Sinemada Yönetmenlik, Oyunculuk, Kurgu

Edward DMYTRYK
Jean Porter DMYTRYK



SİNEMADA
YÖNETMENLİK
OYUNCULUK
KURGU

DORUK YAYIMCILIK / Sinema
Sinemada Yönetmenlik - Oyunculuk - Kurgu

Orijinal Adı:
On Screen Directing - On Screen Acting - On Film Editing

Yazarı:
Edward Dmytryk - Jean Porter Dmytryk

Çeviren:
İbrahim Şener

Kapak Tasarımı:
Cafer Çakmak

© Doruk Yayımcılık 2011
Tüm hakları saklıdır. İzinsiz alıntı yapılamaz.

ISBN: 978-975-553-465-7

Baskı:
1. Basım Kasım 2003 (İzdüşüm Yayınları)
2. Basım Aralık 2007 (Doruk Yayımcılık)
3. Basım Mart 2011 (Doruk Yayımcılık)

Baskı Cilt:
Barış Matbaa-Mücellit
Davutpaşa Cad. Güven Sanayi Sitesi
C. Blok. No: 291 Topkapı / İstanbul
Tel: (0212) 674 85 28

doruk

Himaye-i Etfal Sokak No: 6/2 Cağaloğlu/İSTANBUL
Tel: (0212) 514 61 57 - (0212) 514 61 58
e-posta: izdusumyay@gmail.com
www.dorukyayimcilik.com

Edward DMYTRYK
Jean Porter DMYTRYK

SİNEMADA
YÖNETMENLİK
OYUNCULUK
KURGU

Çeviren: İbrahim Şener

doruk

Edward Dmytryk, 1908'de Kanada'da dünyaya geldi, ancak çocukluk yıllarından itibaren yaşamının önemli bir bölümünü Amerika Birleşik Devletleri'nde geçirdi. Henüz 15 yaşındayken film stüdyolarında çalışmaya başlayan Dmytryk, 1940'lara gelindiğinde, yönetmenliğini yaptığı 20'den fazla filmle Hollywood'un genç yetenekleri arasında gösteriliyordu. Mc Carthy'nin kara listesine alınarak yönetmenlik kariyerine son verilmesiyle birlikte, Teksas ve Güney Kaliforniya Üniversitelerinde sinema kuramı ve yapımı üzerine dersler vermeye başladı. Aynı dönemde, *On Film Editing, On Screen Writing, on Filmmaking* kitaplarının yanı sıra, *Cinema: Concept and Practice, Hollywood's Golden Age, Odd Man Out, It is Hell of a Life, but not a Bad Living* gibi film yapımı ve Hollywood anıları üzerine kitaplar yazdı. Dmytryk, 1999 yılında 90 yaşındayken kalp ve böbrek yetmezliğinden öldü.

Jean Porter Dmytryk, rol aldığı yaklaşık 30 filmden sonra, 1948 yılında Edward Dmytryk ile evlendi. 1955 yılında eşinin yönettiği *The Left Hand of God* ile sinemaya veda etti. Yazar, *Oyunculuk Üzerine* kitabını Edward Dmytryk ile birlikte yazdı.

İÇİNDEKİLER

BİRİNCİ KİTAP
SİNEMADA YÖNETMENLİK

Önsöz 13

1. Başlangıçta Senaryo 17
2. Hazırlık 26
3. Kim Oynuyor: Oyuncu Seçimi 38
4. Ekiple Birlikte Çalışmak 45
5. Göründüğü Gibi Değil 51
6. Çekim Başlıyor 58
7. Çekim Teknikleri 70
8. Mercek Kullanımı 83
9. Gelelim İşin Canalıcı Noktasına: Filme Çekmek 92
10. Sonunda Birarada: Kurgu 110
11. Süsleme: "Seslendirme" 121
12. Artık Gösterelim: Deneme Gösterimi 126

Sonsöz 132

İKİNCİ KİTAP
SİNEMADA OYUNCULUK

Giriş 137

1. Mülakat 139
2. Okuma 151
3. Prova 161
4. Herkes Nereye Gitti? 169
5. Yüz İfadesi 176
6. Ne Dedi? 183
7. Kim Olduğunu Sanıyorsun? 202
8. Sihirli Formül 212
9. Yardım Geliyor! 223
10. Canlı Olun! 246
11. Zamane Olmayın 252

Sonsöz 259

ÜÇÜNCÜ KİTAP
SİNEMADA KURGU

Önsöz 263
Giriş 265

1. Ünvanlar ve Tanımlar 268
2. Filmi Kim Keser? 273
3. Kurgu Aksın 278
4. Kesici İşe Başlıyor 284
5. Bir Nedeniniz Olmalı 290
6. Eylem Kesimi ve İşleyişi 294
7. Bindirme Kullanarak Kesimi Taze ve Hızlı Tutun 302
8. Biraz Daha Zorunu Denemek 310
9. Diyalog Kesimi 315

10. Asıl Önemli Olan Tepkidir 340
11. Akıcı Yapamıyorsanız Doğrusunu Yapın 347
12. Seyircinizi Tanıyın 354
13. Zincirlemeler: Neden, Nasıl ve Eğer 361
14. En Basit, En Saf Haliyle Kurgu 367
15. Daha Başka Örnekler 382
16. Oyuncunun Kurtarılması 409
17. Herşeyin Başladığı Yer: Kurgu 412

Sonsöz 423
Yazarların Filmografileri 424

SİNEMADA YÖNETMENLİK

Edward Dmytryk

Önsöz

Otuzlu ve kırklı yılların büyük güldürü filmleri yönetmeni ve iki Oskar sahibi Leo McCarey, bir bankerle para meselesi hakkında kendi sorununu anlatıyordu. Umut ettiği şey, kendi tasarısı bir film için bir-iki milyon borç alabilmekti. Banker şaşkın şaşkın dinlerken, McCarey'i kafasındaki şemada bir yere oturtmaya çalışıyordu.

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

Çaresiz Leo, başka bir bankaya gitti.

Doğaldır ki, epey önce oldu bu olay. O günden bu yana Fransızlar, sanatların üvey evladı 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 okulda ve üniversitede okuyan sinema öğrencilerinin % 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 burada ya da orada durmasını, şuraya yürümesini ya da laflarını şöyle söylemesini emreden bir çeşit sanatsal diktatör olarak düşünüyorlardı. Gerçeğe bu kadar uzak başka bir düşünce olamaz.

İşin aslı, film yapmanın hem bir iş yatırımı hem de kolektif bir sanat olduğudur. Ürün yaratıldığı denli üretilmiştir de. 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 bir araya getirilmesi gerekmektedir.

Yönetmen, bu değişik sanat ve tekniklerin tümünü öylesine harmanlar ve karıştırır ki, sonunda ortaya film denilen karmaşık 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 yirmi dört saat düşünmeye ve düş kurmaya gönüllü, hatta istekli olmalıdır –elbette ki, 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. Bir filmin iyi yapılmasından, maliyetinin en verimli biçimde düşürülmesine kadar, yönetmenin birinci görevi çekim öncesi hazırlıklarda filmi tasarlamak ve çekim programını yapmaktır. Yönetmenin tüm çalışma zamanının ortalama yarısı hazırlıklarda geçecektir. Ancak ondan sonra çıkacaktır ağzından gizemli sözcükler: "Ses! Kamera! Motor!"

1
BAŞLANGIÇTA: 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 Hıristiyanlığın 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 başarılısının 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 olabilmek için tek başına yeterli değil.

Ne de sözcüklerin gücüne olan inanç iyi bir film yapmaya yeterlidir. Bu yalnızca sinema konusunda 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 ileride 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. Hayat insanlara kısa yoldan bu tutkunun cezasını verecektir.

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 da fazlasını, pekâlâ bozabilir.

Ancak önemli yönetmenlerin artı hanelerini unutmamak gerek. Birincisi, gerçekten üstün bir sinemacı bilgisini, silahlarının daktilo ve kalemden daha çok, kamera ve makas olduğu bir savaş alanında elde ettiği için, bir senaryonun sinemasal niteliği ve görselliği 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 artırır.

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 karak-

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

terlerini, 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 söz konusudur. Birçok sahne gereğinden uzun yazılmıştır ve yönetmen izleyicinin dikkat süresinin, daha doğrusu, sabrının sınırlarının çok iyi farkında olmalıdır. Geveze bir sahne, izleyiciyi yalnızca bu sahneden değil, filmin tümünden soğutabilir. Yitirilen ilgiyi yeniden kazanmak zordur. Senaryodaki gereksiz açıklamalar, izleyicinin kavrama yetisine 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-on iki 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 fark etmişti. Aksine seyirci, onun betimlediği insanlarla ilgilendiğinden, konu yeni bir canlılık kazanmıştı.

Önce konu (plot-first) diyen yazar, genellikle yapay durumları artarda sıralar ve gönlünce öyküsüne sıkıştırabileceği iki boyutlu kişiler yaratır. Sinemacılar ve eleştirmenler arasında "yapay senaryo" (contrived screenplay-belli ölçülerde yapmacık, uyduruk, belirli bir tasarı için kendince şema şeklinde oluşturulmuş senaryo anlamlarına gelir ve yapay senaryo da denir, bir tür iş senaryosudur, daha sonra yazar ve yönetmen bunun üzerinde çalışır ve yeniden yazım sürecine girişirler ç.n.) 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. Oysaki, 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 profes-yonel 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 söz ederken bu konuya tekrar döneceğiz).

Sıralamayla ilgili bir uyarı daha yapalım. 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 senaryo birkaç yönüyle 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 başrollere 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. Elenmemiş bir karakter, bir yıldıza arabanın kapısını tutan kapıcı bile olsa, geliştirilmeye değerdir. Onun olağandışı bir sözü ya da ufacık özel bir hareketi izleyicinin ilgisini çekilebilir, sıkıcı bir sahneyi canlandırır ve film kişilerinin inanılırlığını güçlendirir. Hitchcock bu tekniği en iyi kullanan ustalardan biriydi. Başrol 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 yer değiştirmeler değil, yalnızca bu sahneler seyirciyi ilgilendirir. Tartışılan her

konuda olduğu gibi, burada da kuraldışı durumlar söz konusu ama, titizlikle yapılan çekim yeri çözümlemeleri, harcamaları azaltmakla kalmaz, filmin niteliğini de etkiler. Bunlar hiç göz ardı edilmemelidir.

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 söz konusudur, ama filmler bu geçişleri daha kolay ve etkileyici olarak yaparlar. Yine de seyircinin ilgisini yönlendirmek tümüyle ayrı bir konudur.

Diyelim ki, A karakteri B karakterinin bir önerisini kabul edecek; seyirciyi buna 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, yönetmen, 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 reddedecektir.

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 eşkıyaların hiçbiri kendi bildik sokaklarını kırlara değişmek istemez ve çoğu, ayakkabı yapmak, kuş evi inşa etmek düşüncesine güler geçer. Cana yakın bir genç polis bu öneriyi sokak serserilerine açtığında, ortam iyice gerginleşir. Ancak memur soğukkanlılıkla sigara paketini 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 diğerleri 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.

Bunun gibi teknikler Sovyet Sanatçıları 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.

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

2
HAZIRLIK

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 gediklileri 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 göz önünde bulundurmalarını öneririm. Eğer bazı sorunlar söz konusu olmuşsa, bunların her iki taraftan da çıkmış olması muhtemeldir. Yönetmen, ancak kameramanla uyum içinde çalışabileceğine inandığında onunla anlaşmaya varmalıdır.

Işıklandırma konusunda uzmanlığının yanı sıra, 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- beraberlerinde getirmekte o derece ısrarlıdırlar. Onlar da kendi yardımcılarını getirmek isteyeceklerdir. Böylece ekibin çoğunluğu kameramanın en güvenilir adamlarından oluşur; kameraman genelde onlarla dostça bir ilişki içindedir, ama setteki davranışları sıkıca denetlemekten de çekinmez.

Filmin kurgucusu 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 aklı başında bir filmle ortaya çıkan kurgucunun becerisine şaşıp kalırlar. Ne yazık ki, usta kurgucuların sayısı kameramanlar kadar fazla değil, bunun nedeniyse açıkça 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 her zaman 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 bir film yapımcısının yardımcıları (çünkü sette yapımcının kendisi nadiren bulunur, büyük çoğunlukla yapımcının yardımcısı sıfatıyla yetkili executive producer-yürütücü yapımcı film çekimlerine katılır) 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 imajını 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 baş gösteren çıkar çatışması, ikincisi ve en sorunlusu ise, kendinde bir film yönetme yeteneğini bulamayan, fakat yaratıcı fikirlerini sokuşturmaktan geri durmayan yapımcının yarattığı sanatsal sorunlardır. Besbelli ki, iki general bir orduyu kumanda edemez ve böylesi bir durumla karşılaşıldığında, yönetmenin bulabildiğince çok desteğe gereksinimi vardır. Sürtüşme başladığındaysa sanatçıların çoğunlukta olduğu tarafın şansı daha fazladır.

Yarışmacı anlamda kazanmaktan söz etmiyorum; sözünü ettiğim sanatsal dürüstlük. Kendine güvenen yönetmen önerileri dinleyecektir. Bazı özel durumlarda bu önerilerden birini ve hatta 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 sayıdaki 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 çıkartabilip daha iyi yaklaşımlar sunarak yönetmeni yeni arayışlara itmeleridir.

Her koşulda, pek çok tuzağı beraberlerinde getirebilecekleri göz önünde tutularak önerilere karşı denetimi elden bırak-

mamak gerekir. Bazı fazla hoşgörülü yönetmenler zamanlarının yarısını istenmeyen "yardımlarla" uğraşmakla geçirirler. Senarist, devamlılık tutucusu, kameraman, kurgucu, hatta set işçisi ve kahveci bile yönetmeni bocalar gördüklerinde, fikirlerini onunla paylaşmaya can atarlar. Ancak hiçbiri yönetmenin kafasındakini bilemez. İşte bu yüzden, önerilerin büyük çoğunluğu uygunsuzdur ve yalnızca zaman kaybına yol açar. 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 düşündüm," 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, **Howard Hawks** ile **Harry Cohn** arasında geçen olağanüstü bir örnek var. 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.

Ancak 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 olan Hawks tarafından 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 terk ediş kaçınılmazdı.

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

Idealde, 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 üzerindeki 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 terk eden kişi o olmalıdır. Ayrıca ekibin en ufak sorunları dahil her türlü sorunu 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 tamamıyla 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 yapımcı 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. İyi niyet 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 konularında, 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. Kül tablaları, 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 portakal suyu 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 olduğu 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 unvanlar gibi bu adlandırma da yanıltıcıdır. Bir senaryo gözetmeni denetlemez. Bu kadın (script girl; genellikle bir kadındır) tüm hareketleri ve diyalogları izler, senaryodan herhangi bir sapma olduğunda bunu not alır; çekimlerin uzunluğunu, kullanılan mercekleri, planların büyüklüğünü ve yönetmen taralından 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 senaryo-

yu 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 daha 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 kaybından başka işe yaramaz. 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 geçerlidir. Çok az sayıda bütçe sınırsızdır. Alt sınır belirlendikten sonra (ve tabii eğer yönetmenin çalışma biçimi biliniyorsa) yapım müdürü ve yardımcı yönetmen programı belirleyebilirler. Bunu yaparken oyuncuların sözleşmelerini, mekanları ve setin boş olduğu zamanları göz önünde bulundururlar. Sonuç olarak, bir film genellikle sanıldığı gibi senaryo sırasına göre değil, yapım bütçesinin en ekonomik kullanıldığı biçimde çekilir.

Örneğin geçenlerde bir oyuncu ile 3 milyon dolara on iki günlük çalışma için anlaşılmıştı. Her fazladan gün 250.000 dolara mal oluyordu. Açıktır ki, bu oyuncunun sahneleri, filmin bütünü içinde nerelere oturtulacağı bir yana bırakılarak, arka arkaya çekilmişti. Hollywood'da oyunculara çalışma günleri arasındaki boş günler için 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, yönetmen, yapım müdürü ve yardımcı yönetmen programın son bir çözümlemesini yapıp kesinleştirirler. Çekimin hemen her zaman programdan farklı ilerleyişi, film yapımcılığının kaprislerinden yalnızca biridir. Ama bu farklılığın olmadığı film yok gibidir.

Programın oluşturulması ise genellikle yapım öncesi çalışmanın son aşamasıdır. Fakat kendi başına söz edilmesi gerektiği için buraya kadar bilerek göz ardı edilen bir konu var. Bu da, tabii ki, oyuncuların seçimidir.

3
KİM OYNUYOR: OYUNCU SEÇİMİ

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, yıldız oyunculardır.

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 başrolü mükemmel biçimde oynayabileceğinden emin olabilir, ama gösterim koşullarını düşünen yapımcı, söz konusu oyuncunun iyi hasılat getirmeyeceğini iddia edecektir. Yüzde doksan da haklı çıkacaktır. Yeni bir oyuncuyu halka satmak, hem mesleksel ilerleme, hem de 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 sunarlar, "kamera tarafından sevilirler" ve rol yapabilirler. Bir Hollywood söylentisine göre starların çoğu güzel ve yakışıklıdır, ama çok yetenekli değillerdir. 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 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** –gerçek adı **Mezun**) filmiyle, **Richard Dreyfus** **American Graffiti** filmiyle ve **Breaking Away** filmiyle birkaç genç adam gösterilebilir. Bunlara yeni örnekler de ekleyebiliriz.

---

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

Bu tür keşifler, bir soda reklamı için güzel bir yüz ya da seksi bir vücut bulmakla karşılaştırılamaz. Bu tip insanlar, bulunduktan sonra onları bulanların beklentisi yönünde başarılı bir başlangıçtan yola çıkarak, 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 başrol oyuncularını desteklemek çabası yüzünden aldıkları parayı hak eden süslerdir. Ancak bu her seferinde yalnızca izleyicinin dalaverenin farkına varmasına neden olacaktır. Gerçekten iyi ve etkileyici filmler böylesi aldatmacalara gereksinmez. Başarılı ve iyi filmler ünlü oyuncularla değil iyi oyuncularla yapıla gelmiştir.

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 sayıda 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 yüzünde çürük yumurtayla arkasında bırakıp gidebilir," oldu.

Sinema oyunculuğu temelinde "doğalcı"dır. İyi oyuncuların bazıları sahnede oyunculuklarını "doğalcı" gibi gösterebilirse 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 biyologu 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 tarzda 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, perdeye yansıyacak insanlarda da, o kadar çok yeni özellikler aramaya, denemeye çalışır. Bir oyuncuyla yapılan bir görüşme, çoğu kez ister görünümde isterse de tavırda olsun, ilginç yeni özellikler ortaya çıkaracaktır. Kimi zaman da yönetmen bir role "ters" bir oyuncu seçer.

Bir oyuncuyu geçmişteki çizgisine dayanarak seçmek oldukça güvenli bir yol. Ancak 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" (Cinayet, Tatlım)** filminde **Phillip Marlowe** olarak beklenmedik bir başarı sergiledi. Alışılmadık türde bir karakter olarak ortaya çıktı ve pek çok eleştirmen, 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 çocuk" Van Johnson'ın açık sözlü, ama pek kafası çalışmayan memuru, **Fred Mac Murray**'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'ı oynatmak yönetmenin bürosunda kahkahalara yol açabilir, ama gişe geliri gözyaşlarına 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 etkili 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 yol açtığı 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 yetmiş birincisi, mucize gibi bir şeydir!" demişti. Fakat yetmiş birinci çekimde de Ford tükenmiştir. Teknikler arasındaki bu fark **The Teahouse of the August Moon (Ağustos Dolunayı Çayevi)** filminin setinde bir savaşa yol açtı 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 beraberinde 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
EKİPLE BİRLİKTE ÇALIŞMAK

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, meslektaşlarımın, ailesinin, belki de hepsinden daha çok, üstlerinin özellikle de patronun gözünde saygın olmak. Saygınlığı akıllıca paylaştırmak ve dağıtmak yönetmenin en ödüllendirici-geri dönüşü en çok olan 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). Ancak 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 görmezlikten 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 olanı ise, yardımcılarından 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: "Allanın 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 garipliklerıyle 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 sonuç tatminkarsa, yönetmenin sabrını haklı çıkarır, ekibin birlikteliğini, moralini ve etkinliğini arttırır. Ve eğer yönetmen ekib-

ini 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 başvurmalıdır. 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 Film" (film noire) olarak bilinen türün ilk örneği sayılan Murder, My Sweet için Daumeir'i 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 yönetmeninin 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 tamamıyla 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 öğeler 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 Alice'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 baş başadır 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 İbrani'ce 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 ara sıra 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 tohumlan 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 gardıropçumuzun 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 olup çıkmıştı. 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'tan ayrılmadan birkaç gün önce ekip belirlendi ve işin zorluklan 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 sahtekarlığının 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 senaryo gözetmeni (script girl) olarak çalışmış bir bayan sekreter vardı. Hemen görevi devraldı ve çok az bir zorlanmayla her tırmanışı gerçekleştirdi ve hiç şikayet etmedi. Yedeği bulunup gelene dek ciddi ve pahalı bir gecikme söz konusu olabilirdi. Bu konuda bu kadar konuşma yeter.

5
GÖRÜNDÜĞÜ GİBİ DEĞİL

ÇEVRE DÜZENLEMESİ

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.

Yönetmen 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 fark edilmeyecek 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 insafsızsa

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. Ancak böylesi bir mekanın platoda kurulan bir setle karşılaştırıldığında avantajları ve dezavantajları 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 dezavantajları 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 ev sahibini rahatsız edebilir, ayrıca da yapıma pahalıya patlar. Fazladan dikkat, fazladan zaman ister.

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

3. Alan çok sınırlıdır. "Oynar" duvarlar yoktur. Kamera, dolly, ışıklar ve araç gereci kullanacak ekip elemanları odanın içinde olmak zorunda olduklarından olayın sahneleneceği alan küçülür. Hareketlerin ve planların çeşitliliği ile kamera konumları sınırlıdır.

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

5. 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 kuru-

labilir. Sette görselliği ve dramatizmi yaratma yeteneğine sahip bir mimar tarafından dizayn edileceğinden en az yaşanan bir mekan kadar gerçekçi yanılsaması yaratabilir. Hatta eskilik ve köhnelik söz konusu olduğunda, gerçek bir mekandan daha inandırıcı gerçeklik sağlanabilir.

2. Ekibin hareket serbestliği artar. Endişeli bir mal sahibi için dikkat edilmesi gereken şeyler burada söz konusu 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 gerektiğinde yeniden yerleştirilebilirler.

5. Tüm araç gereç set dışında kalabilir. Hatta genel bir çekim için kamera set 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 ev sahibinin ya da komşularının isteklerine ve gereksinimlerine göre sınırlandırılmamıştır.

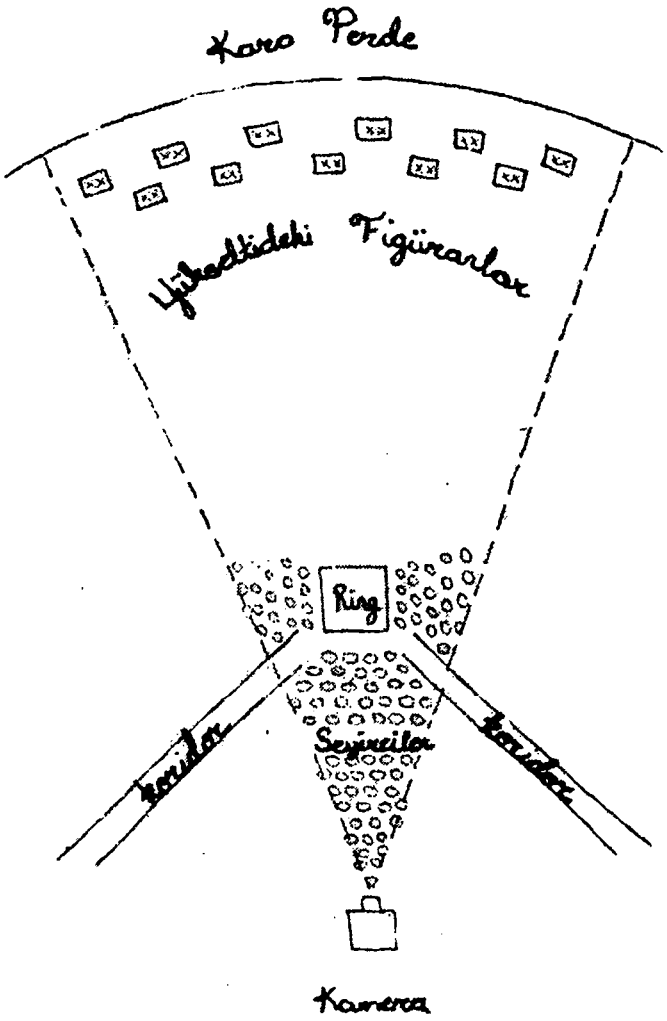
9. Güç kaynağı tükenmez. Özel elektrik kaynakları ve jeneratörler gerekmez.

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

Bununla birlikte set büyüdükçe avantajları da azalır. Ziyafet salonu, spor sahası gibi gerçek büyük mekanlar için ışık ve alan yetersizliğinden daha az söz edilir, ayrıca bu kadar büyük bir seti kurmak çok daha pahalıdır. Eğer yönetmen Colosseum'u (Kolozyum- Roma'daki Antik amfitiyatro) 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 raunt aralarında yandığına dikkat ettim, boksörler dövüşürken ring tepeden ışıklandırılıyor ve salonun ışıkları kararıtılıyordu. 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 raunt 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. Sanatsal 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 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 yanı sıra derinlik çizimleri zorlanarak birkaç yüz metrelik derinlik elde edilecekti. Bu, terasın kenarları ve tabanının çok keskin açılarla birleşmesi demekti.

Ancak 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, ön planda orta boylular vardı. Geriye gittikçe boy ortalaması kısalıyordu ve kameradan en uzağa işe 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 kullanıldığında daha etkileyici filmler gerçekleştirilecektir.

6
ÇEKİM BAŞLIYOR

Bir filmin başlangıcı, set korkusu, güvensizlik ve kararsızlık getirir. Bunun bir oyunun ilk gecesinden hiç farkı yoktur. Bir boks maçının ilk raunt 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 nedenler. Yönetmen ekibin büyük bir çoğunluğuyla tanışık olsa bile, her zaman tanımadığı ya da az tanıdığı birkaç kişi olacaktır. Ön görüşmelerdeki 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. Sette ve set dışındaki 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.

İstatistiksel 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. Söz konusu gereklilik, film kişileri üzerinde karşılıklı görüş birliğine varmak için faydalı olacaktır. 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.

Ancak daha önce de sözü edildiği gibi, anlamlar kapalı, belirsiz ve hatta tutarsız olabilir. Kimi zaman, senaryonun iki farklı sahnesinde, film kişiliğinin açık bir çelişki sergilemesi şaşırtabilir. Yönetmenle birkaç kelime genellikle 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 söz konusu oluyorsa, öykünün tümüyle yeni baştan gözden geçirilmesi gereklidir. Eğer yönetmenin temiz, düzgün bir çizgide gittiğini sandığı öykünün akışı oyuncu için kafa karıştırıcıysa, şüphesiz aynısı seyirci için de 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 bilirse ve aynı görüşteyse, görevi-

ni 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 varamayabileceğinden, 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 ayırtına 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'ydu."

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 biliyordum. Bu yüzden onun ne elde etmek istediğini anlamaya çalışırdım ve genellikle de bunu başarırdım. Eğer "Monty, 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 ilerleme 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, kişilikleri 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 aniden 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 var olduğuna ve ara sıra ona uyum sağlamak ya da onunla uğraşmak gerektiğine göre, bu son derece yanlış anlaşılan sözcüğü 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 yapıtıyla 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, sonraki çalışmasının en küçük başarısızlığı tepkiyi kesinleştirecektir. 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 izlerine karşı bağışıklığı olmayan yönetmendir. Sempatik ve teşvik edici bir yönetmen, sorunlu oyuncuya, yaratma bir mücadele ve iç 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 bakımından artık gerisi kolay bir yolculuktur.

Ancak 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 fark etmek ve çabuk sonuca ulaşmaktır. Bu oldukça belirsiz bir açıklama olduğundan bir örnek de vermek gerekecek. Aşağıdaki, ılımlı ve neredeyse eğlendirici, ama bayağı ciddi bir sorun haline gelebilecek bir örnektir. Bu olay ilk filmlerimden 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 diyalog 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 burada '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, yapmam 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 usulü 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 oyuncuların 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 usulü şimdi ancak çok biçimci bir filmde işe yarayabilir. Bazı sözüm ona sanat filmleri kesintisiz artarda gelen plan ve sahnelerden oluşabilir, ama o zaman bile oyuncuyu istenen sonuçtan haberdar ederek onun dostluğunu kazanmak yararlıdır. Kim bilir, belki de katkısı bile söz konusu 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 fark ettim. 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, I. 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 makinede

büyük hasar yaratabilir. Tutkulu bir yönetmene yakışan ise kişilik sorunlarını sezmek ve onlarla nasıl uğraşılacağını öğrenmektir.

Güvensizlik, kişilik sorunları ve bunlarla nasıl baş edileceği 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 sözden 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 söz etmek 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, sessizce 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 yanlış mı olduğunu biliyor olsam da yapamam. Yalnızca çok özel durumlarda 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 için de geçerlidir. Eğer bir lafı duyamıyorsa, tıpkı kameraman veya senaryo gözetmeni (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 oyuncunun 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) yanı sıra 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
ÇEKİM TEKNİKLERİ

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 yönetmenlerin eserlerinde dikkatimi çeken bir unsur da olduğu gibi, basit bir çekim planı sorununu çözmek için kişi kendini paralamamalıdır.

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 kendiliğinden 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 fark edilebilmelidir.

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.

Çok iyi sonuçlar veren benim çalışma yöntemim ise, çekilecek sahneyi bir gün önceden tekrarlamaktır. Günlük film

çekimi öğleden sonra 4.30 gibi bitirilir. Gerekli olan personel dışında sahneyi herkes terk eder. 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 terk edebilir. Diyalog ve hareketlerle ilgili sorunlar tartışılıp çözülmüştür. Her oyuncu yönetmenden ve kadronun geri kalanından ne bekleyeceğini bilir. Görüntü yönetmeni gerekli ışıklandırmayı saptar. Gardıropçu 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

* Prova çalışmalarının daha açık anlatımı 9. bölümde yapılıyor.

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 çarpıcıysa, 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 düzenlemesinden söz ediliyordu.

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.

Her tür çekim alanında, ister gerçek mekanlar isterse de plato da olsun, kameranın yerini belirlemek görüntü yönetmeninin değil, yönetmenin inisiyatifindedir. 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 de, 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 el eledir. 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. Yukarıdan 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 yaklaşımın, 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 yok eder.*

Daha önce de belirttiğim gibi, bir duyguyu iletirken oyuncunun en etkileyici aracı gözleridir. **Wuthering Heigths (Uğultulu Tepeler)** 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. Bir kez 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 gelişigüzel kullanıldığında değerinden çok şey yitirir. En iyisi bu vurucu

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

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, Westernlerinde arka alanlarının etkisinden yararlanmıştı. Bunu yapmak için de Monument 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 söylemelidir. Eğer gerekenden fazlası veriliyorsa, sahneyi bozar ve seyircinin kafasını karıştırır. Plan ne kadar sanatsal olursa olsun, eğer seyircinin kafası karışıyorsa aynı zamanda sıkıcıdır da.

Sırası gelmişken, yakın planların çeşitli biçimlerinden söz etmekte yarar var. Bir yakın plan tek başına bir kişinin belden yukarısını gösterebileceği gibi, iki göz görünene dek gittikçe bu kişiye yaklaşabilir. 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 akla gelen gruplamadır. Kamera, yalnızca seyirciye gösterilmek istenen şeyleri kaydetmelidir. Çekim dışı bırakılanlar çekimde kullanılanlar kadar önemli olabilir. Yıllar önce, küçük bir grubun görüntülenmesini izlemiştim. Genç bir karı-koca ve kadının anne-babası. Yönetmen, sesle birlikte Hollywood'u istila edenlerin büyük göçünün ardından hâlâ Hollywood'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 baş başa 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 öğrendim; 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 sağlaya-

cak 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 illüzyonunayanılsamasına çok şey katarlar.

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

Burada şunu bir kez daha yinelemek istiyorum: Film oyuncuları tiyatro sahnesinde değildirler. Film setinde sahnenin önü ya da gerisi yoktur. Gerçek ya da düşsel hiçbir seyirciyle doğrudan 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 edebilmesi 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 yanar 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 düşünelim. 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 çekiminin 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 yayçizerken bile, oyuncuları bir yarım daire içinde hareket ettirin. Bu, yüzdeki gölgelerin tutarlılığını sağlar. 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 fark edilmeyecektir.

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 varır ve filme yabancılaşır. Bunu önlemenin pek çok yolu var. En basiti, ilk olarak oyuncuyu hareketlendirmektir. 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 (gerekirse vantilatör kullanarak) ve çöp yığınından bir parça kağıdı kameranın hareket yönünde uçurarak 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 kül tablasının 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 hayal gücü ile bir dolu özgün yaklaşım bulunabilir.

Yaygın olarak kullanılan bir diğer kamera hareketi de "düzeltici" harekettir. Çok genel planlar ve çok yakın planlar dışında çekim boyunca kameranın 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 söz ediyorum. Çekimlerin çoğunda dolly gereklidir). Kameranın hareketi 15 cm ya da birkaç metre uzunluğunda olabilir. Sahnenin akıcılığını bozmadan çekici bir kompozisyonu sürdürmenin tek yolu budur.

Şimdiye dek küçük gruplardan söz ettik, fakat kalabalıklar da filmlerde sıkça kullanılan unsurlardır. Kalabalık çekimi birçok yönetmenin yapmaktan hiç 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 harekete 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 hareket ettirdikçe kalabalığın varlığı sezilir.

8
MERCEK KULLANIMI

Geçenlerde, bir yüksek lisans öğrencisi sınav kurulu önünde tezini okuyordu. Seçtiği konu ise kara filmdi (film noire). Toplumsal sonuçlarından, ışıklandırma yöntemlerinden ve birkaç önemli faktörden etraflıca söz etti. Fakat kara filmi, kara film yapan merceklerin seçimine değinmedi bile.

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

35 mm'lik bir kamera için kullanılacak normal mercek aşağıdakilerden birisi olabilir: 25 mm, 35 mm, 50 mm, 75 mm, 100 mm ve belki de bir zoom mercek. Zoom mercekler 16 mm 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 50 mm'dir. Yani kameradan 6 metre ötede bulunan bir figür, perdenin karşısında oturan izleyicinin de 6 metre önünde görünecektir. Arka alan da derinlik çizimleri gibi normaldir.

Odak uzaklığı 50 mm'nin altında olan herhangi bir mercek geniş açılı mercektir. Normalin dışındaki her mercek gibi geniş açılı mercekler de normal ölçüleri bozan özel niteliklere

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

sahiptir. Örneğin, 25 mm'lik bir mercekle kameradan 6 metre uzaklıktaki bir şekil perdede 12 metre 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 45 metre 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 niteliklerdir bunlar.

Dar açılı mercekler, adından da anlaşıldığı gibi, tam tersi etki yaparlar; arka alanın genişliğini daraltıp şekille izleyici arasındaki uzaklığı azaltırlar: Eğer 100 mm'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 50 mm'lik bir mercekle görüntülenmişse oldukça normal ve sıradan görünecektir. Eğer aynı hareket aynı uzaklıktan bu kez 25 mm'lik bir mercekle görüntülenirse, oyuncu yine kameraya 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 yol alacaktır. 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 50 mm'lik mercek kullanacağız.

Aynı oyuncuyu Mr. Hyde olarak görüntüleyeceğimizde ise 25 mm'lik bir mercek. Böylece süper insanın 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 Bayan 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. 25 mm'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 isteseydim, onu 75, hatta 100 mm'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 (Baykuş Koyu Köprüsünde Bir Vukuat)** yapıtından uyarlanan kısa film, usta mercek kullanımına gerçekten iyi bir örnektir. Filmin büyük kısmı bir bilinçaltı halüsinasyonunu anlatır. Filmin doruk noktasında, başoyuncu 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 da 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 (Duvarcı Ustası İsa) filminde eski pirinç bir yatakta doğum sancıları çeken bir kadın yatar. Kamera kadının arkasından, yatağın ayakucunda 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 elindeki evlilik yüzüğünün açık seçik görülmesini istedim. Kamera yataktan yalnızca bir iki metre ötede olduğunda bu odak derinliğini sağlamak oldukça güçtü. Problemi çözmek için 25 mm'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 resmi

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 75 mm 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 yönelmeye yarar.

Yumuşaklık her zaman güzellik demektir. Gerçek yaşından daha genç görünmesi gereken bir oyuncu yumuşak görüntülenmelidir. Yüz çizgilerinin silikliği 75 mm'lik mercekle beraber özel bir filtre kullanarak çok daha iyi başarılabilir. Bu özellikle de hayranları tarafından hep genç kalmaları beklenen kadın oyuncular için yaygın olarak kullanılır. Ama yine de, filtre kullanırken yönetmen sürekliliği korumaya ve tutarlı olmaya çalışmalıdır. Yaşlı bir kadın oyuncuyu başrolde 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 ki 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 kul-

lanılabilir. 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, Caine Üssünün 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. 25 mm'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 50 mm mercek kullanılır. Yine de, 35 mm, hatta 25 mm'lik merceklerin seçiminin söz konusu olduğu durumlar olacaktır.

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

Açıkça anlaşılıyor ki, geniş açılı merceklerden 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 teknik-

tir. 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 30 cm 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 durumda, 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 fark edilecek tek hareket oyuncununki olacak, fakat bilinçaltında bu kamera hareketi, sahneyi yalnızca sabit göz seviyesinden, 50 mm'lik mercekle yapılan çekimden çok daha dinamik kılacaktır.

Merceklerin değişik özelliklerinden söz edilirken "biçim bozumu" sözcüğünün 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 mazeret 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. gibilerinin tümü kendilerini iyi insanlar olarak düşünürler ve oyuncu tarafından da böyle oynanmalıdırlar. Ancak eğer oyuncu film kişisinin olumsuz özelliklerini tümüyle kendi kaynaklarına bağlı olarak betimleyecekse, çok daha fazla oyunculuk sergilemek zorundadır.

Öte yandan, eğer yönetmen serseri ve kötü bir film kişisini görsel olarak anlatmak için yukarıdaki 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 söz ediliyor, ama eğer okuyucu mesajı görebilirse, buzdağının da kolayca farkına varacaktır.

Bazı okuyucular şimdi "peki tamam, kameranın yüksek-

liğini 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
GELELİM İŞİN CANALICI NOKTASINA: FİLME 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 kabul edilir 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 rasgele 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 senaryo gözetmeni (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 yol açabilir.

2. Oyuncular birbirlerinin çalışma alışkanlıklarının farkına varırlar. Bu noktada tehlike çanları çalmaya başlar ve yönetmen ciddi sürtüşmelere yol açabilecek oyunculuk yöntemlerini etkisiz kılacak stratejiler geliştirmelidir. (Bakınız 3. Bölüm Ford ve Brando.) Bereket versin ki, bu çok yaygın bir sorun değildir, ama ara sıra 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. Ara sıra 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 bulunmuyorsa 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 yol açabilir.

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. Sonucun ne olduğunu söylemeye gerek yok.

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 yazmanın 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 fark ettim. Üstelik çok "edebi"ydi. Bunu Tracy ile tartıştım ve konuşmayı yeniden yazdığımı 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 mükemmeldi. 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 yanı sıra güçlükleri alt edecek 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 doldurran 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, rasgele bir "iyi geceler" bir savaş ilanı kadar sarsıntı yaratabilir.

Hemen hemen her filmin en ortak sorunu uzunluktur. Toplam uzunluk daha yazımın 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 yok eder. 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 düzeltmeler 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 hak edecek 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 çoğu durumda 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."

Makinisten bandı karşılığındaki resimle birlikte göstermesini istedim. Gösterdi, Clift toplantı boyunca inanmamış 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 söz konusudur. 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 değişiklikler yapmasına ve çekimde düşünmediği şekilde sahneleri yeniden kurgulamasına 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 dizisinde 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.[1] "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 olduğundan daha otoriter olmak istese de, oyunculara belli ölçüde yaratıcı özgürlük tanıması yararına olur. Provalar ilerleyip oyuncular sahneye yerleştikçe, onların hareketlerini değiştirmek, hatta sınırla-

1 Bunun ilk farkına varan ve belirli bir kuram biçiminde sunan Sovyet Yönetmeni Dziga Vertov'dur.

mak, değişikliklerden daha az korkulacağından ve özümsemek kolaylaşacağından, daha uygun olur.

Hareketler her zaman, perdede dışavurulan tavır ve duygularla doğal bir uyum içinde görünmelidir. Bunlar ne amaçsız ne de koreografik 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. Söz konusu edilmelerinin nedeni, sahne yerleştirmesine ve hareketlerine bir başlangıç noktası vermektir. Bunların birkaçı sahnenin provası alınmadan önce göz önünde canlandırılmalıdır ve bazıları sonrasında da geçerliliğini koruyabilir. Son derece biçemci bir film söz konusu 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. Eğer yoksa, baba ocağında babasının mesleğini sürdürsün.

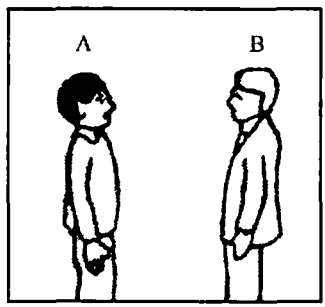
Bu noktada iki temel soruna göz atalım. Bunlar basit gibi görünse de, değil yeni yönetmenlerin eski kurtların bile sıkça başını ağrıtabilir. Birincisi özellikle kurgu bağlamında düşünülmesi gereken, plan boyutu seçimidir (yakın plan, genel plan vb.).

Açıktır ki, bir boy çekiminden benzeri başka boy çekimine kesme yapılması, planlar farklı bakış açılarından çekilmiş olsa da, bir "sıçramaya" neden olacağından, izleyicide şaşkınlığa yol açar. 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 uygulanır. 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 A'ya bakar. Omuz üstünden (Şekil 3a-3b) ya da tek (Şekil 3c ve 3d) olarak yapılan karşılıklı yakın çekimlerde de bakışlar tutarlı olmalıdır.

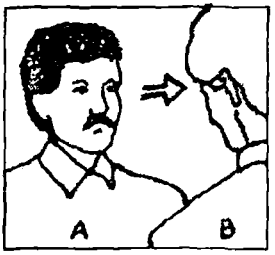


Yani A her zaman kameranın sağına B ise her zaman kameranın soluna bakmalıdır. Burada kameranın ne kadar keskin bir biçimde ikili çekim pozisyonunu terk ettiği ya da yerleştirmenin dekora ya da dekor parçalarına göre değişmesi göz önüne alınmaz.

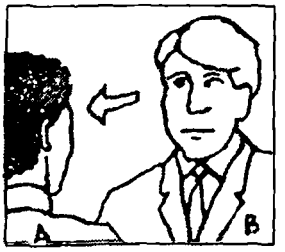
Eğer tanıtıcı yerleştirme (master plan) iki kişiden daha fazla insanı kapsıyorsa, yön sorunu oldukça karmaşık bir hal alır. Bir poker oyununu, bir toplantıyı ya da geniş bir aile yemeğini çekerken yön tutarlılığı konusu en çok matematiğe yatkın kafayı bile uğraştırabilir.

Yön aynı zamanda girişler, çıkışlar ve artarda 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, tutarlı ve karışıklıktan uzak olması için bu gereklidir. Yani oyuncunun buradan oraya ya

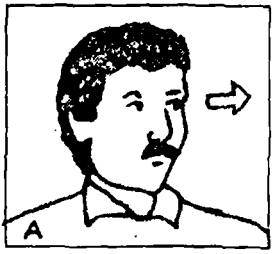
da oradan buraya hareket ettiğini gösterir. Kimi zaman, seyirciyi şaşırtmaya ya da hayret uyandırmaya yönelik denemeler olabilir, ama seyircinin kafasını karıştırmak tamamen verimsiz ve istenmeyen bir şeydir.



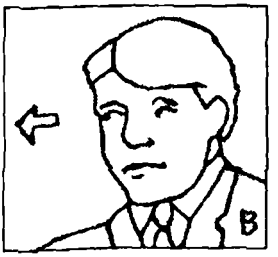
Şekil 3a



Şekil 3b

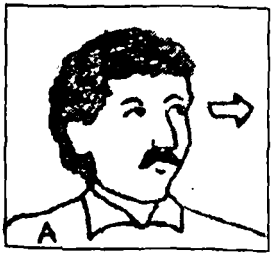


Şekil 3c

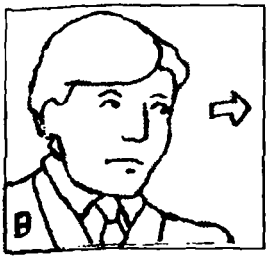


Şekil 3d

Yanlış!
Her ikisi de sağa bakıyor
birbirine değil

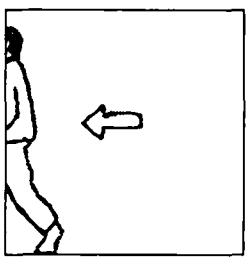


Şekil 3e

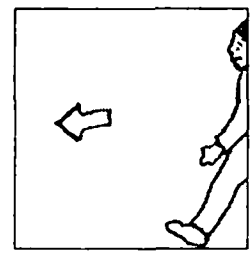


Şekil 3f

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



Şekil 4a



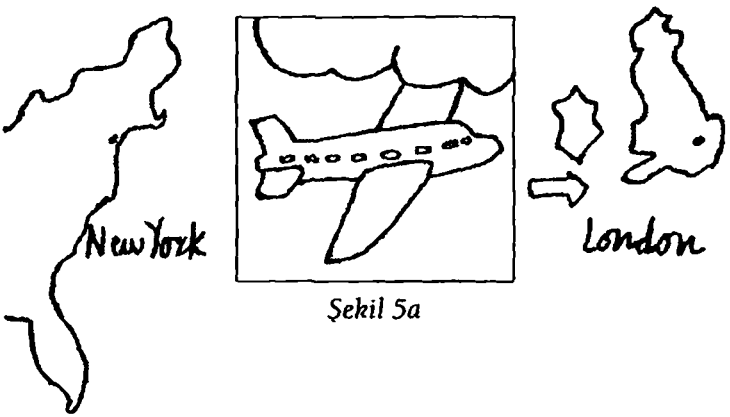
Şekil 4b

Eğer sahne bir tek hareketten oluşuyorsa bunu kapsamlı boy çekimleriyle mi yoksa birbirini tamamlayan bir yakın plan serisiyle mi görüntüleyeceğine karar verir.* Tüm bunların yanı sıra 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

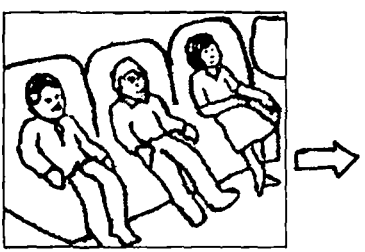
* Hitchcock'un Psycho (Sapık) filminin duşta öldürme sahnesi 100 kadar yakın plandan oluşmuştu ve bunların hiçbiri bıçağın girişini göstermiyordu.

hareket önceden düşünerek her sahnenin sonuna dek tüm planlarını ve bir sonraki sahnenin en azından ilk planını göz önünde canlandırabilmelidir.



Şekil 5a

Şekil 5b



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 "Purloined Letter"ı (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 terk ediyordu. Konu örgüsü, onun Fransa'da düşmanla çarpışan birliğine geri dönmesini gerek-

tirdi. 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 birdenbire 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 pelteleşerek 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 yol açtı. 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 hadleri[2] 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 değip değmeyeceğine ve böylesi bir çabanın filmin geneline gerçekten de dikkate değer bir nitelik kazandırıp kazandırmayacağına karar verebilmelidir.

Bir başka anlamsız uygulama da yönetmen sahneyi 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 mükemmelliği 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 söz konusu olmasıdır. Genellikle ikincisi için gerekli olan zaman oldukça fazla olunca asıl çekimin telaşa gelmesi sahneye zarar verir. Bu durum, yalnızca yetkin

2 Karl Marx'ın ekonomi politik eleştirisinde ürettiği bir kavramdır.

bir görüntü yönetmeninin anlayışı ve işbirliğiyle ortadan kaldırılabilir.

Buna ilişkin bir sorun daha var: Gereksiz yerleştirmelerin hazırlığı, aydınlatılması ve çekimine ilişkin günah 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, kurgu odasının yerlerinde sürünecek değil, filmin içinde yer alacak 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 ki 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 bir araya 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 düzeltmelerle, çekimde başarılan kusursuz zamanlamaya nadiren ulaşılır. Usta ve yaratıcı kurgucuların sayısı gerçekten de oldukça az.

10
SONUNDA BİRARADA: KURGU

Film kurgusu ya da yaygın olarak bilinen adıyla "kesme" (cutting) sinemanın yarattığı 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 bir araya getirildiği sınırlı bir teknik olarak nitelendirilmiştir. Sessiz film döneminin son yıllarında Sovyet Sinema Sanatçıları[3] bu tekniği hâlâ eşine rastlanmadık üst düzey bir sanat haline getirdiler.

D. W. Griffith bu tekniğe önayak olurken, Eisentein, Pudovkin, Kuleşov ve başka birkaç Rus da montajı özel bir

3 Sinema tarihinde kurgunun ne kadar önemli olduğunu ve üretilen anlamın ve estetik bakış açısının perdeye sanatçının bir tasarımı olarak nasıl yansıdığını ilk keşfedenler ve bunun son derece gelişkin bir teorisini yapanlar başta Eisenstein olmak üzere, Dziga Vertov, Kuleşov, Pudovkin, Dovçenko... gibi sanatçılar olmuşlardır. Türkçede bunların yoğun olarak anlatıldığı kaynaklar ne yazık ki bugün tarih olmuş dergilerde var, ama Eisenstein'ın her biri birbirinden önemli kitaplarında sinema sanatının bir kuramsal yapıya ulaştırılması için yazdığı kitaplara bakarsanız, pek çok kavramın sizin için açıklığa kavuştuğunu göreceksiniz. Bu kitaplar çok yakın tarihlere kadar Batı Avrupa ülkelerinde sinema bölümlerinde derslerde okutuluyordu. Avrupalı büyük yönetmenlerin ilk elde okudukları temel kitaplar da bu sanatçıların eserleriydi. (e.n.)

film biçemine dönüştürdü. Ama bu buluşun kaynağı kesinlikle gereksinmelerdi. Almanlar, Fransızlar, İngilizler ve Amerikalılar öykülerini anlatıp ara başlıklar yardımıyla dramatik etkiyi yaratıyorlardı. Batıda okur-yazar oranı yüksekti ama Rus insanının % 90'ı okuyamıyordu, bu yüzden ara başlıkların 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 -siyasal propagandayı dramatize etmek güç olduğuna göre, belirli bir dönem filmlerinde drama söz üstünlük kurdu bu filmlerde.

Film kesicisi ve film bağlayıcısı terimleri genellikle aynı şeymiş gibi anlaşılsa da, aralarında kesin bir ayrım vardır. Kesici bir teknisyendir. Filmi parçalara 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. Ama kurgu bundan ibaret değildir; kurgu odasında istenilen anlam ya da öngörülemeyen anlamlar üretilebilir, kurgu bir tür yeniden-yaratımdır.

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

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 bir araya 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.

İdeal olarak, 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 bir araya 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 bir araya getirileceğini bilirse, ancak o zaman kafasındaki tamamen gerçekleşti-

rilebilir. 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 söz edebiliriz. Galiba bunların arasında en güç olanı birçok kere sözünü ettiğimiz şeydir -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 değildir. Eğer yönetmen senaryoyla ve öyküyle ilk karşılaştığı zaman ki tepkilerini, öyküyü 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 yarattığına aşık olur, bu şiirmiş, resimmiş ya da pastaymış fark etmez. 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. Kurgusu alışılmadık bir yaklaşımla yapılmıştı 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 şartı. 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 çıkamadı.

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 söz konusu 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- asıl adı Gerilimin Yüksek Olduğu Öğleden Sonra'dır)**. Zinneman da filminin, The Wedding March'daki kadar çok fazlalığı olmasa bile standartlara uygun ölçülere getirilmesinin olanaksız olduğunu düşünüyordu. Filmin yapımcısı Stanley Kramer, onu istemeye istemeye bu görevden aldı ve filmin son kısa versiyonu, bir tanesi de Fred Zinneman'a olmak üzere çantalar dolusu Akademi (Oscar) 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 başoyuncu kötü bir mahalledeki dar sokaklardan birinde yürüdükten sonra, eski püskü bir apartmanın çürük merdivenlerini çıkar. Nichols, fark edilir 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. Artarda gelen üç-dört kesmeyle bunu tekrarlayarak, oyuncuyu orijinalinin birkaç katı daha 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 ki 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 fark eder. İngiliz'in söylevi biliyor olduğunu öğrenmek şaşırtıcıdır. Ruggles devam etmesi için onu cesaretlendirir.

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

Dramatik mantık, söylevin büyük bir bölümünün sahnenin kahramanınca, yani uşak tarafından oynanmasını gerektirir. Fakat Laughton'un yakın planlarının tümünde onun ağlamaktan şişmiş kocaman dudakları, yuvalarında dönüp duran göz bebekleri ve yanağından süzülen gözyaşları görünüyordu. Bu yüzden, iki kısa kesme dışında konuşmanın tümü izleyicilerin planları üzerinden 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 terk ettiğimizde 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 doğum gününde 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 görüntüler 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 don-

durulur. Doğaldır ki, bu durumda oyuncunun yüz ifadesi de donmuş olacaktır, 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 söz konusu 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 ara sıra 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 yol açarak 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 yerleştirmede 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 bantlar birleştirilerek bir tek bant 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 artırarak 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, müziğin eklenmesi hoş olmayan aceleci bir durum yaratacaktır.

Besteci David Racksin bir keresinde şöyle demişti: "Bir 'Marseillaise'[4] 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

---

4 Marseillaise, Fransa'nın Ulusal Marşı Claude-Joseph Rouget de Lisle tarafından, Rhin ordusunun savaş marşı olarak bestelenmiştir. Ancak Fransa ihtilali esnasında, devrimi bastırmak için Fransız devrimine karşı saldırıya geçen "kutsal ittifak"la savaş esnasında çıkıyor, halkın devrimi savunmak için silahlandığı bir dönemde "Silahlarınıza sarılın yurttaşlar, Taburlarınızı oluşturun...
diye devam eder ve Marsilyalı gönüllülerin söylediği marş olması nedeniyle adı değişmiştir. 1795'te Ulusal Marş olarak kabul edilmiştir Hatta bir ara devrimci öğeleri nedeniyle III. Napolyon tarafından yasaklanmıştır, daha sonra tekrar Ulusal Marş olarak kabul edilmiştir. Söz konusu marş, milliyetçi öğelerden daha çok, devrimci birliklerin özgürlük adına savaşmaları üzerine kuruludur. (e.n)

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: "SESLENDİRME"

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 yapımın 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 yapılır. 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; 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 başkişiler 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 bantları (ve gerekli resimleri) sarım (looping) için hazırlamaktadır. Sarım, genellikle fondaki gürültü yüzünden duyulamayan diyalogun yerine yeni diyalogu kaydetme işlemidir. Hemen her filmde bu yeniden seslendirme işlemi gerekli olur; kalabalık caddeler gibi gürültülü 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 diyalog, 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 tonlamanın 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 yanı sıra özgün diyalogun en iyi kopyası elde edilir. Fakat yönetmen geri plandaki gürültüyü bir yana bırakarak 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 söz konusuysa 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 diyalogu örtmesi ve onun duyulmasını önlemesi olasıdır. Aynı şekilde, 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, çünkü bir yerden sonra filmin bütünlüğü içinde sırıtabilir ve

anlatılmak isteneni istenmeyen alanlara yöneltebilir. 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 söz konusu olduğunda vasattan 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 dahiyaneydi fakat diğer pek çok dahi gibi John Cope da erken öldü.

12
ARTIK GÖSTERELİM: DENEME GÖSTERİMİ

Nesnellik! Habersiz deneme gösteriminin en çok gereksindiği şey. Neden "habersiz"? İçerden bir seyircinin –örneğin, 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 sinema 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 örneklerinden beri müzikallerde gereğinden fazla numara olduğundan (bunu bir övgü ya da beceri olarak kabul etmeyin, aslında bunun nedeni yaratıcılık konusundaki belirsizliktir, izleyicinin tepkisini öngörememektir, yönetmenin ve yapımcının sezmekte yaşadığı sorunlardan kaynaklanır), 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.

Ancak 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 burada da hileler vardır.

Kalabalık bir gösterimde stüdyo üç yüz, dört yüz kart toplamayı amaçlar. Aşırı cömert izleyicilerin birkaçı 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? Bu konuda ilk bilinmesi gereken şey, bunun kuralının olmadığıdır, kısaca yoktur böyle bir yöntem. Her şeyi sezgilerinizle ve deneyimlerinizle bulmak zorundasınız.

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 söz edecektir. Besteci müziğinden hoşlanacak, ama keşke "aşk sahnelerinde biraz daha öne çıksaydı" diye mızmızlanacaktır. Montajcı kesmelerde sıçramalar olmamasına sevinip birkaç kırpma daha yapmak istediğinden söz edecektir. Bir oyuncu ise, tabii eğer gösterime gelmişse, genellikle kendini eleştirecektir –genel patolojik bir durumdur bu. 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, menajerini 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 oya boş verip bir tek olumsuz görüşe hemen tepki gösterirler. Oldukça modası geçmiş ve hiçbir gerekliliği ve geçerliliği 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 Commands'de", koro halinde bir 'aaa!' sesi duyuldu. Seyircinin yarısı kalktı ve salonu terk etti. Yıkılmıştım. Birkaç dakikalığına bilincimi

* 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.

yitirdim. Tekrar mantıklı düşünmeye başladığımda ise, eğer yalnızca bir izleyici olsaydım, bir Karloff filmi seyretmeye niyetim yoksa benim de salonu terk edenler arasında olacağımı fark ettim. Bunun, filmin niteliğiyle ya da oyuncunun yeteneğiyle hiçbir ilgisi yoktu. Salonu terk edenlerden 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 fark edilecektir. Örneğin, bir drama söz konusuysa, 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.

Film her bölümünde ve bir bütün olarak alındığında tümüyle anlaşılır durumda mı? Eğer değilse, kusur senaryodaki belirsizlikten mi, sahneleme 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 mi kaynaklanmaktadır? Bu tip sorular için deneyimli gözler seyirciyle birlikte izlemekten bir takım sonuçlar çıkarabilir.

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 söz konusudur. Filmin bütünlüğü içinde bazı gevşeme ve rahatlama anları olmalıdır. Ama bu gülüşlerin türü ve nedeni anlaşılmalıdır. Özellikle film seyircisi söz konusu olduğunda, birden fazla gülme türünden bahsedilebilir ve bunları unutmamak gerekir. 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 mümkündür ve bunu da yapmak gerekir (10. Bölüme bakınız).

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 sahnelerin tepkisizliklerinin de kaydedilmesidir. Gerçekten de kendilerine ya da başkalarına ait önyargılardan sakınmak isteyen tüm yönetmenler bu yön-

temi 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 yanı sıra, 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 söylencelerde anlatıldıkları gibi değil de, gerçekte oldukları gibi tanımalıdır (burada özen gösterilirse söylencelerin de ciddi çalışmaları ödüllendireceğini ekleyeyim). Amerikan İç Savaşını anlatan bir film içinse, yönetmenin dönemin kuzeyi ve güneyinin sosyoekonomik yapılarını, o zamanın silahlarını 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 yüz binlerce metre arşiv filminden rahatlıkla yararlanabilir).

Yabancı bir ülkede film yapmak o ülkenin tarihinden, kültüründen ve yerel giysilerinden haberdar olmanın yanı sıra anadili üzerine belirli bir bilgiyi gerektirir.

Film çekimi sırasında, yönetmenin her zaman teknik uzmanlardan oluşan bir ya da birkaç danışmanı olacaktır. Ancak 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, zamanımın çoğunu set üzerinde yönetmenin karşı karşıya kaldığı bazı sorunları izleyerek, dinleyerek, ara sıra 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 şaşırtıcı idi. Yönetmenlerin yaratıcı fikirleri ortaya çıkarırken izledikleri yöntemler hiçbir zaman açıkça tartışılmamıştır. 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 gerçeklen bu işe adamış genç sinemacının yapacağı tek şey geniş çaplı bir okumadır. İşte, tutkulu bir yönetmen için birkaç öneri, yalnızca önemli konulara biraz değindim, 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 öykücülüğün hız, giriş ve vurgulama teknikleriyle tema gelişimi yönünden incelenmesi filmin yapısına şaşılacak derecede paralellik gösterdiğinden yönetmenlere çok yardımcı olabilir, aynı zamanda 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 oluşturan etmenlerin ne olduğunu anlamak için felsefe ve din -tüm dinleri- çalışın. Düşünce sistemlerinin kendi dünyalarına 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" yani küçük adamı. Çoğu sanatçı oldukça sıra dışı dramatik etkiler yaratabilir, fakat eğer 'sıradan' olandan dramatik değere sahip, etkileyici bir şeyler ortaya çıkarabilirseniz, gerçek anlamda bir sanatçı oldunuz demektir.

SİNEMADA OYUNCULUK

Edward Dmytryk
Jean Porter Dmytryk

GİRİŞ

Oyunculuk, sanatların en eskilerindendir. İlkel insan, mağarasının duvarına resimler çizmeden çok uzun zaman önce, Amerikan yerlisinin 19. yüzyıla kadar yaptığı türden topluluğa kabul törenleri düzenliyordu. Ayrıca savaş ya da avda savaşçının gösterdiği yiğitlik ve cesareti topluluk karşısında oynayarak anlatması, genellikle ağır (bugün olsaydı abartılı derdik) bir oyunculuk içeriyordu.

Masalcı, yazılı hayat başlamadan önce muhtemelen kabilenin en değerli varlığıydı- kabilenin tarihini ve soyunu araştıran da oydu, insanları eğlendiren de... Masalcı, topluluktaki diğer insanlara göre bazı ayrıcalıklara ve özel bir korumaya sahipti. Her şeyden önce, yerini almak için fırsat bekleyen bir sürü hırslı vatandaş karşısında kabilenin şefi bile gözden çıkarılabilirdi, ama iyi bir masalcı bulmak, o zamanlarda (şimdi de öyle) hayli zordu. Şurası açıktır ki, sunuş ne kadar iyiyse masal da o kadar iyi oluyordu ve oyunculuk ne kadar güçlüyse, sunuş da o kadar iyi olurdu. Masalcının bu sözel sanatı, göreli olarak çağdaş denebilecek bazı karmaşık toplumlarda bile varlığını sürdürerek zamanımıza gelmiştir.[5]

Alfabenin bulunması, hepsi de bir sürü eleştirmen, tarihçi ve sanatçı tarafından binlerce kitapta anlatılıp tanımlanmış,

---

5 Bizim kültürümüzde masalcı kimliği geçen yüzyıla kadar meddahlar şeklinde sürmüştü, ondan öncede bu masalcı kimliği Türklerin müslüman olmadan önceki dönemlerinde de etkin olarak yer alıyordu. Toplumsal olarak kapitalizmin gelişmesiyle birlikte bu masalcı kimliği büyük oranda kaybolmaya yüz tutmuştur. Masalcı kimliği eski toplumsal biçimlerde toplumun etkin bir önderi ve söz ustası iken, yakın çağlarda aile içinde büyüklerin çocuklar karşısında bir kıssadan hisse vermek çabasına dönüşmüştür. Eski toplumlarda masalcı kimliği bir tür o topluluğun tarih öğretisi şeklinde özel bir işleve sahipti. (e.n.)

burada detayına girme gereği duymadığım daha biçimsel, daha sanatsal başka tekniklerin ortaya çıkmasına yol açmıştır.

Yakın zamana kadar, kendi kahramanlık şarkısını söyleyen savaşçıdan, başkalarının şarkılarını söyleyen ozana ve oyun yazarının gerilim, aksiyon ya da dramlarına hayat veren çağdaş aktöre kadar bütün oyunculuk gösterilerinin iki ortak noktası vardı: birincisi hikaye anlatırlardı ve ikincisi ise karşılarında bir izleyici topluluğu olurdu.

Sonra ortaya, sinema ve gösterileri sonradan izlemek üzere kaydetme teknolojisi çıktı. Drama sanatının uzun tarihi boyunca ilk kez oyuncu, izleyicisinden ayrılmıştı. İzleyicilerden vazgeçilmemişti elbette, ama artık izleyiciler başka bir yerde bir araya geliyorlardı. Oyuncu da kendisini izleyenler arasında yer alabilirdi. Ancak artık işini, izleyicileriyle kurduğu sıcak ilişkinin yol açtığı kişisel tatmin duygusundan ve onlardan aldığı cesaretten uzakta, yalnız başına yapmak zorundaydı.

Kısacası bu durum, sinema oyunculuğu için özel bir çalışma yapılması zorunluluğunun nedenidir. Sinema oyunculuğunu kendi öncülleri ve teknikleri olan daha değişik ve dürüst bir sanat haline getiren, izleyici ile arada kurulamayan yakınlık ve bunun sonuçlarıdır –oyuncuyla izleyici arasına keyfi bir mesafe koyma özgürlüğü. Önümüzdeki sayfalarda bu öncüllerin neler olduğunu tanımlayarak bunlardan kaynaklanan teknikleri tahlil edeceğiz. Bu işi, bir öğretmen gibi değil, yönetmenin ve oyuncunun konumlarından yola çıkarak gerçekleştireceğiz.

1
MÜLAKAT

Ah şu mülakatlar! Yeni sanatçılar mülakatlardan nasıl kaçınabilir? Mesleki deneyimi de olsa hiçbir yönetmen, şahsen denemediği bir oyuncuyu* hiç görüşme yapmaksızın kullanma riskine girmek istemez. Hatta izlenebilecek materyal (deneme filmi ya da daha önce çekilmiş bir film) bile olsa, karşılıklı görüşme tercih edilen, hatta zorunlu bir şeydir.

Mülakat, yönetmenle oyuncu arasındaki ilk ilişkidir ve ilk izlenimler önemlidir. Yönetmen "alıcı", oyuncu "verici" olduğu için, açıktır ki, önemli olan oyuncunun yönetmen üzerinde bıraktığı izlenimdir, yoksa yönetmenin oyuncu üzerinde bıraktığı izlenim belirleyici değildir. Çünkü yönetmen tasarımcıdır ve oyuncu o bütün içinde belirli bir yere sahiptir. Yönetmen bütünü düşünür, oyuncu o bütün içinde belirli bir parçanın inşacısıdır.

Her yönetmenin kendi önyargıları ve hüküm verme yöntemleri vardır. Ancak neredeyse evrensel uygulama alanı olan bir dizi de faktör mevcuttur. Bu faktörleri ihmal eden bir genç oyuncu kendine şans tanımıyor demektir. Örneğin oyuncu mümkünse (genellikle mümkündür), yönetmen hakkında elinden geldiğince çok bilgi toplamalıdır. Ancak böyle yaparsa yönetmenle kırıştırmadan ya da yalakalık yapmadan kişiliğinin karşısındakini en olumlu etkileyecek yanlarını gösterebilir. İnsanın kendisi gibi olması iyidir ama kendinizi kısa[6] bir mülakatta tamamen açığa vurmayın. Ortaya

---

* Yüz yıldır her türlü cinsiyet ayrımcılığının uzağında, bu tür önyargılardan bağımsız yaşayan sinemada hem erkek hem de kadın oyuncu için "oyuncu" sözcüğünü kullanmak gelenek haline gelmiştir, biz de bu kitapta bu uygulamayı sürdürüyoruz.

6 Yüz yıldır her türlü cinsiyet ayrımcılığının uzağında, bu tür önyargılardan bağımsız yaşayan sinemada hem erkek hem de kadın oyuncu için "oyuncu" sözcüğünü kullan

koyduğunuz "kişilik", yönetmenin perdede görmek ya da sette birlikte çalışmak istediği "kişilik" olmayabilir. Ve sakın egonuzu tatmin etmek için genel olarak filmlerdeki kalite düşüklüğü hakkında atıp tutmayın. Yönetmen bu tür sözleri meslek üzerine yapılmış olgun ve geçerli yorumlardan ziyade, gençlik küstahlığı olarak görecektir.

Şimdi konuyu biraz somutlaştıralım. Varsayalım ki genç bir kadın oyuncu, benimle ilk kez mülakat yapmak için ofisime geldi. Dizlerinin titrediğini, ellerinin terlediğini bilirim ve rahatlaması için elimden gelen her şeyi yaparım. Bunun bana da yararı vardır. Çünkü onunla ilgili kararımı, dayanılmaz bir stres altında olmama karşın doğal davranmaya çalışarak değil, mümkün olduğunca normale en yakın koşullarda vermem gerekir.

Tekrarlayacak olursak, ilk izlenim önemlidir. Örneğin güneş gözlüğünü takarak gelmiş, üstelik bunu çıkarmaya da niyeti olmayan bir kadın oyuncuyla ben vakit harcamam. Gözleri uykusuz bir gecenin izlerini taşıyorsa, bu onun şanssızlığıdır. Kesin yargıya varmak için her zaman onun gözlerini görebilmeliyim. Belki de bir oyuncunun oyunculuğu ve kişiliğiyle ilgili en önemli tekil özelliği gözleridir (hiç duygusuz gözleri olan, yani duygularını gözleriyle veremeyen bir film yıldızı gördünüz mü?) ve konuşurken gözlerini göremezsem, oyuncunun perdedeki karakteri canlandırıp canlandırmayacağına kesin olarak karar veremem.

Benim önyargılarım vardır, esasında kimin yok ki? Bunlardan biri de özensiz giyimdir. Özensiz giyim, belki sizin çevrenizde şık olabilir, ama benim çevremde öyle değildir. Bir kadın oyuncunun giyim tarzı, bana onun başkalarına yüklediği anlama ve kadın zarafetine ilişkin ipuçları verir. Görüşme için aşırı gösterişli bir biçimde giyinmek de özensizlik kadar

---

mak gelenek haline gelmiştir: biz de bu kitapta bu uygulamayı sürdürüyoruz (İngilizce de, erkek oyuncu için actor, kadın oyuncu için actress denir, ama her iki cins için cinsiyetsiz bir sözcük olan player da kullanılır, yazar her oyuncu dediğinde kitabın orijinalinde bu player sözcüğünü kullanmaktadır.).

kötüdür. Giyimdeki zarafet, karakteri canlandırırken de zarif olmayı garantilememesine karşın, genellikle iyi bir izlenim bırakmakta yardımcı olur.

Aynı şeylerin makyaj ve saçlar için de geçerli olduğu söylenebilir. "Punk" saçlar, belki sizin setinizde "in"dir. Bense bundan hiç hoşlanmam. Çekici ve fazla şaşırtıcı olmayan bir saç, tartışmasız daha güvenli, muhtemelen de daha iyidir. Unutmayın, bu noktada henüz yetenekten değil, izlenimden bahsediyoruz. İlk izlenimlerim kişiliğiniz hakkında olumlu bir yargıya varmama izin vermezse, yeteneklerinizi gösterme fırsatı bulamayabilirsiniz.

Ancak, her zaman bunun istisnası vardır. Bir kaynak (büyük olasılıkla size aracılık yapan kişi), kapmaya çalıştığınız rol hakkında size iyi bir tüyo vermişse, o role bürünün. Aksan gerekiyorsa ve siz iyi aksan verebiliyorsanız, kullanın. Ancak dikkatli olun, bu her şeyi değiştirebilir. Edindiğiniz bilgi yetersizse ve yönetmen **Bryn Mawr**'ın[7] karşısında oynayacak birini ararken siz sokaktan geçen herhangi biri gibi giyinmişseniz, her şeyi mahvedebilirsiniz. Bunun için ya yaptığınızdan tamamen emin olun ya da kendiniz gibi davranın.

İlk izlenimim olumluysa, genellikle herhangi bir şeyden söz açıp birkaç dakika karşılıklı konuşurum. Burada amacım, mülakata hazırlanmaktır. İşin ilk kuralı gerilimi azaltmaktır. Üstelik bu durum bana oyuncunun kişiliği hakkında küçük de olsa bir izlenim elde etme fırsatı verir. Karşımdaki kişilik, perdedeki karaktere ulaşmaya çalışırken uğraşacağım kişiliktir. Ayrıca sette iyi bir iş ilişkisi kurup kuramayacağımı kestirmek için onun yanında bazı bilgiler edinmem gerekir.

Oyuncunun çok zeki bir menajeri yoksa hangi rol için düşünüldüğü hakkında da hiçbir fikri yok demektir. Artık işi konuşmak zamanı geldiğinde kafamdaki rolü, amacını ve

---

7 Bryn Mawr: Amerika'da sanat üzerine eğitim veren önemli bir kolej havasında üniversitedir ve bu alanda ABD'nin en saygın okullarından biridir. Anlamı ise Galcede Büyük Tepe anlamına gelmektedir. Eğitimli, disiplinli, belirli bir hümanist çerçevede insanlara hizmet etmeyi düşünen bir okuldur ve aynı zamanda Amerikan İngilizcesinde bu tip özellikleri gösteren insan anlamında sıfat ve zamir olarak da kullanılmaktadır.

karakterini açıklarım. Bu noktaya kadar izlenimlerim olumluysa, büyük olasılıkla okuması için (kendi kendine) ona senaryodan bir sahne uzatırım. Bu aşamada asla okuma çalışması yapmam. Bazı oyuncular okuma çalışmasını zor bulurken bazı oyuncular da bu işin uzmanıdırlar. Herkesin önünde okuma yeteneği, oyunculuk yeteneğini ölçmek için yeterli bir ölçüt değildir. Mortgomery Clift kara cahil biri gibi okur, ama onun canlandırdığı karakterlerin başarısını çok az kişi sorgulayabilir.

Mülakat sona erdiğinde ben oyuncudan memnunsam yeteneğini en iyi şekilde sergilediğini düşündüğü bir filmi olup olmadığını sorarım. Film her zaman en kolay ve en iyi bilgi kaynağıdır. Filmi varsa, nihai kararıma temel oluşturmak için izlemek üzere gerekli düzenlemeleri yaparım. Ama oyuncunun filmi yoksa ya da olanları yetersiz veya uygunsuz buluyorsa, canlı okuma için bir sahne hazırlamasını isterim.

Bazı oyuncuların repertuarlarında, genellikle oyunculuk dersi alırken çalıştıkları ve kendilerini güvende hissettikleri bu tip sahneler zaten vardır. Ancak kural olarak bu sahneler, canlandırılacak karakterle ve beklenen performansla herhangi bir ilgileri olmadığı için her zaman yönetmenin amaçlarına hizmet etmezler. Deneyimlerimden öğrendiğim kadarıyla, bunların pek bir faydası yoktur ve yönetmen 1980'lerin uyanık afacan tipini görmek isterken Ophelia'yı oynamak, yarardan çok zarar verir. Deneyim için en iyi malzeme olarak adaylardan senaryomdan bir sahneyi okumalarını istememin nedeni budur.

Sahne ikinci bir oyuncu gerektiriyorsa (genellikle gerektirir), diğer okuyucuyu kendisinin getirmesini adaydan isterim. Bu kişi, oyuncuyu çalıştıran kişi (eğer oyunculuk dersleri almışsa) ya da oyuncu arkadaşları arasından uygun biri olabilir.

Duyarlı bir yönetmen böyle bir deneme okumasına hiçbir zaman aktif olarak katılmaz. Çünkü aynı zamanda hem tam bir katılımcı hem de dürüst bir gözlemci olunamaz. Burada

yapılması gereken en önemli şey ise gözlemdir.

Böyle bir okuma çalışmasında birkaç şey ararım: Oyuncu kendisine verilen zamanda rolünü öğrenmiş midir? Arkadaşı okurken, onunla "birlikte" olmasına yetecek kadar rolünü biliyor mudur? Arkadaşını dinliyor mudur? İşaretleri anlamak için arkadaşına bakıyor mudur? Rasgele bir cümleyi "öylesine söylerken" canlılığını koruyabiliyor mudur? Diri midir? Tepkileri kendiliğinden mi, yoksa hesaplanmış tepkiler midir? Sahne gülmesini gerektiriyorsa, kolay ve iyi gülebiliyor mudur? Sahne ağlamasını gerektiriyorsa, gözyaşı dökebiliyor mudur? Sahnede sinirlenmesi gerekiyorsa, sesini kontrol edebiliyor mudur? Beyninde "oyun çarklarının" döndüğü görülebiliyor mu?

Bu saydıklarımın herhangi birinde mükemmel olmasını beklemiyorum. Oyuncu, bunların çoğundan B+ alırsa, büyük olasılıkla rolü alacaktır. Ama asıl iş bundan sonra başlar. Yukarıdaki bir dizi soru, sinema oyunculuğunu ilgilendiren sorulardır. Gelecek bölümlerde, bu soruları ayrıntılarıyla göreceğiz.

***

Kadın oyuncu anlatıyor:

Bir mülakata çağırıldığımda yaptığım ilk şey, menajerime şunu sormaktır: "Rol ne? Hikaye nasıl?" Ancak ya çok az bilgi edinebilirim ya da hiçbir şey öğrenemem. Ne biliyorsa onu söyler. Öğrendiğim şey "Bir fahişe arıyorlar" da olabilir, "John Travolta'nın sevgilisini oynayacak bir kız arıyorlar" da. En büyük umudum, "Farklı birini arıyorlar," demesidir. Aklınızdan çıkarmamanız gereken şey bu. Günümüzde herkes birbirini taklit ediyor -aynı şekilde görünen, aynı şekilde konuşan, aynı şekilde oynayan çok fazla kişi var. Birey olun. Bana inanın, rolü alacak olan, yansıtacak yeni bir şeyleri olan farklı kişidir.

Görüşmeye gittiğiniz rolün türü hakkında elinizde bir ipucu varsa, onu aklınıza iyice yerleştirin ve tamamen öyle olmaya çalışın. Role göre giyinin, role göre makyaj yapın (rol öyle gerektiriyorsa, yapmayın). Karakteri iyice çalışın. Hikayenin nasıl bir hikaye olduğunu öğrenecek kadar şanslıysanız, bu daha da kolaydır. Bu durumda karakterinizin neden ve nasıl "orada olduğunu" ve ona ne olacağını bilirsiniz:

Bu aşamada; bir oyuncunun kendisine uymayacak bir rol için çağrılmasına pek rastlanmadığını söylemeliyim. Casting[8] *şirketi ve/veya yönetmen, fotoğraflarınızı veya oyununuzu görmüşlerdir ve gördükleri akıllarındakine uyuyordur. Her şeyden önce, size uymayacağını düşündüğünüz bir rolün peşinden koşmayın, fakat o rolü gerçekten istiyorsanız ve size neler yapabileceğinizi gösterme fırsatı verilmişse, gidin ve rolü alın.*

Çağrıldığınız andan itibaren başka hiçbir şey düşünmeyin. Dışarı çıkmayın; kendinizi rolünüzdeki gibi düşünün ve mülakata gidene dek rolü mümkün olduğu kadar çok yaşayın. Sonra da mümkün olduğunca kendinize güvenerek yönetmenin odasına girin.

Sizi yönetmene sekreteri tanıştıracaktır. Odada, genellikle birkaç kişinin daha olduğunu görürsünüz; muhtemelen yapımcı, yazar ve bazen de metni sizinle birlikte okuyacak olan diyalog yönetmeni. Sizin yaptığınız her hareketi, her ifadeyi ve gösterdiğiniz her tepkiyi izlemek isteyecektir. Siz diyalogun konuşulduğunu duyarken, yönetmen de sanki bunları daha önce hiç görmemiş ve duymamışsınız gibi sizi izlemelidir. Genellikle satır arasından okunan, en önemli şeydir.

Yönetmen içtendir ve biraz sohbet ederek sizi rahatlatmaya çalışır. Rahat olduğunuza onu inandırmak için elinizden geleni yaparsanız uzlaşabilirsiniz.

Sonra sıra okumaya gelir. Senaryo size önceden gönderilmişse, onu öğrenin. Ezberleyin. Tüm replikleri bilin; sizinki-

8 Casting şirketi:Özellikle ABD'de yaygınlaşmış olmasına rağmen, bütün dünyada kurumlaşmış şirketlerdir. Fonksiyonları filmlere seçilecek oyuncuların seçilmesi sürecinde oyuncularla doğrudan temas halinde olmak ve tiplere göre oyuncu bankası gibi etkinlik göstererek, filmlerin oyuncu kadrosunu kurmaktır. Sektörün aracı kurumlarıdır.

ni, onunkini ve ötekininkini. Sahneyi öylesine iyi bilin ki, sizin hayatınızın bir parçasıymış da siz insanlara kendinizi açıyormuşsunuz gibi olsun. Ancak senaryo, yönetmenin odasının dışında, mülakattan yarım saat önce elinize tutuşturulmuşsa durum farklıdır. O zaman rolü iyi anladığınızı ve hissettiğinizi göstermek üzere, özellikle kritik noktaları öğrenmek için mümkün olan en kısa sürede sayfaları tarayın ve elinizden geleni yapın.

Okuma çalışması bittiği zaman sizi beğenip beğenmediklerinden asla emin olamazsınız. İyi bir sunuş yaptığınızı hissetmişseniz, yönetmen de size, "Çok iyi," demiş olsa bile sakın ona inanmayın. Orada, ışıkların altında size genellikle, "Rol senindir," demezler.

Çekici ve sakin bir tavırla oradakilerin hepsine teşekkür edin. İsimlerini hatırlayabiliyorsanız (özellikle de yönetmeninkini), her birine özel olarak, "Hoşça kalın" demeniz lehinize bir puandır. Odadan çıkıp kapıyı kapadığınızda elleriniz titriyordur. Ama bunu kimse anlamaz. Sekretere neşeyle veda ettikten sonra, orada bekleyen diğer kadın oyuncuları (eğer varsa) çabucak göz ucuyla şöyle bir sayıp dışarı çıkın.

O andan sonra bütün gün mülakattan başka hiçbir şey düşünemezsiniz. Acıkmazsınız bile. Eve varır varmaz, mülakatın nasıl geçtiği hakkında düşüncelerinizi rapor etmek için menajerinizi ararsınız. Yatmadan önce yönetmenin cevabını öğrenemezseniz bir şeyler yemeye ve uyumaya çalışırsınız, ama nafile. Bir sürü şey düşünürsünüz. Saçınız kötüydü... oturacağınıza ayakta durmalıydınız... sizi beğenmediler. Sonra da her şeyi sorgularsınız: Rol için uygun musunuz? Daha iyi biri yok mu? Yatakta bir o tarafa, bir bu tarafa dönüp durursunuz ve sonunda, kalkmanız gereken saatten biraz önce uykuya dalarsınız. Oyuncuların günleri doludur. Açılır açılmaz menajerinizi arayıp gün içinde nerelerde olacağınızı bildirirsiniz.

Aerobiğinizi zar zor bitirir, bir şeyler atıştırmak için bir yerlere gidersiniz. Telesekreteriniz varsa, habire not bırakılıp

bırakılmadığını öğrenmek için ararsınız. Bir şey yoktur. Şan dersinize gidersiniz. Daha önce hiç hissetmediğiniz ölçüde şarkı söylemeye uzak hissedersiniz kendinizi. Ama söylersiniz. Gösteri devam etmelidir; hepsi bu. Ne de olsa bu rolü alamasanız bile, deneyecek başka roller olacaktır ve iyi olmak için çalışmaya devam etmelisiniz. İşin sırrı buradadır. Eğer rolü alırsanız, onu gerçekten içinizde, derinlerde hissedeceksiniz. En büyük hayal kırıklıklarının bazıları da burada ortaya çıkar. Oyuncu, iyi bir deneme geçirdiğinden ve rolü aldığından emindir. Ama mülakat ile karar arasındaki o geçmek bilmez süre içinde neler olacaktır? Bu süre, rolün daha ünlü birine ya da görünüş itibariyle kasta daha iyi uyum sağlayabilecek birine veya –Tanrı korusun, bunu hazmetmek daha da zordur- hatırı sayılır kişilerden birinin sevgilisine verilmesiyle de son bulabilir.

Günün sonunda evdesinizdir. Hala yaşamsal işlevlerinizi yerine getirebiliyorsunuzdur ama büyük zorlukla. Kendinize bir bardak bitki çayı yaptığınız anda telefon çalar.

Rol sizindir.

Daha önce de birçok kez büyük heyecanlar yaşadığınızı düşünmüşsünüzdür, ama bu sefer yer yerinden oynar. Neşeyle çığlıklar atarsınız; köpeğiniz de sizinle birlikte havlamaya başlar. Hemen telefonun başına geçip önce bütün arkadaşlarınızı, sonra da annenizi ararsınız.

Menajeriniz, senaryonun özel kuryeyle evinize bırakılacağını, dışarı çıkmamanız gerektiğini söylemiştir. Yatma zamanına kadar ısmarladığınız pizza gelmiş, ama senaryo gelmemiştir.

Menajerinizi ararsınız. Size çıkışırlar, ama sizi sevdiklerini biliyorsunuzdur. Çünkü onlara para kazandırmışsınızdır. Ertesi gün stüdyoyu arayıp olanları öğreneceklerine söz verirler.

Ziliniz çalar. Senaryo gelmiştir. "Merhaba senaryo! Seni harika şey, seni!" Gece boyunca senaryoyu yutarsınız. Mükemmel. Mükemmel. Rolünüz başrol olmasa da siz onu önemli bir rol haline getireceksinizdir. Sabaha doğru telefonun fişini çeker ve uyursunuz.

Telefonun fişini taktığınız anda çalmaya başlar. Ajansınızdakiler deliye dönmüşlerdir. Senaryonun gönderildiğini ve kostüm seçimleri için bir saate kadar stüdyoda olmanız gerektiğini haber vermek için size ulaşmaya çalışıyorlardır.

Tam zamanında orada olursunuz elbette. Kostüm tasarımcısının canlandıracağınız karaktere ilişkin önerilerini yönetmenin onaylamış olduğunu görürsünüz. Kostüm tasarımcısının bundan sonra yapması gereken tek şey, hem size hem de rol arkadaşlarınızın kostümlerinin renklerine uyan bir renk seçmektir. Kostüm bölümündekiler, filmin bütünü için hazırlıklarını herkesten önce bitirmekle iyi bir iş yapmış olurlar. Böylece çekimler başladığında her sahnede ne giyeceğinizi bilirsiniz.

O anda gerekiyorsa, sizi makyöz ve kuaföre gönderirler. Makyöz, önemli rolleri oynayacak kişileri önceden görmekten memnun olur. Senaryoyu okumuştur, sahneleri ve karakterleri biliyordur ve kafasında bu karakterlerin nasıl görünmeleri gerektiğine ilişkin bir fikir vardır. Saçınızın şekline de hep birlikte karar verilip yönetmenin onayına sunulur.

Son derece dolu ve heyecanlı bir günün ardından eve döner, telefonda arkadaşlarınızla dedikodu yapar, annenize her şeyin mükemmel olduğuna dair yeminler eder, köpeğinizle oynar ve (ihmal etmiş olduğunuz) birkaç egzersiz yaparsınız. Sonra da senaryoyu alıp üzerinde ciddi ve yoğun bir biçimde çalışmaya başlarsınız.

Pazartesi günü sabah saat 9'da sette hazır bulunmanız istenir. Bu demektir ki, saat 7'de makyözün önünde olmanız gerekiyor. Bu da demektir ki, saat 6'da kalkacaksınız. Yani, hafta sonu dışarı çıkmayacak, dengeli ve iyi beslenecek, yeteri kadar uyuyacaksınız. Gözleriniz net, zihniniz açık olmalı.

Hafta sonu boyunca işlerin nasıl gideceğini düşünür durursunuz. Senaryoyu okuyarak kafanızda canlandırırsınız. Hatta kendinizi oynarken görürsünüz. Film çekilmeye başladıktan sonra çalışacağınız diğer setleri de görmeye gide-

bilirsiniz. Bu, ilgili sahnelere hazırlanmanızda size yardımcı olur. Yatakta yatıp Pazartesi günkü sahneyi kafanızda canlandırırken, bir yandan da o sahneyi yönetmenin nasıl gördüğünü merak edersiniz. Yönetmen nasıl biridir? Hakkında ne biliyorsunuz? O sizin hakkınızda ne biliyor? Onun zor biri olduğunu mu duydunuz? Hayır. Aslında pek bir şey bilmiyorsunuzdur, fakat patronun o olduğunu anlayacak kadar bilgilisinizdir. Senaryoda yazılı olmasa bile bazı şeyleri yapmaya çalışmaktan korkmamalısınız. Hatta özellikle senaryoda yazmıyorsa denemelisiniz. Yönetmene sormak için fikirlerinizi not etmelisiniz.

Diğer oyuncuların nasıl olduğunu da merak edersiniz. Her türden insanla birlikte çalışma yeteneğinizle gurur duyarsınız. Bu yüzden de diğer oyuncularla başa çıkabilirsiniz. Düşünceleriniz döner dolaşır yine yönetmene gelir. Ajansınızı arayıp yönetmen hakkında daha fazla bilgi istersiniz. Buna biraz kızarlar, ama yönetmenle ve çalışma tarzıyla ilgili tüm bildiklerini de anlatırlar. Kendinizi daha iyi hissedersiniz. Hem sonra siz de yönetmenin istediklerini istiyorsunuzdur. Tekrar yavaş yavaş bürünmekte olduğunuz karaktere dönüp onun hikayesini oluşturursunuz. Nerede doğmuştur? Ailesi nasıldır? Çocukluğu nasıl geçmiştir? En sevdiği yemekler, renkler hangileridir? Hayvanları sever mi, yoksa kedilerden korkar mı? Senaryodaki diğer karakterlerle olan ilişkilerine bakıp onu nasıl canlandıracağınızı düşünürsünüz. Sonra da yönetmenin neden sizi seçtiğini anlarsınız; siz, bu rol için mükemmelsinizdir. Artık rahat rahat uyuyabilirsiniz.

Saatiniz, sabahın 6'sında çalar. Yataktan ok gibi fırlarsınız. Bir yemek kaşığı bal, bir bardak sıcak limonata, yüze sıcak su ve krem, sonra da gözenekleri kapatmak için soğuk su. Ayağınıza bir kot, üzerinize de bir şeyler çekip çıkarsınız. Tam mutluluk. Stüdyoya giderken yol boyunca rolünüzü ezber geçersiniz.

Hollywood dünyada tektir ve harika bir yerdir. Yolda diğer arabaları geçerken, dört arabadan üçünün sürücülerinin

kendi kendilerine konuştuklarını görürsünüz. Bunlar, kayıt yapmaya veya reklam ya da sinema filmi çekimine giderken yolda prova yapan oyunculardır. Hollywood'da sık sık başvurduğumuz bir numaradır; başka bir şeye konsantre olmak için bilinçsiz bir biçimde araba süreriz.[9]

Makyaj sıranız için tam vaktinde yerindesinizdir. Bir stüdyonun makyaj bölümü, benim en çok sevdiğim yerlerden biridir. Sıcak, heyecanlı ve oldukça eğlenceli bir yerdir. Her zaman kahve, çörek veya açma bulunur. Bu harika uzmanlar grubu, ilk gününüzde sizi hemen rahatlatırlar. Stüdyolar, bu alanda sadece en iyi elemanları işe alırlar. Bu elemanların her biri yaşadıkları onca deneyimle sizi bir anda tartıp ne olup olmadığınızı anlarlar. Bazıları sizi küçük şakalarla denerler. Birbirleriyle şakalaşırlarken onları izlersiniz. Bir tanesiyle yalnız kaldığınız zaman, diğerleri hakkında hemen bir sürü şey anlatır size. Saçınız şampuanlanıp yapılana ve makyajınız tamamlanana kadar onları yıllardır tanıyormuşsunuz gibi hissedersiniz kendinizi.

Bu arada yönetmen yardımcılarından biri, sizin ve bütün diğer oyuncuların tam vaktinde sette bulunacaklarından emin olmak için sürekli sizin nerede olduğunuzu kontrol etmektedir.

"Vaktinde" bir yerde olmak, sizin en önemli sorumluluğunuzdur. Bir film çekilirken, dakikalar bile çok önemlidir. Her dakika, kelimenin tam anlamıyla binlerce dolara mal olur. Prodüksiyon departmanı, tüm ilgililer için maddi anlamda en verimli programı yapabilmek amacıyla bütün gayretini gösterir. Şirket sizinle sözleşme imzaladığında, tam size söylenen zamanda söylenen yerde olmanızı bekler. Bu konuda özür ve hata kabul edilemez.

---

9 ABD, kendi sorunlarından kaçmak için ya da kendi sorunları üzerine düşünmek için, kritik kararlar öncesinde insanların araba kullanmaları bakımından dünyada açık ara önde bir ülkedir. Orada insanlar için egemen ideolojinin temel bir önermesi olarak hem kendilerini mutlu, hem de güçlü hissettikleri bir önerme olarak araba kullanmak edimi, bu ülke insanlarının en tartışmalı, gerilimli ve heyecanlı durumlarda başvurdukları bir yöntemdir, kritik kararların önemli bir kısmı bu süreçlerde verilir, araba kullanmak ABD'de iş hayatının önemli bir parçası gibidir (e.n.)

Filmdeki rolünüz yeteri kadar önemliyse, size stüdyoda bir soyunma odası ile sette taşınabilir bir soyunma odası tahsis edilir. Bu kadar şanslıysanız, prodüksiyonun ilk gününde gardırop yardımcınız makyaj bölümünde sizi bulur, soyunma odanıza götürür ve kostümünüzü giymenize yardım eder. Soyunma odanız sizin sığınağınızdır; saygıyla yaklaşılması gerekir. Burada dinlenebilir, çalışabilir, düşünebilir ve tamamen yalnız kalabilirsiniz. Bir kadın oyuncu stüdyodaki soyunma odasına asla bir erkeği davet etmemelidir. Çünkü sürekli gözleniyordur ve davet etmek mi, çok ayıp... Size ne kadar aptalca gelirse gelsin, bu kuralı hatırlayacağınızı ve titizlikle uyacağınızı umarım. Film işi ciddi bir iştir; sette birileriyle oynaştığınıza ilişkin nam salmak istemezsiniz her halde.

Gardırop yardımcınız giysilerinizi kontrol ettikten sonra makyajınıza ve saçınıza son rötuşlarınızı yapar ve ilk sahnenize şöyle bir göz atarsınız. Artık hazırsınızdır. Sete doğru yönelirsiniz.

2
OKUMA

Zeki bir oyuncunun arka planını, içeriğini veya karakterlerini anlamakta güçlük çekeceği ölçüde derin senaryolar azdır. Bu cümle abartılıdır elbette, çünkü hiçbir senaryo bu kadar anlaşılmaz değildir. Çünkü anlaşılmaz senaryolar az izleyici çeker. Bir film senaryosu, ortalama izleyiciye yönelik olarak hazırlanır. Bunun anlamı da senaryonun izleyici tarafından anlaşılmasıdır, yani ortalama bir oyuncunun kavrayışını aşacak bir karmaşıklık taşımayacağını tahmin etmek hiç de zor değildir.

Bugüne kadar zeki olmayan iyi bir oyuncu tanımadım. Tam tersine, yetenekli oyuncuların zeka düzeyi, parlak ile çok parlak arasındadır. Sadece tesadüfen yazar veya yönetmen olmuş kişiler kamuoyu karşısında gösteriş yaparak ya da halka yaltaklanmak uğruna oyunculara hakaret yağdırarak senaryonun içeriği ve karakterleri hakkında oyuncuların kavrayamadığı özel bilgilere sahipmiş gibi görünmeye çalışırlar. Bazen bir yönetmenin basına, "Oyuncular kukladır!" şeklinde açıklama yaptığına tanık olursanız bilin ki bu yönetmen, kendisiyle röportaj yapanlarla dalga geçiyordur. Ama dalga geçse de geçmese de, bir sonraki filmini, satın alınabilecek en yaratıcı oyuncu kadrosuyla gerçekleştirerek bu sözlerini yalanlayacaktır. Kostümleri, makyajı veya buna benzer şeyleri konuşmak için yönetmenin yanına giden oyuncuyla yönetmen arasında, bazı anlık bilgi aktarımları olabilir. Ama senaryonun ve karakterlerinin anlaşılmış olması, genelde varsayılan bir şeydir. Karakterler ve senaryonun içeriği konusunda tartışılacaksa, bu genellikle ilk provaya bırakılır. Tartışma, sadece konunun anlaşılmasıyla sınırlı kalmayıp daha da derin-

leşir, nüansları da kapsar. Zaten senaryo ilk okunuşta anlaşılmıştır. Anlaşılmamışsa, oyuncular, film ve karakterleri hakkında karışık fikirler ileri sürüyorlarsa, elden geçirilmesi gereken sanatçılar değil, senaryodur.

Her yönetmen aynı şekilde çalışmaz, ama benim edindiğim tecrübeye göre karakterin yorumlanmasına ve canlandırılmasına ilişkin ilk ciddi tartışma, genellikle çekilecek ilk sahnenin provalarından hemen önce yapılan okuma provasında olur. Birçok yönetmen bu okuma provasını çekimin ilk gününe koyar. Bense, mümkünse prodüksiyonun fiilen başladığı günün bir gün öncesine koyarım. Çünkü o gün kast da, ekip de, ben de herhangi bir baskı altında değilizdir. Henüz kelebekler oradan oraya uçuşmaya başlamamıştır; uçanlar da rahat rahat uçuyorlardır: Vücutlar gevşektir; zihinler açık ve egzersiz yapmaya daha isteklidir. Programın büyük bir bölümü boyunca sürecek olan bir keşif atmosferi, bu anda oluşturulabilir. Ben de bu rahat atmosferi koruyarak oyuncularımın senaryoyu okumalarını ve henüz işin başındayken, işin içine fazla duygu katmadan, öylesine prova etmelerini isterim. Oyuncular duyguyu işin içine katacaklarsa bu doğrudan filme yansımalıdır.

İlk yapılacak şey, okuma provasıdır. Kamera sete getirilmeden ve tek bir spot bile yakılmadan önce herkes sahnenin nasıl çekileceğini bilmelidir. (Okumak, zorunlu olarak aynı şekilde oynamak değildir.) Bu safhada yönetmenin, sahnenin aşama aşama nasıl çekileceğine ve nasıl oynanacağına dair güzel fikirleri vardır zaten. Ama yönetmenin bu ilk görüşleri, oyuncuların katkılarını sunmalarına izin verilince açılacak yeni ve muhtemelen daha iyi yollara gözlerini kapamasını getirmemelidir.

Okunacak bölüm, çekilecek sahnedir. Bu sahne kısa da olabilir, üç ya da daha çok gün sürmesi planlanmış da olabilir. Okuma, uzunluğuna bakılmaksızın tüm sahneyi kapsamalıdır.

Okuma provası, deneme, dinleme, şekil verme ve gözden geçirme zamanı demektir. Kastın çoğu rollerini bildikleri için

aslında okuma sayılmayan prova, yönetmenin oyuncuları, oyuncuların da birbirlerini ilk kez dinlemelerini sağlar; yeni bir başlangıç deneyimi için iyi bir fırsattır. Oyuncular tüm yeteneklerini sergilemeseler de sahnenin gerektirdiği oyunculuk ve canlılık düzeyi hemen belli olur. Bir oyuncunun bir diyalogu okuması, başka bir oyuncunun da o diyalogu yorumlayışından önemli ölçüde farklı olabilir. Bu da oyuncuların bir ya da birden fazlasının fiziksel ve sözel tepkilerinde farklılıklara yol açabilir.

Bir oyuncunun anlaması gereken en önemli şeylerden biri, oyunculuğun bireysel bir gösteri olmadığıdır. Çünkü başka oyuncular da vardır ve bir sahne en iyi biçimde oynanacaksa, o oyuncuların yorumu ve oyun biçimi, diğer oyuncununkini etkileyecektir -etkilemelidir de. Gerçekten sorumlu ve karşısındakine cevap veren bir oyuncu kendi yorumunun, karakterini ve diyaloglarını algılayışının, sahnedeki diğer oyuncularla kurduğu ilişki ve onların yaratıcı fikirleriyle girdiği karşılıklı etkileşimle genişleyeceğini görecektir.

Yaptığı hazırlıklar sırasında geliştirdiği fikir ne olursa olsun oyuncu, ilk okuma sırasında senaryoya sıkı sıkıya bağlı kalmalıdır. Nihai olarak sahnede birçok değişiklik yapılır ya da yapılmaz, ama bu aşamada bu tür değişikliklerin kaçınılmaz ya da zorunlu olduğunu varsaymak mantıklı değildir. Yazar bir şaheser yaratmış olabilir. Bu anda oyuncunun görevi bunun hakkını vermektir. Değişiklik yapılacaksa genellikle bunun yolunu yönetmen açar.

Şunu burada söylemekte yarar var, çünkü senaryolar hemen hemen her zaman serbestçe yeniden yazılabilirler, ama bunun çoğunlukla filme yararı olmaz. Bir zamanlar oyuncular, senaryoda gerçekten kusur buldukları için değil, kendilerini öne çıkarmak için değişiklik önerirlerdi. Dürüst öneriler, yönetmenlerin çoğu tarafından dikkate alınır (buna karşın kural olarak bunların çok azı perdeye yansır). Ancak bu öneriler, kendi egosunu ya da rolünü öne çıkarma arzusunun değil, sahnenin ve karakterin sahnedeki diğer karakterler üzerindeki olası etkilerinin iyi bir analizi üzerine oturmalıdır.

Okuma provası ilerledikçe, oyuncular sahneye ve birbirlerine alıştıkça, herhangi bir şoka neden olmadan, sadece biraz kuşku uyandırarak öneriler yapılabilir. Herhangi bir oyuncu, "bana ne" ya da "bilmiyorum" anlamına gelen bir omuz silkmenin diyalogdan daha işlevli olduğunu düşünebilir: Bunu denemelidir. Yerine otururşa, karşısındaki oyuncular da söze değil de harekete doğal bir şekilde tepki verirlerse, muhtemelen o repliğin atılmış olduğunun farkına bile varmadan omuz silkmenin anlamını kabul etmiş olacaklardır. Yönetmen, bu değişikliğin kendisi değil de başka biri tarafından yapılmasına gücenmeden, sessiz bir onayla bunu not edecektir. Hatta kendi de böyle bir değişiklik düşünüyor olabilir. Yönetmen ayrıca, oyuncunun duyarlılığının belli bir düzeye geldiğini, artık oyuncunun değişiklikler önermeye ve kabul etmeye hazır halde olduğunu fark edecektir.

Okuma provaları başka fazlalıkları da ortaya çıkarabilir. Sadece hareketlerin ya da tavırların replikler yerine kullanıldığı durumlar değil, daha çok gereksiz repliklerin olduğu durumlardır bunlar. Bu aşamada diyaloglar aracılığıyla ek bilgi verilmesine pek rastlanmaz; günün eylemi, silmektir.

Oyunculuğun bu alanının önemli ama sıkça ihmal edilen bir yönü vardır: Omuz silkme ya da tavırlarda belli belirsiz bir değişiklik gibi sessiz bir hareket, bazen izleyicinin boşlukları kendi sözleriyle donatarak sahneye (ve filme) dahil olmasını sağlar. Oyuncu omuz silker; izleyici, "Hah, aldırmıyor," diye düşünür. Doğrudan işin içindedir. Replik okunsaydı, izleyici sadece arkasına yaslanır ve dinlerdi, daha fazlasını yapmak için içinde istek duymazdı.

İyi kotarılmış bir filmin ya da iyi ayarlanmış bir oyunculuğun amacı ise izleyiciyi filmin ortaya çıkma sürecine katmak, onu eylemin bir parçası haline getirmektir. Bir oyuncu bunu ne kadar çok yaparsa o kadar saygı görür. Bir zamanlar oyuncular rollerinin kaç satır olduğunu hesaplar ve kendi değerlerini bununla ölçerlerdi. Ancak **Jane Wyman** bir dilsizi canlandırarak Oscar kazandı. **Douglas Fairbanks** ise hep şöyle

derdi: "Sözlerin çoğunu onlara verin, bana hareketler kalsın."

Okuma provası, ayrıca, sahnenin canlı olup olmadığını ortaya koyar. Bir sahne okumaya olumlu cevap verdiği halde canlandırılmayı reddedebilir. Bu, hiç de az rastlanan bir durum değildir. Kavrayış yeteneği yüksek olan bir yönetmen, hemen hatayı anlamaya ve iyileştirmeye çalışır. Oyuncunun içgüdüsünün değer kazandığı yer, işte burasıdır. Tüm sahnenin bozuk olduğuna pek rastlanmaz. Genellikle sorun, bir ya da iki bozuk replik, inandırıcı olmayan atmosferdir. Bu durumların çoğu radikal bir operasyona gerek duyulmadan düzeltilebilir. Eskiden böyle durumlarda tüm sahne kesilirdi.

Oyuncu sallanan tekneden denize düşmemek için uyumlu olmalıdır. Replikler, hatta yorum değişse bile ("evrilme" daha olumlu bir sözcüktür) paniğe kapılmamalıdır. Elbette oyuncu bu tür değişikliklerin, kendi orijinal yorumunu ya da sahnenin orijinal halini iyileştirdiğine ikna olmazsa, sorun çıkabilir. Ancak genellikle bu alanda çatışma yaşanmaz.

Bütün bu süreç boyunca oyuncu, ayağını yere sağlam basmak için, dersine zamanın elverdiği ölçüde iyi çalışmalıdır. Çağdaş bir karakterle başa çıkmak kolaydır, ama başka zaman ve mekanlarla ilgili hikayelerde iyi bilgi kaynakları, genellikle kitaplardır. Gerekli bilgiler oyuncunun ikinci kişiliği olana kadar bu kitaplar çalışılmalı ve sindirilmelidir. Bilinen kişiliklerden esinlenen çağdaş karakterler ve durumlarda doğrudan ilişki ve iletişim kurmak, genellikle mümkündür. Oyuncu, kalabalık ailede büyümesine karşın bir ailenin tek kızını oynayabilir. Bu durumda bir ailenin tek kızı olan birini bulmalı (muhtemelen zaten böyle birini tanıyordur), onunla konuşmalı, gerekirse sorguya çekmelidir. Kızın tüm hikayesini öğrenmeyecek, sadece duyguyu yakalayacaktır. Kadın polisi mi oynuyorsunuz? O zaman bir kadın polisle konuşun, mümkünse devriye gezerken ona eşlik edin.

Bazı uç oyunculuk örneklerinde zamanınızı ve zihinsel huzurunuzu feda etmeye hazır olun. **Olivia DeHaviland, The Snake Pit (Yılan Kuyusu)** adlı filmde psikolojik tedavi

merkezinde kalmaya mecbur bırakılan bir kadını oynamıştı. Bu rol için DeHaviland, iki hafta boyunca kendini bu merkezlerden birine kapamıştı. En iyi koşullar altında bile bu tecrübe onun hem fiziksel hem de zihinsel sağlığını olumsuz etkilemiş olmalı. Ama bu rolde kendisine Oscar kazandıran bir oyun sergiledi. Çok daha titiz bir oyuncu bundan iyisini yapamazdı.

Okuma provaları genellikle çok uzun ya da çok zor olmaz. Bazen değiştirilecek çok az şey çıkabilir, bazen hiçbir şey çıkmaz. Ama bir problem varsa başarılı bir çözüm, sahnenin sorun yaratabilecek çoğu unsurunu saf dışı bırakabilir. Sahne artık oturmuştur ama hâlâ gerçekleştirilmemiştir. Bir sonraki adım, bunun provasıdır.

***

Kadın oyuncu anlatıyor:

Herkes filmleri sever. Hollywood'a gelen hemen herkes bir "film stüdyosu" gezmek ister. Yani herkes gerçek bir film stüdyosuna girip film yapmanın nasıl bir şey olduğunu görmek ister. Sesli çekim stüdyosu çok büyük bir mekandır. Normal yükseklikteki duvarlarla çevrili birkaç seti içine alırken, gerekli muazzam spotlar için de yukarıda yer kalmalıdır çünkü. Hayali duvarların üzerinde, elektrikçilerin spotlarını kontrol ederlerken üstünde yürüdükleri iskeleler vardır. Bazen, kameranın üzerinde hareket edeceği birkaç vinç gerekir. Sahne en az iki, çoğunlukla da üç yanında kapısı bulunan kare bir alandır. Büyük eşyaların girmesi için devasa bir kapısı vardır. Bunların dışında normal, depo tipi kapılar da vardır ama sözünü ettiğim kapılar, bunların iki mislidir. İlk kapıdan geçince sokaktan içeri girmiş olursunuz. İkinci kapının üzerinde bir ışık vardır ve bu ışık kırmızı yanıyorsa, içeride çekim yapılıyor, bu yüzden hiç ses çıkarılmaması gerekiyor demektir. Bu kapıdan içeri girebilmek için ışığın

sönmesini beklemelisiniz. Tüm sahne ses geçirmeyecek biçimde döşenmiştir. Film, komedi, müzikal ya da müzikal komedi olmadığı takdirde çoğu sahne çok ama çok sessizdir. Üstelik çok da karanlık.

6 Numaralı Sahne'ye girdim ve orayı çok sessiz, çok karanlık buldum. Kabloların üzerinden dikkatle geçerek bir kenara çekildim. Gözlerim karanlığa alıştıkça yukarıda ışıklar gördüm, kulağıma bazı sesler geldi. Duyduğum bir kahkahaya doğru yürüyerek henüz ışıkları açılmamış sahnenin arka tarafına doğru gittim. Yönetmenle set ekibinin bir kısmı, kahve içerek sohbet ediyorlardı. Yönetmen yardımcısı yanıma geldi ve setteki soyunma odama gitmek isteyip istemediğimi sordu. Yönetmen, hemen bana ismimle hitap ederek nazik bir biçimde, "Fazla gevşeme, herkes gelir gelmez okuma provası yapacağız," dedi.

Ciddi olmaya çalışarak portatif soyunma odama gittim ve odaya kendi damgamı vurabilmek için makyaj masasının üzerine bir şeyler koydum. Başka bir dünyanın tam ortasındayken, sığınabileceğiniz kendinize ait bir yerin olması çok önemlidir. Etrafınızdaki onca ışıkla, şu makyaj masası kendinizi yıldız gibi hissetmenizi sağlar, ama hemen kendinize hatırlatırsınız ki –henüz- yıldız değilsinizdir. Senaryomu aldım ve sete döndüm. Diğer oyuncular da gelmişlerdi.

Yönetmen oldukça espriliydi. Gazetede okuduğu komik bir yazıdan bahsetti. Bunun üzerine baş erkek oyuncu da başından geçen bir olayı anlattı. Tanınmış bir oyuncuydu; filmlerini görmüştüm ama onunla tanışmamıştım. Bu da bana, ona bakma, şakalarına gülme, göz teması kurma ve onun arkadaşı olduğumu bilmesini sağlama fırsatı verdi. Diğer kadın oyuncu yapmacıktı. Neden böyle olduğunu merak ettim; güzelliktendi. Onu kıskanmıyordum, bu duygudan uzaktım. Bir profesyonel gibi görünmek, bu yüzden de işler rayına oturana kadar biraz geri planda kalmak istiyordum.

Yönetmen inisiyatifi eline alarak nereye oturacağımızı söyledikten sonra hepimizi rahatça görebileceği şekilde

yerleştirilmiş sandalyesine oturdu. Baş kadın oyuncu senaryosunun ilk sayfasını açtı. Ben de açtım. Baş erkek oyuncu, senaryosunun yanında olmadığını, başka birinin senaryosunu kullanıp kullanamayacağını sordu. Biri çabucak kendininkini verdi. (Acaba bu adam sorun yaratacak mıydı?) Hepimiz rollerimizi ezberlemiştik, ama daha sonraki çalışmalar için senaryoda değişiklik yapılması durumunu göz önünde tutarak, hepimiz senaryolarımızı elimize almıştık. Set ekibi de sessizce oturuyordu. Yönetmen, "Hadi artık, başlayalım," dedi.

Baş erkek oyuncu sahneyi açtı. Bence korkunçtu. Diğer kadın oyuncunun bir repliği vardı, iyi okudu. Güzel bir kadındı. Sıra benim repliklerime geliyordu. Sinirli olduğumu anlayamamışım, biraz geç okudum. Ben fark ettim ama yönetmen bir şey demedi. Sahnenin hiç duraksamadan bitmesini bekledi.

"Şimdi," dedi. "Birkaç önerim var." Tahmin ediyordum; dudağımı ısırdım. "Hepiniz tüm hikayeyi bildiğinize göre," diye devam etti, "Bu sahneden önce ne olduğunu, sonra da ne geldiğini biliyorsunuz. Şimdi karakterlerinize daha rahat yaklaşıp onları birbirleriyle tanıştırıp tanıştıramayacağımıza bakalım."

Daha sonra yönetmen, kadın oyuncu için yazılmış bazı es'leri atıp sahneyi güçlendirmek amacıyla onun bir yerde baş erkek oyuncunun sözünü kesmesini sağladı. Ve elbette benim biraz daha canlı (ölü gibi olmayan bir şekilde mi deseydik?) olmamı istedi. Konuşması yumuşak ve kibardı ama hepimiz, söylediklerinin öneminin farkındaydık. Her birimiz de özel bir şeyler istiyordu.

Sette yapılan okuma provası, her yönetmenle birlikte farklı olabilir. Kısa süre önce, daha az önemli bir filmde küçük bir rol almıştım. Okuma provası için, ancak hepimizin rollerimizi bildiğini gösterecek kadar zaman tanınıp prova için hemen sete geçmiştik. Yarım saat içinde de "kutuya" ilk adımımızı atmıştık (bu terimi bilmeyenler için ekleyeyim:

bitirilmiş film ruloları düz ve yuvarlak bir teneke kutuya konur). Tabii ki bu yöntem istenen kaliteyi getirmez ama vakit nakittir ve bazen bir yönetmenin, tam olarak istediğini yapacak vakti ya da nakdi olmayabilir. Bu yüzden de yapabileceğinin en iyisini yapar. Oyuncuların da rollerini mükemmel bir şekilde ezberlemelerini ve yazıldığı şekliyle senaryoya sıkı sıkıya bağlı kalmalarını bekler.

Canlı TV programları için okuma, en önemli şeydir. Bir keresinde iki hafta süreyle günde bir saat canlı programa katılmıştım. Bütün kast büyük bir masanın etrafına oturup bütün senaryoyu tekrar tekrar okuyordu. Yönetmen kendi alanında iyiydi, ama yaptığı işin baskısıyla kendine güvenini kaybetmiş, rahatsız edici biri olmuştu. Seyirci karşısında canlı çekime hazır olduğumuz zaman, Agnes Moorehead bile bir daha canlı TV programlarına çıkmayacağını haykırmıştı. Çıkmadı da. Canlı program, oyuncunun kamera karşısındaki en zor anıdır. Çünkü aceleyle kostümünüzü değiştirip, kabloların üzerinden nasıl geçeceğinizi düşünüp, bir yandan da sahneye sakin bir biçimde çıkmayı umarken doğal olamıyorsunuz. Program bittikten sonra hakkında bir sürü şaka yapılır, ama korkunçtur aslında. Okuma provasının neden bu kadar önemli olduğunu görüyorsunuz.

Kaldığımız yere dönelim: Yönetmen, sahnenin tekrar okunmasını istedi. Oldukça rahatlamıştık, zamanlama da daha iyiydi. İstediğine yakın bir duruma gelinceye kadar bizi birkaç kez durdurdu. Tüm duygumuzu vermememizi, duygularımızı kameraya saklamamızı istiyordu. Dediği gibi yapmaya çalışıyordum.

Çekime hazırlandığımız sahne, filmin ortasındaydı. Yani, benim canlandırdığım karakter, diğer iki karakterle önceden tanışmış, baş kadın oyuncuyla kavga etmiş, baş erkek oyuncuyu elde etmeye çalışmış, reddedilmiş ve onun başını belaya sokmak için, bölgenin güçlü kişilerinden olan babasına yalan söylemişti.

Yönetmen kameramanı çağırdı ve prova için sete geçeceğimizi söyledi. Yönetmen konuştuğu zaman herkes onu dinliyor ve düşündüklerini tahmin etmeye çalışıyordu. Aniden birkaç büyük spot yandı ve set aydınlandı. Artık Batı'da bir yerlerde; bir çiftlik evindeydik ve gündüzdü.

3
PROVA

Sahne tahlil edilmiş, replikler oturmuş ve karakterler geliştirilerek birbirleriyle ilişkilendirilmişlerdir, ancak daha yapılacak çok şey vardır. Sahnede rolü olanlar nerede ve nasıl hareket edecekler? Hareket edecekler mi? Elbette çoğu sahnede hareket vardır, ama hareketi zorunlu kılan bir yasa da yoktur. Genellikle avantajlı olmasına karşın fiziksel hareket, tüm sahneler için zorunlu değildir.

Günümüzde çoğu öğrenci ve genç yönetmen; fiziksel, mekanik (yani kamera hareketi) veya kurgusal hareketin (kesme), sahneyi ilginç kılmak için zorunlu olduğuna inanıyor. Bu yanlış bir anlayıştır ve ancak sahne kötü yazılmış ya da yeterince canlandırılamamışsa, iyileştirici bir yöntem olarak geçerlidir. Yönetmeni ilgilendirmesi gereken hareket, izleyicinin zihninde yer eden harekettir ve bu hareketi mümkün kılmak için gereken sürecin en önemli parçası oyunculuktur. Bir sahne, iyi yazılmış, iyi oynanmış ve gerçek bir sonuç doğurmuşsa, tek bir hareket olmadan bile işlevsel olabilir.

Orson Welles'in filmlerinden birindeki bir sahnede bazı kişilerin önemli bir aile sorununu derinlemesine tartışmaları gösteriliyordu. Oyuncular durağan bir grup halinde ve birkaç dakika boyunca neredeyse hareketsiz bir durumda oturuyorlardı, ama sahne canlı, hareketli ve yaşayan bir sahneydi. Oyuncuların nispeten hareketsiz durduğu bir sahnenin yaklaşık on dakika boyunca kesilmeden sürmesine birkaç kez izin vermişimdir. Bunun nedeni, fazladan bir hareket ya da kesintinin sahnenin sadeliğini süslemekten başka bir anlam taşımayacağını hissetmemdir.

Ancak çoğu sahnelerde hareket olduğu doğrudur. Bu hareketin amacı, "iş"i ortaya koymak, duyguları açığa çıkarmak ya da gizlemek veya fiziksel siniri ya da iç gerilimi ifade etmektir. Örneğin bir karakter olayla ilgili bir kağıdı almak için masaya doğru yürüyebilir; bir duyguyu veya ipucu verecek bir tepkiyi gizlemek için sahnedeki diğer karakterlere sırtını dönüp birkaç adım atabilir; veya sadece konuşmaya devam etmek için kafasını toparlamak amacıyla geri dönmeden önce biraz yürüyebilir. Bedeninde ya da zihninde oluşan gerilimi açığa çıkarmak için ayağa kalkabilir veya yürüyebilir ya da dış mekanda, yanındaki arkadaşıyla konuşurken park ettiği arabasına ya da evine doğru yürüyebilir.

Hareket, dramatik zamanlamayı vurgulamak için de kullanılır. Otururken verilen bir es, sadece bir duraksama olarak görülebilir. Ama sözle anlatılamayan bir iç çelişkiyi ya da konuya yaklaşımındaki bir değişimi, oyuncunun hareketle ifade etmesine izin verilmişse, bir konuşma sırasında verilen bir es ya da uzunca bir ara, çok daha önemli bir anlam taşıyabilir Aynı şekilde tepki veren kişinin uzaklara baktığı ve düşüncelerinin etkisiyle başını sertçe konuşan kişiye çevirmek zorunda kaldığı durumda önemli bir tepki, güçlendirilmiş olur. Tüm iyi yazılmış ve iyi kotarılmış sahnelerin can damarı olan bu tür geçişleri vurgulamak için benzer hareketler kullanılabilir.

Bir oyuncu, bu tür herhangi bir hareketin belli bir nedenle ve kesin olarak yapılması gerektiğini bilmelidir. Bir sahneyi zayıf, deneme kabilinden yapılmış bir hareket kadar çabuk bozan başka bir şey yoktur. Oyuncu, mesela bir sarılma veya sözlü tartışmadan kaçınmak ya da karşısındakiyle yüz yüze gelmemek için diğer oyuncudan uzaklaşıyorsa, hareket bu amaca uygun olarak yapılmalıdır. Böyle bir anda yavaş ve amaçsızca yapılan bir yürüyüş, istenilen etkinin gerçekleşmesini engelleyecektir. Belli dramatik amaçlar taşımıyorsa, öylesine ve uyuşukça yapılmış bir hareketin yararlı olduğu bir durum olduğunu düşünmek, pek mümkün

değildir. Kısacası oyuncular, replikleri üzerinde nasıl çalışıyorlarsa hareketleri üzerinde de çalışmalı, sonra da bu hareketleri beceriyle oyunlarına dahil etmelidirler.

(Aklımda tüm canlılığıyla bir sahne kalmış: Raintree Country (Hayat Ağacı) filminin bir sahnesinde yatakta huzursuz ve rahatsız bir şekilde yatmakta olan hamile **Elizabeth Taylor**'ın odasına giren **Montgomery Clift**'i çekiyordum. Odaya girerken Clift, sol eliyle kapıyı arkasından çarpacak şekilde hızla çekiyor ama arkasındaki sağ eliyle kapıyı çarpmadan yakalıyor ve bir adım geri atarak yavaşça kapıyordu. Bundan sonra da yatağa, karısının yanına gidiyordu. Provadan sonra kameraman setin ışıklandırılmasıyla uğraşırken Clift de en az 20 dakika yapacağı hareketi çalıştı. Eşikten geçiyor, kapıyı arkasından çekiyor, yakalıyor ve sonra da hareketine dikkat gösterdiği belli olmayacak şekilde yavaşça kapatıyordu. Hareketin kendi evinde, kendi yatak odasının kapısındaymış ve o kapıdan binlerce kez geçmiş gibi, kesinlikle düşünülmeden yapılmışçasına görünmesini istiyordu: Nihayet sahneyi çektiğimizde de aynen böyle göründü.)

Prova, hareketin bütün boyutlarını dikkate alır. Zaten provanın asıl amacı da budur. Hareket provası her zaman yönetmen tarafından yönetilir. Büyük olasılıkla yönetmenin kafasında temel kamera pozisyonları oluşmuştur ve hareket provasını da, en azından ilk provalarda, buna göre belirler. Ancak yaratıcı bir yönetmen, provalar ilerledikçe yorumun ve hareketin daha da gelişmesi için her zaman açık kapı bırakacaktır. Kural olarak yönetmenin yorumu geçerlidir, gerekirse birkaç değişiklik yapılır. Ama oyuncular sahneye kendilerini de katar ve tüm boyutlarıyla orayı kendilerinin olarak kabul ederse, sahnenin akışını veya etkinliğini geliştirme olanağı önemli ölçüde artar. Bu bakımdan genellikle oyuncunun önerileri hemen geri çevrilmez.

Bununla beraber oyuncu da bir şeyin farkında olmalıdır. Bazı öneriler yönetmenin filmcilik ve kurgu anlayışına uymadığı için hayata geçirilmez. Örneğin, bir hareket kamer-

anın işlevsel bir pozisyonu tarafından bile alınamayacak kadar büyük olabilir. Ya da öneri sahnedeki diğer oyuncuların hareketleri ve pozisyonları dikkate alınmadan getirilmiştir. Çoğu yönetmen bu tür önerileri hemen, herhangi bir açıklama getirmeden reddedecektir. Öte yandan sahneyi zenginleştirecek ya da etkinliğini arttıracak bir öneriyi dikkate almayı, ancak panik halindeki bir yönetmen reddedebilir. Oyuncu açısından iyi bir öneri, reddedilme riskine değer. Yirmi öneriden birinin kabul edilmesi bile yeterlidir.

Provada hareketler ve konumlar saptandıktan, oyuncuların da birbirlerine karşı rahat davranmaları sağlandıktan sonra, sıra set ekibine gelir. Film makineleri içeri getirilip kameraman setin ışıklarıyla ilgilenirken oyuncular da soyunma odalarına çekilip kendi başlarına kalırlar. Repliklerini prova eder, kostümlerini giyer ya da makyajlarını tazelerler. Herhangi bir şüphe veya belirsizlik, bu aşamada yönetmenle tartışılmamalıdır çünkü bir sonraki adımda, asıl iş başlayacaktır. Tüm hazırlıkların, senaryo üzerindeki çalışmaların, okuma ve hareket provalarının sonuçları, artık filme ve ses kayıt cihazlarına kaydedilecek, sette söylendiği gibi, "gelecek nesillere aktarılacaktır".

***

Kadın oyuncu anlatıyor:

Set, bir girişi ile arkada bir merdiveni olan büyük bir oturma odasıydı. Kameranın pozisyonuna göre duvarların ikisi hareket ettirilebiliyordu. Sahnede benim canlandırdığım karakter merdivenlerden iniyor, iki kişiyi odada konuşurken görüyor ve yanlarına gidiyordu. Onların konuşmaları, benim girişimle kesiliyordu.

Benim eğilimim, çok hızlı hareket etmektir. Daha önceki filmlerde birden fazla kere bu konuda uyarılmıştım, o yüzden de bu kez dikkat edecektim. Öte yandan oynadığım genç kız

da gençliği nedeniyle kendinden fazlasıyla emin, hareketli, parlak bir kızdı.

Ekip bizi izlerken yönetmen prova istedi. Kameraman yönetmenin yanında duruyordu. Diğer iki oyuncuyla ben birkaç kelime bir şeyler konuştuktan sonra mobilyalara dokunarak sette dolaşmaya başladık. Kendimizi sete alıştırıyorduk.

Burası benim evimdi. Baş kadın oyuncu benim ablam, baş erkek oyuncu da onun sevgilisiydi. Adam, üniversite okumak için kentten ayrılmış, okulu bitirmiş, şimdi de kuzeyde bir yerlerde işe girmeden önce kente geri dönmüştü. O okurken ablam başka biriyle birlikte olmuş, küçük kardeş (bendim o!) ise büyümüştü. (Tüm hikayeyi artık bildiğinizi sanıyorsunuz, değil mi?)

Merdivene, 18 yıl boyunca her gün inip çıktığım merdivenler gibi davranmam gerektiği duygusuyla yukarı çıktım. Merdivenleri saydım, ayağıma göre genişliklerini ölçtüm. Oyunculuk okulunda merdiveni inmenin, çıkmanın, hızla inip çıkmanın bir düzine yöntemini öğrenmiştim. Kız, ayağına çabuk olmalıydı ama en önemlisi hareketi dikkat etmeden yapıyor olmalıydı.

Yönetmen, "Başlayalım," dedi. İki yıldız oyuncuyu, durmasını istedikleri yerde durdurdu, bana da hareketimi nerede bitirmem gerektiğini söyledi. "Kesmeyeceğiz," dedi.

Merdivenin tepesine koştum. Sonra da koşmamam gerektiğini kendi kendime hatırlattım. Yavaşla! Aklımda tutmam gereken şey buydu.

Yönetmen, "Hareket!" dediği anda fırladım. Merdivenden aşağı, tamamen kayıtsız bir biçimde koştum, merdivenin bitimine yakın bir yerde o ikisini, birbirlerine yakın durmuş, sakince konuşurlarken gördüğüm anda biraz duraksadım. Sonra da yönetmenin durmamı istediği yere varıncaya kadar onlara doğru hareketime devam ettim.

Baş erkek oyuncunun -adı Ben olsun- sırtı merdivene dönüktü ve beni görmemişti. Ablamın benim girişime tepkisi ona uzanıp dokunmak ve konuşmasını kesmekti. Ablam bana

bakınca Ben'in de ilgisi bana yöneliyordu. Sahnenin bu bölümü benimdi.

Burada farkında olunması ve hatırlanması gereken çok önemli bir şey var. Sahnenin film için ne kadar önemli olduğunu, sizin de sahne için ne kadar önemli olduğunuzu, bu noktada fark etmeye başlıyorsunuz. Sahne, tamamen sizin söz ve/veya hareketinizle izleyiciye verdiğiniz bilgiye dayanıyorsa, müthiş bir gurur duyuyorsunuz. Yaptıklarınızın kesilmeyeceğinden, sahnenin sonradan çıkarılmayacağından eminsiniz artık. Sahne sizindir. Aman dikkat! Bu, Yıldız Sendromu adı verilen bir hastalıktır. Yıldız olsanız da olmasanız da fark etmez. Aniden bir tür kendini müthiş hissetme hali geliyor üzerinize. Yanlış bir şey yapamazsınız. Her türlü mükemmel fikir sizdedir.

İşte bu an, iyi insanların bir kızın yardımına koşmalarının zamanıdır; kızın başı beladadır. Bu an, yönetmeni dikkatle dinlemenizin ve duyduklarınıza inanmanızın zamanıdır. Bir pilot gibi elinizdeki aletlere güvenseniz daha iyi olur. Coşkunuza engel olmak ya da aklınıza gelen yeni düşünceleri uygulama isteğinizi bastırmak anlamına gelmez bu. Ancak dikkat etmezseniz yönetmenle ve diğer oyuncularla olan ilişkilerinizi zedeleyebilirsiniz.

Yönetmen nazikçe beni bir köşeye çekerek sakin sakin konuştu. Merdivenden aşağı çok hızlı inmiş ve kimseye bir şey yapacak zaman bırakmadan yanlarına gitmiştim. Özür diledim ve daha yavaş hareket edeceğimi söyledim. Tekrar yukarı çıktım, yönetmen tekrar, "Motor!" dedi. Bu kez dizginleri iyice sıktım. Daha iyi olduğumu hissettim. Bir önceki provanın da iyi olduğunu düşünmüştüm ama her şey tamamsa bunu bilirsiniz. Merdivenden yavaşça indim, onları görür görmez biraz durdum ve ağır ağır onlara doğru yürüdüm. Zamanlama iyiydi; onların da tepki gösterecek zamanları oldu.

Ben yanlarına varınca ilk sözü ablam söylüyordu. Bu durumda yönetmen, ablamın yanından geçerek kanepeye çöker gibi oturmamı önerdi. Ablam, konuşurken gözleriyle de

beni izliyordu; kamera da onu. Artık kamera, hepimizi iyi bir açıyla alabiliyordu.

Ablam, yaptığım şey için hemen beni azarlamaya başladı. Provalar devam ettikçe ben de güzel bir dinleme oyunculuğu geliştirmiştim. Sonra da sıra bana geldi ve ayağa kalkarak onların etrafında yavaşça dolaştım. Sonra, vurgulanacak sözleri söylerken birden durdum. Ablamın gözlerinin içine bakarak sakin sakin konuştum. Gözyaşlarım yanaklarımdan süzülmeye başladı. Bu ana kadar bütün izleyiciler canlandırdığım karakterin haylaz ve ukala bir genç kız olduğunu düşünüyor, bir an önce dersimi almamı istiyorlardı. Ama artık zavallı küçük adına üzülmeleri gerekiyordu.

İşte hepsi bu.

Bir duyguyu canlandırmak için teknik olarak yetenekli olmanız gerekir. Ama bu durumda bile inandırıcı olamayabilirsiniz. İnandırıcı olmak için, duyguya kendiniz inanmalısınız.

Hareket de söz gibi sahnenin bir parçasıdır. Prova yaparken, ikisini birlikte yapıyorduk. Yönetmenin rehberliğinde hareketler öyle doğal hale geldi ki her hareket bir söze hayat veriyor veya birinin cümlesini yarıda kesiyordu. İlk sahneyi çekmeye hazır hale geldiğimizde tüm sahnenin nasıl çekileceğini öğrenmiş, birbirimizin yanında da iyice rahat davranır olmuştuk.

Makyajlarımızı tazelememizi ve çekime hazırlanmamızı söyledikten sonra yönetmen yanıma geldi ve soyunma odasına kadar yanımda yürüdü.

"Gerçekten iyi iş çıkartıyorsun," dedi. "Ama sana provalarda duygunu -gözyaşlarını- bastırmanı söylemiştim. Gözyaşlarını bitirmeni istemiyorum."

"Önemli değil, yine ağlayabilirim, "diye cevap verdim.

"Bunlar gerçek gözyaşlarıydı. Bu kadar kolay nasıl ağlıyorsun?" diye sordu.

"Dünyanın bu halinde asıl zor olan gözyaşlarını tutmak. Ağlamak için açık bir çağrı da varken kolayca ağlanıyor."

Rolüm iyi yazılmıştı. Ben de karakterime benzeyen kişileri zaten tanıdığım için onları anlayabiliyordum. Hayatın her alanında, her durumda insanları anlamak, bu işin anahtarıdır. Elbette bu kırıcı da olabilir. O zaman da, ağlarsınız.

4
HERKES NEREYE GİTTİ?

Set aydınlatılmıştır. Ses ve kamera için son dakika provaları yapılmıştır. Işıklandırmaya ilişkin düzeltmeler de tamamdır. Çekim zamanı gelmiştir. Yönetmen, sahnenin çekimine başlamak için neye dikkat eder?

Öncelikle oyuncuların dikkatleri birbirine mi yoksa dışarıya mı yöneliktir? Bir yandan sahne üzerinde yoğunlaşmak gerekirken, öte yandan oyun mekanının dışında başka insanların ve nesnelerin olduğunu bilmek, oyuncuları çelişik algılarla yüz yüze bırakır.

Bu konuda her zaman kullanılan iki tane oyunculuk dışı yöntem vardır, ancak bu yöntemler üretkenliği de engelleyebilir. Bunlardan biri, tam olarak "sınırları çizmek"tir (ana spotların çizdiği bölgede kalmak). Yönetmen, oyuncuların tepkilerini ve sahnenin atmosferini en iyi yansıtacak, hareketleri en iyi yakalayacak pozisyon ve şekilde kamerasını kurmuştur. Kameraman da bu pozisyonlara göre ışıklandırmasını yapmıştır. Bu konumda oyuncuların hareketleri iyice kısıtlanmıştır. Işıklandırmanın ve kaydedilen görüntülerin tatminkar olması isteniyorsa, oyuncular da sınırlarını kesin şekilde belirlemelidirler. Ama sınırlarını aradıklarını veya sınırlarına ulaştıklarını, herhangi bir tepki, tavır ya da bilinçli bir bedensel hareketle asla belli etmemelidirler.

Deneyimli oyuncular, kafalarını çok fazla meşgul etmeden bu yöntemleri kullanmayı öğrenmişlerdir. Bu oyuncular, ışığa duyarlı füzeler gibi, bir tek ana spotu "hissederler". Spotun içindeyseler, zaten büyük olasılıkla sınırlarının da içindedirler. Bunun dışında hareketlerini setteki diğer oyuncu

ve nesnelere -masa sandalye veya koltuk veya herhangi bir dekor- göre ayarlayarak sorunu çözebilirler.

Elbette düşünceli bir yönetmen oyuncunun işini biraz kolaylaştırmak için kameramanın daha geniş ışıklandırma (bir tür "düz" ışıklandırma) yapmasını isteyebilir. Bu durumda oyuncuya, hareketleri için bir alan kazandırılmış olur. Oyuncunun kesin pozisyon almasının çok önem taşıdığı çekimler, sadece yakın çekimlerdir. Bu çekimlerde oyuncunun çok küçük hareketlerde bulunması gerekir.

Bir sinema oyuncusunun kazanması gereken özelliklerin en zorlarından biri budur. Ama oyuncu bir kez içgüdüsel olarak bu yöntemi kullanmaya başlarsa, kendini tamamen ve serbestçe sahneye verebilir—yani hemen hemen.

İkinci yöntem daha da zor sayılır. Oyuncu ilgi alanını sınırlamayı öğrenmelidir. Kameramanı, yönetmeni ve set ekibini görmemelidir. Bu, set ışıkları dışındaki tüm ışıkların söndürülerek set haricindeki her yerin karanlıkta bırakılması durumunda oyuncu için oldukça kolaylaşır ve neredeyse zorunlu hale gelir. Set ekibi sahne gerisine veya kamera arkasına çekilir. Oyuncuların "göz hizalarında", yani sahnenin herhangi bir yerine baktıkları doğrultuda, dikkatlerini çekecek ya da kafalarını dağıtacak bir insan ya da nesne bulunmaması sağlanır. Yönetmen de kameraya yakın ve göz hizasının altında durur. Böylece sahneyi kameranın bakış açısından görmesi ve ortada daha az şeyin görülmesi mümkün olur.

Bütün bunlar oyuncunun ve rol arkadaşlarının sahneyi "yaşama" çabalarını kolaylaştırmak için yapılır. Oyuncu, kamerayla, yönetmenle, set ekibiyle değil, diğer oyuncularla konuşmalı, onları dinlemeli, onlara tepki vermelidir. İyi bir sinema oyuncusu için izleyici yoktur; varolan, bir olaya karışmış diğer insanlardır. Bir sahnenin hayat kazanmasının ve izleyicinin sadece bir izleyici olarak kalmayarak olaya katılmasının tek yöntemi budur.

Bir oyuncunun zihnini gerçek dünyaya kapamasının en iyi yolu, kendi oluşturduğu dünyayı dinlemesidir.

Bu dünyayı dinlemeye yoğunlaşmak, dikkati dağıtan görsel ve işitsel unsurları devre dışı bırakır. Gürültülü bir kalabalığın ortasında sakin bir konuşma yapan herkes bunu bilir. Yani oyuncu ne kadar iyi dinlerse, çekim sırasında sette yer alan rahatsız edici diğer unsurları o kadar devre dışı bırakabilir.

Tabii ki oyuncu diğer oyuncuyu değil, karakteri dinleyecektir. Oyuncu dikkatini kendini dinlemeye de yöneltmemelidir. **Aşk ve İntikam (One-eyed Jacks)** filminin çekiminde, kamera önünde olan bir oyuncu, kamera arkasında durmuş, dışarıdan repliklerini söyleyen Marlon Brando'yu dinliyordu. Oyuncunun sırası geldi ve geçti; büyülenmiş gibi kalakalmıştı. Aynı zamanda filmi yöneten Brando; "Kes," diye bağırarak oyuncunun yanına gitti. "Tanrı aşkına, neredeydin?" diye sordu.

Oyuncu, "Mar," dedi. "O kadar harikaydın, o kadar etkileyiciydin ki, hayranlıkla kendimden geçmişim." Bu arada gün ışığı zayıflamıştı. Brando çekimi başka bir güne erteledi.

Bir idol karşısında kendinden geçme halini (belki de zekice bir mazeretti) bir yana bırakırsak, oyuncunun geliştirmesi gereken en önemli beceri, evrensel sayılamayacak bir yetenek olan dinleme yeteneğidir. Dinlemek, ama dinler gibi görünmek değil, gerçekten dinlemek, sinema oyunculuğunun diğer bütün alanları için de olmazsa olmaz bir koşuldur. Çoğu oyuncunun diğer becerileri (konuşma, oyuna tepki verme, hatta hareket etme) duyduklarından esinlenir.

Bir oyuncunun diğerine yapabileceği en büyük iltifat, "Bana bir şeyler verdi," demektir. Burada değer verilen şey, diğer oyuncunun onun sözlerine önem vermesi, davranışlarını gözlemlemesi, kısacası kelimenin tam anlamıyla ona dikkat etmesidir. Ve Kutsal Kitap'ın talimatları gereğince veren, alana göre verdiğinden daha çok yararlanır.

Kamera güçlü bir teleskoptur. Geniş perdedeki yakın çekimin göreli boyutlarını tahmin etmeye çalışın. Oyuncu, konuşan oyuncuyu dinlemek yerine bir sonraki kendi sözüne

konsantre olmuşsa, bu, yakın çekimlerde hemen anlaşılır, orta plan çekimlerde ise daha az etki yaratacak şekilde belli olur. Ortalama bir filmin büyük bir bölümü yakın ve orta plan çekimlerden oluşur. Sadece uzak planda oyuncunun karşısındakini dinlemediğini izleyici göremez. İzleyici, burada bile belli bir dinleme tavrı olmamasına bilinçsizce tepki gösterir.

İyi bir dinleyici olmanın zorunlu öğesi, keskin bir gözlemci olmaktır. İyi bir oyuncu, repliklerin tam olarak söylenmesi dışında, sözlerle birlikte gelen fiziksel gösterimlere de dikkat eder. Uzak plan çekimlerde bu fiziksel gösterimler arasında nispeten büyük jestler ye beden hareketleri vardır. Bu tür jest ve hareketlerin pek istenmediği yakın çekimlerde ise genel olarak konuşmaya eşlik eden küçük yüz hareketleri kullanır ("Donuk" bir yüz, alay ya da acıma konusu olur). İster büyük, ister küçük olsun bu tür hareketler, gerçek hayatta da, perdede de iletişimin ayrılmaz parçalarıdırlar. Bu hareketler söylenen sözlerin doğruluğunun altını çizmekte (ya da yalanlamakta) kullanılırlar ve ne olursa olsun, sözü güçlendirmek için kaçınılmazdırlar. Nüansları hissettirir ve genellikle bir diyalogda ifade edilen mesajın çerçevesini çizerler.

Oyuncu bütün bunları aklında tutarak diğer oyuncuları dikkatle izlemeli (tabii ki sahnenin; dikkatsizce ya da istemeyerek kurulmuş bir görsel iletişimi gerektirdiği durumlar hariç) ve dinlemelidir. Böyle yaptığı zaman hareketli ve sözlü cevapları, senaryodan hatırladıklarından değil, konuşan oyuncudan aldığı etkiden üreyecektir. Bu durumda tepkilerinin yapay değil, doğal tepkiler olarak görünmesi çok kolaylaşacaktır. En iyi durumda bu tepkiler gerçekten doğal tepkiler olacaktır. Tüm iyi oynanmış sahnelerin hedefi, gerçek hayatın doğallığını yakalamaktır.[10]

10 Oyunculuk dersi alan herkes, Jack Lemnon'un Kayıp (The Missing) filmindeki oyunculuğunu incelemelidir. Onu bir kez dikkatle izlemek, bir aylık bir derse bedeldir. Burada dikkat, en üst düzeydedir. Lemnon dinlerken ve izlerken bir yoğunluk sergilemektedir.

Burada, doğallığa ulaşmak için, üçüncü bir yöntem gerektiğini hatırlatırım. Bu, çekim sırasında bir sahneyi ya da bir "anı" tekrarlamaktır. Bazı oyuncular -(**Spencer Tracy**, **Humphrey Bogart** ve **Monty Clift** ilk anda aklıma gelenler) en yüksek performanslarını sergilemek için tekrara pek ihtiyaç hissetmezler. Bu oyuncuların doğallığı yakalama konusunda çok az sorunlarının olduğu bellidir. Ancak çoğu oyuncunun "mükemmele" ulaşması için birkaç tekrar gerekir (birkaç oyuncuda bu sayı, kırka, elliye ve daha fazlasına çıkar). Aslında bu tekrarlar hem diyalogu konuşan hem de onu dinleyen oyuncu açısından, doğallığı yakalamayı çok zorlaştırır.

Belki de birbirini izleyen her tekrardan sonra yeni bir yoruma ulaşmanın en iyi yolu, yeniden dinlemek, okumalarda dikkati çekmeyen nüanslara ve diğer oyuncu veya oyuncuların fiziksel tavırlarına bakmaktır: Aşırı derecede mekanik bir oyuncu değilse (ki bu durumda zaten filmlerde oynamamalıdır), oyuncu, her tekrarda küçük de olsa bir farklılık gösterecektir. Dinleyen oyuncunun aradığı şey de bu farklılıktır.

Willie Wyler, oyunculara aradığı nüansın ne olduğunu genellikle söylemeden sayısız tekrar çekimler yapmasıyla ünlüdür. Aslında Wyler, oyuncuların her tekrarda içgüdüsel olarak "farklı bir şeyler" yaptıklarını bilirdi. O "farklı" şey, "doğru" bir şeyse, Wyler istediği çekimi yapmış olurdu.

Elbette farklı şeyler farklı bir tepkiye neden olacaktır. Ancak konuşan oyuncu daha önceki performansını tekrarlasa bile yeni bir şeyler arama çabası oyuncunun dikkatini tekrarlama sorunundan uzaklaştırarak, rutinlikten, farklılığın yarattığı olasılıklara yönlendirecektir.

***

Kadın oyuncu anlatıyor:

Filmimiz bitip gösterime girdiğinde sahnem izleyiciye şöyle ulaştı: Ablam bana karşı tiradına başladığında ben kanepede oturuyordum (grup çekim). İzleyici ablamın yüzünü

görüyordu. Ben ayağa kalkıp ablamın çevresinde yürümeye başladığımda, izleyici benim hareketlerimi de gördü. Bir noktada ablama dönüp onun sözünü kestim. O sırada ben konuşurken beni yakından çektiler. Sözümün yarısından sonra da, benim yakın çekimimi karşılayacak biçimde ablama yakın çekim yaptılar. Cevabına başlarken, izleyicinin sözlerini anlaması için bir süre onu çekmeye devam ettiler, sonra tekrar kesip ben dinlerken beni yakından çektiler. Ablamın sözleri, sergilediğim çocukluğu ortaya serdiği ve yaptığımın ne kadar kötü bir şey olduğu gerçeğini yüzüme vurup beni çökerttiği anda izleyici benimle birlikte onu dinliyor, bir yandan da beni izliyordu. Gözlerim doldu, gözyaşlarım yanaklarımdan aşağı süzülmeye başladı. Son sözüme başladım ama bitirmem gerekmiyordu—arkamı dönüp koşarak çıkmalıydım. İyi sahneydi. Çok iyi yönetilmiş ve tam yerinde kesilmişti.

Bu filmde ve bu yönetmenle, dinlemenin, izleyicinin duygularınızı her zaman hissetmesini sağlamanın ne kadar önemli olduğunu daha önce fark etmediğim biçimde fark ettim. "Sahne çalan oyuncu", sahnede olduğu her an, yapılan şey ne olursa olsun ve başka kim yaparsa yapsın, izleyicinin dikkatini kendi üzerinde tutan oyuncudur. Sahne çalma konusunda uzman oyuncu ise bunu diğer oyuncuları kendine düşman etmeden yapar. Bunun için doğal olmak dışında bir şey yapmaya gerek yoktur.

Mesele şu; yönetmen sahnenin büyük bir bölümünde aynı diyalogu birkaç farklı kamera pozisyonuyla -grup çekim, omuz üstü çekim, yakın çekim- çeker. Bir oyuncu hangi çekimin kullanılacağını bilemez; yönetmen bile bu aşamada bunu bilmiyor olabilir. Hepsini gördükten sonra bu konuda karar verecektir. Ancak yönetmen, "Hareket!" diye bağırdığı andan itibaren duygudan asla çıkmamalısınız. Bir profesyonel, gerçekten iyi bir oyuncu, her zaman oynar ve diğer oyunculara karşısında oynayacakları bir karakter sunar.

Bir film, tüm kastın ve ekibin ortak çabasıyla oluşur. Bir kişi işini iyi yapmazsa film tehlikede demektir. Set ekibi -elek-

trikçiler, dekorcular, makyöz, kuaför ve kostümcüler- sizin sahnede iyi görünmenizi sağlamak için oradadırlar. Bu, sizi daha önemli biri yapmaz. Onlar işleriyle övünebilmek için sizin işinizi iyi yapmanızı beklerler. Siz de profesyonelce davranırsanız (sete zamanında gelir, diyaloglarınızı bilir, hazır olur ve kimseye engel olmazsanız) sizi sever, sizinle şakalaşır ve kendilerinden biri gibi davranırlar. Böylece kastın ve ekibin her gün birlikte çalışmaktan zevk aldıkları neşeli bir grup oluşur.

Sınırlara ve işaretlere bağlı olmak, başlangıçta bazı oyuncuları rahatsız eder ama provalar sırasında buna alışabilirsiniz. Durma noktalarınız yakınındaki mobilya ve insanların konumlarını belirleyerek, hiç bakmadan da kendi sınırlarınızı çizebilirsiniz. Provalar sırasında kendi spotunuzu hissederek ve gölgeleri izleyerek kameramana yardımcı olabilirsiniz. Böylece diğer oyuncular da onların ışıklarına dikkat ettiğinizi bilecektir. Bu işte iki önemli şeyden biri, rolünüzde rahat olmak, karakterinizi rahatça canlandırabilmektir. İkincisi ise sette, ekiple birlikte kendinizi evinizde gibi hissetmektir. Bu size ihtiyacınız olan güveni ve desteği verir. Böylece tüm sahne ışıkları sönüp sahne için tek başınıza spotların karşısına çıktığınızda, rolünüze geçiş yumuşak olur, kaygılanmanıza hiç gerek kalmaz.

5
YÜZ İFADESİ

Bazen en temel noktaya dönüp terimlerimizi tanımlamakta yarar vardır:

Tepki: Bir etkiye ya da özel bir uyarıya cevaben harekete geçmek

Uyarı: Hareket etmeyi ya da başka bir çaba sarf etmeyi gerektiren-uyaran herhangi bir şey.

Dünyanın önde gelen iki oyuncusu, **Laurence Olivier** ile **Alec Guinness**'in, ya sözlerinin yanlış anlaşılmasına izin vermiş olmaları ya da sözlerinin başkalarınca çarpıtılmış olması gerekir. Çünkü iddia edildiğine göre, ikisi de sinema oyunculuğunun, aslında, "hiçbir şey yapmamak" olduğunu söylemişler. Bu tür bir açıklama, sadece aşırı ılımlılığın, "oyunculuğa" veya abartılı oyunculuğa yönelik bir uyarının dışavurumu olabilir. Belki de tiyatro oyunculuğu ile sinema oyunculuğunun göreli yoğunlukları arasında bir karşılaştırma anlamına geliyordur. Ben bu sözlerin, tam olarak insanların anladığı şeyi ifade etmek niyetiyle söylendiğine inanmak istemiyorum. Dinlemek ve gözlemlemek, kesinlikle "hiçbir şey yapmamak" değildir. Uygun tepki vermek de öyle.

Tepkinin sinema oyunculuğunun temeli olduğu sık sık söylenir. Tanımı gereği tepki vermek, belli bir uyarıya cevap vermektir. İster bir düşünce, bir duygu (güven, korku, acı gibi) olsun, ister açlık, susuzluk veya kaşıntı gibi fiziksel duyumların beyne ulaşması olsun, uyarı, oyuncunun içinden gelebilir. Ancak muhtemelen daha büyük oranda dışarıdan, sahnedeki diğer bir karakterden veya oyuncunun kontrolü dışındaki bir ortam ya da ortamlar bileşiminden gelir. Hatta çelişkili tepkilere ve nihai olarak hareketsizliğe yol açan bir-

den fazla uyarılar da gelebilir. Belirsiz ya da olumsuz bir cevaba bile neden olsa, uyarı, her zaman olumlu bir güçtür.

Bunu, zorunlu olarak, uyarılara tepki vermenin, devamlı ve akıcı bir süreç olması izler. Bilinçlilik hali sürüyorsa bu faaliyet durmaz. Sahnede de durmasına asla, izin verilmemelidir.

Bir yönetmenin bakış açısından bir uyarıya verilen cevap (genel olarak tepki diye adlandırılır), belki de filmin en önemli unsurudur.[11] Bütün işinin ehli yönetmenler, filmde hareketi sağlayan anları senaryolarında ararlar. Fiziksel veya zihinsel bir değişim olmadan, hareket olmaz. Her değişim ve geçiş, karakterin bir sonraki hareketinin rotasını değiştirerek düğümü zenginleştirir ve filmi canlı tutar.

İzleyici bir geçişi ancak oyuncunun tepkisi sayesinde görebilir. Fiziksel bir harekete verilen tepki kolayca anlaşılabilir. Bir replikte ifade edilen yeni bir düşünce veya niyete gösterilen tepkiyi fark etmek, çok daha zordur. Genellikle konuşanın zihninde gerçekleşen bir değişimin ilanı olduğu için repliğin kendisi de bu geçişi pek göstermez, sadece bir pozisyonu anlatır; bu yüzden de statiktir: Replikte yer alan ifade edilmiş düşünceye dinleyenin tepkisi, bize değişimi süreç içinde gösterir; bu yüzden de dinamiktir.

Vurgulamam gerekir ki, ne kadar önemli olursa olsun, bir tepkinin fiziksel gösterimi abartılmamalıdır. "Büyük" tepkiler istenebilir. Ama sinemada, komedide bile ince bir tepki, genellikle en iyi tepkidir. **Chaplin, Keaton, Langdon** gibi en büyük komedyenlerimiz büyük, hatta bazen vahşi durumlar kurgulamışlardır, ama tepkileri, önemli ölçüde ince tepkilerdir.

Diyalog sahnelerinde hemen hemen her zaman oyuncu dinlerken tepkinin fitili ateşleniyor demektir. Tepkiyi uyaran fitil (mesela anahtar sözcük) cümlenin sonuna pek bırakılmaz. Uyarı repliğin duygusu ortaya çıktığında tamamlanır. Genellikle duygu erkenden yeterince ortaya çıkarsa,

---

11 Birçok senaryo yazarı bunu anlayamadığı için başarısız olmuştur. Uyarıyı oluşturan diyalogları yazan yazarlar, tepkinin nasıl olsa geleceğini düşünmüşlerdir. Aslında tepki, kendisini uyaran replikten çok daha önemlidir.

uyarıyı ateşleyen replik tamamlanmadan tepki gösterilir. Böylesi bir tepki genellikle görsel bir tepkidir. Bunun yanında bir de sesli tepki varsa sonuç, konuşanın sözünün doğal biçimde kesilmesidir.

Kısa bir özet. Bir süre önce yazarlar bir oyuncunun diğerinin üzerine konuşabileceğini fark ettiler. Aslında bu, hem daha dürüst ve daha gerçekçi hem de genellikle daha dramatik bir tepkiydi. Bu algılayış ilginç bir senaryo yazım düzenine yol açtı: diyalogların çoğu, birbirinin üzerine konuşma anlamına gelen açık uçlu cümleler şeklinde düzenleniyordu. Yazar, cümlesindeki bütünlüğü korumak için cümleyi tamamlıyor, arkasına da fazladan söylenebilecek birkaç sözcük -tamamlanmamış bir cümle- yazıyordu. Böylece, tepki veren oyuncu, asıl cümlenin anlamını bozmadan karşısındakinin sözünü kesebiliyordu. Ama uygun tepki uygun uyarı sonucu oluştuğu için (asıl cümle içinde bir yerde), tepki veren oyuncu tepkisini mantıksız bir süre boyunca yapay olarak ertelemek zorunda kalıyordu. Böylece de dürüstlükten uzaklaşılıyor, sahnenin geçekliği, hızı ve ritmi zedeleniyordu. Bu düzen halen kullanılıyorsa, sadece keyfi olarak kullanıldığına inanıyorum. Diğerinin üzerine konuşma ihtiyacı duyan bir oyuncunun zamanlamayı kendisinin yapması, çok daha iyidir.

En iyi tepkiler, verilen dikkatin doğal ürünü olan tepkilerdir. Tepki içten gelmeli ve basit olmalıdır. Kaba komedide veya bir hile kurgularken kullanılması dışında, belirsiz bir zamandan kalan yüz fotoğraflarında gördüğümüz gibi "korku", "arzu", "şehvet", "acı" ve benzeri bir görsel tepki üretmeye ("bir yüz yapmak") hiç gerek yoktur. Perdede kamera, kaynağı büyüterek tepkiyi vurgular. Çekim ne kadar yakından yapılıyorsa, tepkinin de o oranda gözlerde sınırlanması gerekir. Gerçek hayattaki dürüst tepki, genellikle kontrollü bir tepkidir. Büyük tepkiler, aşama aşama ulaşılmadıkça, tepki verenin aşırı sinirli veya sahtekar biri olarak damgalanmasına neden olur. Bir ölüm haberi veya aniden giren sancı gibi

şiddetli tepkiler -aslında aşırı uyarılar karşısında gösterilen belli tepkiler demeliyim- de dikkatle düşünülmelidir.

"O öldü" şeklindeki bir bildirime hemen verilen büyük bir tepki, kural olarak çok yapaydır ve izleyici tarafından da böyle görülür. İnsan beyni ve bedeni genellikle böyle bir krize, durumu anlamasını ve kabul etmesini geçici olarak engelleyen ve herhangi bir ani duygusal tepkiyi yok eden ya da sınırlayan travmatik bir şokla cevap verir. Aynı durum, şiddetli bir kaza geçiren herkesin görebildiği gibi, aşırı acılarda da geçerlidir. Bir travmanın şoku, kurbanın yaralanıp yaralanmadığını fark etmesini bile engeller.

Elbette tüm tepkiler ani ve oyuncunun üzerine konuşulmasını gerektiren tepkiler değildir. Konuşulan bir cümlenin duygusu kasten karmaşık veya (böylesine pek rastlanmaz) çok kapsamlıysa tepki genişletilmeli, bu tepkinin ardından gelecek sesli tepki de geciktirilmelidir. Cümlenin anlamının izleyici tarafından anlaşılması isteniyorsa, izleyiciye onu çözümleyecek zaman verilmelidir. İzleyici, bu zamanı ancak oyuncunun görsel tepkisi özellikle uzatılmışsa bulabilir. Bu durum önemli bir oyunculuk sorununa da neden olabilir.

Uzun bir senaryo çalışmasından ve provadan geçen oyuncu, cümlenin anlamını bilmektedir. Bu yüzden cümleyi ilk kez duyan izleyicinin o cümlenin önemini anlamasına fırsat bırakmayacak şekilde tepkisini kısa kesip sesli olarak cevap verir. Bir filmde hafıza tazelemek ve cümleler üzerinde tekrar durmak için sık sık geriye dönülmediği akılda tutulmalıdır. İfade edilen şeyin anlaşılması isteniyorsa, ilk kez ifade edildiğinde anlaşılır olmalı ve izleyiciye verilen bilgiyi sindirip tahlil etmesi için gereken süre verilmelidir. Açıktır ki, izleyicinin algılaması için gereken süreyi tahmin ederek genişlettiği tepkiyle bu süreyi izleyiciye oyuncunun vermesi (yönetmenin de yardımıyla) tercih edilir.

Ancak oyuncu bilinçli olarak bu zamanlama ihtiyacının farkında olduğunu izleyiciye gösteriyorsa, tepki tasarlanmış bir tepki gibi görülür. Nasıl ki oyuncu tekrarlama meselesini,

doğallık kazanmak için çözmeliyse, keyfi olarak empoze edilen zamanlama meselesini de izleyicilerin algılayabilmesi için çözmek zorundadır. Bu bilinçli farkında olma halini izleyiciye göstermeyi engellemenin en iyi yolu, söz konusu cümleyi beklediğinden çok daha karışık anlamlar taşıyan bir bilmece gibi dinlemektir. Karışıklık yoksa bile dinleyicinin karışıklık arayışı tepki doğurmak için bir darbenin daha eklenmesini gerektirir. Bu darbe de izleyicinin oyuncuyu yakalamasını sağlar.

***

Kadın oyuncu anlatıyor:

Yıldız oyuncuları inceleyin.

Evet, yardım için onları bile inceleyin. Büyük sinema oyuncularının çoğu artık yok. Onların yaptıkları işlerin çoğunu saklayan ve koruyan filmcilere müteşekkiriz. TV'de yayınlanan eski filmleri izleyin. Film müzelerindeki özel programları izleyin. Birçok şehirde, birçok insanın eski filmleri, büyük yıldızları sevdiğini fark eden en azından bir tane sinema salonu yöneticisi bulursunuz.

Bayanlar, **Marlene Dietrich***'i,* **Joan Crawford***'u,* **Bette Davis***'i,* **Ingrid Bergman***'ı inceleyin. Çok daha fazlası var ama ilk anda akla gelenler bunlar. Çünkü onlar, kendilerini yıldız yapan bir stil geliştirmişlerdir. Bu kadınların herhangi birini taklit etmek kolaydır. Onları taklit ederek zirvede nasıl bu kadar uzun süre kaldıklarını görebilirsiniz.*

Örneğin **Marlene Dietrich** *olduğunuzu ve bir mahkemede bulunduğunuzu düşünün. Kameranın sağındasınız. Kameranın solunda da biri konuşmaktadır. Başını veya vücudunu hareket ettirmeden önce gözlerinin döneceği yöne doğru nasıl hareket ettiğine hiç dikkat ettiniz mi? Bu, perdede önemli bir efektir. Dietrich'in bu efekti nasıl bulduğunu hep merak etmişimdir. Gerçekten de enfes bir efekt. Bunu hep yapar. Bu efekt, sözüne başlamadan önce ona zaman*

kazandırır. Bu efekt sayesinde izleyiciyi yakalar ve sahne boyunca elinde tutar. Gözlerini dönebildiği kadar sola döndürür, sonra da bakışlarını rakibine ya da sevgilisine kilitleyene kadar yavaş yavaş başını çevirir. Anladınız mı? Bunu deneyin. Başınızı çevirirken genellikle ağzınızın hafifçe aralandığını göreceksiniz. Dietrich'inki gibi.

Ya **Joan Crawford**? Genellikle tepki verirken başını hızla hareket ettirir. Crawford, sert ve hızlı tepkileriyle ünlüdür. Crawford olduğunuzu ve bir mahkemede bulunduğunuzu düşünün. Kameranın sağındasınız ve kameranın solundaki biri size konuşmaktadır. Cümle bittiği anda Crawford kafasını hızla çevirip konuşan kişinin gözlerinin içine bakarak repliğine başlar. Bu da izleyiciyi yakalayan bir harekettir. Parıldayan gözler ateş gibi yanmaktadır ve izleyici onun yanındadır. Bette Davis, aşk sahnelerinde bile saldırılarıyla ünlüdür.

Bergman (sevgilisinin gözlerine bakışını inceleyin) ise, gözlerini yerden kaldırır. Onun metanetini ve tutkusunu inceleyin. Hiç, bir aşk sahnesinde Bergman'ın burun deliklerine dikkat ettin mi? Evet, ihtirası arttıkça burun delikleri açılıp kapanır, açılıp kapanır. Oyunculuk mu? Evet. Ve sadece perdede. Sadece kamera burun deliklerinin hareketini görebilir. İnanın bana bu hareket, duygusal bir sarsıntı demektir.

Erkekler, **Bogie**'yi, **Gable**'i, **Bili Powell**'i, **Spencer Tracy**'yi ve **Jack Lemmon**'ı inceleyin. Burada da başka isimler var, ama bunların hepsinin kendi stilleri, kendi kişilikleri ve elbette birkaç tane de trükleri vardır. Bogie her zaman karşısındakinin yüzünü inceliyormuş gibi görünür. Sevgilisi de düşmanı da olsa gözleri, karşısındaki oyuncunun yüzünde dolaşarak bilgi arar. Onun duygu yoğunluğunu fark eder ve harekete geçmeden önce (bir yumruk ya da bir öpücük) ne yapacağını anlarsınız. Sizi şaşırtarak, biraz önce güzel şeyler söylediği bir kadına sırtını dönüp çekip gittiğinde ne kadar harikadır, değil mi?

Gable. Yıldız olduktan sonra iyi bir oyuncu olan Kral hakkında ne söylenebilir ki? Görünüşü ve kişiliği sayesinde

yıldız olduktan sonra yıldız olarak kalabilmek için oyunculuğu gerçekten öğrenmesi gerektiğini anlamıştır. Bir mülakatta Spancer Tracy'yi rahatlık ve doğallığa örnek olarak göstermişti.

Tracy, rahatlık ve doğallık konusunda ustaydı. Sahnede ne kadar mükemmel olduğunu kendisinin fark ettiğine inanmıyorum. Tracy, her yazarın rüyasıdır. Spencer bir cümleyi alır, kimi zaman yazıldığı biçimiyle, kimi zaman da ufak bir değişiklikle, aynı cümlenin zihinde canlandırıldığı şekliyle okurdu. Kamera karşısında düşünerek, es vererek izleyiciyi her şeye inandırabilirdi.

Bill Powell kötü adamı oynayarak başlamış, kendisini yıldız yapan komediye sonradan dönmüştür. Onun anahtarı, görmüş geçirmiş bakışlarıdır (bakışları, sarhoşu oynarken bile nettir). Karakterin zamanlamasını bakışları sayesinde yapar.

Jack Lemmon, incelenecek mükemmel bir oyuncudur. Bence Lemmon, ayak parmağından saçının teline kadar tam bir sinema oyuncusudur. Arkası dönük uzaklaşırken bile sizi üzebilir; omuzları düşmüş, yürüyüşü yavaşlamıştır. Size bakması için kolundan tutarsınız, bir an durur ve devam eder. Jack Lemmon'ı özellikle **Kayıp (Missing)** ile **Çin Sendromu'nda (The China Syndrome)** inceleyin. Kamera karşısında gördüğüm herkesten daha iyi dinler.

Bütün bunları sinema oyunculuğunun ne gerektirdiğini, nasıl bir sinema oyuncusu, nasıl bir yıldız olunacağını kavramanız için anlattım.

Kendi stilinizi geliştirmenize yardım edecek bir şeyler görürseniz, biraz oradan, biraz buradan çalmanın zararı yoktur. İyi olun ama tek olun.

6
NE DEDİ?

Sinema, eklektik bir kitle iletişim aracıdır: filme benzeyen başka bir sanat yoktur. Bir oyunu, baleyi, senfoniyi, operayı gösterebilir; şiirsel diyalogları, punk müziği, farklı tür ve tempolardaki hareketleri hatta resim sanatının ürünlerini sunabilir. Klasik bir trajediyi ya da en kaba komediyi gösterebilir. Kısacası film, sanatın diğer alanlarının çalışmalarını tekrarlayabilir ve genellikle bütün alanların üzerine çıkar. Başka hangi araç size **Nanook of the North**'u **(Kuzeyli Nanook)**, **The Man of Aran**'ı **(Aranlı Adam)**, **Kwai Köprüsü**'nü **(The Bridge on the River Kwai)**, **The Year of Living Dangerously**'yi, **Ateş Arabaları**'nı **(Chariots of Fire)**; **Bullitt** veya **The French Connection**'daki hareketi; **Potemkin Zırhlısı**'ndaki "merdivenler" sahnesinin sert dramını verebilir?

Bu küçük seçme, çoğu kişiye göre sinemanın en iyi boyutunun ne olduğunu da örnekliyor: filmler, diyaloglardan çok yüzün, tepkilerin, tavırların ve hareketin etkin kullanımıyla mesajlarını verirler.

Bunu söylüyorum çünkü bana göre (böyle düşünen başka birçok kişi de var) modern filmler, özellikle de TV ekranlarında gördüklerimiz, sıkıcı filmlerdir. En başta ekonomik nedenler olmak üzere bir dizi nedenden ötürü, günümüzde çoğu film, insanların sıkıcı bir biçimde birbirinin peşi sıra konuşmalarından oluşuyor. Başka bir deyişle istisnalar dışında günümüz filmleri birer oyundur ve hiç de güzel değillerdir. İyi bir oyunun filmini çekmek, mutlaka kötü bir şey değildir. **Becket** ve **Her Devrin Adamı (A Man For All Seasons)**, mükemmel ve izlenmesi gereken filmler olarak aklıma gelenler. Ancak oyunların filmini çekmekte ısrar etmek,

bir sanat ve eğlence aracı olarak sinemanın potansiyelinin sadece belli bir kısmını kullanmaya devam etmek demektir.

Konuşan insanlar üzerine yoğunlaşmak, oyunculuk öğrencileri için de zararlıdır; bundan önceki bölümlerde tartışıldığı biçimiyle dikkatleri, en iyi filmlerde olması gereken oyunculuk tarzından uzaklaştırır. Ortalama bir filmin en çok ilgilendiği şey konuşmalardır. Bunun için önceliği cümleleri okumaya verir. Ancak sinema oyunculuğunun en önemli yönü kesinlikle bir diyalogun okunması değildir. Bunun başlıca nedenleri şunlardır;

İlk olarak, gerçekten nesnel bir gözle okunduğunda görülür ki, iyi bir senaryoda belli bir dramatik bakış açısına göre hayati önem taşıyan birkaç konuşma vardır. Çok sayıda cümle öylesine konulmuştur, yani düğümün gelişmesine katkıda bulunmazlar; düğümle felsefi bir ilgileri ve genellikle de şiirsel bir güzellikleri yoktur. Kural olarak olması da gerekmez. İyi bir düğüm, en iyi şekilde karakterin tepkilerinin ve bunun sonucundaki eylemlerinin uygun biçimde inandırıcı krizlere (büyük ya da küçük) ve çelişkilere dönüşmesiyle oluşturulur. Entelektüel veya felsefi çerçeve de karakterlerin ortaya konmuş olan derinliklerine ve davranışsal tercihlerinin dramatik olarak sergilenmesine dayanır. Biraz sonra tartışacağımız nedenlerden ötürü de çoğu filmde sesli şiirin çok az yeri vardır. "Şiir", görsel güzellikte ve insanların davranışlarında olmalıdır.

Basit bir repliği sarsıcı biçimde konuşan oyuncu, aslında gösteriş yapıyordur. Sıradan bir "iyi akşamlar" lafını, sanki "şimdi büyünün zamanıdır" dermiş gibi söyleyen ve iyi oyuncu olduğu iddia edilen oyuncular tanıyorum. Bu tür bir belagat eğilimi, oyuncunun yazılı söze haddinden fazla saygı göstermesinden kaynaklanır. Bu saygı, fazla oyunculuk tecrübesi olmayan insanların çoğu tarafından paylaşılan bir saygıdır. Bir oyuncu sözcükler ve cümlelerle, en azından iyi ve eski arkadaşlarıyla kurduğu ilişki gibi rahat ve sıradan bir ilişki kurmalıdır.

Yazılı sözün kutsallığına bir bakalım. Elbette böyle bir şey yoktur. Kral James İncili'nin bile her ay yeniden yazıldığı günlerde yaşıyoruz. Tanrı kelamını yeniden yazıyorsanız, herhangi bir yazarı da yeniden yazabilirsiniz, kuşkusuz.

Söylediklerim, her oyuncunun hemen elindeki senaryoyu yeniden yazmaya başlamasına yönelik bir tavsiye olarak algılanmasın. Aslında oyuncular senaryoları yeniden yazmamalıdırlar. Önerim, oyuncuların repliklerini dikkatle incelemeleri, göreli ağırlıklarını, bütünlüklerini ve dramatik tutarlılıklarını değerlendirmeleridir.

Bir replik, sıradan bir replik midir, yoksa bir ağırlığı var mıdır? Önemli bir replikse, çok mu gösterişlidir? Sıradan bir replikse, öylesine mi yazılmıştır? Sıradan bir replik çok sorun çıkartabilir. Aslında sahip olduğundan daha fazla bir anlam taşıyormuşçasına küstah bir replik olabilir; tantanalı veya fazla "edebi" bir tarzda yazılmış olabilir.

Sıradan bir replik hafife alınmamalı, filmdeki diğer replikler gibi üzerinde çalışılmalıdır. Replik orada bulunuyorsa belli bir amaca hizmet ediyordur. Bu amaç göreli olarak önemsiz olsa bile bütünün bir parçasıdır ve saygı gösterilmelidir. Bir amacı olan sıradan repliklerle başa çıkmak, gösterişli diyaloglarla başa çıkmaktan daha zordur. Bazı iyi oyuncular sıradan replikleri konuşurken zorlanmışlardır (Bence Spencer Tracy'nin saygı duyulan oyunculuğunun temelinde, sıradan replikler konusundaki inanılmaz ustalığı yatmaktadır).

Sıradanlık, anlaşılmazlık anlamına gelmez. Gariptir ki, anlaşılmayan bir replik önem kazanır. İzleyici bir şeyleri kaçırmaktan nefret eder. Anlaşılmaz repliğin sonucunun önemsiz olduğunu bilemeyeceği için, o repliğin duyması gereken bir şey olduğunu düşünür. Bunun sonucu ise, kaçınılmaz olarak izleyicinin sinirlenmesi ya da rahatsız olmasıdır. İstisnalar da vardır elbette. Bilinen bir vecize veya sık sık tekrarlanan bir replik, hemen anlaşıldığı için hasarsız biçimde dudaklardan dökülebilir. Aslında bu tür bir repliği kasten ağızda gevelemek, genellikle daha iyidir. Örneğin

oyuncu, "Yağ yağ yağmur, la la lala la la," dediğinde, üç yaşından büyük izleyiciler onu yakalarlar. Ancak genellikle sıradan bir repliği diğerlerinden ayırt edecek şey, anlaşılması değil, konuşanın tarzı, tavrı ve konuşma şeklidir.

Sıradan replik üzerine yapılan çalışma genel olarak diyalogların önemli bir yönünü ortaya çıkarır: sözlü diyalog yazılı diyalogdan önemli ölçüde farklı olabilir, genellikle de farklı olur. Düşünsel olarak sindirilen bir replik son derece doğal görünebilir. Ama yüksek sesle okunduğunda aynı replik kulağa gerçekdışı ve biçimsiz gelebilir. Bu bir sürpriz olmamalıdır. Yakın zamana kadar yazılı sözlerin düzeni, o sözlerin konuşmada kullanılan halinden önemli ölçüde farklıydı.[12] Bugün bile birçok dilde konuşulduğu gibi yazmak, kabul edilmeyen bir durumdur.

Gerçekten konuşulan diyalog yazan çok az yazar tanıyorum. Bunu eleştiri olarak değil, saptama olarak söylüyorum. Ben de gayet doğal gördüğüm, ama konuşulduğunda kulakta soğuk bir şaka etkisi yapan birçok diyalog yazmışımdır. Toplumumuzda büyütülen ve eğitilen bir insan için pratikte bu tür zorluklar kaçınılmazdır. Bir cümlenin özgünlüğü okunurken değil, her zaman konuşurken belli olur.

Ancak (bu çok önemli bir "ancak"tır) bir repliğin geçerliliğine onu konuşan oyuncuyla değil, karakterle olan ilişkisine bakılarak karar verilir. Bir oyuncunun en temelsiz şikayetlerinden biri, "bunu bu şekilde söyleyemezdim"dir. Tabii ki söyleyemezdin. Kendini rolüne iyice kaptıran bir oyuncunun kaptırdığı şey aslında farklı bir geçmişi olan, farklı bir eğitim almış, farklı insanlarla farklı ortamlarda bulunmuş "kendisi"dir, repliği okuyan, farklı geçmişi ve farklı koşullarıyla karakterin kendisidir, oyuncu değil. Geçerli eleştiri, "Karakterin bunu bu şekilde söyleyeceğini sanmıyorum," olabilir. Elbette bu görüş de tartışmaya açıktır.

12 Bu nedenle, 18. yüzyılda dilin nasıl konuşulduğunu ve dönemin edebiyatındaki basmakalıp tantanalı konuşmaların egemen olmasından sonraki diyalog kalıbının nasıl olduğunu tahmin etmek, oldukça zordur.

Cümlenin son haline genellikle yönetmen karar verir.

Diyaloga dönelim. Yazılı diyalog, tamamlanmış bir üründür. Gerçek hayattaki konuşmalar ise irticalen yapılır. Senaryo yazarı yönetmenin sahneyi kendine göre çekeceğini bildiği için genellikle sahne tanımlamaları üzerinde fazla durmaz. Ama yazdığı her cümlenin az ya da çok yazıldığı gibi konuşulacağını umduğundan, her cümlenin üzerinde titizlikle çalışır. Diyalogların çoğunu gözden geçirir, tashih eder, süsler; böyle yapması da doğrudur. Çoğu sanatta olduğu gibi sahne olayın kendisi değil, özüdür. Balık avına gitmeyi düşünen iki arkadaş saatlerce bu konuda konuşabilirler. Yazarsa en fazla bir iki sayfada konuyu kesmelidir.

Ancak diyalogların seçilmesi ve kısaltılması işlemi meyve ve sebzelerin suyunun çıkarılmasına benzer. Sonunda içi boşalmış bir posayla karşı karşıya kalırız. Oyuncu bu posaya can vermelidir (Elbette bu bir abartma, ama sanırım konuyu anlatıyor). Senaryodaki diyalogun cümleleri genellikle uygun biçimde oluşturulmuş ve süslenmiştir; cümlede yer alan düşünce de tamamen oluşturulmuştur. Gerçek hayatta böyle mi olur?

Tasarladığı şeyleri söylerken bile iyi oluşturulup söylenmiş süslü cümlelerle konuşan çok az insan vardır. Oyuncunun görevi ise karakterleri canlandırmak, davranış biçimi ve konuşmasını inanılır kılmaktır. Bunun için oyuncunun yazılı sözden kurtulması gerekir. Biraz kekeleyebilir (biraz saf görünmek genellikle konuşmaları ve karakteri daha doğal gösterir) veya insanın düşünceleri genellikle olumlu ya da tamamlanmamış olduğu için cümlenin bir bölümünü askıda bırakabilir; eksik kalmış bir düşünceyi seslendirirken çoğu konuşmacının yaptığı gibi sözcükleri, hatta cümleyi, o belirsizliği yakalamak için tekrarlayabilir; argo bir söz ya da cümleyi daha kibarıyla değiştirmeye karar verebilir (yönetmenin onayı ya da önerisiyle). Bilgiçlik taslayan ya da kibirli birini oynamadığı sürece, oyuncu her zaman konuşma diline yaklaşmaya çalışmalıdır.

Bir oyuncunun sadece uygun biçimde konuşmayı öğrenerek iyi oyuncu olabileceği düşünülemez. Diğer insanların konuşmalarını da dinleyen keskin bir kulağa sahip olmalıdır. Duyduğu konuşma biçimlerini, sözel ya da fiziksel olarak tekrarlayabilmelidir (taklit ederek değil, doğal bir biçimde). İnsanların seslerini nasıl süslediklerini, ses tekniklerini öğrenmelidir. Kendi karakterinin konuşmasına katabilmek için doğruyu söyleyen sesle yalan söyleyen sesi ayırt edebilmelidir. Bunu da ancak öğrenme sürecinin önemli bir bölümünü insanları (hayatın her alanından insanları) dinlemek ve izlemekle geçirerek yapabilir. Nasıl ki usta bir izlenimci karikatürlerini iyi çizebilmek için ünlüleri incelerse, oyuncu da, gerçeğe uygun biçimde canlandırmak için pek o kadar ünlü olmayan insanları incelemelidir.

Bu tür bir inceleme ve öğrenme faaliyeti taklide değil üretmeye götürür. Örneğin bir karakter, ancak yakın akrabalarının ve en iyi arkadaşlarının tanıyabileceği şekilde dikkatsiz ve sarsakça konuşan bir kişiyi yansıtıyor olabilir. Bu konuşma alışkanlıklarına çok sadık kalınırsa, karakterin böyle bir konuşma biçimine alışık olmayan izleyiciler tarafından anlaşılmayacağı açıktır. Filmdeki diyaloglarının çoğu anlaşılmayacaktır. O halde yapılacak iş, bir uzlaşmaya gitmektir. Aslında bu bir uzlaşma değil, yeniden yaratmadır. Karakterin konuşma alışkanlıklarının özünü gösterecek bazı unsurlar seçilerek repliklerin anlaşılır kılınması sağlanacaktır.

Marlon Brando, **İhtiras Tramvayı**'nda (**A Streetcar Named Desire**) öyle etkili bir konuşma kalıbı yarattı ki onu tanıyan birçok insan bile Brando'nun normal bir rolü homurdanmadan oynayıp oynayamayacağını merak etti. Oynayabilirdi tabii ki, oynadı da. Homurdanmak, Brando'nun normal konuşma biçiminde yoktu, olmadı da. Rol, istisnai bir sanatçının istisnai bir yaratıcılık gösterisiydi. Kısacası doğaya, sözlerin anlamlarına ve cümleleri bölme kolaylığına açık bir kulak, melodiden daha önemlidir. İyi bir oyuncu, "bunu becermelidir".

Oyuncunun sesinin kalitesi de aksanı kadar önemlidir. Genizden gelen bir zırıltı itici gelebilir. Ancak geçmişte aydınlar ve hatipler arasında çok değer verilen bir ses niteliği olan yankılı ses de itici gelebilir. Balkona doğru seslenirken gereken rezonans sesi, birkaç santim uzaklıktaki mikrofon için sorun oluşturabilir. Yankılı sese sahip oyuncu, perdede kibirli ve gösterişli görünür. Bu ses ancak Albay Blimp'i veya Senatör Claghorn'u oynayan bir oyuncu için işlevseldir.

Sesin niteliği ve kullanımı, pratik ve ucuz bir ses kayıt aygıtının yardımıyla geliştirilebilir. Bölgesel bir aksan yok edilebilir; edilmelidir de. Örneğin güçlü bir Brooklyn aksanı, belli bir karakteri canlandırırken yararlı olabilir, ama kalıcı bir özellik haline gelirse oyuncunun alanını ve oyunculuk fırsatlarını ciddi biçimde sınırlar.

2. Dünya Savaşı'ndan kısa bir süre sonra İngiliz filmleri Amerikan piyasasını doldurduğunda, İngiliz aksanı konusunda **Olivier** ile **John Mills** ve bazı Britanyalı oyuncuların tartışmalarını duymuştum. İngiliz aksam çoğu Amerikalı için anlaşılması zor bir şeydi. Güçlü etkilerin, estetik ve ticari nedenlerle istenmeyen bir şey olduğu konusunda anlaştılar. Kral'ın İngilizcesini ele alış şekillerinde İngilizlerle Amerikalılar mantıklı (ve hoş) bir uzlaşmaya vardılar; "Orta-Atlantik" adı verilen aksan işte böyle doğdu.

Şu anda Amerika'da televizyon kuşkusuz konuşma biçimlerini etkilemektedir. Yerel dilin saflığını savunanların "televizyon sunucusu" konuşma tarzını eleştirmelerine karşın bir oyuncu için tek çıkar yol, gerçekten bu tarzdır. Halen Orta batının bazı bölgelerinde ve Pasifik kıyısının birçok yerinde geçerli olan nötr ve etkisiz aksanın kullanılması, oyuncunun istenen aksanı bu aksanın üzerine döşemesini kolaylaştıracaktır. Temel konuşma alışkanlıklarınız Batı Teksas kökenliyse, New Englandlı gibi konuşmanın ne kadar zor olacağını bir düşünün.

Oyuncuların pek azı hâlâ bağırır ya da fazla yüksek sesle konuşur. Modern oyuncuların çoğuysa, küçük bir iç çekişe

kadar her şeyin mikrofonlarca kolaylıkla halledilebileceğini bilirler. Tiyatrodaki fısıltılar, komik bir olay için özellikle gerektirmiyorlarsa perdede yer almazlar. Ancak modern oyuncuların hepsinin kiminle konuştuklarını bildikleri pek söylenemez. Bazıları mikrofona yalan söyler: İstedikleri kadar alçak sesle konuşabileceklerini bildikleri halde, izleyiciyi etkilemek için yüksek sesle konuşurlar. Bu da affedilmezdir, çünkü bu insanlar arasındaki konuşmada az rastlanan hitabete girer.

Bir oyuncu eğer rüzgara karşı bağırmıyorsa, söyleyeceklerini konuştuğu varsayılan insana ya da insanlara söylemelidir. Bağırıyor veya ölçülü bir tonda konuşuyor, onlara bakıyor ya da gözlerini kaçırıyor da olsa yine sözlerini perdedeki dinleyicilerine yöneltmelidir. Ancak bu durumda sergileyici değil; gerçek bir insan olur. Bu sözlerin izleyiciye ulaştırılması oyuncuya değil, yönetmene, resim seçiciye ve kurgucuya düşer.

Bir deney yapın. Uzun bir monologu tiyatro sahnesinde konuşuyormuş gibi konuşun (mümkünse teybe kaydedin). Sonra da aynı sözleri, hemen yakınınızda oturan birine gizlice söylüyormuş gibi söyleyin. Aradaki fark sizi şaşırtacak ve umarım, izleyici yerine karşınızdaki oyunculara konuşmanın üstünlüğüne -en azından filmlerde- sizi inandıracaktır.

***

Kadın oyuncu anlatıyor:

Film senaryolarında diyaloglar, genellikle konuşulması gerektiği gibi yazılmazlar. Bu şekilde yazmaya çalışan çok az yazar tanıyorum; onlar da başaramadılar. Sevdiğim yazarlardan Jimmy Clavel bir defasında bir senaryoda bazı kişileri aksanlı konuşturmuş, ayrıca oyuncuların nasıl tepki vermeleri gerektiği konusunda bazı talimatlar eklemeyi de unutmamıştı. Hayatta okuduğum en komik şeydi. Onun ilk denemesiydi sanırım. İkinci denemesinden elde ettiği geliri almaya bankaya

gidene kadar yazarın kendisi de buna güldü. Ondan sonra da gülmeye, yazmaya ve para kazanmaya devam etti, ancak talimatlar ve aksanlı konuşmalar yazmaktan da tümüyle vazgeçti.

Size verilen senaryoyu alır almaz rolünüzü öğrenin. Senaryoyu okuyup öğrendikçe, canlandıracağınız karakterin yapısına uymasını sağlamak için repliklerinizi biraz da olsa değiştirmeniz gerektiğini hissedebilirsiniz. Yaptığınız değişiklikler rolünüzü geliştiriyorsa, yönetmen ve yazar bundan memnun olacaklardır. Ama fazla zorlamayın.

Örneğin aşağıda ***The Left Hand of the God*** *(Tanrı'nın Sol Eli) filminin, Alfred Hayes tarafından yazılmış senaryosu aynen aktarılmıştır. Bu filmde ben, Humprey Bogart'ın Çinli sevgilisi Mary Yin'i oynadım. Bogie'nin karakterinin adı, Jim Carmody idi.*

11 İÇ MEKAN CARMODY'NİN ODASI-ÇEKİM-AKŞAMÜSTÜ

Büyük kare şeklinde, eski, hoş ve sıcak görünecek biçimde aydınlatılmış bir oda. Taş şöminede büyük bir kütük yanıyor. Köşelerdeki isli duvar oyuklarında dört tane pirinç fener var. Solda, üzerinde koyu yeşil gece lambası olan modern bir masa duruyor. Gaz lambasının ışığı, önde duran Carmody'nin yatağına işveli biçimde uzanmış olan Mary Yin'in üzerine düşüyor. Ayak sesleri duyulur, ama Mary Yin tavana bakmaya devam eder. Toz içindeki Carmody, arkadaki kapıda görünür. Kıza bakıp bekler. Carmody'nin Mary Yin'i fark ettiği kadar, Carmody'yi fark eden Mary Yin'in ona bakmaması, ayna karşısında poz verircesine abartılmış bir tavırdır.

CARMODY
(nihayet, sırıtarak)
Pekâlâ Mary Yin, pozunu değiştir. Fotoğraf makinem yanımda değil.

Kız düşünceli bir biçimde, yavaşça ona bakar ve gülümser.

MARY YİN
At sırtında geçen onca günden sonra beni böyle görürsen dinlenirsin diye düşünmüştüm.

Tahrik edici bir hareketle uzandığı yerden kalkar. Ağır ağır odanın öbür tarafına yürürken, bu yavaş geçişinin izlendiğinin farkındadır. Nefis bir melezdir. Yürürken küçük altın sandaletleri parıldamakta, koyu mavi ipek pantolonu işveli işveli dalgalanmaktadır. Bara varır.

CARMODY
(bu arada)
Birçok şey olabilirsin. Ama dinlendirici değilsin.

Kız elinde viski şişesi ve bardakla surat asarak geri döner.

MARY YİN
Sensiz yalnızdım Kah-ma-dee. Piyano çalacak kimse yoktu.

CARMODY
Radyoya ne oldu?
Mary Yin Carmody'ye içki getirir.

MARY YİN
(omuz silkerek)
Yang'ı bilirsin. Burada kimse radyoyu kapatmaz.
Bütün piller bitti.
(içkiyi verir)
Dağlarda ne yaptığını anlat bana.

12 YAKIN ÇEKİM -CARMODY VE MARY YİN- AKŞAMÜSTÜ
CARMODY
Yang' ın vergilerini toplamak için 6 gün harcadım.

Büyük bir yudum içki alır ve masaya doğru yürür. Şapkasını

İncil'i ve kırbacını masaya koyar. Mary Yin, arkada kalır.

MARY YIN
(biraz hevesli)
Savaştın mı?

CARMODY
Toz, böcekler, dağlar...
(ona bakar)
Hayal kırıklığına mı uğradın?

MARY YIN
(onu geçer)
Biraz.

Masaya geldiğinde Mary Yin, rahibin İncil'ini görür. Tozla kaplıdır. Odaya tamamen yabancı bir nesneymiş gibi merakla İncil'i eline alır.

MARY YIN
Garip. Bir İncil. Bunu nerede buldun?

CARMODY
(hafifçe omuz silker)
Şikago'daki bir otel odasında.
(İncil'i alır ve tekrar masanın üzerine koyar)
Bırak şunu şimdi. Yang kontrol için beni bekliyor.

MARY YIN
Beni öpmedin.
(Yüzünü yaklaştırır)
Sen gittikten sonra burası çok sıkıcıydı.
Carmody sertçe kızı çeker ve sıkıca öper.

CARMODY
(Kızı bırakır. Elinde boş bardakla bara giderken)

Chungking'de kalmalıydın.

MARY YIN
Neden?

13 AMERİKAN BARDA. ORTA PLAN ÇEKİM - AKŞAMÜSTÜ

Şişeye uzanırken
CARMODY
Sıkıcı değil. Ve sahile 20 gün daha yakın.

Bardağı doldurur. Mary Yin kareye girer.

MARY YIN
Çin'den bu kadar mı sıkıldın?

CARMODY
(bardağına bakarak)
Üç yıldır Yang'ın para ordusunu yönetiyorum. Üç yılda her şeyden sıkılabilirsin.

MARY YIN
(yumuşak bir ses tonuyla)
Zavallı Kah-ma-dee.

MARY YIN(devam)
(ona bakarak)
Diğer erkekler senin sahip olduklarını kıskanırlardı.

CARMODY
Bunu mu?
(özenle döşenmiş odayı göstererek)
Bunun gibi eşyaları açık arttırmada alırsın.

MARY YIN
(okşayarak)
Beni de açık arttırmaya çıkarırlar mı?

CARMODY
(çarpık bir gülümsemeyle)
Elbette, eğer takvim satıyorlarsa.
Kızdan kurtulur. Kız onun kolunu yakalar.

MARY YIN
Madem bu kadar nefret ediyordun, neden Çin'e döndün?

CARMODY
(omuz silker)
Para.

MARY YIN
Yang sana iyi para veriyor. Eğer istediğin paraysa...

CARMODY
Para ve...
(kız kaşlarını çatar)
Jan Teng nasıl diyordu? Özgürlük hayali. Burası...
(pencereden dışarıyı göstererek)
...dünyanın en büyük hapishanesi. Elde ettiklerin iyi. Ama her gece kapıyı kilitlediklerini duyabiliyorum.
(bir dikişte içkisini bitirir)
Boş ver şimdi. Yang adamlarının zamanında gelmelerini ister.
Döner. Kız tekrar kolunu yakalar.

MARY YIN
(yumuşak bir ses tonuyla)
Ben de öyle Kah-ma-dee.

Adam karenin dışına çıkarken kamera kızda kalır.

Kolay okunuyor değil mi? Yazarın aksanla uğraşmayıp bu konuyu oyuncuya bırakması gerektiğini söylemekle neyi kastettiğimi anladınız mı? Savaş zamanı Çin'de yaşayan Çinli

bir kızı oynuyordum. Çinli arkadaşlarım vardı, ama onlar modern Kaliforniyalıydılar. MGM için yapmış olduğum bir ön çalışmayı hatırladım. Onlarla sözleşmeliyken Dragon Seed filmindeki bir rol için denenmiştim. **Katherine Hepburn**'ün ailesindeki "Küçük İnci" adlı genç bir kızı canlandıracaktım. **Dickie Jones** de kardeşimi oynayacaktı. Bill Tuttle'ın hoş makyajlarını denerken bir yandan da Metro'nun film kütüphanesine gidip bulabildiğim bütün Çin filmlerini izliyordum. Bir Çinli gibi düşünmeye, yürümeye ve konuşmaya başlamıştım. Rolü aldım ama oynadığım bölüm montajda atıldı. Buna ne dersiniz? Bütün o hazırlık çalışmaları boşa gitti. Ama Fox'ta oynarken o çalışmalardan yararlandım.

Senaryo yazarı Mary Yin'in, Carmody'nin ismini Kah-ma-dee, olarak telaffuz etmesini gerekli görüyorsa, neden bütün repliklerini Çin aksanıyla yazmadı?

Benim bütün repliklerimde yaptığım şey, "satış"tı. Öyle ki Kah-ma-dee, diyalogumun tümüne tam olarak uyuyordu. Çinliler sözcüklerinin çoğunu kısaltırlar; İngilizce konuşurlarken her sözcük neredeyse onların çan-çon dili gibi kesilir (yanlış anlama, Chang. Bu hoşuma gidiyor). Oynadığım karakterde, erkeklerin Doğulu olduğunu düşündükleri tüm davranış biçimlerine bağlı kalarak, kızın açıkça anlaşılmasını sağlamalıydım. Oysa onların tek yaptıkları, gerçek Feminenler (büyük F ile-kadınsılar) gibi davranmak.

Bu yüzden diyaloglarda sesim tatlı ve yumuşak, bir kedi mırıltısına benzer biçimde olmalıydı.

Mırıltıdan bahsederken; sahne yazıldığı gibi başlamadı. Yönetmen, yatakta yatıp tavanı izleyeceğime, iki Siyam kedisi yavrusuyla oynamamı istedi. Bu çok daha iyi oldu.

Bogie, ben ve yönetmen ile birlikte çok iyi çalıştık ve aşağıdaki değişikliklere sette karar verildi.

İkinci repliğimin yansı kesildi ("Piyano çalacak kimse yoktu"). Bunu izleyen Bogie'nin repliği ve ondan sonraki repliğimin yarısı da gitti. Şöyle oldu:

MARY YIN
Sensiz yalnızdım Kah-ma-dee. Dağlarda ne, yaptığını anlat bana.

Bu beni rahatlattı çünkü Çin'de piyanonun, radyonun ve pillerin ne aradığını anlamamıştım.

Sonra kızın masada İncil'i buluşunu ve onunla ilgili iki repliği de kestik. Sahne, Mary Yin'in repliğiyle devam etti.

MARY YIN
Biraz
(Ona doğru yürür ve devam eder)
Beni öpmedin.
(yüzünü yaklaştırır)
Sen gittikten sonra burası çok sıkıcıydı.
(Carmody kızı sertçe çeker ve sıkıca öper.)

Bunu tekrar etmemin bir nedeni var.

Bayanlar, Humprey Bogart'm sizi sertçe çekip sıkıca öpmesini hanginiz istemezsiniz? Ben de sizlerden biriyim. Genç bir kızken Hollywood Boulevard Warner Bros. Sineması'nda **Humprey Bogart'ı Malta Şahini'nde (The Maltese Falcon)** izlerken, perdede onun kollarında olabilmeyi isteyerek neredeyse koltukları yiyecektim. Söylememe izin verin -bu bir şok oldu- Çinli kız olarak beni öptüğünde az daha eriyecektim.

Bu arada Bogie, karısı **Bety Bacall** ve ben arkadaştık ve filmi kocam yönetiyordu. Ama uzun bir an için (uzun bir andı gerçekten, çünkü sevgili kocam, şaka olsun diye biz birbirimizden ayrılmadan bizi öyle kucak kucağa halimizden ayırmamaya karar vermiş), o bir tek an için, Bacall'ı da, Eddie'yi de, tüm dünyayı da unutabilirdim.

Görüyorsunuz, hayat ne komik. Bir rüya bir an için gerçek oluyor. Özellikle de Hollywood'da.

Yeniden yazılan sahne şöyle oldu (kesmeler ve sahne tanımlarını almadık, çünkü sahnenin kesimlerinde senaryoya

pek bağlı kalınmadı. Yönetmen Bogart'ın bazı repliklerini de değiştirdi):

CARMODY
(nihayet, sırıtarak)
Pekâlâ Mary Yin, pozunu değiştir. Fotoğraf makinem yanımda değil.

(Kız düşünceli düşünceli ona bakar ve gülümser.)

MARY YIN
At sırtında geçen onca günden sonra beni böyle görürsen dinlenirsin diye düşünmüştüm.

CARMODY
Birçok şey olabilirsin. Ama dinlendirici değilsin.

MARY YIN
Sensiz yalnızdım Kah-ma-dee. Dağlarda ne yaptığını anlat bana.

CARMODY
Yang'ın vergilerini toplamak için 6 gün harcadım. Çok ah aldım.

MARY YIN
(biraz hevesli)
Savaştın mı?

CARMODY
Toz, böcekler, dağlar...
(ona bakar)
Hayal kırıklığına mı uğradın?

MARY YIN
Biraz.

(ona doğru yürür ve devam eder)
Beni öpmedin.
(Yüzünü yaklaştırır)
Sen gittikten sonra burası çok sıkıcıydı.

(Carmody sertçe kızı çeker ve sıkıca öper.)

CARMODY
(Kızı bırakır)
Chungking'de kalmalıydın.

MARY YIN
Neden?

CARMODY
Sıkıcı değil. Ve sahile 20 gün daha yakın.

MARY YIN
Çin'den bu kadar mı sıkıldın?

CARMODY
Üç yıldır Yang'ın para ordusunu yönetiyorum. Üç yılda her şeyden sıkılabilirsin.

MARY YIN
(yumuşak biçimde)
Zavallı Kah-ma-dee.
(Carmody ona bakarken)
Diğer erkekler senin sahip olduklarını kıskanırlardı.

CARMODY
Bunu mu?
(özenle döşenmiş odayı göstererek)
Bunun gibi eşyaları açık arttırmada alırsın .
MARY YIN
(okşayarak)

Beni de açık arttırmaya çıkarırlar mı?

CARMODY
(çarpık bir gülümsemeyle)
Elbette, eğer takvim satıyorlarsa.

MARY YIN
Madem bu kadar nefret ediyordun, neden Çin'e döndün?

CARMODY
(omuz silker)
Para.

MARY YIN
Yang sana iyi para veriyor. Eğer istediğin paraysa...

CARMODY
Başka şeyler de var
(kız kaşlarını çatar)
Jan Teng nasıl diyordu? Özgürlük hayali. Burası...
(pencereden dışarıyı göstererek)
...dünyanın en büyük hapishanesi. Elde ettiklerin iyi. Ama her gece kapıyı kilitlediklerim duyabiliyorum.
(bir dikişte içkisini bitirir)
Boşver şimdi. Yang adamlarının zamanında gelmelerini ister.

MARY YIN
(yumuşak bir biçimde)
Ben de öyle Kah-madee.
(Adam karenin dışına çıkarken kamera kızda kalır.)

Bugün olsaydı, Çinli rolleri için Çinli oyuncular kullanılırdı; bence öyle de olmalı. MGM'nin What Next Corporal Hargrove filminde, Robert Walker'in Fransız

sevgilisini oynamıştım. Haftalarca Fransızca çalışıp The Big Parade (Büyük Resmi Geçit) filmini tekrar tekrar izlemek zorunda kalmıştım. Metro'nun büyük bir film kütüphanesi vardı ve tüm sözleşmeli oyuncuların kütüphaneyi kullanmaları desteklenirdi. Çok şanslıydım.

Siz de şanslı olabilirsiniz. Sinema bugün çok popüler ve ulaştığı insan sayısı açısından bir numaralı sanat olarak görülüyor. Tüm büyük şehirlerde, ilgilenenler için eski filmleri inceleyebileceğiniz müzeler ve kütüphaneler var.

7
KİM OLDUĞUNU SANIYORSUN?

Murder My Sweet'in (Cinayet, Tatlım) kastını yapıyorduk. New York'tan yeni gelmiş bir oyuncu sürekli büroma geliyordu. Israrla Moose Molloy'u oynamak için yalvarıyordu. Görüşmeler hep aynı biçimde yapılır, ama o beni ikna edebileceğini düşünüyordu.

"Senin boyun 1.75 cm, Moose'inki 1.95 cm," diyordum; "uzun boyluymuş gibi oynayabilirim," diye ısrar ediyordu. Rolü alamadı. Bulabildiğimiz en iri adam olan 1.90'lık güreşçi **Mike Mazurki** rolü aldı. Marlow'u oynayan Dick Powell, 1.85 cm boyundaydı. Bu yüzden Moose'u Mazurki oynarken bile dramatik açıdan önemli olan boy farkını perdede gösterebilmek için bildiğim tüm numaraları kullanmak zorunda kaldım.

Edward G. Robinson ile James Cagney'in çok inandırıcı biçimde gösterdikleri gibi iktidar, vücudun boyutlarına bakılmaksızın oynanabilir, ama kısa boylu biri uzun boyluymuş gibi oynayamaz. Numaralar konusundaysa, bir çift pabuca göre uygulayabileceğimiz pozisyonların bir sınırı vardır.

Bir oyuncunun oynadığı karakterden kendini tam olarak sıyırabileceğini düşünmek yanlıştır. Bunun için bütün kişisel özelliklerimizi ve alışkanlıklarımızı değiştirmemiz gerekirdi. Ancak alışkanlıklar hayat boyu süren bir koşullanmanın ürünüdür. Sürekli bilinçli bir çabayla bile ancak geçici olarak değiştirilebilir ya da yok olabilirler. Bir alışkanlığın esas özelliği, düşünülmeden veya irade dışı yapılan hareket ya da tepki olmasıdır. İnsan yemek masasında çatalı nasıl tuttuğunu, dişlerini nasıl fırçaladığını veya saçlarını nasıl

taradığını düşünmez. Bir filmin hazırlıkları için geçen kısıtlı sürede insanın çevresinin günlük taleplerine karşılık vermesinin tüm içsel ve dışsal biçimlerinin değişebileceğini düşünmek imkansızdır, fakat çaba gösterilmelidir.

Tekniği, kendi içinde bir bütün olarak gören az sayıda oyuncu kendini oynadığı karakterden sıyırmaya kalkışabilir (bu türden içe dönük hareketler, zaman zaman tüm sanat dallarında ortaya çıkarlar). Bu oyuncular çok az sayıda seyircinin dikkatini, ancak çok özel bir biçimde çekebilirler. Seyircilerin çoğu, bu oyuncuları, çekingen ve kendi isteklerine düşkün kişiler olarak algılar.

Yani, oyuncu için en iyisinin, kendisini, oynadığı karakterin kaldırabildiği kadar o karaktere taşıması ve kendi karakterinin tersi olan özellikler ve davranış biçimleri "yaratmaktan" kaçınması olduğu söylenebilir. Örneğin **Robert Redford**'ın **Scoorage**'ı, **James Garner**'ın **Baba**'yı veya **Al Pacino**'nun yumuşak yumuşak konuşan bir din öğrencisini oynaması, tam anlamıyla saçmalık olurdu. Komedyenlerin hep tragedya (tragedya oynayanların da komedya) oynamak istediği şeklindeki o eski tiyatro inanışı göz önüne alınırsa bu tür çabalar oyunculara hoş gelebilir. Ancak gişe açısından hoş sonuçlar doğurduğuna, hiç değilse bile, pek rastlanmamıştır: Oyuncunun kendi karakterinin tamamen tersi karakterdeki rollerde oynadığı birçok film yapılmıştır.[13] Bu filmlerin sonuçları ise, hep filmlerden daha acıklı olmuştur.

Bir örnek üzerinden gidelim. Örneğin **Jack Nicholson**, bir demirciyi oynasın. Karakterin ne kadarı "demirci", ne kadarı Jack Nicholson'dır?

Burada bazı okuyucuların, "Iyi ama Nicholson demirciye benzemiyor ki," dediklerini duyabiliyorum. Olabilir de, olmayabilir de... Nicholson, atölyesi büyük kestane ağacının dibinde olan demirci değildir elbette; ama demirci nedir ki? Bütün demirciler iri yarı ve demir gibi adaleli kollara sahip

13 Örneğin, Llewellyn'in aynı adlı romanından Clifford Odets'in çektiği Yalnız Bir Yürek (None but the Lonely Heart) adlı filmde oynayan Cary Grant.

değildir. İnce süsleme işlerinde uzmanlaşmış demirciler de diğer sanatçılar kadar, hatta Jack Nicholson kadar estetik bir vücuda sahip olabilirler. Önemli olan nokta, bu demircinin, Jack Nicholson'ın oyuncu değil de demirci olsaydı olabileceği gibi görünmesi ve davranmasıdır. Üstelik en az Longfellow tipi demirci kadar da gerçektir. Nicholson, hikayenin gerektirdiği zaman ve ortam içine kendini yerleştirecekti. Diğer bütün karakterleri canlandırırken yaptığı gibi, o koşullar altında demircinin toplumsal statüsüne, eğitim düzeyine, dini yapısına vb. göre davranacaktı.

Sürekli alıştırmalar yaparak fiziksel olarak da kendini o güne kadar kullanmadığı aletleri kullanmaya alıştıracak (Clift'in daha önce kapatmadığı yatak odası kapısı gibi), ama bunu ona ait bir tarzda yapmaya kendini yönlendirerek başaracaktı. Aletlerini, varsayılan bir demirci gibi değil, kendi iskelet ve kas yapısına göre kullanacaktı. Örneğin Nicholson, ağır bir çekici kaldırırken sadece kol gücüyle değil, omzundan ve vücudundan destek alarak kaldıracaktı. Aradaki fark, Nicholson'ın demirci olmadığını değil, fazla kuvvetli olmayan bir demirci olduğunu gösterecekti.

Ancak yine de yeni bir şey öğrenmek, bir alışkanlığı bırakıp yeni bir alışkanlık edinmekten çok daha kolaydır. Kişilikle daha yakından ilgili özellikler açısından da Nicholson'ın bütün tiplemelerinde kullandığı, o alaycı gözleri, nazikçe küçümseyen o sırıtışı, o sallapati yürüyüşü ve başını tutarken de, midesini okşarken de kullandığı o genel el hareketleri yine işe yarayacak ve demirciyi mantıklı bir biçimde canlandıracaktı. Demirci, bütün demirciler gibi gerçek ve tekil bir demirci olacaktı, ama Jack Nicholson olduğu için de büyük olasılıkla hepsinden ilginç biri olacaktı. Görüldüğü gibi Jack Nicholson, burada da gayet güzel bir şekilde rolü doldurmaktadır.

Öte yandan, bütün bu saydıklarımızın dışında bir süreç daha işlemektedir. Esasında bütün insanlarda ksenefobi (yabancılara ilişkin duyulan kuşku, güvensizlik ve korku

e.n.) vardır—her yabancı bir tehdit olarak algılanır. Ancak, yeni ve değişik bir karakter olsa da bizim demircimizin insanlara tanıdık gelen belli bazı özellikleri (Jack Nicholson, genel kabul görmüş bir oyuncudur) olduğu için izleyici tarafından daha kolay kabul edilecektir. Bu huzursuzluğun saf dışı kalması, izleyicinin oyuncuyla daha kolay özdeşleşmesini ve filme daha iyi konsantre olmasını sağlayacaktır.

Rolün derinlemesine incelenmesi, bazen anlamsız bir çelişki ya da dramatik açıdan yararsız bir karakter yaratılmakta olduğunu ortaya koyar. Buna iyi bir örnek, **Genç Aslanlar (Young Lions)** filminde **Marlon Brando**'nun oynadığı **Christian Diestl** rolüdür. Film yapıldığı sırada karakterde yapılan değişiklik üzerine bir sürü tartışmalar yapılıyor, değişikliğin nedeni ve sonuçları üzerine konuşuluyordu. Bu tartışmalar genellikle söylentilere ya da kimin yaptığı belli olmayan açıklamalara dayanıyordu. Karakterde yapılan değişiklikten sadece senaryo yazarı **Edward Anhalt, Marlon Brando** ve ben sorumluyduk, ne yapıldığını ve neden yapıldığını tam olarak bir tek biz biliyorduk.

Irwin Shaw'un bu istisnai romanı, 2. Dünya Savaşı'nın hemen ardından yazılmıştı. O dönemde insanların soykırımla ilgili duyguları en yüksek düzeydeydi. Naziler vahşi düşmanlardı; bütün Almanlar Nazi idi; dolayısıyla da vahşiydiler. Romanın başkahramanlarından biri olan Christian, döneminin havasını soluyarak büyümüş genç bir Almandı. Çoğu Alman gibi o da bu sürece, samimi bir vatansever olarak Almanlara uluslararası arenada saygı gösterilmesi talebiyle katılmıştı. Christian Hitler'e, bir Nazi olarak değil, siyasi bir Mesih bulduğunu düşünerek inanmıştı. Anlatılan mezalimi, kısa sürede vazgeçilecek bir tür delilik olarak görüyordu. Savaşın başlamasıyla birlikte Christian asker olmuş, savaş ilerledikçe vahşileşmiş, sonunda da ahlakla bir ilgisi kalmamış, tamamen yıkıcı bir insana dönüşmüştü. Kısacası Christian, Nazizmin insanları alçaltıcı bir düşünce olduğunu gösteriyordu.

Sorun şuydu: Film yapıldığı sırada aradan on yıl geçmişti ve herkes Nazizmin ne olduğunu biliyordu; film, yeni bir şey söylemiyordu. Bunun yanında Hitler'e muhalif olan milyonlarca iyi Almanın da olup bitenler nedeniyle suçlandığını biliyorduk.

Romanın diğer iki kahramanı olan Amerikalılarla ilgili herhangi bir sorun yaşamadık. Ama Christian karakterinin bizi herhangi bir yere götürmeyeceğini ve o dönemin (1957) insanlarına hakim yaklaşımlar ışığında Nazizmin ve savaşın etkileri üzerinde yeni yorumlar yapmamıza fırsat vermeyeceğini hissettik. Ortak çalışmalarımız sonucunda, Almanların 1. Dünya Savaşı öncesindeki ulusal gururunu yeniden kazanması gerektiğine inanan, ama savaş ilerledikçe amaçların araçları haklı kılmayacağını (bu yeni bir fikir değildi elbette, ama sık sık tekrarlanmasında da bir sakınca yoktu) öğrenen bir vatanseverle başlarsak, bu tür yorumları yapabileceğimize karar verdik. Nazi liderliğinin kendilerini körü körüne izleyenleri nasıl vahşileştirdiğini, Christian'ın gözleriyle görüyorduk. Christian giderek olayların gerçek yüzlerini gördükçe ilk umutlarının suya düştüğünü fark ediyor ve Nazilikle ilgili her şeyden tiksinmeye başlıyordu. Sonunda da silahını paramparça ederek bir Amerikalı askerin silahından çıkan kurşunların üzerine yürüyordu.

Nazizmin kötülükleri göz ardı edilmiyordu elbette. Christian'ın hayal kırıklığı ancak böyle bir arka plan çerçevesinde dramatize edilebilirdi. Ancak eskiden inandığı düşüncenin yozlaşmışlığının farkına varmasını bir Almanın kendi gözünden göstermekle, bu düşüncenin zayıflığını düşmanlarının gözünden göstermekten daha iyi anlatılabileceğini hissettik. Böylece iddia, bir şekilde ispat edilmiş olacaktı.

Shaw, tabii ki değişikliği onaylamadı. Ancak eleştirmenlerin ve izleyicilerin dörtte üçü bizim bakış açımızı onaylamıştı. Film, büyük başarı kazandı.

Değişikliğe karşı çıkanlar, değişikliğin sorumluluğunun,

kötü bir karakteri canlandırmak istemeyen Brando'da olduğunu iddia ettiler. Bu, tamamen asılsız bir suçlamaydı. Brando, bu karara katkıda bulunmuştu; başka bir sorumluluğu yoktu. Bizim filmden önce de, film sırasında da Brando; "kötü" karakterleri canlandırmanın, kendisi için bir sorun oluşturmadığını kanıtlamıştı.

Burada vurgulamak istediğim şey, karakterlerin film yararına değiştirilebileceği ve sık sık da değiştirildiğidir. Ancak karakterler gerçek olmalı ve özellikle de trajik dramada büyümeli ve gelişmelidir. Aksi takdirde karakter de hikaye de kelimenin tam anlamıyla düz kalır. Karakter "iyi" de olsa, "kötü" de olsa izleyici onu ilginç bulmalı ve davranışlarının genel yaklaşımını kabul etse de etmese de anlamalıdır.

Topluma ne kadar ters düşerse düşsün hiç kimsenin kendisini kötü görmediğini bütün davranış bilimi öğrencileri bilirler. İnsan, örtülü düşüncelerini ve açık eylemlerini mantığa büründürür. Davranışları için "iyi" bir gerekçesi vardır. Örneğin bir keresinde uyuşturucu satan bir mahkuma, yaşadıklarından ders alıp almadığım sormuştum. Bütün saflığımla ona dışarı çıkınca böyle aşağılık bir işe devam etmeyeceğini umduğumu söylemiştim.

"Aşağılık mı?" diye cevap verdi şaşırarak. "Uyuşturucuya fena halde ihtiyacı olan bir müptela gördün mü hiç? Müthiş acı çeker. Ben onun iyiliğini düşünürüm; doktoruyum onun. Acılarını dindirir ve hayatını biraz daha çekilir kılarım."

Aynı şey, **The Godfather**'da **(Baba)**, daha az dramatik bir biçimde, ama daha geniş bir uygulama alanı içinde vurgulandı. Mafya üyelerinden biri (Baba'nın kendisi de olabilir), içki kaçakçılığına karışmasını şöyle meşru gösteriyordu: "Ben hizmet veriyorum. İnsanlar sattığım şeyi istemeselerdi ben de bu işi yapmazdım."

Yaratıcı bir oyuncu, bu kavramı aklına yerleştirmelidir. Karakterinin dürüst olmasını, bir canlandırmadan farklı olmasını istiyorsa, o karakterin bütün davranışlarını mantığa büründürebilmelidir. Ayrıca insanların çoğunda varolan bazı

özellikleri göstererek karakterini daha anlaşılabilir ve daha çekici kılabilir. Yine Baba'ya bakarsak, başkarakter iyi bir aile babasıdır, karısını, çocuklarını, torunlarını sever. Arkadaşlarına sadıktır. Çiçeklere düşkündür; köpekleri sever. Hepimizin yaptığı gibi bazı yasalarını çiğnemeyi haklı görse de ülkesini bile sever. (Bir hapishane müdürü bana bütün vatandaşların yasa ihlalleri nedeniyle hapse atılmaları halinde, Amerika'da sokakta kimsenin kalmayacağını söylemişti.) Bunu anlayan bir oyuncunun, artık, "Ben bu adamı böyle oynayamam. Ben onun yaptığı gibi yapmazdım," demesine pek rastlanmaz. Elbette oynayabilir; yeter ki onu mantığa büründürebilsin. Mantığa büründürebilecek bir nokta bulunamıyorsa, ya oyuncu seçimi hatalıdır ya da karakter dürüst değildir ki, her iki durumda da bir çaresine bakılmalıdır.

Bir oyuncu, sık sık kişisel olarak hoşlanmadığı davranışları rolünde yapmak zorunda kalabilir. Ancak hemen hemen bütün davranış türlerinin temelleri çoğumuzda vardır ve bu temellerin biraz genişletilmesi, oyuncunun gerekli şeyleri yapmasını sağlar. Örneğin, bir oyuncu şöyle söyleyebilir: "Ben katili oynayamam. Kimseyi öldüremem ben." Saçmalık. Hiç sinek öldürmemiş mi, hiç örümcek ezmemiş mi, hiç karıncanın üzerine basmamış mı? Bunlar, hayatın çeşitli biçimleridir ve eğer oyuncu bu düzeyde can alıyorsa, öldürebilir de -zaman meselesidir bu. Yapılacak şey basittir; oyuncu bahçıvansa, kurbanını sivrisinek, sincap veya salyangoz olarak görmelidir. Oyuncunun, kendini ve karşısındakini bir şeylerin yerine koyarak kendi eylemi için gerekli motivasyonu bulması, insanoğlunun genel özelliklerini taşıyan geçerli örnekleri olması koşuluyla, olası tüm karakterlerin üstesinden gelmesini sağlayacaktır.

***

Kadın oyuncu anlatıyor:

Sizden beklenen şey, rolünüzü giymenizdir. ***About Face (Yüz Hakkında)*** *adlı filmin önemli karakterlerinden biri,*

zekası az gelişmiş, hoppa bir kızdı. Başrol oyuncusuna aşıktı, sürekli onun peşinden koşuyordu. Bu özellikler yetmezmiş gibi, kızın diline pelteklik verilmişti. Senaryoda kız şu şekilde konuşuyordu:

KIZ

Hadi bir tanem, biraz eylenelim, Yidib danz edelim.

Bu laf aslında, "Hadi bir tanem, biraz eğlenelim. Gidip dans edelim"di tabii.

Rolü almak için deneme yapılırken bana sadece bir sahneyi oynatmışlardı. Ama ben kendimi ispatlamıştım. Bütün film boyunca süren bu rolü aldıktan sonra, çok çalışmam gerekiyordu. Senaryodaki replikleri normal hale getirdikten sonra, günlerce kendi dilimi peltekleştirerek çalıştım. Karakterimi tiksindirici değil, sevimli göstermek istiyordum. En olmadık yerlerde (mesela Bugs Bunny), hiç beklenmedik biçimlerde ortaya çıktığında, başoyuncu tarafından canlandırılan karakter hiç hoşlanmasa da izleyicinin ondan hoşlanmasını istiyordum. İzleyici, kızın adamla birlikte olma arzusuna ve onu elde etmek için gösterdiği çabalara sempati duymalıydı. Peltek konuşma konusunda öylesine uzmanlaştım ki artık peltek konuşmak için özel bir çaba sarf etmiyordum. Bütün konuşmalarım ve hareketlerim yerine oturmuştu. Sonunda karakterim gerçekten hoş ve sevimli bir karakter oldu ve yönetmen **Kurt Neuman** çok memnun kaldı. Bu roldeki başarım nedeniyle de **Hal Roach stüdyoları**, benimle uzun vadeli bir kontrat imzaladı.

MGM'nin, **The Youngest Profession (Genç Meslek)** filminde **Virginia Weidler**'in karşısında oynayacak genç bir komedyen aradığını duydum. Rolü istiyordum. Film, New York'ta yaşayan ve şehre gelen film yıldızlarının imzalarını alabilmek için her türlü çılgınlığı yapabilecek olan iki yıldız manyağı çocuk hakkındaydı.

Menajerim yönetmenle randevu ayarladığı gibi randevu öncesinde bana bir de senaryo bulmayı başardı. Senaryoda

rol, "Sürekli bayılan ıknaz biri" olarak tanımlanıyordu. Şimdi ne yapacaktım? Çok iyi bir roldü, bütün film boyunca sürüyordu ve MGM ile anlaşmalı birçok yıldızla (**William Powell, Greer Garson, Walter Pidgeon, Lana Turner, Hedy Lamarr**) sahnesi vardı. Bu rolü almalıydım.

Senaryodaki her sahneyi defalarca çalıştıktan sonra karakteri benim daha iyi canlandıracağıma inanmış olarak randevuya gittim. Yönetmeni de ikna etmek istiyordum. Önerim karakterin, bir yıldızın yanına yaklaştığında ne yapacağını şaşıran, Güney aksanlı, hoş, küçük bir kız olarak oynanmasıydı. Yıldızla karşılaştığında bayılmak yerine huşu içinde kendinden geçerek hareketsiz kalması gerektiğini söylüyordum. Rolü oynadım, yönetmeni ikna ettim ve rolü aldım. Yönetmen **Edward Buzzell** sürekli bana cesaret veriyordu. Film bittikten sonra Metro ile uzun vadeli bir sözleşme yaparak ödüllendirildim.

Cry Danger filminde de yardımcı oyuncuydum. Karakterim, yankesici bir fahişeydi ve bu rolü çok sevmiştim. Rolü öyle sevimli bir hale getirdik ki, kız öldürüldüğünde izleyici çok üzüldü.

Müzikallerde şarkı söyleyip dans ederken ve eğlenirken kendimi oynadığım çok olmuştur. Bu zor bir şey değil. Kendinize uygun bir rol üstlendiğinizde oyunculuk kolaydır. Ama böyle bir durumda bile sahnelere derinlik katmak üzere yapabileceğiniz her şeyi yapın. Önemli olan, izleyicinin dikkatini üzerinizde tutmak ve tek tek sizi izleyen herkesin canlandırdığınız karakter hakkında bir şeyler hissetmesini sağlamaktır.

Repliklere bakabilir, hikayeyi okuyabilir ve anlayabilirsiniz. Ama karakterinizi canlandırmak kelimenin tam anlamıyla can vermektir ve sizin izinizi taşımalıdır.

Bir karakterin merdivenin başında durduğunu, yukarı baktığını ve sonra merdivenden çıkmaya başladığını düşünün. Avına, yaklaşan kötü kadın mı? Yukarıda olan şeyden korkan biri mi? Takip mi ediliyor? Eve kötü haber getirdiği için biraz

sonra yaşayacağı anlara hazırlanan biri mi? İzleyicinin kendisini bekleyen kötü şeyden haberdar olduğu sevgilisinin eve bıraktığı neşe içindeki bir genç kız mı? Bakın oynayabileceğimiz ne kadar çok karakter var. Üstelik hepimiz bu karakterleri farklı biçimlerde oynayabiliriz. Oynamalıyız da...

Debra Winger'i *Missing (Kayıp)* filminde **Sissy Spacek**'in oynadığı rolde düşünebiliyor musunuz? Bu oyuncuların ikisi de "doğal oyuncular" olarak görülür ve kimi zaman her ikisi de biraz fazla doğal olur. Doğal oynamaya çalışırken çok da abartmamak lazım.

Dustin Hoffman'ın **Tootsie**'de oynadığı rolü **Tom Courtney**'in oynadığını hayal edebiliyor musunuz? Ya da **Dustin Hoffman**'ın **Verdict**'te **(Hüküm) Paul Newman**'ın rolünü oynadığını? Saydıklarımızın hepsi iyi oyunculardır ve hepsi de rollerine kendi karakterlerini ve kişiliklerini getirirler.

Tekrarlıyorum: Bir rol için uygun olmayacağınızı düşünüyorsanız, rolü almak için uğraşmayın. Oyuncuların, "Gerçekten iyi bir oyuncu, herhangi bir rolü oynayabilir" dediklerini duymuşumdur fakat bu doğru değildir. Özellikle de sinemada. Tiyatroda olabilir ama sinemada rolü mutlaka incelemelisiniz. Seksi bir kadın oyuncu, oyuncu olarak yeterli olsa da, **Ingrid Bergman, Faye Dunaway** ve **Meryl Streep**'e verilen roller için kimsenin aklına gelmez. Yönetmen de hiç bir zaman seksi bir rol için yukarıda saydıklarımızı düşünmez.

Belli bir tip olarak algılanmamaya çalışın. Bazı fiziksel özelliklerinizi değiştiremezsiniz, ama onlara boyut ve anlam kazandırabilirsiniz. Sonunda rolleri almanızı sağlayacak bir özelliğinizi bulacaksınız. Bu özelliğinizin üzerine gidin ve onu kullanın.

8
SİHİRLİ FORMÜL

Öğrencilerle konuşan bütün yönetmenler şu soruyu duymuşlardır: "Bunu nasıl yapıyorsunuz? Bu işin formülü nedir?" Çalıştığınız alan sinema da olsa emlak komisyonculuğu da olsa soru işin yaratıcılık boyutuna yönelik olduğu için, verilebilecek tek dürüst cevap, "Bilmiyorum"dur. Öğretilebilecek çok şey, öğrenilebilecek daha da çok şey vardır, ama yeteneği öğrenemez ve öğretemezsiniz. Buna karşın işin bir formülü vardır.

Thomas A. Edison, dehanın yüzde 1 esin, yüzde 99 da çabadan oluştuğunu yazmıştı. Bu matematiksel yöntemi kullanalım ve "deha" kelimesinin yerine "yetenek" kelimesini koyalım. Yüzde 99 çaba artı yüzde 1 esin eşittir yetenek sonucuna ulaşırız. Ama bu sonuç da bize aradığımız cevabı veremez, çünkü yüzde 1'lik bölüm genellikle yüzde 99'luk bölümden daha önemlidir. Yine de düz bir biçimde, yüzde 99 Ç + yüzde 1 E = x formülünü, yüzde 99 hazırlık artı yüzde 1 uygulama eşittir işin tamamlanması şeklinde söyleyebiliriz.

İyi oyunculukta, sadece tek tek tüm gösterilerde değil, bir bütün olarak meslekte ustalığa ulaşmak için ciddi bir hazırlık dönemi gerekir. Bu hazırlık döneminin binlerce saat, onlarca ay ve yıllarca süren egzersizler anlamına geldiğini bütün oyunculuk öğrencileri bilir. Ancak bir oyuncu için oyunculuk egzersizinin yararı, bir yazar için yazma egzersizi ya da bir ressam için fırça teknikleri egzersizinin yararından fazla değildir. Öyle olsaydı, binlerce büyük yazarımız, ressamımız, atletimiz ve Oliviers'miz[14] olurdu. Egzersizler ve uygulama

14 Olivier Twist: Charles Dickens'ın aynı adlı romanındaki karakterin öyküsü İngilizce'de bir kavram olarak da kullanılır. Son derece olumsuz koşullardan mücadele ederek, tırnaklarıyla sökerek kazanan insanı nitelemek için kullanılır. (e.n.)

çalışmaları, özellikle de uygulama çalışmaları, sanatçının yeteneğini (eğer böyle bir yeteneği varsa; yetenek içten ve değişik biçimlerde gelir) keskinleştirmesini ve sanatını mükemmelleştirmesini sağlar. "Hediye" sözcüğü, "yetenek" sözcüğü ile benzer bir mantık taşır, çünkü yetenek, Tanrı tarafından bahşedilmiş ya da kalıtımla geçmiş olsun, bir hediyedir. Yetenek olmadan dünyanın bütün egzersizleri ve uygulama çalışmaları da yapılsa, ortaya çıkan kişi bir teknisyendir; herhangi bir sanatta ustalık düzeyine ulaşmış (yaratıcı olmayan) biri uygulayıcıdır.

Genellikle ortaya çıkmasına şans tanınmadığı için, yetenekli insanlar yeteneklerinin farkında değillerdir. Ancak ortaya çıktığında da hemen anlaşılır. Örneğin matematik dehalarının küçük yaşlarda, gelişkin bir eğitime başlamadan uzun zaman önce kendilerini gösterdikleri uzun süredir bilinmektedir. Aynı şey, müzik, resim, dans gibi alanlardaki dehalar için de geçerlidir. Oyuncular için ise, dikkat çekilebilecek tek gösterge, çocukların doğru dürüst bir eğitim almadan oynadıkları küçük rollerdeki ilk başarılardır. Öte yanda da, karşı konulamaz bir istekle çalışan, egzersizler ve uygulama çalışmaları yaparak hayatlarını geçirdikleri halde sıradan oyunculuğun ötesine geçemeyen binlerce kadın ve erkek vardır. Bunların bir kısmı, teknik becerilerini, pek eleştirel yaklaşmayan bir izleyiciyi inandıracak kadar geliştirebilir. Ancak bunların oyunculukları bir doğuştan oyuncu ile karşılaştırıldığında, aradaki fark gerçek bir elmasla yapayının arasındaki fark kadar belirgin olacaktır.

Yeteneği bahşedilmiş ya da azmiyle bu noktaya gelmiş bir oyuncunun becerisini mükemmelleştirecek egzersizler nelerdir? Bence, en önemlisi, gözlemdir. Bir oyuncu, farklı algılama ve kişiliklere sahip birçok karakter yaratabilmelidir. Örneğin çağdaş oyuncuların en iyilerinden biri olan **Maximillian Schell**, bir filmde Nazi subayını, başka bir filmde ise bir Yahudi'yi oynamıştır. Diğer filmlerinde de bir müzik dehasının hemen ardından zihinsel özürlü bir azizi

canlandırmıştır. Her biri farklı kişiliklere ve değişik zeka düzeylerine sahip aşırı derecede aykırı bu dört karakter, tek bir zekanın ürünüydüler: Schell'in. Schell, kendi hayatında bu tipleri dikkatle gözlemlememiş olsaydı (muhtemelen azizi gözlemleyememiştir) sahnede bu kadar başarıyla canlandıramayacaktı.

Konunun daha somutlaşması için bir anekdot verelim: Schell, İngilizce konuşan izleyicinin karşısına ilk kez benim filmim **Genç Aslanlar**'da, Hitler ordusundaki bir yüzbaşıyı oynayarak çıktı. Bir sonraki filmi, **Nüremberg Mahkemesi**'nde **(Judgement in Nüremberg)** Nazi subaylarını savaş suçları iddialarına karşı savunan bir Alman avukatı canlandırarak Oscar kazandı. Vizyona çıkmadan önce **Gönülsüz Aziz**'in **(The Reluctant Saint)** gösterimini stüdyodaki sinema salonlarından birinde izlemeye giderken bizim yayın yönetmeni, eşine şöyle diyordu: "Bu filmi beğenmeyeceğim galiba. Schell tamamen yanlış bir seçim. O sadece kendini, yani küstah bir Töton'u[15] oynayabilir." Daha önce de belirttiğimiz gibi filmde, "idiot" (geri zekalı) bir azizi oynayan Max'ı izledikten sonra iş kadın gelip benden özür diledi. "Schell sadece bir oyuncu değil, büyük bir oyuncuymuş," dedi. "Artık onun herhangi bir rolü oynayabileceğine tamamen inandım."

Elbette Schell bir azizi oynamıyordu. Özürlü olduğu açıkça görünen, saflığı ve iyiliği sayesinde mucizeler yaratan, bu nedenle de yüz yıldan fazla bir zaman sonra azizlik mertebesine yükseltilen genç bir adamı oynuyordu. Canlandırdığı karaktere benzer gerçek insanları kendi çevrelerinde gözlemleyerek böyle bir karakterin nasıl davranabileceğini öğrenmişti. Sahip olduğu büyük yetenek sayesinde de bu gözlemleri keskinleştirip dramatize etmişti.

Gözlem, hazırlıktır. İnsanları veya hayvanları kendi çevrelerinde bir saat gözlemlemek, bir aylık teknik egzersize bedeldir. Üretken gözlemin sırrı ise, ne kadar yabancı olursa

15 Almanya'yı oluşturan ırklardan birisi, daha çok Töton şövalyeleri ile ünlüdür. Germen ırklarından birisidir.

olsun, içindekileri lüzumsuz yere rahatsız etmeden söz konusu çevrelere girebilmektir.

Yaklaşık elli yıl önce ünlü bir İngiliz biyolog tarafından yazılmış bir kitap okumuştum.[16] Kitap, Batı Afrika'daki bir ormanda yaşayan vahşi hayvanları anlatıyordu. Belirsizlik ilkesine uygun biçimde varlığının ortamı hemen değiştirmesi yüzünden gözlemcinin ortama girişi, böyle bir çalışmayı zorlaştırıyordu. Sanrderson'ın sorunu, ortamı aşırı derecede rahatsız etmeden hayvanların arasına karışamamaktı. Sonunda Sanrderson fark etti ki ormanda, "Her şey akıntıyla ve karşı akıntıyla yavaşça oradan oraya sürükleniyordu. Ayakta durmak, şüphe uyandırıyordu... Ben de hayvanlarla birlikte akıntıya kendimi bıraktım". Bir yabani su domuzu sürüsüne rastladı ve: "Akıntıyla onların arasına sürüklendim... Bir anda kendimi sürünün ortasında buldum. Beni fark etmişlerdi ama korkmamışlardı."

Akıntıyla birlikte hareket etmek her zaman kolay değildir. Bazı ortamlara girmek zordur; bazı ortamlara girmek ise yararsızdır. Üzerinizde üç parçalı giysilerle kamyoncuların mola verdiği bir kafeye girmek ya da punkçu kıyafetiyle bir DAR (Daughters of American Revolution [Amerikan Devriminin Kızları] Amerika'da milliyetçi ve tutucu bir kadın derneği (e.n.)) toplantısına gitmek, sorularınızın cevaplarını bulmanıza yetmez. Psikologlar, örneğin bir suçluyu ya da psikozlu bir kişiyi sorgulamanın, o kişinin sizin duymak veya görmek istediğinize inandığı cevapları ve davranışları sergilemesinden başka bir sonuç vermediğini uzun zamandır biliyorlar. Bir suçlunun gerçekten nasıl davrandığını anlamak için onun yaşam biçimini süzgecinizden geçirmeniz gerekir. Altı ay hapiste kalmak, bu konuda yapılacak önemli bir şeydir. Ancak suç psikologlarına göre bu durumda bile ancak minimum düzeyde başarılı olunabilir.

16 Animal Treasure (Hayvanların Hazinesi), Ivan T. Sanrderson. New York, Viking Pres, 1937.

Suçluları ya da marjinal tipleri oldukları gibi anlamamak, kalıpçılığa yol açar. Canlandırılan birçok karakterin klişe olmasının nedeni, oyuncunun (ve yazarın) kalıplardan başka bir şey bilmemesidir. Kalıp olmayan bir karaktere çok az rastlanır. Bunu yapan oyuncu, karakterinin hayatına girebilmek için zamanını harcamış, kafasını bu işe vermiştir. Böyle bir canlandırma her zaman çok etkindir; gerçekliği hemen belli olur.

Gerçek olanla gerçek görünen arasında, dünya kadar fark vardır. İngiliz Kolombiya'sında yaşayan altı yaşında bir çocuk olarak bir keşifte bulunmuştum. Vahşi ve dağlık bir bölgede - çıngıraklı yılanlar ülkesi- oturuyorduk. Bir gün arazide yürürken keskin bir sesle irkildim. Olduğum yerde kaldım ve dikkatle etrafı dinledim. Çıngıraklı yılan sesi duyduğumu sanmıştım, ama tam emin değildim (Sonradan duyduğum sesin terk edilmiş bir kuyuya sarkan bir zincirin hareket etmesinden kaynaklandığına karar verdim). Sinirlerim iyice gerilmiş olarak yürümeye devam ettim. Birkaç dakika sonra tekrar keskin bir sesle irkildim ama bu sefer hiç şüphem yoktu; durup dinlemeye bile gerek duymadım. Boynumun arkasında dikilen saçlar bana bu sesin gerçekten de çıngıraklı yılanın sesi olduğunu söylüyorlardı.

Dürüst bir canlandırma işte böyledir; gerçeği içersiniz. Eleştirel bir değerlendirme için ihtiyaç da istek de olmaz insanda. Başkasının yerine gerçekleştirilen bu deneyimi, "yaşarsınız" sadece.

Sadede gelelim. Kamyon sürücülerini anlamak istiyorsanız, onların muhitine girin. Kamyon sürücüsü olmaya çalışmanıza gerek yok (bu hileyi ilk bakışta anlayacaklardır), sadece onlar tarafından kabul edilmeniz gerekir. Onlar gibi giyinebilir, onların jargonuyla konuşabilirsiniz. Daha da iyisi sadece dinleyin. Kamyoncuların mola verdiği kafelere yapacağınız birkaç ziyaret (kahvelerine dayanabilirseniz tabii) kafanızdaki kalıpları yerle bir edecek ve karakterinizi daha dürüst canlandırmanıza olanak sağlayacaktır.

Bu tür çalışmaların kimi kolay, kimi zordur. Ancak her fırsatı değerlendirmesini bilmelisiniz. Soğuk algınlığı, grip veya başka bir hastalık için doktora mı gidiyorsunuz, her gidişinizde doktorunuzu gözlemleyin. Bir gün bir doktoru oynamanız gerekebilir. Okulda okuyorsanız önce öğretmeninizi gözlemleyin, sonra derslerinize çalışın; notlarınız düşebilir ama daha çok şey öğrenirsiniz. Ve toplantılara gidin, her türden toplantılara. İnsanların kilisede, dini toplantılarda, siyasi mitinglerde veya spor karşılaşmalarında nasıl davrandıklarını izleyin.

2. Dünya Savaşı'ndan kısa bir süre sonra ilk kez bir yetişkin olarak İngiltere'ye gidip orada çalışma fırsatı bulmuştum. Tam bir spor delisiyimdir. Orada gidebileceğim bütün karşılaşmalara gittim. İlk anda hiç beklemediğim bir olguyla karşı karşıya kaldım: İngiliz hokey izleyicileri Amerikalı hokey izleyicilerine çok benziyorlardı. İngilizlerle Amerikalıların değişik spor alanlarındaki tepkileri birbirinin aynısıydı. Boksta da aynı şey geçerliydi; her iki ülkenin ringinde de aynı tarz şapka giyen, puroyu benzer türde çiğneyen, bahisleri aynı şekilde oynayan insanlar... Aynı şey, güreş, tenis, hatta bizde beysbolun karşılığı olarak gördüğüm futbol için bile geçerliydi.[17] Ancak beni asıl sarsan şey, İngiliz hokey izleyicilerinin Amerikan hokey izleyicilerine, İngiliz boks izleyicilerinden daha çok benzemeleri oldu.[18]

Aynı gözlemi, Londra, Roma ya da Bombay'daki bir film stüdyosuna giden bütün yönetmenler yapmışlardır. Stüdyoda yönetmen evinde gibidir. İşçiler farklı bir dil konuşsalar da hareketleri, ulaşımları, hatta görünüşleri bile çarpıcı ölçüde birbirlerine benzer.

Değişik ülkelerdeki aynı sınıfa mensup insanların aynı ülkedeki farklı sınıflara mensup insanlara göre birbirlerine

17 Benzerini bulamadığım tek spor krikettir. Kriket dünyadaki hiçbir spora benzemez
18 Sonradan böylesi sınıfsal ayrımların insanların davranışları üzerindeki etkilerini ve aynı şekilde farklı kıtalarda olsa bile, ya da kültürel olarak birbirinden çok farklı olduğu iddia edilen ülkelerde bile, örneğin Fransa, İtalya, ABD ve İngiltere gibi, böylesi benzerlikler ve yine belirli farklılıkları gözlemleme olanağım oldu.

daha yakın olduklarına ilişkin teori benim için yeni değildi. Ama buna ilginç bir biçimde tanık olmam, benim için yeni bir şeydi. İşte bir karakter yaratma kaynağı daha -sınıf ayrımı.

Tanımadığınız bir sınıfın neler hissedebileceğini öğrenmenin birçok yolu var. Bunlardan biri, hazırlık döneminde kendinizi bu sınıfın donanımıyla kuşatmaktır. J.K. Huysmans'ın, bir asır önceki romanın kahramanı, hırs derecesinde meraklı ama ruhsal olarak tükenmiş ve tanıdığı çevreden uzaklaşamayan bir Fransızdı. Kahraman, Dickens'in Londra'sına gitme arzusunu hiç duyulmamış bir şekilde tatmin eder.

Bavulunu toplayan kahraman, istasyona doğru yola çıkar ancak önce bir kitapçıda İngiltere seyahat rehberi almak için durur. Bir sürü seyahat rehberini gözden geçirerek ünlü ressamların eserlerinin bulunduğu Londra Müzesi hakkındaki yazıları okuyan kahramanımız, Paris hakkındaki Baedecker rehber kitabından yararlanarak bir İngiliz şarap dükkanına gider. Burada bir yandan Porto şarabını yudumlarken öte yandan neşe içinde oynayan İngilizleri gözlemler. Sonraki durak, bir İngiliz restoranıdır. Burada da kahramanımız bir sürü İngiliz'in arasında buluverir kendini. Burada oxtail çorbası, mezgit balığı, ızgara biftek ve haşlanmış patates ile Shilton peyniri ısmarlayarak afiyetle yer. Bunların üzerine de birkaç bardak ale (siyah İngiliz birası) içer. Restoranı terk eder ve Paris'ten ayrılmadan Londra'yı en iyi şekilde tanıdığı konusunda tatmin olmuş halde evine döner.

Belki biraz saçma, hatta tamamen çılgınca da olsa bu hikaye, bir düşüncenin tohumlarını taşımaktadır. Siz de kendinizi karakterinizin ait olduğu sınıfın eşyalarıyla çevreleyebilirsiniz. Canlandıracağınız karakter gündelik hayatta ne kullanıyorsa, küçük eşyalar, kitaplar, dergiler, bazı spor eşyaları gibi şeyleri edinmesi çok zor veya pahalı değildir herhalde. Özel mekanlarına gidin, özel yemeklerinden yiyin ve bunlardan hoşlanmaya çalışın. Yaşamına bu şekilde girmeniz, canlandırdığınız karaktere gerçeğin bir dokunuşundan çok daha fazla şey katacaktır.

Bir keresinde Maurice Chevalier kendini bir rolün yerine koyma konusunda gençken denediği değişik bir teknikten bahsetmişti. Aynanın karşısına geçerek toplumdan dışlanmış, evsiz ve aç biri, camın içinden kendisine bakan bir dilenci olduğunu düşünmüş. Bu şekilde Chevalier çok farklı birçok karakteri başarıyla canlandırmış ancak sonra bir sorun çıkmış karşısına -bir din adamını deniyormuş. Kendini Tanrı'ya tapınan, kutsal, benliği Tanrı ile bütünleşmiş, tevekkül ve merhamet sahibi biri olarak düşünmüş. Ancak aynadan kendisine bakan yüz tamamen yabancı bir yüzmüş. O zaman da Chevalier kişiyi değiştirerek hırslı, tamahkâr, kendini kayıran, açgözlü ve iktidar peşinde olan biri gibi düşünmüş. Voila! Ayna, klasik bir piskopos yüzünü yansıtıyormuş (bu hikaye benim değil, Chevalier'in hikayesi).

Ciddi biçimde yapılacak çalışmalara cevap verecek diğer bir alan da, istidat denemesi alanıdır. Bu deneme, insanın doğal becerileri veya IQ (zeka puanı) derecesinden çok eğilimleri, alışkanlıkları ile zevk ve tat aldığı şeylere bağlıdır. Örneğin bir cerrah rolünü üstlenmek durumundaysanız istidat ölçütü en iyi cerrahların hangi ortak eğilimlere sahip olduklarını gösterecektir. Mümkün olduğunca bu tür bilgileri edinmek ve onlardan yararlanmak, istediğiniz karakteri canlandırma konusunda size yardımcı olacaktır.

Kitaplar, her zaman yanınızda olan bilgi kaynaklarıdır. Tüm karakterleri kendi hayat deneyimiyle tanımaya çalışan bir oyuncu, ömrünün sonuna gelse bile hâlâ kendini hazır hissetmeyecektir. Bildiklerimizin çoğu başkalarının edindiği bilgilerden öğrenilmedir. Kendi iç dünyalarını açma konusunda yetenekli olanların deneyimleri, insanlara ilişkin gözlemler konusunda en iyi ve en verimli kaynaktır. Bir fahişeyi canlandıracak olan kadın oyuncunun, mutlaka bu konuda bir deneyim yaşaması gerekmez. Kuprin'in Yama (Cehennem) adlı kitabını dikkatle okursa, fahişeler üzerine bir yıl genelevde yaşamışçasına bilgi sahibi olacaktır.

Ancak ikinci el deneyimlerden yararlanırken dikkatli

olunması gereken bir nokta var. En tarafsız gözlemciler bile öznel yargılara vardıklarından, en azından ikinci bir görüşe başvurmak doğru olacaktır. Bu görüşler de size en yakınınızdaki kütüphaneden daha uzak değillerdir. İlk elden de edinilse, başkalarından da öğrenilse tüm bu kaynaklar mutlaka kontrol edilmeli, sınanmalı, birbirleriyle dengelenmeli ve son olarak da giderek gelişmekte olan kendi algılarımızın süzgecinden geçirilmelidir. Ancak bunu yaptığınızda kendinizi profesyonel sayabilirsiniz. Böylece de yeteneğinizin size izin verdiği düzey ne olursa olsun, eğer iyi bir sanat öğrencisiyseniz, geçen her gün daha iyi bir oyuncu olursunuz.

***

Kadın oyuncu anlatıyor:

Sadece bakmaz da gözlem yaparsanız bir komedyen olursunuz. Daha iyisi ne olabilir? Komediyi nasıl oynayacağınızı bilmek sizi istediğiniz yere götürür.

Komedi, en popüler eğlencemizdir. Herkes gülmekten, daha da önemlisi özdeşleşmekten zevk alır. Bay ve Bayan Ortalama, başlarına gelen ve başkalarının kendilerine ya da kendi kendilerine gülmelerine neden olan veya akıllarına gelebildiği halde başlarına gelmemiş şeyleri sahnede görmekten hoşlanırlar.

Bir palyaço veya komik olmak zorunda değilsiniz. En iyi komedi doğal, günlük yaşamdan çıkar, herkesin kendini özdeşleştirebileceği, basit şeylerle ilgilidir.

Bir süpermarkette, hazır gıdalar bölümünde eve hangi yiyecekleri götüreceğine karar vermeye çalışan bir adamı uzaktan izleyen bir kadını gözlemleyin. İşte! Adamın bekar olduğu bellidir. Kadının sepetindekilere bakın, o da bekardır. Bu, bütün oyuncuların oynamaktan zevk alacağı bir durum komedisidir. Bugüne kadar hiç böyle bir şeyle

karşılaşmadıysanız hemen en yakınınızdaki süpermarkete gidin, bir sepet alın içine bir şeyler koyduktan sonra donmuş gıdalar bölümünde park edin. Erkekleri izleyin, erkekleri izleyen kadınları izleyin. Ödülünüz büyük olacaktır.

Doğal durum komedilerine rastlayabileceğiniz başka yerler de vardır. Büyük ve hareketli eczanelerin hemen hepsinde tezgahın önünde yaşlıların oturup reçetelerinin yapılmalarını bekledikleri bir sandalye vardır. Burada izleyerek ve dinleyerek bol miktarda malzeme edinebilirsiniz. Ve elbette restoran ve barlarda da.

İnsan davranışlarını gözlemleyebileceğiniz bir başka yer, sosyal sigorta müdürlükleridir. Burada bekleme odasındaki insanların arasına oturup konuşmalarını dinleyebilir, memurlarla insanlar arasındaki konuşmaları dinlemek için içeri bölümlere geçebilirsiniz. Burası hayatın birçok alanına ilişkin size bilgi vererek trajikomik olarak niteleyebileceğiniz yanlarını gösterecektir. Los Angeles'teki Skid Row bölgesi gibi herhangi bir büyük şehirdeki yoksul mahalleler veya Motorlu Araç Bölümü'nün sinir hastalıkları merkezi de iyi gözlem yapabileceğiniz yerlerdir.

"Ancak bunlar yazı materyali yaratmak için gereken şeyler" diyebilirsiniz. Evet, öyle olabilir. Ama yaptığınız şey, insanları doğal ortamlarında incelemektir. İleride kullanmak üzere aklınıza veya kağıda notlar alın. Bir gün bu deneyimlerinize rolünüze yardımcı olması veya size bir öneride bulunması için başvurmanız gerekebilir. Farklı kategori ve çeşitlilikte roller aldığınızda bu notların hepsi sizin hazırlanmanıza yardım edecektir. Özellikle komedide yaratıcı olmak için, bütün bu ciddi şeylerin altındaki mizahı yaşamasanız bile görmeniz gerekir. Gerçek mizah genellikle ciddi bir durumu çözmeye çalışırken ortaya çıkar (herhangi bir Laurel-Hardy filmi mesela).

Durum komedisine çalışmak için Cary Grant ile Irene Dunn'ı Korkunç Gerçek (The Awful Truth) ve Gözde Karım'da (My Favorite Wife), William Powell ile Myrna Loy'u

İnce Adam'da (The Thin Man) izleyin. Elbette kendilerine materyal, yönetim ve kurgu anlamında önemli yardımlar sağlanmıştır, ama bu oyuncular da işlerini becermişlerdir. Bu filmler, filme çekilmiş en iyi komediler arasında sayılır.

Kaba ve aşırı komedi, bir an için iyi olabilir ama insanın içine işlemez. Bazen bu tür komedi, özellikle de argo kelimeler kullanılıyorsa, kaba ve vulgar komedi olarak adlandırılır.

Oyuncuların zamanlama ve tepkiyi anladıkları hoş, doğal ve komik durumlar; meselenin esası budur.

9
YARDIM GELİYOR!

Sette bir oyuncu asla kendi evinde değildir. Hoşlansa da hoşlanmasa da "yardımcılar" tarafından etrafı sarılmış durumdadır. Bu yardımcılar kendisinin zaman zaman kızacağı bazı kontrolleri yerine getirirler. Aynı zamanda da oyuncunun kendi isteklerine fazla düşkün olmasına engel olarak herhangi bir kitle iletişim aracında gerçekleştireceğinden daha derin ve etkili bir performans sergilemesine olanak sağlamak için çeşitli fırsatları onun ayağına getirirler.

Bu kontroller, oyuncu için, elbette çorbasındaki sinekler gibidir. Zaman zaman çoğu oyuncu kurgu sürecine hakim olmaları nedeniyle kendi performansının asıl sorumlularının yönetmen ve kurgucu olduğu yönünde şikayetlerde bulunur. Bu şikayetin nedenlerinden biri, oyuncunun, "kurgu odasının tabanına döşeme olma" korkusudur. Ancak tanıdığım bütün yönetmen ve kurgucuların gerçek amacı, bütün oyuncuların çabalarını, filmin çıkarını koruyacak şekilde perdeye yansıtmaktır. Filmin çıkarı korunursa, oyuncunun da çıkarı korunur. Bu tür hedefler karar verme yetkisiyle ilgilidir ve hatalara neden olabilirler. Genellikle oyuncunun performansı kurgu süresince azaltılmaz, tersine arttırılır. Ancak prodüksiyon sonrası aşamadan önce de oyuncunun yaptığı işin toplam etkisi birkaç yolla arttırılabilir.

Bir film setine giren oyuncu, kendisine kimin yardım ettiğini ve bu yardımın nasıl bir şey olduğunu mümkün olan en iyi biçimde anlamış olmalıdır. Ancak öncelikle kendilerini önemseme eğiliminde olan oyuncuların nasıl tuzağa düşürüleceğini inceleyelim.

"Kendi bildiğiniz gibi" mi oynamak istiyorsunuz?

Yıllarca önce yeni bir kadın oyuncu (sonradan beyazperdenin en büyük yeteneklerinden biri oldu) bir sahnenin nasıl oynanacağı konusunda yönetmeniyle (sonradan o da eşit ölçüde ünlendi) anlaşmazlığa düşmüştü. Aralarındaki tartışma fayda getirmemiş, oyuncu ikna edilememişti. Kadın, bildiği gibi oynamak için ısrar ediyordu. Daha fazla tartışmaya girmeyen yönetmen, kadının isteklerini kabul ederek aynı sahneyi saatler boyunca tekrar ettirmişti. Sonunda, gece yarısına doğru oyuncu, yönetmenin istediği şekilde oynamayı kabul etti. Çekimden sonra yönetmen, "Kes," dedi. "Hemen şu sahneyi basın ve evlerinize gidin."

Herkesten "üstün" olma konusunda çok mu ısrarcısınız?

İki yetenekli ve ünlü komedi oyuncusunun sette atıştıkları herkes tarafından bilinirdi. Her biri diğerinin "üstüne çıkmak" isterdi ve her ikisi de gag yazarlarını sette bulundururlardı. **Charlie Ruggles** **Mary Boland**'ı ilk çekimde bir espriyle şaşırtırsa -ki sık sık şaşırtırdı- gag yazarıyla hemen bir toplantı yapan Roland da ikinci çekimde aynı şeyi Ruggles'e yapardı. Bu oyun böylece saatlerce sürebilir, sık sık da sürdüğü olurdu. Bu ikilinin filmlerinden birinde ben kurgucu olarak çalışıyordum. Eğlenceli ama rahatsız edici bu durumu, sempatik göstererek değil de bir çözüm bulması umuduyla yönetmen **Leo McCarey**'e hatırlattığımda, bana şöyle dedi: "Bu durumun sinirimi bozmasına izin vermiyorum. Üstelik atışmak, oyunculara iyi geliyor. Sende de keskin bir makas olduğunu biliyorum."

Sahneye egemen olma konusunda çok mu ısrarcısınız?

Makas, bir sürü bencilce numaranın çözümüdür. Filmlerimden birinde bir oyuncu, "içselleştirme" sahnesini ölümsüzleştiriyordu. Bir sandalyede sırtı kameraya dönük olarak oturan oyuncu, çekim başlar başlamaz ayağa kalkıyor, dönüyor ve sahnenin devamı için kendisine iki taraftan pan yapan kameraya doğru yürüyordu. Oyuncu, ayağa kalkıp sahnenin devamı için kameraya doğru yürümeden önce duygularını içselleştirmek amacıyla bitmek tükenmek bilmez bir

süre boyunca (bir dakikadan fazlaydı, herhalde) sandalyede oturdu. Bunun işe yarayacağını sanıyordu. Ben de herhangi bir tartışmaya girmeden çekimi yaptım. Kameraman, kontrolü kaybettiğimi sanmıştı. Biraz ürkmüş bir sesle, "Eddie, bu boşluğu kullanamazsın. Berbat bir şey," diye fısıldadı. Başımı salladım ve elimle makasla kesermiş gibi işaret ettim. Hemen gülümsedi. Bir an için, küçük bir makasla gerçekleştirilen en ciddi kontrolün, bende olduğunu unutmuştu.

Kamerayı kapabileceğiniz konusunda ısrarlı mısınız?

Yönetmenler, kameraların yerleştirilmesini de kontrol ederler. Oyuncular da insandır ve bazıları bencil olabilir. Bazı oyuncular bu tür girişimlerin işe yaramadığını öğrenene kadar birlikte oynadıkları oyuncuların rollerini çalmaya teşebbüs ederler; öğrenme süreçlerinde yavaş olanlara mutlaka bir ders verilmeli. Filmlerimden birinde oynayan parlak, yetenekli ama benmerkezci genç bir kadın oyuncuya böyle oldu. Düzgün yapılmış bir filmde rol çalmanın mümkün olmadığını, çünkü böyle bir filmde yerine oturmamış sahne bulunmayacağını anlayacak kadar film işinde tecrübe kazanmamıştı henüz. Bir hareketli kamera aracılığıyla izleyiciye 360 derecelik görüş açısı sunulur. Tecrübesiz olduğunu başvurusunda da dile getiren oyuncu, kamerayı kapma çabalarına devam edince, sahnedeki diğer oyuncuya yakın girerek kadını devre dışı bıraktım. Onu yakından çekmeyince, tüm rol çalarak kamerayı kapma girişimlerinin, diğer oyuncunun yakın çekime alınmasıyla sonuçlanacağını fark etti. Çabuk kavrayan biri olarak bu çabalarından hemen vazgeçti.

Kamera karşısında en avantajlı pozisyon olarak düşündüğü yere doğru manevra yapmaya çalışması, oyuncu açısından yanlış bir şeydir. Bu, yönetmenin görevlerinden biridir ve iyi bir yönetmen, kamerasını oyuncuyu cezalandırmak için değil, performansını artırmak için kullanır. Kamerasını, sahnedeki diğer oyuncuların göreli önemleri çerçevesinde, sahnenin belli bir bölümünde oyuncunun tepki ve hareketlerini en işlevsel şekilde gösterecek biçimde

yerleştirir. Sahnede birden fazla oyuncunun olduğu durumlarda oyuncu, her zaman zorunlu ilgi odağı olamayacağını bilmelidir. Oyuncunun diğer oyuncuya tercih edilmesi, ancak sahnenin amacına en iyi şekilde hizmet edilmesi için olabilir. Filmin çıkarı neyi gerektiriyorsa, o yapılır. İyi bir filmde küçük bir rol oynamak, kötü bir filmde başrol oynamaktan daha iyidir. Ve asla unutmayın, sürekli arkası kameraya dönük duran bir oyuncu, filmin kurgu aşamasında yakın çekimlerin çoğuyla birlikte uçabilir.

Oyuncuyu en iyi zaman ve en etkin çekimle izleyiciye sunmasının yanı sıra yönetmen, bu çekimlerin hangi merceklerle yapılacağını da dikkatle seçer. Örneğin 50 mm'lik bir mercek, oyuncuyu çıplak gözle görüldüğü gibi (kullanılan makyajın miktar ve kalitesinin yapacağı iyileştirmeler dışında) gösterecektir. Karaktere daha tehditkâr bir ifade vermek istediğimde, oyuncuya daha tehditkâr biçimde "oynamasını" söylemem. Büyük olasılıkla bunu oynamak karakter açısından mantıksız, oyuncu açısından da abartılı olur. Sahneyi, fiziksel özellikleri bozan geniş açılı mercekle çekip kameramandan da biraz "tehditkâr ifade ışığı" yardımı aldım mı, sorun çözülür. Böylece oyuncuya, karakterin temel özelliklerini bozmadan, doğal ve dürüst bir oyun çıkarmasını sağlayacak özgürlüğü verirken ben de istediğim ifadeyi elde etmiş olurum. Diğer yandan başroldeki kadın oyuncuyu yakın çekimde daha güzel göstermek istiyorsam, yüzündeki istenmeyen bazı doğal bozuklukları (mesela, olması gerekenden biraz uzun bir burun) saklamak için dar açılı mercekle (75 veya 100 mm) çekim yaparım. Aynı merceği kullanırken odağın derinliğini azalttığımda, gözlerine odaklanarak kulaklarını ve biraz kısalmış olan burnunu, hafifçe odağın dışına taşımış olurum.

Klasik bir filmde istisnai bir oyuncu, usta bir boksörü oynuyordu. Ama bir sorun vardı. Bu istisnai oyuncu, doğru dürüst bir yumruk atamıyordu. Uzak çekimlerde, dublör işe yarardı ve yaradı da. Ancak, özellikle de atmosferin en önemli unsurunu karşılaşmanın oluşturduğu durumda birçok

yakın çekim gerekiyordu. Kadın gibi yumruk atan bir oyuncunun şampiyon gibi görünmesini nasıl sağlarsınız? Hiç denemeyin, tahmin edemezsiniz. Aksiyonu ters çevirerek başardık. Yani oyuncu kolunu, omzunu ve vücudunu kameraya doğru uzatabildiği kadar uzattı. Sonra da kameramanın talimatıyla (alttan çeken bir kameranın da yardımıyla) kolunu ve omzunu bütün hızı ve enerjisiyle mümkün olduğu kadar geriye çekti. Film tersten basıldığında ortaya çıkan şey, hızla ve güçle atılmış güzel ve düz bir yumruktu. İşte, başka hiçbir kitle iletişim aracında bulamayacağınız bir başka önemli sahne "sihiri" örneği daha...

Kavga sahnelerinin çekimini kolaylaştırmak için kullanılan sahne hızı ayarlaması, başka durumlarda da kullanılabilir. Ağır çekim (şimdilerde genellikle klişe olarak kullanılıyor, ama yaratıcı biçimde uygulandığında yine de etkindir) kullanılarak bir dizi ilginç ve farklı etki üretilebilir. Ağır çekim oyuncunun hareketlerine nezaket ve kolaylık verir veya bu hareketleri güçlükle yapılıyormuş gibi gösterir. Geniş açılı bir mercek, normal yürüyen bir oyuncuyu devasa adımlar atıyormuş gibi gösterirken teleskopik mercek aynı hareketi ancak birkaç santim uzunluğunda adımlar atarken büyük mücadele veriyormuş gibi gösterir.

Işık ve filtrelerin yardımıyla kameraman oyuncunun görüntüsünü iyileştirebilir. (Bu tür teknikler sadece kadınlar için kullanılmaz.) Doğru gölgeleme, "normal" bir yüze güzellik ve karakter katar. Çapraz ışık, aşırı ölçüde makyaj yapmaya gerek kalmadan yüzdeki çizgileri ve kırışıkları belirginleştirerek oyuncuyu birkaç yaş yaşlı gösterirken düz ışık aynı çizgileri örterek yüzü olduğundan daha genç ve güzel gösterir. Doğru kullanılmış bir "göz ışığı", oyuncunun anlatımına, canlandırılan bütün karakterlerde en çok istenen özellik olan canlılığı getirecektir.

Kadın ya da erkek, birçok oyuncunun meslek hayatı, zamanın veya hastalıkların yüzde neden olduğu normal yaraları gizlemek veya yok etmek için kullanılan mercek filt-

releri sayesinde önemli ölçüde uzatılmıştır. Yüzünde, çocukluğundan kalan çiçek bozukları olmasına karşın, "portre" ışığı sayesinde, ünlü bir kadın oyuncu uzun süren meslek hayatı boyunca izleyicinin gözüne güzel görünmüştür.

Son yardım, çeşitli çekimlerdeki en iyi bölümlerin bir bütün oluşturacak hale getirilmesi için seçildiği kurgu odasında gelir. Sette yeterli zaman ve çekim fırsatı tanınan her oyuncu, her zaman en azından yeteneği izin verdiği ölçüde "mükemmel" bir oyun çıkarır. Burada, filmin hızı düzeltilebilir ya da istenen düzeye getirilebilir, yetersiz performanslar gizlenebilir ve dramatik etkiler veya tepkiler vurgulanabilir.

Prodüksiyon sonrasının son aşamalarında, gerekiyorsa ses ayarlamalarıyla oyuncuların seslerinde harikalar yaratılır; döşenen müzikle oyuncuların performanslarına atmosfer kazandırılabilir, sahneye farklı bir vurgu getirilebilir.

Bütün bunlar, yeni bir oyuncunun şöyle bir soru sormasına neden olabilir: "İyi de bu işin zevki ve yaratıcılığı nerede? Benim için her şeyi zaten yapıyormuşsunuz." O kadar da değil. Deneyimli oyuncular, abartılı dramatik performans sergileme zorunluluğundan kurtulduklarında gerçek ve dürüst insanları canlandırmaya daha kolay konsantre olunduğunu bilirler. (**Spencer Tracy, "Mr. Hyde"**'ı, geleneksel olarak kullanılan o dehşetli makyajın en azını kullanarak oynayabildi ve sonuçta Stevenson'ın masalının çok daha inandırıcı bir yorumunu ortaya çıkardı.)

Oyuncu bugün hâlâ gerektiğinde bağırmakta, duruma göre çeşitli jestler yapmakta veya rolünün icap ettirdiği yüz ifadelerini vermektedir. Ama bütün bunlarda canlandırdığı karakterin gerçek hayatta yapabileceğinden fazlasını yapmaması gerekir. Görüntü veya hareketteki dramatik vurguyu sağlamak için gereken fazlalıklar, oyuncunun yardımcıları (ama yine de kendi iyiliği için oyuncu bu insanları böyle çağırmamalı) tarafından yerine getirilmektedir.

***

Kadın oyuncu anlatıyor:

Bir kez rolü aldınız mı, bütün şirket, bütün stüdyo sizin arkanızdadır, sizi destekler. Herkes sizin en iyi şekilde görünmeniz ve duyulmanız için oradadır. Yapacağınız tek şey, onların, sizin olduğunuza inandıkları kadar iyi olmaktır.

Sinema oyunculuğu çalışmaları yapıyor musunuz? Özel sinema oyunculuğu dersleri alıyor musunuz?

Austin Teksas'ta sinema oyunculuğu dersleri verirken, bazı oyuncularım için tek kişilik özel sahneler yazmıştım. Video ile onları filme aldık. Bu filmler egzersizleri analiz ederken bulunmaz bir malzeme oldular ve oyunları oynayanların iş bulmalarına yardım ettiler.

Bu oyunlardan birkaçını, isterseniz egzersiz olarak çalışmanız için burada verelim. Kamera hep sizin üzerinizdedir ve başka ses yoktur. Diğer kişinin sizin tam karşınızda kameranın yanında veya telefonun öteki ucunda olduğunu varsayın ve onun repliklerini dinleyin. Lütfen kamera önünde dinlemenin önemi üzerine anlatılanları hatırlayın. Kamera (izleyici), diğer kişinin tüm söylediklerini sizi ve sizin tepkilerinizi izleyerek almaktadır. Ritminizi koruyun ama çok da aceleci olmayın. Hadi, şimdi başlayın.

SAHNE 1
MÜSTEHCEN TELEFON KONUŞMASI

Sahne, bir telefon rehberine bakan yirmili yaşlarının başında genç bir kız olan Sandy ile açılır. Yatakta ya da kanepede uzanmaktadır. Sayfaları çevirirken hoşuna giden bir isim görür, parmağını bu ismin üzerine koyar ve karşısındaki numarayı görmek için parmağını kaydırır. Sonra da yanındaki tuşlu telefona dikkatle bakar yedi tane numara tuşlar ve karşısından gelecek cevabı bekler. (Telefon çalarken yapacağınız şeyden pek hoşlanmadığınızı belli edin – abartmadan). Karşıdan cevap gelince konuşur.

SANDY
Merhaba. Bu, müstehcen bir telefon konuşmasıdır .
(susar)
Hoşunuza gitti mi?

(Adam konuşurken Sandy susar.)
SANDY (devam)
Evet... yani... hoşunuza gider mi... Müstehcen telefonlardan hoşlanır mısınız?
(susar, dinler)
Evet, daha iyi olacak,
(susar)
Ama... eee, şey... kapatmayın. İlginizi çekti mi?
(susar, dinler)
Demek çekti. Ooo... nasıl olmasını istersiniz?
Yani, Yani... şey... ne kadar müstehcen olsun?
(susar, dinler)
Demek çok müstehcen. Eee... daha önce hiç müstehcen telefon konuşması yapmış mıydınız?
(susar)
SANDY (devam)
Yapmadınız demek... Ama hep yapmak istediniz... Öyle mı? ... Evet..
(susar)
Evet. Hayır!... Hayır, hayır, hayır. Hayır, size ismimi söylemeyeceğim.
(ürker)
Tabii ki ismimi söylemeyeceğim. Bu müstehcen bir telefon konuşması... ismimi vereceğimi nasıl düşündünüz?
(susar)
Evet, doğru. Daha önce böyle bir şey yapmamıştım. Hayır, yapmamıştım.
(susar)
Hayır, ismimi vermeyeceğim... Siz bana isminizi mi vermek istiyorsunuz? E, ben sizin isminizi biliyorum. Telefon rehberinden aldım.

(güler)

Sidney. Sidney, müstehcen konuşmaları seviyor.

(susar)

Hayır, bilmiyorum... Hayır, beni tanımıyorsunuz.

(susar)

Hayır. Buna biraz önce karar verdim.

(susar)

Evet... gerçekten de çok ilginç bir şey. Çünkü siz kiminle konuştuğunuzu bilmiyorsunuz... Beni hiç görmeyeceksiniz. Size istediğim her şeyi söyleyebilirim.

(susar)

Elbette... Size... istediğim her şeyi söyleyebilirim.

(susar)

Söyleyeceğim. Eee... Bir karar verdim. Size... NE?

(susar)

Ne dediniz?

(Uzun bir sessizlik olur. Bu arada Sandy'nin yüzü kızarmaktadır.)

SANDY

NEEEEE?!... Bu ne cüret!

(Şaşkınlık ve rahatsızlıktan öylece kalır.)

SANDY

Sizin kim olduğunuzu biliyorum diye bana böyle bir şey söylemeye nasıl cüret edebilirsiniz? Siz, çok, çok kötü birisiniz. Benimle bir daha sakın bu şekilde konuşmayın. Bir daha sakın beni aramayın.

(Sandy ahizeyi sertçe kapatır ve ne yaptığının farkına vararak kameraya bakar.)

Komedi olarak oynanırsa, bu sahne en az iki farklı şekilde bitebilir. Ben Sandy'yi öylece, kalakalmış, biraz şaşırmış, kameraya, planladığı şeyin tamamen farklı sonuçlanmasını içine sindirmeye çalıştığını gösteren bir edayla bakarak bitirmiştim.

Eddie de bu sahneyi yönetmiş ve Sandy'den, duymak istediklerini adamın ağzından almış olmanın mutluluğunu

yansıtan kurnaz bir gülümsemeyle kameraya bakarak sahneyi tamamlamasını istemiştir. (Kahkahaları arttırmak istiyorsanız, Sandy tekrar telefon rehberini eline alıp yeni bir numara arasın.)

Siz de kendi seçiminizi yapın çocuklar.

SAHNE II
ELVEDA SEVGİLİM

Sahne, yaşlıca (altmışlı yaşlarında), kır saçlı, iyi giyimli VIRGINIA ile açılır. Hastanede, bir odanın hemen yanında duvara dayanmaktadır. Bir mendile burnunu silmektedir. Kendisine doğru gelen bir hemşireye bakarken gözlerindeki acıyı görürüz. Hemşire dış sesle konuşur .
(Not: Bu replik, dış sesin kullanıldığı tek replik olan açış repliğidir.)

HEMŞİRENİN SESİ (D.S.)

Bayan Kershaw, kocanızı kurtarmak için elimizden gelen her şeyi yaptık. Ama maalesef geceyi çıkaramaz. Doktor, isterseniz birkaç dakika yanında kalabileceğinizi söyledi.

VIRGINIA

(hemşireye doğru konuşur)

Bilinci yerinde mi? Benim burada olduğumu biliyor mu?

Hemşirenin cevabına gerek yok. Virginia, anladığını belirten zayıf ve kibar bir baş hareketi yapar. Burnunu çekerek odaya girer.

(Not: Videoya kolay çekilir. Odada Virginia'ya pan yapın ve yatak olarak varsayılan şeye yaklaşırken yakın bir mesafeden onu izleyin. Uzun bir masa ve insan şeklini verdiğiniz beyaz çarşaflar kullanabilirsiniz. Kamera, hafifçe çarşafın üzerini göstersin. Böylece oyuncunun ölmekte olan kocasıyla konuştuğuna inanılır.)

Virginia odanın kapısını arkasından kapatarak yatağa doğru yürür. Doğrudan kocasının yüzüne bakıyor gibi görünür. İzleyicinin Virginia'nın düşüncelerini merak etmesine izin verilir. Virginia yumuşak bir şekilde konuşur ve adama yaklaşarak dokunur.

VIRGINIA

Howard... ? Howard, beni duyuyor musun?

Bir ara. Sonra Virginia Howard'ın açılan gözlerine... ve kendisine bakışına tepki verir. Yumuşak ve tatlı bir biçimde konuşur.

VIRGINIA

Evet... Evet, benim. Yıllardır sevdiğin karın... Oh, Howard... İlk birlikte olduğumuz zamanları düşünüyorum da... gençlik yıllarımızı. Neşe! Saygı! Sana duyduğum masum hayranlık... Saflık... Ne kadar da küçüktüm... Ama sonra büyüdüm, değil mi?. Ama sen bana hep aynı çocukmuşum gibi davranmaya devam ettin... çok tatlıydı... Ama Howard bütün o yıllar boyunca ben akıllı ve meraklıydım... Sen hep benim her zamanki gibi basit olduğumu sandın ya da önemsemediğimi düşündün... Yaptığın her şeyi izlediğimi hiç tahmin etmedin... Kurduğun iş, diğerlerinin iflası pahasına büyürken seni izliyordum... Diğerleri batarken sen güçlendiğin sırada seni izliyordum... Sana güvenmemesi gerekenlere hiç güvenmedin. Ve çocukların... Elisabeth ile Martin'e hiç hoşgörü göstermedin.. O iki aptal şey senin çocukların! Ama Howard.. Howard, beni duyuyor musun?

(dikkatle adamın gözlerinin içine bakar)

Evet..

(kısa bir ara)

Howard... oğlumuz Robert, parlak oğlumuz, senin hayranlık duyduğun oğlumuz Robert... senin oğlun değil.

(kısa bir ara)

A, evet, her şeyini ona bıraktın...
(kısa bir ara)
Benim çocuğum, ama senin çocuğun değil.
(kısa bir süre durur ve adamın yüzünü inceler)
Ne oldu Howard?.. Yıllardır gözlerini bu kadar çok açtığını görmemiştim...
(kısa bir ara)
Evet.
(sesinin tonu değişir, sakin biçimde devam eder)
Oğlumuz Robert senin oğlun değil. Bu sırrı mezarına götür, seni orospu çocuğu.
(Durur, Howard son nefesini verirken onu dikkatle izler.)

VIRGINIA
Howard...?

Howard'ın nabız atışına bakmak için ona dokunur. Hâlâ Howard'ın yüzünü dikkatle incelemektedir. Öldüğüne kesin olarak inandıktan sonra üzgün dul rolüne tekrar döner, mendilini burnuna götürür ve kapıya doğru yürümeye başlarken, bağırır.

VIRGINIA
Hemşire!

Virginia çıkar.

SAHNE III
GEÇ KALMAK

Sahne açıldığında, yirmili yaşların ortalarında güzel bir kız olan PAM, nefes nefese bir kapıdan girerek kapıyı kapatır ve yaslanır. Görünmeyen bir adama bakmaktadır (KAMERA SOLDAN ÇEKER). İzleyici, bu adamı PAM'in diyaloglarıyla tanıyacaktır. (Adam, sahneyi başlatan iki sözcüğü dış ses olarak konuşacaktır. Başka repliği yoktur.) Daha PAM'in koşması bitmemişken ve nefes alışları düzene girmemişken, adam konuşur.)

ADAM (DIŞ SES)
Geç kaldın.
Hala nefes nefese olan PAM, sürekli olarak adama bakmaktadır. Birkaç santim ileri hareket eder. Kaçamak bir bakışla çantasını açar, bir eşarp çıkarır ve içindekini gösterir. Bir silah vardır. Birkaç saniye sonra elindeki silahı adamın masasının üzerine koyar. (Bu masa PAM'in durduğu yerin tam önünde olmalıdır. Ancak kameranın masayı göstermesi zorunlu değildir.)

PAM
(hâlâ nefesi düzelmemiştir)
Beni gönderdiğin bu iş pek de kolay bir iş değildi. Daha da geç kalabilirdim. Lanet olsun, çok daha geç.
(Susar ve dikkatle adamı dinler.)

PAM (devam)
Sorun mu? Yok canım, sadece konuyu ilginç kılacak kadar!!
(susar ve dinler)
Mike, silahın kaybolduğunu fark ettiği zaman onu benim aldığımı anlayacaktır.
(susar ve dinler)
Hayır, izlendiğimi sanmıyorum.
(susar ve dinler)
Sanmıyorum dedim çünkü bilmiyorum. Nasıl bilebilirim ki? Orası karanlıktı. İki kere taksi değiştirdim ve koştum.
(adamı dinler ve izler)
Elbette koştum. Söylediğin gibi buraya hemen gelmek istiyordum. Bana bak... kimsenin beni izlemediğinden eminim. Sen de silahı aldın. Peki ben ne alıyorum?
Kameranın dışından Mike bir anahtar atar. Pam yakalar. Anahtarın ucundaki metal fişe bakarak alaycı bir kahkaha atar.

PAM

Bonanza King ha?.. Nedir bu? Gizli hazinenin anahtarı mı? Yoksa hamburgerci mi?.. Sen ne biçim dedektifsin?.. Paramı istiyorum!

(susar ve dinler)

Neyinin anahtarı? Mike, bu işe yeni başladım ama iyi bir dedektif olduğumu biliyorum. Bu işin parasının iyi olduğunu da biliyorum. Söz verildiği gibi, paramı şimdi istiyorum.

(susar)

Senin evine mi?.. Michael, buraya ulaşabildiğim için yeterince şanslıyım zaten. Havaalanına giderken de şanslı olacağımı umarım.

(Bu arada PAM çantasını açmış, küçük siyah eldivenlerini çıkarmış ve giymiştir. Eldivenleri giydikten sonra susar.)

PAM

Bir daha soruyorum. Paramı şimdi ödüyor musun?

Sürekli Michael'a bakmaktadır. Sonra da Mike "Hayır" demiş gibi başını sallar.

PAM

Başkalarını da böyle kazıkladığını duymuştum. Peki buna ne dersin?

Hemen çantasını açar ve içinden bir başka silah çıkararak Michael'a tutar.

PAM

Arkadaşının bir tomar parası vardı. İki tane de silahı... Şimdi bu ikisi de senin...

(dikkatle Mike'a nişan alır, ateş etmeye hazırdır)

PAM

Hayır, hayır Mike... Çok geç kaldın.

Ateş eder. Sonra silahı masaya bırakır, soğukkanlı biçimde cesede bakar, arkasını döner ve çıkar.

Bu sahneyle ilgili olarak unutulmaması gereken bazı şeyler var. Bunların ilki, tempo. Pam koşmuştur ve sahne ilerledikçe nefes alışı düzenli hale gelebilirse de aslında hâlâ koşma modundadır. İkincisi, Michael'ın nerede oturacağına karar verilirken (buna, sahneyi yöneten kişi karar verecektir), bunun doğrudan gözlerinin içine bakacağınız bir yer olmasına dikkat edin. Mike'ı kimse oynamayacaksa, orada var olduğunu hayal edecekseniz, onu bir yere yerleştirin ve orada bırakın. İzleyici ve kamera (kamerayla çekim yapıyorsanız) sizin gözlerinizi görmelidir. Bu yüzden kamera alçak bir yere yerleştirilmeli ve hafifçe yukarıya doğru çekmelidir. Gözlerinizin doğrudan onu görmesi için de Michael'ın sandalyesi biraz yüksekte durmalıdır. İzleyici gözlerinizi, gözleriniz aracılığıyla da duygularınızı görmelidir.

SAHNE IV
MASUM

Bu sahnedeki iki kamera dışı karakterin yerleşimi önemlidir. Bu karakterlerden biri, sahnenin büyük bir bölümünün kendisine bakılarak oynanacak olan yargıçtır. Yargıç, kameranın çok YAKININDA ve SOLUNDA olmalı, bir kürsünün üzerinde oturuyormuş gibi göz hizasının biraz üzerinde durmalıdır. Diğer görünmez karakter olan BARBARA'nın kocası ise yargıcın solunda, biraz uzakta oturmalı ve göz hizasının altında olmalıdır. BARBARA, kendisiyle konuşuyormuş gibi yargıca bakmalı, arada sırada da kocasına göz atmalıdır. BARBARA, nörotik bir kadındır.
Sahne açıldığında BARBARA kürsüye yaklaşmaktadır. (Kenardan bir adım atarak KAMERAYA girer. ORTA ve YAKIN ÇEKİM. Doğrudan yargıca bakmaktadır.)

BARBARA
Lütfen sayın Yargıç, izin verin de kocam adına ben konuşayım. Yemin ederim, size doğruyu söylemiyor. O,

suçlu değil.
(susar ve dinler)
Hayır o sırada evde benimle birlikte değildi... Ama onun aradığınız kişi olmadığını biliyorum...
(durur)
O, dürüst bir insandır.
(kocası Jim'e bakar)
Ona bir bakın, görebilirsiniz...
(Yargıç'a döner)
Sicili tertemizdir...
(susar ve dinler)
İfadesi mi?.. Suçunu itiraf ettiği ifade tamamen ve kesinlikle yanlıştır... Ben de bu yüzden buradayım.
(susar ve dinler)
Evet... birini koruduğunu sanıyorum.
(susar ve dinler)
Bunu size söyleyemem.
(susar ve dinler)
Söyleyemem ya da söylemeyeceğim... Ne fark eder ki? Eğer söyleyemezsem, söyleyemeyeceğim demektir.
(durur)
Bilmiyorum.
BARBARA, birkaç saniye kocasına bakar ve Yargıç'a döner. Temposu değişir.
BARBARA (devam)
Evet, biliyorum... Adı Franceska Borro... adresi Oakridge Caddesi, iki bin iki yüz on bir numara.
Kocasına bir daha bakar ve Yargıç'a döner.

BARBARA (devam)
Kocamın bazı eşyalarını orada bulabilirsiniz. Aynı zamanda Bay Lockhart'ı onun öldürdüğüne ilişkin kanıt bulacağınızdan da emininim.
(durur)
Bunu size daha önce neden mi anlatmadım? Çünkü kocamın anlatmasını bekliyordum... ama, elbette... o anlatmadı.

(kocasına bir an bakıp çirkin bir ifadeyle konuşur)
O bir kahramandır. Aşkını korumak için ölüme bile gidebilir.
Kocasına uzun uzun bakar. Çözüldüğü görünür. Gözlerinden yaşlar boşalmaya başlar.
BARBARA (devam)
Aman Tanrım
(gözyaşları)
Ne yaptım ben, Jim?
(Birdenbire Yargıç'a döner.)

BARBARA (devam)
Hayır! Size söylediklerim yalandı. Katil benim... Lütfen bana inanın. Suçlu benim. Jim, beni koruyor.
(Tekrar kocasına bakar.)

BARBARA (devam)
Oh, Jim...
(soru sorar)
Biliyor muydun?
(Yargıç'a döner)
Görüyor musunuz? Beni seviyor. Beni koruyor.
(Kocasına bakar, sonra Yargıç'a döner.)

BARBARA (devam)
(nefes nefesedir)
Aman Tanrım...

Bana birçok kez nasıl gerçek gözyaşı dökebildiğimi sormuşlardır. Yaşayan -duyarlı- bir kalbe sahip olursanız, deneyiminiz de varsa, sorun yoktur. En iyi arkadaşınızın bir kaza sonucu öldüğünü haber aldığınız bir sahneyi oynuyorsanız, hemen ağlamazsınız. İlk önce, şoka girer, habere inanmazsınız. Sonra da düşünürsünüz. İşte kalbinizin devreye girdiği yer burasıdır. Arkadaşınızı en son gördüğünüz zamanı, onu bir daha göremeyeceğinizi, onu son gördüğünüzde bir daha göremeyeceğinizi

bilmediğinizi ve ona söylemediğiniz şeyleri düşünürsünüz. Bunun gibi onlarca düşünce aklımdan geçerken, siz, duyguya gerçekten girmişseniz, daha siz fark etmeden gözyaşlarınızın gözlerinizden döküldüğünü görürsünüz.

Gözyaşı üretemezsiniz. Bir oyuncu ağlayamazsa yönetmen nazik bir biçimde başını çevirmesini ve ağlıyormuş gibi yapmasını, mesela omuzlarını titretmesini söyler. Ya da ellerinizi yüzünüze kapatarak ağlarsınız. Yönetmenlere ve kurguculara güvenmelisiniz Onlar, ağlama sahnesi üretme konusunda uzmanlaşmışlardır. Makyöz, kadın kahramanın gözüne bir kristal tanesi koyarken, yönetmen bir anda "sahneyi kesip fırın detayı girer", sonra da çabucak oyuncunun yüzüne pan yapabilir. İşte, bitti! Üzüntülü bir sahnede gerçekten duygulanmışsanız sadece gözyaşları değil, her şey ona uygun gelişir. Kısa bir süre önce Oscar kazanan filmde yıldız oyunculardan birini ağlama sahnesinde izlemiştim. Ne gözyaşı gördüm ne de üzüntüyü hissettim. Repliğini bağırarak okudu ve acısını göstermek için suratını buruşturdu. Ama ben bir şey hissetmedim. O oyuncunun iyi bir oyunculuk sergilediği söylenir.

Ya, kahkaha? İnsan sahnede nasıl güler? Söylenecek tek şey, kesinlikle huysuz bir anınızda gülemezsiniz. Sahne, sizi güldürecek şekilde yazılmıştır, ama sürekli tekrarlanarak bıktıran espriler gibi, büyük olasılıkla artık size komik gelmeyecektir (eğer senaryoyu tüm detaylarına kadar çalışmışsanız). Yani, öylesine gülersiniz. Şarkı söyleme ve nefesinizi kontrol etme konusunda çalışmışsanız, kahkaha üretebilirsiniz. Çalışmamışsanız, derin bir nefes alıp dışarı bırakırken kahkaha sesleri çıkartın (ha ha ha bile burada işe yarar). Kendinizi aptal hissedene kadar böyle yapmayı sürdürürseniz kendinize gerçekten güldüğünüzü göreceksiniz. Bunu yapabilirsiniz. Ama çalışın. Ses alıştırması yapar gibi bir şeydir bu. Yukarı, aşağı. Aşağıdan başlayıp yukarı çıkın. Sonra da yukarıdan başlayıp aşağı inin. Eğlencelidir. Bu çalışmaları yaparken, komşularınızı düşünmeyin; burası Hollywood.

SAHNE V
ŞEHRİN EN İYİ KAHVESİ

Genç bir adam, yağmurdan kaçıyormuş gibi hızlı bir adım atarak, KAMERAYA GİRER. (ORTA, YAKIN.) Bir dükkanın kepenginin altında durur. Kafasını yağmurdan koruduğu katlanmış gazetenin üzerindeki suları silkeler. Birden, birine bakar KAMERANIN SAĞINDA. Genç bir kadın ona bir şeyler söylemiştir. (GÖRÜNTÜ DIŞI) Biz bu sözleri duymayız:

JEFF
Evet... ıslandım...
Jeff, sokağı izlemek için başını çevirir ama yine kadının sesine döner.
JEFF (devam)
Los Angeles'e yeni mi geldim?.. Evet...,
(merak eder)
Nasıl bildiniz?
(susar, dinler)
Elbiselerim?.. Öylesine, sıradan elbiseler işte.
(susar, dinler)
Yağmurluk! Oh... burada insanlar yağmurluk giymez mi?
(durur)
Paralarını başka şeylere harcarlar... bence de...
(dikkatle kadına bakar)
Üşüdünüz galiba.
(durur, sonra konuşur)
Hayır, değilsiniz.
(durur)
Ne?.. Bir fincan kahve mi?.. Hayır, teşekkürler.
(durur)
Siz mi ödeyeceksiniz?.. Benim için fark etmez. Demek siz ödeyeceksiniz! Aslında bu çok saçma.
(dinler)
Vermillon, Güney Dakotalıyım.

(susar)
Evet, gurur duyarım. Sevimli bir yerdir.
(bir düşünür)
Küçük ve sevimli.
(susar ve dinler)
Ne dediniz? Benim mi?.. Oh... siz de öyle.
(yukarıdan aşağı kadını süzer)
Siz de aynen öyle.
(susar)
Hayır. Kahve falan istemiyorum. Dinleyin genç bayan, benim geldiğim yerde erkekler kadınlara teklif eder.
(dinler, kaşlarını çatar)
Modası geçmiş falan değil!.. Sadece... öyle olması daha doğru.

JEFF, kadını dikkatle izler ve onu kırdığını düşünür.

JEFF (devam)
Titriyorsunuz. Üşümüşsünüz... Yağmurluğumu, size vereceğim. Kahveyi de ben ısmarlayacağım.
(dinler)
Hayır mı?.. Neden?
(dinler)
Yani... kahveyi evinizde mi içeceğiz?
(dinlerken düşünür)
Şehrin en iyi kahvesi, ha...
(susar)
Biliyor musun... Böyle şeyler olduğunu duymuştum. Sen çılgının tekisin. Benim tehlikeli bir katil olmadığımı nereden biliyorsun?
(kadının kahkahasını izler)
Tamam, tamam, bu kadar gülme...
Kadına bakar (buradan sonra farklı yaklaşımlar geliştirme ve sahneyi çeşitli yönlere çekme şansı sizin).
JEFF (devam)

Hadi gidelim.
(Çıkarlar.)

SAHNE VI
SUÇÜSTÜ,

Sahne açıldığında genç bir adam, arkası kameraya dönük (kamera açılı yerleştirilmeli) olarak ayakta durmaktadır. Ofis arşivindeki dosya dolabında bir şeyler aramaktadır. Hareketlerinden, endişeli olduğu anlaşılmaktadır. Kendini kaybetmiş bir şekilde aramaktadır. Birden, bir kapı açılması SESİ duyulur. Adam irkilerek arkasına döner ve KAMERANIN SOLUNA bakar. (Bakarken bir noktaya odaklanın).

CHARLES
Mark!
Biraz rahatlamıştır ama hâlâ gergindir. Kapının kapanma SESİ duyulur. Mark kendisine yaklaştıkça, Charles da sabit bakışlarla sürekli olarak Mark'a bakar.

CHARLES
Bu saatte burada ne arıyorsun?.. Sanmıştım ki...
(susar)
Ha, evet... Clayborn dosyasını arıyordum,
(dinler)
Anahtar?
(sinirli bir kahkaha atar)
İşten çıktığımda anahtarımı vermemiştim, *(hemen ekler)*
Kötü niyetle değil... unuttum sadece...
(birden durur)
Mark, niye bana öyle bakıyorsun? Biz seninle iyi arkadaştık. Ben hırsız falan değilim.
Evet, biliyorum. Yanlış bir şey diye düşünülebilir. Ama iyi bir amacım var... Göreceksin, aradığımı bulabilirsem...

Charles tekrar dosya dolabına dönerek en altlara doğru aramaya ve bir yandan da konuşmasına devam eder.

CHARLES (devam)
Bu işte yanlış bir şeyler var...
Birden Charles bir dosya çeker ve ışığa yaklaştırmak istiyormuş gibi yapıp KAMERAYA döner. Giderek bulduğu şeyden daha fazla memnun olmaktadır.

CHARLES (devam)
Evet! Evet!.. İşte bu...
(dosyaya bakar)
Osgood-Clayburn sözleşmeleri...
Charles iyi haberlerle Mark'a döndüğünde, kendisine doğrultulmuş bir silah görür. Yüz ifadesi birdenbire sevinçten şaşkınlığa döner.
CHARLES (devam)
Mark...,
Charles Mark'ın gözlerine, sonra silaha (bel hizasındadır), sonra tekrar Mark'ın gözlerine baktığında, yüzündeki şaşkınlık ifadesi, korkuya döner.

CHARLES (devam)
Mark... buna inanamıyorum... Bir silah, ha?..
Ne istiyorsun? Dosyayı mı?.. Seninle aynı taraftayız, değil mi?.. Öyle değil mi?
(panik büyür)
Bu bilgi... bizi bu hale getirecek kadar önemliyse... bu kadar tehlikeliyse...
(iyice paniklemiştir)
Dosyayı sana verip gördüklerimi de unuturum... Bana öyle bakma... Mark... Dosyayı yerine koyuyorum.
Charles dosyayı yerine koymak için döndüğünde, bir silah sesi duyulur.
Bu sahneyi aşağıdaki şekillerde bitirebilirsiniz:

1- Charles sırtından vurulur ve yere düşer.
2- Charles donakalır ve Mark'a doğru döner. Mark'in arkasında başka birinin olduğunu ve Mark'ın vurulduğunu fark eder.
3- Siz bulun.

10
CANLI OLUN!

Çağdaş bir genç oyuncunun mesleğine ilişkin tartışmalarda "enerji" üzerine yorum yapmadığı durumlara az rastlanır. Bence bu söz, oyunculuk bağlamında ele alındığında, tatsız denemese de yanıltıcıdır. Genç oyuncuların çoğu, enerjinin bir güç sarfını içerdiğini varsayarlar ki kavramın doğru kullanılışında, öyledir de. Ancak sinema oyunculuğu için gereken şey hareket halindeki güç değil, bunun daha fazlasıdır - canlılık.

Benim sözlüğümde "canlılık" şöyle tanımlanır: "Hayatın özü; şevk; yaşama yeteneği veya kendini idame ettirme kapasitesi; süreklilik." Bu sayılanların hepsi -bunları "durumlar" diye adlandıralım- bahsettiğimiz oyunculuk türü için elzemdir.

Bir oyuncudan asla enerji dolu olmasını istememeyi öğrendim. Çünkü sonuç, tüketici olabiliyor. Acemiler gibi kelimeleri tükürürcesine konuşur, derin derin nefes alır, sert ve kesin hareket ve jestler (hemen hemen hepsi) yaparlar. Sık sık, "Hareket!" komutunu verdikten sonra, "Canlılık, canlılık!" diye tekrarlarım. Bu sayede oyuncu sahnede volkanik bir patlama değil, hayat istediğimi anlar.

Atmosferine, temposuna, hareket durumuna ya da başka şeylere bakılmaksızın canlılık, her türlü oyunculuğun temelidir. Camille ölürken uyuşuk uyuşuk yatsaydı, onun öldüğünü görmek bizi rahatlatırdı.

Ünlü bir piyanist, bir keresinde en fazla el kuvveti isteyen tonların, yumuşak tonlar olduğunu söylemişti. O yumuşak sesi çıkarmak için parmakları tuşlara yeterli kuvvetle basılı tutmak amacıyla elleri kontrol etmek gerekiyordu. Bu, ancak canlılıkla olur. Çelişkili görünse de sakin bir an, bir dinlenme

ya da ölüm sahnesi bile canlı olmalıdır. Oysa açıkça karşıt olan bu iki kutbu uyumlu hale getirmek, gerçekten zordur.

Aşırı bir canlılık ortaya koyma yeteneği, muhtemelen kameranın varlığı ile ilgili bir sırdır. Herhangi bir hareket yapamayacak kadar uyuşukluk içinde olup da bir kere kamera karşısına geçtiği zaman, gözlerinden ve bedenlerinden en saf haliyle hayat saçan oyuncular görmüşümdür.

Canlılığın vazgeçilmezliğini gördük. Peki, canlılık nasıl elde edilecek ve en iyi biçimde nasıl sunulacaktır? Canlılığın genellikle içten gelen bir şey olduğu söylenebilir. Nefes almaya başladıkları andan itibaren hayat dolu olan insanları, hepimiz tanımışızdır. Hangi yaşta olursa olsunlar bu insanların içlerindeki enerji bizi etkiler. Üstelik bu tür bir enerjinin genellikle hayat hakkında net bir bakışla birlikte var olması bizi şaşırtır. Canlılık, kısmen bu tür bir zihin açıklığı ve esnekliğinin, kısmen de fiziksel sağlığın ifadesidir.

Kariyer yapmak isteyen oyuncuların birçoğu fiziksel durumlarına dikkat ederken, bazıları da buna, hiç önem vermez. Oyuncunun bedenini, onun aleti olarak tanımlamak her ne kadar klişeleşmiş olsa da, çok uygun bir benzetmedir. Kişilerarası iletişim, ancak tüm bedenin kullanılmasıyla kurulabilir. İletişim ise, oyunculuğun temelidir.

Hiçbir kemancı kemanını ihmal etmez; nemden, tozdan, aşırı kuru ortamlardan veya en iyi sesi vermesine engel olabilecek herhangi bir şeyden korur. Aynı şey, armonika çalan birisi için de, ocharina virtüözü için de geçerlidir.

Hayatın diğer alanlarındaki insanlar da aynıdır: avcı ve silahı, kayakçı ve kayakları, beysbol oyuncusu ile eldiveni ve topu, bowling oyuncusu ile topu, vesaire, vesaire. Peki, neden bazı oyuncular bedenlerine böyle kötü davranır? Tembellik, alkol ve uyuşturucu, aleti formda tutan yöntemlerden sayılmaz.

Kadın oyuncular, anlaşılır nedenlerle erkek meslektaşlarına oranla fiziksel görünümlerine daha çok dikkat ederler. Ancak bu fark son zamanlarda, ortadan kalkmaya başlamıştır. Artık

erkek oyuncular da vücutlarını belli bir şekle sokmanın gerekliliğini hissediyorlar. Ama bunun için Pazar günleri oynanan iki set tenis pek yeterli değildir. Dayanıklılık, kuvvet ve çeviklik egzersizlerini de içeren iyi planlanmış bir rejim, bütün genç oyuncuların öncelikler listesinin ilk sıralarında yer almalıdır.

Oyunculuk okulları, çeviklik ve zarafet geliştirmek için uzun süre eskrim dersleri de verdiler. Eskrim, mükemmel bir egzersizdir, ama dansta ve diğer pek çok sporda olduğu gibi istenilen sonucu sağlamak için çok çalışmayı gerektirir. (Profesyonel atletlerin çoğu, artık spor çalışmalarına ek olarak ağırlık çalışması da yapmaktadırlar.)

Vücutta genel bir gelişme sağlama potansiyelinin tartışılmazlığı ve maksimum sonucu hızla sağlaması nedeniyle, her zaman ağırlık çalışmasının yararına inanmışımdır (Elbette profesyonel haltercilerden ya da Bay En Güçlü'den bahsetmiyorum burada). Yeterli zaman ayrıldığı takdirde günlük jimnastik hareketleri, aerobik ve yüzme programı da aynı sonucu doğuracaktır. Önemli olan, vücudunuzdaki tüm kasları geliştirecek bir egzersiz seçmenizdir. Ne zaman alışık olmadığınız hareketler yapmanız gerektiğini asla bilemezsiniz, böyle durumlarda faturayı daima dublör ödeyecek diye bir şey yoktur.

Bedeninizi her zaman hazır durumda tutmak bir şeyse, onu beceriyle kullanmak başka bir şeydir. Amatör kemancının elindeki bir Stradivarius, melodi yerine baş ağrısı üretecektir. Nasıl ki virtüöz için asıl mesele keman çalmak ise, oyuncu için de sorun oynamaktır. Kabul edelim ki vücudunuz formunu buldu ve bu formu kullanacak enerjiniz var. Bunları oyununuza nasıl dahil edeceksiniz?

İlgi göstererek, konsantre olarak ve dikkat ederek. Olumlu çağrışımlara yol açan bu sözler, oyunculukta canlılığın sırrını da içlerinde taşırlar. Dağınık güneş ışınlarını aynı parlak noktada birleştiren büyüteç gibi, konsantrasyon da çalışma ve belirleme sayesinde enerjinizi arttırarak belli bir

noktaya getirir. O halde, sahneyi sizinle paylaşan bütün insanlara ilgi gösterin, konsantre olun ve dikkat edin. Hilesiz ve dürüst bir biçimde bunu yapabilirseniz, oyuncu olma yolunda önemli bir adım atmışsınız demektir.

***

Kadın oyuncu anlatıyor:

Bir kadın oyuncu dayanıklı ve enerjiyle dolu olduğunu düşünerek günlük işlerine son sürat dalabilir. Bir sahnenin çekimi sırasında mekanik aksaklıklar meydana gelir ya da karşısındaki oyuncu hata yapar veya lafını unutursa gerekli sabrı gösteremeyebilir. Bu tür bir asabi enerji, hiç canlılık yokmuş kadar kötüdür. Kasttaki ve ekipteki herkesin sinirini bozabilir. Güne gayet iyi başlayarak neşeyle ortalıkta dolaşan bu insan, ilerleyen saatlerde giderek kötüleşir.

Canlılığınız doğalsa, bütün hareketlerinizde etkisi görülür; kontrollü ve disiplinlidir. İç enerjiniz, gözlerinizden anlaşılır. Bir süre için de olsa başka bir karaktere bürünmek, başka bir insan olmak heyecan vericidir. Aynı zamanda da sizden çok şey götürür. Birkaç gün üst üste süren küçük bir rol bile, sizi kurutabilir. Sinema oyunculuğu, birçok nedenden ötürü tiyatro oyunculuğundan çok daha zordur. Beklemek, bu nedenlerden biridir. Bir sahne için hazırlanırsınız. Olabilecek her şeyi çalışmışsınızdır. Sonra da gidip diğer herkesin ve her şeyin hazır olması için beklersiniz. Genellikle bu durumda yapabileceğiniz en iyi şey, soyunma odanıza gidip çekilecek sahneye yoğunlaşarak sakin sakin beklemektir. Sahne kolay bir sahne ise, okuyarak, örgü örerek, dantel işleyerek veya bunun gibi dikkat gerektirmeyen zaman öldürücü şeyler yaparak kendinizi rahatlatabilirsiniz. Ne olursa olsun, bu noktada yalnız olmak, daha iyidir.

Bütün ışıklarınızı hissettiğiniz ilk an, son prova için kameranın önüne geçtiğiniz andır. Onları tanıyın. Anahtar ışığınız,

hissettiğiniz en sıcak ışıktır. Detay çekimlerdeki yüz ışığınız ise küçük, yakın ve genellikle kameranın hemen altında olacaktır.

Bu son prova sırasında size sıcak basar ve büyük ihtimalle de terlersiniz. Çekimden hemen önce yönetmen provadan memnun kaldığını ve çekime geçeceğini ekibe söyler; "Hadi, çekelim," der. O anda sete dalan makyöz (her hareketi dikkatle izlemektedir) dikkatli bir biçimde yüzünüzü fırçalar; kuaför, birkaç tel saçı düzeltir. Bunun dikkatinizi dağıtmasına izin vermeyin. Onları çok fazla önemsemeyin ve orada size yardım etmek için bulunduklarını unutmayın. Ter, ışığı yansıtabilir; dağılmış birkaç tel saç ise yanlış gölgeye neden olabilir. Bir keresinde bu hareketin dikkatini dağıttığını ileri sürerek huysuzluk yapan bir kadın oyuncu görmüştüm. Onların da sizin gibi sanatçı olduklarını ve sizin güzel görünmenize yardım ederek işlerini yaptıklarını unutmayın. Sizin konsantre olduğunuzu onlar da biliyordur; sizinle konuşmazlar.

Geçen bölümlerden bazılarında, içinizi rahatlatmak için açıklanması gerektiğine inandığım nispeten aykırı bir cümle bulunuyor. "Kameranın burada olduğunu unutun," dedik. Bu söz, kendinizi canlandırdığınız karakterle ve etrafınızdaki küçük setle öylesine özdeşleştirmelisiniz ki, kamerayı düşünmenize gerek kalmasın anlamında söylenmiştir.

Elbette kameranın orada olduğunu bileceksiniz. Son prova sırasında, kameranın nerede olduğunu iyice öğrenin. Dolly kullanılıyorsa, özellikle bir şey söylerken ya da yaparken kameranın tam olarak nerede bulunduğunu iyice aklınızda tutun. Bu noktaları ezberlemenize yetecek kadar prova yapın. Ancak ondan sonra kamerayı unutabilirsiniz. Eğer unutabilirseniz.

Yakın çekim veya orta-yakın çekim yapılıyorsa ve kameranın arkasından geçen bir kişi ya da arabayı gözlerinizle izlemeniz gerekiyorsa (mesela, kameranın solundan başlayarak arkasından sağına doğru), kameranın farkında olun. Sadece, izlediğiniz nesnenin düz bir çizgi halinde ilerlediğini hayal

edip kamera görünmüyormuşçasına onun içinden bakın.

Doğrudan objektife bakmanızın istendiği anlar olabilir. Bu durum, genellikle TV programlarında yaşanır. Bu işte yeni iseniz kameramana sakince objektifin kameranın neresinde bulunduğunu sormak, iyi bir fikir olabilir. Belki de objektif, sizin düşündüğünüz yerde değildir.

"Işık! Kamera Hareket!" Ne güzel bir cümle. Herkes oyunculuğu benim kadar sevseydi, pek sorun yaşamazdık.

Sinema oyunculuğu bir gün ömrünü doldurabilir. Günümüzde TV'de yapılan ipe sapa gelmez, saçma, basmakalıp programlarla nereye varılacak, bilmiyorum. Ama yine de sinema oyunculuğu kendine bir yer bulur. Televizyonda bazı iyi işler de yapılıyor. Belki bir gün televizyon kuruluşları ile reklam ajansları bir araya gelerek daha uzun programlar için daha büyük bütçele ayırır ve TV için daha fazla film çekebilirler. Şüphesiz, ne kadar fazla para ve zaman ayrılırsa, kalite de o kadar iyi olur. İzleyici de kaliteye prim verir.

Ancak işler bugünkü halindeyken de elinizden gelenin en iyisini yapın. Sinemada ya da televizyonda alabildiğiniz rolleri alın ve onu dikkat çekici bir biçimde canlandırın. Belli bir rolde sizin neler yaptığınızı insanların hatırlamalarını sağlayın.

11
ZAMANE OLMAYIN

Oyunculuk biçimleri yıllar içinde değişir. Her çağın kendi "moda" oyunculuk teknikleri vardır. Yaklaşık otuz yıl önce moda olan natüralizm tekniği, hâlâ varlığını sürdürmektedir. Fazla derinine inmeden, natüralizmin oldukça basit ve gerçekçi bir teknik olduğu ileri sürülebilir. Ancak bazı oyuncular aynı fikirde değildir. Eğer "içselleştirilmemişse", abartılıyorsa, natüralist teknik, oyunculuk sayılmaz. Bazı örneklere bakıldığında natüralizmin, bir göz kırpma, burun çekme ve kaşınma gösterisi haline geldiği görülür.

Benim hatam, terminolojiden çok sonuçlarla ilgilenmeye başladığımdan beri, beni hep rahatsız eden natüralizm ve realizm tanımlarının aynı şeyler olduğunu düşünmekti. Biçimsel tanımlar göstermiştir ki, söz konusu olan şey sanatsa, bu iki kavramın aynı şey olmaktan daha çok farklı anlamlar taşıdığı yönündedir; natüralizm doğal ya da içgüdüsel olanı anlatırken realizm, çevremizdeki doğal dünyanın anlatımıdır. Kısaca söylemek gerekirse: Realizm bir insanı etrafta tahtakurularının gezindiği bir ortamda gösterirken natüralizm o ortamın sonucu olan ısırıkları insanın deli gibi kaşınmasını (önemli olan budur) gösterir.

Bu tür doğal ya da güdüsel bir eylem, karakterin çevresi ile uyumluysa, gerçektir. Ancak, çevre koşulları yeterince dikkate alınmadan ve abartılarak yapıldığında yapmacık olur, oyunculuğun içtenliğini ve gerçekliğini olumsuz yönde etkiler.

Biçimsel veya yapmacık oyunculuk diğer açıdan bir büyük gerileme yaşamaktadır. Zamanın diğer büyük modaları gibi, bu teknik de çok çabuk yıpranıyor. Örneğin belli bir dönemin abartılı giysileri, daha sonraki yıllarda gülünç veya

acayip şeyler olarak görülür. Aynı şey, biçimsel oyunculuk için de geçerlidir.

1920'li yılların sonunda ve 1930'lu yılların başında Hollywood filmleri, o dönemlerde Broadway'de moda olan oyunculuk tekniklerini beraberlerinde getiren tiyatro oyuncularıyla doldu. Günümüzde bu oyuncuların çektiği filmlerin çoğu, en açık biçimleri ile yapmacık oyunculuğun örnekleriyle doludur. Bu filmlerden birinde, biri ünlü bir Broadway yıldızı, diğeri ise Hollywood ürünü olan iki kadın oyuncu oynamış. Oyunculuk biçimleri arasında, gözle görülür bir fark var. Tiyatrodan gelen oyuncu, o zaman kendi ortamında geçerli olan kaba bir telaffuzla, üst sınıfa mensup Orta-batılı bir kadını canlandırmasına karşın, öyle eğitildiği için, William Wellman'ın "Kansas City İngilizcesi" olarak adlandırdığı bir aksanla konuşmuş. Bu aksan gerçek veya doğal değildi ama teknik o zaman "moda" idi.

Sinema oyuncusu ise bazı abartılarla birlikte temiz bir Orta batı Amerikan İngilizcesi konuşmuş. Bugün bakıldığında, tiyatro oyuncusunun oyunculuğu yanlış sinema oyuncusununki ise doğru görülüyor ve muhtemelen bir süre daha böyle olmaya devam edecek. Bu iki oyuncunun sahneleri, onların varlıklarıyla şenleniyor; bir tanesi zekice kurulmuş, diğeri ise hâlâ bir gerçeklik duygusu taşıyor.

Oyuncuların çoğu, Marcus Antonius'un söylediğinin tersine, yaptıkları iyi şeylerin onların ardından yaşayacağına inanır. Resim, edebiyat ya da sinema gibi sanat dallarıyla uğraşanlar için bunun anlamı, insan düşünce ve davranışlarının özünün sergilenmesidir. Bütün tarih öğrencilerinin de bildiği gibi, bu durum yüzyıllardır çok az değişmiştir. Oliver Twist ve Huckleberry Finn bize hâlâ gerçekçi ve eğlenceli gelir.

Oyunculuk, insanoğlunun nesiller boyunca varlığını sürdüren temel etik ve moral değerleri üzerine (veya bu değerlerin olmaması üzerine) kuruludur. Bu, zaafların, giyim kuşam zevkinin ve belli bir döneme ait davranış biçimlerinin

sahnede gösterilmemesi değil (genellikle de gösterilir), gerçek hayatta olduğu gibi, insanoğlunun doğasının üzerini kaplayan bir olgu olarak gösterilmeleri anlamına gelir.

Bu alandaki hatalar, en çok kalıpların ebedileştirilmesi ile arkaik veya egzotik diller konusunda görülür. Daha önce de belirtildiği gibi geçmişin konuşma alışkanlıklarının edebi sunumu dışında, dile ilişkin ciddi bir bilgiye sahip değiliz. Chaucer veya Shakespeare'in şiirleri, zamanlarında sokaktaki adamın konuşma dillerini, Dylan Thomas'ın şiirlerinin günümüz konuşma dilini yansıtmasından daha iyi yansıtamazlar. Kral Arthur'un şövalyeleri, "Gadzooks!" veya, "Hey, iç oğlanı!" diye bağırmış olabilir. Ancak Ortaçağ insanlarını karakterize ederken bu tür sözcüklerle konuşturmanız, aynı saygın bir büyükbabanın konuşmasını, "Hadi oradan it, defol git," veya, "Sen arının karısısın," gibi sözcüklerle doldurmanıza benzer ki, izleyicilerin kahkahalara boğulmalarını istemiyorsanız, böyle yapmamalısınız. Marco Polo'yu oynayan bir oyuncunun modern konuşma biçimlerini kullanmasını istemek, modern bir hippinin Winston Churchill retoriğiyle konuşmasını istemek kadar affedilmez bir hatadır (ancak bu hatalar yapılmaktadır).

Bir kamyon şoförünü oynarken de bir profesörü oynarken de bu konuda en emin yaklaşım, semantik aşırılıklardan kaçınmaktır (bazen şoför ve profesör birbirleri gibi konuşabilirler). Aynı yöntem, abartının doğal olduğu kaba komedi dışında, bir karakteri izleyiciye sunarken de geçerlidir. Doğru dürüst bir karakterizasyon için, Robert Burns'ün şu sözleri, mutlaka akılda tutulmalıdır: "İnsan, insan olduğu için insandır." Bir karakterin üzerindeki kültür örtüsü ne olursa olsun -bu örtü 18. yüzyıl kraliyet mahkemesi hakiminin aptal aptal sırıtması biçiminde de olsa, 19. yüzyıl sonları ahlakçısının huysuz tavırları da olsa- hepimiz derilerimizin altında kardeşizdir. Bunu hatırlamak, karakterizasyonlarınızın ayaklarını yere sağlam bastıracak ve onların var olmasını sağlayacaktır.

Kadın oyuncu anlatıyor:

Oyunculuk, neden en çok istenen mesleklerden biridir? Kaçış mı? Oyunculuk, kendi kimliğinizin dışına çıkmanızı ve başka bir insana dönüşmenizi sağlar. Güç mü? Oynarken bütün izleyicileri elinizde tutabilir, onları yönlendirebilirsiniz. Para mı? Umarım oyunculuğu para için istemiyorsunuzdur, ama son zamanlarda sinema oyuncuları astronomik paralar kazanmaktadırlar. Sevilmek mi istiyorsunuz? Şu anda kimse sizi sevmiyorsa, oyunculuk bu açıdan işinize yaramaz.

Film yıldızı olmak isteyen tüm yeni oyunculara, bunun olabileceğini söylemek isterim. Ancak uzun bir zaman alır. Büyük bir sabır ister. Kararlılık gerektirir. Kararlılık ve çok çalışmak gerekir. Bütün bunları göze alabilecek bir kişiliğiniz yoksa muhtemelen yıldız olamazsınız. Ama yeteneğiniz, yüreğiniz ve sebat edecek gücünüz olduğuna inanıyorsanız, devam edin. Sonunda kazanacağınız ödül buna değer.

Aynaya bakın. Güzel misiniz? Muhteşem mi? Yakışıklı mı? Sevimli mi? İdare eder mi? Çekici mi? Hangisi? Bunlardan biri olmalısınız.

Sinema oyuncusu olmak için fotojenik olmalısınız. Yüzünüzün güzel bir kemik yapısı olmalı. Gözleriniz, burnunuz ve ağzınız, çekici değilse bile ilginç olmalı. Zevk verici bir yüz mükemmel olurdu, ama herkes böyle bir yüze sahip değildir. Çekici olduğunuzu biliyorsanız, bu işe yarar. Teniniz de lekesiz olmalı, ona iyi bakın ve diyetinizi ihmal etmeyin.

Sahnede kalıcı ve önemli bir kişi olmak için sağlıklı ve çekici bir vücuda sahip olmalısınız. Kamera, kilonuza on kilo daha ekler; bu yüzden bir kadın her zaman ince olmalıdır. Yaşınız gençken bu daha kolaydır; şimdiden kendinize bakmaya başlayın ve edindiğiniz iyi alışkanlıkları koruyun. Kilo vermenin en kolay yollarından birisi, her zaman yediğinizin yarısını yemektir. Öğünler arasında acıkırsanız, bir yemek kaşığı bal veya küçük bir parça peynir ile bir tane (sadece bir tane) kraker yiyin. Böyle yapmayı sürdürürseniz kendinizle

gurur duyacak ve size, "Nasıl böyle ince kalabiliyorsun?" diye sorduklarında, mutlu olacaksınız.

Mutlaka kültürfizik egzersizleri yapmanız gerekir. Ama günümüzde herkes bu gerçeğin öylesine farkında ki, bu konuda bir şeyler söylemeye gerek yok. Kadın vücudu için dansın en önemli egzersiz olduğunu söylemeliyim. Dans, size ritim duygusu, zarafet, çekicilik ve stil kazandırır; müzikli ya da müziksiz ortamlarda rahat, ince ve seksi davranmanızı sağlar.

Sinema veya televizyonda kariyer yapmak istediğinize karar verdinizse, hedeflerinizi mutlaka kağıda dökün; hemen, şimdi yazın. Çalışmanızı planlayın ve planınız üzerinde çalışın. Kullanabildiğiniz bütün yöntemlerle kendinizi hazırlayın ve işe girişin. Bir kere başlayınca, sakın durmayın. Eğitiminiz sırasında, yöntemlerinizi, amatörce çabalarınızı ve planlarınızı birkaç kez değiştirmeniz gerekebilir. Ama unutmayın ki, zaten olması gereken de budur. Komedi ile başlayabilir, diğer türleri de becerebildiğinizi keşfedebilirsiniz. Değişiklikler, büyüdüğünüzün göstergesidir. Ama bir değişiklik yaptınız ve bundan hoşlanmadıysanız, hoşunuza giden ne ise ona geri dönün. Ne olursa olsun, kendinizle barışık olun.

Çoğumuz okul oyunları ile oyunculuğa başlar, izleyicilerin tepkisinden cesaret alarak bu alanda başarılı olacağımızı düşünürüz. Bundan sonraki adım, oldukça kolaydır; çevrenizdeki küçük tiyatro gruplarına katılmak. Bu gruplardan her yerde vardır. Yine izleyicilerin olumlu tepkilerinden cesaret alarak ve kendinize güvenerek devam edersiniz. Bu aşamada, işin asıl döndüğü yere gelirsiniz. Tiyatroyu seçtiyseniz, ülkece tanınan iyi bir tiyatrosu olan en yakın şehre gidersiniz. Nihai hedefiniz, tabii ki Broadway'dir.

Seçiminiz sinema ise, hedefiniz Hollywood'dur. Hollywood, hâlâ sinemanın merkezidir ve her zaman da öyle kalacaktır. New York'ta oldukça fazla televizyon yapımı vardır, ama yine de her şey Hollywood'dadır. Elbette bütün ülkede film çekilmektedir ama merkez burasıdır. Burada bir

şeyler yapmaya çalışıp da başarılı olamayanlar tüm suçu, bu Gösteriş Diyarı'na, film dünyasına atar, kendi başarısızlıklarından Hollywood'u sorumlu tutarlar. Buna hiç gerek yok. Hollywood yaşamaya devam edecektir. Siz de tekrar, dönebilirsiniz.

Los Angeles'a geldiğinizde yapmanız gereken ilk şey, dikkat çekmektir (sakın banka soymaya kalkmayın!). Bu, biraz zaman alabilir. Bu yüzden en az dört sezon sizi geçindirecek para ile gelmeli ya da kendinize bir iş ayarlamalısınız. Burada her zaman garsonluk işi bulabilirsiniz.

Her şeyden haberiniz olmalı. Hollywood'da neler olup bittiğini öğrenmek için gidip gazeteleri (Hollywood Reporter ve Variety) alın. Bu gazetelerde ayrıca hangi ajansların hangi oyuncular için ne tür işler bulduklarını da görebilirsiniz. Bunları dikkatle takip edin. Bu ajansların ve kasting yönetmenlerinin isimlerini öğrenin.

Oyuncuların nerelere takıldıklarını öğrenin ve oralara gidin. Konuşulanları dinleyin ve oradakilerle tanışın. Sizi arkadaşları gibi görmelerini, sizden çekinmemelerini sağlayın. Onlarla arkadaş olun.

Kendinize bir ajans bulun. Cesaretiniz varsa, ki cesaretiniz olmasaydı buraya gelmezdiniz, bir ajans bulursunuz. Tanınmayan biri olarak en ünlü ajansların telefonunuzu beklediklerini düşünemezsiniz elbette. Ama burada her türlü ajans vardır ve bir ajansla anlaşmanın da çeşitli yolları vardır. Oradan buradan edindiğiniz bütün bilgileri bir süzgeçten geçirdikten sonra kendiniz için en doğru yolu seçin.

Ajansınıza yeteneğinizi kanıtlayın. O güne kadar sadece okul oyunlarında veya adı duyulmamış tiyatrolarda rol aldıysanız, ajansınız size sinema oyunculuğu derslerine gitmenizi ve yönetmenlerin umut vaat eden oyuncu aramak için izledikleri özel oyunculuk gösterilerine katılmanızı tavsiye edecektir. Bu gösterilerin tanıtımlarına, gazetelerde ve Drama Louge'da rastlayabilirsiniz. Ayrıca yerel üniversitelerin ve Amerika Sinema Enstitüsü'nün ilanlarını da takip etmelisiniz.

Burada gelecek prodüksiyonlara ilişkin bilgiler ve önemli rollere seçilecek oyuncular hakkında bilgiler yer alır. Öğrenci filmleri de iyi bir deneyimdir. Üstelik daha sonra iş ararken elinizde yönetmenlere gösterebileceğiniz filmler olmasına yarar.

Hollywood Reporter'daki prodüksiyon şemasından, GemStone Productions'ın Do It My Way'i hazırladığını görürseniz, tiyatroda oyununu izlemiş olduğunuz bu eserdeki Marcia Mae rolünü kendiniz için biçilmiş kaftan hissediyorsanız, kasting yönetmeninin kim olduğuna bakıp randevu almak için şirkete telefon edin (Eğer ajansınız yoksa). Utanmayın. Kaba da olmayın. Sadece bir kere deneyin. Kim bilir? Belki de bir randevu alabilirsiniz. Telefonla randevu alamazsanız şirkete gidin, bir özgeçmişiniz ve bir fotoğrafınızla birlikte yönetmenle görüşmek istediğinize ilişkin bir de not bırakın. Akıllı olun. Sizi görmek istemelerini sağlayın. Rolü başkası almışsa, zaten siz bir şey alamazsınız. Kendinizi buna hazırlayın.

Sürekli insanlarla tanıştığınızı ve giderek daha çok tanındığınızı asla aklınızdan çıkarmayın (işin en çok zaman alan yanı burasıdır). İnsanlar sizi severlerse, yardım da ederler. Bu kentte sevilmeden hiçbir şey yapamazsınız. Bırakın insanlar yardıma ihtiyacınız olduğunu ve yardım ettiklerinde kendilerine müteşekkir kalacağınızı bilsinler. Bu dünyanın insanları başkalarına yardım etmekten hoşlanırlar. Aynı zamanda yardımlarının karşılığında kendilerine itiraz edilmeyeceğini, saygılı ve sıcak bir arkadaşlıkla takdir göreceklerini bilmek isterler. İlk başarınızı elde ettiğinizde, bir parti vermek isteyeceksiniz!

Sonsöz

İlgilisine,

Norman Cousins, "Yetenekli ama entelektüel açıdan azgelişmiş insanlarla... uğraşıyoruz," diyor.[19] Mikhail Barışnikov da günümüzde gösteri dünyasındaki sanatçılar arasında güçlü kişiliklerin eksikliğini şöyle anlatıyor: "Bu, sadece dansçılar açısından değil, hepimiz açısından, oyuncular ve müzisyenler için de sosyolojik bir sorun. Biz, kayıp bir kuşağız; agresif ve ustayız ama içimiz boş. Bazıları; 'Et nerede?' diye sorar. Ben, 'Ruh nerede?' diye soruyorum.

Bugünün gösteri dünyasının genç insanları daha fazla kültürel lisan öğrenmeli, daha fazla eğitilmeli ve kendilerini daha çok açmalı. Gerçek duyguları nasıl göstereceklerini ve nasıl sahici bir insan olabileceklerini öğrenmeliler. Sanatçı olmak, son tahlilde mensch (insan) olmaktır.[20]

Barışnikov'un reçetesi, aldatıcı ölçüde basit görünüyor. Aslında bu reçeteyi uygulamak, çok zordur. Gözlemlemek, dinlemek ve okumak gereklidir, ama yeterli değildir. Burada anahtar, "gerçek duygular... gerçek insanlar" sözcükleridir. Bunun anlamı, insan teninin güzelliğinin (veya çirkinliğinin) altındaki insana ulaşmaktır. Yüzeysel görünümler sanat değil, görünüş demektir. Bir anlık gerçeklik, bir saatlik ustalıktan çok daha derinlere dokunur. Jean'le birlikte, çok ünlü iki oyuncunun büyük bir ustalıkla karşılıklı atıp tutarak oynadığı bir film izledik. Ama sanki akrobatları izliyormuşuz gibi bir duyguya kapıldık. O ustaca hareketleri izlemek ilginçti, ama kalbe akan bir şey yoktu. Bir süre önce, Casablanca'dan,

19 Saturday Review'da Editörün Köşesi. Mayıs\Haziran 1983.
20 Los Angeles Times, 22 Mart 1984. Dona Perimutter ile söyleşisinden.

Bogart ve Bergman'ın birbirlerine baktıkları üç yakın çekime yer veren bir klip izlemiştik. İşte bu. Söz yoktu, hareket yoktu, hiçbir trük yoktu; sadece birbirlerine bakıyorlardı. Ama Jean de ben de sahnenin saf güzelliği karşısında iç çekmekten kendimizi alıkoyamadık. Çünkü oyunculuk sanatında, mutlak sadelikle sunulan içtenlik ve gerçeklikten daha güzel bir şey olamaz

SİNEMADA KURGU

Edward Dmytryk

Önsöz

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

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

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

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

GİRİŞ

Bugün çok az insan, genellikle adlandırıldığı biçimde "Sinema"mn bütün sanatlar arasında en dinamik sanat olduğunu yadsıyabilir, yine aynı şekilde sinemanın büyük bir farkla dünyanın en popüler sanatlarından biri olduğunu gösteren istatistiklere aklı başında kimse karşı çıkamaz. Bununla birlikte, sinemanın gücünü ve çekiciliğini çözümlemeye çalışan birçok insanın çabası, filmin yaratılma sürecindeki komünal-paylaşımcı nitelikten ötürü yetersiz kalmaktadır. Bu insanlar, "sanat"ı inceleyebilirler, eleştirebilirler ve tartışabilirler de, "sanatçıyı" tanımlamayı oldukça güç bulurlar.

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

"Bir kere daha tekrarlıyorum," der **Pudovkin**: "Kurgu, filmsel gerçekliğin yaratıcı gücüdür."[21] **Ernest Lindgren** de, "Film tekniğinin gelişimi temelde kurgunun gelişimidir,"[22] sözleriyle bu görüşe katılır.

Bu ifadeler bugün de aynı şekilde geçerlidir. **Edwin S. Porter**'in bağlantılı ve eşzamanlı eylemin almaşık kurgusunu denemeye başlamasının ve **D. W. Griffith**'in oyunculuk tep-

21 V.I. Pudovkin, Film Tekniği
22 Ernest Lindgren, The Art of the Film, Allen and Unwin, 1948.

kisinin dramatik etkisini arttırmak üzere bir "yakın çekim" almaya karar vermesinin üstünden fazla bir zaman geçmeden, sinemacılar, "kesme" aracılığıyla uzamı, zamanı, duyguları ve duygusal yoğunluğu, yalnızca kendi içgüdüleri ve yaratıcı yetenekleri ile sınırlı olan bir kapsam içinde yönlendirebileceklerini keşfettiler. Böylece film kurgusu "hareketli resimlerin" özü durumuna geldi. Kurgu olmaksızın en iyi film bile, yalnızca filme alınmış bir sahne oyunu olacaktı ve "sinema sanatı" telaffuz edilmeyen bir deyim olarak kalacaktı.

Griffith'e babası olma onurunu cömertçe versek de, kurguyu özel bir sanat biçimi olarak geliştirenler, kurguyu kuramsal olarak açıklayanlar ve çok daha gelişkin bir anlatım tarzına dönüştürenler esas olarak Eisenstein, Pudovkin, Kuleshov, Dziga Vertof ve diğer Sovyet Sanatçılarıdır. Onların bu geliştirme çabaları çok önemli bir gereksinimden doğmuştur. Almanlar, Fransızlar, İngilizler ve Amerikalılar, okuma yazma oranı çok yüksek olmakla övünülen Batı dünyasına hikayelerini en dramatik bir biçimde "ara-yazı" ile anlatabiliyorlardı, ama yüzde doksanı okuma yazma bilmeyen Rus halkı için bu yöntem geçersizdi: Her şey görüntülerle anlatılmalıydı ve bunu da en yetkin biçimde gerçekleştirdiler. Pek çok uzmana göre Eisenstein'ın Potemkin Zırhlısı tüm zamanlarda yapılmış en iyi filmdir.

Ancak her şeyi "sabitleştirme" eğilimindeki sesin gelmesiyle birlikte kurgu "sanatı" neredeyse tasfiye edildi. 1940'larda kurgu bu durumdan kurtularak yeni ve ümit verici bir döneme girdi. Kurgunun yeniden gündeme gelmesine, büyük ölçüde, **Orson Welles** ve onun **Citizen Kane (Yurttaş Kane)** adlı filmi neden oldu. Kurgu şimdi de televizyon şirketlerine özgü ekonomik ve sözde sanatsal taleplerin kaçınılmaz sonucu olan (insanı rahatsız edecek ve bıktırıcı düzeyde) bayağılık döneminden sancıyla geçmektedir. Açıkça ortaya koyarsak, kurgu sanatı yaşamsal bir gelişme olarak artık sona ermiştir ve **Lindgren**'in savı doğru ise, bir bütün olarak film tekniğinin gelişimi de kurgu ile birlikte sona ermiştir.

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

1
ÜNVANLAR VE TANIMLAR

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

Önceki cümlede "kesici" sözcüğü maksatlı olarak kullanılmıştır. 1920'lerin başlarında, kendisini kurgucu olarak adlandıran bir kesici züppe birisi olarak görülürdü. Sonra Wagner İş İlişkileri Yasası çıktı ve sendikalaşmaya gidildi. Az bilgili Hollywood yapımcılarının sinemacılık merdiveninin beşinci ya da altıncı basamağında gördükleri kurgu zanaatının statüsünü yükseltme kaygısıyla, film kurgucusu sözünün film kesicisi'nden daha etkileyici bir anlama sahip olduğuna karar verildi ve bundan sonra bu terim resmi terminolojiye girdi.[23]

Bununla birlikte, çoğu film kurgucusu, en azından kendi arasında, kendisini ve mesleğini tanımlamak üzere daha gerçekçi olan kesici terimini kullanır hâlâ.

İki kesicinin bir filmi ya da ortalama uzunluktaki bir sekansı kesin olarak aynı biçimde kesemeyeceklerini herhalde rahatlıkla söyleyebiliriz. Bu nedenle, kesicilerden bazılarına

23 Aynı nedenden ötürü kameraman görüntü yönetmeni oldu; senaryo memurları işlerinde kesinlikle hiçbir senaryo gözetimi gerekmediği halde senaryo gözetmeni oldular; dekoratör sanat yönetmeni oldu; ve bu durum maskaralık düzeyine varıncaya kadar devam etti. Sonuçta Sinema Yönetmenleri Birliği bir sözleşme ile başka hiçbir zanaatkarın herhangi bir şeyin yönetmenliği unvanıyla gereksiz yere taltif edilmemesini talep etmek zorunda kaldı. Oysaki Sovyetler Birliği'nde kurgu ve yönetmen ilişkisi çok daha sağlıklı ve çok daha gelişkin bir düzeyde çözümlenmişti.

bir göz atalım. Sayısal olarak en büyük kesim, "kesip yapıştıranlardır". Çırak olarak işe başlayan bu erkek ya da kadın24 basit birkaç kuralı öğrenir, senaryonun ve/veya yönetmenin yönlendirmelerini harfiyen yerine getirip yaptığı işlemle işin özüne zekice ya da özgün bir şey eklemeden filmi teslim eder. Bir şey eklemek bir yana, bu yaklaşımlarıyla filmin olası etkisini epey azaltabilirler. Kesicinin tek şansı, aralarında kendisini dünyanın en büyük film kurgucularından birisi olarak görmeyeni ile ender karşılaşmama rağmen, çok az yönetmen, yapımcı ya da yapım şirketi yöneticisinin, onun filme katkısını değerlendirebilecek uzmanlığa sahip olmasıdır.

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

Ortalama bir filmde, bir kesicinin statüsü genellikle yönetmenin, senaryo yazarının, başoyuncuların, yapımcının, fotoğrafçının, bestecinin, hatta bazen de dekoratörün altındadır. Geliri ise statüsü ile orantılıdır. Bu durum, iyi bir kesici olabilecek kişiyi, yetenekleri başka yönlere uygun düşmese bile, daha büyük olanaklar sunan bir iş araştırmaya sevk etmektedir. Bu duruma, yardımcı kesicilerin yetenekleri ne kadar büyük olursa olsun, geçirmek zorunda oldukları

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

fazlasıyla uzun bir çıraklık devresini de eklersek, birçok eline çabuk, zeki ve hırslı genç erkek ve kadın kesicinin neden çoğunlukla başka meslekler seçtiği açıkça belli olur. Filmlere makas değdirme izni almadan önce yedi sekiz yıl beklemeyi göze alamayıp gelecek vaat etmelerine rağmen kurgu odasını terk eden bir dolu genç insan tanıdım.

Sıralamanın en üstünde yer alan yaratıcı kesici için başka bir tuzak daha vardır. Gerçekten iyi, yaratıcı kesiciler hemen "mucize adam" olarak ün kazanırlar. Bu ünü, kaçınılmaz bir biçimde, işin içinde gelir ve statü artışı olduğu için reddedilmesi de zor olan, genellikle yönetmenlik ya da pek sıkça olmasa da yapımcılık önerisi izler. Ama bu işler kendilerine özgü yetenekler gerektirirler ve başarı hiçbir şekilde garanti edilemez. Aslında sonuç çoğu zaman trajiktir. Bilinen nedenlerden ötürü geriye adım atılması zordur. **Peter İlkesine**[25] klasik bir bağlılık içinde, çoğu kesici, birinci sınıf bir kesici mevkiine dönmek yerine ikinci –ya da üçüncü– sınıf yönetmenler ya da yapımcılar olarak kalmakta inat ederler. Yalnızca sıra dışı bir avuç erkek ve kadın iş yaşamlarını kurgu odasının görece loşluğu içinde, ender görülen yeteneklerini kullanarak geçirmeye rıza göstermişlerdir.

Film yapım süreci içinde kurgunun rolünü değerlendirmek için bir filmin nasıl yapıldığı konusunda biraz bilgi sahibi olmak gerekir. Tamamlanmış bir filmi sürecin başına doğru açarsak, filmin çok sayıda sekanslara ayrıldığını görürüz. Her bir sekans, diyelim ki, bir kitabın bölümü ya da bir tiyatro oyununun bir sahnesine karşılık gelmektedir. Kabaca diyebiliriz ki her sekansın bir başı, bir ortası, bir de sonu vardır. Bununla birlikte, bunlar filmin bütünlüğü içinde, bu kadar açık olarak belli değildirler.

Her sekans da sahnelere ayrılmıştır. Bu sahnelerin sayısı bir ya da birden fazla olabilir. Örneğin **Raiders of the Lost Ark (Kutsal Hazine Avcıları)** filminde, Arap kasabasının pazar-

25 Peter İlkesi: Hiyerarşik bir düzen içindeki bir görevlinin niteliklerinin ötesinde bir düzeye yükselmeye yönelmesi.

yerindeki takip, bir sekanstır. Bu sekans, takibin başından başlayıp kahramanın kaçışının yer aldığı sonuna kadar sürer. Sahne, sekansın, bir çekim mekanında meydana gelen parçalarından biridir. Bunlar oyuncuları dar bir yol boyunca gösteren tek bir çekim kadar basit ya da kahramanın siyah giyinmiş katil ile kargılaşmasındaki gibi, birden çok kamera yerleştirilmesini gerektiren hatırı sayılır uzunlukta bir sahne kadar karmaşık da olabilirler.

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

O halde işin gerçeği şudur ki, bir filmin senaryosunun yazılmasında, hazırlığında ve çekiminde harcanan zaman, yetenek ve çaba ne olursa olsun, yüzlerce, hatta binlerce parçası birleştirilmeden önce bir film hiçbir biçime ya da öze sahip değildir. Kurgucunun damgasını filme vurduğu yer de burasıdır. Her sanatçı, eğer gerçekten sanatçıysa, yaptığı bir şeye kendi damgasını vurur. Gilbert Stuart'ın yaptığı bir Washington portresi, Charles Peale'ninkinin aynısı değildir. Cortes, Picasso ve Kandinsky aynı Paris sokağını kendi bireysel, oldukça farklı biçimleriyle resmetmişlerdir. Üç yönetmen, aynı senaryodan oldukça farklı filmler yapacaktır. Bu düşünceleri herkes kabul etmektedir. Ancak herkes tarafından bilinmeyen şey, özgür bırakıldıklarında üç farklı kesicinin aynı malzemeden üç farklı versiyon çıkaracakları ve yaptıkları işlerin sonuçlarının yalnızca filme çekilen sahnelerin niteliğine değil, aynı zamanda önemli ölçüde kurgucuların kendi yeteneklerine ve ustalıklarına bağlı olacağıdır.

Bu ustalıkların filmlerdeki etkileri kadar farklı ölçülerde olacaklarını söylemek gereksizdir. Fazla düşünmeden söylenen "kurgu odasında kurtarılmış" deyimi gerçeklere pek

uymamaktadır. En azından abartılı bir deyimdir. Fazla ve/veya gereksiz diyalogları atarak, yetersiz bir oyunculuğu kurtarmak için seçmeli bir kurgu yaparak, filmin hızını ve tepkilerin zamanlamalarını yaratıcı bir biçimde yönlendirerek, kötü yönetilmiş sahnelerin zayıflığını hafifleterek ve nadiren daha alışılmadık kurgu hileleri kullanarak, kurgucu bir filmi düzeltebilir. Bu işlerden herhangi biri ya da hepsi, az çok yetersizce yönetilmiş bir film üzerinde çalışan zeki bir kurgucuyu gerektirir. Bununla birlikte, az çok yetersiz bir kurgucu da beceriyle yönetilmiş bir filme zarar verebilir. Ancak eninde sonunda kurgucu, kendisine yönetmenin verdiği malzeme ile kısıtlıdır. Bir "mucize" yaratıyorsa bile, eline verilen malzeme, kurgucunun kesim sürecine getirdiği yaratıcı yetenek hariç, bu mucizenin bütün öğelerini taşımaktadır. Sonuç olarak kurgu "büyüsü" kesim odasında yaratılmakta olsa bile, bu büyünün yaratıcısının çoğu zaman kesici olmadığı akılda tutulmalıdır.

2
FİLMİ KİM KESER?

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

1953 yılında kaleme aldığı **The Technique of Film Editing (Film Kurgusu Tekniği)** adlı mükemmel kitabında **Karel Reisz**[26] şunları yazmaktadır: "Hollywood'da... yazarlar senar-

---

26 Karel Reisz 21 Temmuz 1926'da Çekoslovakya'nın Ostrava kentinde doğdu, 25 Kasım 2002'de Londra'da öldü. Savaş sonrası İngiltere'nin en önemli yönetmenlerinden biriydi. İkinci Dünya Savaşı sırasında Nazilerin elinden birlikte kurtarılan 669 Yahudi göçmenden biriydi. Ailesinin diğer üyelerinin Auschwitz'de öldürülmesinden sonra, savaşın sonlarına doğru faşizme karşı savaşmak için Hava Kuvvetlerine katıldı. Savaştan sonra Cambridge'te Doğa Bilimleri dalında okudu, bu yıllarda filmler üzerine eleştiriler yazmaya başladı, bunların içinde en önemlisi Sight and Sound adlı dergiydi. 1947 yılında sonradan çok önemli bir Marksist yönetmen olacak Lindsay Anderson ve Gavin Lambert ile Sequence (Sekans) adlı dergiyi kurdular.

İngiltere sineması Türkiye'de her biri ahmakça olan James Bond filmleriyle ülkemizde tanınıyor, ama bu ülkenin savaş sonrasındaki tek akımı olan Free Cinema (Özgür Sinema) akımının da kurucularındandır. Bu akım öncelikle belgesel sinemada kendisini göstermişti. 1959 yılında yönettiği We are the Lambeth Boys adlı film Londra'nın güneyinde yaşayan delikanlıların kurduğu bir erkek kulübünün yaşamını doğalcı bir tarzla resmediyordu, bu film genelde yapılan filmlerin tümüyle aksine işçisınıfından gençlerin yaşamını ve boş zamanlarını geçirme tarzlarını, skifle müzik ve sigarayla ilişkilerini, kriket oyunlarını, yaptıkları resimleri ve tartışma gruplarını bütün doğallığıyla vererek Özgür Sinema'nın tipik özelliklerini taşıyan bir film oldu. Bu film İngiltere'yi Venedik Film Festivali'nde temsil etti. Aynı konu üzerine BBC aynı insanlar ve bu tip gençlik kulüpleri hakkında iki belgesel hazırlamıştır, ancak bu belgeseller 1985 yılında yayınlanabilmiştir.

yolarını genellikle ince ayrıntılarla yazmakta ve yönetmenlere yazılı talimatları izlemek gibi küçük bir rol bırakmaktadırlar." O günlerde ya da bugün, Hollywood senaryo yazarları senaryolarını daha ince ayrıntılarla donatıyorlarsa bunun esas amacı yapım personeline filmin çekim programını yapmaları için olanak tanımaktır, yoksa çekim ya da kurguya katkıda bulunmak değil. Tam aksine, işinin hakkını veren hiçbir Hollywood yönetmeni kameranın yerleştirilmesini ya da kurgu anlayışını senaryonun ölçülerine uydurmayacaktır. Kesici ve yönetmen olarak geçirdiğim 50 yıl içinde, kesim hakkındaki bilgisi amatör birisinden daha fazla olan tek bir senaryo yazarı tanımadım. Hollywood yazarlarının pek azı kurgu konusunda bilgili olduğunu iddia edebilir. Çoğu yazar ana sahneleri yazar ve alışılagelmiş sahne bölümlerini göstermekten öte bir çaba harcamaz. Bu nedenle kendisi sinema yönetmeni ya da yapımcısı olmadıkça, senaryo yazarı filmin kurgusuna katkısı olan birisi sayılmaz. Ayrıca çoğu yazar-yönetmen kurguyla ilgili öğütler konusunda senaryolardaki –bu senaryo kendilerine ait olsa bile– "talimatlar"dan çok kesicilere bağımlıdır.

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

---

Reisz'in yaptığı ilk kurmaca film Saturday Night and Sunday Morning (1960) Alan Sillitoe'nun aynı adlı romanından uyarlanmıştı ve toplumcu gerçekçi bir tarzda yazılmıştı, aynı doğalcı, eleştirel ve toplumcu temaları sürdüren bu film Özgür Sinema'yı dünyaya tanıtan filmlerden birisi olmuştur (yönetmenin ölümünden sonra İstanbul Film Festivali'nde Anısına adlı bölümde bu film gösterilmiştir, (2003)). Toplumcu Gerçekçi eğilimler filmin Nottingham'da bulunan bir fabrikada üretim esnasında yapılmasına yönlendirmişti yönetmeni, belirli bir belgesel tarz hemen hissediliyordu, bir tür yaşamın resmedilmesine yönelmişti. Aynı eğilimlerin sinemada ilk teorisini yapan Sovyet Yönetmeni Dziga Vertov'u anıştıran bir bakış açısına sahipti.

1963 yılında Anderson'un yönettiği This Sporting Life adlı filmin yapımcılığını yaptı ve arkadaşlarının da yönetmenliğe başlamasıyla Özgür Sinema pek çok filmle birlikte gerçek bir akım haline geldi. Ardından Morgan: A Suitable Case For Treatment (1966), Isadora (1968), The Gambler (1974), Who'll Stop the Rain (1978), The French Lieutenant's Woman (1981), Sweet Dreams (1985), and Everybody Wins (1990) adlı filmleri yönetti. Bir dönem British Film Institute'un başkanlığını yaptı. 1963 yılında Betsy Blair ile evlendi ve bu evlilik 2002'deki ölümüne kadar sürdü.(e.n.)

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

Dürüst bir kesici için bu sonuncu tür yönetmenler büyük bir dert kaynağıdır. Kurgu odasında kullanılan dili bilmedikleri için[27], bu tip yönetmenler genellikle düşündüklerini tam olarak söze dökemezler. Verdikleri özel kesim talimatları hemen her zaman için kurguyla ilgili esnek sözlerdir. Kesici bunları daha sonra iş görücü ve etkileyici düşüncelere çevirmek zorundadır. Bu yüzden sorun şöyle bir durum alır: Kesici kesimini tam olarak yönetmenin söylediği gibi mi yapmalıdır? Yoksa yönetmenin tarif ettiği talimattan yorumlayıp çıkardığı yargıya dayanarak, yönetmenin istediğini sandığı sonuçlara varmak üzere filmi kendine göre mi kesmelidir?

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

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

---

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

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

Kesimler yapıldı. Yönetmen ve yapımcı filmi yeniden kesilen biçimiyle sessizlik içinde seyrettiler. Sonra da yöneticilere gidip benim filmden alınmamı ve stüdyodan çıkarılmamı istediler. Meslek yaşamım pamuk ipliğine bağlıydı. Bereket versin ki, kurgu gözetmeni **Roy Stone** (onun bu cesareti her zaman hatırlansın) olayın aslını anlatınca filmi uygun bir biçimde yeniden kesmeme izin verildi ve her şey yolunda gitti.

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

O halde filmlerin büyük bir çoğunluğunda kurgu masasındaki işlemler film kurgucusu tarafından yapılmalıdır. Yönetmen ve/veya yapımcı ise devamlılıktaki, sahnelerin ya da sekansların kurgulanmasındaki ya da atılmasındaki, oyunculuğun vurgulanmasındaki ve seyircinin dikkatinin yönlendirilmesindeki değişikliklerle ilgili yaratıcı düşüncelerin, hepsini olmasa da, çoğunu sağlamaktadır. Bu işlemler

sırasında kesicinin oynadığı rol, yönetmenin kurgucusunun yeteneğine duyduğu güvene ve kesicinin yaratıcı sürece katılmasına izin vermekte göstereceği istekliliğe bağlıdır.

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

Doğal olarak, uygulamaya dayalı kesim deneyimi olan bazı yönetmenler kurgunun bu önemli yönünün tamamen farkındadırlar. Bu yönetmenler kurgulama sezgisi ve teknik yetenek yönünden kendilerine uyacak ya da kendilerini geçecek kurgucular bulacak kadar talihli değillerse, kendi filmlerini kendileri kesmekten vazgeçmeyeceklerdir. Bazıları kurgucunun kendi talimatlarına göre "kaba kurgu" yapmasına izin vereceklerdir. Bazıları ise bu zaman alıcı işi bile kendi üzerlerine alacaklardır. Ancak hepsi de son kesimi kendi elleriyle yapacak ve filmi kendilerini tatmin edecek bir biçimde düzenleyeceklerdir. Bir film için bu işlem bir yarış arabası ya da bir senfoni orkestrası için olduğu kadar önemlidir. Ancak işlemi bilfiil yapan kişi arzulanan ve gerekli olan ayarlamaları tam hakkıyla yapabilir.

3
KURGU AKSIN

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

Bu ayrımsama ve teknik beğeni eksikliği özellikle kurgu için geçerlidir. Bir kesicinin tekniği ne kadar iyi ise, katkısı da o denli az ayrımsanır. Buna hâlâ dikkat edilmektedir. Profesyonel olmayan bir seyirci, gösterim sonrası çözümlemede bile, kesme ile ilgili bir şey hatırlamayacaktır. Çünkü kesmelerin çoğu özellikle fark edilmeden geçmeleri için yapılmıştır. Bir film iyi çekilmiş ve iyi kesilmişse, seyirci filmi süreklilik içinde, kesintiye uğramaksızın tek bir şerit üstünde akarmış gibi algılayacaktır. Bazen bir film iyi çekilmemiş olsa bile, oldukça zeki bir kesici bu filme süreklilik içinde işleyen, akıcı bir anlatım kazandırabilir.

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

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

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

Kanıtlanan ya da en azından dikkat çekilen nokta, her filmin birçok yönünün bulunduğu ve filmin seyirciyi çekmesi için bunların hepsinin de birinci sınıf olmasının gerekmediğidir. İyi bir filmin görüntüleri kullanılan niteliksiz film şeridi yüzünden kötü olsa da (örneğin, **Open City [Açık Şehir]**)[28] "tutan" bir film olabilir. Gereken ana öğeler güçlü bir

28 Roberto Rosselini'nin 1945 yılının sonlarında, savaşın hemen ertesinde çektiği Roma Açık Şehir adlı film belirli ölçülerde Yeni Gerçekçilik'in başlatıcısı olmuştu. Aslında bu akımın temelini Marksist yönetmen Visconti'nin iki yıl öncesinde çektiği Tutku adlı film atmıştı. Yeni Gerçekçilik savaş sonrası dünya sinemasında görülen ilk akımdır ve bütün sinema tarihinde üzerinde en çok durulan akımlardan birisi olmuştur. Sinemaya ihtiyaç duyduğu doğallığı, yalınlığı ve en önemlisi de sinemayı giderek hapsedilen stüdyolardan çıkarıp yaşamın içine çekme girişimiyle, sinema içindeki en etkili akımlardan birisi olmuştur. Ancak Yeni Gerçekçilik savaş sonrasında Soğuk Savaş'ta emperyalist kampta kalan ve giderek ABD'nin yörüngesine giren ve kontrgerillasıyla ünlü İtalyan yönetimi tarafından hoş karşılanmadı ve hemen her filmi sansüre uğradı. Marksist yönetmenlerle, antiemperyalist ve katolik yönetmenlerin bir arada yürüttüğü bu akım yaklaşık on yıl sürdü, etkisi ise daha çok üçüncü dünya ülkelerinin sinemacıları

biçimde mevcutsa, iyi bir film, vasat bir film müziğinden ya da dikkatsizce yapılmış bir kurgudan bile fazla zarar görmez. Filmin beğenilmesini ve keyifle izlenmesini kesin olarak önleyen şeyler, kötü yazılmış öyküler, özensiz bir dramatik yapı, yeterince geliştirilememiş karakterler ve cenaze töreni hızında bir kurgudur.

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

Yönetmen bir sahne ya da sekans için kamerasını nerelere yerleştireceğini düşünürken anahtar kesimlerin, en azından bir kamera yerleştiriminden diğerine yapılacak olanlarının, nerede yapılacağını öngörmelidir. Bunun anlamı, örneğin, kesmelerin yapılacağı noktada boyut, açı ya da kişi sayısı (ya da her üçü) açısından iki kamera yerleştirimi arasında belirgin bir farklılık bulunması gerektiğidir. Diyelim ki ilk kamera yerleştiriminde dört oyuncu boy çekimde görünüyorsa, ikincisinde bu dört oyuncu aynı bakış açısından aynı boyda gösterilmemelidir. Artarda iki kesme arasındaki yakın bir benzerlik, sahne değişirken seyircinin fark edebileceği bir "atlamanın" olacağını garantiler.[29]

---

sinemacıları üzerinde oldu. Bu film çekildiğinde Roma hâlâ işgal altındaydı, yaşam büyük bir sefalet içinde sürdürülüyordu ve komünistler işgale ve faşizme karşı direnişin öncülüğünü yapıyordu. (e.n.)

29 Sinemacılıktaki konuşma tarzı içinde, kesim sözcüğü çeşitli anlamlara sahiptir. Bu anlamların hepsi de içinde bulundukları bağlama göre anlaşılır. Fiil olarak kesmek çok sayıda sahneyi tamamlanmış bir film ya da "iş kopyası" halinde bir araya getirmek üzere yapılan kesme eylemini ifade eder. Bunun ötesinde kesme sözcüğü çeşitli bağlamlar içinde bir isim olarak iş görür: İlk olarak, tek bir kamera yerleştirimi ile elde edilen görüntünün kaydının bulunduğu kesintisiz bir film kuşağının tamamı ya da bir kısmı anlamına gelir. İkinci olarak, bu tip iki kesme arasında eşleme ya da bağlantı anlamına gelir. Üçüncü olarak, kurgu işlemi sırasında filmden çıkarılan sekansların bazıları ya da hepsi anlamına gelir. Dördüncü olarak ise, özellikle kaba kesim, ilk ke-

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

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

1. Bu teknik sıkı bir "storyboard"[30] çalışmasına ya da kurguyu çekim senaryosuna göre yapmaya bağlıdır. Böylece film zamanından önce "belirlenir" ve sonradan yapılacak düzeltmeleri ya da eklemeleri engeller.
2. Bu yaklaşım oyunculara "sahneye katılmaları" için ya hiç, ya da çok az olanak tanıdığından, yüzeysel ve katı bir oyunculuk düzeyi ortaya çıkar ki, açıkça kötü bir yönet-

---

sim, yönetmenin kesimi, son kesim, vb. örneklerinde olduğu gibi, film üzerinde çalışılan zamanları belirtirken iş kopyasının bütününü tanımlamak üzere kullanılır.

30 Storyboard: kamera açısını, kameranın ve oyuncuların hareketlerini ve kompozisyonun ele alınışını önerecek olan anahtar sahnelerin bir seri halindeki tasarımı. Filmin (reklam, sinema vs..) senaryosu yazıldıktan sonra, çekimlerine başlamadan önce senaryodaki anahtar sahnelerin görsel/metinsel taslakları hazırlanır. Bu taslaklar çekim sürecini hızlandırsalar da, asıl amacı yapımcılara filmi daha iyi tanıtmak ve beğenmedikleri kısımlara müdahalede bulunmalarını kolaylaştırmaktır, ama aynı zamanda kimi yönetmenler kendileriyle kameraman arasındaki ilişkileri, tasarıları yapmak için, çekimi hızlandırmak için de kullanılır ve bu kitapta ve daha önceki Yönetmenlik üzerine olan kitapta anlatıldığı gibi ön çalışmanın önemli parçalarından birisidir. (e.n.)

menlik tekniğidir bu.

"Kamerada kesim" yapan yönetmene kesime önem vermeyen, kamerayı farklı açılara çok az yerleştirerek ya da hiç yerleştirmeyerek "tiyatro biçemli" uzun çekimler çeken yönetmen de çok yakındır. Bu çekimler bazen işe yarasa da, çok uzun sahnelerde dramatik vurgunun sağlanması ya da bazı parçalarda yapıcı amaçlarla filmden çıkarılabilmeleri için kameranın sahneyi çeşitli açılardan saptamasını gerektirir.

Hollywood tarihinin kuşkusuz en büyük yönetmenlerinden birisi olan **Ernst Lubitsch**[31] bir defasında bu ölümcül hatayı yapmıştı. Lubitsch dramatik bir sahneyi oynandığı biçimiyle tamamen tatmin edici bulmuş ve sahneyi hiçbir kesim yapmaya izin vermeyecek bir biçimde tek bir genel çekimle çekmişti. Deneme gösterimi sırasında seyirciler sahneyi Lubitsch gibi göremediler. Filmin acımasızca budanması

---

31 Ernst Lubitsch: 29 Ocak 1892'de Berlin'de doğdu ve 30 Kasım 1947'de Hollywood'da öldü. Zengin bir terzinin oğluydu, kolejde okurken oyunların sahnelenmesinde görev aldı ve birkaçını yönetti, 16 yaşında koleji bıraktı, ancak yönetmenlik onda bir tutku haline gelmişti. Babası işlerini devralmasını ve yönetmesini istiyordu, o ise yönetmenlik yapmak. Gündüzleri baba işini, akşamları ise kabarelerde ve müzik salonlarında çalışmaya başladı. 1911 yılında ünlü burjuva yönetmen Max Reinhardt'ın Alman Tiyatrosu'na kaulldı, küçük rollerden önemli karakterlere doğru hızla ilerledi. 1912 yılında Berlin Bioscope filmde çalışmaya başladı ve bir dizi komedi filminde Yahudilere özgü mizahı canlandırdı, Meyer diye bir karakter yarattı. Bu başarının ardından senaryolar yazmaya başladı ve kendi adına filmler üretmeye başladı. Zaman içinde oyunculuğu bütünüyle bıraktı ve yönetmenliğe odaklandı. 1918 yılında yönettiği Carmen (Çingene Kanı) adlı filmle uluslar arası bir başarı kazandı. 1919 yılında büyük bir başarı olarak Die Austernprinzessin adlı filmi yönetti ve Amerikan tarzını çarpıcı bir şekilde gülünç hale getirdi. Kendine özgü tarzı "Lubitsch Dokunuşu" olarak adlandırılmaya başladı, sahneleri öylesine yoğunlaştırıyordu ki, toplumun pek çok farklı kesiminden insanların tipik özellikleri bu bütün içinde bir arada yer alıyordu. Ancak bu sürecin ardından kaçışçı komediler ile büyükölçekli tarihsel dramalar arasında salınmaya başladı, elde ettiği büyük uluslar arası başarıyı sevdi, ama bu arada tarzını yitirmişti. Sırasıyla yaptığı büyük seyirlik filmler Madame Du Barry (Passion, 1919) ve Anna Boleyn (Deception, 1920) ününü bütün dünyaya yaydı ve Marry Pickford'un davetiyle bir film çevirmek için Amerika'ya gitti, kendi projesini yaptı. Amerikalıların düşüncesinde yer eden ve merkezi bir yer tutan iki öğe üzerine çeşitlemeler yaptı: seks ve para. Öyküleri Paris, Viyana, Budapeşte gibi kentlerde ya da bazı söylenceseł mekanlarda geçse de, anlatmak istedikleri Amerikalılar için açıkseçik ortadaydı, izleyiciler kendilerini kolaylıkla perdede görebiliyorlardı, cinselliği saçmaeğlencelihoş bir eğlence, paralı insanların boş ve eğlenceye ayırdıkları zamanlarını işgal eden sofistike bir oyun olarak resmetti. İnsanlar kendilerini ve arkadaşlarını perdede görebiliyorlardı, kendi tarzlarını, kendi aptalca alışkanlıkları, zaaflarını, güçsuzlüklerini rahatlıkla tanıyorlardı. Hollywood'da her biri bir öncekini geçen büyük başarılara imza attı. (e.n.)

gerekiyordu ama farklı kamera yerleştirmeleriyle hiçbir çekim yapılmamıştı. Bütün sahnenin, hatırı sayılır bir emek ve masrafla, çok sayıda kamera yerleştirimi kullanarak yeniden çekilmesi gerekmişti.

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

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

Kendi etkisi her yapımda artı ve diğer yönetmenleri de etkiledi, ama hiçbiri onun tarzını başarıyla taklit edemedi. Durumları resmederken gösterdiği hassasiyet, ayrıntılı durum komedisi ve stili, zamanlaması, jestlerin arasındaki nüanslar, yüz ifadeleri, oyuncu yönetimi benzersizdi. Aslında Lubitsch Amerika'nın iki yüzlülüğünü resmediyordu, büyük oranda yaşamda karşılaştığı insanları belirli bir öykü kalıbının içine sokuyordu, dışarıdan gelmiş birisi olarak "bu ikiyüzlülüğü her daim insanların" rollerini onların yaşamlarından türetmişti. Sesli dönemde de aynı başarıyı tekrar etti, 1935 yılında Stüdyo'nun yapım yöneticiliğe başladı ve başka yönetmenlerin yapım süreçleri üzerinde etkili olmaya başladı. Bu arada tümüyle savaş karşıtı olan bir belgesel çekti ve herkesi şaşırttı, oysaki anavatanı Almanya'nın savaş tamtamları çaldığı bir sırada yapılmıştı bu film. 1939'da Greta Garbo'yla parlak bir siyasal seksüel bir filmle çok ses getirdi: Ninotchka, 1942 yılında To Be or Not To be adlı faşizm karşıtı bir komedi yaptı ve ciddi tartışmalara neden oldu, bundan sonraki yıllarda sağlığı elvermediği için istediği projeleri yapamadı, birkaç kere kalp krizi geçirdi, son filmini Otto Preminger tamamladı. Lubitsch Hollywood'da belirli bir tarzı olan ender yönetmenlerden biriydi. (e.n.)

4
KESİCİ İŞE BAŞLIYOR

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

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

İkinci Dünya Savaşı'nın sonlarına doğru muazzam işgal filomuzu dağıtan büyük kasırga ile ilgili olarak kullanılabilecek bir film parçası bulmayı umuyordum. Safça düşünmüşüm. Kameramanların öylesi bir fırtınanın ortasında kalkıp inen bir gemi güvertesinde ayakta durabilmeleri pek düşünülemezdi. Ayrıca 1940'lann başlarındaki renkli filmlerin duyarlılığı o andaki ışık koşulları içinde film çekmek için büsbütün yetersizdi. Tabii sonuç olarak kasırga sekansının tamamının yapım sırasında çekilmesi gerekti. Bununla birlikte, arşivden deniz çıkarmasına hazırlık için salvo (yaylım ateş) ateşi açan ve adadaki askeri üsleri bombalayan savaş gemilerine ait bazı

çekimler filmde kullanmak üzere seçilebildi.

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

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

Esnek bir çekim programı sırasında bile bir günlük çekim, yapılacak bir kesim için yeterli malzemeyi pek sağlayamayacaktır. Çevrim senaryosu hazır bir sahneyi ya da sekansı tamamlamak yönetmenin iki, üç ya da daha fazla gününü alabilir. Basılan çekimler kesiciye verildiğinde, yardımcısı, göğüs ve yakın çekimlerin hemen ardına eklenen ana çekimleri çevrim senaryosundaki sıraya göre birleştirecektir. Tek bir çekime ait olan parçalar tamamlanmış sekans içinde farklı yerlerde bulunan kesmeler olarak kullanılabileceğinden, kesin bir birleştirme olasılığı çok azdır. Ancak çekimlerin birleştirilmiş durumu sonraki kaba kesim sırasına ne kadar yaklaşırsa, kurgucunun kesim programını düzenlemesi o kadar kolay olur.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Yeni kesilmiş bir sekans, birkaç gün –hatta birkaç hafta– için bir kenara konabilirse ve bu arada başka bir ya da iki sekans kesilirse, birinci kesimdeki özgün kesmeler unutulacak

ve önceden beklenmeksizin perdeden akıp geçeceklerdir. Uygun bir biçimde yapılmış bütün kesmelerin artık fark edilmemeleri gerekir. Sadece bu aşamada sıçrayan kesimler için teknik bir düzeltmeye gereksinim duyulacaktır. Daha fazla şeyler gerektiren kurgusal düzeltme konusuna gelecek olursak, bu tamamen başka bir konudur ve sırası geldiğinde ele alınacaktır. Şimdi, kesim teknikleri ile ilgili sorunları ele alacağız.

5
BİR NEDENİNİZ OLMALI

Kesimin ilk iki temel kuralı şunlardır:[32]

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

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

Kesmeler büyük perdeye göre düşünülürler, ama yalnızca Moviola'da yapılabilirler. Daha basitçe söylersek, kesici birleştirilmiş malzemeyi seyretmesine bağlı olarak nerede açı değiştireceğine, nerede yakın bir çekime geçeceğine ya da nerede tekrar genel çekime kesim yapacağına ve nerede bir tepki ya da karşılığa kesim yapacağına karar verir. Ama büyük perdede film saniyede 24 kare geçer, bir kesme yalnızca 1 kare tutar ve kesicinin son derece küçük olan zaman diliminde keseceği kareyi kesin olarak saptaması çok güçtür. Bu nedenle kesici filmi Moviola'da seyretmelidir. Burada filmi başlatabilir, durdurabilir, istediği kadar hızlı ya da yavaş ve sık olarak ileri ya da geri alabilir. Kesici, deyim yerindeyse oldukça küçük bir yer üstünde durabilmelidir ve çoğu zaman da durması gereklidir. Kısacası kesici bir sahneyi bitirebileceği kesin kareyi ya da sonraki sahneyi başlatabileceği kesin kareyi Moviola'da bulabilir.

Kesin sözcüğü özellikle vurgulanmıştır. Çünkü inanıyorum ki, uygun bir kesim yalnızca tek bir noktada yapılabilir.

---

32 Bu kesim kuralları ifade edildikleri biçimde bana aittir. Bu kitapta vereceğim kurallardan bazıları uzun yılların gözlemlerine dayalıdır. Bunların bazıları benim zamanımdan öncesine aittir ama bildiğim kadarıyla hiçbir zaman kurallar halinde bir araya getirilmemiştir. Deneyimli kurgucular, büyük bir olasılıkla, kuralların çoğunu onaylayacaktır ama arada sırada bu kuralların bazılarının geçerliliğinin sınamak istersenız, bu sizin bileceğiniz bir şeydir.

Açıkçası, kuramsal olarak "mükemmel" bir kesimi üç dört kare öncesinden ya da sonrasından yapmak yalnızca saniyenin 3/24 ya da 4/24'ü oranında bir fark yaratacaktır. Bu oran saniyenin 5/24'ünde gözünü kırpan bir seyirciyi fazla rahatsız etmeyecek bir orandır. Ancak mükemmeli yapabilecekken, neden hedeften saniyenin 1/8'i oranında sapasınız? Tamamen ahlaki olan bu düşüncenin ötesinde, "eylem kesimi" yaparken çekimin öncesinden ya da sonrasından üç kare fazla ya da az kesmek uyumu bozacaktır.

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

Broken Lance (Kırık Mızrak) filminde her biri 10 dakika (270 metre) süren iki sahne çekmiştim (300 metre ortalama bir 35mm magazinin taşıyabileceği kadar bir film uzunluğudur). Sahnelerden birisinde **Spencer Tracy** ve **Richard Widmark**, diğerinde ise **Spencer Tracy** ve **E.C. Marshall** oynuyordu. Bunların üçü de filmlerdeki tipleri olduğu kadar seyirciyi de "tutabilen" büyük oyunculardı. Neyse; her iki sahnede de kamerayı ve oyuncuları hareketli kullanıyordum, yani kamera genel çekimden omuz çekimine doğru yaklaşıyor ve sahnenin devamında yeniden geri çekiliyordu. Oyuncular da sahnede daha fazla bir yoğunluğa gereksinim duyulduğunda genel çekimden omuz çekime doğru yaklaşabiliyorlardı.

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

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

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

Örneğin bir omuz çekimine sahnedeki bir tepkinin etkisini arttırmak için kesim yapılır. Derinlerdeki duygu –heyecan– en iyi biçimde gözler aracılığıyla ifade edilir ve çekim ne kadar yakın olursa seyirci heyecanı o kadar daha açık görür ve hisseder. Ama heyecanın etkisini arttırmak hiçbir şekilde gerekli değilken omuz çekime kesim yapmak yalnızca boş yere yapılmış olmaz, aynı zamanda mantıksal olarak gerekli oldukları zaman yapılan sonraki omuz çekimlerin etkisini azaltır. Herhangi bir efekti aşırı kullanmak efektin gerçek değerini azaltır.

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

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

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

Okullardaki sınavlarda uygulanan kural, yeterince mantıksal olduğundan, kesimde de kullanılabilir. İlk akla gelen, içgüdüsel seçimin yanlış olmaması daha muhtemeldir. Sonuçta bir kesici kesimini tam olarak ilk kez nerede yapması gerektiğini tecrübeyle öğrenecektir ve vereceği karar kendisini nadiren rahatsız edecektir. Ancak filmdeki bir tepki hareketinden önce ya da sonra kaç kare bulunması gerektiği konusunda herhangi bir kuşku duyuluyorsa, kesmeyi biraz uzun tutmanın akıllıca olacağını söyleyebiliriz. Daha sonra filmi baştan sona geçerken bir kesmeyi uygun bir ölçüye getirmek üzere budamak daha kolay –ve çok daha düzgün– olacaktır. Kısa kesilmiş bir sahneye birkaç kareyi yeniden eklemek "atlamalı" bir seyre neden olur. Böylesi düzeltmelerle dolu bir kesim ise tam bir görselleştirmeyi zorlaştırarak algısal değerlendirmeyi olanaksızlaştırır.

6
EYLEM KESİMİ VE İŞLEYİŞİ

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

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

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

Omuz çekime kesim yapmak için en uygun yer, oyuncunun oturuşu sırasında bulunur. Burada üç seçeneğimiz vardır: 1) Oyuncu sandalyeye geldiği sırada erkenden boy çekimini bırakıp sandalyeyi merkez alan omuz çekim ile oturma eyleminin tamamını gösterebiliriz. 2) Oyuncunun boy çekim içinde oturmasına izin vererek oturma eylemi tamamlandıktan sonra omuz çekime kesim yapabiliriz. 3) İlk iki seçenekteki kesim noktalarının arasında bir yerde kesme yapabiliriz. İyi kurguculaların çoğunluğu üçüncü seçeneği otomatikman düşünecektir ve yapacaktır.

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

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

Önceki eylemin karşıtı bir eylem içinde, oyuncu omuz çekimde sandalyesinden kalkar ve boy çekiminde hareketine devam eder.[33] Buradaki kesim muhtemelen omuz çekimindeki eylemin başlangıcından 6 ila 10 kare sonra yapılacaktır. Daha uzun tutulmuş bir çekim de oyuncunun hareketini hemen hemen aynı noktada yakalayacaktır. Ama kısaca açıklamış olduğumuz nedenlerden, ötürü, pozisyonun tam olarak uydurulması en düzgün kesimle sonuçlanmayacaktır. Çoğu zaman eylemin 3 ile 5 kare aşması arzu edilir.

Genel inanışın aksine, hareketli kesim imgenin büyüklüğünde ölçü açısından bir farklılık gerektirmez. Örneğin sağına dönen bir oyuncunun omuz çekiminden bir kesim

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

yapmak ve ardından başka bir yönden çekilmiş, ilkine yakın bir hacimdeki başka bir omuz çekim ile oyuncunun dönüşünü tamamlatmak mümkündür. Hatta bakış çizgisinde hiçbir değişiklik yapmaksızın omuz çekimden ayrıntı çekime geçen bir kesim yapmak da mümkündür. Burada hacimdeki ve hareket alanındaki farklılıklar en az düzeydedir. Ama bu tür bir kesim en incelikli türden bir zamanlama gerektirmektedir ve nispeten az sayıda kesici bu kesimi yapabilir.

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

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

Bununla birlikte, diyaloga önem veren çağdaş bir filmdeki kesmelerin çoğu o kadar kolay yapılamaz. Bir oyuncu perdenin dışındaki bir şeye ya da birisine bakar ve sırada bu şeye ya da birisine yapılan kesim vardır. Ama bakma anında oyuncu, "bakışı bir noktaya sabitlenmişti" deyiminde olduğu gibi, çoğu kez oldukça durgundur. Açıkça belli olduğu gibi, hiçbir şekilde eylem kesimi yapmak mümkün değildir. Gene de düzgün bir kesim yapılabilir. Ama nasıl? Ya da iki kişinin bir

divanda ya da bir masada oturduğu, arabayla gittiği ya da dar bir sokakta her defasında dakikalarca konuştukları, çoğu zaman gözle görülür bir hareketin bulunmadığı, özellikle omuz çekimlerin kullanılmış olduğu bir diyalog sahnesini düşünün, burada da düzgün bir kesim mümkündür. Ama nasıl?

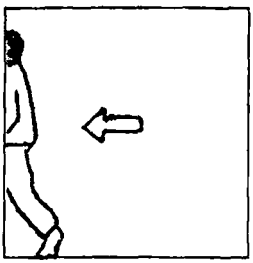
Eylem kesiminde de kullanılan bir ilke olan sıradan bir "göz saptırması" yaratarak. Ama bu ilkeden bahsetmeden önce bir varsayım[34] oluşturmamız gerekmektedir. Bunu yapmak için ise eylem kesiminin yakın akrabalarından birisini, çıkış ve girişlerle ilgili olan bir tanesini inceleyeceğiz.

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

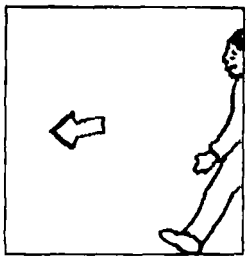
Peki ama, oyuncunun ikinci kesme içinde çıkış noktasının karşı tarafından ortaya çıktığı böyle bir kesme, uygun bir biçimde yapıldığında, neden izleyicide düzgün, devamlılık içinde bir eylem olarak kabul edilmektedir? Çünkü seyircinin görüşü gözlerinin perdenin genişliği boyunca zor hareketleri nedeniyle "saptırılmaktadır".

---

34 Bu varsayımın oluşturulması yıllarca süren dikkatli bir çözümlemeyi ve bir ilham anını gerektirdi. Atomun yapısını gösteren resimler gibi, bu varsayım da asıl gerçek ile arasında herhangi bir bağlantı olması gerekmeyen bir "yapı"dır. Ancak bütün varsayımların yapması gereken şeyi yapar; iş görür. Herhangi bir kesime ya da bir bütün olarak kurgu anlayışına uygulandığında, süreklilik içinde düzgün bir kurgu sağlar. 15 Burada kullanıldığı biçimde eylem sözcüğünün mutlaka hareket anlamına gelmesi gerekmez. Eğer sahnenin bir parçası ise, hareketsizlik bir eylemdir, uyku da öyle.



Şekil 1



Şekil 2

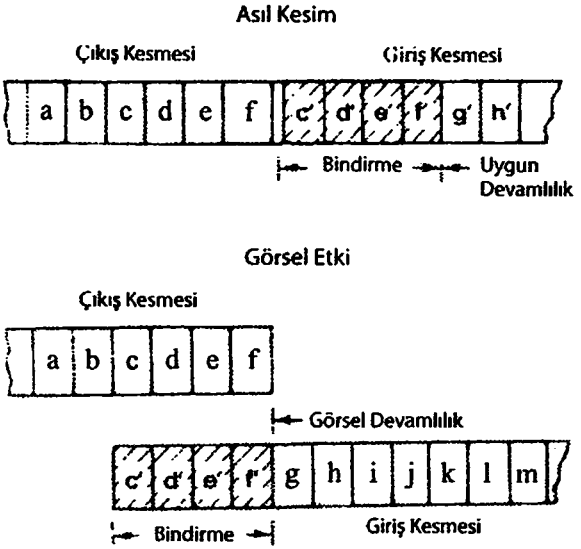
Kesim noktasında iki şey meydana gelir. Birincisi, genellikle seyircinin ilgi merkezi olan oyuncunun gözleri ya da yüzü perdeden çıkar. İkincisi, bunun sonucu olarak oyuncunun hareketini izlemekte olan seyircinin gözleri perdenin kenarındaki karanlık ile karşılaşır. Bu iki eylem bir tepkiye yol açar;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

Çok uzun zaman önce okuma ile ilgili olarak yapılan deneyler bir okuyucunun gözlerinin hareket ederken belirli bir noktada odaklanamadığını ve sözcüklere ya da küçük sözcük gruplarına gözlerin odaklanması için yapılan kısa duraklamaların okuma işleminin önemli bir bölümünü oluşturduğunu saptamıştı. Aynı şey perdeye bakan birisi için de söylenebilir. Gözleri hareket ettiren seyircinin dikkatini bir

noktada odaklaması mümkün değildir. Bu yüzden saniyenin 1/24'ü kadar bir sürede kesim yapılabiliyorsa ve seyirci gözlerini hareket ettirirken saniyenin 1/5'i kadar süre kullanıyorsa, kesim fark edilmeden geçecektir. İşin hilesi, seyircinin gözlerini istenen anda hareket ettirmesini sağlamaktır.

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

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



Şekil 3

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

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

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

Ah, evet evet, hemen önceki atlanan adımların uydurulması konusu. Çoğu insan uygun adım yürümek, dans etmek,

şarkı söylemek ve diğer ritmik etkinlikler ile ifade edilen güçlü bir ritim duygusuna sahiptir. Bu ritim gereksizce bozulursa, seyirci rahatsız olur. Yürüyüşün devam ettiği sırada (çıkışgiriş kesiminde olduğu gibi) bir kişinin çekiminden diğerine kesim yapıldığı zaman, yürüyen kimsenin ayağının yere (ya da zemine) tam olarak basmasına dikkat edilmelidir. Mümkünse, aynı ayaktan kesim yapılmamalıdır. Ama ayakların uyumu konusundaki başarısızlık, yürüyüşün ritminin bozulması kadar kesinti yaratmayacaktır. Ayak zemine değdiği anda kesim yapmak ayrıca daha akıcı bir geçiş sağlamaya yardımcı olacaktır.

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

7
BİNDİRME KULLANARAK KESİMİ TAZE VE HIZLI TUTUN

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

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

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

1. Önceki bölümde bu kural enine boyuna ele alınmıştı; bir tek yönü hariç: Seyirci gelmekte olan bir kesmeye doğru bakarsa ve hiçbir kesme olmazsa, yönetmenin kendisine göstermek istediğini sandığı şeyi bulmak için perdede hâlâ sürmekte olan sahneyi araştıracaktır (Çok sık aldatılmadığı

sürece, seyirci her zaman için yönetmenin sahneye yerleştirdiği her şeyin bir nedeni olduğuna inanır). Seyircinin bu araştırmasının karşılığı boş bir dekorun bulunduğu bir film parçası olunca, seyirci şaşıracak ya da hayal kırıklığına uğrayacaktır. Oysa bunların ikisi de kesimin beğenilmesini sağlayacak tepkiler değildir.

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

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

Bu görüşü bir parça daha derinden inceleyelim. Pratik sinemacılar, ister oyuncunun, ister kameramanın, ister yazarın, ister yönetmenin ya da kesicinin olsun, hiçbir tekniğin seyirci tarafından fark edilmemesi gerektiğini savunagelmiştir. Sanatta aşikarlık günahtır. Bu ilkenin bazı cephelerini incelemiştik. Şimdi de özel bir durumu inceleyelim.

Dekorumuz John Ford'un memleketi New Mexico'da bir çöl yoludur. Bir posta arabası seyirciye doğru hızla gelir ve geçip sahnenin dışına çıkar. Kesici çekimin "çöl tablosu"

üstünde biraz daha kalarak yavaşça yere dökülen toz bulutunun görünmesine izin verir. Seyirci kendi kendisine ya da arkadaşına mırıldanarak "ne güzel bir çekim" derse, kesimi çok uzun tutmuşuz demektir. Seyirci filmi değil, çekimi takdir etmektedir; sinemasal kompozisyonun, tekniğin farkındadır.

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

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

Geçerli bir nedenden ötürü bir kesmenin sonuna ya da sonraki kesmenin başına birkaç kare ilave edilmesi gerekiyorsa ya da, önceki örneğimizde olduğu gibi, dekorun gösterilmesi ya da arka fonun tanıtılması için bir kesmenin sonuna ya da sonraki kesmenin başına birkaç metre film eklenmesi gerekiyorsa, eklenecek film parçasını her zaman yeni ya da gelecek olan kesmenin başına yerleştirmeyi tercih edin. Bunun nedeni açıkça bellidir ama çoğu zaman bilmezlikten gelinir.

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

İlk kesmede sahne oynanıp bitmiştir ve kesmenin perdede devam eden kısmında genel çekim içinde dekor ya da arka fon vardır. Oyuncu sahneyi terk ettikten sonra kesmeyi

uzun tutmak seyirciyi "soğuk bir kahve vererek" yalnız bırakmaktır. Ama ikinci kesme göz ve zihin için tazedir ve eğer oyuncu sahneye girmeden önce birkaç kare eklenmesi gerekiyorsa, seyirci en azından inceleyeceği, bütünleşeceği ve ilgisinin canlı kalmasına hizmet edecek yeni bir sahne ile karşı karşıyadır.

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

Kural 5: Bütün sahneler devam etmekte olan eylem ile başlamalı ve bitmelidir.[35]

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

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

Tecrübesiz bir yönetmen ya da "kamerada kesim" yapan birisi, sahnenin film kurgulandığında nerede başlaması düşünülüyorsa çekimi orada başlatacaktır. Böylece kurgucuya hiçbir hareket alanı bırakmayacaktır. Eğer sahne bir

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

bindirmede kullanılacaksa, bu durum özellikle sorun yaratır. Düzeltme yapabilmenin tek yolu, bu diyaloga önceki kesmenin sonunda başlamak anlamına gelse bile, kesmeyi sahnenin ortasından yapmaktır.

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

Durumu düzeltmek için son anda yapılan bir ayarlamanın yaratıcı bir kesim olarak karşılanması ilk kez olan bir şey değildir.

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

KEEFER

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

Willie ve Harding perdenin dışına bakarlar, panik içindedirler.

GENEL ÇEKİM ONLARIN BAKIŞ AÇILARINDAN GEMİ DİREĞİ

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

BOY ÇEKİM WILLIE, KEEFER, HARDING

WILLIE

(İtiraz ederek)

Niçin? Direk direktir.

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

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

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

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

Bu sorunun pek o kadar kolay olmayan cevabı da bir sorudur: Kesimin yapılacağı anda seyirci kimi seyretmektedir? Seyircinin dikkati ilk olarak bakan oyuncuya merkezleniyor-

sa, seyirci onun bakışını izleyecektir. Kesimi de bu bakış belirleyecektir. Diğer oyuncunun ne yaptığının önemi yoktur. Bununla birlikte, eğer seyirci bakışı geciken oyuncuyu seyrediyorsa, kesimi ikinci bakış belirleyecektir.

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

Bu tür bir kesmenin tek kuralı, Lincoln'un kendisine insanın ayağının ne kadar uzun olması gerektiğini soran şakacı birisine verdiği cevabın yorumudur. Abe'nin cevabı "yere değecek kadar" olmuştu. Bakış açısını gösteren çekim de mesajını iletecek kadar uzun olmalı ve tek bir kare daha uzamamalıdır. Seyirciye asla "tamam, anladık" demesi için zaman tanımayın. Filmin verdiği şey kolayca anlaşılıyorsa, kesmenin uzunluğu 60 ya da 90 santimetre kadar kısa bile olabilir. Pek sık olmamakla birlikte, kesme eğer seyircinin bildiği önceki bir çekimin tekrarı ise, daha da kısa olabilir. Diğer yandan eğer, görüntü bir ölçüde belirsiz de olsa gerekli ilgi noktaları ile (üstünde bir dizi anten, vb. bulunan bir gemi direği) "dolu" ise, daha uzun bir seyretme zamanına gereksinim vardır.[36]

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

---

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

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

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

8
BİRAZ DAHA ZORUNU DENEMEK

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

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

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

Ancak ne yazık ki devamlılık yazmanının hafızası da mükemmel değildir ve bazen notları da yetersiz kalır. Bunun yanı sıra, birçok yönetmen oyuncularının ayrıntılarla fazla

yüklenmelerini istemez ki bu benim de onayladığım bir tavırdır. Performansının mekanizmasının farkında olan bir oyuncu genellikle mekanik bir performans verecektir. Oyuncudan sahneyi canlı bir duruma getirmekten fazla bir çabayı hareketlerini önceki çekimlere uygun tutmaya ya da "işaretlere uymaya" sarf etmesi istenirse, özgürlük, kendiliğindenlik ve "olmak" bir kenara atılacaktır.

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

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

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

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

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

Murder My Sweet filminde, ışıklandırma konusunda benzer bir sorunla karşılaşmıştım. Filmin başında, **Phillip Marlowe (Dick Powell), Moose Mulloy**'un **(Mike Mazurski)** bir tehdidi ile karşılaşıyordu. Bu gerilimli sahne gece zamanı, az aydınlatılmış bir ofiste sahneleniyordu. Tek ışık kaynağı, ofis penceresinin tam dışına yerleştirilmiş, yanıp sönen bir neon ışığının hakim olduğu perde dışındaki sokak ışığıydı. 45 saniyede bir yanıp sönen ışık oyuncuların gözlerine de vuruyordu. "İkili çekimlerde" ve "omuz amorslu" çekimlerde yanıp sönen ışık efekti, tabii ki tekrarlandı. Bu anahtar çekimlerin hiçbirisi tam olarak aynı yerde ya da tam olarak aynı hareket sekanslarıyla oynanmamıştı. Yanıp sönen ışık efekti her çekimde aynı noktada başladığı halde, sahneler bittiğinde ışık efektlerinin tamamen eşlemesiz olduğu görüldü. Dramatik yönden oldukça fazla çekimin araya konulması gerekiyordu. Açıkça görüldüğü gibi, yanıp sönen ışık efekti sorun çıkarmıştı.

Işık değişimlerini hiç dikkate almaksızın "bildiğimi yapmaya" ve sekansı sahip olduğu değerlere göre kesmeye karar verdim. Bir mucize bekliyordum. Ancak mucize gerçekleşmedi. Işıklandırma uygun olmadı. Bununla birlikte, sahne oynanması gerektiği gibi oynanmıştı ve o zaman ya da o zamandan beri hiç kimse ışıklandırmadaki anormalliğe itiraz etmedi. Kara film (film noir) türünün ilk örneği olan bu

film yıllardır sık sık öğrencilere gösterilir. Tekrar tekrar gösterildiğinde bile kimse ışıklandırmadaki uygunsuzlukları fark etmemiştir. Ancak özellikle belirtildikleri zaman, en sonunda, bu uygunsuzlukların farkına varılıyordu.

Kısacası, uygun zamanda uygun çekime yapılacak bir kesim her zaman için tercih edilen kesimdir.

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

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

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

Özetleyecek olursak, bir filmin kesimini yapmanın en uygun tek bir yolu vardır ve kurgucu bu uygun durumu bulmak için her taşın altına bakmalıdır. Esasında bunu yapmak dramatik mesajı en etkili biçimde iletecek sahneyi, kamera yerleştirimini, hareketi ya da tepkiyi belirli bir an içinde göstermek anlamına gelir. Uzlaşmalar yapmak kaçınılmazdır, ama uzlaşmalar mücadele etmeksizin kabul edilmemelidir.

Aşikar olan şudur, bir şeyin her zaman en iyi şey olmadığını hatırlamak yarar sağlar. İnsan çaba göstermeye devam ederse, sonuçta elde edeceği çözüm başlangıçtaki niyetinden daha iyi olacaktır. Her şeyden önemlisi, filmin dramatik yönden gerektirdikleri her zaman kurgu estetiğinden önce gelir.

9
DİYALOG KESİMİ

İyi bir drama[37] asla bir deneme, bir ders ya da düz bir anlatım değildir. İyi bir drama hiçbir fiziksel etkinlik bulunmadığı zaman bile, neden ve sonuç, etki ve tepki demektir. Ne kadar akıllıca yazılırsa yazılsın, iyi bir diyalog sahnesi pek nadiren düz bir söz alışverişi ya da entrikanın açıkça gösterilmesidir. İyi bir diyalog sahnesi çatışma, sürprizler, şaşırtmacalar ve seyirci için olduğu kadar oyuncunun da hazmetmesi için "düşünce besini" içermelidir.

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

Böyle anlar iki öğeyi içerirler. Bunları "konuşma" ve "tepki" olarak adlandıralım. Bunların her biri için uygun zamanlama son derece büyük bir öneme sahiptir. Konuşmanın neresinden kesim yapılacağı ve nerede tepkiye kesim yapılacağı en verimli biçimde diyalog sahneleri bağlamında araştırılabilir. Çünkü diyalog sahneleri, sinema sanatının şimdiki durumu içinde, filmlerin çoğuna hakim olan sahnelerdir.

Gene de öncelikle kurgunun inceliklerini dikkate almaksızın bu tür bir sahnenin tipik bir kesim için parçalan-

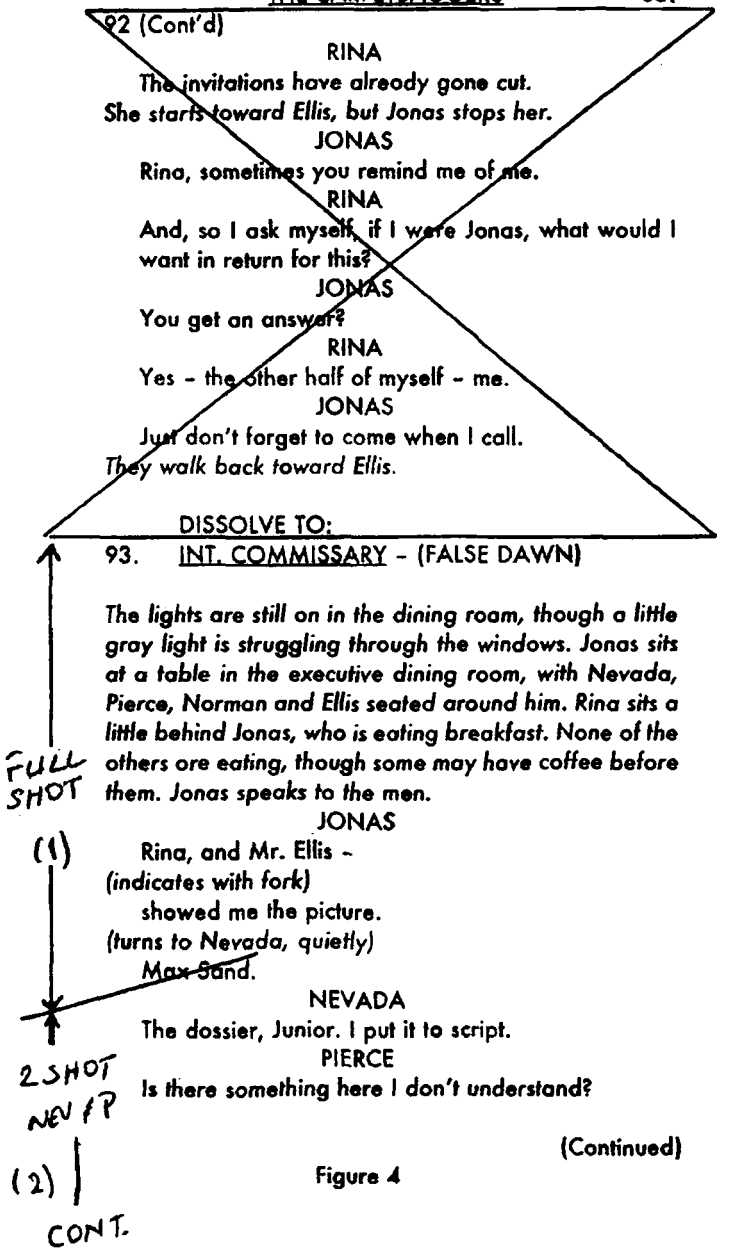
37 Drama sözcüğü burada ister trajedi, komedi, melodram, müzikal ister diğerleri olsun bütün teatral sunum türlerini kapsayacak kadar geniş bir anlamda kullanılmaktadır.

masını inceleyelim. İnceleyeceğimiz örnek, **The Carpetbaggers (Dolandırıcılar)** filminin çevrim senaryosundan alınan beş sayfalık tek bir sahnedir (Şekil 4). Bu örnek yalnızca çeşitli kurgu tipleri için iyi bir örnek olmakla kalmayıp Bölüm 2'de dikkat çekilen bir noktayı da uygulama içinde açıklamaktadır.

Senaryoyu o zamanlar (1963) Hollywood'un en itibarlı senaryo yazarlarından birisi olan **John Michael Hayes** yazmıştır. Dikkat edilirse, buradaki beş sayfa (bizi ilgilendirmediği için yarım sayfa çıkarılmıştır) tek bir genel çekim olarak yazılmıştır.

Oysa son derece gelişigüzel okunduğu zaman bile sahnenin çeşitli dramatik öğelerinin uygun bir biçimde geliştirilebilmeleri için çok sayıda kamera yerleştirimine ve kesmeye gereksinim bulunduğu açıkça görülmektedir (Parçalarına ayrıldığında görülecektir ki, sahne 10 ya da 11 kamera yerleştirimi ile elde edilen toplam 23 kesmeden –4 omuz çekimi, 3 ikili çekim, 2 ya da 3 toplu çekim ve muhtemelen Rina'nın tepkisinin bulunduğu kesme– oluşmaktadır). Genel çekim içinde diyalog sahneleri yazmak istisnai bir durum olmaktan çok bir kuraldır.

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



THE CARPETBAGGERS 85.

92 (Cont'd)

RINA

The invitations have already gone out.

She starts toward Ellis, but Jonas stops her.

JONAS

Rina, sometimes you remind me of me.

RINA

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

JONAS

You get an answer?

RINA

Yes - the other half of myself - me.

JONAS

Just don't forget to come when I call.

They walk back toward Ellis.

DISSOLVE TO:

93. INT. COMMISSARY - (FALSE DAWN)

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

FULL SHOT

(1)

JONAS

Rina, and Mr. Ellis -

(indicates with fork)

showed me the picture.

(turns to Nevada, quietly)

Max Sand.

NEVADA

The dossier, Junior. I put it to script.

2 SHOT NEV FP

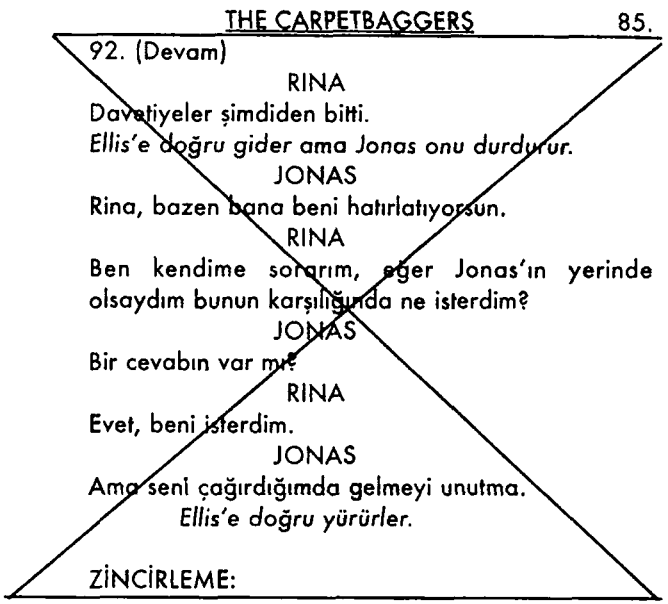
PIERCE

Is there something here I don't understand?

(2) CONT.

(Continued)

Figure 4



THE CARPETBAGGERS 85.

92. (Devam)

RINA

Davetiyeler şimdiden bitti.

Ellis'e doğru gider ama Jonas onu durdurur.

JONAS

Rina, bazen bana beni hatırlatıyorsun.

RINA

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

JONAS

Bir cevabın var mı?

RINA

Evet, beni isterdim.

JONAS

Ama seni çağırdığımda gelmeyi unutma.

Ellis'e doğru yürürler.

ZİNCİRLEME:

93. YEMEK ODASI İÇ (YAPAY ŞAFAK SÖKÜMÜ)

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

JONAS

Rina ve Bay Ellis.

(çatalla onları işaret eder)

bana filmi gösterdiler.

(yavaşça Nevada'ya döner)

Max Sand'ı.

NEVADA

Evrak çantası, Junior. Senaryoya koydum.

PIERCE

Burada benim anlamadığım bir şey mi var?

(Devam)

Şekil 4

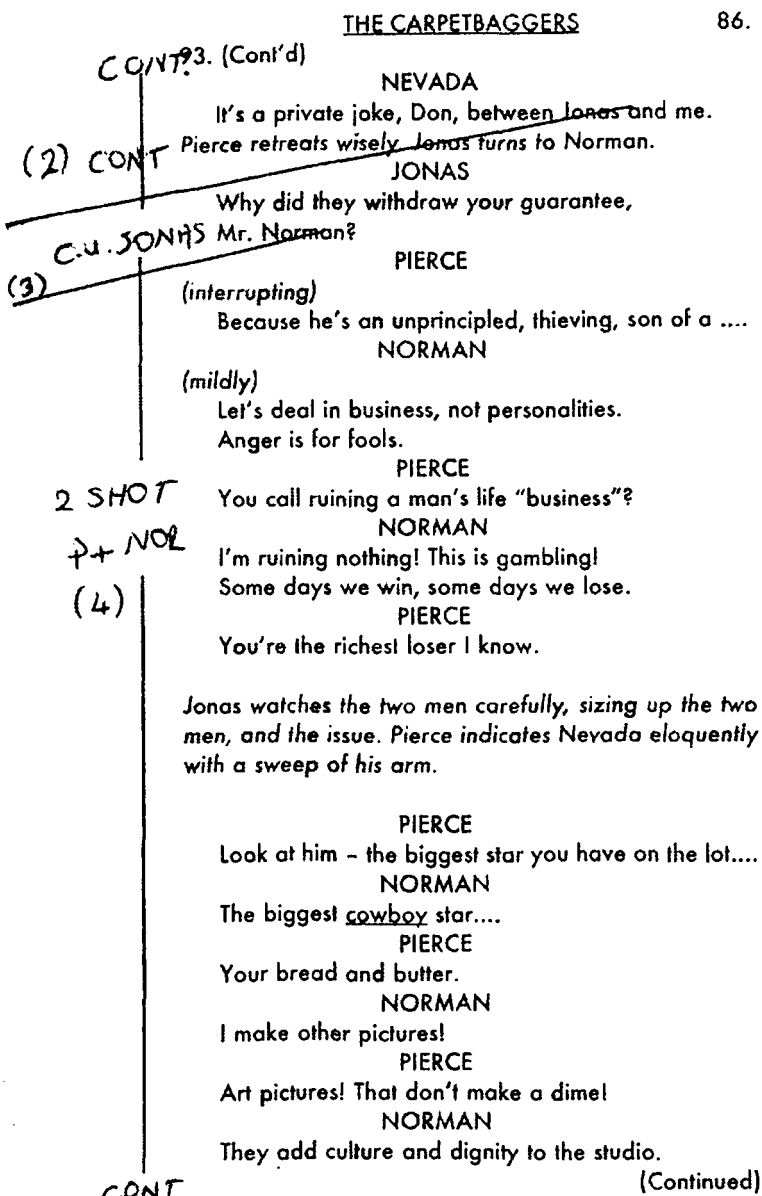


Figure 4 (continued)

THE CARPETBAGGERS 86.

93. (Devam)

NEVADA

Bu özel bir şaka Don. Jonas ile benim aramda.

Pierce anlayışla geri çekilir. Jonas Norman'a döner.

JONAS

Sizin garantinizi neden çektiler? Bay Norman?

PIERCE

(araya girerek)

Çünkü o karaktersiz, hırsız bir o....

NORMAN

(kibarca)

Kişiliklerle değil, işlerle uğraşalım.
Öfke aptallara göredir.

PIERCE

Bir insanın hayatını mahvetmeye "iş" mi diyorsunuz?

NORMAN

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

PIERCE

Tanıdığım kaybedenlerin en zenginisin.

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

PIERCE

Şuna bakın, stüdyoda sahip olduğunuz en büyük yıldız.

NORMAN

En büyük kovboy yıldızı...

PIERCE

Geçim kaynağınız.

NORMAN

Başka filmler yapacağım.

PIERCE

Sanat filmleri! Kuruş getirmezler!

NORMAN

Stüdyoya kültür ve onur katarlar.

(Devam)

Şekil 4 (devam)

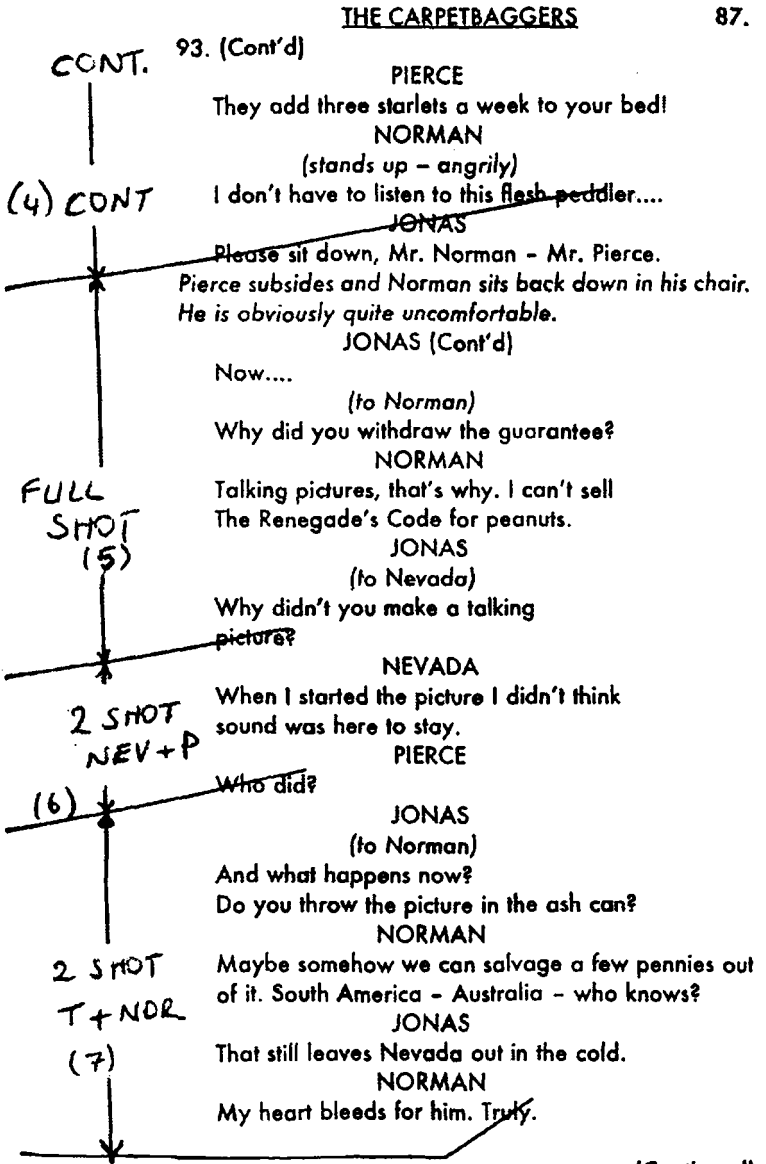


Figure 4 (continued)

THE CARPETBAGGERS 87.

93. (Devam)

PIERCE

Yatağına haftada üç yıldızcık katarlar.

NORMAN

(kızgınlıkla ayağa kalkar)

Bu et tacirini dinlemek zorunda değilim...

JONAS

Lütfen oturun Bay Norman - Bay Pierce.

Pierce yatışır ve tekrar sandalyesine oturur. Oldukça rahatsız olduğu bellidir.

JONAS (devamla)

Şimdi...

(Norman'a döner)

Neden garantinizi geri aldınız?

NORMAN

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

JONAS

(Nevada'ya döner)

Filmi neden sesli yapmadın?

NEVADA

Filmi yapmaa başladığımda sesin kalıcı olacağını sanmıyordum.

PIERCE

Kim sanıyordu ki?

JONAS

(Norman'a)

Peki şimdi ne olacak? Filmi çöpe mi atacaksınız?

NORMAN

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

JONAS

Gene de Nevada ortada kalır.

NORMAN

Kalbim onun için kan ağlıyor. Gerçekten.

(Devam)

Şekil 4 (devam)

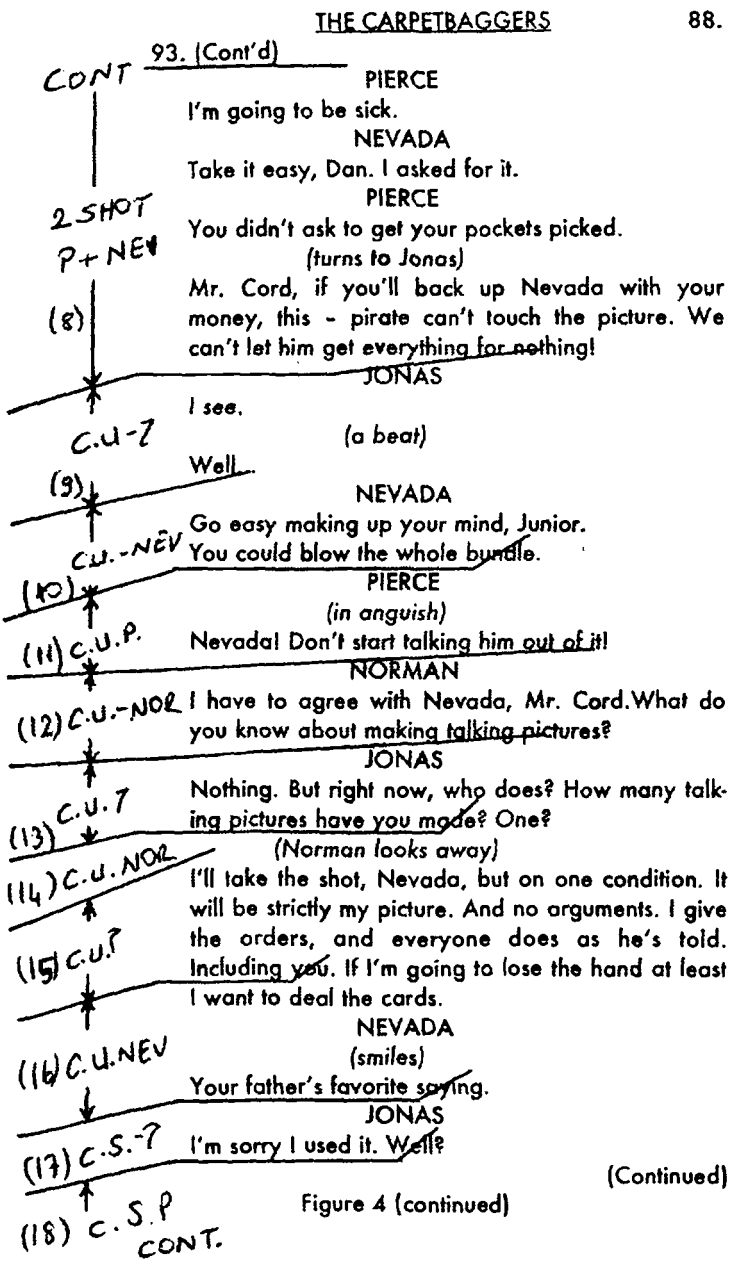


Figure 4 (continued)

THE CARPETBAGGERS 88.

93. (Devam)

PIERCE

Midem bulanıyor.

NEVADA

Sakin ol Don. Bunu hakettim.

PIERCE

Sen cebinin boşaltılmasını hak etmedin.

(Jonas'a döner)

Bay Cord, eğer paranızla Nevada'ya arka çıkarsanız, bu korsan filme dokunamaz. Onun hiçbir şey vermeden her şeyi almasına izin veremeyiz.

JONAS

Anlıyorum.

(bir an durur)

Pekala...

NEVADA

Karar verirken acele etme Junior.
Her şeyi mahvedebilirsin.

PIERCE

(endişeyle)

Nevada! Onu işin dışında bırakarak konuşmaya başlama.

NORMAN

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

JONAS

Hiçbir şey. Ama şu sıra kim biliyor ki?
Siz kaç tane sesli film yaptınız?
Bir tane mi?

(Norman başka tarafa bakar)

çekimi üstleneceğim Nevada ama bir şartla. Film tamamen benim olacak. Bu konuda tartışma istemiyorum. Emirleri ben vereceğim ve herkes kendisine söyleneni yapacak. Sen de dahil. Eğer eli kaybedeceksem, hiç olmazsa kağıtları ben dağıtmak isterim.

NEVADA

(gülümser)

Babanın en sevdiği söz.

JONAS

Kullandığım için üzgünüm. Pekala?

(Devam)

Şekil 4 (devam)

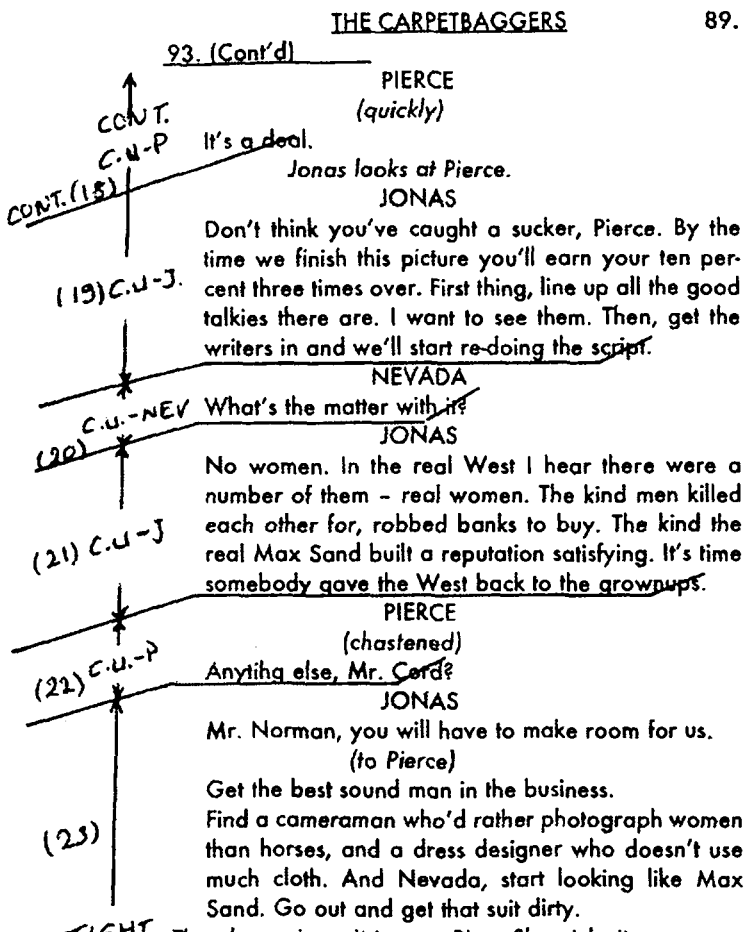


Figure 4 (continued)

93. (Devam)

PIERCE

(hemen)

Anlaştık.

Jonas Pierce'e bakar.

JONAS

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

NEVADA

Senaryonun nesi var?

JONAS

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

PIERCE

(dersini almış bir tavırla)

Daha başka Bay Cord?

JONAS

Bay Norman, bize de yer açmalısınız.

(Pierce'e dönerek)

En iyi sesçiyi bul getir. Atlardan çok kadınlar çeken bir kameraman ve fazla kumaş kullanmayan bir kostümcü bul. Ve sen Nevada, Max Sand'a benzemeye başla. Git ve elbiseni kirlet.

Telefon çalar. Telefon Rina'nın yanındadır. Telefonu o açar.

RINA

(telefonda)

Alo, evet, Bay Cord burada.

(bir an durur, sonra arayanın özel biri olduğunu gösteren bir tepkide bulunur)

Oh, bir dakika.

(Jonas'a)

Karınız.

(Devam)

Şekil 4 (devam)

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

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

Nevada (Alan Ladd) ve Pierce'in (Bob Cummings) ikili çekiminin bulunduğu (2) numaralı kesme, Nevada ve Jonas (George Peppard) arasında daha önce kurulmuş olan bir ilişkiyi vurgulamamızı mümkün kılar. Ayrıca bu kesmenin sonunda akıcı bir geçişle Nevada'nın Jonas'a anlamlı bakışını gösterme olanağı ortaya çıkar, buradan; numaralı kesmede Jonas'ın yakın çekimine geçeriz. Bu kesme, konuşulacak işe dönülürken bizi yavaşça Jonas'ın duruma ve diğer insanlar üzerindeki hakimiyetine hazırlar. Norman'a söylendikleri halde, Jonas'ın sözleri Pierce'den kızgın bir yorum gelmesine neden olur.

(3) numaralı kesme Pierce ve Norman'ın ikili bir çekimidir. Konuşan kimsenin Pierce olmasına rağmen, bu anda Pierce'in bir omuz çekimini kullanmak muhtemelen seyirciyi şaşırtacaktır. Çünkü Jonas önceki çekimde Norman'a hitap etmiştir. İkili çekim bir şaşırtmaya yol açmaksızın kendisine hitap edilen kimseyi görmemizi ve Pierce'in söze girişini yakalamamızı sağlar. Bu çekim, içinde Pierce'in bulunduğu ikinci ikili çekimdir ve yönetmenin "kesime uygun" kamera yerleştirimi yapma sorumluluğuna dikkat çekme hizmeti görür. Nevada, Pierce ve Norman'ın pozisyonları, Nevada ile Pierce'in ve Pierce ile Norman'ın ikili çekimlerine olanak tanıyacak biçimde düzenlenmelidir. Kuşkusuz bu iki adet ikili çekimin almaşık kurgusu

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

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

İçinde diyalog bulunan bu tip bir "eylem kesimi" oldukça sık yapılır, oldukça da sık dert yaratır. Oyuncu konuşurken ayağa kalkar ama bunu pek nadiren her çekimde (ya da kamera yerleştiriminde) tam aynı noktada yapabilir ve iki kamera yerleştirimi arasındaki ses perspektifi pek nadiren birbirine uygunluk gösterir. Burada en iyi çözüm, ikili çekimdeki diyalogu genel çekimde de devam ettirerek görüntü uygunluğuna göre kesim yapmaktır. Sözcükler tam olarak eşlemeli olmadığında bile (olursa bu bir mucizedir) seyircinin dikkati kesim eylemine kaydığı için fazla yoğunlaşamayacaktır. Seyirci dikkatini yoğunlaştırdığında ise, söz konusu diyalog parçası tamamlanmış

olacak ve sıra artık genel çekime ait olan sonraki diyalog parçasına gelecektir. (Burada birisinin söze karışması başka bir karmaşıklık yaratabilir ama, ileriki sayfalarda bundan daha geniş bir biçimde bahsedeceğiz.)

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

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

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

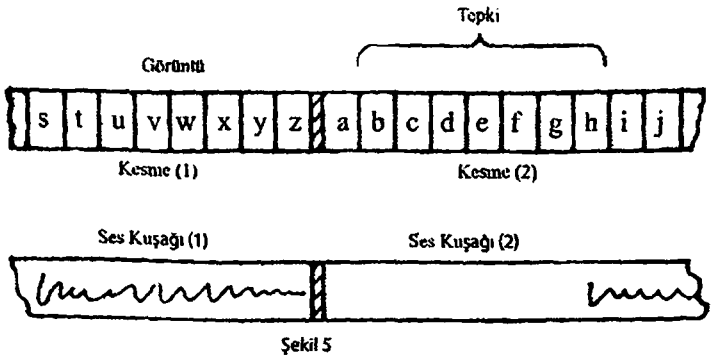
(23) numaralı kesme bizi dünyaya geri getirir. Öykünün belli başlı gelişmeleri durumuna gelmiş olan ilişkiler ve zıtlıklar iyice ortaya konmuştur ve iyi ya da kötü bütün kararlar değiştirilemeyecek bir biçimde verilmiştir. Sonraki sekansa "atlamamızı" sağlamak üzere telefon çalar, sahnenin gerilimi kırılır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

Kısacası bunlar sekansları oluşturan kesmeler ve emir kipleridir. Kendilerine aynı kamera yerleştirimleri ve karakterlerin önceki gelişimlerine ait benzer bilgiler verildiğinde, her bir sekansı kendisine göre değerlendiren yarım düzine kesici, muhakkak ortaya çıkacak olan ufak tefek değişikliklere rağmen, muhtemelen aynı biçimde kesim yapacaklardır. Bir televizyon kurgucusu herhalde daha çok omuz çekimi kullanacaktır; "eski" bir kurgucu belki de o kadar çok omuz çekimi kullanmayacaktır. Ama bu parçalamada bir nokta geçici olarak bir kenara bırakılmıştır. Her bir kesimde kesici tam olarak nerede sahneyi bitirir ve tam olarak nerede sonraki kesmeyi başlatır? Bu alanda

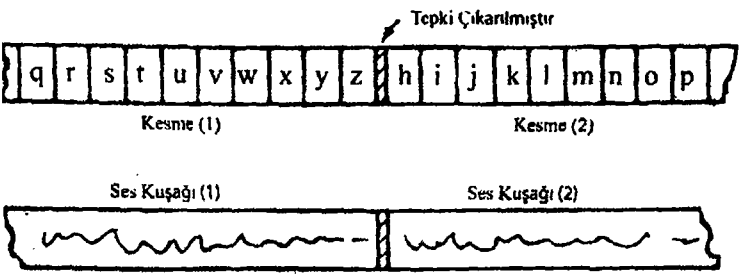
kesicilerin teknikleri oldukça değişebilir ve bu tür varyasyonlar tam da bu noktada her bir çekimin ve bir bütün olarak sekansın tonunu, hızını ve etkisini arttırabilir ya da bozabilir. Şimdi bu noktayı akılda tutup tüm dikkatimizi toplayarak adımlarımızı tekrar gözden geçirip her bir kesimi ayrı ayrı inceleyelim.

Diyalog alışverişini uygun bir biçimde halletmeden önce dilimizin dilbilgisel doğasını anlamalıyız.[38] İngilizce konuşurken tercih edilen kullanımda öznenin genellikle cümlenin başlangıcına yerleştirilmesi gerekir ve öznenin hemen ardından basit ya da bileşik bir yüklem gelmelidir. Oldukça uzun da olabilecek cümlenin geri kalanı, genellikle, açıklayıcı, ayrıntılarla süsleyici ya da niteleyici deyimlerden ve/veya cümleciklerden oluşur. Kuşkusuz çoğu durumda herhangi bir ifadenin anlamı ifade tamamlanmadan önce kendini belli eder. Bu durum sık görülen ve bazen haksızca kınanan bir alışkanlığa, söz kesme alışkanlığına yol açar.

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



Şekil 5

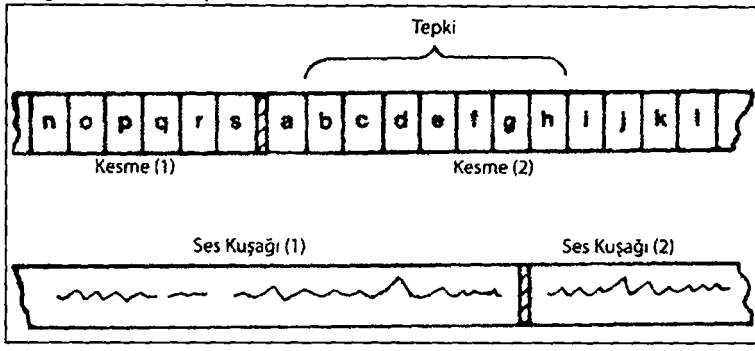


Not: Burada gösterildikleri biçimde filmin kareleri yalnızca bir fikir vermek için çizilmişlerdir. Gerçekte çok daha fazla kare kullanılır.

Şekil 6

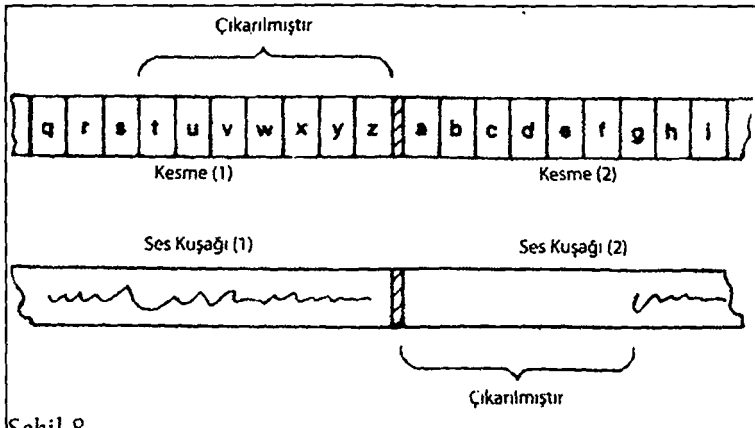
Sohbetlerin çoğunda, hatta çoğu kez koltuklara gömülerek yapılan konuşmalarda, insanlar sık sık, bazen sürekli olarak, birbirlerinin "sözlerinin arasına girerler". Söz kesmeden yapılan sohbetler nazik olabilirler, ama herhalde çok sıkıcı da olurlar. Söz kesmenin bir kabalık göstergesi olması gerekmez,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

Konuşan kimsenin cümlesinin bitişini önceden tahmin ettiği için dinleyen kimse uyumlu ya da uyumsuz bir tepkide bulunma isteği taşır. Dinleyen kimse sessiz kalsa bile, konuşan kimsenin ifadesi bitmeden önce ya onay için bir baş sallayışı ile, kuşkulu bir yüz buruşturması ile ya da reddedici bir kaş çatışı ile çoğu zaman bir tepkide bulunacaktır. Bazen söylenen bir cümlenin sonunda bir sürpriz bulunabilirse de, çoğu durumda pek öyle sürprizli bir son yoktur.



Şekil 7

Bir genelleme yapacak olursak, ister sözlü ister sözsüz bir tepkide bulunsun, dinleyen kimse genellikle konuşan kimse konuşmasını bitirmeden önce bir tepkide bulunur; seyirci de öyle. Seyirci de bir dinleyicidir ve dinleyen kimsenin ne zaman



Şekil 8

tepki göstereceğini seyircinin bilmesi uygun diyalog kesimini belirler. Söylemiş olduğumuz şeyleri akılda tutarak örnek sahnemizdeki kesmeleri daha yakından inceleyelim.

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

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

(1) numaralı kesmenin sonunda, birçok kesici bitecek olan sahneyi Sand sözcüğünün tam olarak bittiğinden emin oluncaya kadar gösterir. Çünkü oldukça haklı olarak sözcüğün üstüne kesim yapma riskine girmek istemezler ve korunmak için birkaç kare fazla bırakırlar. Ses ile ilgili olduğu kadarıyla bu iyi bir uygulamadır, ama görüntüyü ses kuşağı kadar uzun tutmanın hiçbir gereği yoktur. Görüntünün ve sesin hiçbir zaman bir arada kesilmesi gerekmez ve sık sık ses bindirmesi yapmayan kesiciler düzeysiz bir iş yapmış sayılırlar. Bu özel Örnekte, kesim görüntüye uygun kesim noktasından sonra, fazla kare bırakılarak yapılmıştır, bu da seyircide tatsız bir ilgi dağınıklığına ve kesimin gereksizce uzatılmasına neden olacaktır (Şekil 5 ve 7'yi karşılaştırın).

(2) numaralı kesmenin başlangıcındaki üç ya da dört "boş" kare ile birleşen (1) numaralı kesmenin sonundaki fazla kareler, seyircinin Jonas'ın sözlerine Nevada'nın göstereceği tepkiyi bek-

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

(10) numaralı kesme doğal olarak sonraki kesmeye bindirilir. Nevada'nın sözlerinin Pierce'in endişelenmesine yol açacağını biliriz ve (11) numaralı kesmede Pierce'in tepkisini görmek isteriz. Buradan başlayarak çekimler hızlı bir gidiş içinde ilerlerler. Oyuncuların bütün sözlerinin bitimi görüntüyü aşar, ama önemli olan kesmelerin başlarındaki tepkilerdir ve bu tepkilerin dikkatle zamanlanmaları ve korunmaları gerekir. Norman'ın sessiz tepkisine (14) geçmek için yapılan tek bir kesim vardır. Bu kesme Jonas'ın "... yaptınız?" sözünün üstüne yapılan bir bindirme olarak başlar. Jonas'ın sonraki sözü –"Bir tane mi?"– Norman'ın omuz çekimi üstüne gelir. Norman'ın bu soruya tepkisi belli ki önemlidir. Çünkü bu soru Norman'a, ama aslında seyirciye, çok önemli bir noktayı, Jonas'ın vereceği kararın kaçınılmaz olduğunu kanıtlar. Norman başka tarafa bakarken, tekrar Jonas'a geçmek için kesim yaparız (15). Burada ses kuşağının "sessiz" kısmının uzantısı gerekli olabilir. Çünkü Norman'ın tepkisinin tamamı ve Jonas'ın bu tepkinin farkında olması önemlidir. Bu tür zamanlama uzantıları çoğu zaman gerekli olur. Bu konu daha sonraki bir bölümde ele alınacaktır.

(15) numaralı kesme Jonas'ın (14) numaralı kesmeye tepkisinin tamamını gösterir. Bu kesmede Jonas'ın Norman'ı susturduğunun farkında olduğunun gösterilmesi önemlidir. Nevada'ya geçmek için yapılan (16) numaralı kesme daha önce, Jonas'ın

"sen de dahil" sözü üstüne gelir. Bu anahtar bir durumdur—bir mücadele çağrısıdır.

Nevada'nın hiç de kaçınılmaz bir sonuç olmayan tepkisi de önemlidir. Jonas'ın perde dışı sözleri, önceki sözlerinin Nevada'nın kolayca anlayıp kabul edebileceği bir biçimde yeniden ifade edilmesinden başka bir şey değildir. Nevada'nın (16) numaralı kesme içindeki cevabı kısmen bir kaçınma ve Jonas'a bir karşılıkta bulunmadır. Seyircinin de bildiği gibi, Nevada Jonas'ın koşullarını kabul etmek zorunda olduğunu bilmesine rağmen, onurunu korumaya çalışmaktadır. (16) numaralı kesmede bindirme yapılacaktır. Çünkü Jonas (17) numaralı kesmede Nevada'nın imasına karşı hoşnutsuz bir tepkide bulunmaktadır. Jonas'ın "Pekâlâ?" sorusu; (18) numaralı kesmedeki Pierce'in görüntüsüne bindirilir. Pierce'in hızlı tepkisi ve sözü aynı hızda bir aşma kullanılarak (19) numaralı kesme ile birleştirilir. Buradan başlayarak sekansın sonuna kadar, her bir kesmenin sonu bir sonraki kesmenin başlangıcına bindirilir.

Bu kesim alanını sonuçlandırmadan önce hızla bindirme tekniğindeki en azından iki istisnadan bahsetmek önemlidir. Daha önce bahsedilmiş olan, ama diğer kesimlerden ayrılmamış olan ilk istisna tam olarak bir diyalog kesimi değildir, böylesi koşullar çoğunlukla içinde diyalog bulunan durumlarda ortaya çıkar; bu durum Şekil 4'de (2) numaralı kesmeden (3) numaralı kesmedeki Jonas'ın omuz çekimine geçerken örneklenmiştir. (2) numaralı kesmedeki diyalogun tamamlanmış olmasına rağmen, seyircinin dikkati Pierce ve Nevada arasındaki görsel etkileşimde kalmıştır. Seyirciye Pierce'in belli bir öneme sahip "geri çekilme" tepkisini özümsemesi için zaman tanınmalıdır. Bu tepkinin sonrasında, Nevada'nın perde dışına bakmasıyla seyircinin dikkati Jonas'a yönelir. (3) numaralı kesmede Jonas söz konusu etkileşimi kısaca sürdürür, ardından konuşmanın konusunu ve sahnenin yönünü değiştirir. (2) numaralı kesmeden (3) numaralı kesmeye yapılacak hareket "perde dışına bakma" ilkesine dayalıdır ama kesici hangi "perde dışına bakışı" aradığını bilmelidir.

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

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

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

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

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

Seyirci tamamen durumun farkında olduğu için, onu bir oyunla meşgul etmek gerekliydi. Seyirci kaçınılmaz bir şey

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

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

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

10
ASIL ÖNEMLİ OLAN TEPKİDİR

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

Tepki bir geçiş, bir değişiklik, bir harekettir ve hareket yaşam demektir. Tepkiyle farkındalığın doğuşu ve artışı belirtilir, öfke ya da sevgi düzeylerindeki aşama gösterilir ya da bir insanın düşüncelerini toparlayışı ya da tavırlarındaki ya da ruh durumundaki bir değişiklik gösterilir. Tepki ile onay, kuşku ya da güvensizlik ifade edilebilir ve bu –sözcükler kullanmaksızın– evrensel bir dil içinde yapılabilir.[39]

Komedi türü içinde tepkinin sınırı bir **Buster Keaton**'ın anlamsız bir yüz tepkisinden, bir **Groucho Marx**'ın kötücül bir yan bakışına, bir **Jerry Lewis** ya da **Martha Raye**'in gülünç yüz çarpıtmalarına kadar uzanır. Daha ciddi bir üslup içinde tepkinin sınırı bir **Spencer Tracy**'nin sabit, neredeyse kurnazca bakışından tam havasında bir **Jimmy Cagney**'in, ister hırlayan ister gülümseyen olsun, küstahça belirtilmiş tepkilerine kadar uzanır. Bununla birlikte, istediği kadar açık ya da incelikli olsun, hiçbir perde oyuncusu tepkileri üzerinde tam bir kontrole sahip oluncaya kadar sanatında ustalaştığını ileri süremez. Hiçbir film kurgucusu da bu tepkileri seyirciye en etkili biçimde sunabilin-

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

ceye kadar işinde ustalaştığını ileri süremez.

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

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

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

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

MARY YIN

(omuzlarını hafifçe silkerek)

Neden olmasın? Pirinç şarabı -ve bir kadın-

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

WILLIE

(umutsuzca)

Ama anne-

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

DAVE

(sırıtarak)

Yukarı çıkmaya ne dersin?

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

JEAN

(başını sallayarak)

Evet tabii...

Oysa Jean çok iyi bir oyuncudur ve başını sallamasıyla söylenecek her şeyi söylemiş olur. İlk örnekteki "omuzların hafifçe silkinmesi", "Neden olmasın?" demektir zaten. Bunu söze dökmenin gereği yoktur. Çekim yerinde düşünülmesi gereken bir şey olmasına rağmen, bir an düşününce üçüncü örnekteki sözlerin de nasıl çıkarılabileceği açıkça belli olacaktır. İkinci örnekte ise, "umutsuzluk" sahnenin bütününde oldukça açık olarak bulunduğu için buradaki talimat oldukça gereksizdir.

İyi bir yönetmen senaryoyu tarar ve bu tür görsel olarak ifade edilmiş diyalogları söze dökmekten sakınmak için provaları dikkatle izler. Çoğu oyuncunun sözleri sevmelerine rağmen, en iyi oyuncular tepkiler aracılığıyla oynamanın değerini öğrenmişlerdir ve bu konuda işbirliği yapmaya isteklidirler. Kendi zamanındaki herhangi bir oyuncudan daha iyi "sözlerini

okuyan" bir oyuncu olan Spencer Tracy ne zaman metinden bir sözcük çıkarılsa sevinirdi ve onun tek bir tepkisi bir sayfa dolusu sözcüğün yerini tutardı.

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

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

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

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

ŞAPKALI ADAM
(sakince)
Selam Molly. Arabaya bin.

Omuz Çekim

Molly

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

MOLLY
(duraksamaksızın)
Pekâlâ.

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

Omuz Çekim Molly

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

MOLLY
Pekâlâ.

Seyirci Molly'yi ölçülebilen bir zaman uzunluğu boyunca tereddüt ederken görünce, onunla birlikte düşünür ve aklından birçok ihtimal geçer. Adam Molly'nin tanıdığı birisi midir? Adam Molly'nin tanıdığı ama korktuğu birisi midir? Adam intikam almak isteyen eski kocası mıdır? Adam Molly'yi "araba ile dolaştıracak" mıdır? Yoksa adam Molly'yi arabası ile götürecek olan iş arkadaşı mıdır? Molly'nin sonunda aynen ilk örnekte olduğu gibi söylediği "pekâlâ" sözcüğü şimdi muhtemel anlamlardan birisini edinecektir. Seyircinin imgelemi harekete geçirildiği için Molly'nin sesi bile farklı gelecektir.

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

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

İkinci olarak, perdedeki bir karakter önemli bir karar vermek üzere düşünmektedir. Bu karakter önceki sahnelerde önüne serilmiş seçeneklerin tamamen farkındadır ve vakit kaybetmeden kararını verir. Ama kesici, seyircinin seçenekler konusundaki

farkındalığının araya giren sekanslar nedeniyle azaldığını bilir ve seyirciye filmdeki tepkiyi vermek yerine ona önceki şeyleri hatırlaması için daha fazla zaman tanıma işini üstlenir.

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

Kesiciye tepki malzemesi sağlamak için bir oyuncunun "duygulanması" gerekmez. Durgunluk da canlı bir ifade olabilir (E. A. Poe'nun **"Sessizlik – Bir öykü"**sünü okuyunuz). Omuz çekim oyuncunun kendisine verilen bir uyarıya tepkide bulunması gereken bir noktada bulunuyorsa, hareketin yokluğu "düşüncelere dalmış" bir karakteri gösterebilir. Sonunda bir tepkide bulunulduğunda, karakterin bir sonuca varmak üzere olduğunu biliriz.

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

Bir başka seçenek ise, filmin başka bir sekansından gerçekliği bozmayacak türden uygun bir tepki bulmaktır. (Ben bir defasında başka bir filmden omuz çekimiyle, bir tepki kullanmıştım!) Çekim elbiseyi fazla göstermeyecek kadar yakınsa (elbise farklı olabilir) ve saçlar çok farklı biçimlendirilmemişse

(erkeklerde bu konuda genellikle sorun çıkmaz) "ödünç alınmış" bu tür bir sahne, başka bir dekorda çekilmiş olsa bile oldukça tatmin edici olabilir. Büyük bir omuz çekiminin arka fonu genellikle fark edilmez.

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

11
AKICI YAPAMIYORSANIZ DOĞRUSUNU YAPIN

Şimdiye kadar "akıcı" kesim tekniklerinden –hareket uyumu, çıkış giriş kesimleri, "perde dışına bakış" kesimleri, tepki zamanlaması ve karşılıklı diyalogların konuşulmasında uygun biçimde zamanlanmış geciktirmelerin kullanımı– söz ettik. Ama hemen hemen her filmin yüzeysel bir biçimde incelenmesinde bile, bu kategorilerden herhangi birisine girmeyecek olan birçok kesme ortaya çıkacaktır. Bu kesmeler keyfi olarak yapılmış gibi gözükür ve bir kural olarak kavgalar, takipler, yarışmalar gibi görsel sekanslarda ya da gerilim sahnelerinde, kurgu sekanslarında ya da herhangi bir düşünce geçişinin ya da "düşünme" fırsatının bulunmadığı ve özünde yeni bir bilginin verilmediği diyalog sahnelerinde görülürler.[40] Bu tür sahneler ya da sekanslar genellikle kurulu entrika çizgilerine, amaçlarına ve karakterizasyonlarına ait gelişmelerdir ve amaçları öyküyü küçük ya da büyük bir çözüme ya da doruğa götürmektir.

Kesimin bu yanı kesicinin uygun hız ve zamanlama içgüdüsünü diğer yanlardan daha fazla ölçer. Kesmeler çok hızlı ya da değişkense, seyircinin aklı karışabilir ya da rahatsız olabilir; çekimler çok uzunsa, seyircinin ilgisi ve filmin gücü azalır. Bu türden her sekansın kendine özgü engelleri vardır –bunlarla tekrar pek nadiren karşılaşılır– ama varsayıma dayalı örneklerle bunları genelleştirerek ele almak mümkündür.

Kesin olarak tamamlanmış bir diyalog sahnesinin karşıtı bir durumu, örneğin, iki karakter arasında geçen ve maksimum bir kurgu hızının gerektiği bir tartışmayı inceleyelim. Çatışmanın temeli filmde daha önce kurulduğu için ek bir bilgi fazlalık ola-

40 Bu tümcenin günümüz filmlerinin çoğunluğunun içeriğini tanımlamakta olduğu yorumunu yapmaktan uzak kalabilmeyi olanaksız buluyorum.

caktır; saldırı, savunma ve karşı saldırı çok hızlı bir biçimde birbirini izler. Dramatik yükün çoğunu diyalog taşıdığı için ve bireysel tepkiler pek incelikli olmayacaklarından bu türden birçok sahne genel çekimde ya da, eğer büyük bir yer içinde geniş hareketler isteniyorsa, birbirleriyle bağlantılı genel çekimler içinde çekilir. Ama varsayalım ki sekans uzuncadır ve omuz çekimlerinin hızlı bir almaşık kurgusunun söz kavgasını vurgulayacağı bir noktaya varılmıştır.

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

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

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

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

Konumuza dönelim: Kesici ya da yönetmen sekansı çizgisel olarak, daha çok Bölüm 9 Şekil 4'de olduğu gibi, parçalayacaktır.

Ama şimdi tepkilere fazla dikkat etmeyecektir. Bunun yerine, diyelim ki, A karakterine ait ilk omuz çekimini B karakterinin söze girmesini istediği noktaya kadar gösterecektir. Bu noktada, diyalogun başlamasından önce yalnızca birkaç "boş" kare bırakarak B karakterine kesim yapacaktır.[41]

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

Kurgucu sekansı kendisini tatmin edecek bir biçimde kestikten sonra iş kopyasında yer alacak olan ana ses kuşağı üstünde a ve b ses kuşaklarını birleştirerek "geçici bir eşleme" yapar; a ve b ses kuşakları sonradan yapılması muhtemel bir yeniden kesim için ve filmin son eşlemesi için bir kenara konur.

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

İster bir ring üstünde ister bir sokakta olsun, fiziksel bir mücadelenin kesimi, özellikle kamera yerleştirimleri yönetmen tarafından iyice belirlenmişse, bazı yeni sorunlar ortaya çıkarır. Normal olarak bir kavganın tıpkı bir dans numarasında olduğu

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

gibi koreografisinin yapılması gerekir. Televizyondaki profesyonel müsabakaları seyretmiş olan herkes bu tür müsabakaların çoğunda ne kadar fazla "ölü" zaman bulunduğunu bilir. Birçok dövüşün 3 dakikalık raundunun tamamında iki ya da üç sıkı vuruştan fazlası bulunmaz. En iyi olarak kabul edilen boksörler bile şiddetli bir finalin hakemler üzerinde en büyük etkiyi yaratacağı inancı içinde güçlerinin azamisini her raundun son 15 ya da 20 saniyesine saklarlar.

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

Bereket versin ki oyuncuların büyük bölümü birkaç saniyeden fazla sürmeyen çekimler arasında dinlenebilmektedirler. Ama bu kısa çekimlerin birçoğu bir raunt oluşturmak üzere bir araya getirildiklerinde, dövüşenler seyircinin görmek istediği süper boksörler gibi görüneceklerdir.

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

ya da (en az arzu edileni) kalabalıktaki birisi "sobalık çekim" hizmeti görebilir.

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

Aynı şey bir dövüşün sahnelenmesi için de doğruluk taşımaktadır. Kalabalığın tepkisi ancak öykünün temel bir öğesi ise gerçekten bir değer taşır. Yoksa tıpkı iyi kurulmuş bir filmdeki başka türden sekanslar için olduğu gibi, dövüşe karşı gösterilecek tepkiyi salondaki seyirciye bırakmak ve bu dövüşü gerçek bir tecrübe gibi kabul etmesini sağlamak daha akıllıca olacaktır.

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

Filmlerdeki dövüşlerdeki her güçten vuruşların, tekmelerin ve bunun gibi başka hareketlerin gerçekte pek azı yerine isabet ettiği için, birkaç kesim hilesi "gerçekliğin" yaratılmasında yardımcı olabilir. Oyuncuların hepsi de bir yumruğu uygun bir biçimde "zamanlayamaz" ya da "alamaz". Diyelim ki, boy çekim içinde yumruğu atan kimse hedefini, yani rakibinin çenesini kabul edilemeyecek bir noktada ıskaladı. Bunun ötesinde, yumruğu yiyecek olan kimsenin tepkisi bir derece daha geç

kaldı. Boy çekim içinde yumruk tam çeneye gelirken "yumruk yiyene" geçmek üzere kesim yaparsak ve seslendirme sırasında yerleştirilmiş yüksek bir yumruk sesini işittiğimiz anda yumruk yiyenin başını geriye attığını görürsek, sıkı bir vuruş yanılsaması aslında oldukça gerçekmiş gibi gösterilebilir. Bu tür bir sahneyi keserken aslında fiziksel hiçbir temas olmadığını bildiğim halde kendimi sık sık bu gibi bir yumruktan ürkerken bulurum.[42] Filmlerdeki dövüşlerin hemen hemen hepsi kesicinin hilelerinin artarda sıralanmasının ve perde yanılsaması büyüsünün en iyi olmasa bile en inandırıcı örneğidir.

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

İlk kesimde, özellikle ses efektleri ve müzik alanında, her zaman büyük ölçüde eksiklikler bulunur. Kendilerinin aksini iddia etmelerine rağmen, birçok yönetmenin ve yapımcının kaba bir kurguyu sonuçta sahip olabileceği değere göre değerlendiremedikleri ne yazık ki bir gerçektir. Ama tüm uzmanlar –ses efekti yaratıcıları ve kesiciler, besteciler, müzisyenler, seslendirme ve yeniden seslendirme miksajcıları– filmde üzerlerine düşen işlemleri yaptıktan sonra filmin nasıl görüneceğini en tecrübeli yönetmenin bile kafasında tam olarak canlandırması zordur.

Bir kurgucu olarak, olanaklar ölçüsünde ancak geçici, "kozmetik" bir iş çıkarttığımda, yönetmenleri, yapımcıları ve başyapımcıyı "satmak" daha çok işime gelirdi. Onların da emin olmadıkları konular vardır, bunu hiç akıldan çıkarmamak gerekir. Anahtar ses efektleri ve müzik "kütüphanesi" bir filmin dramatik, gerilim ya da romantik etkisini gözle görülür biçimde

42 Bu da seyretme sürecinde ne kadar yoğun bir özdeşleşme yaşandığının açık kanıtıdır. psikolojik olarak yakınlaşma duruma seyircinin belirli bir mesafeden bakmasını engeller. Dolayısıyla kurgucu belli ölçülerde kendisinden yola çıkarak bu tür seyirci psikolojisini ve algısını sürekli hafızasında tutarak sahneyi kurgulamalıdır.

arttırabilir. Deneyimlerle kanıtlanmıştır ki geçici müzik kullanımı çok önemli bir işleve sahiptir başka bir biçimde de yararlı olmaktadır.

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

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

12
SEYİRCİNİZİ TANIYIN

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

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

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

Tanınmaktan tatmin olmak bir yana, yaratıcı seyirci ilişkisinde önemli olan teknik bir yan vardır. Seyirci bir gözlemcidir, ama aynı zamanda tepkide bulunan birisidir. Ve yönetmenin tıpkı oyuncusunun potansiyel tepki çeşitlerini anlaması gerektiği gibi seyircisinin de potansiyel tepki çeşitlerini anlaması gereklidir. Seyirciler kararsız insanlar değildirler, ama onlar hakkındaki bilgimiz çoğu zaman yetersizdir. Seyircisini layıkıyla anlamayan bir yönetmen onu kazandığı kadar çabuk kaybeder.

Birden fazla seyirci tipi olduğunu ve seyircilerin tek bir bütünden oluşan (monolitik) bir yapıymış gibi görünmelerine rağmen, her monolitin birbirinden farklı olacağını anlamak önem taşır. Örneğin genç bir seyirci güldürü, cinsellik, gerilim ve daha yaşlı bir seyircinin zevk almadan seyredeceği toplumsal tavırlara ait alanlardaki bilgi ve eğlenceyi kabul edecektir. Kırsal ve kentsel kesim seyircileri arasında, dinsel yönden tutucu bir yerde oturanlar ve Amerika'nın iki kıyısında oturanlar arasında, Güneyin iç kısımlarındaki halk ve Kuzeyin iç kısımlarındaki halk arasında ve kuşkusuz farklı toplumsal katmanlara ait seyirciler arasında daha büyük farklılıklar bulunacaktır.

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

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

Bir kez daha nesnelliğin önemini vurgulamam gerekir. Kuruntulu düşünceler yüzünden filmler çok defa zarar görmüşlerdir. Sakıncalı bir tepkiyi hakkıyla değerlendirmekte ya da bu tepkinin sakıncalı oluşunu kabul etmekte isteksizlik göstermek çoğu zaman yapıcı bir yeniden kesimi engeller. Bazen önceden kestirilemeyen bir tepki öylesine olumsuz olabilir ki, çare olabilecek hiçbir eylem filmi kurtaramaz. Ama çoğu durum-

da filmi düzeltebilecek tedbirler alınabilir. Bu gibi durumlarda istenmeyen malzemenin tamamı ya da bir kısmı filmden çıkarılabilir, kurguda belirleyici bir değişiklik yapılabilir ya da hoşnutsuzluk yaratan sahnenin ya da sekansın bir kısmı ya da tamamı yeniden yazılabilir ve yeniden çekilebilir. Ancak alışılagelen ilk yol, filmi yeniden kurgulamaya girişmektir ve çoğu zaman, eğer sahnenin eksikleri tam bir nesnellik içinde incelenirse, bu tür girişimler başarılı olmaktadır.

Seyirci çözümlemesinden öğrenilecek derslerden en önemlisi (ama ne yazık ki en az önem verileni), sessizliğin değeridir. Kurguculuğa ilk başladığım yıllarda, seyircilerin sessiz sekanslara içinde diyalog bulunan sekanslardan daha çok dikkat gösterdiklerini fark ettim.[43] Görünüşte mantıksız duran bu olay bizim için gerçek bir sürprizdi. Diyalogun varlığının seyirciyi dinlemeye zorlayacağını, bu zorunluluğu ortadan kaldıran sessizliğin ise seyirciye zaman zaman yorum yapma özgürlüğü vereceğini sanırdım. Durum hiç de öyle değilmiş. Perde konuşurken seyirci de konuşuyordu—perde sessizken (olması muhtemel bir fon müziği hariç) seyirci de sessizdi.

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

Sessiz bir sekans, ister gizem, ister dedektif ya da polisiye versiyonu olsun daha çok gerilim filmlerinde, günümüzde yaygın olan korku filmlerinde, gangster filmlerinden westernlere kadar uzanan bir yelpazedeki eylem filmlerinde ve neredeyse yalnızca televizyon için yapılan yarı belgesel filmlerde görülmektedir.

Kavga sekansları gibi takip sekanslarının da her zaman ya yönetmen ya da figüran koordinatörü tarafından koreografisi hazırlanır. Bilgili bir yönetmen hareketleri görselleştirirken ka-

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

mera yerleştirimlerini ya da açılarını her hareketi ya da hareket dizisini gösterecek bir biçimde planlar. Birkaç tane de korunmalık çekim hazırlanır ve kesicinin işi, esas olarak, kesmeleri birbirlerine bağlamak için en iyi eylem uygunluklarını bulmaktan ibaret kalır.

Sonraki kurgulama sırasında eylem parçalarının çıkarılması gerekebilir. Bu çıkarmalar çoğu zaman olayı seyretmekte olan kimse ya da kimselerle yapılmış bir çekim olan "sobalık çekimlerin" kullanılmasıyla sağlanabilir.

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

Takiplerde çoğunlukla birçok çıkışgiriş kesimleri bulunur, yani bir araba bir sahneden çıkar, hemen diğer sahnenin başından alınır ve bir kez daha kameraya doğru gelirken ya da uzaklaşıp giderken gösterilir. Üstelik hemen her zaman takiplerde birden fazla kişi bulunur ve kesmelerin çoğu takip edenin ve edilenin ardışık çekimlerinden oluşur.[44] Ama takip edene ya da takip edilene ait iki ya da daha fazla kesmeden oluşan bir kesme dizisi gerekiyorsa, çıkışgiriş kesimleri (Bölüm 6) için salık verilen teknik uygulanmalıdır. Örneğin, bir araba kameraya doğru hızla atılır ve kamerayı geçer. Sonraki kesme sürücünün arabanın içinden çekilmiş bir omuz çekimidir.

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

---

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

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

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

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

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

Bereket versin ki, kesici kesim anlayışını oturtabileceği geniş bir gönderme alanına sahiptir. Sık sık olmasa da herkes zaman zaman dehşet duyar. Geceleyin karanlık ve tenha bir sokakta peşimize düşmüş ayak seslerinin yankıları çocukken (ya da büyükken) hepimizin içinde panik yaratmıştır. Gece geç bir saatte karanlık bir eve girerken kanımızı donduran içeride istenmeyen bir varlıkla karşılaşma korkusu evrensel bir deneyimdir.

Ve en inanmayan insanın bile bilinçaltı düşüncelerinde parapsikolojik korkular yüzeye yakın bir yerde bulunmaktadırlar.

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

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

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

sağıp durmanın" bir komedi sahnesini zayıflatması gibi, güzel bir çekimin tekrarlanması da çekimin bütün etkisini zayıflatır.

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

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

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

13
ZİNCİRLEMELER: NEDEN, NASIL VE EĞER

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

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

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

"Sesli filmlerden" önce çoğu açılma kararmalar ve bütün zincirlemeler oldukça elverişsiz ve güç bir çalışma ile kamerada yapılıyorlardı. Sesin icadından az bir zaman sonra, zincirlemeleri atmak ve ne kadar büyük bir yer ya da zaman geçişi gerekirse gereksin, sekansın sonunu diğer sekansın başıyla doğrudan birleştirip kesim yapmak moda oldu. Her biçimde ve biçemde efektler üretme hüneri olan optik basım aracının gelişmesi zin-

cirlemeyi evrensel kullanım alanına geri getirdi. Daha sonra televizyon doğrudan kesmeyi yeniden keşfetti ve bu moda büyük ölçüde hâlâ sürmektedir. Her iki durumda da teknik yetersizlik ve ekonomik nedenlerden ötürü zincirlemeler filmlerden çıkarılmışlardı, ama moda sendromu etkili olduğu için bu uygulama hâlâ devam etmektedir.

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

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

Zincirleme bir kararma ya da açılma değildir. Bu iki terim kendilerini yeterince açıklamaktadırlar. Her zaman bir sekansın ya da film bölümünün sonunda kullanılan kararmada kapkara oluncaya kadar, bir miktar kare boyunca, çoğunlukla 90 ya da 120 santimetre boyunca, perdedeki imge giderek kararır. Sonra gelen açılmada bu işlem tersine işler. Günümüzde öykü yapısının daha sıkı olmasından dolayı açılma kararmalar şimdilerde filmin başı ve sonu haricinde nadiren kullanılmaktadırlar. Bununla birlikte, eğer öykü birbirlerinden belirgin bir biçimde ayrılmış epizotlara bölünmüşse, açılma kararmalar soluklanması ve sonraki bölüm için aklını toparlaması için seyirciye kısa bir duraklama sağlayarak her zaman yararlı olabilmektedir. Tıpkı uzun bir romanın çoğunlukla Birinci Bölüm ve İkinci Bölüm olarak ayrılabilmesi gibi, bir film de açılma kararmalarla ayrı ayrı bölümlere ayrılabilir.

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

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

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

Seçilecek çok sayıda zincirleme kalıbı vardır. Bunların en egzotik olanları televizyon reklamlarında ve Sim fragmanlarında

görülürler. Dönen bir sarmal eğri A sahnesini perdeden silerek B sahnesini perdeye getirebilir ya da birinci sahneye ait küçük dörtgenler ikinci sahne perdeyi tamamen kaplayıncaya kadar bu sahneye ait aynı büyüklükteki dörtgenlerle gelişigüzel bir biçimde yer değiştirebilirler. Daha süslü bir şey gerekliyse, kesicinin bütün yapması gereken, istemektir. Kesici bir şey hayal ediyorsa, zincirleme teknisyeni bunu yaratacaktır. Ama uzun metrajlı filmler için zincirleme seçenekleri daha ciddi olurlar.

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

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

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

Bununla birlikte, bindirmeli zincirleme en esnek ve sonuç olarak en yararlı zincirlemedir. Aşma ya da bindirme 90 ya da 120 santimetre sürer (Ben uzun versiyonu tercih ederim). Ama özel nedenlerden dolayı bu uzunluk önemli ölçüde değişebilir. Örneğin **The Reluctant Saint (Gönülsüz Aziz)** filminde Joseph'i oynayan Macmillan Schell, manastırın başrahibi tarafından çağrılır ve kendisine sevgili babasının öldüğü söylenir. Kamera

yavaşça keder içindeki Joseph'in omuz çekimini almak için yaklaştığı zaman, bu sahneden çalmakta olan bir kilise çanının çekimine zincirleme yapılır, ama sahne tamamen kaybolmaz. Bunun yerine, Joseph'in imgesi hâlâ bindirilmekte olan çan çekimiyle birlikte perdede 1200 santimetre kadar kalır ve Joseph'in evinin ön avlusunun genel çekimine zincirleme yapılır. Ancak bundan sonra çanın çekimi yavaşça kaybolur ve bizi avluya at arabasını süren Joseph ve annesini gösteren bindirmesiz bir genel çekimle baş başa bırakır.

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

Diğer yandan, **Give Us This Day (Bize Bugünü Verin)** filmindeki bir geçiş daha çok hız ve şok gerektirmektedir. Uzun süredir elde etmeye çalıştıkları ekonomik bir hedefe ulaşmak üzere olan başroldeki çiftin ferahlamalarını dile getirdikleri sırada, kamera bir takvimin yakın çekimine geçer ve seyirciye tarihin 23 Ekim 1929 olduğu bildirilir. Tarihin önemini gösterecek kadar uzun bekledikten sonra hızlı bir zincirleme ile (muhtemelen 60 santimetre uzunluğunda) Büyük Bunalım'ın (o zamanlar) aşina bir simgesi olan bir elma sandığı gösterilir. Kamera geri çekilerek elma sandığının işçi kiralama bürosunun dışında aylakça vakit geçiren bir grup adamın önünden geçmekte olan bir kadın tarafından taşındığını gösterir.

Takvimdeki tarihin ve elmaların oluşturduğu çifte imge, tüm gücüyle bizi filmin yapıldığı sırada (1949) çoğu seyircinin kafasında hâlâ canlı bir hatıra olan Bunalım Yıllarına götürür. Dramatik açıdan burada bir şok gerekmekteydi, ardından yavaşça ve acımasızca verilmek istenen ruh durumu gelir. Film 1979 yılında yapılmış olsaydı, düz kesme tekniğini kullanmam mümkündü, ama herhalde bunu yapmazdım. Filmin büyük bir

bölümü için düzenli zincirlemeler daha elverişliydi. Filmin biçemi içinde ani bir değişiklik yapmak bütün yönetmenlerin sakınması gereken bir günah olan– kendine güven olarak görülebilirdi.

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

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

Küçük bir uyarı: Perdedeki imge kararırken (ya da açılırken) hile, sahneyi canlı tutmak için filmde zincirleme sırasında kullanmaya yarayacak yeterince film parçasının elde bulunması gereklidir. Kötü yapılmış reklamlarda, sık sık, sahne açılırken ya da zincirleme yapılırken bir oyuncuyu hareket etmeye ya da konuşmaya başlamak üzere işaret beklerken görürüz. Ne yazık ki bazen aynı gafı, kabul edilebilir görülebilmesi daha az mümkün bir yer olan uzun metrajlı filmlerde de görürüz. Bu tür bir dikkatsizliğin yaratacağı etki yıkıcı olabilir; filmdeki ruh durumunu, seyircinin konsantrasyonunu da bozar.

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

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

14
EN BASİT, EN SAF HALİYLE KURGU

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

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

Bununla birlikte, oldukça az bir yüzde içindeki durumlarda, her şey bu kadar kolay ve açıktır. Özellikle daha büyük projelerde her zaman daha önceden görülemeyen sorunlar ortaya çıkar. Reds (Kızıllar), Lawrance of Arabia (Arap Casusu Lawrance), Gone With the Wind (Rüzgar Gibi Geçti), Dr. Zhivago (Doktor Jivago) ya da kendi filmim The Young Lions (Genç Aslanlar) gibi filmler bu tür karmaşık entrikalar taşırlar ve o kadar çok karaktere yer verirler ki, senaryo aşamasında ya da çekim aşamasında bile her zaman öyküyle ilgili olarak akıllıca kararlar verilemez. Bazı sahneler "ayrıntılarıyla yazılmış" olarak çekilebilirler ve bunların değerleri hakkında son yargı ilk kesim seyredilene kadar ertelenebilir. İş bundan sonra başlar. Bu işin

çekim süresinden iki, üç ya da dört misli süre alması hiçbir şekilde olağandışı bir durum değildir.

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

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

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

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

Önce Şekil 9'u inceleyin. Sonra Şekil 10'u belirtildiği biçimiyle değişiklikleri inceleyin. Yapılan değişikliklerin amacı dikkatli bir incelemede bile hiçbir biçimde açıkça belli olmadığı için bunların mantıksal bir açıklamasının yapılması gerekir.

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

Şimdi bu mantıksal açıklamaları ayrıntılarıyla inceleyelim:

6. HENRY'NİN ÇALIŞMA ODASI 5.

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

BENDRIX

Bu odayı daha öcne gördüğümü sanmıyorum.

HENRY

Burası benim çalışma odam.

BENDRIX

Burada çok zaman geçiriyor musun?

HENRY

(ateşin yanından ayrılarak)

Oldukça fazla. Yani Sarah dışarı çıktığı zamanlar.

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

BENDRIX

Derdin ne Henry?

HENRY

(aniden çaresizlikle)

Bendrix - korkuyorum.

BENDRIX

Neden korkuyorsun?

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

HENRY

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

BENDRIX

Bana güvenebilirsin, Henry.

Şekil 9

6.

HENRY

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

Umutsuzca bir hareketle birden durur.

BENDRIX

Üzgünüm.

HENRY

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

(mektubu Bendrix'e doğru iter)

Oku, Bendrix.

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

BENDRIX

(okuyarak)

Araştırmanıza cevap olarak 159 Vigo Caddesinde oturan Savage adlı bir arkadaşı hizmetinizde kullanmanızı öneririm. Bütün raporlarda hem becerikli hem de gizliliğe önem vermesiyle ün sağlamıştır...

(bir parça okur, sonra gerçekten irkilmiş bir halde bakar)

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

(Henry başını sallar)

Gerçekten Henry, beni şaşırtıyorsun. Majestelerinin en saygıdeğer hizmetkarlarından birisi...

(Bendrix inanamazmış gibi bakar)

Tuhaf - kafan pantolonunun ütüsü kadar düzgün sanırdım.

HENRY

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

DEVAM

Şekil 9 (devam)

HENRY (devam)
(umutla)
Benim bir aptal olduğumu düşünüyorsun değil mi?
BENDRIX
Oh hayır, senin bir aptal olduğunu düşünmüyorum Henry. Her şey bir yana Sarah da bir insan. Her şey bir yana Sarah da bir insan.
HENRY
Yani mümkün olduğunu mu düşünüyorsun?

BENDRIX
(omuzlarını silker)
Neden gidip Bay Savage'i görmüyorsun?
O zaman öğrenirsin.
Henry mektup elinde, kararsızca durur.

HENRY
Ben her zaman senin Sarah'nın özel bir arkadaşı olduğunu düşünürdüm. Bendrix...
BENDRIX
Ben sadece mümkün olduğunu söyledim, Sarah hakkında bir şey söylemedim.
HENRY
Biliyorum, özür dilerim.
(duygusal bir patlamayla)
Bütün aylar boyunca ne haldeydim tasavvur edemezsin. Sarah'nın nerede olduğunu ya da ne yaptığını hiç bilmiyorum. O kadar zaman dışarıda kalıyor ve hiçbir açıklama yapmıyor.
BENDRIX
(neredeyse sabırsızca)
O halde Bay Savage'i gör.
HENRY
Ama bir düşün -orada bir masanın önünde, bütün diğer kıskanç kocaların oturmuş oldukları bir sandalyede oturmak—
Henry ürperir. Bendrix tuhaf bir gülümsemeyle ona bakar.
BENDRIX
Neden ben gitmiyorum, Henry?

Şekil 9 (devam)

6. HENRY'NİN ÇALIŞMA ODASI 5a.

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

BENDRIX
Bu odayı daha önce gördüğümü sanmıyorum.

HENRY
Burası benim çalışma odam.

BENDRIX
Burada çok zaman geçiriyor musun?

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

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

BENDRIX
Derdin ne Henry?

HENRY
(aniden çaresizlikle)
Bendrix - korkuyorum.

BENDRIX
Neden korkuyorsun?

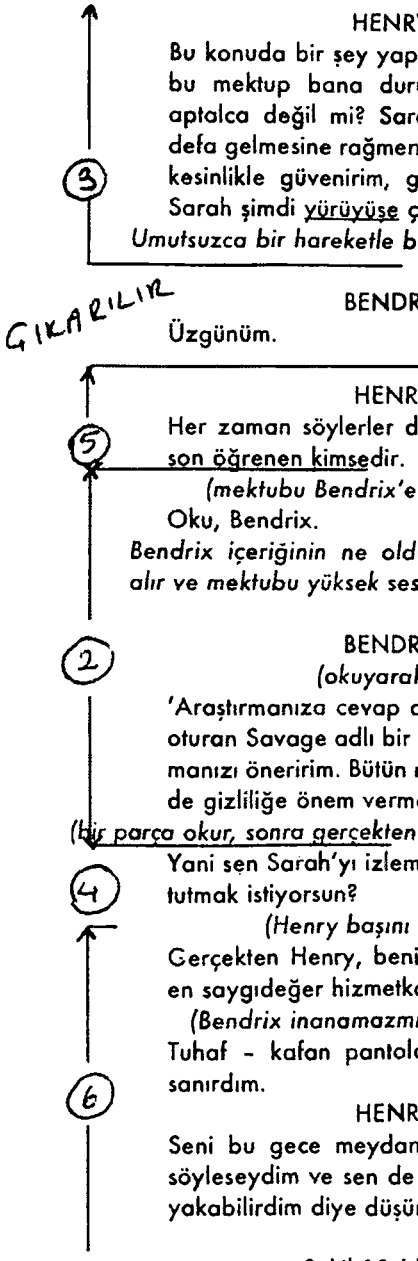
Henry masasına geçer ve ters duran bir mektubu alır. Yüzü tiksintiyle doludur.

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

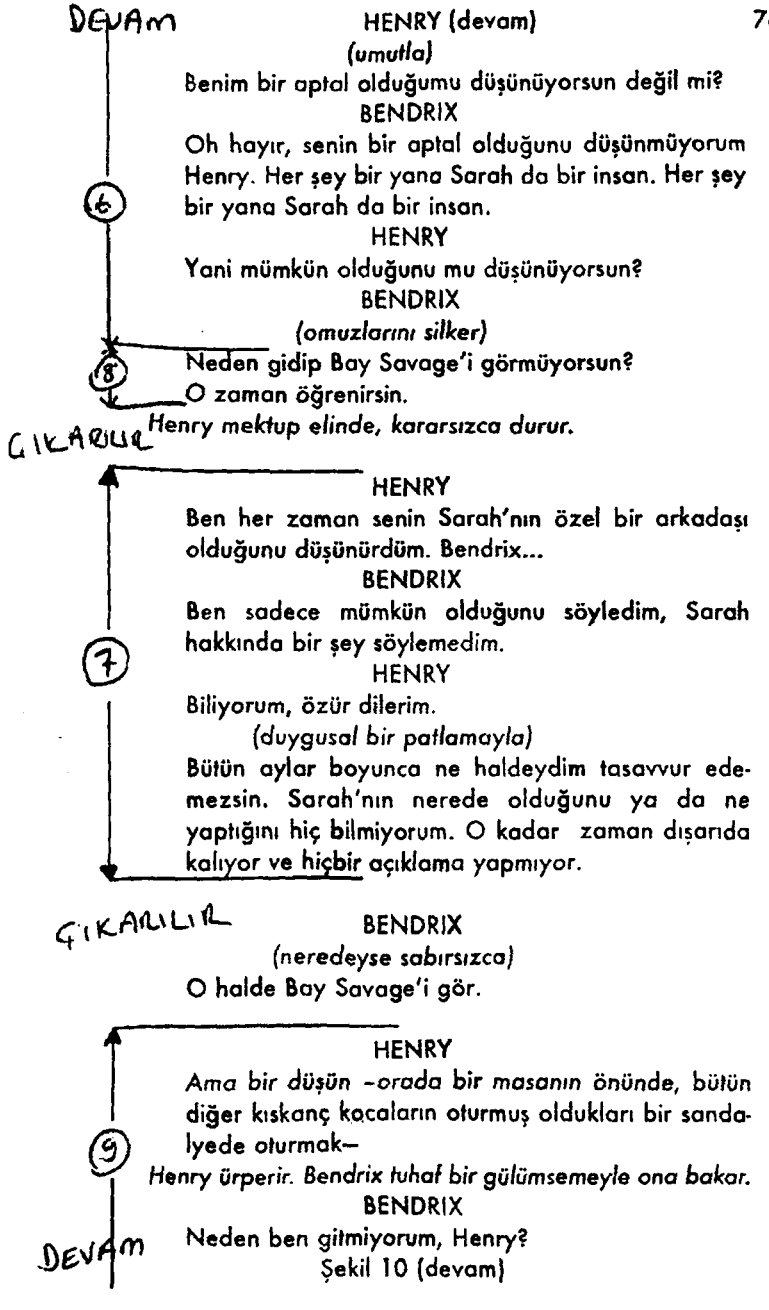
BENDRIX
Bana güvenebilirsin, Henry.

1

Şekil 10



Şekil 10 (devam)



Şekil 10 (devam)

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

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

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

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

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

Şimdi (6 numaralı sözlerde) Bendrix'in düşüncelerini, tepkilerini ve duygularını yerli yerine koymak için zamanı vardır ve Henry'yi alaycı bir şekilde paylayarak sahneye devam eder, aslında bu her şeyi açıklayan bir paylamadır. Ama her ne kadar bu sözler Henry hakkında oldukça fazla şey söylemekteyse de, açıklayıcı niteliği çok daha açık olan niyette gözlerden gizlenmektedir. Bu niyet Henry'yi hafifçe aşağılamak ve Henry'nin

dayanak olarak kullandığı kendine acıma duygusunu ortadan kaldırmaktır. Henry'nin cevabının da gösterdiği gibi, onun bu alçaltıcı durumdan kurtulmak için beklediği tam da böyle bir şeydir. Böylece konuşma (Henry için) daha ümit verici bir yöne döner. Gene de Bendrix'in sinik sözleriyle ("Her şey bir yana, Sarah da bir insan") bir kez daha sarsılır.

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

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

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

> 6. HENRY'NİN ÇALIŞMA ODASI 5b.
> ***Henry içeri girince ateşi canlandırıncaya kadar karıştırır. Oda deri koltukların, raflarda muntazam bir biçimde dizilmiş kitap ciltlerinin ve bir ya da iki yağlıboya tablonun bulunduğu sessiz bir çalışma odasıdır. Bendrix içeri girer ve odayı gözden geçirerek durur.***

BENDRIX

Bu odayı daha önce gördüğümü sanmıyorum.

HENRY

Burası benim çalışma odam.

BENDRIX

Burada çok zaman geçiriyor musun?

HENRY

(ateşin yanından ayrılarak)

Oldukça fazla. Yani Sarah dışarı çıktığı zamanlar.

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

BENDRIX

Derdin ne Henry?

HENRY

(aniden çaresizlikle)

Bendrix - korkuyorum.

BENDRIX

Neden korkuyorsun?

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

HENRY

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

BENDRIX

Bana güvenebilirsin, Henry.

Şekil 11

7. OMUZ ÇEKİM

HENRY

Mektubu Bendrix'e doğru iter.

HENRY

Oku, Bendrix.

8. OMUZ ÇEKİM

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

BENDRIX

(okuyarak)

'Araştırmanıza cevap olarak 159 Vigo Caddesinde oturan Savage adlı bir arkadaşı hizmetinizde kullanmanızı öneririm. Bütün raporlarda hem becerikli hem de gizliliğe önem vermesiyle ün sağlamıştır...

(bir parça okur, sonra gerçekten irkilmiş bir halde bakar)

9. OMUZ ÇEKİM HENRY

HENRY

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

(umutsuzca bir hareketle birden durur)

10. OMUZ ÇEKİM BENDRIX

BENDRIX

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

11. OMUZ ÇEKİM HENRY

HENRY

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

Şekil 11 (devam)

12. İKİLİ ÇEKİM BENDRIX VE HENRY

BENDRIX

Gerçekten Henry, beni şaşırtıyorsun. Majestelerinin en saygıdeğer hizmetkarlarından birisi...

(Bendrix inanamazmış gibi bakar)

Tuhaf – kafan pantolonunun ütüsü kadar düzgün sanırdım.

HENRY

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

(umutla)

Benim bir aptal olduğumu düşünüyorsun değil mi?

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

HENRY
Yani mümkün olduğunu mu düşünüyorsun?

Bendrix omuzlarını silker.

13. OMUZ ÇEKİM HENRY

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

14. OMUZ ÇEKİM BENDRIX

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

15. OMUZ ÇEKİM HENRY

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

Şekil 11 (devam)

16. OMUZ ÇEKİM BENDRIX

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

17. İKİLİ ÇEKİM HENRY VE BENDRIX

HENRY

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

Henry ürperir. Bendrix tuhaf bir gülümsemeyle ona bakar.

BENDRIX

Neden ben gitmiyorum, Henry?

Şekil 11 (devam)

15
DAHA BAŞKA ÖRNEKLER

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

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

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

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

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

8a

13. GENEL ÇEKİM GERARD'LARIN GÜNEŞLİ ODASI İÇ-GÜNDÜZ

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

Aniden Eva söze girer.

EVA
Bu kendi yaptığı portresi...

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

Dove adeta yalvarırcasına, aniden Amy'ye döner.

DOVE (devam)
Miss Gerard, Hallie nerede?

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

DOVE
(çaresizlik içinde)
Hallie nerede, madam?

AMY
Onun nerede olduğu sizi ilgilendirmez.

EVA
Amy...!

AMY
(Eva'yı duymazlıktan gelerek)

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

DOVE
(gerileyerek)
Çiftçiliği bıraktım. Bence başka şeyler...

Şekil 12

9a.

Amy küçümseyici bir ses çıkarır.

DOVE (devam)

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

AMY

Tam da Fritz Linkhorn'a göre sözler bunlar.

DOVE

(patlayarak)

Hallie'nin nerede olduğunu söyleyin, Bayan Gerard.

Amy'nin yanakları öfkeyle kızarır. Parmaklarıyla koltuğu sıkar.

AMY

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

(yeniden kontrolünü kazanır)

Boy Linkhorn, yeğenim bizi bu tozlu kasabada ziyaret ederken sıkılmıştı. Siz bir eğlenceydiniz – bir yenilik –

EVA

Amy! Merhametsiz olma! Lütfen...

AMY

... ve Sarah sizinle gönül eğlendirdi sadece.

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

DOVE

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

AMY

(öfkeyle kalkarak)

Defol!

Şekil 12 (devam)

10a.

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

DOVE

(ümitsizce)

Dinleyin, şunu dinleyin. Hallie'den...

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

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

AMY

Bu mektup nereden geldi?

DOVE

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

AMY

Ya sonra?

DOVE

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

EVA

Zavallı çocuk...

AMY

(kaboca keserek)

Açıkçası, yeğenim size karşı ilgisini kaybetmiş.

DOVE

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

Şekil 12 (devam)

11a.

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

AMY

Üzgünüm Dove. Ama onun nerede olduğunu sana söyleyemem.

DOVE

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

AMY

(yeniden sertleşerek)

Kendi evimde bana dil uzatılmasına alışık değilim genç adam. Gitmenizi rica edeceğim.

Dove nefretle Amy'ye bakarak duraksar.

AMY (devam)

Ne bekliyorsunuz, şerifi mi?

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

Şekil 12 (devam)

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

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

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

8b.

13. GENEL ÇEKİM GERARD'LARIN GÜNEŞLİ ODASI İÇ-GÜNDÜZ

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

1

EVA

Bu kendi yaptığı portresi.

DOVE

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

Dove adeta yalvarırcasına, aniden Amy'ye döner.

DOVE (devam)

Miss Gerard, Hallie nerede?

AMY

(donuk bir ifadeyle)

Babanızın ölümü için başsağlığı dilerim.

DOVE

(çaresizlik içinde)

Hallie nerede, madam?

ÇIKARILIR

AMY

Onun nerede olduğu sizi ilgilendirmez.

EVA

Amy...!

AMY

(Eva'yı duymazlıktan gelerek)

2

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

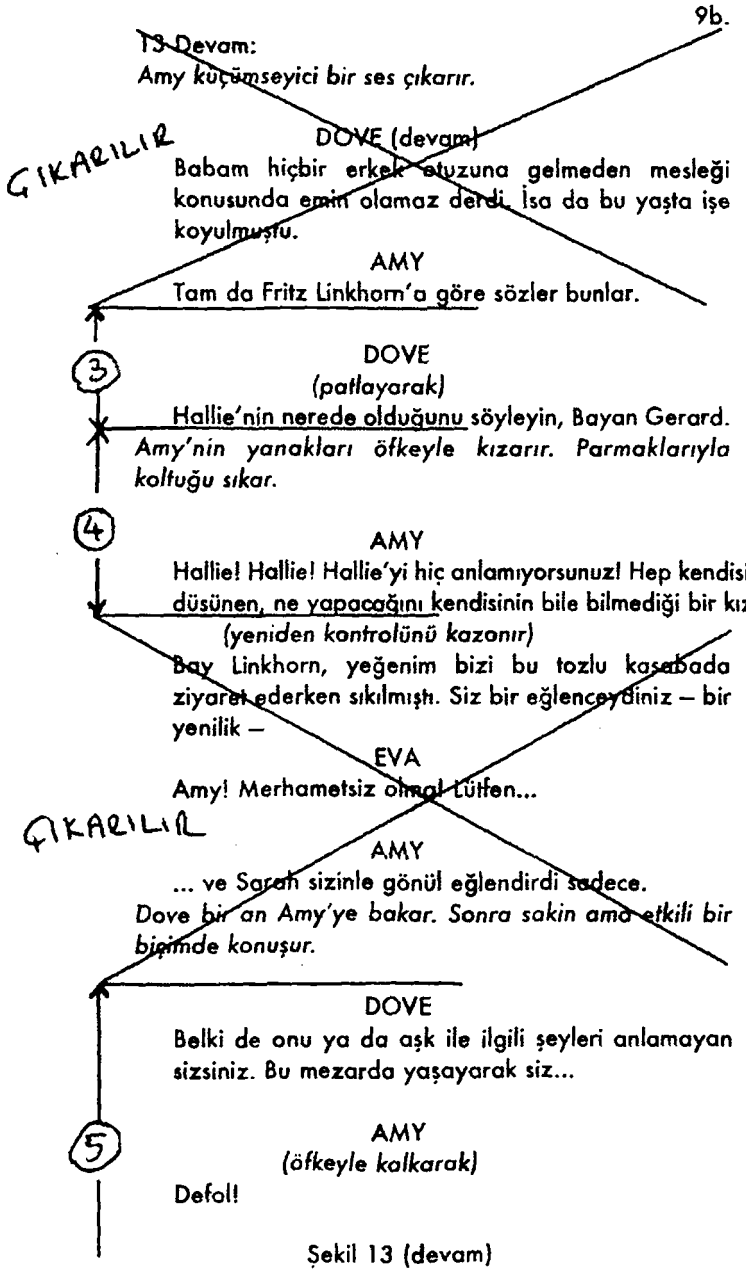
DOVE

(gerileyerek)

ÇIKARILIR

Çiftçiliği bıraktım. Bence başka şeyler...

Şekil 13



Şekil 13 (devam)

10b.

13 Devam:

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

5 DEVAM

DOVE

(ümitsizce)

Dinleyin, şunu dinleyin. Hallie'den...

"Bazen gelen gece, beni korkutuyor ve haykırıyorum: 'Dove nerede?' Dove ve aşk!

Bu sözcükler birarada karışmışlar. Aşk nerede? Ve o kayıp, güzel yaz için ağlıyorum..."

ÇIKARILIR

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

AMY

Bu mektup nereden geldi?

DOVE

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

6

AMY

Ya sonra?

DOVE

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

ÇIKARILIR

EVA

Zavallı çocuk...

7

AMY

(kabaca keserek)

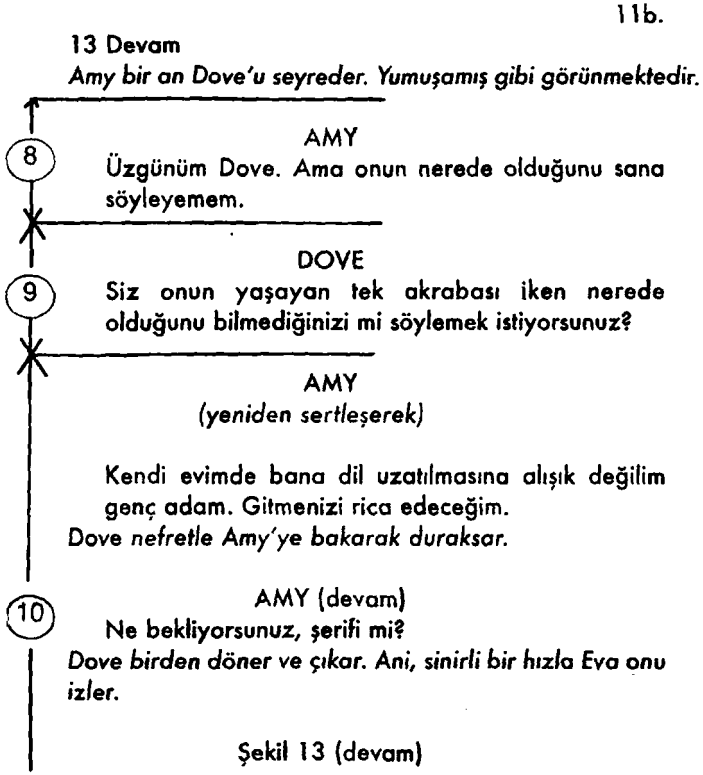
Açıkçası, yeğenim size karşı ilgisini kaybetmiş.

DOVE

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

ÇIKARILIR

Şekil 13 (devam)



Şekil 13 (devam)

Şekil 14 sahneyi gerekli açılar işaret edilmiş durumuyla yeniden kurgulanmış biçimde göstermektedir. Bu tür bir kurgu kötü bir sahneyi çok iyi bir duruma getirmez, bunun olacağını düşünmek bir mucize beklemekten başka bir şey olmaz. Ancak çok iyi bir şekilde yapılmış kurgulama aracılığıyla sahne kabul edilebilir ve yararlı kılınabilir. Çünkü ne yazık ki pek az film ya da film senaryosu kusursuzdur. Film senaryolarının da kendi içlerinde çeşitli noksanlıkları barındırdığı düşünüldüğünde kurgu sonrasında ortaya çıkarılan yapı değerlendirilirken bunun da göz önünde bulundurulması gerekmektedir. Bu tür düzeltme işlemlerinin büyük bir ustalıkla altından kalkabilen bir kurgucu meslek yaşamı boyunca asla "yuvasız" kalma korkusu yaşamayacaktır.

8c.

13. GENEL ÇEKİM GERARD'LARIN GÜNEŞLİ ODASI İÇ-GÜNDÜZ

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

EVA

Bu kendi yaptığı portresi.

DOVE

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

Dove adeta yalvarırcasına, aniden Amy'ye döner.

DOVE (devam)

Bayan Gerard. Hallie nerede?

14 İKİLİ ÇEKİM AMY VE EVA

AMY

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

15 OMUZ ÇEKİM DOVE

Dove bu aşağılamaya aldırmaz.

DOVE

Hallie'nin nerede olduğunu söyleyin Bayan Gerard.

16 OMUZ ÇEKİM AMY

AMY

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

Şekil 14

9c.

17 TOPLU ÇEKİM DOVE, AMY, EVA

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

DOVE

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

AMY

(öfkeyle kalkarak)

Defol!

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

DOVE

(biraz aceleyle)

Dinleyin, şunu dinleyin. Hallie'den...

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

18 OMUZ ÇEKİM AMY

AMY

(keserek)

Bu mektup nereden geldi?

19 OMUZ ÇEKİM DOVE

DOVE

New York'tan. On iki mektup aldım.

Her iki üç güne bir.

AMY'NİN SESİ (Perde-dışı)

Ya sonra?

DOVE

Hiçbir şey!

20 TOPLU ÇEKİM DOVE, AMY, EVA

EVA

Zavallı çocuk...

Şekil 14 (devam)

10c.

20 DEVAM

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

DOVE
Oh! Bu olamaz. Size mektubun yalnızca...

21 OMUZ ÇEKİM AMY

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

22 OMUZ ÇEKİM DOVE

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

23 TOPLU ÇEKİM AMY, DOVE, EVA

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

Dove nefretle Amy'ye bakarak duraksar.

AMY
Ne bekliyorsunuz, şerifi mi?

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

Şekil 14 (devam)

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

Şekil 15 sahneyi yazıldığı gibi, genel çekim içinde göstermektedir.

137a.

146 NORMAN'IN OTURMA ODASI OMUZ ÇEKİM İÇ-GECE

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

NORMAN

Ölmüş mü?

147 İKİLİ ÇEKİM NORMAN VE PIERCE

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

PIERCE

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

NORMAN

Jones'a söyledin mi?

PIERCE

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

Norman eliyle çay masasına vurur, kalkar ve dolaşmaya başlar.

NORMAN

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

PIERCE

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

NORMAN

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

(Pierce homurdanır)

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

Şekil 15

138a.

147 DEVAM:

PIERCE

Evet—

(daha fazla ilgilenir)

Bunu hiç düşünmemiştim.

NORMAN

(kötü bir gülüşle)

Sen de çabuk duygusuzlaşıyorsun, değil mi?

PIERCE

Beni kötü yakaladın.

NORMAN

(yemi atarak)

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

PIERCE

Ben...

NORMAN

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

PIERCE

Eminim.

Norman aniden döner.

NORMAN

Hayır, işe yaramaz. Jones kazayı duyacaktır. — gazeteler - radyo...

PIERCE

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

NORMAN

Muhabirler...

PIERCE

Geceleri telefonlara hiç cevap vermez.

Norman Pierce'in yüzüne bakar.

NORMAN

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

Şekil 15 (devam)

139a.

147 DEVAM:

PIERCE

Oh şimdi... dur bir dakika...

NORMAN

Beni satın almak için Jonas ne kadar ödemeye razıydı?

PIERCE

Oh, üç dört milyon.

NORMAN

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

PIERCE

(afallamış)

Yüz -yüzde on beş mi?

NORMAN

Buna değer.

Pierce oturmak zorunda kalır. Norman saldırısına devam eder.

NORMAN

Böyle bir fırsat için uzun zamandır bekliyorum.

PIERCE

(kararsızca)

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

NORMAN

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

PIERCE

Bu sabah görüşmek istemezse?

NORMAN

Görüşmesini sağla– beş milyonun yüzde on beşi için.

Şekil 15 (devam)

140a.

147 DEVAM

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

NORMAN
Kara günler için oldukça iyi bir para.

PIERCE
Evet!
Norman, Pierce'i sandalyeden çekip kaldırır.

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

PIERCE
Evet -tabii.
Norman, Pierce'i kapıya doğru iter.

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

PIERCE
Hayır, hayır, tabii ki gecikmeyeceğim.
Bir dakika bile.
Pierce şaşkın bir halde kapıdan çıkar. Norman mücadeleye girmek için sabırsızlanmaktadır.

ZİNCİRLEME

Şekil 15 (devam)

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

137a.

137b.

146 NORMAN'IN OTURMA ODASI OMUZ ÇEKİM İÇ-GECE

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

NORMAN

Ölmüş mü?

147 İKİLİ ÇEKİM NORMAN VE PIERCE

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

PIERCE

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

NORMAN

Jones'a söyledin mi?

PIERCE

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

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

NORMAN

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

PIERCE

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

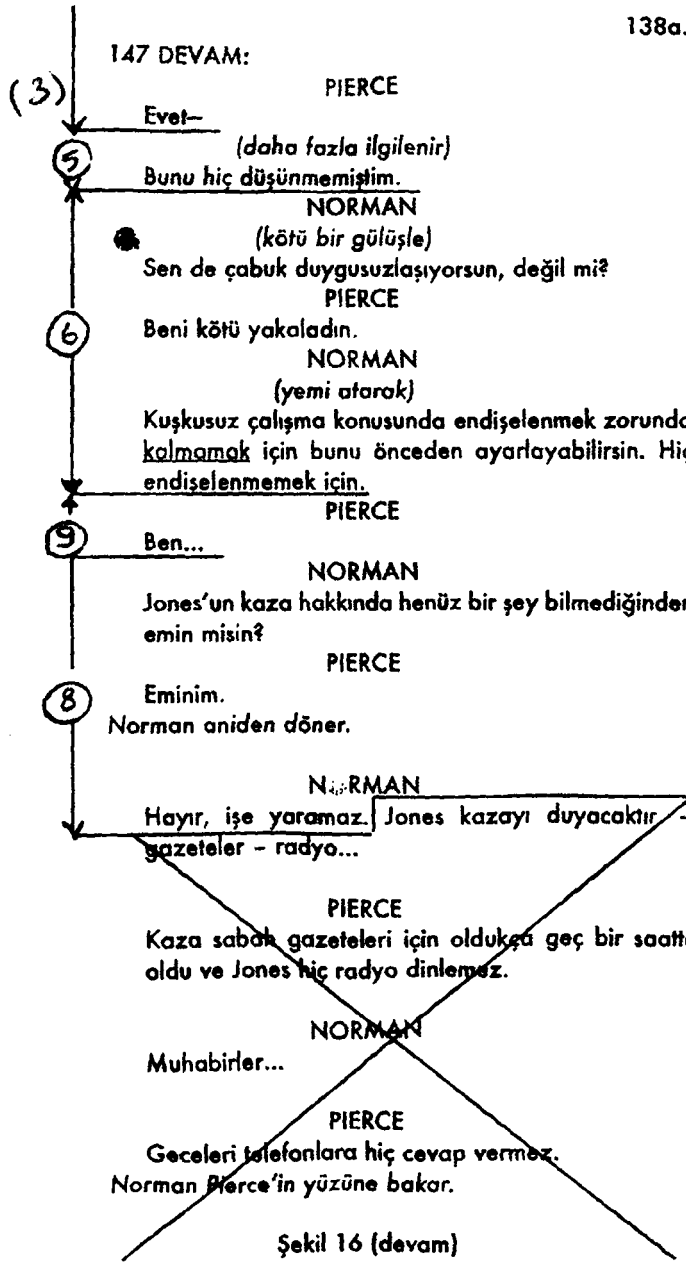
NORMAN

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

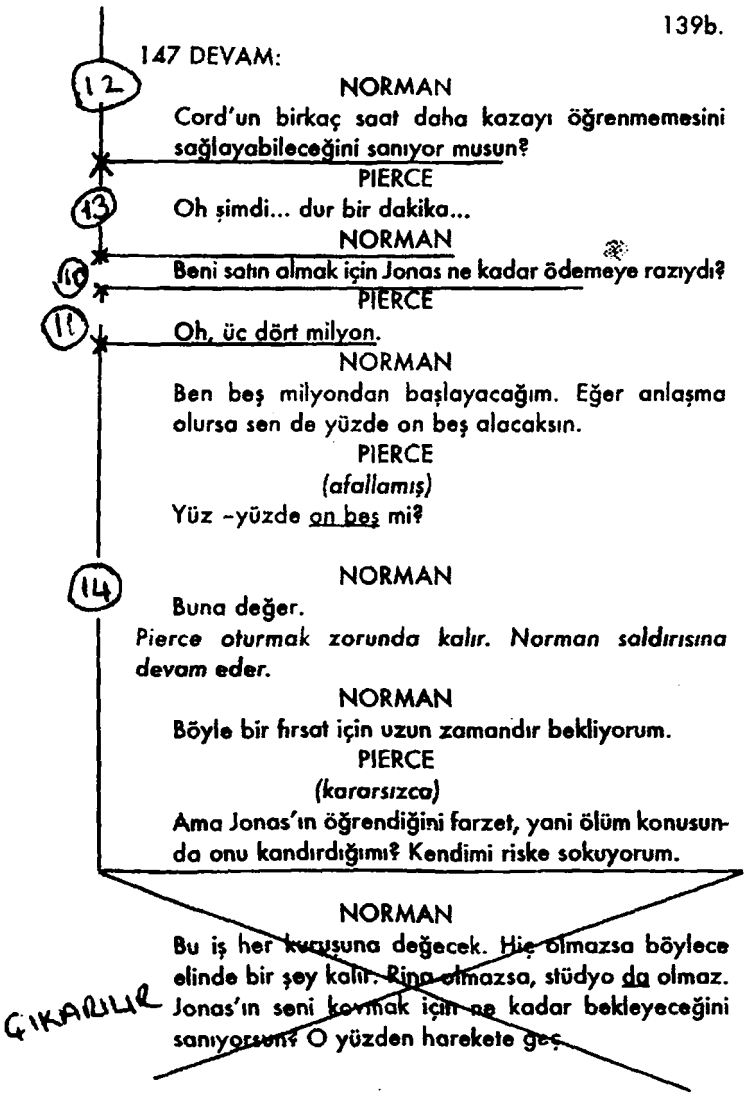
(2) *(Pierce homurdanır)*

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

Şekil 16



Şekil 16 (devam)



139b.

147 DEVAM:

12

NORMAN

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

PIERCE

13

Oh şimdi... dur bir dakika...

NORMAN

Beni satın almak için Jonas ne kadar ödemeye razıydı?

10

PIERCE

11

Oh, üç dört milyon.

NORMAN

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

PIERCE

(afallamış)

Yüz -yüzde on beş mi?

14

NORMAN

Buna değer.

Pierce oturmak zorunda kalır. Norman saldırısına devam eder.

NORMAN

Böyle bir fırsat için uzun zamandır bekliyorum.

PIERCE

(kararsızca)

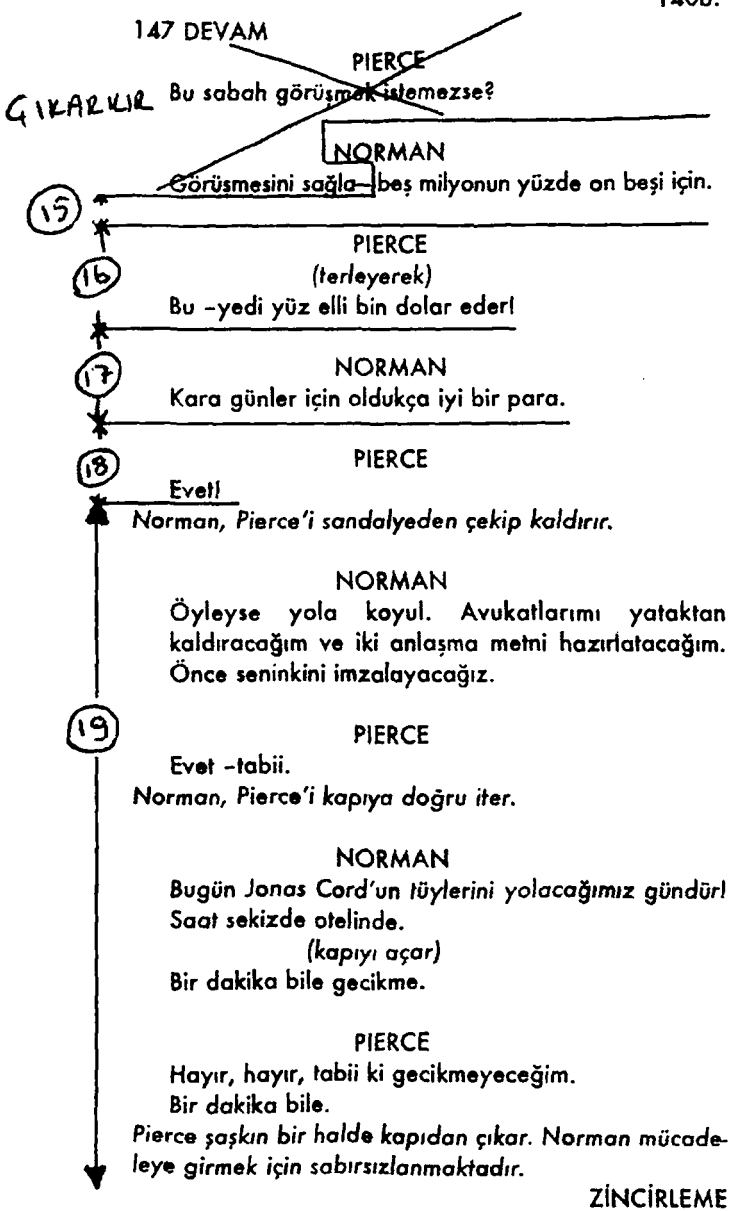
Ama Jonas'ın öğrendiğini farzet, yani ölüm konusunda onu kandırdığımı? Kendimi riske sokuyorum.

NORMAN

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

ÇIKARILIR

Şekil 16 (devam)



Şekil 16 (devam)

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

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

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

(8) numaralı kesme sonradan uydurulan bu kesmeyi (15) takip ederken (9) numaralı kesme bir an bekletilir. Hemen sonra (9) numaralı kesme öncelikle Norman'ın dönüşünü devam ettirmek üzere yerini alır. Norman'ın biraz daha sinsi bir yaklaşımda bulunmasına olanak tanımak üzere (10), (11), (12) ve (13) numaralı kesmeler yeniden düzenlenirler. (14) numaralı kesme özgün sıralama içinde devam eder. Ancak burada sözlerde zorlayıcı bir etkinin bulunması gerekmektedir. Bu etki en etkili bir biçimde doğrudan "beş milyonun yüzde on beşinden" söz ederek Pierce'in tamahkarlığının kullanılmasıyla sağlanır. Sahnedeki karakterleri göz önüne alırsak, bu saldırı Pierce'in işine yönelik tehdidin tekrarlanmasından çok daha etkilidir. Yeni bir iş bulmak o kadar zor değildir, ama 750.000 dolar kazanmak fırsatı her zaman karşısına çıkmayacaktır.

Herhangi bir görüntü kesimi yapılmadığı halde, (14) numaralı kesmede araya yeni giren bir öğe –Sahne 160, Sayfa 140c.'deki "Evet" sözcüğü– sokulur. Araya sokulan bu parça, Norman'ın birbirleriyle ilgisiz duran "Buna değer" ve "Böyle bir fırsat için uzun zamandır bekliyorum" sözlerini ayırmaya ve Pierce'in son tereddüdünden hemen sonraki kararını güçlendirmeye hizmet eder. Aslında sesli bir nefes verme biçiminde çıkan "evet" sözcüğü, Pierce'in çekimlerindeki bir ses kuşağından alınabilir ya da eğer tatmin edici bir ses bulunamıyorsa daha sonra seslendirilebilir. Bu parça tam Pierce otururken araya sokularak seyircinin dikkatinin Pierce'in dudaklarından uzaklaştırılmasına yardımcı olur.

Aslında buradaki ses fazla bir dudak hareketi gerektirmemektedir ve filme eklendiği hiçbir biçimde belli olmayacaktır. Bu tür bir "uydurma" çok daha karmaşık bir düzeyde bile becerilebilir ve bunu ciddi sorunlar yaratan, ya batılacak ya da çıkılacak durumlarda muhtemel bir cankurtaran kemeri olarak akılda tutmak her zaman için filmin daha akıcı olması için gereklidir.

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

137c.

146 NORMAN'IN OTURMA ODASI OMUZ ÇEKİM
İÇ-GECE

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

NORMAN

Ölmüş mü?

147 İKİLİ ÇEKİM NORMAN VE PIERCE

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

PIERCE

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

NORMAN

Jones'a söyledin mi?

PIERCE

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

Norman eliyle çay masasına vurur, kalkar ve dolaşmaya başlar.

NORMAN

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

PIERCE

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

NORMAN

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

Şekil 17

138c.

149 OMUZ ÇEKİM PIERCE

PIERCE

Evet–

150 OMUZ ÇEKİM NORMAN

Bunu hiç düşünmemiştim.

NORMAN

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

151 OMUZ ÇEKİM PIERCE

Aniden ilgilenir.

PIERCE

Bunu hiç düşünmemiştim.

152 İKİLİ ÇEKİM NORMAN VE PIERCE

NORMAN

Sen de çabuk duygusuzlaşıyorsun, değil mi?

PIERCE

Beni kötü yakaladın.

NORMAN

(yemi atarak)

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

153 OMUZ ÇEKİM PIERCE

PIERCE

(aniden uyarılmış bir halde)

Hımm?

154 OMUZ ÇEKİM NORMAN

NORMAN

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

PIERCE'IN SESİ (Perde dışı)

Eminim.

Norman aniden döner.

DEVAM

Şekil 17 (devam)

139c.

153 DEVAM:

NORMAN

Hayır, işe yaramaz.

PIERCE

Ben...

156 OMUZ ÇEKİM NORMAN

NORMAN

Beni satın almak için Jonas ne kadar ödemeye razıydı?

157 OMUZ ÇEKİM PIERCE

PIERCE

Oh, üç dört milyon.

158 OMUZ ÇEKİM NORMAN

NORMAN

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

159 OMUZ ÇEKİM PIERCE

PIERCE

Oh, şimdi... dur bir dakika...

160 İKİLİ ÇEKİM NORMAN VE PIERCE

NORMAN

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

PIERCE

(afallamış)

Yüz -yüzde on beş mi?

NORMAN

Buna değer.

Şekil 17 (devam)

140c.

160 DEVAM

PIERCE
(otururken)
Evet.

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

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

161 OMUZ ÇEKİM NORMAN

NORMAN
Beş milyonun yüzde on beşi için.

162 OMUZ ÇEKİM PIERCE

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

163 OMUZ ÇEKİM PIERCE

NORMAN
Kara günler için oldukça iyi bir para.

164 OMUZ ÇEKİM PIERCE

PIERCE
Evet!

165 OMUZ ÇEKİM PIERCE VE NORMAN
Norman, Pierce'i sandalyeden çekip kaldırır.

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

Şekil 17 [devam]

141c.

165 DEVAM

PIERCE

Evet -tabii.

Norman, Pierce'i kapıya doğru iter.

NORMAN

Bugün Jonas Cord'un tüylerini yolacağımız gündür! Saat sekizde otelinde.

(kapıyı açar)

Bir dakika bile gecikme.

PIERCE

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

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

ZİNCİRLEME

Şekil 17 (devam)

16
OYUNCUNUN KURTARILMASI

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

Bu tür bir oyunculuğun düzeltme amacıyla ele alınması konusundaki en iyi örnekten daha önce de söz etmiştim. Yaratıcı yetenekten çok, beklenmedik şeyleri bulma yeteneği konusunda en iyi örneklerden biridir; akıllıca kavranmış ve yapılmış bir kurgu becerisinden çok, zor bir durumda elden gelen çabanın gösterilmesinin sonucudur. Yayıncının izniyle, Sinema'da Yönetmenlik adlı kitabımdan bir bölümü buraya alacağım.[45]

> Örnek iki: Ruggles of Red Gap (Kırmızı Vadinin Ruggles'i), yönetmen Leo McCarey, oyuncular Charles Laughton ve Charlie Ruggles. Laughton kesinlikle iyi bir oyuncu olsa da yüzüyle çok oynardı ve ara sıra, özellikle de çok duygusal anlarda, aşırı mimikler yapma suçunu işlerdi. Onun bu mimiklerinin göründüğü çoğu yeri kesmem ya da atmam gerekti; ama bir sahnede bunu yapmak neredeyse olanaksızdı. Sahne bir barda geçiyordu. Laughton, Charlie Ruggles'ın bir İngiliz lordundan pokerde kazandığı İngiliz uşağı rolünde, yeni efendisine barda eşlik etmektedir. Bir yerinde Ruggles, Lincoln'ın Gettyburg Söylevinden bir şeyler aktarmak ister, fakat ne o ne de salondakiler sözleri anımsayabilir.

45 Dmytryk, E., On Film Directing, Boston, Focal Press, 1983.

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

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

İşte o zaman, kaydedilen seslerin en iyi bölümlerini bir araya getirerek bir SCK bandı oluşturmayı önerdim. McCarey kabul etti. Başlangıçta, yalnızca ses bandıyla çalıştım ve tüm kayıtları inceledim. Ondan bir satır bundan bir satır, kimi zaman yalnızca biriki sözcükle, konuşma bölümünü bir araya 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 bağlayıp barda onu dinleyenlerin tepkilerini gösterdikleri planlarla devam ediyordu. Charlie Ruggles ve masasında oturanların planlarından sonra barın diğer sakinleri taburelerinden inip olanı biteni yakından görmek ve dinlemek için yaklaşıyorlardı. Görüntüde olmayan uşağın giderek güven kazanmasıyla sesi yükseliyor ve konuşma bar sahibinin "içkiler benden" diye haykırmasıyla son buluyordu.

Dramatik mantık, söylevin büyük bir bölümünün sahnenin kahramanınca, yani uşak tarafından oynanmasını gerektirir. Fakat Laughton'un yakın planlarının tümünde onun ağlamaktan şişmiş kocaman dudakları, yuvalarında dönüp duran göz bebekleri ve yanağından süzülen gözyaşları görünüyordu. Bu yüzden, iki kısa kesme dışında konuşmanın tümü barda bulunan izleyicilerin planları üzerine verildi.

Paramount yapım şirketinin başı olan Ernst Lubitsch, yönetici kadroya yapılan gösterimde, sahne Laughton'a ait

olduğuna göre, onun sahne boyunca daha çok görünmesini önerdi. McCarey kabul etti ve ben kaybettim. En zararsız birkaç planı ilk deneme gösterimi için sahneye ekledim.

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

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

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

17
HER ŞEYİN BAŞLADIĞI YER: KURGU

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

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

Bildik bir örnek verelim: Sekans biterken kamera kaydırma ile bir pencereye yaklaşır. Pencereden yaz yeşilliği içindeki bir ağaç görürüz. Şimdi sahne aynı pencerenin (çoğunlukla önceki kamera yerleştiriminin tam bir kopyası olan) bir başka çekimine zincirleme yapar. Ama ağaç şimdi çıplaktır. Sonraki çekim ağacı ve araziyi kardan bir örtüyle kaplanmış olarak gösterir. Sonuncu zincirleme ağacı çiçeklerle dolu olarak gösterir ve kamera odanın içinin genel çekimini vermek üzere geri kaydırıldığında ve yeni bir sahne başladığında, seyirci yaklaşık olarak bir yılın geçmiş olduğunu bilir.

Benzer bir zincirleme dizisi çoğu zaman uzamsal bir geçişi anlatmak üzere kullanılır. New York'un siluet çekiminden Orta Batı'nın mısır tarlalarına, ardından Rocky Mountains'in harikulade bir çekimine ve son olarak Golden Gate Bridge'in bir

çekimine zincirleme yapılır ve böylece Amerika Birleşik Devletleri'ni, bir uçtan öteki uca dolaşmış oluruz. Bu zincirlemeler bir karakterin "Uçakla San Francisco'ya gideceğim" demesi kadar ekonomik değildir, ama çok daha hoş durur ve fazla basmakalıp olmayan bir biçimde oluşturulduğu zaman daha iyi bir öykülüme olanağı sağlar. (Açıktır ki yukarıda anlatılan zaman geçişi montajı "Hawai 5O" için işe yaramayacaktır ya da az bilinen yerleri birbirlerine bağlayan bir mekan geçişi de aynı şekilde hiçbir anlam taşımayacaktır. Burada şu sorun ortaya çıkar: Tropik bir mekanda mevsim geçişi ya da seyirciyi Riyad'dan Timbuktu'ya götüren bir mekan geçişi nasıl düzenlenmeli?)

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

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

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

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

Filmin bir anında, **Phillip Marlowe (Dick Powell)** kafasına vurulan bir darbeyle yere düşer. Filmin tekrarlayan bir efekti olan her yeri kaplayan siyah bir bulut sahneyi perdeden siler. Bulut açıldığında, asansöre yığılıp kalmış olan Marlowe'un biraz bozulmaya uğratılmış bir çekimi görünür. Sonraki kesmede, asansör kendisini açık kapıdan dışarıya kaydırmak için eğilirken Marlowe'un bilincini tekrar kazanmakta olduğu gösterilir.

Şimdi kamera boş bir yere düşen Marlowe ile birlikte düşer, bu arada terk edilen asansör kabini dipsiz bir arka fon içine doğru hızlanır. Hemen sonra: Marlowe güçlükle bir kat dik merdiveni tırmanır, ama işkencecilerin kocaman, tehditkar yüzleri ile karşı karşıya gelir. İlaç verilerek ya da korkutularak paniğe sokulmuş bir halde merdivenlerin parmaklığını kavrar, ama parmaklık elinin altında erir. Bir kez daha siyah, dipsiz bir çukura tepetaklak yuvarlanır. Şimdi Marlowe boş bir alana yerleştirilmiş bir dizi kapıya –aslında kapı çerçevesine– yaklaşır.

Beyaz laboratuar giysileri içindeki bir adam ağır aksak kendisini takip ederken Marlowe, bu kapılardan sendeleyerek geçer, her kapı bir öncekinden daha küçüktür, sıranın sonuna geldiğinde Marlowe kapıdan içeri ancak başını sokabilir (Bu efekt benim sürekli tekrarlayan kabuslarımın birisinden alınmıştı).

Filmde ilk kez görülen beyaz giysiler içindeki adam kapılar sanki orada yokmuş gibi yürürken adımlarını Marlowe'a uydurur. Elinde bir şırınga vardır. Marlowe kafasını en sondaki küçük kapı çerçevesinden içeri sokarken kendisini takip eden adamın merhametsiz, küçümseyici yüzünü görmek üzere yukarı bakar.

Marlowe dermansız bir savunma hareketiyle elini kaldırır. Kesme ile kameraya doğru sokulmakta olan dev boyutlardaki bir şırınganın yakın çekimine geçilir. Marlowe bir kez daha fenalaşır

ve görüntü hızlı bir dönüş içine girer. Dönüş yavaşlayarak durduğu zaman, görüntü parça parça bir duman örtüsü arasından görülen bir tavana dönüşür. Dağınık bir biçimde döşenmiş bir odada, küçük bir yatakta yatmakta olan Marlowe'u göstermek üzere kamera geri kayar. Duman efektinin sahneyi dağıtmaya devam etmesine rağmen, şimdi gerçekliği Marlowe'un uyuşturucudan sersemlemiş gözleriyle gördüğümüzü biliriz.

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

	Zaman (sn)	*Toplam Zaman (sn)*
1. Marlowe asansörün içine sürünür.	10.0	
2. Marlowe yeniden bilincini kazanır, asansörden dışarı kayar.	5.8	15.8
3. Marlowe asansörün dışına düşer.	4.2	20.0
4. Kameraya doğru merdivenleri tırmanan Marlowe'un boy çekimi; arka fonda Moose ve Marriot'un kocaman kafaları.	4.3	24.3
5. Marlowe'un amorsan omuz çekimi; arka fonda Marriot'un kocaman omuz çekimine zincirleme yapılır; Moose, Marlowe'a doğru uzanır.	4.4	28.7
6. Marlowe'un omuz çekimi; Marlowe görüntüye tepkide bulunur.	1.1	29.8
7. Marlowe'un amorsan omuz çekimi; arka fondaki Moose'un omuz çekimi (5 numaralı çekimin devamı)	1.0	30.8
8. Eriyen trabzana dayanan Marlowe'un boy çekimi; Marlowe düşer.	3.8	34.6
9. Marlowe boşluğa düşer.	6.6	41.2
10. Kapı dizisinin genel çekimi; Marlowe görüntüye girer, ilk kapıda durur, omzunun üstünden geriye bakar. (Bu çekimle birlikte bindirme -yırtık pırtık bir ağ efekti- başlar, montajın sonuna kadar bütün çekimlerin üstünde yer alır.)	4.2	45.4

	Zaman (sn)	*Toplam Zaman (sn)*
11. Moose'un omuz çekimi; beyaz laboratuvar giysileri içindeki adamın omuz çekimine zincirleme yapılır.	2.6	48.0
12. Marlow'un omuz çekimi; Marlowe tepkide bulunur ve ilk kapıya doğru harekete geçer.	2.0	50.0
13. İlk kapıdan geçen Marlowe'un arkasından genel çekim; beyazlı adam kapalı kapıdan geçerek onu izler.	9.5	59.5
14. İkinci kapıdan geçen Marlowe'un önden boy çekimi (ön planda); beyazlı adam onu izler.	4.0	63.5
15. Marlowe son kapıya vardığında ve kendisini takip eden adama dönüp baktığında amorstan omuz çekimi.	2.2	65.7
16. Marlowe'a doğru yürürken beyazlı adamın omuz çekimi.	1.1	66.8
17. Sonuncu kapıya doğru giderken Marlowe'un anorstan omuz çekimi.	1.2	68.0
18. Kapıdan geçip kameraya gelirken ve karşısındakine bakarken Marlowe'un omuz çekimi.	1.4	69.4
19. Karşısında duran beyazlı adamın omuz çekimi.	1.4	70.8
20. Şırınganın çekimi.	2.0	72.8
21. Marlowe kapıdan geriye düşer.	0.7	73.5
22. Marlowe dönen bir deliğe düşer.	6.5	80.0
Zincirleme:		
23. Dönen tavan ışığı; dönme dururken ağ efekti incelikli bir biçimde ortalama yoğunlukta bir duman efektiyle yer değiştirir; dönmenin durması.	6.5	86.5

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

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

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

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

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

Örnek 1: İlk filmlerin tipik basitlikleri içinde, Eisenstein'ın The Old and the New / The General Line (Eski ve Yeni / Genel

Çizgi) filmi, çekingen köylülerden oluşan kuşkucu bir seyirci topluluğuna mekanik bir süt makinesinin[46] kullanımını uygulamayla açıklayan bir eğitmeni göstermektedir. Eğitmenin uygulamalı açıklamasının başarısı ya da başarısızlığı, bir kooperatif örgütleme konusundaki başarısını ya da başarısızlığını belirleyecektir.

20 – 30 kadar pejmürde kılıklı köylü boş bir odada toplanmış, 1,5 metre yüksekliğindeki üstü kapalı nesneye bakmaktadır. Birkaç toplu çekimin ve kuşkucu tipleri gösteren omuz çekimlerin arasına biraz endişeli duran eğitmenin çekimlerinin sokulması, ilerde olacakları haber veren bir gerilim yaratır. Ardından, gizemli bir biçimde ortada duran, içinde beyaz güvercinlerin bulunduğu bir kafesin örtüsünü açan bir sihirbazın gösterisiyle, eğitmen süt makinesinin örtüsünü açar.

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

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

Çünkü şimdi yeni bir gerilim gelişimi karşımıza çıkar. Eğitmen bir dişli zinciri aracılığıyla süt kabını döndüren ağır volanı güçlükle hareket ettirmeye başlar. Bir parça dönüş hareketi sağladığında, işi genç ve istekli olduğu belli olan bir

---

46 Bugün çok az öğrenci süt makinesinin ne olduğunu bilir. Süt makinesinin sütü bileşimindeki iki öğeye –kaymağı alınmış sute ve kremaya– ayırdığı bilinmelidir. Bu aracın işleyiş ilkesi merkezkaç gücüdür ve sütün bileşimindeki her öğe kendi ayrı musluğundan dışarı akar.

köylüye bırakır. Bunu eylemin kabaca üç parçaya ayrıldığı uzun bir kesme dizisi takip eder. Öncelikle köylülerin omuz ve toplu çekimlerinin dönen volanın, dişlilerin ve sütün çekimleriyle almaşık bir kurgusunun yapılması, muslukları gösteren kesmelerde hiçbir sonuç görülmediği için köylülerin küçümsemelerinin artmasına neden olur. İlginçtir, bu bölümde yalnızca makine hareket eder insanların hareketleri durgun çekimler içinde sabittir, bunların her biri bir sanat galerisinde gösterilecek kadar değerli portrelerdir. Durağan köylüler ve makinenin dinamizmi arasındaki zıtlığın yarattığı simgecilik açık ama etkileyicidir.

Çok geçmeden odadaki seyircilerin mesafeli kuşkuculukları kahkahaya ve alaya dönüşür. Eğitmenin ve iki köylü destekçinin tepkilerinde artan bir endişe görülür. Onların hayal kırıklıkları derinleşirken, iki numaralı hareket başlar. Hortumların birini gösteren kesmede, henüz biçimlenmeye başlayan, beyaz bir sıvı damlası olabilecek bir şey görülür. Şimdi makinenin bulunduğu kesmelerde ayrı ayrı musluklardan sızarak akmaya başlayan kaymağı alınmış süt ve krema gösterilirken, eğitmenin ve köylülerin çekimleri beklenen değişiklikleri yansıtırlar. Bu kesmeler yavaşça yapılırlar muslukları gösteren birkaç kesme köylüleri (ve bizi) beyaz sıvının gerçekten akmaya başladığına ikna etmek için gereklidir.

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

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

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

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

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

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

Bu örnek biraz muğlak ve ilgisizdir ama dramanın inşa taşları olan insan ilişkilerindeki sorunların bir çoğu da böyledir. Tıpkı havası boşalan serbest bırakılmış bir balonun, jetin itici

gücü hakkında çoğu ders kitabından daha fazla şey anlatması gibi, Hitchcock'un duşta cinayet montajı (**Psycho** [Sapık]) filminde), yapılabilecek herhangi sözlü ya da normal görüntülü bir anlatımdan çok daha canlı ve dolaysızdır. Akıllıca bir kesim bir süt makinesinden bir star yaratabiliyorsa ya da atomik hareketin işe yarar bir açıklamasının yapılabilmesini sağlayabiliyorsa, ana karakteri Paul Newman ve... olan bir sahne ile neler yapılabileceğini bir düşünün.

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

Newman'ın "hatalı bir ölüm" davasında kendisine tanıklık edecek bir hemşireyi bulması gerekmektedir. Hemşirenin tanıklığı son derece önemlidir—bir avukat olarak Newman'ın davası, ünü ve geleceği tamamen buna bağlıdır. Ama hemşire kendi güvenliği konusunda o kadar korkmuştur ki, kasabayı terk etmiş ve dava ile ilgili işlerden uzak kalabilmek için adını ve adresini değiştirmiştir. Açıkçası, kadının işbirliğini sağlamak güç –belki de imkansız– olacaktır.

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

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

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

Sonsöz

Kural 7: Önce öz – sonra biçim.

Sezgi dolu baş makalelerinden birisinde, Norman Cousins şunları yazmaktadır: "Son derece iyi eğitilmiş, ama yetersiz bir öğrenimden geçmiş genç adamlar ve kadınlar yetiştiriyoruz. Bunlar 'nasıl yapmalı?' kuşağı; nesnelerin doğasından *çok* nesnelerin çalışması ile ilgileniyorlar. İşlerinin ehli insanlar belki, ama entelektüel yönden az gelişmişler. İşlerinin işlevsel gereksinimleri hakkında bilinmesi gereken her şeyi biliyorlar, ama işlerinin bağlamı olarak hizmet gören *insani durumlar* hakkında çok az şey biliyorlar".[47] (İtalikler Dmitryk'e ait)

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

47 Saturday Review, Mayıs/Haziran 1983.

YAZARLARIN FİLMOGRAFİLERİ

EDWARD DMYTRYK
The Hawk (Bağımsız) (1935)
Television Spy (Paramount) (1939)
Emergency Squad (Paramount) (1939)
Golden Gloves (Paramount) (1939)
Mystery Sea Raider (Paramount) (1940)
Her First Romance (I. E. Chadwick) (1940)
The Devil Commands (Col) (1940)
Under Age (Col) (1940)
Sweethart of the Campus (Col) (1941)
The Blonde from Singapore (Col) (1941)
Secrets of the Lone Wolf (Col) (1941)
Confessions of Boston Blackie (Col) (1941)
Counter-Espionage (Col) (1942)
Seven Miles from Alcatraz (RKO) (1942)
Hitler's Children (RKO) (1943)
The Falcon Strikes Back (RKO) (1943)
Captive Wild Woman (Univ) (1943)
Behind the Rising Sun (RKO) (1943)
Tender Comrade (RKO) (1943)
Murder, My Sweet (RKO) (1944)
Back to Bataan (RKO) (1945)
Cornered (RKO) (1945)
Till the End of Time (RKO) (1945)
So Well-Remembered (RKO-RANK) (1946)
Crossfire (RKO) (1947)
The Hidden Room (Ingiliz bağımsız) (1948)
Give Us This Day (Eagle-Lion) (1949)
Mutiny (King Bros. -U.A.) (1951)
The Sniper (Kramer-Col) (1951)
Eighit Iron Men (Kramer-Col) (1952)
The Juggler (Kramer-Col) (1952)
The Caine Mutiny (Kramer-Col) (1953)
Broken Lance (20th-Fox) (1954)
The End of Affair (Col) (1954)
Soldier of Fortune (20th-Fox) (1955)
The Left Hand of God (20th-Fox) (1955)
The Mountain (Col) (1956)
Raintree Country (MGM) (1956)
The Young Lions (20th-Fox) (1957)
Warlock (20th-Fox) (1958)
The Blue Angel (20th-Fox) (1959)
Walkon the Wild Side (Col) (1961)
The Reluctant Saint (Col) (1961)
The Carpetbaggers (Paramount) (1963)
Where Love Has Gone (Paramount) (1964)
Mirage (Univ) (1965)
Alvarez Kelly (Col) (1966)
Anzio (Col) (1967)
Shalako (Cinerama) (1968)
Bluebeard (Cinerama) (1972)
The Human Factor (Bryanston) (1975)

JEAN PORTER DMYTRYK
Song and Dance Man (20th C-Fox) (1935)
Tom Sawyer (David O. Selznick Prod.) (1936)
Heart of the Rio Grande (Republic (1937)
Hellzapoppin' (Univ) (1937)
San Fernando Valley (Republic) (1938)
The Under Pup (Univ) (1938)
Strike Up the Band (MGM) (1938)
Henry Aldrich For President (Param.) (1939)
One Million B.C. (Hal Roach) (1939)
Babes on Broadway (MGM) (1940)
Kiss the Boys Goodbye (Paramount) (1940)
About Face (Hal Roach) (1940)
Fall in (Hal Roach) (1940)
Nasty Nuisance (Hal Roach) (1940)
Calaboose (Hal Roach) (1941)
The Youngest Profession (MGM) (1942)
Andy Hardy's Blonde Trouble (MGM) (1942)
Young Ideas (MGM) (1943)
Bathing Beauty (MGM) (1943)
Abbot and Costello in Hollywood (MGM) (1944)
Easy to Wed (MGM) (1945)
What Next, Corporal Har.Grove (MGM) (1945)
Till the End of Time (RKO) (1946)
Betty Co-Ed (Col) (1946)
Sweet Genevieve (Col) (1947)
Two Blondes and A Redhead (Col) (1947)
Little Miss Broadway (Col) (1947)
That Hagen Girl (WarnerBros.) (1948)
Crydanger (RKO) (1949)
Kentucky Jubilee (Lippert Frod.) (1950)
G.I. Jane (Lippert Frod.) (1950)
Racing Blood (Independent) (1950)
The Left Hand of God (RKO) (1955)

Televizyon
Red Skelton Comedy Hour (1945-1955)
Abbot And Costello Films (1945-1946)
Canlı, TV Hallmark Theater (CBS) (1955)
Canlı, TV Ninety Minutes (CBS) (1956)
Canlı, TV Odyssey (CBS Special) (1957)

Sinemada Yönetmenlik, Oyunculuk, Kurgu

Edward DMYTRYK
Jean Porter DMYTRYK

Edward Dmytryk, yirminci yüzyılın neredeyse tamamına uzanan yaşamını sinemaya adamış biri, bir öykü anlatıcısı. Ancak, Dmytryk yalnızca anlatmakla yetinmemiş, aynı zamanda nasıl anlatılacağı sorusu üzerine tüm yapıtları boyunca kafa yormuş, dahası bu yorucu uğraşı gerek yaşamsal gerekse sinemasal bir ilkeye dönüştürmüş bir yönetmen. *Sinemada Yönetmenlik, Oyunculuk, Kurgu*; işte bu uğraşın ürünü. Bu kitapta Dmytryk, kurgucu ve yönetmen olarak sahip olduğu 50 yıllık sinema deneyiminden, yaklaşık 30 yıllık akademik geçmisinden süzerek edindiği birikimi bizlerle paylaşıyor. Sohbet eden birini dinler gibi okuyacağınız bu kitapta bir filmin oluşum evrelerini bizler için özetliyor, bizzat tanığı olduğu sinema tarihinden örnekler ve anekdotlar vererek yaratıcı süreçlerin izini sürüyor. Oyuncu, kurgucu, senarist ya da yönetmen olmanın ötesine geçerek sinemacı olmak isteyenlerin gereksindiği kavramsal ve pratik donanımla ilgili ipuçları sağlıyor.
"Başlangıçta söz vardı... ve söz Tanrıydı."
Sinemada Yönetmenlik, Oyunculuk, Kurgu; sözü söylemekle yetinmeyip sözün kendisi olmanın peşinde koşanlar için vazgeçilmez bir kaynak.

Doruk Sinema