni içinde geçerlidir. Eğer bir lafı duyamıyorsa, tıpkı kameraman veya devamlılık yazmanı *(script-girl)* gibi o da, uygun bir zamanda oyuncuyla bu sorunu tartışacak olan yönetmene bilgi vermelidir.

Oyuncunun "göz hizası", yani bir sahneyi oynarken gözlerinin bakabileceği alanda ekip elemanları ve izleyici olmamalıdır. Ayrıca gerideki bir hareket de dikkatini dağıtıp onu rahatsız edebilir.

Akılda tutulması gereken bir diğer kuralı da unutmamak gerekir. Sette şoyuncunun düzeltmeler, yardım ve teşvik konusunda güvendiği kişi yönetmendir. Eğer yönetmen "Stop!" dediğinde oyuncu nereye bakacağını bilmiyorsa, hem yönetmen hem de film ciddi bir sorunla karşı karşıyadır.

Bu bölümün temel konusu, psikolojik davranışlar ve tavırlarla ilgili olduğundan, göz önünde bulundurulması gereken bir şey daha var. Zor bir filmin yapımına eşlik eden tüm dertlerin (ülser, işle ilgili karabasanlar, gece gelen titremeler) yanısıra eğer program kırk günden daha fazla aksarsa, paranoyanın o çirkin yüzünü göstereceği kesindir. Yaratıcı insanlar kendilerini suçlu hissetmeye ve birbirlerine karşı kuşku duymaya başlarlar. Herkes, diğerlerinin ona karşı birlik olduğundan emindir.

İşte o zaman bir tek şey yapılabilir; durumu geçici bir kavrayış yanılgısı olarak, olduğu gibi kabul etmek. Tanıma eylemi sorunun daha tehlikeli sonuçlarının etkisini azaltır. Bundan başka, önerim şudur ki, yönetmen kendi küçük dünyasına stratosferin çok ötelerinden bakmasını öğrenmelidir. Bu bakış açısından, sorunlarının ne kadar da ufacık kaldığını görüp şaşıracaktır.

7

Çekim Teknikleri

Eleştirmenler ve sinema öğrencileri sıkça "filmler yönetmenin aracıdır, derler. Tartışılması zor bir yargı ama bu yargıyı haklı çıkaran şey tam anlamıyla nedir?

Film yapımı kabaca dört kategoriye ayrılabilir –öykü, yorum (oyunculuk), kurgu ve çekim teknikleri. Yönetmen bu konuların tümünde yoğun katkıda bulunur ama son kategori üzerindeki denetimi mutlaktır. Çünkü adamakıllı bir sahneleme ve çekim bilgisine sahip değilse, diğer üç öğe ne denli nitelikli olursa olsun, filmlerinde her zaman bir eksiklik olacaktır.

İşinin ehli olarak değerlendirilmek isteyen bir yönetmen ne yalnızca kurduğu sahneye kamerayı yöneltip filme kaydeder ne de kendisini alışılmış genel çekimlerle, geniş planlarla, ikili ya da yakın çekimlerle sınırlar. Çekim teknikleri neredeyse sonsuz derecede çeşitlidir ve yönetmenin gerektiğinde içgüdüsel olarak kullanabilmesi için bunların tümünü iyice tanıması gerekir. Bazı acemi yönetmenlerde dikkat ettiğim gibi basit bir çekim planı sorununu çözmek için kişi kendini paralamamalı.

Deneyim kimi zaman yönetmenin boynunda bir değirmen taşı oluverir. Aynı teknikleri yıllarca kullandıktan sonra güvenilen bir tekniğe kapılıvermek çok kolaydır. Eğer yönetmenin, bir sahneyi nasıl işleyeceği konusunda kesin bir düşüncesi varsa kameranın yeri neredeyse ken-

diliğinden belirlenecektir. Ama yine de sahneyi en iyi biçimde sunmasını sağlayacak değişikliği hep aramalıdır. Bu da daha çok o sahnenin film içindeki yeri ve önemine bağlıdır. Filmin başlarında kusursuz gibi görünen bir çekim filmin doruk noktasında yetersiz kalabilir.

Bu teknikler üzerine kapsamlı bir bilgi çok önemli olsa da yönetmenin yaratıcı içgüdüsü onun en değerli varlığıdır. Biçemi ve sineması ile ilgili ünü, ancak bununla sağlayabilir. Bir çekim planında, ayrıntılar, bir diyalog dizininde ya da oyunculukta olduğu gibi önemlidir, ama seyirci bunların farkına varıyorsa, bu yönetmenin beceriksizliğidir. Yerinde kullanılmış simgeler gibi ayrıntıların da sahneyi bir bütün olarak zenginleştirmesi gerekir ama bunlar bir kuram ya da teknik denemesi olarak algılanmamalıdır. Yönetmenin biçemi ancak çok dikkatli bir çözümleme sonrasında farkedilebilmelidir.

Genelde, yönetmen sahnenin nasıl oynanacağına karar vermeden kamera konumu belirlenemez; ve eğer yönetmen Cermen okulundan değilse, bir tekrar ya da prova yapmadan bu konuda karar veremez.

Sesin filmleri istila etmesiyle birlikte, çekimden hemen önce yapılan provalar ile yapım öncesi tam bir tiyatro oyunu gibi yapılan provaların yararları ve zararları üzerine bir tartışma başladı. Her iki yöntem de denenmesine rağmen, pek çok yönetmen çekim öncesi provayı tercih eder. Eksiksiz provalar aslında sinemaya tiyatrodan geçen yönetmenlerin tercihidir. Bu onların bildiği bir tekniktir ve belki de daha önemlisi, işin başında olayı bütünlüğü içinde görme olanağını onlara tanır. Eğitimi sinema alanında alan yönetmense daha senaryo çalışma aşamasında tüm filmi gözünün önünde canlandırmayı öğrenir.

Daha o anda kafasında genel olarak bir kavram oluşsa da, çekimin ilerlediği ve filmin can bulmaya başladığı süreçte yapabileceği olası değişiklikler için kendisini açık tutma avantajı da vardır. Yapım öncesi provanın tercih edildiği durumda, filmin biçimi daha baştan oluştuğundan, yapım gerçekten başladığında ve özellikle de çekim programının gerisinde kalındığında, gidişat kötüyse, mantık herhangi bir değişikliğe karşı koyacaktır.

Yapım öncesi provaların bir başka sorunu da eksiksiz oyuncu kadrosunu oluşturmanın zorluğudur. Bir oyuncuya çalıştığı her iş günü için ödeme yapılması gerektiğinden (prova da bir iştir), programa göre çok sonra kullanılacak oyuncuların masrafları bir yük oluverir.

Çekim öncesi provalarda oyuncuların yalnızca o sahnenin diyaloglarını ezberlemeleri yeterlidir. Fotoğrafik belleği olan birkaç oyuncu dışında bu herkese büyük bir rahatlık sağlar.

Çok iyi sonuçlar veren benim çalışma yöntemim ise çekilecek salıneyi bir gün önceden tekrarlamaktır. Günlük film çekimi öğleden sonra 4.30 gibi bitirilir. Gerekli olan personel dışında salıneyi herkes terkeder. Yalnızca bir sonraki günün oyuncu kadrosu settedir ve olayın etkisini yaratacak rahat bir okumaya girişilir. Bundan sonraki iş, diyalogların eşliğinde hareketlerin çalışılmasıdır.* Prova yirmi dakika ile bir buçuk saat arasında sürer ve bitirildiğinde ertesi sabahın ilk çekim planı için set hazırlanır. Artık oyuncular ve teknik ekip ertesi gün onlardan ne istendiğini bilerek stüdyoyu terkedebilir. Diyalog ve hareketlerle ilgili sorunlar tartışılıp çözülmüştür. Her oyuncu yönetmenden ve kadronun geri kalanından ne bekleyece-

*Prova çalışmalarının daha açık anlatımı 9. Bölümde yapılıyor

ğini bilir. Görüntü yönetmeni gerekli ışıklandırmayı saptar. Gardropçu ve dekorcular gerekli olabilecek yeni aksesuarların ve dekorların farkındadırlar ve sonunda yardımcı yönetmen ertesi günkü çalışma programını kesinleştirip asabilir.

Artık yönetmen dahil herkes ertesi günkü çalışmanın "çantada keklik" olduğunu düşünerek evlerine gidebilir.

Çekim ve provanın erken bitmesi pek çok yararı da beraberinde getirir. Filmin yaratıcı ekibinin hâlâ dinç olması önemli bir noktadır. Günde sekiz saat, özellikle de ilk birkaç haftadan sonra, hem fiziksel hem de zihinsel yönden yorucudur. Benzin tükenir ve yeni fikirler zor çıkar. Oyuncular da, ekip de alışılmış yönde gitmeye yatkındır. Yorgunluk oyuncuların gözünden sezilir. Hatta makyaj bile çatlar ve yama her zaman sırıtır.

Gariptir ama, bu kısa-gün çalışma yöntemi bana hep oldukça fazla zaman kazandırmıştır. Bu şekilde yapılmış tüm filmler programdan önce ve bütçenin çok altında tamamlandı. Filme katkıları ise saymakla bitmez.

İlk yönetmenler geleneksel olarak her yeni sahneye bir tanıtıcı planla başlarlardı. Adından da anlaşılacağı gibi bu, film kişilerinin kendi ortamlarında tanıtıldıkları bir plandır. Bu bir binanın içi ya da dış mekan olabilir. Kurgulanmış filmde çok az bir bölümü kullanılacak olsa da, yakın planlara geçmeden önce tüm sahne tanıtıcı bir çekimde oynanırdı. Sahneyi keserken genel plandan yakın planlara doğru ilerlemek de kurallardan biriydi. Şimdiki yönetmenlerin birkaçı hâlâ bu kurala uysa da yaratıcı sinemacıların çoğu tarafından bu kural göz ardı edilir. Eğer yaratılan etki çok çaprıcıysa, genel bir çekimden çok yakın plana geçilebilir ya da tam tersi yapılabilir. Bir

filmde her yeni sahneye bir yakın çekimle başladım. Arka alan yalnızca oyuncular hareket ettiklerinde görünüyordu. Sahnelerin dekorlarını seyirciye göstermek gibi herhangi bir çabam olmasa da, *Time* dergisinde çıkan bir eleştiride özellikle etkileyici dekor ve çevre düzenlenmesinden sözediliyordu.

Tanıtıcı çekimin, tek bir özel kullanımı dışında zaman ve para kaybı olduğunu düşünüyorum. Eğer bir sahne ya da planlanmış bir çekim üzerinde kuşkularım varsa, böylesi bir çekim yapabilirim. Bu, sahnenin tümünü bir bütün olarak görmemi ve şüpheli yerleri işaretlememi sağlar ve düşüncemi toplayıp gerekli düzeltmeler ile planları hazırlamam için bana zaman kazandırır. Aslında bana tanınan olanaklar, düşünmem için değil, film yapmam içindir. Hele yapımın günlük akışına bakıp karar veren yatırımcılara göre düşünmek gereksiz bir zaman kaybıdır.

Bunların hiçbiri genel bir planın gereksiz olduğu anlamına gelmez. Tam tersi, aynen *Black Stallion*'da (Siyah Aygır) olduğu gibi zekice bir kullanımla olağanüstü bir nitelik kazanabilir. Fakat, özellikle de TV filmlerinde sık sık son çare olarak başvurulan tanıtıcı bir plan gibi tek başına kullanılır. O zaman genel plandan yeterince yararlanıldığı söylenemez. Yerinde kullanıldığında, her çekim, öykünün dramatik yapısını güçlendirmelidir.

Örneğin, yönetmen eğer bir futbol maçını görüntülüyorsa, bir sahneye takımın yakın planlarıyla değil de stadyumun genel bir çekimiyle başlamayı seçebilir. Bu, büyük bir kalabalığın bir futbol maçını izlediğini anlatmaya yarar, başka bir şeyi değil. Şimdi ise bambaşka bir biçimde başlamış bir sahne düşünelim; orta saha oyuncusunun bir yakın planı, sonrasında kesmelerle topun ona

gönderilişi, oyunun gelişmesi, topu alan futbolcunun sahayı hızla geçişi, orta saha oyuncusunun topu aldıktan sonra çektiği şut ve kalecinin topu çizgi üstünde yakalaması. Ve şimdi, kalabalığın çığlıkları arasında stadyumun geniş bir çekimi olsun. Buradaki genel çekim dramatik vurgulamayı artırırken, tanıtıcı plan görevini de yerine getirir. Arka alan rasgele gösterilse de seyirci oyunun bir stadyumda oynandığından, bir an bile şüphe duymaz.

Bir yerleştirmede kameranın yerini belirlemek, görüntü yönetmeninin değil yönetmenin ayrıcalığıdır. Kameranın görmesi gerekeni ve doğaldır ki, çerçeveye neyin girip neyin çerçevenin dışında kalmasını istediğini bir tek yönetmen bilir.

Bir çekimi düzenlemenin iki yolu vardır. Birincisi, bir yerleştirme belirlemek ve bu yerleştirmenin kapladığı alan içinde sahneyi hazırlamak. Ben buna "oyuncuları kameraya götürmek" diyorum. İkincisi, oyuncularla hareketleri çalışmak ve kamerayı tekrarlanan hareketi en etkili şekliyle görüntüleyebilecek biçimde yerleştirmek. Bu da, "kamerayı oyunculara götürmektir" Birçok sahne için ikincisini tercih etsem de, her iki yöntem de oldukça yararlıdır. İkincisinde oyuncular daha özgürdür. Özellikle belli bir oyunculuk yöntemi ekolünden gelen oyuncuların zaman zaman denemek istedikleri kendi kendilerine gezinme isteklerine de engel olunabilinirse, yapay kısıtlamalara gitmemek daha iyidir.

Birinci yaklaşım, arka alanın ve görsel etkilemelerin önemsendiği çekimlerde işe yarar. Oyuncuya yorumladığı film kişisini geliştirmesine yardımcı olacak özgürlüğü tanıyan yöntem, her zaman en geçerli olandır. Gerçekte, benim planlarımın çoğu bu ikisinin bir birleşimidir. Ben

oyuncuya kendisini rahat hissedene kadar, tam bir özgürlük tanırım. Provalar ilerledikçe, sahnelemenin kameraya en yatkın olduğu yerde hareketleri kısıtlar ve konumlar belirlerim. İşte o zaman oyuncular da ben de çekime hazır hale geliriz.

Sahneye dinamik bir nitelik kazandıran bir plan, açıktır ki, sıkıcı bir şipşak çekime tercih edilmelidir. Burada, sahneleme ve plan eleledir. Ama kendimizi kesin bir yerleştirmeyle sınırlandırmadan önce birkaç önemli gözlem yapmalıyız.

Olası en yavan çekim göz düzeyinde yapılandır. Resme kesinlikle yeni bir şey katmaz. Bunu yapan Wilt Chamberlain ya da bir Munchkin olmadıkça, bu, 16 yaşın üstündeki herkesin günlük bakış açısıdır. Çekim açısının göz düzeyinin altında ya da biraz üstünde olması çok daha iyidir. Bu değişiklik çok göze çarpıcı olmamalı ama izleyicide bilinçaltı bir dürtü yaratacak kadar alışılmışın dışında olabilmelidir. Göz düzeyinin altının ya da üstünün seçimi çekimin niteliğine bağlıdır. Normalde, alt açı, yakın grup çekimlerinde ya da yakın planlarda kullanılır. Bu konumun bir yararı da oyuncunun gözlerinin daha iyi görülmesini sağlamasıdır. Yukardan yapılan çekimde izleyici oyuncunun yalnızca göz kapaklarını görebilir.

Üst açı ise özellikle genel çekimlerde ya da kalabalık fakat dar alanlardaki geniş çekimlerde iş görür. Genel çekimlerin çoğunda oyuncunun kafasının üstündeki boşluğu vermek yerine üstünde durduğu zemini göstermek daha iyidir. Daha dolu bir çerçeve için objektif daha yükseğe yerleştirilebilir. Bu genellemelerin de istisnaları olduğu akılda tutulmalıdır. Hatta bazen göz düzeyi çekimi bile kullanışlı olabilir. Fakat yine de kuraldışı bir yaklaşı-

mın, anlamlı bir nedeni olmalı.

Göz düzeyi çekimi için söylenenler profil çekim için de geçerlidir. Böyle bir konumdan kulakların iyi görünmesinden başka işe yarar bir şeyler elde edilmez. Gözler açık seçik görünmez. Bu, filmi en büyük avantajlarından yoksun kılar. Yüzlerin ya da gövdelerin (genellikle karşılıklı) büyüklükleri aynıdır. Bu da büyüklük farkının seyirci üzerinde yarattığı dinamik etkiyi yokeder.*

Daha önce de belirttiğim gibi bir duyguyu iletirken oyuncunun en etkileyici aracı gözleridir. *Wuthering Heigths* (Rüzgarlı Tepe) filminde Laurence Olivier'nin gözleri, aşkı, son on yılın filmlerindeki kıvranan gövdelerden daha iyi anlatır. Gözlerini gerektiği gibi kullandığında iyi bir oyuncu "mimik yapmadan" herhangi bir duyguyu iletebilir. Birkez daha yinelemekte yarar var: "Gözler ruhun aynasıdır.

TV yönetmenlerinin büyük bir çoğunluğunca yanlış ve yersiz kullanılan yakın planlar, bu özel çekime büyük bir kötülük yaptılar. Değerli olan her teknik gibi, bu da gelişi güzel kullanıldığında değerinden çok şey yitirir. En iyisi bu vurucu tekniği vurucu anlar için kullanmak. Her kurgucu, genel bir çekimden yakın plana kesmenin sahneye önemli bir boyut ve anlam kazandıracağını bilir. Fakat sürekli yakın çekimlerin kullanımı, onu şaşırtıcılık olanağından yoksun kılar.

Çekim planının kaplayacağı alan o çekimde verilecek bilgilerin miktarına ve yönetmenin yaratmak istediği etkiye bağlıdır. John Ford, Western'lerinde arka alanlarının etkisinden yararlanmıştı. Bunu yapmak için de *Monu-*

*Bilinen nedenlerden dolayı bu çekim batan güneşe karşı yapılır. Ortaya çıkan gölgeler çok güzel bir efekt oluşturur.

ment Valley gibi mekanların ürkütücü görünümlerinden ve iyi kamera konumlarından yararlandı. Genel çekimlerinin sadeliği, yalnızlığı ve vurucu güzelliği, izleyicinin mekanları dolduran film kişilerini daha iyi kavramasına yardım etti. Terazinin öbür kefesinde Hitchcock, başkişilerinin ürkütücü ve gaddarca olaylarla karşılaştıkları andaki korku ve şiddeti vurgulamak için son derece güzel ve sayısız yakın plan kullandı.

Kısacası, her plan, yönetmenin anlatmak istediği şeyi söylemeli. Eğer gerekenden fazlası veriliyorsa, sahneyi berbat eder ve seyircinin kafasını karıştırır. Plan ne kadar sanatsal olursa olsun, eğer seyircinin kafası karışıyorsa aynı zamanda sıkıcıdır da.

Sırası gelmişken, yakın planların çeşitli biçimlerinden sözetmekte yarar var. Bir yakın plan tek başına bir kişinin belden yukarısını gösterebileceği gibi iki göz görünene dek gittikçe bu kişiye yakalaşabilir. Böylesi bir çekim yoğun bir duyguyu anlatmak için kullanılır.

Yakın planın aydınlatılması sahnenin genel ışıklandırılmasına bağlı olarak farklılık gösterir. Plan boyunun saptanması gibi bu da istenen dramatik etkiye ve ruh haline bağlıdır. Güzel bir biçimde gölgelendirilmiş ya da aydınlatılmış olabilir. Kurgulanmış sahneye gereğince eklendiğinde, biçimdeki değişiklik kimsenin dikkatini çekmez. Işıklandırma biçemi ne olursa olsun, unutulmaması gereken tek şey göz ışığıdır. Bu oyuncunun gözlerine doğru yerleştirilmiş, gözlere canlılık katan küçük bir ışık kaynağıdır. TV'nin düz ışıklandırma tekniğinin yaygınlaşmasıyla birlikte bu teknik pek sık kullanılmaz oldu, ama donuk bir görünüm aranmadıkça her zaman bu teknik kullanılmalıdır.

Birden fazla oyuncunun bulunduğu bir plan sahnelenirken ilk alka gelen gruplamadır. Kamera, yalnızca seyirciye gösterilmek istenen şeyleri kaydetmelidir. Çekim dışı bırakılanlar çekimde kullanılanlar kadar önemli olabilir. Yıllar önce, küçük bir grubun görütülenmesini izlemiştim. Genç bir karı–koca ve kadının anne–babası. Yönetmen, sesle birlikte Hollywood'u istila edenlerin büyük göçünün ardından hâlâ Holywood'da kalan birkaç tiyatro yönetmeninden biriydi. Doğal olarak, tekniğini tiyatrodan kapmıştı ve beyazperdenin kendine özgü istemlerine hiçbir zaman uyum sağlayamamıştı.

Filmde, anne–baba ile genç çift arasında hiç de hoş olmayan bir tartışma başlar. Sahnenin başlangıcından kısa bir süre sonra anne dizginleri ele geçirir. Yönetmen tam bu sırada, babayı, diğer üçünü kamera karşısında tartışmalarıyla başbaşa bırakıp başka bir köşede raftaki kitapları karıştırmak üzere çerçeve dışına çıkartır. Daha sonra yönetmene neden babayı sahne dışı bırakmak istediğini sordum.

"Onun çekim dışı kalmasını istedim, dedi, "bostan korkuluğu gibi duruyordu"

Sanırım belirtmedim ama, bir film yönetmeni biçimsiz bulduğu bir gruplaşmayı kamerasını diğer üçlüye yaklaştırarak rahatlıkla ortadan kaldırabilir. Nitekim, konuşmacı olarak katılmasa da babanın kendisini ilgilendiren bu sohbetin uygun yerlerinde gösterdiği tepkileri tek başına bir çekimle vermek çok işe yarayabilirdi. Bu çekim daha sonra ana sahnenin kurgu sırasında kısaltılması gerekirse, bir ara plan olarak da kullanılabilirdi.

Bir başka örnek ise şöyle. Acemi bir yönetmen bana "sonunda sinemaya sahne hazırlamanın sırrını öğren-

dim; olayı tiyatro sahnesinde geçiyormuş gibi gözümde canlandırmam yetiyor," demişti. Böyle düşünerek birkaç film de yaptı. İzleyicisi ise kendisine sinemada olduğunu duyumsatacak, perdedeki film kişileriyle yakınlık kurmasını sağlayacak sahneler yerine güzel bir çerçeveyle sınırlandırılmış tiyatro sahnesine bakıyordu sanki. Ben grup olanak tanıdığı ölçüde ona yaklaşırım. Kişilerin omuzları çerçevenin dışına taşmalı ki, seyirciye olaya katıldığı hissini versin. Bu, birini ya da bir şeyleri çerçevenin kenarlarından dışarıya taşırma tekniği önemli bir tekniktir. Oyuncuların sahnenin merkezine yakın olduğu çok genel çekimlerde bile, önalandaki bir mobilyanın, bir taşın ya da çalının, işlek bir caddedeki çöp kutusunun bir parçasının çerçeveyi kesmesi, izleyici ile görüntü arasında çizgisel bir devamlılık izlenimi yaratır. Görüntünün geri kalanıyla uygun biçimde birleştirildiğinde, bu önalandan parçalar üçüncü boyut illüzyonuna çok şey katarlar.

Sahnelemede affedilmeyecek hatalardan biri de oyuncuları hizaya sokmaktır. Bu belki bir TV komedi dizisinde olabilir ama asla bir filmde olmaz. Deneyimli yönetmenlerin bile insanları sorguda bekler gibi sıraya soktuklarını gördüm. Birkaç özel durum dışında gerçek yaşamda insanlar sohbet ederken yanyana durmazlar. İki, üç ya da daha çok olsalar da genellikle yüzyüze bakarlar.

Burada şunu bir kez daha yinelemek istiyorum: Film oyuncuları tiyatro sahnesinden değildirler. Film setinde sahnenin önü ya da gerisi yoktur. Gerçek ya da düşsel hiçbir seyirciyle direkt ilişki kurulmaz. Oyuncular dar bir alanın sınırları içinde değil, gerçek yaşamdaki gibi 360 derecelik bir dünyada hareket ederler. Bu durumda kameranın tam daire çizerek her yöne hareket edebilme-

si pek yadırganmamalı. Eğer oyuncunun biri sırtı kameraya dönük olduğu için kendini önemsiz hissediyorsa bilmeli ki, ters yönde başka bir yakın çekimiyle ön planda görünecek olan odur.

Başarılı sahnelemenin gerçek sırrı işte budur. Oyuncu bir çekimde nerede ve nasıl duruyor olursa olsun, başka bir çekimde başka açıdan gösterilebilir. Yönetmen eğer birazcık da olsa kurgudan anlıyorsa, bir grubun anlatımı için gereken planları başarıyla oluşturacaktır.

Kameranın hareket serbestisinin bir diğer işe yarar sonucu "hile"dir. Yönetmen seyircisini birçok biçimde kandırır –makyajla, merceklerle, özel filtrelerle ve ışıklandırma teknikleriyle– ama hile sözcüğü aslında çok özel bir teknik için kullanılır. Buna göre kamera konumu değiştikçe her oyuncunun diğerlerine göre yeri de değişir. Kolayca anlaşılır gibi görünse de, birçok yönetmen böylesi bir değişiklik gereksinimiyle karşı karşıya kaldığında ne yapacağını bilemez. Yeniler için konuya açıklık kazandıracak iki örnek:

Örnek bir: İki kişilik bir sahne. Olay bir çölde geçer. Sahne dört beş sayfa uzunluktadır ve çekim için bir gün gereklidir.

Dış mekan çekimleri hep sabahları olabildiğince erken başlar; başlangıç saati mevsime göre belirlenir. Sabahın erken saatleriyle ikindi vaktinde ışık çok iyidir. Güneş iyice yükseldiğinde ışık dümdüz gelir ve sevimsiz bir resim ortaya çıkar. Sabahları güneş doğudadır ve diyelim ki, baş oyuncunun yüzünün sol yanı gölgeden kalır. Öğleden sonra ise güneş batıya geçer. Eğer oyuncu yere göre pozisyonunu değiştirmemişse bu kez yüzünün sağ yanı gölgededir. Eğer sabah erken saatlerde yapılan bir bel çeki-

minin ardından aynı hareketin öğleden sonra geç saatlerde bir yakın çekimi alınırsa, gölgelerin, her seferinde yüzün bir yanından diğer yanına geçtiği görülecektir. Tabii eğer oyuncular konumlarını değiştirmemişlerse.

Çözüm: Güneş gökyüzünde bir yay çizerken bile, oyuncuları bir yarım daire içinde hareket ettirin. Bu, yüzdeki gölgelerin tutarlılığını sağlayacaktır. Tabii ki, arka alanda değişiklik olacaktır ama film için bu alan, önceki hareketten daha önemli olmadıkça, kimse bu değişikliğin farkına varmaz.

Örnek iki: Hafifçe aydınlatılmış –diyelim ki, bir evin kütüphanesinde– küçük bir grup ve arka planda bir partinin sürdüğü oldukça aydınlık bir salona açılan bir kapı. Genel bir çekimde arka plan tümüyle gölgelidir; ancak kamera gruptaki oyunculardan birine yakın çekim yaptığında, oyuncunun kapıdan sızan parlak ışıkla çerçevelendiği ve bu planın film içinde baskın olduğu gözlenir. Loş bir sahneden ışıklı bir sahneye kesme hoş olmayan bir etki yaratabilir.

Çözüm: Oyuncuları uygun bir fona doğru hareket ettirin. Yine, eğer başarılı biçimde çekim ve kesme yapılırsa bu değişiklik farkedilmeyecektir.

Bu hileye oldukça sofistike ve karmaşık biçimlerde sık sık başvurulur. Fakat bunun için yönetmenin çokça deneyime ve konum göreceliği konusunda neredeyse matematiksel bir duyuma ihtiyacı vardır.

İster kamera oyuncuya doğru çevrilsin (pan yapsın) ister dolly oyuncuyla birlikte hareket etsin, hareketli çekimlerle sabit kamera çekiminin gerekleri, başlangıç dışında aynıdır. Kameranın birdenbire hareketlenmesiyle birlikte izleyici büyünün ardındaki mekaniğin farkına va-

rır ve filme yabancılaşır. Bunu önlemenin pek çok yolu var. En basiti, ilk olarak oyuncuyu hareketlendirmek. Bir kere izleyicinin gözü perdedeki oyuncuyu izlemeye başladı mı kamera çevrinmeleri oyuncunun hareketinin doğal bir uzantısı gibi görünecektir. Durağan bir konumdan harekete geçmekse daha zordur.

Bir örnek: Yönetmen, bir geçidin girişindeki bir çöp yığınından geri çekilip bir çevrinmeyle sokağın genel görünümüne geçmek istiyor. En basit hile, hafif bir rüzgar yaratmak (gerikirse vantilatör kullanarak) ve çöp yığınından bir parça kağıdı kameranın hareket yönünde uçurtmak olabilir. Kağıt parçası havada uçtukça kamera da onunla birlikte hareket eder. Hareket uygun biçimde başladıktan sonra hareketin geri kalanı kendiliğinden benimsenir.

Bir diğer örnek: İçinde yanan bir sigara olan bir kültablasının yakın çekimi. Bir el yaklaşır ve sigarayı alır. El uzaklaşırken kamera da onunla birlikte hareket ederek önce elin sahibini, sonra da kalabalık bir odayı gösterir. Bu örnekler kolay anlaşılmaları için birer basit klişedir. Birazcık hayalgücü ile bir dolu özgün yaklışım bulunabilir.

Yaygın olarak kullanılan bir diğer kamera hareketi de "düzeltici" harekettir. Çok genel planlar ve çok yakın planlar dışında çekim boyunca kemeranın sabit kaldığı an çok azdır. Oyunculardan biri bir hareket yaptığında buna uygun bir kompozisyon gerekli olabilir ve kamera bunu sağlamak için hareket etmek zorundadır. (Sadece kamerayı oynatarak yapılan basit bir düzeltmeden değil tüm kameranın dolly üzerinde hareket etmesinden sözediyorum. Çekimlerin çoğunda dolly gereklidir.) Kamera-

nın hareketi 15 cm ya da birkaç metre uzunluğunda olabilir. Sahnenin akıcılığını bozmadan çekici bir kompozisyonu sürdürmenin tek yolu budur.

Şimdiye dek küçük gruplardan sözettik, fakat kalabalıklar da filmlerde sıkça kullanılan unsurlardır. Kalabalık çekimi birçok yönetmenin yapmaktan en hoşlanmadığı şeydir, hatta birçokları arka alandaki kalabalığı biçimlendirmeyi asistanlarına havale eder. Sorumluluktan böylece kurtulurlar ama bu sorunun çözümü değildir.

Film kalabalığıyla yaratıcı düzeyde uğraşmak zordur, çünkü bir kimliğe sahip değildir. O yalnızca bir kalabalıktır, isimsiz, niteliksiz, aptalca şeyler konuşan, anlamsız işlerle uğraşan bir kitle. Tek çözüm kalabalığı güruh yapmaktır. Güruhun her zaman bir amacı vardır. Önceki futbol kalabalığı örneği burada da geçerlidir.

Eğer sahneye kalabalıkla başlarsak, elimizde yalnızca bir stadyumda toplanmış çok sayıda insan vardır. Ama eğer, golden sonra stadyumun görünümünü verirsek, bu kez gösterdiğiniz, sahadaki heyecan verici herekete tepki gösteren bir güruhun tek tek bireyleridir. Artık kalabalığın ortak bir amacı ve ortak bir tepkisi vardır.

Ortak bir amaç yaratmak mümkün değilse, parti sahnesinde olduğu gibi, kalabalığı parçalara ayırmak daha uygundur. Önce idare edilmesi kolay gruplara, sonra da tek tek bireylere ayrıştırıldıktan sonra her birey için bir amaç ve bir arka alan yaratılır. Sonra bu işlem tersine çevrilip tek tek bireyler bir grubun parçası olurlar, onlar da kalabalığı oluştururlar. Çekim için, tanınan ya da tanıtılmak istenen birini kalabalık içinde izlemek daha iyidir. Oyuncunun yakın çekimiyle başlayıp onu ilgi odağında tutarak oda boyunca hereket ettirdikçe kalabalığın varlı-

ğı sezilir.

Arkasında kalabalık olan bir oyuncuyu görüntülerken (örneğin yarış pistinde) kamera ilgi alanına doğru kesmelerle yaklaştıkça, kalabalığın yoğunluğunu azaltmak her zaman yararlıdır. Çok yakın bir planda kalabalık tümüyle ortadan kaldırılabilir. Kamera oyuncuya yaklaştıkça arka plandaki insanlar daha rahatsız edici olurlar. Yakın planlarda, izleyicinin dikkati oyuncu üzerinde yoğunlaşmalıdır. Her başarılı hilede olduğu gibi perdede gösterilmeyeni kimse aramaz.

8

Mercek Kullanımı

Geçenlerde, bir master öğrencisi sınav kurulu önünde tezini okuyordu. Seçtiği konu ise kara sinemaydı (*film noire*). Toplumsal sonuçlarından, ışıklandırma yöntemlerinden ve birkaç önemli faktörden etraflıca sözetti. Fakat, kara sinemayı, kara sinema yapan merceklerin seçimine değinmedi bile.

Yerleşik kameralarla tanışık olanlar bilirler, mercekler farklı odak uzaklıklarına sahiptir. Bunlar kabaca, normal, geniş ve tele olarak sınıflandırılırlar. Öğrenci 35mm film kamerasında özgül odak uzaklıkları olan farklı mercekler kullanıldığını bilir. Ama aynı zamanda şunu da bilmelidir ki, her merceğin kendine özgü kullanımları vardır.

35mm'lik bir kamera için kullanılacak normal mercek aşağıdakilerden biri olabilir: 25mm, 35mm, 50mm, 75mm, 100mm ve belki de bir zoom mercek. Zoom mercekler 16mm alanında çok yaygın olsalar da, özel hareketler ve teleskopik çekimler dışında profesyonel film yapımcılığında sıkça kullanılmazlar. Zoom merceklerinde de, değişen büyütme sınırları vardır.*

Sinemada standart ya da normal, mercek 50mm'dir. Yani kameradan 6 metre ötede bulunan bir figür, perde-

*Geri plandaki bozulmaları öncelemek amacıyla, çekim içi hareket bir dolly ve sabit odak uzaklığı olan bir mercekle yapılır.

nin karşısında oturan izleyicinin de 6 metre önünde görünecektir. Arka alan da derinlik çizimleri gibi normaldir.

Odak uzaklığı 50mm'nin altında olan herhangi bir mercek geniş açılı mercektir. Normalin dışındaki her mercek gibi geniş açılı mercekler de normal ölçüleri bozan özel niteliklere sahiptir. Örneğin, 25mm'lik bir mercekle kameradan 6m uzaklıktaki bir şekil perdede 12m uzaklıkta görünecektir. Şeklin arasında sıralanmış yüzeylerdeki her şey de izleyiciye asıl uzaklığının iki katı uzaklıkta gözükecektir. Sözgelimi, şeklin 30 metre gerisindeki çeşme 60 metre uzakta gibidir. (35mm'lik bir mercek aynı figürü 9.5 metrede gösterecektir, arka alan ise 45m geride kalacaktır.) Bu tür merceklerde şekille izleyici arasındaki uzaklığı yapay olarak büyütmekle kalmaz, arka alanı da orantılı olarak genişlettiğinden geniş açı olarak tanımlanırlar. Sinemada yaygın kullanım alanı bulan netleklerdir bunlar.

Dar açılı mercekler, adından da anlaşıldığı gibi, tam tersi etki yaparlar; arka alanın genişliğini daraltıp şekille izleyici arasındaki uzaklığı azaltırlar. Eğer 100mm'lik bir mercekle çekim yapılıyorsa, 6 metre uzaktaki şekil perdede 3 metre uzakta gibi görünecektir. Daha uzun odak uzaklığına sahip mercekler giderek artan derecede teleskopiktirler.

Tüm bunlar kamera meraklıları ve görüntü yönetmenleri için temel bilgiler ama sıradan bir yönetmen için bunlar ne anlam taşır? Ne yazık ki, pek fazla değil. Fakat birkaç örnekle de anlaşılacağı gibi aslında çok önemlidirler.

Bir oyuncu 6 metrelik uzaklıktan kameraya ulaşana dek 8 adım atacaktır. Bu hareket 50mm'lik bir mercekle

görüntülenmişse oldukça normal ve sıradan görünecektir. Eğer aynı hareket aynı uzaklıktan bu kez 25mm'lik bir mercekle görüntülenirse oyuncu yine kamerayla doğru aynı sekiz adımı atar, ancak bu kez 12 metrelik uzaklıktan yaklaşıyormuş gibi gözükecektir. Bir başka deyişle, oyuncu aynı hızda aynı sayıda adımlarla ve aynı çabayla, görünüşte ilk çekimdeki uzaklığın iki katı yolalacaktır. Şimdi, her adımın genişliği 75cm yerine 1.5 metredir. İlginç, peki bu nasıl kullanılır?

Diyelim ki, Dr. Jekyll ve Mr. Hyde'in modern bir versiyonunu filme çekiyoruz. Dr. Jekyll ne zaman kameranın karşısına geçse, onun normal fiziksel özellikleri olan sıradan bir insan olduğunu göstermek için 50mm'lik mercek kullanacağız. Aynı oyuncuyu Mr. Hyde olarak görüntüleyeceğimizde ise 25mm'lik bir mercek. Böylece süperinsanın gücü onun hareketlerinde rahatlıkla sezilir. Bu merceğin daha sonra kısaca değineceğimiz başkaca yetenekleri filmdeki korku havasına çok şey katacaktır.

Benzer bir etki kamerayı hareket ettirerek de elde edilebilir. Diyelim ki, bir yatağın öte yanında bulunan 6 metre uzakta bir kapıyı çekiyoruz. Yatakta Mrs. Jekyll yatıyor. Daha önceki bir sahnede Doktor kadına iyi geceler demek için odaya gider. Yatağın yanına gelmesi sekiz adım tutar. Film içinde daha sonra Hyde bu girişi tekrarlar. Fakat bu kez yatağı kapının üç metre daha yakınına yerleştiririz ve kamera da buna uygun hareket ettirilir. 25mm'lik mercek kullanıldığından kapı hâlâ 6 metre uzakta algılanacaktır. Fakat Hyde tıpkı kurbanın üzerine atılan bir vampir gibi yatağa dört adımda ulaşır. Mucize mi? Hayır, yalnızca kamera merceğinin ustaca kullanımı.

Bir diğer yandan, eğer güçsüz bir adam göstermek is-

teseydim, onu 75, hatta 100mm'lik bir mercekle görüntülerdim. O zaman adam 6 metreden daha yakın bir mesafeden yürümeye başlamış gibi görüneceğinden, attığı her adım kısa, cılız ve beyhude olacaktır.

Burada verilen örnekler özellikle karikatürize edilmişlerdir ama yıllar önce Ambrose Bierce'in *An Occurrence At Owl Creek Bridge* (Baykuşkoyu Köprüsünde Bir Vukuat) yapıtından uyarlanan kısa film, usta mercek kullanımına gerçekten iyi bir örnektir. Filmin büyük kısmı bir bilinçaltı hallüsinasyonunu anlatır. Filmin doruk noktasında, baş oyuncu umutsuzca evinin güvenli ortamına doğru koşmaktadır ama gerçek dünyadaki bir şey onu tutar. Tüm gücüyle koşmasına rağmen, korkulu bir rüyada olduğu gibi hiç ilerleyemez. Sahne adamın uzun adımlarını iyice kısaltan teleskopik bir mercekle çekilmiştir.

Yarışan atların tam önünden yapılan çekimlerde de aynı etki gözlenebilir. Çarpışmayı önlemek için kamera oldukça uzağa yerleştirileceğinden teleskopik ya da dar açılı bir mercek kullanılır. Safkan atlar gerçekte 4–5 metreyi bulan uzun adımlarıyla yerlerinde sayıyormuş gibi görünürler. Arkadaki sığlık yüzünden atlar aynı zamanda birbirlerine çok yakın kümelenmiş gibidirler. Oysa yandan bakıldığında atların koşu parkurunda yaygın bir biçimde koştukları görülür.

Bu durum merceğin bir diğer önemli özelliğini ortaya koyar. Dar açılı mercek aynen akordiyonun kapalı körüğü gibi arka alanı daraltır ve kameraya doğru çeker. Geniş açılı mercek ise gerilen körük misali arka alanı genişletir. Bu etkilerin derecesi ise kullanılan merceğin odak uzaklığıyla ters orantılıdır. Odak uzaklığı büyürse görüntü daha yakına gelir; kısalırsa arka alan daha derinleşir.

Ön plandaki şekillerle bağlantılı olarak (Bölüm 7'ye bakın) ve iyi aydınlatılmış bir sahnede kullanıldığında, geniş–açılı mercek, derinlik hissini ve üçüncü boyutu normal mercekten daha iyi verecektir. Bu merceğin net alan derinliğini arttırması da sıkça işe yarar. Son olarak bu mercek, ışığı daha verimli toplar.

Bu özellikler ilginç etkiler yaratmayı mümkün kılar. *Christ in Concrete* (İsa Betonda) filminde eski pirinç bir yatakta doğum sancıları çeken bir kadın yatar. Kamera kadının arkasından, yatağın ayak ucunda onun acılarını paylaşan kocaya doğru çekim yapar. Her kasılmada kadın, çığlığını bastırmak için gerinerek başının gerisindeki yatağın çubuklarını sıkı sıkı kavrar. Burada, kamerayı bariz bir biçimde 2.5 metre ötedeki kocanın yüzüne odaklamışken, kadının sıkılmış ellindeki evlilik yüzüğünün açık seçik görülmesini istedim. Kamera yataktan yalnızca bir iki metre ötede olduğunda bu odak derinliğini sağlamak oldukça güçtü. Problemi çözmek için 25mm'lik bir mercek kullandık ve ışığı iki katına çıkardık. Normal bir mercekle bu çekimi yapmak olanaksızdı.

Bununla birlikte, derinlik duygusu istendiğinde keskin bir odaklamadan sakınmak gerekir. Birçok yönetmen geri planı iyi odaklamanın derdine düşer, fakat bu yalnızca resim düzleştirmeye yarar. Derinlik kavramının kaçınılmaz öğelerinden biri, farklı derinliklerdeki cisimlerin görece keskinlikleridir. Arka arkaya sıralanmış dağ tepelerinin hem güzellik hem de derinlik hissi veren dış kenar çizgilerindeki yumuşaklık ve renklerindeki farklılık onların birbirlerinden kolaylıkla ayrılmalarını sağlar. Eğer objektif kol uzunluğu kadar ötedeki bir bira bardağına odaklanırsa arka alan tümüyle belirsizleşir.

Bu olanaktan kadınların yakın-plan çekimlerinde yararlanırız. Böylesi çekimler dar açılı bir mercekle, genellikle de 75mm ile yapılır. Bu mercek güzelliği methedilen yüzün kenar çizgilerinin keskinliğini ortaya çıkarır. Odak derinliği az olan bu merceği gözlere odaklayarak, kulakların çevresini ve burnun önünü hafifçe yumuşatmak mümkündür. Bu izleyicinin dikkatini, birçok kez belirtildiği gibi en önemli yere, oyuncunun gözlerine yöneltmeye yarar.

Yumuşaklık her zaman güzellik demektir. Gerçek yaşından daha genç görünmesi gereken bir oyuncu yumuşak görüntülenmelidir. Yüz çizgilerinin silikliği 75mm'lik mercekle beraber özel bir filtre kullanarak çok daha iyi başarılabilir. Bu özellikle de hayranları tarafından hep genç kalmaları beklenen kadın oyuncular için yaygın bir kullanımdır. Ama yine de, filtre kullanırken yönetmen sürekliliği korumaya ve tutarlı olmaya çalışmalıdır. Yaşlı bir kadın oyuncuyu baş rolde oynatan bir film yönetmeni oyuncunun tüm yakın-planlarında filtre kullanırken, erkek oyuncunun genç ve güzel olması gerekmediğinden onun yakın çekimlerinde filtre kullanmamıştı. Yakın planlar arka arkaya geldiğinde kamera kullanımındaki farklılıklar ve pek tabii bunun nedenleri apaçık göze çarpıyordu. Yönetmenin düşüncesizliği ya da kameramanın dikkatsizliği yüzünden ortaya çıkan bu uygulama eğer her iki çekimde de filtre kullanılsaydı göze çarpmazdı.

Uygun mercekler, mercek filtreleri ve ışıklandırma yüzdeki cilt sorunlarını örtbas etmek için de iyi bir efekt olarak kullanılabilir. Kırkların ünlü bir yıldızının yüzü çiçek bozuğuydu ama hiç kimse onun filmlerdeki görünümünden bunu anlayamazdı.

Tam tersi etkiler, yan ışıklandırma ve geniş açılı merceklerle sağlanabilir. Donuk ve sıradan bir yüze çizgiler, düzlükler, hatta köşelilikler verilerek görünüşü büyük ölçüde değiştirilebilir. Kimi zaman, çok bariz bir kusur bile güzel bir etki yaratacak biçimde gösterilebilir. Van Johnson'ın alnındaki yara izi, MGM'deki romantik rolleri için makyajla ya da filtreyle gizleniyordu. Fakat, *Uss Caine*'nin başkaldıran subayı rolünde bu iz işine yaradı. Keskin odaklama ve yandan aydınlatma, onun genelde yuvarlak olan çehresine kişilik kazandıracak izi açığa çıkardı.

İlginç etkiler yaratan geniş açılı merceğin özellikleri yakın planlarda dikkatle kontrol edilmelidir. 25mm'lik bir mercekle oyuncunun burnu iki katı görünecektir. Bu Mr. Hyde'da olduğu gibi çirkinlik ya da korku hissi yaratılmak istendiğinde çok etkili olabilir ama çoğunlukla erkeklerin yakın çekimlerinde 50mm mercek kullanılır. Yine de, 35mm, hatta 25mm'lik merceklerin seçiminin sözkonusu olduğu durumlar olacaktır.

Örneğin, *Crossfire* (İki Ateş Arasında) filminde Robert Ryan ruh hastası bir katili oynuyordu. Karakterinin bu yanı film boyunca yavaş yavaş geliştirildi. İlk sahnelerde yakın planları 50mm'lik mercekle çekildi, konu geliştikçe yakın planda kulanılan merceklerin odak uzaklığı azaltıldı, önce 40mm, sonra 35mm ve en sonunda 25mm (bunun altında herhangi bir mercek çok fazla bozulma oluşturur). 25mm'lik mercek kullanıldığında Ryan'ın yüzü kakao yağıyla da yağlanmıştı. Ona tam anlamıyla ürkütücü bir görünüm verildi.

Açıkça anlaşılıyor ki, geniş açılı merceklerde elde edilen efektlerin çoğu arkadan öne doğru ya da tam tersi

yönde hareketi gerektirir. Eğer oyuncu perdede bir yandan bir yana hareket ederse elde edilen etki ne olur? Bu hareket, göz seviyesi ve profil çekimler gibi kaçınılması gereken bir tekniktir. Etkileyici bir hareketi, sıradan olanla kıyaslayarak betimlemeye çalışayım.

Pek çok filozof "yaşam büyümedir, büyüme ise hareket" demiştir. Perdedeki yaşam için bu tamamen doğrudur. Hareket eden, değişen görüntü canlıdır, durağan görüntü ise etkisizdir, ölüdür. İşte bu nedenle, görüntü perdede bir yandan öteki yana hareket etse bile büyüklüğü aynı kaldığı sürece can sıkıcıdır. Görüntü arkadan öne doğru hareket ettiğinde, perdenin bir yanından diğerine doğru hareket ediyor olsa bile, büyüklüğü değişir. Bu da izleyicinin görsel duyumu üzerinde çok daha önemli bir etki yaratır.

Eğer aynı zamanda geniş açılı bir mercek kullanırsak, diyelim ki 35mm, hareket edenin adımlarının uzunluğu ona ayrıca bir canlılık kazandırır ve sahneye dinamizm aşılar. Şimdi alışılmadık bir yerleştirme kullanarak biraz daha ilerleyelim. Eğer merceği göz düzeyinin 30cm kadar altına yerleştirirsek, kamera hareket eden kişi yaklaştıkça kalkar ve oyuncu kamerayı geçip gitmeden önce izleyicinin üzerinde bir kule gibi görünür. İşte şimdi, oyuncunun perdedeki etkisine ve büyüklüğüne yeni bir şeyler katan ek bir hareketimiz oldu.

Son derece özel bir durumda, örneğin, bir kovalamacanın doruk noktasında, mümkün olan en dinamik etkiyi elde etmek istediğimizde, oyuncu kameraya doğru yürür ya da koşarken hâlâ yapılabilecek bir hareketimiz var. Kamera kısa bir uzaklık için bile olsa oyuncunun hareket yönünün tersine bir dolly hareketi yapabilir. Bu durum-

da, oyuncu soldan sağa doğru hareket ederken kamera sağdan sola doğru, sağa çevrinerek ve aynı anda da yukarıya doğru kalkarak hareket eder. Eğer kamera usta ellerdeyse, izleyici tarafından farkedilecek tek hareket oyuncununki olacak, fakat bilinçaltında bu kamera hareketi, sahneyi yalnızca sabit göz seviyesinden, 50mm'lik mercekle yapılan çekimden çok daha dinamik kılacaktır.

Merceklerin değişik özelliklerinden sözedilirken "biçim bozumu" sözcüğunun kullanıldığını göreceksiniz. Biçim bozumu iki boyutlu görüntümüzün bazı olumsuz özellikleri sayesinde kabaca kullanılmadıkça izleyicinin asla dikkatini çekmez ve zaten çekmesi de gerekmez. Onların değeri izleyicinin bilinçaltı üzerindeki etkilerine ve karakterin, görüntünün, duygunun vurgulanmasına katkılarıyla ölçülür. Kamerayı ve oyuncuları yerleştirmeyi ve mercekleri en iyi nasıl kullanacağını bilen yönetmen, oyuncusunu film kişisini oynamaktan çok o kişinin kendisi olabilmesi için özgür bırakacaktır.

Tam anlamıyla aşağılık birini düşünün. Kendisinin kötü olduğunu düşünenler çok az olsa da, kötü adamlar o kadar ender değil. Hemen hemen hepsi kendi hareketlerine bir mazaret bulur ya da bir şekilde kendini temize çıkarır. Dünyanın kendisine bir yaşam borcu olduğuna inanan bir hırsız, takdir edilmeyen benliğini bastırmak için zimmetine para geçiren adam, yaşamsal bir işle uğraştığına inanan uyuşturucu satıcısı, rakiplerine ve çalışanlarına "yalnızca iyi iş" diyerek acımasız davranan para babası, yaptığı işi yalnızca intikam olarak gören katil vb'nin tümü kendilerini iyi insanlar olarak düşünürler ve oyuncu tarafından da böyle oynanmalıdırlar. Ama eğer oyuncu film kişisinin olumsuz özelliklerini tümüyle kendi kay-

naklarına bağlı olarak betimleyecekse, çok daha fazla oyunculuk sergilemek zorundadır.

Öte yandan, eğer yönetmen serseri ve kötü bir film kişisini görsel olarak anlatmak için yukardaki teknikleri kullanabilirse, oyuncu rolünü bir karikatürden çok gerçek bir insan gibi oynama rahatlığına kavuşacaktır. Bu, tüm film kişileri için geçerlidir. Sinema sanatının bir diğer avantajı da, yerinde ve ustaca kullanıldığında, film kişilerinin gerçekliğini ve insancıllığını koruması ve onları daha dinamik ve daha etkili biçimde betimleme çabasında oyuncuya kendi kaynakları ötesinde teknikler sağlamasıdır. Burada, bu tekniklerden üstü kapalı sözediliyor ama eğer okuyucu mesajı görebilirse, buzdağının da kolayca farkına varacaktır.

Bazı okuyucular şimdi, "peki tamam, kameranın yüksekliğini değiştirebilirim, farklı mercekler ve ışıklandırma efektleri ve de başka şeyler kullanabilirim; ama kamerayı ne kadar yukarı ya da aşağı oynatacağım, her çekim için uygun merceği nasıl seçeceğim ve istediğim ışık efektini nasıl yaratacağım?" diye düşünebilir.

Maalesef bu soruların kesin yanıtları yoktur. Durumlar her zaman bir öncekinin aynısı değildir ve yanıt filmin özel bir anındaki belli bir zevk sorunudur. Önemli olan küçük şeylere razı olmak yerine büyük rizikoları göze almaktır. Yaratıcı "yanlış"lık çoğu durumda teknik yönden "doğru" olandan daha iyidir. El Greco'yu düşünün. Eleştirmenler özellikle iyi odaklanmamış bir çekimi ya da bir diyalog dizinini eleştirebilirler ama herhangi bir sanat eserinde dikkate alınması gereken, teknik yetkinlik değil, sonuçta yarattığı toplam etkidir.

9
Gelelim İşin Canalıcı Noktasına

Filme Çekmek

Şimdiye dek, film yapımını yalnızca teknik ve organizasyon açısından değerlendirdik. Ancak bunlar ortamı oluşturmak, dramatik etkiyi arttırmak ve inandırıcı bir hava yaratmak için çok önemli olsalar da yaşamsal nitelik taşımazlar. Bunlar büyük ölçüde hediyeyi kabuledilir ve cazip kılan ambalaj görevini görürler. Hediyenin kendisi süslemeler olmadan da bir değere sahiptir ama boş bir kutu ne kadar iyi paketlenirse paketlensin düş kırıklığına yol açacaktır. Bunların örneklerini her gün seyrediyoruz. Biçimsel bir özen taşıyan içeriksiz yapımlar hem parasal hem de eleştirel açıdan felaket olurlarken, kabaca yapılmış ve yönetilmiş güçlü dramatik yapıya sahip filmler büyük kazanç kaynağı oluverirler.

Burada amaç önceki bölümlerin değerini düşürmek değil, temel gerçeği vurgulamaktır. Önemli olan perdeye yansıyan yaşamdır. Bu yaşam ancak dürüst yazım, iyi oyunculuk ve becerikli sahneleme ile çekici ve zengin olacaktır. Bu öğelerden en fazla verimi elde etme sorumluluğu ise yönetmenindir. Böylece, onun işine yaklaşımı ve inatla önüne çıkan sayısız sorunla savaşımı bir filmin gerçekleştirilmesinin en önemli öğesi oluverir.

Çekim başladıktan sonra yönetmen için dur durak yoktur. Uyanık olduğu saatler meşguldür. Uykusunda ise onlarla ilgili düşler görür. Çalışma ilerledikçe beyni ve bedeni yorgun düşer, düşler karabasanlara dönüşür ve geçen günle birlikte "bu yeterince iyi, bunu kullanalım, demek gittikçe daha çekici gelmeye başlar. Fakat ne zaman bir şey "yeterince iyi" olur ki? Yanıt: Asla. Yeterince iyi, daha iyi bir şeyin varlığını açıklar ve eğer bu doğruysa azla yetinmek anlamsızdır. Ama şimdi kendimizi aşıyoruz. Canlı, istekli ve iyimser olduğumuz zamanla, birinci provayla işe başlayalım.

Provalar mümkün olduğunca çekim gününden bir gün öncesinde yapılmalıdır. Malzeme genellikle birkaç çekim gününü kapsayabilen, tam bir sahneyi içerir. Ama provalar ertesi gün çekilecek planlar üzerinde yoğunlaşmalıdır.

İlk adım, sahnenin rastgele okunmasıdır. Bu sırada oyuncuların bazıları sözlerini ezberlemişken; diğerleri hâlâ senaryoya bağlıdırlar. Büyük bir olasılıkla hepsi de suflöre gereksinecektir. Yönetmenlerin birkaçı bu işi kendi başlarına yaparlar ama önerim şu ki, bu işle diyalog yönetmeni ya da script-girl görevlendirilmelidir. Yönetmen, tüm dikkatini oyuncularına ve onların okudukları diyaloglara verebilmek için özgür olmalıdır.

Bu okuma –ya da bir kezle yetinilmeyeceğinden, okumalar– birkaç nedenden dolayı zorunlu ve vazgeçilmezdir:

1. Her oyuncu diğer oyuncunun kendi film kişiliğini nasıl geliştirdiğini öğrenir. Bu onun kendi kavramlarında bazı geliştirmelere yolaçabilir.

2. Oyuncular birbirlerinin çalışma alışkanlıklarının farkına varırlar. Bu noktada tehlike çanları çalmaya başlar ve yönetmen ciddi sürtüşmelere yolaçabilecek oyunculuk yöntemlerini etkisiz kılacak stratejiler geliştirmelidir. (Bakınız 3. Bölüm Ford ve Brando.) Bereket versin ki, bu çok yaygın bir sorun değildir ama arasıra ortaya çıkar.

3. Yönetmen de oyuncularının iş alışkanlıklarını keşfeder ve onların kavramlarının gelişimini izler.

4. Yakından izleyerek ve dikkatlice dinleyerek, yönetmen, gereksiz diyaloglarla (eğer varsa) güçlendirilmesi gereken ya da daha çok geliştirilmesi gereken bölümleri saptar. Çıkartılacak olası bölümleri ya da değiştirilmesi gereken sözleri not alır ve oyuncularla birlikte sahnenin vurgulanması ya da "atılması gereken" yerlerini belirler.

Kısacası, prova sabırla çalışılacak dönemdir ve bu sabrın büyük kısmı da okumalar boyunca gösterilir. Son yazım ya da düzeltme bu süre içinde gerçekleştirilir. (Burada tekrar etmeme izin verin ki, ne zaman senaryoda değişiklik yapılacağını bilmek kadar, ne zaman "yeterince iyi" olduğuna karar verip onu bırakmak da önemlidir. Arasıra bir yazar yönetmene bir cevher verecektir. Yönetmen bunun değerini bilmeli ve oyuncularının bunu en iyi biçimde değerlendirebilmesi için onlara yardım etmeli, sonra da aradan çekilip bu keyfi yaşamalıdır.)

Bazı senaryolar diğerlerinden iyi olsa da çok azı kusursuzdur ve eğer yönetmen oyuncularının çabasıyla ortaya çıkan bir kusuru düzeltmek için hiçbir girişimde bulun-

muyorsa ihmalcidir. Bu tür düzeltmeler ya görevli bir yazara ya da senaryo yazarının kendisine başvurularak yapılır. Yönetmenlerin tümü yetkin bir senaryo uzmanı değildirler.

Şimdi özgül konular: Birincisi diyalog. Her oyuncu diyalogunu kendisi oluşturmalıdır, yani perdedeki kişiliği en iyi anlatacak bir konuşma biçimi benimsenmelidir. Bu, düzgün konuşma dili ile gündelik konuşma dili arasında bir seçim, bir şive seçimi (eğer gerekliyse), tutuk ya da yapmacıklı olma kararı olabilir. Bu tür kararlar yönetmene danışılarak alınır ve yönetmen olabildiğince tarafsızlığını korumalıdır. Oyuncuların kavramlarını biraz değiştirmek ya da şekillendirmek istenebilir ama yönetmenin bu konudaki kendi düşüncelerini empoze etmeye çalışması tiplemelerde sıkıcı bir benzerliğe yolaçabilir.

Otuzlu yılların bir yönetmeni, sinema dünyasına on değişik şapka giyerek, on değişik tip canlandırdığı vodvil sahnelerinden gelmişti. Her aktörün başına o şapkalardan birini geçirir gibi yönetiyordu filmlerini. Söylemeye gerek yok, sonucun ne olduğunu.

Elbette, rollerin tümünde aksan ya da abartı gibi doğal olmayan konuşma biçimleri gerekmez. Gerçekte, rollerin pek çoğu kendi davranış ve konuşma şekillerini, canlandırdıkları kişilere taşıyan oyuncular tarafından oynanır. Ama yine de, eğer oyuncuya perdedeki kişiliğini kurması için yeterince özgürlük tanınırsa, sağlıklı bir tipleme elde edilebilir.

Senaryo yazmanının gerçekleştirilmesi güç ve en zor yanı iyi diyalogdur. Bir filmdeki her söz (eğer alıntı değilse) doğal söylenmelidir. Bu sağlanana dek sözlerin çoğu

tekrar yazılır, düzeltilir ve inci gibi işlenir. Usta oyuncuların uygunsuz ya da yapmacıklı konuşma tümcelerini düzeltmek için kendilerine ait yöntemleri vardır ama bu tür oyuncular tıpkı usta diyalog yazarları gibi çok nadirdir. Şimdi anlatacağım, buna bir örnek sayılabilir.

Spencer Tracy ile yapılan bir filmin bir sahnesini hazırlarken konuşmanın yarım sayfa uzunluğunda olduğunu farkettim. Üstelik çok "edebi"ydi. Bunu Tracy ile tartıştım ve konuşmayı yeniden yazdığını belirttim.

"Ben çoktan ezberledim, dedi, "bekleyelim ve nasıl olacağını görelim. Eğer uygun düşmezse seninkini deneriz."

Ertesi gün sahneyi çektik. Tracy bu sahneyi oynarken, hık mık etti, duraksadı, belli belirsiz kekeledi. Ustalıkla konuşmayı parçaladı ve bunu tamamen doğaçtan yaptı. Sonuç mükemmmeldi! Fakat sanırım Tracy sinema tarihinin en usta lafçılarından biri. Oyuncuları doğallığı ararken yönetmen pek çok durumda onlara yardımcı olmalıdır.

Gerçekliği yakalama çabası içinde bazı oyuncular ve yönetmenler doğaçlamaya başvururlar. Kurgu konusunda yetenekli bir yönetmenin elinde doğaçlamanın değeri olabilirse de oyuncuların usta yazarlardan daha iyi yazabileceklerine inanan birileri çıkmadıkça bu özel tekniğe şüpheyle bakmak gerekir. Bir sahne özellikle zorluysa doğaçlama, olası çözüm önerilerinin yanısıra güçlükleri altedecek ipuçlarını da verecektir. Son versiyon genellikle bir yazar ya da yönetmen tarafından biçimlendirilir.

Sorunun bir diğer kaynağı ise pek çok yazar, yönetmen ve özellikle de oyuncunun kafasındaki, diyalogun

her satırının önemli olduğuna dair yaygın kanıdır. Gerçek şu ki, iyi yazılmış bir senaryodaki satırların yarısı bana göre göz dolduran şeylerdir ya da mesleki deyişle çerçöptür. Yine Tracy'ye dönelim: O, yalın oyunculuğuyla ünlüydü. Aslında, sözlerine kendince biçtiği değer ölçüsünde önem verip savuruyordu. Bir keresinde de söylediği gibi "bir satır bağırmaya değecekse, avaz avaz bağırabilirim" Gerçekten de yapabilirdi. Sıradan bir söze önemli bir sözle aynı ağırlığı ve saygınlığı vermek abartılı oyunculuktur. Örneğin, rastgele bir "iyi geceler" bir savaş ilanı kadar sarsıntı yaratabilir.

Hemen hemen her filmin en ortak sorunu uzunluktur. Toplam uzunluk daha yazının ilk anlarında dikkatli bir hesaplamayla belirlenmiş olsa bile, prova sırasındaki okumalar, içerikle olduğu kadar söyleme biçimi ile ilgili fazlalıkları da ortaya çıkaracaktır. Bu tür fazlalıklar hemen ortadan kaldırılmalıdır.

Ağaçlara bakmaktan ormanı göremeyen yönetmenin beceriksizliği, bu sorunu her zaman şiddetlendirir. İstenen bir dramatik etkinin birkaç sahneye dağıtılmış özel bir bilgiye bağlı olduğunu varsayalım. Böylesi bir durumda, herhangi bir sahnede çok fazla açıklama yapılması, sonraki bölümleri gereksiz kılarak yaratılmak istenen etkiyi yokeder. Bu yüzden, eğer bu parçalara ayrılmış bilgi önemliyse, her sahneye ayrılan miktar en aza indirilmelidir.

Kimi zaman bu tür kusurlar konusunda şüpheye düşülebilir. Gerçek midirler? Yoksa malzemeye çok yakın olmanın sonucu mudurlar? Böyle bir şüphe ortaya çıktığında, yönetmen sahneyi öyle çekmelidir ki olası düzeltme-

ler konusunda son karar montaj odasında verilebilsin. Eğer omuz çekimi ve yakın planlar dahil birkaç sahne varsa eksik diyaloglar kurgucu için bir sorun oluşturmazlar. Ama sahne bir kez çekilmişse bir koruyucu (yedek) çekimin yapılması gerekir.

Koruyucu çekimler oldukça basittir. Sahnenin içindeki karakterlerden birinin hemen her konuşmada geçebilecek denli belirsiz bir tepkisinin yakın planı, genellikle işe yarayacaktır. Eğer bazı nedenlerden bu tür kesim mümkün olmazsa, montaj odalarında "mutfak fırınına kesme" diye bilinen bir teknik kolaylıkla uygulanabilir. Yani mekanlardaki herhangi bir cismin kısa bir çekimi, sahneden uzaklaşmak için kullanılabilir ve bu sırada istenen düzeltme yapılabilir. Böylesi bir kurgu yönetmene esaslı bir sembolist olarak ün kazandırabilir. Öyle ki, burada verilenden çok daha fazla araştırmayı hakedecek ilginç bir psikolojik noktadır bu.

1920'li yıllarda sessiz filmlerin önde gelen komiklerinden biri olan Raymond Griffith, bir filminde zor bir durumdan nasıl kurtulacağını araştırıyordu. "Kavganın burasında, dedi. "yatağın altına atarım elimi, bu baltayı kapıp kovalamaya başlarım...

"Hey! Dur bir dakika!" diyerek yönetmen sözünü kesti: "Seyirci baltanın yatağın altında olduğunu nereden bilecek?" Griffith'in yanıtı: "Eğer benim oradan çıkardığımı görürlerse, onun orada olduğunu anlarlar," oldu. Tabii ki dediğini yaptı ve seyirci de anladı. İzleyici perdede gösterilen hemen her şeyi, mantıksız görünse bile, uygun bulacaktır. Eğer oradaysa, izleyici bunun bir nedeni olması gerektiğini düşünür ve çoğunlukla, açık olmayan yerler

varsa bunları kendi anlayış kıtlığına atfeder. Özenli ve dikkatli kullanıldığında bu kural sorunlu bir sahne ya da ne yapacağını bilmeyen bir yönetmen için oldukça yardımcı olabilir.

Provaya geri dönelim: Diyalog, konuşma biçimi ve sahne uzunluğu sorunları çözülüp de halledildiğinde, oyuncular rollerine ve sözlerine alıştıklarında, sahnenin akışı dikkatlice ayarlanmalıdır. Bu genellikle, diyalogun tümcelerini üst üste bindirme ve kimi yerlerini atarak temponun hızını arttırmak anlamına gelir. Film sahnelemenin ilginç bir yanı şudur ki, ortalama bir sahnenin akışı benzeri bir teatral sahnelemeden ya da gerçek yaşamdan ölçülebilir derecede hızlı olmalıdır. Bazı yönetmenlerin bu konuda akla yakın kuramları olsa da, hiç kimse bunun neden böyle olduğunu bilmez.

Akışın hızını arttırmak özen ister. Hissedilir biçimde hızlanmaya çalışmak, yalnızca sahnelerin aceleye gelmiş gibi görünmelerine neden olur. Gerekli olan hızlandırma çok usta bir biçimde becerilmelidir. Öyle ki, oyuncular kendilerinin daha hızlı biçimde konuşturulacaklarının gerçekte farkında olmamalıdır.

The Young Lions filminden bir örnek verilebilir. Bir "sarım" sırasında Monty Clift birkaç tümceyi okuyan kendi ses bandını dinledi. Şaşkınlıkla bana döndü.

"Bu ben değilim, dedi.

"Tabii ki sensin, dedim.

"Olamaz, diyerek karşı çıktı. "Ben hayatımda hiç bu kadar hızlı konuşmadım.

Makinistten bandı karşılığındaki resimle birlikte göstermesini istedim. Gösterdi, Clift toplantı boyunca inan-

mamış biçimde başını sallayıp dursa da sonunda ikna oldu.

Unutulmamalı ki, sette normal gibi görünen bir sahne, iş kopyalarından izlendiğinde bulaşık suyu kadar tatsız gelebilir.

Elbette, hem diyalog hem de harekette hızlandırma gereksinimi için önemli istisnalar sözkonusudur. Diyalog sahnelerinde, oyuncu geçiş anını arar. Bu alıcısını durup düşünmeye itecek kadar şaşırtıcı, önemli ve alışılmamış bir haberle ya da düşünceyle karşılaşma anıdır. Bu düşünme sessizliği sahneye hem perdede hem de seyircinin kafasında canlılık katar. Perdedeki film kişisi, şaşırtıcı ya da beklenmedik sözün etkisi altında davranışlarını, düşüncelerini yeniden toparlamak üzere durmaya zorlanırken, izleyici de aynı bilgiye karşılık kendi tepkisini ayarlar ve filmin kişilerine karşı yeni ve daha güçlü tavırlar oluşturur. Bu yüzden izleyicinin verilen bilgiyi sindirmesi için gereken zaman sahnenin iç tutarlığından daha önemli bir ölçüttür. Oyuncunun tepkilerinin tam zamanlaması kurgu masasında düzenlenebilir; tabii eğer yönetmen hem kurgucu hem de kendisi için değişkeler denemesine olanak verecek malzemeyi sunarsa.

Garip gelebilir, fiziksel yönden sert ve şiddet dolu sahnelerin çoğunlukla yavaşlatılması gerekir. Birkaç yıl önce yapılmış ve Hugh O'Brien'in Wyatt Earp'ı oynadığı sıradan bir TV disizinde son bölümler O.K.Corral'daki ünlü çatışmayı işliyordu. Gerçekte yalnızca birkaç dakika süren vuruşma sahneleri, ağır çekim ile görüntülenmişti. Her ateş eden, vurulan ya da kaçan film kişisine perdede zaman ayrılmıştı, incelenebilecek ve anlaşılacak biçimde

yavaşlatılmış, sonra da sahnenin bütününe eklenmişti. Perdedeki zaman olayın gerçek süresinde çok daha fazlaydı ama izleyici ilk kez bu ünlü çatışmanın savaşçılarının kaderini ve işlevini tam anlamıyla kavrayabildi. Zaman izleyici için, en azından onun dikkatini çekmeye yetecek uzunlukta durduruldu.

Verilen örnekteki zaman ayrımı olağanüstüydü ve bugün spor karşılaşmalarında sıkça kullanılan tekrarın öncülü oldu. Bu kadar aşırı olmasa da benzeri teknikler hareketli sahnelerin çekiminde sıkça kullanılır. Örneğin bir boks maçının çekiminde gözün izleyemeyeceği kadar hızlı vuruşlar, izleyicinin hareketi kavrama yeteneğine uyacak biçimde yavaşlatılır. İstenen etkinin (şimdi biraz bayat bir teknik) ağır çekimle gerçekleştirilmesi yerine artık dövüşü göstermek için, sıkça, uzatılmış ve bindirilmiş kesmeler kullanılır. Aynı yöntem, savaş sahnelerinin, kazaların ve başkaca hızlı akan olayların çekiminde de kullanılır. Bir diğer deyişle, sinema bize aynı anda pek çok yerde olma özgürlüğünü verir. "Bu arada", kolay gerçekleştirilecek bir bakış açısıdır. Yönetmenin, sinema sanatının başlıca avantajlarından biri olarak anımsaması gereken en önemli şey, mekan kadar zamanı da kullanma özgürlüğüdür ve bu özel kullanım biçiminden en güçlü etkiyi elde etmeyi öğrenmesi yararınadır.

Okuma pürüzsüzleşip de oyuncular malzemeleriyle içli dışlı olmaya başlayıp film kişileriyle bütünleştiklerinde, sıra hareketlerin provasına gelir. Bu süreçte yönetmenin oyuncuların başlangıç konumlarını ve hareketlerini kabaca anlatması olağandır. Provanın bu evresinde, yönetmen sahnenin gelişimi üzerine okuma provasında ol-

duğundan daha otoriter olmak istese de, oyunculara belli ölçüde yaratıcı özgürlük tanıması yararına olur. Provalar ilerleyip oyuncular sahneye yerleştikçe, onların hareketlerini değiştirmek, hatta sınırlamak, değişikliklerden daha az korkulacağından ve özümsemek kolaylaşacağından, daha uygun olur.

Hareketler her zaman, perdede dışavuralan tavır ve duygularla doğal bir uyum içinde görünmelidir. Bunlar ne amaçsız ne de koregrafik hareketler olmalıdır. Eğer bir sahne sıkıcıysa, nedeni kesinlikle hareket eksikliğinden çok daha ciddi bir şeydir. Ancak, iyi bir sahnenin dinamiği iyi düşünülmüş hareketle arttırılabilir.

Daha önce de belirttiğim gibi, hareketin yönü bile bir sahnenin canlılığına katkıda bulunabilir. Örneğin, oyuncuyu kameraya yaklaştırmak izleyicinin algısını iki şekilde etkileyebilir; birincisi, anlatımın merkezi olan oyuncunun yüzünü ve gözlerini seyirciye yaklaştırmak, ikincisi ise arka alanı giderek odak dışı bırakıp belirsizleştirirken oyuncunun yüzünün perdenin büyük bir kısmını kaplamasını sağlamak. Kameradan uzaklaşma hareketi ise tam tersi etkiye sahiptir. Oyuncunun varlığı azalırken arka alan ve orada olan herhangi bir olay öne çıkar. Kameranın bir yanından öbür yanına bir hareket ise oyuncunun perdenin bir ucundan bir ucuna geçişi ötesinde çok az şey ifade eder.

Bütün bunlar son derece basit tabii. Sözedilmelerinin nedeni, sahne yerleştirmesine ve hareketlerine bir başlangıç noktası vermek. Bunların birkaçı sahnenin provası alınmadan önce göz önünde canlandırılmalıdır ve bazıları sonrasında da geçerliliğini koruyabilir. Son derece biçem-

ci bir film sözkonusu olmadığı durumlarda provalar boyunca bulunan yeni şeyler sonucu kameranın birçok konumu değiştirilebilir.

Yeni başlayan yönetmenler için yerleştirme zor bir konudur ve öğrenciler çoğu kez "kameranın nereye konacağını nasıl belirlersiniz" diye sorar. Kolay. Kamera, yönetmenin, izleyicinin görmesini istediği şeyleri kaydedebileceği yere konur. Yönetmen izleyicinin ilgisini yönlendirir. Bu genellikle deneyim ve içgüdü sorunudur. Eğer yönetmenin içgüdüleri sağlıklıysa, deneyim ona ilerleme yollarını açacaktır. Yoksa, baba ocağında babasının mesleğini sürdürsün.

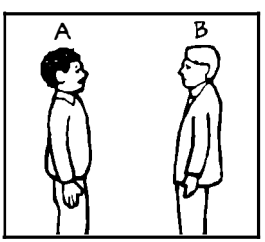
Bu noktada iki temel soruna göz atalım. Bunlar basit gibi görünse de, değil yeni yönetmenlerin eski kurtların bile sıkça başını ağrıtabilir. Birincisi özellikle kurgu bağlamında düşünülmesi gereken, plan boyutu seçimidir. (yakın plan, genel plan vb.)

Açıktır ki, bir boy çekiminden benzeri başka boy çekimine kesme yapılması, planlar farklı bakış açılarından çekilmiş olsa da, bir "sıçramaya" neden olacağından, izleyicide şaşkınlığa yolaçar. O zaman gerekli olan, birbirini izleyen planlar arasında belirgin bir fark yaratmaktır. Bir başka deyişle, bir boy çekiminden bir yakın çekime ya da bir yakın çekimden boy çekimine kesme yapılabilir ama boy çekiminden Amerikan planına kesme yapılmamalıdır. Çünkü büyüklük farkı pürüzsüz bir kesme için yeterince belirgin değildir. Bu örnekle, kesim sıçraması izleyici üzerinde istenen türde bir şok oluşturmak yerine pek de hoş olmayan bir rahatsızlık yaratabilir. (Sözü edilen kural yalnızca aynı kişi ya da kişilerin çekimlerinde uygu-

lanır. İki farklı insanın çekimi aynı büyüklükte olmalıdır –örneğin, bir diyalog sahnesi boyunca iki kişinin ayrı ama benzer yakın çekimleri gibi.)

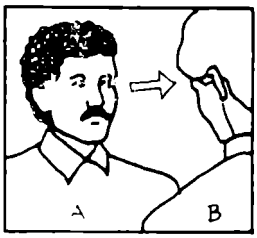
Bir kişinin benzer büyüklükte ama tümüyle farklı kamera konumlarından çekilmiş iki planının birbirine kolaylıkla bağlanabildiği özel durumlar vardır. Fakat bunlar kafada dikkatlice oluşturulmalı ve kesme de çok beceriklice yapılmalıdır. Kesmelerin büyük bir kısmı açıkça birbirinden farklı büyüklükteki iki plandan oluşur. İşte yönetmenin yalnızca kurgudan anlaması değil, yerleştirmeden yerleştirmeye geçerken olası kesme bağlantılarını da aklında tutması için de bir neden daha.

İkinci sorun bir oyuncunun baktığı ya da hareket ettiği yön sorunudur. Bir örnek olarak A ve B karakterleri arasındaki konuşmanın yer aldığı bir sahne düşünelim. İlk ikili çekimde (Şekil 2) A perdenin solundadır ve B'ye bakmaktadır, B ise perdenin sağındadır ve sol taraftaki



Şekil 2

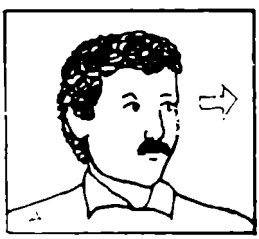
A'ya bakar. Omuz üstünden (Şekil 3a–3b) ya da tek (Şekil 3c ve 3d) olarak yapılan karşılıklı yakın çekimlerde de bakışlar tutarlı olmalıdır. Yani A her zaman kameranın



Şekil 3a



Şekil 3b



Şekil 3c

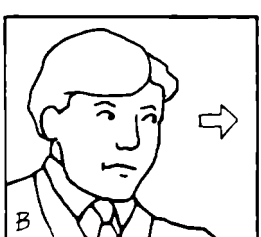


Şekil 3d

Yanlış!
Her ikisi de sağa bakıyor
burburune değil



Şekil 3e



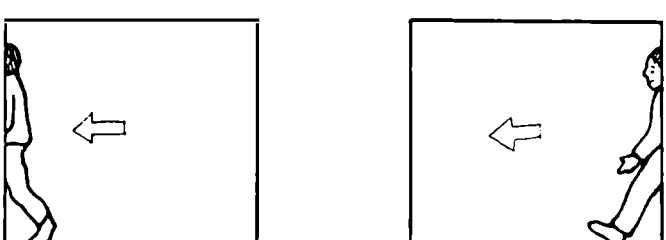
Şekil 3f

sağına, B ise her zaman kameranın soluna bakmalıdır. Burada kameranın ne kadar keskin bir biçimde ikili çekim pozisyonunu terkettiği ya da yerleştirmenin dekora

ya da dekor parçalarına göre değişmesi gözününe alınmaz.

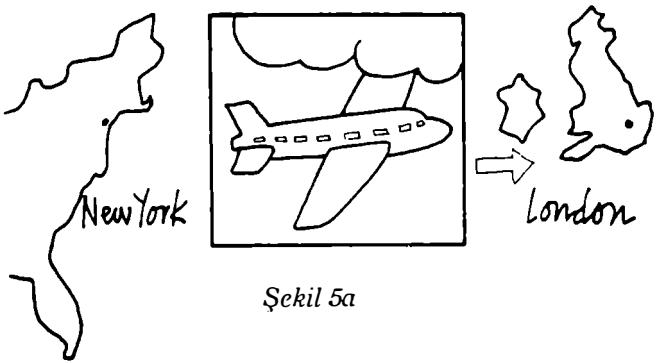
Eğer tanıtıcı yerleştirme *(master plan)* iki kişiden daha fazla insanı kapsıyorsa, yön sorunu oldukça karmaşık bir hal alır. Bir poker oyununu, bir toplantıyı ya da geniş bir aile yemeğini çekerken yön tutarlılığı konusu en matematiğe yatkın kafayı bile uğraştırabilir.

Yön aynı zamanda girişler, çıkışlar ve ardarda iki kesmede süren perdeyi boydan boya geçiş hareketleri için de önemlidir. Oyuncu bir çekimde perdenin solundan (kameranın solundan) çıkarsa ve hemen bir sonraki yerleştirmede görüneceği (Şekil 4a) yeni çekime, perdenin (yani kameranın) sağından girmelidir (Şekil 4b). Bir başka deyişle, hareketi bir yönde, yani sağdan sola doğru, tutarlı olmalıdır. Birazcık düşünüldüğünde bu gereksinimin kovalama, kurtarmaya koşma gibi sahnelerde neden özel bir önemi olduğu anlaşılacaktır. Hareketin anlaşılır, tu-

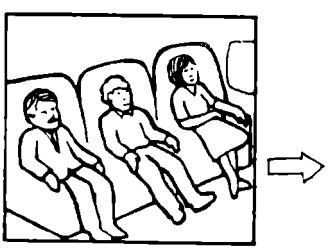


Şekil 4a

tarlı ve karışıklıktan uzak olması için bu gereklidir. Yani oyuncunun buradan oraya ya da oradan buraya hareket ettiğini gösterir. Kimi zaman, seyirciyi şaşırtmaya ya da



Şekil 5a



Şekil 5b

hayret uyandırmaya yönelik denemeler olabilir ama seyircinin kafasını karıştırmak tamamen verimsiz ve istenmeyen bir şeydir.

Yönde tutarlılıktan yararlanılan birkaç basit etki daha var. Örneğin, yönetmen New York'tan Londra'ya uçan bir uçağın genel bir çekimini istiyorsa (Şekil 5a), genellikle uçağı soldan sağa doğru hareket eder gösterecektir. Nedeni basit, çünkü haritalarımızda Londra, New York'un sağındadır ve sağdan sola doğru uçan bir uçağın görünümünü en azından geçici olarak bir karışıklık yaratabilir. Aynı nedenden dolayı, eğer uçağın içindeki oyunculara kesme yapıyorsak (Şekil 5b) koltuklar, uçağın hareket yö-

nünde perdenin sağına bakmalıdır. Bu kural sıkça göz ardı edilir ama değişiklik için çok özel nedenler olmadıkça, kurala sadık kalmak akıllıcadır.

Şimdi oldukça geriye dönelim. Yönetmen provaları izlerken bir yandan da kafasında sahneyi değerlendirek zaman ve mekan boşluklarının, yoğunlaşmanın, duygu pekiştirmesinin ve duygusal rahatlatmanın nerelerde olacağını belirler. Eğer sahne bir tek hareketten oluşuyorsa bunu kapsamlı boy çekimleriyle mi yoksa birbirini tamamlayan bir yakın plan serisiyle mi görüntüleyeceğine karar verir.* Tüm bunların yanısıra da sahneye bir tek sabit noktadan bakmamak gerektiğini unutmamalıdır. Kameranın, oyuncunun çevresinde 360 derecelik bir çember içinde hareket edebildiğini tekrar etmekte yarar var. TV dizilerince koşullandırılanlar bunu kolayca unuturlar.

Sahne filme çekilmeye hazır hale geldiğinde, yönetmen tam anlamıyla kaç tane planın sahne için kullanılacağını ve çekilen son planın, bir sonraki sahnenin ilk planıyla nasıl birleşeceğini bilmelidir. Hatta bir satranç ustası gibi birkaç hareket önceden düşünebilerek her sahnenin sonuna dek tüm planlarını ve bir sonraki sahnenin en azından ilk planını gözönünde canladırabilmelidir.

Filmlerin çoğunda en azından bir sahnede sorun vardır. Öyle ki diyaloglar, hareketler ve tempo dramatik yönden doğru görünse bile o sahne yaşama geçemez. Böylesi sahneler uykusuzluğa, karın ağrılarına ve erken beyazlaşan saçlara neden olabilir. Bu sorunların nedenleri çeşitlidir ve açık seçik ortada olduklarından tıpkı Poe'nun

*Hitchcock'un *Psycho* (Sapık) filminin duşta öldürme sahnesi 100 kadar plandan oluşmuştu ve bunların hiçbiri bıçağın girişini göstermiyordu

"Purloined Letter"i (Çalıntı Mektup) gibi keşfedilmeleri güçtür.

The Young Lions filminde, Dean Martin, gereksiz gördüğü bir savaşta yaşamını yitirmek istemeyen korkak bir adamı oynuyordu: Hatta rahat bir geri hizmet görevi alabilmek için bir arkadaşını terkediyordu. Konu örgüsü, onun Fransa'da düşmanla çarpışan birliğine geri dönmesini gerektirdi. Senaryoda Londra'daki bir barda kız arkadaşıyla tartışır ve suçluluk duygusunun doğurduğu kırgın ruh halinin verdiği ihtiyatsızlıkla eski birliğine geri dönmek üzere barda bulunan bir generale başvurur.

Sahne iyi yazılmıştı, iyi prova edilmişti ve iyi oynanmıştı ama gerçekçi olamadı. Martin'in korkak ama sevimli kişiliği o kadar iyi kurulmuştu ki, ondaki ani değişikliği kabul etmek, tümüyle mantıksız görünüyordu.

Tekrarlanan provalardan, tartışmalardan ve kahve aralarından sonra bana, bir esin geldi. Tıpkı diğer esinlerde olduğu gibi birden bire her şey açıklığa kavuştu. Mekan bir bar olduğuna göre Martin'in bir şeyler içiyor olması muhtemeldi. Bu, senaryoda olmayan bir çözümdü. (Eğer Martin 1957'de Las Vegas'da kazandığı ünü daha önceden elde etmiş olsaydı, çözüm çok daha kolayca ortaya çıkacaktı.) Alkolün etkisindeki bir insanın mantıksız şeyler yapabileceğini her izleyici kabul edecektir. Bir tek söz bile değiştirilmedi, fakat Martin'in dirseği kontrolsüz bir hareketle masanın kenarından kaydığında ve sözcükler ağzından peltekleşerek çıkmaya başladığında, sahne inandırıcı ve canlı oldu.

Yönetmen, gerçekten de başarılı bir provayı tamamladıktan sonra işin en zor yanı bitmiş demektir. Bu gerçeği bilmek, sanırım okuru da rahatlatacaktır. Artık görüntü

yönetmeni ve ekip seti aydınlatırken, ses mühendisi de belirli bölgelere mikrofonları yerleştirir. Bu teknik adamlar işlerini bitirdiğinde, sahne filme çekilmeye hazırdır. Eğer oyuncular aksarsa ya da bazı teknik sorunlar çıkarsa bu iş zaman alabilir. Fakat kadro eğer gerçekten profesyonelse, daha ilk seferde mükemmelliğe ulaşılacaktır.

Birkaç yıl önce stüdyolarda düşük bütçeli filmler yaygınken pek çok stüdyo, B tipi film yönetmenlerinin plan tekrarlarını sınırlandırmıştı. Örneğin; bir plan için dört tekrar. Bu durum bazı hilelere yolaçtı. Dört yetersiz çekimden sonra yönetmen kamerasını 4–5 cm oynatıp buna, yeni bir yerleştirme der ve tatmin olana dek ya da zamanı tükenene kadar çekimi sürdürürdü. Dar bir bütçeyle yapılan filmlerde çekimler ve zaman birbirine bağımlıdır. Yine ekonomideki azalan kâr kavramı karşımıza çıkıyor.

Yönetmen tatminkar bir çekim elde etse bile, çabasını sürdürürse mükemmele yakın bir sonuç elde edeceğini hissedebilir. Fakat oyuncular yorgun, tükenmiş ya da o anda artık verimli çalışamaz durumda olabilirler ama çekim sürer de sürer. Artık bir noktada yönetmen, harcanan zamana ve paraya olası bir küçük düzeltmenin deyip deymeyeceğine ve böylesi bir çabanın filmin geneline gerçekten de dikkate değer bir nitelik kazandırıp kazandırmayacağına karar verebilmelidir.

Bir başka anlamsız uygulama da yönetmen salıneyi birkaç plan kullanarak kesmeye karar verdikten sonra kusursuz bir plan elde etme çabasını sürdürmektir. Eğer yönetmen kesim yapmayı biliyorsa ve çektiği sahnenin kesmelerini gözünde canlandırabiliyorsa, bu tanıtıcı planı elde etmeye uğraşmamalıdır. Diyelim ki, bu planın

ikinci tekrarının ilk yarısı ile altıncı tekrarının ikinci yarısı iyiyse ve ayrıca yönetmen sahnenin ortalarında bir yerde, başka bir planı kesme olarak kullanabileceğini biliyorsa, ikinci ve altıncı tekrarlar kendi içlerinde kusursuz olmasalar da sahnenin bütününün mükemelliği için yeterlidirler. Daha fazla tekrar çekmek beyhudedir.

Aynı şey yakın–planlar, ikili çekimler ve diğerleri için de geçerlidir. Yönetmen yalnızca, çekimlerin hangi bölümlerinin kullanılabilir olduğunu aklında tutmalıdır. Sonrasında, script–girl'ün notlarını değerlendirerek tüm malzemeyi kesicisinin eline teslim edebilir.

Bir diğer önemli konuysa provalar ve çekimde harcanan zamanın hazırlıklar ve ışıklandırma için harcanan zamana göre geri kazanımının sözkonusu olmasıdır. Genellikle ikincisi için gerekli olan zaman oldukça fazla olunca asıl çekimin telaşa gelmesi sahneye zarar verir. Bu durum yalnızca yetkin bir görüntü yönetmeninin anlayışı ve işbirliğiyle ortadan kaldırılabilir.

Buna ilişkin bir sorun daha var: Gereksiz yerleştirmelerin hazırlığı, aydınlatılması ve çekimi günahı sanıldığından çok işlenir. Eğer bir yönetmen altmış günlük bir programla film için gereken planların iki katı çekim yapıyorsa, bu demektir ki, programın otuz günü boyunca kendisini kandırıyordur. Çünkü bu günler, filmde kullanılan sahneleri geliştirmek için verimli biçimde kullanılabilirdi. Gerçekten de, bu oranda fazla çekim yapan yönetmenler tanıdım ama bunların sayısı azdı. Fakat yine de, pek çok yönetmen kendi çıkarlarının yeterince farkında değil ya da bununla pek ilgilenmiyorlar. Bir filmin tüm maddi ve sanatsal kaynakları, montaj odasının yerlerinde sürünecek değil, filmin içinde yeralacak sahneler üzerinde

harcanmalıdır.

Set hazırlıkları ve ışıklandırma sürerken, hatta çekim yapılırken, yönetmen sahnenin niteliği üzerinde yoğunlaşmış olsa da, kafası bir sonraki planla ve onu izleyecek diğer planlarla meşguldür. Hatta film çekiminin bu aşamasında, yönetmen filmin bir bütün olarak gerektirdiği birkaç gereksinimi göz önünde bulundurmalıdır.

Birincisi, önceden de sözü edildiği gibi, bilgi akışının aksaklığıdır. İkincisi ise tempodur; yalnızca bir sahnenin canlılığını besleyen hızı değil, filmin bir bütün olarak temposunu gözetmektir. Bu tempo bir senfoninin bölümlerindeki gibi sahnelere bağlı olarak değişebilse de, genelde hep yükselir. Nasıl perdede, oyuncunun görüntüsü büyüdükçe fiziksel hareketinin azalması ve nihayet yakın planda gövdenin hareketsiz kalması gerekiyorsa, izleyici filmdeki kişileri anladığında ve öyküyü kavradığında da, filmin temposu arttırılmalıdır. İzleyici film kişilerini, tepkilerini önceden tahmin edebilecek derecede iyi tanıdığında, bu tepkiler üzerinde fazla zaman harcanmamalıdır. Yalnızca hiç beklenmedik bir hareket ya da tepki üzerinde durulabilir.

Bir üçüncü ve oldukça önemli konu ise bağlantıdır. Bir film, pek çok yerleştirmeden oluşan çok sayıda sahnenin biraraya geldiği birkaç bölümün toplamıdır. Bir kez film üzerine kaydedildikten sonra yerleştirmelere kesme (ya da plan) denir. Bir kesmeden diğerine geçilerek bir sahne oluşturulur. Her sahne bir bölüm oluşturmak üzere önündeki ve arkasındaki sahnelere kesintisiz eklenir ve böylece bölümler de akıcı bir biçimde birbirlerini izler. Genelde amaç, izleyicinin dikkatinin olay zincirinden uzaklaşmasını önlemektir.

Gereken düzeyde hızlandırma ve düzgün bağlantı kurgu masasında başarılabilir, fakat eğer yönetmen çekim yaparken tempoyu denetleyip gerekli yerlerde sahneleri yükseltebilirse çok daha iyi bir film ortaya çıkacaktır. Doğal olarak bu güçtür, zira ortalama bir filmin büyük bölümü sırasız çekilir. Fakat kurgu odasında yapılan düzetmelerle, çekimde başarılan kusursuz zamanlamaya nadiren ulaşılır. Usta ve yaratıcı kurgucuların sayısı gerçekten de oldukça az.

10
Sonunda Birarada

Kurgu

Film kurgusu ya da yaygın olarak bilinen adıyla "kesme" sinemanın yaratttığı tek sanattır. Sinema öteki unsurlarını başka sanat dallarından ödünç almış ya da uyarlamıştır. Öyküler ve oyunculuk en azından uygarlık kadar eskidir, tabii müzik de. Fotoğrafın öncülü resim sanatıydı ve kimyasal anlamda ilk görüntü kayıtları 19. yüzyıla dayanır. Film kurgusuysa sinemayla can buldu ve karşılığında da sinemayı canlandırdı.

Film kurgusunu kabaca üç kategoriye ayırmak mümkün: Kesme, bağlama ve kurgu. Bunların içinden yalnızca kurgu gerçek anlamda bir sanattır ama kimi zaman bağlamanın da bu düzeye ulaştığı olur. Günümüzün anlayışına göre kurgu, zaman aşımını ya da bazen sağlıksız bir ruh durumunu vermek amacıyla, "kolaj" biçimine yakın bir yaklaşımla, genellikle sessiz planların biraraya getirildiği sınırlı bir teknik olarak nitelendirilmiştir. Sessiz film döneminin son yıllarında Ruslar bu tekniği hâlâ eşine rastlanmadık üst düzey bir sanat haline getirdiler.

D.W. Griffith bu tekniğe ön ayak olurken, Eisentein, Pudovkin, Kuleşhov ve başka birkaç Rus da montajı özel bir film biçemine dönüştürdü. Ama bu buluşun kaynağı kesinlikle gereksinmelerdi. Almanlar, Fransızlar, İngiliz-

ler ve Amerikalılar öykülerini anlatıp arabaşlıklar yardımıyla dramatik etkiyi yaratıyorlardı. Batıda okur–yazar oranı yüksekti ama Rus insanının % 90'ı okuyamıyordu, bu yüzden arabaşlıkların hiçbir anlamı yoktu. Görüntülerin anlatımcı olması gerekiyordu ve bunu da çok etkileyici biçimde başardılar. Eisentein'ın *Potemkin*'i, konunun uzmanı pek çok kişiye göre hâlâ gelmiş geçmiş en iyi filmdir.

Bu özel teknik sesin gelişiyle birlikte büyük bir darbe yediğinde henüz daha yeni filizleniyordu. Filmler konuşmayı öğrendiğinde o tür kurgu öldü ve Rus filmleri de aynen siyasal ve sanatsal karşıtlarının yapıtları kadar ruhsuz ve geveze olmaya başladılar – üstelik propagandayı daramatize etmek güç olduğuna göre belki de daha ruhsuzdular.

Film kesicisi ve film bağlaycısı terimleri genellikle aynı şeymiş gibi anlaşılsa da aralarında kesin bir ayrım vardır. Kesici bir teknisyendir. Filmi parçalar ayırma hakkında basit sayılabilecek birkaç kuralı bilir. Hareketi kesmeyi, insanları bir sahneye sokmayı ya da sahneden çıkarmayı, izleyici tarafından kolaylıkla farkına varılan sıçramaları ortadan kaldırmayı öğrenir. Ya da en iyisinde kendisine verilen malzemeyi alıp yönetmenin sahne konusundaki seçimini ve kesimle ilgili önerilerini izleyerek nasıl pürüzsüz ve akışkan ve film ortaya çıkarılacağını bilir.

Bir zamanlar kurgu odalarında söylenen bir söz vardı: İyi bir kesici kendi boğazını keser. Yani iyi kesilmiş bir filmde kesmeler de kesicinin katkısı da farkedilmez. İstenen, binlerce film parçasını, izleyicinin başından sonuna dek bir tek çekimmiş gibi algılayacağı biçimde biraraya

getirerek bir film yapmaktır.

Evet, kesinlikle bencil olmayan bir istek. Makinist olduğum günlerde, Paramount Stüdyolarının küçük montaj odalarının birisinin kapısında dikildiğimi anımsıyorum. İçerde Josef von Sternberg bir filmini bağlıyordu. Bir yerinde Marlene Dietrich, Sternberg'ün omzunun üstünden göstericiye bakıp,

"Şurada sıçrıyor," dedi.

"Sıçramasını ben istiyorum, dedi Joe. "Seyircinin filmde bir kesicinin olduğunu bilmesini istiyorum –yani beni.

Yine de kesicilerin çoğu akışkan bir film ortaya çıkarmak için ellerinden geleni yapar, yalnızca seyirciyi sarsmak için kesmeleri sıçratır. Eğer bunlar uygun biçimde yapılırsa sarsıntı hissedilir ama kesme ya da sahnenin değişimi farkedilmez.

Tam anlamıyla bitmiş bir filmi garanti edebilmek için şu iki koşuldan biri gerçekleşmelidir. Ya yönetmen kendisi iyi bir kesici olmalı ya da kendi görüşünü paylaşan ve anlayan bir kurgucu bulmalı. Öyle ki, bu adam, yönetmen kesim konusunda teknik yönden bilgisiz olsa da ona "istemiş olmayı dileyeceği" şeyi verebilmelidir.

Kesicinin ilk görevi filmin ilk versiyonunu oluşturmaktır. Buna genellikle kaba kurgu denir ve yönetmen bunu görmek ister. Yönetmenin görmeyi beklediği şeyi bildiğini varsayarak bunları söylüyoruz. Böylesi bir değişkeyi kendi başlarına biraraya getirebilecek beceriye çok azı sahip olsa da iyi yönetmenlerin hepsi görmeyi beklediği şeyi bilir. İşte bu nedenle, yönetmenle kesici arasındaki ilişki çok özeldir. Kesici yönetmenin sağ koludur.

İdealde, yönetmen usta bir kesici olmalıdır ya da daha

iyisi, becerikli bir kurgucu. Filmin yazımı, hazırlığı ve çekimi için harcanan zamana ve emeğe karşın yüzlerce ya da binlerce parça biraraya gelip filmi oluşturmak üzere bağlanmadıkça ortada film diye bir şey yoktur. Bunu yapmanın neredeyse sınırsız yolu olduğundan, sonuç farklı niteliklerdeki olası versiyonlardan herhangi biri olabilir. Yalnızca, yönetmenin kendisi bu parçaların nasıl biraraya getirileceğini bilirse kafasındaki tamamen gerçekleştirilebilir. Kısacası, hiçbir yönetmen kesmeyi bilmediği sürece bir *"auteur"* (yaratıcı yönetmen) olduğunu iddia edemez.

Kesme teknikleri ve kurgu kavramı üzerine derin bir tartışma kendi başına bir kitap oluşturur. Burada yalnızca kesmeyi bilmeyen yönetmenlerin karşılaşabilecekleri birkaç sorundan sözedebiliriz. Galiba bunların arasında en güç olanı birçok kere sözünü ettiğimiz – nesnellik.

Film yapımının bu aşamasında yönetmen filmle fazla kaynaşmış olabilir. Aylarca onunla birlikte yaşadıktan sonra, sözler gerçekçi mi, film kişileri tam anlamıyla geliştirilmiş mi, anlamak oldukça zordur. Yönetmen "hepsini bildiğinden" çok öznel bir bakış açısı onun kendince gereksiz bulduğu bölümleri elemesine neden olabilir ama kim bilir belki de bunlar seyircinin kavrayışı için vazgeçilmez parçalardır. Yönetmen kendisini her zaman filmi ilk kez gören seyircinin yerine koymayı bilmeli. Bu da kolay bir iş değil. Eğer yönetmen senaryoyla ve öyküyle ilk karşılaştığı zaman ki tepkilerini, kavrayışını ve sezgilerini anımsayıp onlara başvurabiliyorsa, bunlar kendisine bir ölçüye kadar yardımcı olacaktır.

Çoğunlukla, öznellik tam tersi bir etki yaratır. Pygmalion'un öyküsü boş bir masal değildir. Birçok yaratıcı ya-

rattığına aşık olur, bu şiirmiş, resimmiş ya da pastaymış farketmez. Çok kişisel nedenlerden dolayı eserlerinin parıltısıyla büyülenirler. Galiba gelmiş geçmiş iyi yönetmenlerin hiçbiri, bu hataya düşmeden edememiştir. Birkaç örnek konuyu aydınlatmaya yardımcı olabilir;

Erich von Stroheim, Paramount stüdyoları için *The Wedding March* (Evlilik Töreni) adlı bir sessiz film yaptı. Ben o zamanlar genç bir makinisttim ve filminin kaba kurgusunu ona ilk kez gösterme şerefine sahip oldum. Başlıklar hariç film 126 kısımdı ve gösterimi iki çalışma gününü aldı. Kurguda alışılmadık bir yaklaşımdı ve teknik açıdan da alışılmadık bir deneyimdi. Fakat o zamanlar bir filmin normal uzunluğu 90 dakika ya da daha azdı.

The Wedding March'ın kırpılması şarttı. Von Stroheim ve kesicisi çalışmaya başladılar. Altı ay sonra film 60 kısma indi ama bu hâlâ normal uzunluğun 5–6 katıydı. Paramount filmi von Stroheim'ın elinden alıp filmi 24 kısma indirmeyi başaran başka bir kesiciye verdi. Bunlardan iki film yapıldı. Birincisi tam bir fiyaskoydu. İkincisi Amerika Birleşik Devletleri'nde hiç gösterime çıkmadı.

Açıktır ki, von Stroheim'ın kendi yarattığı eserden aldığı tat halk tarafından paylaşılmamıştı. Filmin özgün versiyonu belki bir uzman için heyecan verici olabilirdi ama bu tür heyecanlar ortalama bir seyirci için de sözkonusu olabilmelidir. Yoksa ticari filmlerin yapılış amacı anlamsızlaşır.

Önceki, uçta bir örnekti; şimdiki, deneyim ve zaman olarak bize biraz daha yakın bir örnek. Konu Fred Zinneman'ın *High Noon*'u (Kahraman Şerif). Zinneman da filminin, *The Wedding March*'daki kadar çok fazlalığı olma-

sa bile standartlara uygun ölçülere getirilmesinin olanaksız olduğunu düşünüyordu. Yapımcı, Stanley Kramer, onu istemiye istemiye bu görevden aldı ve filmin son kısa versiyonu, bir tanesi de Fred Zinneman'a olmak üzere çantalar dolusu Akademi ödülü kazandı.

Bu durumda Kramer'in kararı tartışmalıdır. Eğer bırakılsaydı, uzun filmlerin moda olduğu günümüzde, Zinneman'ın versiyonu belki de çok daha iyi bir film olacaktı – tabii yalnızca belki.

Çok az film kusursuzdur Hemen hemen hepsinin sorunlu yerleri vardır ve bunların sayısı filmin niteliğiyle ters orantılı olarak değişmektedir. Yaratıcı kurguyla kurtarılandan çok daha fazla sayıda kötü kesimle mahvedilmiş film gördüm. Ama yine de kesim masasında yaratıcı anlamda bir şey üretmek mümkündür. İyi bir kurgucu ise her zaman paha biçilmez değerdedir. Bir kere daha örneklere başvuralım.

George Nichols, Jr. zamanının en iyi kurgucularından biriydi. *Heliotrope Harry* adlı oyunun sessiz film versiyonunu kurguluyordu. Heyecanlı bir gece sahnesinin bir yerinde baş oyuncu kötü bir mahalledeki dar sokaklardan birinde yürüdükten sonra eski püskü bir apartmanın çürük merdivenlerini çıkar. Nichols, farkedilir biçimde merdivenin yüksekliğini uzatarak sahneye daha fazla heyecan katabileceğini düşündü, ancak yönetmen ona bunun için fazladan plan vermemişti. Şans eseri Nichols sahnenin bütün tekrarlarını basmıştı. Kurgu masasına oturup oyuncunun ilk basamağa bastığı kareyle, merdiveni tırmanıp çıktığı andaki kareleri bulana dek özenle her kareyi teker teker inceledi. Ardarda gelen üç–dört keşmeyle bunu tekrarlayarak, oyuncuyu orijinalinin birkaç katı da-

ha yüksek bir merdiveni tırmanıyormuş gibi gösteren "yepyeni" bir sahne yaratmayı başardı. Bunun maliyeti 18 saatlik yoğun çalışma ve ilk alınan gözlüklerin parasıydı; ama karşılığında da sahnenin heyecanı ve tabii yönetmenin minnettarlığı artmıştı.

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 yerlerin çoğunu kesmem ya da atmam gerekti; ama bir sahnede bunu yapmak neredeyse olanaksızdı. Sahne bir barda geçiyordu. Laughton, Charlie Ruggles'ın bir İngiliz Lordundan pokerde kazandığı İngiliz uşağı rolünde, yeni efendisine barda eşlik ediyordu. Bir yerinde Ruggles, Lincoln'un Gettybury Söylevinden bir şeyler aktarmak ister fakat ne o ne de salondakiler sözleri anımsayamaz.

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

Laughton çok çok duygusal ve aşırı tedirgindi. Onun bel planlarını 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, ses bandını oluşturmayı önerdim. McCarey kabul etti. Başlangıçta, yalnızca ses bandıyla çalış-

tım 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. Charle 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 süzülen gözyaşları görünüyordu. Bu yüzden, iki kısa kesme dışında konuşmanın tümü 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 kaydettim. 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'ün görkemli söylevinin karşılığında kahkaha almayı beklemiyorduk. Filmin önemli sahnelerinden biri torpillenmişti.

Deneme oynatımından sonra salonu terkettiğimizde McCarey bana "kendi bildiğin yönteme devam et" dedi. Öyle yaptım ve bir sonraki deneme oynatımında görüşümüzü seyirciye kabul ettirebildik. Seyirci dikkatle dinledi ve Laughton'un başarısını alkışladı. O günden sonra Laughton, yaşamı boyunca Lincoln'ün her doğumgününde Gettysburg söylevini vermek üzere bir radyo istasyonuna çağrıldı.

Açıktır ki, kimi zaman seyircinin görmesine izin verilmeyenler gördüğü şeyler kadar önemli olabilir. Film kesim odasına geldikten sonra birçok kere bu kural ortaya çıkar. Sette göze çarpmayan ağdalı ve gereksiz sözler burada göze batar. Kesicinin yapacağı en iyi iş bunları ortadan kaldırmaktır. Ama yeri geldiğinde bunun tam tersi bir çaba da istenebilir.

Örneğin, çekim sırasında bir oyuncunun, bir söze ya da harekete karşı tepkisi yetersiz kalabilir ve hareketin başına bir ek yapmak gerekebilir. Eğer oyuncunun yakın planları arasında böylesi bir giriş bölümü bulunuyorsa, sorun yoktur. Ama kırk yılda bir de olsa, eldeki görüntü-

ler uygun olmayabilir ve işte o zaman (istenen türde) birazcık yaratıcılık gerekli olur. Örneğin, başka bir bölümde işe yarayacak bir yakın plan bulmak mümkün olabilir. (Eğer çekim yeterince yakınsa, giysilerin ve arka alanın uygun olup olmadığı pek önemli değildir.) Ender durumlarda, bir oyuncunun tepkisinin başlangıcını gösteren bir film karesi gereken uzunlukta dondurulur. Doğaldır ki, bu durumda oyuncunun yüz ifadesi de donmuş olacaktır ama/fakat hareketsizlik de bir tepki olabilir. Sanki "şaşkınlıktan donup kaldı, der gibi. Eğer dondurulan görüntünün ardından gelen hareket ani değilse seyirci bunu da yadırgamayacak, sahnenin canlı olduğunu varsayacaktır.

Bir tepkinin bu şekilde uzatılması sahneye tamamen yeni ve değişik bir anlam katabilir. Örneğin, bir kadınla konuşan adam "romantik bir müziğe ve soğuk şaraba ne dersin?" derse ve kadının yanıtı hemen "tamam" olursa, burada dramatik anlatım sözkonusu değildir. Ama eğer kadının yakın planı, onun dikkate değer bir süre boyunca adamın yüzünü ve davetini inceleyerek sustuğunu gösterirse seyirci bir sürü olasılığı, daha da önemlisi kadının aklından geçenleri düşünür. Kadının sonunda "tamam" deyişi her ne kadar aynı vurguyu kullanarak söylenmiş olsa da, düşünülerek alınan bir kararı gösterir ve gelecekte olacaklar hakkında değişik olasılıklar akla getirir. Kural olarak oyunculukla ilgili böylesi kararlar set üzerinde alınır, ama arasıra bu tür seçenekler gözden kaçırılır ve bunlar ancak kurgu sırasında ayarlanabilir.

Pek çok film kötü kesilir. Çünkü kurguda alınan kararların tümü yaratıcı düşüncenin sonucu değildir. En yaygın hatalardan biri, sık sık kesme yapmanın sahneye hız ve canlılık katacağını sanmaktır. Bu tür kesim film

içinde kopukluklara yolaçarak izleyicinin kafasını karıştırır ve onun ilgisini artıracağına daha çok onun dikkatini dağıtır. Eylem, üst üste binen kesmelerin değil daha çok fiziksel hareketin bir fonksiyonudur.

Dramatik deyişle, hareket izleyicinin aklında oluşur. Gergin ve heyecanlı bir sahne, konumlarını değiştirmeyen insanlar tarafından bir tek yeleştirmede oynanabilir ama izleyiciyi sanki kısa planlarla oynanmışçasına etkileyebilir. Gerçekten de kimi zaman daha da etkileyici olur. İdeal olan, bir matematikçi söylemiyle, her sahneye gerekli ve yeterli ölçüde hareket ve kesme koymaktır. Bu her başarılı dramatik sahnede aranan ana koşuldur.

Kimi zaman, yönetmen daha hızlı bir akış için diyalogların üst üste binmesine karar verebilir. Eğer birkaç farklı plan çekilmişse böyle bir hile için malzeme hazırdır ve hızlandırma kolaylıkla becerilir. Her konuşmacının sözleri ayrı bir banda yerleştirilir ve sanki biri diğerinin sözünü kesiyormuş gibi üst üste binecek şekilde ayarlanır. Sonra farklı bandlar birleştirilerek bir tek band üzerinde kaydedilir ve yakın plan görüntüleriyle bu kayıt birbirine eşlenir. Böylesi bir teknikle eğer istenirse sahne aşırı hızlandırılabilir ya da düşünce ve tepkiler için uzun duraklar gerekiyorsa yavaşlatılabilir.

Kurguyla ilgili bir diğer önemli konuysa fon müziğinin eklenmesidir. Müzik dramatik etkiyi arttırarak sahnenin daha hızlı geçmesini sağlayacaktır. Bu etkinin tüm avantajlarından yararlanabilmesi için yönetmenin fon müziğinin nerede kullanılacağına dair iyi bir fikri olması gerekir. Ancak, o zaman müziğe bel bağlayarak sahnenin temposunu düşürebilir. Eğer böyle bir sahne müziksiz olarak en yüksek hıza ulaşacak biçimde kesilirse, müzi-

ğin eklenmesi hoş olmayan aceleci bir durum yaratacaktır.

Besteci David Racksin bir keresinde şöyle demişti: "Bir 'Marseillaise' yorumuyla bu sahnenin altını çizmek istiyoruz' dediler ama sahne kurgu odasına geldiğinde marşın ancak ilk iki ölçüsünü, o da süratle, çalabildim. Görüntü yönetmeni seti ışıklandırırken yönetmenin göz önünde bulundurması gereken bir şey daha!

Bunların tümü ve daha fazlası makasın büyüsüyle başarılabilir ama her el çabukluğunda olduğu gibi çok şey bilmek ve çok fazla pratik yapmak gereklidir. Okuldaki bir iki dönemlik kesim derslerinin ardından hiçbir acemi yönetmen kendisine kurgucu diyemez ve filmin kurgusunu yapmakta ısrar etmesi sorun yaratır. Son zamanlarda, bu hataları düzeltmek için harcanan zaman ve para, bunun gerçekten de böyle olduğunu kanıtlar.

İyi film yapımı için en çok gereksinilen, becerikli kesim ve usta kurgudur. Ve bunlar yalnızca şu iki yoldan biriyle başarılabilir: Ya yönetmen usta bir kurgucu bulmalı ve onu yanında alıkoymalı ya da binlerce saati bu yaşamsal beceriyi öğrenebilmek için kurgu odasında geçirmeye kararlı olmalı.

11
Süsleme

"Seslendirme"

Kurgu sonrası, zihinsel yönden kendini toplama zamanıdır. Kesim işlemi tamamlanmıştır ve artık yönetmen dünyaya bir kez daha kayıtsız gözlerle bakabilir. Yapım boyunca gerginleşen ilişkilerini onarabilir, ekibindekilerle yeniden dostluk kurup ailesiyle ilgilenebilir. Şimdi yapacağı yalnızca denetimdir, çünkü artık her şey uzmanların elindedir. Bu sırada, yönetmenlerin çoğu ortadan kaybolur, fakat vicdanları elvermeyenler, belli bir ölçüde de olsa denetimi sonuna kadar sürdürmek isteyeceklerdir.

Bu aşamada yapımcı ortaya çıkar ve eğer yönetmen dizginleri bırakırsa, onları ele almak yapımcıyı mutlu edecektir. Genelde birinci deneme gösteriminden sonra olsa bile bazen zeki bir yapımcı kurgulama aşamasında bir şeyler önerebilir. Ayrıca yapının bir sonraki aşamasındaki ses efektleri ve müzikle ilgili tartışmalara da katılmak isteyebilir.

Film ilk olarak ses kurgucusuna, besteciye ve onların asistanlarına gösterilir. Nesnel bir seyirci duygusunun yaratılması için gösterim sırasında kesinti yapılmamalıdır. Bu ilk gösterimin ardından, düzeltilmesi ya da yenilenmesi gereken ses efektlerini tartışmak üzere sık sık durularak, her sahnenin tek tek gösterildiği bir tekrar ya-

pılır. Bu efektler kapı vuruşu, adım, siren ya da fren sesi kadar basit, bir çarpışma sekansında gereken binlerce efekt kadar karışık ya da *Star Wars* (Yıldız Savaşları) gibi bilim kurgular için istenen yeni tür sesler gibi oldukça özgün olabilir. Yönetmenin kafasında çok özel fikirler olmadıkça filmlerin çoğu ses kurgucusu tarafından halledilir.

Müzik ise ses efektlerinden daha yaratıcı olanaklar sunar. Kulağı zayıf bir yönetmen bile müziğin nerede ve ne ölçüde gerekli olduğu konusunda ısrarlı olacaktır. Normal olarak müziğin oranı ya da yeri konusunda çok az görüş ayrılığı olur; ve eğer yönetmen (genellikle yapımcıyla işbirliği içinde) daha önceki çalışmalarına dayanarak bir besteci seçmişse biçem konusunda görüş ayrılığı ortaya çıkmayacaktır.

Kısa bir toplantı çalgıların seçimini de kapsayan bu tür konuları çabucak çözecektir. Bir senfoni orkestrası mı istiyorsunuz yoksa tek bir çalgı mı seçiyorsunuz? (Bu sonuncusuna örnek: *The Third Man*/Üçüncü Adam/ filminde tüm kayıt kanuna benzer çok sesli bir çalgı olan *zither*'le yapılmıştı.) Ya da bu ikisi arasında bir şey mi istiyorsunuz? Büyük oranda her şey filmin türüne ve içeriğine bağlıdır ve alınması gereken bazı kararlar yaşamsal olabilir. Bir şüphe ve korku içinde bekleme sahnesi ölüm sessizliği mi yoksa esrarengiz bir müzik mi gerektirir? Bir savaş sahnesinde fon müziği bir marş mı olacak yoksa savaşın sert ve dramatik sesleri daha mı etkileyicidir? Ana tema olarak bir şarkı kullanılmalı mı? Pek çok film müzikal temalarının yaygın ünü sayesinde başarıya ulaşmıştır. Bu müziklerin onlara hayat veren filmlerden daha fazla tecimsel başarı elde ettiği bazı örnekler vardır.

Bu tür kararlar ciddi düşünmeyi gerektirir, fakat çok önemli sorunlar pek ortaya çıkmaz. Besteci, film ve baş kişiler üzerine kendi temalarını yarattığında (ya da ödünç aldığında) daha sonra yönetmen ve yapımcının onayını almak üzere bunları yorumlayacaktır. Son kararlar alınır ve besteci müziğinin kaydına başlar.

Bu arada ses kurgucusu bandları (ve gerekli resimleri) sarım *(looping)* için hazırlamaktadır. Sarım, genellikle fondaki gürültü yüzünden duyulamayan diyaloğun yerine yeni diyaloğu kaydetme işlemidir. Hemen her filmde bu yeniden seslendirme işlemi gerekli olur; kalabalık caddeler gibi görültülü mekanlarda çekilen filmlerin diyaloglarının çoğunun yeniden seslendirilmesi gerekebilir. Issız bir kasabadaki gece çekimleri bile, oyuncunun sessini bastıran bir cırcırböceği korosuyla ses teknisyenini şaşkına çevirebilir.

Bazı yönetmenler bu işi kesicilerine havale ederler. Ancak bu uygulama nitelikli bir yapımda savunulamaz. Seslendirme sırasında kaydedilen diyaloğ, dramatik yönden özgünü kadar iyi olmalıdır ve eğer çekim sırasında bunun için yönetmenin denetimine gerek duyulmuşsa o zaman seslendirme sırasında da böyle olmalıdır. Yalnızca yönetmen filmin gereksindiği niteliğe ulaşılıp ulaşılmadığını bilebilir.

En yaygın seslendirme hem sesi hem görüntüyü kullanır. Seslendirilmesi yapılacak sahnelerin iş kopyaları küçük parçalara ayrılır. Çoğunlukla bu parçalar bir iki tümce uzunluğundadır. Ses bandı diyalog başlamadan önce ritmik bir sesle işaretlenir. Genellikle resimle birlikte bir yazıcı satır ya da cızırtı vardır. Bu oyuncu konuşmaya başladığında sıfırlanır. Her bölüm, akış hızı ve tonlama-

nın sağlanabilmesi için oyuncu kendisini hazır hissedene kadar tekrar tekrar gösterilir. Diyalogların seçilen bölümleri "kirli" özgünleriyle böylece yer değiştirir.

Benim tercih ettiğim teknik yalnızca ses bandını kullanır. Çok daha hızlı, oyuncular için çok daha kolay ve daha kusursuzdur. Bu yöntemde, diyalog olası en küçük parçalara ayrılır –ne kadar küçükse o kadar iyi– her parçadan ayrı sarımlar elde edilir. Kayıt sırasında, konuşmanın zorluğuna bağlı olarak oyuncu, sarımı gereken sıklıkta dinler. Kayıt için hazır olduğunda teyp çalıştırılır ve oyuncu özgün söyleşiyi duyar ve her sarımı izleyen birkaç saniye içinde bu sözcükleri gerçekten taklit edip tonlayarak tekrar eder. Burada özgün ritmi tonlamayı ve duyguyu yitirmemelidir. Zaten söz yeterince kısaysa bu pek güç olmaz. Oyuncu en yetkin söyleyişe ulaşana dek özgün diyalog tekrar edilir.

Bu teknikle en doğru eşlemenin yanısıra özgün diyaloğun en iyi kopyası elde edilir. Fakat, yönetmen geri plandaki gürültüyü bir yana bırakıp asıl duygu ve tonlamaları içeren bir "kılavuz ses bandı" elde edebilmek için özgün sahneyi doğru dürüst çekmeye özen göstermelidir. Yalnızca o zaman seslendirmenin kalitesi özgün sesle boy ölçüşebilir.

Çok daha karışık elektronik teknikler vardır. Fakat fiyatlarının yüksek oluşu yüzünden bu teknikler pek sık kullanılmazlar.

Dünyanın dört bir yanında sinema endüstrilerinin seslendirme konusunda uzman oyuncuları vardır. Filmin seslendirilmesi özellikle yabancı bir dilde yapılacaksa ya da uluslararası yapımlar sözkonusuysa bu sanatçılar çok işe yarar, çünkü yerel oyuncular İngilizceyi yeterince iyi

kullanamayabilirler. Bu uzman kişiler çok sayıda şive ve diyalekt kullanabildiklerinden, onlarla aynı filmde farklı birkaç rolün seslendirmesini yapmak mümkündür. Ayrıca dudak eşlemesinde (ağız yakalamakta da) çok ustadırlar.

Son miksaj hazırlıkları boyunca ses efektleri ve müzik arada bir denetlenir ama müzik kaydı tamamlanana dek bu işler yönetmenin ilgi alanına girmez. Genellikle kayıt pürüzsüz ilerlerse de sorunlar çıkabilir ve deneme oynatımının ardından ses kaydıyla ilgili toplantılar yapmak yerine farklılıkları ortaya koymak çok daha yararlı, aynı zamanda kesinlikle çok daha ekonomiktir.

Altı haftadan birkaç haftaya kadar uzayabilen kurgu sonrası çalışmalar seslendirmeyle sona erer. Ses efektlerinin niteliğine ve güçlüğüne, ayrıca ses teknisyeninin becerisine ve hızına bağlı olarak bu işlem ortalama bir iki haftada bitirilecektir. Bu sekiz saatlik yoğun bir çalışmadır (kimi zaman daha da uzun sürer) ve yönetmenin tüm enerjisini ve dikkatini şimdi film çekiminin bu aşamasına adaması gerekir.

Sanatçıların çoğu kendi amaçları ve ilgi alanları yönünde bazı önyargılar barındırırlar. Bu noktada kişisel çıkarlar filme sızabilir. Örneğin, besteci müziğinin daha öne çıkmasını isteyebilir ama bunun önemli bir diyaloğu örtmesi ve onun duyulmasını önlemesi olasıdır. Ya da, karışık ses efektleri olan bir sahnede, besteciyi kışkırtan dürtü bu kez ses teknisyenini etkileyebilir. Bu eğilimler doğaldır, eleştirilemez, çoğu kez de gereklidir, ama dikkatle denetlenmelidir. Örneğin, arka alanda gürültü olan dramatik bir sahnede, yönetmen, izleyicinin dikkatini sahneye çekebilmek için ses efektlerini azaltmak, hatta

tümüyle ortadan kaldırmak isteyebilir.

Yalnızca yönetmen miksaj konusunda nesnel bir bakışla değerlendirme yapabilir.* Eğer yönetmen film yapımcılığının bu önemli aşamasını dikkate almazsa, istediği duyuma ulaşamayacaktır.

Elbette deneme oynatımının ardından düzeltmeler yapılabilir, fakat değişiklikler sözkonusu olduğunda vasatdan iyiye değil, olağanüstüden kusursuza doğru ilerlemek her zaman daha iyidir.

*Tüm sinema yaşamımda, kusursuz miksaj konusunda kararlarına güvenebileceğim türde yaratıcı görüşleri olan tek bir miksajcı tanıdım. Dramatik denge üstüne duyumu dahihaneydi. Fakat diğer pek çok dahi gibi John Cope da erken öldü.

12
Artık Gösterelim!

Deneme Gösterimi

Nesnellik! Habersiz deneme gösteriminin en çok gereksindiği şey. Neden "habersiz"? İçerden bir seyircinin -bir stüdyo şakşakçısının- gösterimde bulunma olasılığını en aza indirmek için. Bu habersiz gösterimler, filme değerli sezgiler kazandırır ya da kendini kandırma tuzağına dönüşüverir. Tuzak işin en başında salonun ve seyircinin seçimi sırasında kurulmaya başlar.

Hollywood'a 500 km uzaklıktaki tüm tiyatro salonlarının ne mal olduğunu ve her birine ne çeşit seyircilerin gelip gittiğini açıkgöz yapımcıların ve yönetmenlerin tümü bilir. Bu seyirci topluluğunun yaşı, ne tür esprilere nasıl tepki gösterdikleri, dramı kavrama oranı, felsefi ve dinsel bakış açıları, bilinç düzeylerine göre bu salonlar dost, tarafsız ya da zorlu diye değerlendirilirler.

Darryl Zanuck dramatik filmlerin deneme gösterimini "eğer ben bunları izleyecek ortalama bir seyirciden daha fazlasını bilmiyorsam ne diye bir film stüdyosunun başındayım ki!" diyerek reddederdi. Zanuck büyük bir olasılıkla haklıydı.

Müzikaller ve komediler içinden çıkılması zor durumlardır. Stüdyonun gösterim odasında kahkaha tufanı yaratan bir espri seyirciyi etkilemeyebilir. İlk örneklerin-

den beri müzikallerde gereğinden fazla numara olduğundan (aslında bunun nedeni yaratıcılık konusundaki belirsizlik) seyirci artık tercihini çabucak belirleyip kendince gereksiz yerleri saptamaktadır.

Deneme gösterimi için seyircisini belirlerken yönetmenin amacı nedir? Filmiyle yapımcıları ve yöneticileri etkilemek mi ister? Eğer öyleyse, "Ünlü Bir Stüdyonun Deneme Gösterimi" başlığına hemen ilgi gösteren, kolayca ve sürekli gülebilen ve filmi ukalaca izlemeyecek seyirciye sahip dost bir salonla anlaşacaktır. Bu tip seyirci sıradan B türü bir filmin deneme gösteriminden sonra olumlu tepki verecektir.

Eğer filmin konusu araba çarpışmaları, mülkiyet düşmanlığı ve şiddetse yönetmenin seçimi lise ve yüksek okul öğrencilerinden oluşan bir seyirci kitlesi olacaktır. Dinsel içerikli bir film için çiftçileri, sosyal içerikli bir film içinse bir üniversite ortamını ya da azınlıkları seçecektir. Eğer ağır bir dramaysa daha yaşlı kesime hitap eden bir salon seçilir.

Ama eğer yönetmenin aradığı dürüst, hatta acımasız bir değerlendirmeyse, soğuk ve zor beğenir seyircisiyle tanınan bir salon seçer. Ne de olsa gerçekten komik bir sahne genç, yaşlı her tür seyirci üzerinde hoş bir etki yaratacaktır. "Sululuk" ya da "sabun köpüğü" içermeyen iyi bir dramatik sahne hemen her yaştan seyirciye ulaşacaktır.

Deneme gösterimi kartları seyirciye dağıtılır. Bu kartlarda seyirciden, filme zayıftan mükemmele kadar bir değer biçmesi istenir. Her seçimde olduğu gibi burda da hileler vardır. Kalabalık bir gösterimde stüdyo üçyüz, dörtyüz kart toplamayı amaçlar. Aşırı cömert izleyicilerin bir-

kaçı hemen "gördüğüm en iyi film!" diyecektir. Cömertliğin bir diğer ucunda, beş on izleyici içinse film "beş para etmez!" olacaktır. Elbette her iki aşırı uç da göz ardı edilmelidir. Geri kalanı ise şöyle ya da böyle nesnel diye kabul edilebilir ve çözümlenebilir. Ama sağlıklı bir çözümlemeye ulaşmak mümkün mü? Kuralı yok.

Deneme gösteriminin ardından görülmeye değer en garip olaylardan biri de film çalışanlarının seyircinin reaksiyonu üzerinde yorumlarıdır. İyi bir komedyen, gösterimin ardından lobide olup bitenleri anlatacak on dakikalık bir gösteri yapabilir. Ses miksajını yapan, "ses mükemmeldi" diyecektir. Görüntü yönetmeni, film kopyasının niteliğinden sözedecektir. Besteci müziğinden hoşlanacak ama keşke "aşk sahnelerinde biraz daha öne çıksaydı" diye mızmızlanacaktır. Montajcı kesmelerde sıçramalar olmamasına sevinip birkaç kırpma daha yapmak istediğinden sözedecektir. Bir oyuncu ise, tabii eğer gösterime gelmişse, genellikle kendini eleştirecektir. Yönetici kesimse her zaman olduğu gibi, iyimser görünmeye çalışarak, filmin "hiçbir şeye zarar vermeden 15 dakika kısaltılmasını" önereceklerdir.* Eğer film iyi etki yaratmışsa yönetmen büyük bir yükü omuzlarından attığından kendini coşkuya kaptıracaktır. Ama eğer hoş karşılanmamışsa, menejerini arayıp "bu piyasaya çıkmadan çabuk bana çekilecek bir film bul, diyecektir.

Bir diğer garip olaysa yirmi tane "vasat" değerlendirmesinin yüz tane "çok iyi" değerlendirmesine baskın çıkmasıdır. Özellikle yapımevi yöneticileri on tane olumlu oy'a boşverip bir tek olumsuz görüşe hemen tepki göste-

*Onların, filmin gidişatıyla değil de yalnızca süresinin kısaltılmasıyla ilgilendiklerini anlamam yıllarımı aldı. Filmin süresi ne kadar kısalırsa seans sayısı o kadar artıyordu. Bazı iyi filmler bu anlayışın kurbanı oldu.

rirler. Oldukça modası geçmiş ve hiçbir gerekliliği olmayan, iyi bir film herkes tarafından sevilir görüşü, hâlâ dağıtımcıların ve salon sahiplerinin tek düşündüğü şeydir. Bu yalnızca inanılmaz değil olanaksız da. Bu konuda ilk acı dersimi B sınıfı yönetmeniyken almıştım.

The Devil Commands (Şeytan Buyuruyor) filmim Inglewood'da son derece dostça bir ortamda deneme gösterimine çıkmıştı. Salon tıka basa doluydu. Tanıtıcı bir başlık, "Bu Birinci Sınıf Bir Stüdyonun Deneme Gösterimidir, her zamanki, beklenti dolu alkışlara neden oldu. Sonra ilk ana başlık geldi: "Borris Karloff *The Devil Comands*'da Koro halinde bir 'aaa!' sesi duyuldu. Seyircinin yarısı kalktı ve salonu terk etti. Yıkılmıştım. Birkaç dakikalığına bilincimi yitirdim. Tekrar mantıklı düşünmeye başladığımda ise, eğer yalnızca bir izleyici olsaydım, bir Karloff filmi seyretmeye niyetim yoksa, benim de salonu terkedenler arasında olacağını farkettim. Bunun, filmin niteliğiyle ya da oyuncunun yeteneğiyle hiçbir ilgisi yoktu. Salonu terkedenlerden biri bile filmin en ufak parçasını görmemişti. Tek anlamı, bu insanların Karloff'u ya bir yıldız olarak görmemeleriydi ya da korku filmlerinden hoşlanmıyorlardı. Eğer seyirci filmin ortasında çıkıp gitseydi, işte o zaman bu bizim için gerçekten sorun olurdu. Film yalnızca Karloff hayranlarına hitap etti ama zaten dünyada Columbia'ya temiz bir kâr sağlayacak kadar çok Karloff hayranı vardı.

Bir diğer örnek: Yıllar önce MGM, Hollywood'un en büyük filmlerinden biri olan *Dr. Jivago*'yu yapmıştı. Önde gelen haftalık dergilerden *Time* ve *Newsweek* filmi eleştirdiler. Biri "gerçekten büyük bir film" derken diğeri

"son on yılın felaketi" deyimini kullandı. Eğer bu akıllı, bilgili ve kültürlü eleştirmenler birbirine bu kadar aykırı görüşleri savunabiliyorlarsa, sıradan vatandaşlardan oluşan bir deneme gösterimi seyircisinden ne beklenir ki?

Aslında, deneme gösteriminde alınan tepkiler bir bütün olarak değil de parça parça incelendiğinde çok yararlıdır. Filmi yapanların gözünden kaçan (kimi zaman onlara yalnızca bir hüsnü kuruntu gibi gelen) hatalar seyirci tarafından hemen farkedilecektir. Örneğin, bir drama sözkonusuysa, izleyici filmin uzun olduğunu mu düşünür? Sıkılır mı? Gerçekten uzun mudur yoksa yalnızca izleyicide mi bu duyguyu yaratır? Bu, filmin gösterim süresinin dışında, başka faktörlerin sonucu da olabilir.

Sürekli olarak ve tümüyle anlaşılır durumda mı? Eğer değilse, kusur senaryodaki belirsizlikten, salıneleme beceriksizliğinden ya da garip ama sıkça olduğu gibi İngilizceye tam hakim olamayan yabancı oyuncuların ve baştan savma konuşmanın daha gerçekçi olduğuna inanan İngilizce konuşan oyuncuların diyaloglarındaki belirsizlikten kaynaklanabilir.

Eğer tempo düşükse, izleyici dikkatini yitiriyorsa, bu hata kurgu masasında giderilebilir.

Film kişilerinin gelişimi uygun biçimde mi? Temponun akıcılığını sağlamak için kimi anlarda kişiliklerin gelişimi bir yana bırakılıp hareket ön plana geçer ve bu da seyircinin ilgisinin dağılmasına neden olur. Eğer film kişileri yeterince geliştirilmemişse izleyicinin hoşgörüsünü beklemek boşunadır.

Bazı diyaloglar çok mu dramatik? Melodramatik diyalogların modası geçmiştir ve bunlar duygusal tepkilerden

çok genellikle kaba ve alaylı kahkahalara neden olurlar.

Güldürme sorunu yalnız komediler için değil, dram ve melodramlar için de sözkonusudur. Filmin bütünlüğü içinde bazı gevşeme ve rahatlama anları olmalıdır. Ama bu gülüşlerin türü ve nedeni anlaşılmalıdır. Özellikle film seyircisi sözkonusu olduğunda birden fazla gülme türünden bahsedilebilir. Kıkırdayarak gülme, kıs kıs gülme, sıcak gülüş, içten gülüş, katıla katıla gülme, kaba ve alaylı gülüş ve daha birçokları. Kimi zaman bunları yorumlamak da güçtür. Kötü gülüşmelerin nedenini anlamak ve çözüm bulmak daha da zordur. Ama bunu da yapmak mümkün. (10. Bölüme bakınız.)

Komedi filmlerindeki gülüşmeleri çözümlemek daha kolaydır. Güzel ve sürekli gülüş, güzel ama sürekli olmayan gülüş (kötü bir şeyler var), gülüş yok (sorun ciddi), alaylı kahkahalar (en iyisi sen bunu rafa kaldır). Yönetmen bu tür güldürme sahnelerini tiyatrodaki benzeri sahnelerden farklı bir biçimde ele almaya özen göstermelidir. Tiyatro sahnesinde oyuncu kahkahayı bekleyebilir ya da gelmeyeceğini anlarsa hızlıca repliğine devam edebilir. Filmdeyse, bir deneme gösterimi sonrasında bile oyuncu ve yönetmen karanlıktadır. Filmi daha sonra seyredecek olan seyircilerin reaksiyonları da birbirlerinden farklı olacağına göre yaşamın gerçekliği her komedyen tarafından dikkate alınmalıdır. Kahkaha üstüne kahkaha yaratmayı başaran Marx Kardeşler seçim yapma tekniğini sinemaya ilk getirenlerdi. Buna göre, izleyici önceki sahnelerin neden olduğu gülüşmeler yüzünden birkaç espriyi kaçırır ama başka bir gösterime gelip perdeye yakın oturarak kaçırdığı diyalogları yakalardı ve bunu ya-

pan izleyicilerin sayısı herkesi memnun edecek kadar çoktu.

Deneme gösterimlerinde seyircilerin tepkilerinin kaydedilip filmle birlikte incelenmesi demek olan "mekanik deneme gösterimi" göz ardı edilmemelidir. Eğer seçilen seyirci, sinema seyircisinin genelini yansıtıyorsa, çizilen grafik filmin her gösterimi için geçerli olacaktır. Bu tekniğin avantajı, önyargılar ya da bireysel görüşlere pek yer vermeyen bir nesnellikle ilgi toplamayan salınelerin tepkisizliklerinin de kaydedilmesidir. Gerçekten de kendilerine ya da başkalarına ait önyargılardan sakınmak isteyen tüm yönetmenler bu yöntemi tercih edecektir.

Bir tek deneme gösteriminin yeterli olduğu çok başarılı ya da iflah olmaz derecede kötü filmler dışında diğerleri için, ortaya çıkan hatalar düzeltilene dek birkaç gösterim gerekebilir. Sonunda, tüm bunlar bittikten sonra yönetmen filmini gösterime çıkarmaya hazırdır. Ama tabii son bir heyecan daha yaşanır: BASIN. En son karar, kuşkusuz, film izleyicisinindir, ancak nedense eleştirmenler bunu kolay kolay benimsemezler. Kendi bireysel tepkilerine dayanarak bir yapıtı ya yerin dibine batırırlar ya da göklere çıkarırlar. Her iki durumda da yönetmenin benliği ciddi bir tehlikeyle karşı karşıyadır.

Sonsöz

Genel olarak aklı başında bir film yapmak için gerekli olan tekniklerin yanısıra, her film için aranıp bulunması gereken çok özel bilgiler vardır. Yönetmenliğin belki de en çekici yanlarından biri, farklı alanlarda araştırma yapmayı ve bilgi toplamayı gerektirmesidir.

Yönetmen kendisini bir tek türle sınırlandırmayı seçmedikçe farklı sosyal ve fiziksel ortamlarda, değişik zaman dilimlerinde yaşayan film kişilerini betimleyen filmler yapacaktır. Eğer bu filmlerin hakkını vermek istiyorsa, onların her biri için yer, zaman, çevre ve nüfus araştırması yapmak üzere oldukça zaman harcamalıdır.

Örneğin, eğer yönetmen ciddi bir yetişkin Western'i yapacaksa, taşrayı ve buranın halkını söylencelerle anlıtıldıkları gibi değil de gerçekte oldukları gibi tanımalıdır. (Burada özen gösterilirse söylencelerin de ciddi çalışmaları ödüllendireceğine ekliyeyim.) Amerikan İç Savaşını anlatan bir film içinse dönemin, kuzeyin ve güneyin sosyoekonomik yapılarının, o zamanın silahlarının dikkatle incelenmesi gerekecektir. Modern bir savaş filmindeyse, örneğin kara savaşı yapılıyorsa ordu organizasyonu, personel ve taktikler hakkında pek çok şeyin bilinmesi gerekir. Ve eğer yönetmen, daha sonra deniz kuvvetleriyle ilgili bir film yapıyorsa bu bilgilerin pek yararı olmayacaktır. Bu iki çalışmanın gereksineceği tarih, eğitim, düşünceler, felsefeler ve kişilikler birbirinden farklıdır. (Böylesi bir film yapan yönetmen elinin altındaki yüzbinlerce metre arşiv filminden rahatlıkla yararlanabilir.)

Yabancı bir ülkede film yapmak o ülkenin tarihi, kültürü ve yerel giysilerinden haberdar olmanın yanısıra anadili üzerine belli bir bilgiyi gerektirir.

Film çekimi sırasında, yönetmenin her zaman teknik uzmanlardan oluşan bir ya da birkaç danışmanı olacaktır, bu da her zaman açık bir mutluluk değildir. Deneyimlerime göre ve ikinci danışmanın hararetle onaylayacağı gibi, bir teknik uzman her zaman yeterli değildir. Teknikle ya da başka konularla ilgili herhangi bir anlaşmazlık durumunda karar verecek kişi yönetmen olduğuna göre, birkaç kez kontrol etmek yararlı olabilir. Ama kuşkusuz, yönetmene yaraşan, filminin kapsadığı tüm alanlarda yeterince bilgili olmaktır.

Hollywood'un kurgucularını masalarından sete gönderen tek stüdyosu Paramount'ta on yıl film kurgucusu olarak çalıştım. Görevimiz, kurguyla ya da planlarla ilgili fikirlere gereksinim duyan yönetmenlere yardımcı olmaktı. 30'lu yıllar boyunca zamanın en iyi film yönetmenleriyle birlikte çalıştım. Birçokları yarattıkları imgelerini kıskançlıkla korusalar da, zamanının çoğunu set üzerinde yönetmenin karşı karşıya kaldığı bazı sorunları izleyerek, dinleyerek, arasıra onlarla tartışarak (tabii yalnızca kafamın içinde) geçirdim. Birden kendimi bu tartışmaların çoğunu kazanır buldum. Gençliğin verdiği çılgınlıkla, film yapımı hakkında bilinmesi gerekenlerin çoğunu bildiğimi zannetmeye başladım.

Yönetmenliği teknik ve mekanik açıdan çok iyi öğrenmiş olsam da, yönetmenlerin kafalarında olup bitenler hakkında ne kadar az bilgim olduğunu keşfetmem çok şaşırtıcıydı. Yönetmenlerin yaratıcı fikirleri ortaya çıkarırken izledikleri yöntemler hiçbir zaman açıkça tartışılma-

mıştır. Şimdi biliyorum ki, genel kavramlar dışında böylesi bir tartışma olası değildir. Eğer herhangi bir insan kalıtım dışında bir yöntemle yaratıcılığın sırrına erip bunu elde edebilme yeteneğine sahip olsaydı dünya yaratıcılardan geçilmezdi. Yani hiçbir zaman yaratıcılar olmazdı.

Yetenek öğretilemez, fakat farkına vardırılabilir ve bu kitapta yapılmak istenen de yalnızca budur. Kendini gerçekten bu işe adamış genç sinemacının yapacağı tek şey geniş çaplı bir okumadır. İşte, tutkulu bir yönetmen için birkaç öneri yalnızca önemli konular, çünkü sayılamayacak kadar çok malzeme var):

Senaryonun kuruluşunu anlamak için yalnızca gelmiş geçmiş iyi filmlerin değil, aynı zamanda romanın, (özellikle de bu türün karakteri ve olayları sınırlı yer ve zaman içinde geliştirme yeteneğinden dolayı) kısa öyküsünün hız, giriş ve vurgulama teknikleriyle tema gelişimi filmin yapısına şaşılacak derecede parelellik gösterdiğinden, müzik kompozisyonlarının yapısını da incelemelisiniz.

İnsanın kişilik niteliklerini anlamak için inceleme alanı antropoloji, hayvan davranışları ve toplumbilimdir. Kişilerin düşünce sistemlerini şekillendiren ve onların değer yargılarını oluşturanın ne olduğunu anlamak için felsefe ve din –tüm dinleri– çalışın. Düşünce sistemlerinin kendi dünyalarında neler yaptıklarını görmek içinse tarihe bakın.

Seyirciyi kandırmanın ipuçlarını elde etmek, ekip ve oyuncularla anlaşabilmek için tabii ki psikoloji çalışmanız gerekecek.

Tüm bunların dışında çevrenizdeki dünyayı inceleyin –uzunuyla, kısasıyla, şişmanıyla, güzeliyle, çirkiniyle dar

kafalısıyla, açık fikirlisiyle, tüm insanları– özellikle de "sıradan" insanı. Çoğu sanatçı oldukça sıradışı dramatik etkiler yaratabilir, fakat eğer 'sıradan' olandan dramatik değere sahip, etkileyici bir şeyler ortaya çıkarabilirseniz, gerçek anlamda bir sanatçı oldunuz demektir.

SİNEMADA YÖNETMENLİK

Edward Dmytryk'in ilk filmi *Hawks* (Şahin) 1935'de gösterime girdi. Bunu izleyen kırk yılda aralarında *The Caine Mutiny, The Young Lions* ve *The Carpetbaggers* olan elliden fazla film yönetti. Özgeçmişi, *Yaşam Cehennem de Olsa Yaşamak Kötü Değil* 1978'de yayınlandı. Dymtryk halen Hollywood'da yaşıyor, yazıyor ve ders veriyor.

Bu kitapta Dmytryk, senaryo seçiminden ilk deneme gösterimine kadar bir filmin oluşma evrelerini adım adım izleyerek ve meslek yaşamından sayısız örnekler vererek film yapmanın sırlarını aktarıyor.

Film meraklılarını büyüleyecek, sinema öğrencilerine yol gösterecek bir kitap.

ISBN 975 - 414 - 043 - X
9 789754 140439