

Keyifli Okumalar Dileriz

Binlerce kategoride milyonlarca PDF e-kitap, ders kitapları, dergiler ve romanlara platformumuz üzerinden ücretsiz ulaşabilirsiniz.

RESMİ WEB SİTEMİZ

<https://rantey.org>

Yedek ve Duyuru Kanallarımız

Sitemize erişim engeli gelmesi veya adres değişikliği durumunda aşağıdaki kanallardan güncel giriş adresine erişebilirsiniz:

- Telegram: <https://t.me/birkitapbir>
- WhatsApp Kanalımız : <https://whatsapp.com/channel/0029VbDHv8uE50Us4lvMoc0Y>



Mike Figgis

KALKEDON

Mike Figgis

Dijital Film Yapmak

Dijital Film Yapmak



K

5

DİJİTAL FİLM YAPMAK

DİJİTAL FİLM YAPMAK

Mike Figgis

Kalkedon Yayınları: 273

Sinema Dizisi: 30

Orijinal Adı: *Digital Film-Making*

Bali Paşa Caddesi, No 155A, Fatih-İstanbul

Telefon ve Fax: 0212 512 43 56 - Sertifika No: 13931

Web: www.kalkedonyayinlari.com.tr

e-mail: kalkedonyayinlari@gmail.com

Dizi Editörü: Cansu Sakallı

Yayına Hazırlayan: Hakan Tanıttıran

Kapak Tasarım: Şahan Yatarkalkmaz

Düzelti: Cansu Sakallı

Bu kitap Ceylan Matbaası'nda (Ahmet Uçar) basılmıştır

Davutpaşa Cad. Güven Sanayi Sitesi 83/ 317-318-319

Zeytinburnu - İstanbul - Sertifika No: 23352

Tel: 0212 613 10 79 Fax: 0212 613 10 79

İngilizce Birinci Basım: Faber and Faber, 2007

Türkçe Birinci Basım: Kalkedon Yayınları Ağustos 2014

ISBN 978-605-4979-15-8

Copyright© Kalkedon Yayınları 2014

DİJİTAL FİLM YAPMAK

MIKE FIGGIS

Türkçesi

Cansu Sakallı - Irmak Yavlal

KALKEDON

İÇİNDEKİLER

Giriş	7
1 Silahınızı Seçmek, Onu Sevmeyi Öğrenmek	10
2 Süper-8, 16mm, Süper-16 ve Hi-8'e Kısa Bir Yolculuk	20
3 Uyarlanmış Kameralar, Video Estetiği	36
4 Pre-Prodüksiyon, Bölüm 1: Bütçe	46
5 Pre-Prodüksiyon, Bölüm 2: Mekan	55
6 Işıklandırma	69
7 Kamera Hareketleri	87
8 Oyuncularla Çalışmak	96
9 Post-Prodüksiyon	111
10 Müzik	133
11 Dağıtım	148
Koda	153

Giriş

Film yapmaya başladığım zaman yaşadığım hüsranı çok net hatırlıyorum. Sürecin kendisi ve işlerin nasıl yürüdüğü beni her zaman büyülemiştir ve her zaman soru sormuşumdur. Dolayısıyla bilgiye açtım, ama kimse bana bilgi vermiyordu. Müzik okurken de benzer bir engelle karşılaşmıştım. Bana öyle geliyordu ki, bir şeyler bilen insanlar bildiklerini başkalarına öğretmeye pek de bayılmıyorlardı. Tutumları şöyle görünüyordu: “Bunu bilmek bize, tahmin yürütmek size düşer.” Bu yüzden ben de son çare olarak kitapçılara, amatör filmcilik raflarına -”Süper 8 Film Nasıl Çekilir?”- ve de *Amatör Fotoğrafçılık* gibi dergilere başvurdum.

Şimdi düşünüyorum da, “amatör” kelimesi artık o kadar sık kullanılmıyor. Günümüzde herkes film çekiyor. Bunun ilginç bir nedeni var. Eskiden amatörü profesyonelden ayıran çok büyük iki faktör vardı: para ve teknoloji. Amatör bir sinemacı Süper 8, profesyonel bir sinemacı 16mm ya da 35mm ile film çekiyordu. Ekipman ve maliyetteki fark devasaydı. Profesyo-

nel bir kameranın fiyatının yanına yaklaşılmazdı ve çekilen filmlerin banyo ve post-prodüksiyon masrafları o kadar yüksekti ki sadece çok zenginler ya da profesyoneller karşılayabiliyordu. Ne var ki o günler geride kaldı ve “amatör” etiketi de maziye karıştı.

Sanırım ben amatörlükten profesyonelliğe ilk 16mm'lik filmimi çektiğim zaman adım attım. Daha sonra 35mm kullanmaya başladım. *Daha sonra* Hollywood'da çalışmaya başladım. Filmlerin profesyoneller tarafından nasıl yapıldığını gerçekten anlamaya başladım. Pek fazla etkilenmediğimi söylemek zorundayım.

Orson Welles ile ilgili bir hikaye var; gerçek de olabilir bir şehir efsanesi de, ama her hâlükarda içinde bir hakikat barındırıyor. Hikaye şöyle: *Citizen Kane* (Yurttaş Kane) çekiminin başlarında, geçmişi tiyatroya dayanan Orson Welles setteki bir ışığın yerini değiştirmiş. Görüntü yönetmeni Greg Toland ona usulca bunu yapmaması gerektiğini söylemiş; yönetmeliğe göre ışıklara belli bir kişi dışında hiç kimse dokunamazmış. Daha sonra birlikte çıktıkları bir öğle yemeği sırasında Greg tüm bu kuralları ve daha fazlasını Welles'e açıklamış. (Girişken biri olan Welles'in bir sürü soru sorarak ne kadar bilgi varsa yalayıp yutmuş olduğunu tahmin ediyorum.) Sonraki yıllarda Welles film yapımıyla ilgili bilmesi gereken her şeyi o öğle yemeği sırasında öğrendiğini hep söyleyecekti.

Ben bu hikayeye inanıyorum. Çünkü gerçek şu ki, film çekmek çok kolay. Karmaşık olan şey, aynı anda ele alınması gereken birçok basit unsurun koordine edilmesi. Ne var ki film çekmenin temel prensipleri beyin cerrahisi ya da roket biliminin temel prensipleriyle aynı değil. Bu kitapta temel prensipleri bir araya getirmeye, kimi zaman süreç boyunca nelerin ters gidebileceğini ön görmeye ve bu sorunlarla başa çıkma yolları önermeye çalıştım.

Her şeyden çok bunun GERÇEKTEN FAYDALI BİR KİTAP

Mike Figgis 9

olmasını istiyorum. Uzun zaman önce, sahip olduğum hiçbir bilgiyi kendime saklamayacağıma dair kendime söz vermiştim; bildiklerimi her zaman paylaşacaktım. Bu aralar çok şey öğreniyorum ve hâlâ tam olarak bunu yapmaya çalışıyorum. Bu kitapta okuyucunun dışarıya çıkıp film çekebilmesi için yeterli miktarda bilgi var. Yönetmen olmak isteyen herhangi biri için asıl sınav tamamen başka bir mevzu: Sizde o sabır var mı?

Silahınızı Seçmek, Onu Sevmeyi Öğrenmek

Gözü Eğitmek

İlk fotoğraf makinemi on bir ya da on iki yaşında almıştım ve hâlâ da bendedir. Dahili flaşlı bir bas-çek makineydi. Sanırım her bir film rulosu ile on iki fotoğraf çekiliyordu. O film-den bugün hâlâ fotoğraf basıyorum ve negatifi o kadar büyük ki, kalitesi şahane. Eğer gün ışığı fazla parlak ise lensin önüne bir filtre koyan küçük bir düğme vardı ama hemen hemen bütün fotoğraflarım sorunsuz çıkıyordu. Filmlerdeki görüntü yönetmenlerinin ışık ölçerlerle harcadıkları zamanı düşünürseniz... İlk fotoğraf makinenizle tek yaptığınız, onu bir şeye doğrultmak ve fotoğraf çekmektir.

Daha sonra elime çok eski bir 35mm'lik fotoğraf makinesi geçti: sabit odaklı (35mm, oldukça geniş) bir lensi olan bir Leica. Bununla bir şeyler çektim. Fakat insanların portrelerini çekmeye Nikon fotoğraf makinesi ve uzun bir zum lens aldıktan sonra başladım. Birinin portresini uzun bir lensle çekerseniz, süje çok net ve arka plan ile ön plandaki her şey bulanık çıkar. Süjenin arkasında ve önünde oluşan soyut şekiller elde

etmeye başlarsınız ve birden bunun bir şeylere bakmak için tamamen farklı bir yol olduğunu fark edersiniz. Yapay bir yol, çünkü göz bu şekilde çalışmaz. Ayrıca bunların filmlerde gördüğünüz görüntüler olduğunu fark edersiniz, savaş filmleri diyelim, ya da bir tür gerilim yaratmak isteyen herhangi bir film. Bunun özel bir “görünüm” olduğunu fark edersiniz ve kendinize sorarsınız: Bu görünümü nasıl yakalarım?

Daha sonra Aaton gibi profesyonel bir 16mm’lik kamerayla film çekmeye başlar ve kendinize uzun lens seti alırsanız, Aaton’un vizöründen bakarken elde edeceğiniz görünüm, Nikon’dan elde ettiğiniz şeyin aynısıdır. Birden, çekim yaparken, beklenen bir görüntü, bir “görünüm” ile bağ kurarsınız. Gördüğünüz şeyin, elde edeceğiniz görünüm olacağını hissedersiniz. Yalnızca odaklama bileziğini hareket ettirerek kameranın içindeki görüntüyü kontrol etme gücüne sahip olmaya başlarsınız. Böylece bir tür sinematografi dili geliştirmeye başlarsınız ve senaryolarınıza uzun lens çekimlerinin tariflerini eklediğiniz zaman, bu yazarken filmin nasıl görünmesini istediğinize dair çok net bir fikriniz olduğunu gösterir.

Ben bu farkındalıklara, 35mm’lik iyi bir fotoğraf makinesi kullanmış olmanın ve daha sonra Aaton’la 16mm ile film çekmiş olmanın sonucunda vardım. Bir sinemacı olarak -eğitiminizin bir parçasının-, makinelerle ne kadar vakit geçirirseniz sizin için o kadar iyi olacağını söylemeliyim. İster fotoğraf makinesi, ister film kamerası, ister dijital kamera olsun, en iyisi makinenize o adeta sizin sağ kolunuz olana dek iyice alışmak. Her makinenin belli bir görüntüsü vardır ve size belirli bir his verir ve birtakım şeyleri farkında olmadan özümsemeye başlarsınız. Kamerayı kullanma şeklinizle sadece gözünüzü eğitmiyor, aynı zamanda elde etmek istediğiniz şey için bir içgüdü geliştirmeye başlıyorsunuzdur. Fotoğraf makinenizle belli bir efekt elde etmişseniz, bunun sebebi kendinizi makinenizin mekânizmasına alıştırmış olmanızdır ve istediğinizin bu oldu-

ğunu biliyorsanız, daha sonra dijital bir makine alabilir ve onu da aynı şekilde kişiselleştirebilirsiniz, tıpkı kameranın bir uzvunuz hâline gelmesi gibi.

Kazara Yenilik

Ufacık ama son derece gelişmiş bir kaset olan DAT'ın (Dijital Audio Tape/Sayısal Ses Bandı) yaratıcısı, büyük yenilikçi Sony idi. İlk kaydet ve dinle DAT cihazları çok iyi yapılmış, oldukça sağlam, profesyonel cihazlardı; ucuz değillerdi ama korunç derecede pahalı da değillerdi. Endüstri tarafından neredeyse hemen kabul gördü: DAT ses masterlamada tercih edilen format hâline geldi. O dönemlerde konuştuğum bazı mühendisler dehşete kapılmışlardı. “Kalite müthiş ama güvenliğe ne olacak? Bu plastik bir kutudaki minicik bir kaset parçası...” Hâlbuki bundan önce, dört inç (10,16 santim) genişliğinde, gerçekten büyük master kasetleri kullanıyordu. DAT, kaydedilmiş sesin masterlama formatı olması için icat edilen bir şey değildi, ancak yenilikler böyle gerçekleşiyor işte.

Video kameralarda da aynı şey olduğunu düşünüyorum; ev kullanımına yönelik mevcut kameralar o kadar iyi ki. Örneğin, bugün mağazalardan satın aldığınız makul fiyatlı bir DV (Dijital Video) kamera, on yıl önceki aşırı pahalı, ileri teknoloji bir profesyonel kameradan daha iyi bir kamera. Fiyat kıyaslanamaz bile. Teknoloji çok ilerledi. On yıl önce, profesyonel kameralar milyonlar hariç herkes için erişilmezdi. Şimdiyse, bunlar bizim için neredeyse tek kullanımlık, kullan-at şeyler.

Bu olağanüstü bir şey; çünkü bu yeni dijital çağa kadar, film teknolojisi 1930'lardan beri pek yön değiştirmemişti. Sadece daha gelişmiş bir düzeye gelmişti. Film yapma teknolojisi dikey makinesi teknolojisi gibiydi ve düzgün de işliyordu, hâlâ daha işliyor. Gerçekten çığır açan bir buluş olmamıştı; Dolby

ses hariç tabii, ya da Steadicam'ın icadı. Dolby, analog bandın kaçınılmaz hışırtı sorununun (beyaz gürültü) üstesinden gelmek için icat edilmişti. Dijital teknoloji sayesinde artık analog hışırtısı yok, ama Dolby sesine bağımlı hâle geldik ki bu da bir tür geliştirilmiş yapay ses. Şimdi bunu sinema sesi olarak, "gerçek" olarak kabul ediyoruz. Öyle değil. Gelgelelim Dolby teknolojisine aslında artık ihtiyacımız olmasa bile, ona yapışıp kaldık. Şimdi bir film yapacak olursanız, bunu kullanmak zorundasınız.

Yeni dijital teknolojiye karşı direncin çoğu, köklü, dev şirketlerden geliyor. 2000'de dört dijital Sony PD100 kamerasıyla *Hotel* isimli bir film çektim. Ne var ki filmi görenlerin çoğu, filmin 35mm'lik baskısının projeksiyonunu gördü ve filmi 35mm'ye basmak her türden bir sürü soruna yol açtı. Örneğin, film perdeye benim çektiğim hızdan farklı bir hızda yansıtılmak zorundaydı. Ve ses Dolby sesi olmak zorundaydı. Bu yüzden belli bir noktada şu soruyu sormak zorunda kalıyorsunuz: Araba mı atı çekiyor yoksa at mı arabayı çekiyor?

Kamera, Sizin Bağlantınız

1990'ların sonuna doğru dijital ekipmanların gelişini gerçekten hoş karşılamıştım. Deneme yapmış ve teknik yönden oldukça ilginç ve iyi bulmuştum. Yeni teknolojinin, sette olması gereken insan sayısını büyük ölçüde azaltarak, yönetmen ile oyuncuların arasındaki ilişkiye (ve tüm film çekimi sürecine) yeni bir güç katacağını düşünmüştüm. Oyunculara da büyük miktarda fiziksel özgürlük sağlıyordu, çünkü artık kameranın odaklanması için yerdeki belirli işaretlere basmaya konsantre olmaları gerekmiyordu. Bunun yerine ışıklandırma kaygısı olmadan nereye giderlerse peşlerinden gitmek mümkündü çünkü çok az ışıktaki dijital çekim yapılabilirdi. Kameralar otomatikte, oldukça hızlı ve bana kalırsa tamamen

14 Dijital Film Yapmak

tatmin edici bir şekilde, ışık koşullarındaki herhangi bir değişikliğe adapte olabilirler.

Ancak, film yapmanın problemlerinden biri de, ekipmanla ilgili belli bir züppelik söz konusu olması. Eskiden, film kameralarının büyük, hantal ve tuhaf tuşlarla kaplı olduğu zamanlarda, ekipmana karşı bir çeşit otomatik korku vardı (neredeyse orduda olmak gibi bir şey) ve bu korku, ekipmana belirli bir saygı duymanızı sağlardı. Artık böyle bir saygı kalmadı ve ben bunu bir bakıma onaylıyorum. Lakin bununla birlikte, yeniden aşılacak istediğim şey, ekipmana karşı kişisel bir disiplin fikri.

Günümüzde dijital bir video kamera iki ya da üç yüz sterlin değerinde ve avucunuza sığacak büyüklükte olabilir. Bir kamera ne kadar erişilir görünürse -ne kadar küçük olursa ve ne kadar çok parçası plastikse- o kadar az saygı görecektir. Standart reaksiyon, ona özensiz davranmak olacaktır. Bu yüzden genç sinemacıları, kameralarla ilgili tutumlarını değiştirmeye davet ediyorum. Ekipmanınıza karşı, fiyatıyla ilgili peşin hükmünüze dayalı bir tavır takınmayın. Çalıştığı süre boyunca kamera, sinemacının fikir -niyet- ve sonuç arasındaki en önemli bağlantısı olacaktır. İlgilendiğiniz bağlantı budur. Ucuz bir kameraya, tıpkı 35mm'lik bir Arriflex kamerasına göstereceğiniz saygının aynısını göstermek gerçekten önemli. Kırılırsa ve atmanız gerekirse, sorun yok. Ne var ki işlev gördüğü müddetçe, sevgi ve saygı ile muamele görmeli.

Eğer bu ciddiyet yoksa, eğer kameraya karşı küçümseyici ve saygısız bir yaklaşım varsa, o zaman sonuç o kadar da iyi olmayacaktır. Ben olsam bu felsefeyi bütün dijital film yapımı süreci boyunca ve kullandığınız tüm aletler için uygulardım: kamera, kaset, bilgisayar... Bu şeyler, bütün bu yaratma süreci boyunca sizindir ve hepsine film yapma sürecine yakışır bir şekilde, doğru değer ve ciddiyet ile davranılması gerekir. Aksi ise kendini belli edecektir.

Müzikle bir benzetme yapayım. Bir konsere gider ve gerçekten iyi bir kemancının bir Stradivarius çalışını dinlerseniz, fevkalade bir sese ve müthiş bir performansla tanık olursunuz. Şimdi bu kemancı, okul çocukları için yapılmış yirmi dolarlık Çin malı bir kemanı alıp akort edebilir ve çalabilir ve ben kalıbımı basarım ki birçok kişi Stradivarius'tan farkını ayırt edemez; müzisyen sayesinde. Benzer şekilde, çok iyi bir baterist, ahşap bir sandık alabilir ve onu harika bir bateriymiş gibi çalabilir. Bir fotoğrafçı -Cartier-Bresson diyelim- bir Kodak Brownie alabilir ve hiç şüphesiz müthiş fotoğraflar çekebilir. Mesele şu ki, ekipmanın ne olduğunun gerçekte pek bir önemi yok. Önemli olan, sanatçının kim olduğu ve tutumunun ne olduğu. Yani gerçek bir sinemacı, eline 16mm'lik veya 35mm'lik bir Arriflex ya da bir Panasonic video kamera alır ve siz kamerayı tutuş şekillerinde ve bir görüntüyü kayda alı ş şekillerinde ciddi bir maksat olduğunu derhâl görürsünüz. Belirsizlik yoktur. Tartışmalı bir durum yoktur. Tereddüt yoktur. Müzisyen ile kemanı gibi, baterist ile sandığı gibi, kamera ile aralarındaki ilişkiyi ifade ederler. Bir kamerayı tutuş ve kullanma şekliniz, temel bir öneme sahiptir.

Bu yalnızca kamerayı iyi ayarlamaktan daha öte bir şey. Sizinle sanatsal vizyonunuz arasındaki bağlantı olacak bir şeyi kutudan çıkardığınız zaman, onunla aranızda özel bir ilişki kurmazsanız eğer -onu bir obje olmaktan çıkarıp kendinizin bir uzantısı hâline dönüştürmezseniz- o zaman ne kendinize bir sinemacı diyebileceğinizi, ne de en iyi sonucu elde etmeyi gerçekten umabileceğinizi düşünmüyorum.

Gereken Özeni Göstermek

Bir askere öğretilen ilk şey silahını nasıl parçalarına ayıracağını ve tekrar birleştireceğidir -temiz olduğundan ve işlev gördüğünden emin olmaktır- çünkü hayatını kurtaracak olan şey

o silahtır. Silahınızın tutukluk yapmasını istemezsiniz. Kameranızın da tutukluk yapmasını istemezsiniz. Ters giden bir şey olursa, bunu nasıl düzeltereğinizi ya da duruma uyarlayabileceğinizi bilmek istersiniz. Bu yüzden her zaman kameranın size ait olmasının önemli olduğunu söylerim, çünkü bu şekilde onunla farklı bir ilişkiye sahip olursunuz.

Bir keresinde dört yıl sahip çıkmış olduğum bir kamerayı ödünç verdim. Bana geri geldiğinde mercek yuvasının önü kırılmıştı. Kamerayı ödünç alan insanları aradım ve bana “Haa, evet, fark ettik. Yerine geri taktık. Tamam olduğunu düşündük...” dediler. O kamerayı yeterince iyi tanıyordum. Mercek yuvasının kırılabilmesinin tek yolu, birinin ön ucundan tutup kaldırması ve hor davranmasıydı. Kamera size aitse, ona asla böyle davranmazsınız.

1995'te yeni bir Aaton Süper-16mm kamera satın aldım; bu tip ikinci kameramdı. Oldukça pahalıydı ve ben onunla ilk filmimi çekmek üzereydim. Bir görüntü yönetmeni ve kamera asistanıyla birlikte, gece mevcut olan ışıkla bir şeyler çekmek için Soho civarlarında mekân keşfine çıktım. Kendimi Groucho Kulüp'te bir fincan kahve içerken buldum. Başımı eğip ayaklarıma baktığımı ve kamera asistanının yepyeni Aaton'umu yere koyup tualete gittiğini ve kamerayı gözetimsiz bıraktığını gördüğümü hatırlıyorum. Groucho Kulüp de sarhoşlarla doludur... Geri geldiğinde ona, “Ne yapıyorsun sen?” diye sordum. O da “Orada durmasında sorun yokmuş gibi gözüküyordu.” dedi. Sanırım Süper-16'nın 35mm'liğe gösterilen saygıyı nedense hak etmediği gibi bir hisse kapılmıştı. Gerçekten şok olmuşum.

Hotel'in tamamını DV kamerayla çekerken, bazen kamera asistanlarının çekim aralarında lensin üzerinde tükürük lekeleri var mı diye kamerayı kontrol etme zahmetine girmemelerine aynı derecede şok olmuşum. Video çekimi yapıyorsanız bazen konuşmakta olan bir aktörün yüzünden on santimetre

uzakta olursunuz ve kaçınılmaz şekilde lense birazcık salya püskürtürler. O küçücük şeyler perdeye yansıtıldığı zaman golf toplarına dönüşürler. Lensin üzerindeki o koca lekeleri görünce tamamen çılgına dönmüştüm.

Tavsiyem şudur: Kamera size geri verilir verilmez, çekim yapmayı bitirdiniz mi, öylece yere koyup bir fincan kahve almaya gitmeyin. O kameraya sevgiyle bakın ve her fonksiyonunu, her olasılığı gözden geçirin: pilini, merceğini, sorun çıkarabilecek her şeyi.

Kameranızı tanımakla ilgili bir diğer kritik nokta, bir şeyleri, bir şeylerin farklı kombinasyonlarını denemek için *sürekli olarak* bir şeyler çekmenin (özellikle videoda, çünkü hiçbir masrafı yoktur) ve derhâl sonuçlara bakarak not tutmanın sizin işiniz olması. Kamerayla birlikte gelen kılavuz kitapçığa başvurun ve daha sonra kamerayı kendi hususi ihtiyaçlarınıza uyarlamaya başlayın. Günümüzde, bir kamerayı kutusundan çıktığı gibi kabul ederseniz, teknik olarak tamamen makul bir sonuç elde edersiniz. Ne var ki bunun sizi estetik bakımdan tatmin etmek için yeterli olup olmayacağı başka bir mesele. Şahsen benim için yeterli olmazdı.

Kamerayı kutudan çıkardığınız ve kullanma kılavuzunu açtığınız zaman, imalatçıların, kitapçıklarından öğrenmeniz gerektiğine inandıkları bilgileri yalayıp yutmaya başlarsınız. Ben bu işlem için her zaman küçük bir not defteri kullanırım. Birkaç günü menüyü kurcalayıp oynamakla geçirir, kendi kendime, “Pekala, burada bunu yaparsam şu olur diyor.” derim. Sonra dediği şeyi dener ve “Hımın, ilginç. Bu kombinasyondan söz etmiyorlar o yüzden ben onu da deneyeceğim ve not edeceğim.” diye düşünürüm. Kendimi şöyle düşünürken bulabilirim: “Haa, anladım, eğer bunu, bunu, bunu yaparsan çok yavaş obtüratör (örtücü) hızında çekim yapabilirsin demektir, ayrıca çok yüksek kontrastta siyah beyaz görüntü oluşturmak için diyafram açıklığını değiştirebilirsin. Demek ki aslında ka-

ranlıkta çekim yapabilirsin.” Bu şekilde benim için ilginç olan ayar kombinasyonları keşfettim ve bunlar benim kişisel menüm hâline geldi.

Favorinize Sadakat

Francis Coppola’nın, yıllar önce, elektrotların kullanımıyla kendi beyninizi ve gözlerinizi bir şekilde kamera olarak kullanabileceğiniz bir çeşit sinema öngördüğünü hatırlıyorum... Sinema ile ilgili ilginç olan şey, kamera vasıtasıyla devam etme zorunluluğu kılıyor olması: Kamera gözünüzün ve elinizin ve yaratıcı sürecinizin bir uzantısı hâline geliyor. Bu yüzden ne zaman yeni bir kamera satın alsam, belirli bir zamanda kullandığım kamera sayısını da kısıtlamaya çalışırım; her zaman başarılı olamasam da. Sanki kamera üzerindeki konsantrasyonu kaybetmek istemiyormuşum gibi; özellikle de şimdi, piyasada bu kadar fazla ürün varken.

David Bailey gibi sürekli ürün bolluğu içinde olan insanlar için üzüldüm. Olympus, Canon, Nikon veya Leica, ona tüm bu fotoğraf makinelerini verip duruyordu. Etrafları bütün bu ekipmanlarla çevrilmişken ve “Hangisi? Leica’yı mı kullanmalıyım? Hasselblad’ı mı?” diye düşünürlerken, bazı fotoğrafçıların yüzlerinde hafifçe çaresiz bir bakış görebilirsiniz. Fotoğraf makineleri açısından ben her zaman, insanı baştan çıkaran makineler ve “aslında benim favori makinem bu...” diyen ses arasında kalmışımdır. On beş yıl kadar bir süre, çok resmi portreler için kullandığım bir Hasselblad hariç, bir Leica makine dışında hiçbir şey kullanmadım. Leica ile çok mutlu bir birlikteliğim vardı ve bu ancak dijital makinelere geçmeye karar verdiğim zaman son buldu. O noktada birçok farklı makine denedim ve içlerinden birini şahane buldum. Bunun sebebi biraz da sürecin birden bire bu kadar kişiselleşmiş olmasıydı; oysa Leica varken çektiklerimin işlenmesi için her zaman

bir laboratuvara gitmem gerekiyordu.

Aynı deneyimi film kameralarıyla da yaşadım. Bir keresinde, Los Angeles'tayken, birisi bana o zamanın son model Sony kamerasını, PD100'ü ödünç vermişti. Ben de hemen beğenmiştim. Tasarımı hoşuma gitmişti ki bu benim için alışılmadık bir şeydir. Kamerayla ilgili her şeyin ilginç olduğunu düşünmüştüm. Sonuçlar harikaydı. Bu yüzden *Hotel*'i çekmek için bunlardan birkaç tane satın aldım ve çok yakın bir zamana kadar sadece bu kamerayı kullandım. Canon ve JVC'nin piyasaya ilginç kameralar sürmüş olduğu gerçeğine ve ortada belki de teknik yönden daha gelişmiş kameralar olmasına rağmen, bir ekipman karışıklığı olsun istemedim. Yalnızca bir kamera üzerinde odaklanabilmek istedim. Bir sürü farklı kameram olsaydı, beynimin çalışma şekli yüzünden bir kamera ile diğeri arasında aklım karışacaktı, biliyorum. Hâlbuki bu PD100'ün benim için neden iyi olduğunu tam olarak biliyordum ve herhangi bir çalışma durumunda kamerayı çabucak kurup ayarlayabiliyordum. İşte bu benim için kesinlikle yeterliydi.

Süper-8, 16mm, Süper-16 ve Hi-8'e Kısa Bir Yolculuk

Açılış Sahneleri

Sene 1980'di. On yıl boyunca People Show isimli bir gösteri grubu ile birlikte çalışmışım ve film işine girmeleri gerektiğine ikna olmuşum. Ne var ki onlar bununla ilgilenmiyordu, ben de ayrılmaya karar verdim. National Film School'a gitmek istedim ama beni kabul etmediler. Bunun sebeplerinden biri de, benim dürüst davranmam ve okula o noktaya kadarki film tecrübemin tamamen Süper-8 ile kısıtlı olduğunu söylememdi. People Show'un sonlarına doğru film denemeleri yapma arzum çerçevesinde, kendime bir Süper-8 kamera; bir Canon 512 almışım.

O kameranın tasarımı gerçekten hoşuma gitmişti. Oldukça basit, sessiz, pille çalışan bir kameraydı. Zum özelliği ve kamerayı kaldıracağınız zaman katlanabilen bir tür kabzası vardı. O kabzayı tutmak tıpkı tabanca tutmak gibi bir his veriyordu. Tabancalar insanların ateş edip öldürebilmeleri için belli bir biçimde tasarlanır ve o tasarım aynı zamanda tabancayı tutmanın en sabit yolunu da hesaba katmalıdır ki merminiz

hedefi tutturabilisin. Burada kamera tasarımıyla bir benzetme yapabilirsiniz. Bu Canon 512'in üzerindeki kabza çok ama çok sabitti. Kamerayı sağ elinizle tutuyordunuz ve işaret parmağınız kamerayı başlatan ve durduran tetiğin üzerine geliyordu.

Süper-8 ile ilgili sorun şu ki, film şeridi küçücük ve ses kaydı için geriye daha da ince bir şerit bırakıyor. Montajdaki kısıtlamalar dikkate alındığında -ki bu zaten maharet gerektiren ve sizin de benim kadar büyük elleriniz varsa neredeyse imkansız olan bir işti- elde edilen ses kalitesi bana göre uğraşmaya değecek kadar iyi değildi. Filmlerle ilgilenmeye başlamamın sebebi, sesle ilgileniyor olmamdı. Filmleri her zaman sevmişimdir çünkü sinemada film müziklerini dinlemek hoşuma gidiyordu. Film yönetmeni olmakla ilgilenmiyordum; benim tutkum sestti.

O zamana kadar kayıt cihazları, döngüler (loop) ve en gelişmiş ses teknolojisini (analog ses, ama çok yüksek kaliteli) kullanılarak oldukça karışık ses bantları yapıyordum. Örneğin ben, portatif mikser kullanan ilk insanlar arasındaydım; bu yirmi beş yıl önceydi. Böylece, Süper-8 filmleri sessiz çektiğim ve film seslerini ayrı olarak yaptığım bir yöntem geliştirdim. Bu felsefe daha sonra da benimle yola devam etti.

Süper-8 ile ilgili beni gerçekten heyecanlandıran şey, bir film çekebilmeniz ve bir hafta kadar sonra laboratuvardan alabilmeniz ve gösterebilmenizdi. Görüntünün kalitesi oldukça grenliydi (kumlu) ve renkler çok yüksek kontrastlıydı; kırmızılar aşırı kırmızıydı. Renksel geriverim empresyonistti ama yine de ilk video kameralarla elde edilenden çok daha tatmin ediciydi. Yani, estetik bir bakış açısından bakıldığında, Süper-8 ile anında, temsili fakat aynı zamanda ilginç şekilde gerçeklikten uzak bir sonuç elde ediyordunuz; içinde bir tür zenginlik ve sanatsal potansiyel olan bir şeye bakıyordunuz. Örneğin eğer çok az ışıktaki çekim yapmışsanız, gren yapısı gerçekten ilginç oluyordu. Bir elektrik lambası kullanarak çekim yapmış-

sanız da her şey sararıyordu. Parlak güneş ışığı, kapalı hava, gece çekimi ve yapay ışıkla çekim... Bu gibi şeyler hakkında belli başlı kuralları çabucak öğreniyordunuz. Bu tür şeyleri bir şeyi çekmeden önce düşünme aşamasında göz önünde bulundurmaya başlıyordunuz.

Kameralar ucuz değildi ama para biriktirdiğiniz takdirde makul bir fiyat aralığındaydılar. Ham filmin yıkanması ve basılması satış fiyatına dahildi. Plastik bir kaset satın alıyor, kameranın içine sokuyordunuz (herhangi bir vida falan açmak gerekmiyordu, oldukça pratikti, video kaset gibi) ve geçiş hızı saniyede on sekiz kare olan kaset size dört beş dakika arası bir çekim süresi veriyordu. Sona erdiğinde, kaseti, paketinizle birlikte gelen, Hemel Hempstead adresli sarı bir zarfın içine koyuyor ve zarfın arkasına adresinizi yazıp gönderiyordunuz. Yaklaşık bir hafta sonra işlenmiş (yıkamış ve basılmış) film, film bobini üzerinde size geri geliyordu ve bir projektöre koyup izleyebiliyordunuz. Yani filmi çekmekle sonuçları görmek arasında bir gecikme oluyordu ve bu başlı başına bir gerilim yaratıyordu. Örneğin, işlenmesi için para ödemiş olduğunuz bu şeyi geri alıp da, boş ya da tamamen aşırı pozlanmış çıkması kadar moral bozucu bir şey yoktu. Hatırladığım kadarıyla her kaset 3 ya da 4 sterlin ediyordu. O zamanlar fazla stok satın almaya param yetmiyordu, bu yüzden hâlihazırda bunun çok değerli bir beş dakika olduğuna dair bir fikriniz oluşmuş oluyordu. Film çekiş şekliniz baştan sona bu düşünce ile yönetiliyordu. Hiç bir plan 15 saniyeden uzun süremezdi; bu çok uzun bir çekim olurdu. Kaset birkaç hafta hiç kullanılmadan kameranızda durabiliyordu.

Başlangıçta, bir film kamerasıyla çektiğiniz ilk şeyler, o kameraya sahip olmanın ve bir tetiği çekerek görüntüler elde etmenin zevkinden gelir: çiçeklerden tutun da çocukların ya da şelalelerin görüntülerine; bütün dünyadaki insanların geleneksel olarak filme almak istediği her şey. Benim çekmiş olduğum

materyalin çoğu ailem, çocuklarımdı ve bunları derleyerek onlar için aile albümü gibi bir şey yaptım; ama film formunda.

Kameranın nasıl çalıştığını tam olarak öğrendiğim zaman, hemen öyküsel film serileri çekmeye başlamak istedim. Böylece, İspanya'da tatildeyken çocuk filmleri çektim. Çocuklarım ve çok garip görünümlü iki İspanyol ikiz kardeşle birlikte *Kidnapped* isimli bir film çektim. O zaman yaklaşık on sekiz aylık olan oğlum Arlen'i kaçııyorlardı ve onu yedi yaşındaki üvey kızım Romany kurtarıyordu. Şöyle birtakım sorularla karşı karşıya kalmaya başladım: Nasıl uçma taklidi yaparsınız? Diyelim ki birinin çok yüksek görünen bir duvardan atlamasını istiyorsunuz. Çok yüksek bir duvar bulursunuz, geniş plan çekim yaparsınız, Romany'nin duvarın üzerinde en uç kısma koşuşunu ve aşağıya bakışını görürsünüz (yaklaşık 12 metre yükseklikten bir atlayış). Daha sonra daha alçak ama benzer görünümlü başka bir duvar bulursunuz ve önce yakın plandan atlayışını, sonra da yakın plandan yere inişini çekersiniz. Sonra geniş plana geri dönersiniz. Sonra da sekansı bir araya getirerek kurgularsınız ve işe yarar.

Bunun üzerine hemen, sekanslar ve onları nasıl gerçekleştirebileceğim üzerinde düşünmeye başladım. Bunu aklımda tutarak, tam olarak resimli taslak (storyboard) değil de, çekim planı listeleri hazırlıyordum. Muhtemelen 5 dakikalık bir film olan *Kidnapped*'ı yapmak için iki Süper-8 kaseti kullanmışım ki bu da yaklaşık 9 dakikalık film süresi demekti. Oldukça tutumlu bir orandı ama beni ne yapmak istediğimi gerçekten bulmak için zorladı. Şimdi mevcut olan durumda ise 60 ya da 90 dakikalık kasetler alabilen, nispeten ucuz ekipmanlar bulabiliyorsunuz ve bu anormal bir şekilde genç sinemacıların gözünü korkutuyor.

Kariyerimin ilerleyen dönemlerinde, Süper-16 ile çekim yapma lüksüne sahip olduğum zaman, sürekli olarak sinema öğrencilerinden telefon alıyordum. Artık film şeridim olup ol-

madığını soruyorlardı. Bunlar bir film çekiminden sonra sağda solda arta kalan ve sonra kullanılmak üzere ışık geçirmez etiketli kutularda saklanan, onlarca metreyi bulabilen film şeritleridir. Bunları sinema öğrencilerine verirdiniz ve onlar da öğrenci filmlerini çekmek için bunları kullanırlardı çünkü stok ve işlem fiyatları çok yüksekti. Oysa günümüzdeki dijital çağda, film stokunun kıymetli olması kavramı artık bir mesele değil. Analog bandı -dijitalden önceki format- tekrar kullanabiliyordunuz ama teknik yönden farklı bir kayıt biçimi olduğu için, manyetik bant makaraları arasında yanlışlıkla oluşan sinyal transferlerine dayalı bozukluklar (print-through) meydana gelebiliyordu. Dijital bandı, dijital bilgi olduğu için, bir kere sildiniz mi gerçekten siliyorsunuz. Dolayısıyla dijital stoku, bantta veya kaydedilmiş görüntüde herhangi bir bozulma meydana gelmesi korkusu olmadan tekrar tekrar kullanabiliyorsunuz. Ne var ki yine de, çok fazla bilgi ve çok fazla seçeneğin aslında yaratıcılık karşısında çok büyük bir engel olduğunu söylemeden edemeyeceğim. Ayrıca, ham film şimdilerde kısıtlı olmadığı için, kendilerini önceden plan yapma ve düşünme disiplinine sokmak insanların aklına her zaman gelmiyor; sadece çekiyorlar ve çekiyorlar.

Süper-8'den vazgeçmemin asıl sebebi, seyircilerin güçlü, etkili bir görüntü izlemesini istememdi ve Süper-8 o zamanlar size bu imkanı pek tanımıyordu. Bu, güçlü bir projeksiyon elde etmek için görüntünün içinden geçirmeniz gereken sıcak ışık miktarı ile alakalı. Dediğimiz gibi, Süper-8 kadrajının boyutu ufacık. 8mm'lik bir projektörden büyük bir yansıma elde etmek için gerekli olan ampul ısı miktarı demek oluyor ki film bir saniyeliğine bile takılırsa kareyi derhâl yakabilir. Bu 16mm'de de yaşanabilir, ama aynı sıklıkta değil.

Bir başka sorun ise, Süper-8 amatörler için, her zaman orijinaleriniz (özgün negatifleriniz) üzerinde çalışıyor olmanızdı. Başka bir deyişle, negatif değil, dönüşken

ham film (reversal stock) çekimi yapıyor ve Kodak'a yolluyordunuz. Onlar da filmi yıkayıp basıyorlar ve sonra aynı selülit parçasını size gönderiyorlardı, ama bu kez üzerinde pozitif görüntü oluyordu. Bu nedenle, filmi projektörden her geçirdiğinizde film şeridini çiziyordunuz. Üstelik ayrı bir orijinaliz de yoktu. Neticede, bu şekilde ne kadar korunmasız olduğumun farkına vararak, benim için kurgulanmış orijinallerimin kopyasını yapacak küçük bir şirket buldum, böylece gösterim için kopyaları kullanabilecektim. İkinci neslin kalitesi daha düşük oluyordu ama sorun değildi çünkü görüntüler zaten başlangıçta da kristal netliğinde değildi.

16mm'ye Geçiş

1980'de içine 16mm'likle çekilen 40 dakikalık bir filmi -ilk uzun metrajlı filmim- dahil ettiğim *Redheugh* isimli bir performans sanatı eseri yapmıştım. Ne var ki çekim yapması için Diane Tammes isimli bir kameraman kullanmıştım. Bu yüzden ben kameraya pek elimi sürmedim; gerçi sürekli onu izliyor ve mümkün olduğu kadar çok şeyi kavramaya çalışıyordum. Gelgelim o film benim için Süper-8'den 16mm'ye geçişi temsil ediyordu. Bu geçiş sırasında negatifin büyüklüğünü artırıyorsunuz. 16mm, negatif kesimi için iyi bir büyüklüktür. Tutup kaldırabilir ve resmi görebilirsiniz. Dokunma duyusu bakımından, biraz daha özlü bir şeydi. Kurgu makinesi çok daha gelişmişti. 16mm ve Süper-16, Steenbeck yatay kurgu masaları kullanan, teknik yönden oldukça ileri bir sistemdi. 35mm'nin onunla tıpatıp aynı teknolojiyi kullanan, bir tür mini versiyonu gibi işlev görüyordu. En azından Birleşik Krallık'ta durum böyleydi; Amerika'da olmasa da.

16mm'likle çekim yapmaya hazır olduğumu hissettiğim zaman, Arriflex ST denen, İkinci Dünya Savaşı'ndan hemen sonra yapılan bir kamera satın aldım. Bataryayla çalışıyordu ama

bel aktüsü giyyordunuz. Diğerlerine nazaran küçük, üçlü mercek yuvası olan bir kameraydı. Eski haber filmleri görüntülerinde sık sık görürsünüz; eskiden bütün habercilerin kullandığı modeldir. Üzerine 120 metrelik kaset (magazine) koyabilir ya da içine 30 metrelik film yerleştirebilirdiniz. Aynı zamanda değişken hız ayarı da vardı. Mevcut ışık değeri ölçümleri yapmanız, diyafram açıklığını oranlamanız lazımdı ama hiçbir şeyi kontrol etmenize imkan yoktu. Ayrıca sessiz bir kameraydı; senkronize ses kaydı yapamıyordunuz. Gelgelelim ben o zamanlar kamerayla ses kaydı yapmakla ilgilenmiyordum.

Kamerayı satın aldım ve Paris'teki bir tiyatro tarafından görevlendirilerek, *Animals of the City* isimli bir performans sanatı eseri için çekim yapmak amacıyla ucuz bir biletle New York'a gittim. Yanımda o kadar çok ekipman dolu kutu vardı ki hepsini kendi başıma taşıyamıyordum. Yine de her gün kameramla dışarıya çıktım. New York'un havadan görüntüsünü almak istediğime karar verdim ve bir turist helikopterine bilet satın aldım. Bu gökyüzü turunun süresi yaklaşık on beş dakikaydı. Arriflex'in filmi dört dakikalık olduğu için helikopterdeyken filmi değiştirmek zorunda kalacağımı biliyordum. Bu yüzden bir gece önce, boş bir film şeridi alıp kaseti karanlıkta değiştirme provası yaptım. Süper-8'den farklı olarak, Arriflex'in yan tarafını açıp filmi çıkarmanız, ışık geçirmez bir kutunun içinde cebinize koymanız gerekiyordu. Daha sonra yeni bir şerit çıkarıp, kameranın pencere kızığını açıp, filmi alıcı makaraya yerleştirip, biraz sıkmak için döndürüp, doğru çarkta olduğundan emin olmak için biraz çalıştırıp, kapağı geri takmanız gerekiyordu ki çekim yapmaya devam edebilesiniz.

Arriflex'im, Süper-8 kameram ve bir fotoğraf makinesi, hepsini yumuşak bir çantanın içinde taşıyordum. Kalın bir tüvit kaban giyyordum çünkü hava çok soğuktu. Hiç hesaba katmadığım şey ise, helikopterde başka insanların da olacağıydı; nitekim Japon turistlerle tıka basa doluydu. Bu helikopterin

ısıtma sistemi doğrudan motordan besleniyordu, bu yüzden içeriye çok fazla sıcak hava pompalanıyordu. Kalkıştan iki dakika sonra o kadar çok terliyordum ki kabanımın ıslandığını hissedebiliyordum. Nihayet helikopterden çıktığımda, kabanım iki kat daha ağırdı. Bütün pencereyi işgal etmiştim ki bu berbat bir davranıştı çünkü diğer turistler de para vermişlerdi ve onlar da pencereden dışarıya bakmak istiyorlardı... Gelgelim havadan New York'un bol miktarda görüntüsünü almayı başarabildim. Daha sonra sabah saat ikide 42. Cadde'de çekim yapmaya çıktım ve bana doğru yürüyen üç genç tarafından dövülmemi filme almayı becerebildim. Onlar yaklaştıkça, "Ne müthiş bir kare! Önümden ne zaman çekilecekler acaba?" diye düşünüyordum. Son anda bir yumruk geldi ve kamerayı küt diye suratıma yapıştırdı... Pozu doğru mu ayarlamıştım, yanlış mı, hiçbir fikrim olmadan film şeritlerini işleme gönderdim fakat bu benim 16mm ile yaşadığım ilk deneyimdi.

Daha sonra Amsterdam'da oldukça karışık bir performans sanatı eseri yapmak için görevlendirildim. Yapımcıyı bana biraz para ödünç vermesi için ikna ettim ve o parayla bir Aaton Süper-16 kamera satın aldım. Bu benim ilk kez ses kaydı ile çekim yapabilmemi sağladı. Kamerayı nasıl kullanacağım hakkında hiçbir fikrim yoktu ama kameranın yanında bir de lens seti satın alıp kullanma kılavuzuyla birlikte Amsterdam'a gittim.

Aaton -yalnızca küçük bir metal parçası değiştirerek- standart 16mm veya Süper-16 ile çekim yapma imkanı sunuyordu. Standart-16 bir TV formatıdır ve karedir. Süper-16, 35mm ile aynı formattır, dikdörtgendir. 16mm ile asıl film üzerine ses kaydı yapamazsınız, senkronize bir ses kaydedicisi kullanmanız gerekir. Aaton'un filmi pozlama hızı gerçeğe en yakın kareye kadar yaklaşacak derecede hassastı, böylece bir sinyal kullanılarak bir ses kaydedici aynı hızda çalıştırıldığında, ikisi birbiriyle senkronize durumda kalıyordu. Aaton'un Süper-16 için daha geniş bir kareye ayarlanabiliş şekli basitçe şöyle-

di: Işığa tutturulmuş bir film parçasının hem solunda hem sağında dış delikleri vardır ama Aaton filmin sadece bir tarafındaki dış deliklerine ihtiyacınız olduğunu anlayıp size üzerinde oynayabilmeniz için şeritten daha fazla yer veriyordu ve bu boşaltılan alan daha geniş, dikdörtgen bir kare yaratmak için kullanılıyordu. Senkronize ses kaydı yapmak için profesyonel bir Sony ses kaydedicisi kullandım ve işe yaradı.

Çekim yaparken, 35mm ile 16mm ya da Süper-16 arasında büyük bir fark bulursunuz; bu kullandığınız lenslerle ilişkili olarak negatifin boyutundan kaynaklanır. Alan derinliği (kameranın her şeyi odakta tutabilme becerisi ki 16mm'de bundan daha fazla yararlanırsınız) de biçimsel bir farklılık gösterir. Jean-Luc Godard'ın dijital teknolojiye ilişkin eleştirilerinden biri, görüntünün fazla alan derinliği olmasının ona göre filmsel bir görünüm sağlamamasıydı; o bunu bir kısıtlama olarak görüyordu. Ben buna karşılık olarak, "Tüm bunlar halledilebilir." diyorum.

Sorun şu ki video kameraların çoğu otomatik fonksiyon ile çalışır: Işık objektife düşer, bir sensöre ulaşır ve bu sensör pozlamayı otomatik olarak halleder. Pozlamayı azaltmak ve alan derinliğini daraltmak isterseniz objektifin önüne gri skala doğal yoğunluk filtreleri koymak zorundasınız. Hiçbir şeyin rengini değiştirmezler; yalnızca objektife giren ışık miktarını azaltmaya başlarlar, böylece diyafram açıklığını genişletip alan derinliğini azaltırlar. Her kameraların mekanik yapısına bağlı olarak kendine has bir karakteri vardır. Bu mekanik yapıyı iyice bellerseniz, istediğiniz etkiyi elde etmek için bundan sapmanızın bir yolu genellikle vardır. Yani film yapma sürecinin bir kısmı da, istediğiniz sonucu elde etmek için ekipmanınızı uyarlama şekilleri üretebilmek adına elinizin altındaki temel teknolojiyi anlamaktan geçiyor.

Video: İlk Kameralar

Süper-8 ile çekim yapmaya başladığımda amatör sinema dergileri satın alıyordum. Makaleler oldukça banal olsa da, işime yarayabileceğini düşündüğüm ufak tefek teknik bilgiler vardı. Bu sıralarda ilk video kameralar piyasaya sürülüyor ve bu dergilerde (başlangıçta hor görülerek) değerlendiriliyorlardı: “Bu hiçbir zaman Süper-8’in yerine geçemez, kalitesi pek iyi değil.” Sonra, çok geçmeden, bu video kameralar dergilerde daha fazla editoryal alana sahip olmaya başladı ve bir noktadan sonra da ciddiye alınmaya başladılar.

70’lerde Amerika’da gördüğüm ilk video kameralar iki makaralıydılar (reel-to-reel); ilk ses kayıt cihazlarına çok benzeyen bir sistem kullanıyorlardı. Gelgelelim kayıt aracı kameraların üzerinde değildi, dolayısıyla büyük ve kalın bir kablo vasıtasıyla doğrudan bir kaset kayıt cihazına kaydediyordunuz. En sonunda insanlar kameranın içindeki bir bölmede duran bir kaset üzerine kayıt yapmanız gerektiği fikrini edindiler.

Video ülke içinde ilk kez piyasaya sürüldüğü zaman ikisi de kasete dayalı iki sistem vardı: Sony’nin icadı olan Betamax ve Philips tarafından üretilen VHS. Bir de U-Matic vardı, ama o yalnızca profesyonel piyasa, televizyon içindi. Beta sistemi biraz daha küçük ve dayanıklı bir kasetti, ama daha geniş bantlıydı. Beta yerel piyasada pek tutmadı ve yavaş yavaş satıştan kaldırıldı ama profesyonel piyasada kullanılmaya devam etti; Sony de Beta SP için ve daha sonra Digi-Beta sistemleri için yaptıkları tasarımı kaldı. O dönemlerde VHS’in önüne geçilmiyordu ama tüketiciler için yapılmış piyasaya ilk çıkan kameralar devasaydı. VHS kasetinin sadece kendisi bile şimdiki çoğu kameradan daha büyüktü. Ayrıca kameralar çok hantal ve estetik olarak gerçekten çirkindiler. Kamera tasarımı konusunda hâlâ tam bir züppe olduğumu söylemeliyim. Arabalarda olduğu gibi, altı aydan uzun bir süre etrafta olacakmış gibi

görünen bir şey istersiniz. Satın aldığınız zaman plastiğin hep bir parlaklığı olur ama bir yıldan sonra çok sönük görünür ve yahut bir tarafları kopar ya da kırılır. Kalıcılık ya da herhangi bir uzun ömürlülük kanısını uyandırmaz. Görüntü kalitesine gelince; örneğin, *Capturing the Friedmans*'ın (Canım Babacığım) bir parçası olan amatör VHS filmlerine bakarsanız, görüntü oldukça bulanık, renkler uçuk ve kırmızılar tam bir kabus. Bu, VHS'in tipik bir özelliği idi. Bana göre, görüntünün hiçbir cazipliği yoktu. Yani portatif bir kameranız ve uzun süreli planlar çekebilme imkanınız olduğu gerçeği bile bana pek ilginç gelmiyordu çünkü sonuç çekici görünmüyordu.

Daha sonra 1985'te *Animals of the City* ile turdaydım ki bu da yaptığım performans eserlerinin sonuncusu olacaktı. Ses teknisyenim Kim adında Avustralyalı bir adamdı ve gittiği her yeri filme alan, tam bir Süper-8 fanatığıydı. Aynı zamanda amatör film yapımıyla ilgili dergilerin saplantı bir okuruydu ve bir sohbet sırasında şunları söylediğini hatırlıyorum: "Sony'nin çıkaracağı şu yeni formatı duydun mu? Tam bir devrim. Temel olarak şöyle, bir ses kaseti hayal et, Sony onun video için bir versiyonunu çıkarıyor, hem de daha küçüğünü, adı da Hi-8. Minicik bir kaset ve özellikle bunun için kameralar tasarlıyorlar ve kalitesi çığır açacağına benziyor."

Hi-8 dokuz ay sonra satışa çıkarıldı. O zaman ben zaten uzun metrajlı filmler çekiyordum ve 16mm'lik kameralarım vardı. Ne var ki doğru dürüst bir video kameraya sahip olma fikri -bana bugün hâlâ cazip gelen nedenlerden ötürü- ilgimi çekmeye başlıyordu: mesela bir şeyi çeker çekmez görebilmeniz ve laboratuvarlara gitmek için ekstra para harcamak ve sizin fikirlerinizi aktarmakta güçlük çeken teknisyenlerle uğraşmak zorunda kalmamanız.

1989'da Amerika'daki ikinci uzun metrajlı filmim olan *Liebestraum* üzerinde çalışırken, MGM'e bu filmin çekimiyle ilgili bir belgesel yapmaları için teklifte bulundum. *Liebestraum*

um'un tanıtımını yapmak için para harcayacaklarını biliyordum bu yüzden, "Belgeseli yapmak için parayı bana verirlerse, profesyonel bir Hi-8 kamerası satın alabilirim," diye düşündüm. Doğrusu, teklifi kabul etmediler ama ben yine de kafama koyduğumu yapmaya karar verdim. İlk Hi-8'im bir yayın kamerasıydı, ön kısmında profesyonel bir lens vardı ve gerçekten çok büyük bir kameraydı. *Liebestraum*'un yapımı esnasında saatler süren kamera görüntüleri aldım; bunları hiçbir zaman bir belgesele dönüştürmedim ama bu benim video ile ilk deneyimimdi. Bu sırada Sony'nin Hi-8 ile yakaladığı başarı, diğer tüm büyük video ekipmanı imalatçılarının daha küçük bir kasetle hâlâ profesyonel bir format olabilen bir kamera yapabileceklerinin farkına varmalarını sağladı.

Büyüklik, Minyatürleştirme ve Sabitlik

Video kameranın evrimi, mikro çip devrimi ve bununla beraber giderek artan minyatürleştirme eğilimi ile filizlenir. Tüketiciler için üretilmiş eski kameralardan birini açıp bakarsanız, içinin küçük vidalarla, baskılı devrelerle ve bir yerlerden girip çıkan renkli tellerle dolu olduğunu görürsünüz. Bugün bir dijital kameranın içini açın, bunların - küçük devre kartları dışında -hiçbirini göremezsiniz. İlk cep telefonlarında olduğu gibi, biri size bunlarla vurursa ölebilirdiniz. Şimdiki telefonlar o kadar küçük ki neredeyse ağzınızla kulağınız arasında hareket ettirmeniz gerekiyor. Aynı şey video kameralar ve fotoğraf makinelerinde de oldu ve artık öyle bir noktaya geldi ki şu soruyu sormaya başlamak zorunda kaldık: Kameralar aşırı mı ufaldı?

Film kamerası dizaynını geride tutan şey, esas olarak kameranın mekanik parçalarıydı. Sabit boyuttaydılar, metaldiler ve sabit bir ağırlıkları vardı çünkü filmin nispeten büyük parçalarını taşımak zorundaydılar. 35mm'nin eşsiz bir cüssesi var-

dır. Bobini (magazine) deęiřtirmeden üç dakikadan uzun çekim yapmak isterseniz, ıřık ve hava geçirmez haznelerde (ki sonra bunun da kameranın üzerine yerleřtirilmesi gerekiyor) korunması gereken muazzam bir aęırlık ve gövdeden söz ediyorsunuzdur. Bir de kameranın, oldukça iri ve hantal selüloidi destekleyecek bir ulaşım sistemi olmak zorunda. İşte kısıtlama bunlardı. Selüloit kullanma, hazneler ve geri kalan gereksinimden kurtulduęunuz anda, kamera dizaynını tamamen özgürleřtiriyorsunuz. Dijital teknoloji ve çok küçük kasetler kullanmak, haznenin, objektifin vs. çok küçük olabilmesi demekti. Birden her řeyi minicik yapmak çok iyi bir fikirmiş gibi görünmeye bařladı. Bu yüzden, piyasanın minyatürleřtirilmiş kameraların akımına uğradıęı bir tasarım dönemi yařandı.

Satın aldıęım o ilk profesyonel Sony Hi-8'in iyi bir tasarımı vardı, ana gövdesi yeterince aęırdı ve saęlamca omuzunuza oturuyordu ve idare etmek için iki elinizi kullanmanız gerekiyordu. Görüntü, sabitlięini bu řekilde koruyordu. Aslına barksanız kamerayı sarsmak oldukça zordu. Yürürken kamera elinizde çekim yapsanız bile, onun aęırlıęı ile sizin gövdeniz dengede duruyordu. Ben o kamerayı belgesel çekmeye bařlamak için kullandım. Bunlardan biri William Forsyth ve Frankfurt balesi (oldukça avangart bir bale topluluęu) ile ilgiliydi, yani dansçıların nasıl hareket edecekleri önceden kestirelemiyordu; hep doęaçlama yapıyorlardı. Bazen sahnede otuz beř veya daha fazla dansçı oluyordu ve sıklıkla gözleri kapalı dans ediyorlardı. Kameraya çarparlarsa kendilerini ciddi anlamda yaralayabilirlerdi.

Dolayısıyla hareket ederek bu dansçıları filme alırken, hareketlerinin öngörülemezlięinin bilincinde olmak zorundaydım ve bu kameranın bu iş için fazla aęır olduęunu düşünmeye bařladım. Kamerayla ilgili bir bařka sorun ise ekranı olmamasıydı; hep vizörden bakmak zorunda kalıyordum. Ama daha sonra, vizörün kapaęını kaldırdıęım zaman, yaklaşık bir inç bir

inçlik (bir inç: 2,54 cm), siyah beyaz ama oldukça parlak ekranlı ufacık bir monitörün ortaya çıktığını keşfettim. Okülerin kendisiyse film kameralarında olduğu gibi bir milin üzerindeydi, böylece oküleri vücudunuzun rahatlığına uygun olarak döndürebiliyordunuz. Böylelikle kamerayı sağ elimle tutabiliyor ve vizörün kapağı açıkken bu monitörü görebiliyor ve hatta etrafında dönebiliyordum. Kamerayı gözüme yapıştırmak zorunda olmadığım için de bu, çekim yaparken kafamın özgür olması ve diğer dansçıların nerede olduğunu daha iyi kontrol edebilmem demek oluyordu. Ben bir dansçıyı çekerken başka birinin ilginç bir şey yaptığını görürsem diğer dansçıya geçebilirdim. Bu bakımdan birden bire özgürleştirilmiştim.

Yine de ağır bir kameraydı ve çekimlerin ikinci ayının sonuna doğru spor salonuna gidiyormuş gibi hissediyordum; omuzlarım kuvvetlenmişti ama feci ağrıyorlardı. Ne var ki artık bu kameranın aşırı ağır olduğunu biliyordum. Bu yüzden eski bir DV kamerası satın aldım; mini DV'lerin ilki, Sony'nin VX1000. Ekranı yine yoktu ama manevra yaptırmaması sorun olmayacak kadar küçük bir kameraydı. Görüntü kalitesi de mükemmeldi. Bir keresinde, Küba'ya gittiğim zaman, az önce dışarıya çıkmış ve ormandaki güzel ışıktaki çekim yapmış olan belgeselcilerin yaptıkları bazı şeylere bakmıştım. Asistanlardan birine döndüm ve "Bu 16mm ile mi yoksa 35mm ile mi çekildi?" diye sordum. Onlar da, "Hayır, aslında bu bir VX1000 ile çekildi." dediler.

Derhâl fark ettiğim şey ise, kameranın çok hafif olduğuydu. Çekim yaparken farkına varmamıştım -o an pek değerlendirmeye yapamıyorsunuz- ama çektiğim şeye baktığım zaman, ben kamerayı tutarken kameranın küçük ölçülerde kaydığını fark ettim. Bir kayıştan geçirilen tek bir el ile tutulmak için tasarlanmıştı ki hareketsiz duruyorsanız ve yalnızca kısa süreli bir çekim yapıyorsanız bunda bir sorun yoktu. Gelgelelim 15'er, 20'ser dakikalık çekimlerden oluşan bir belgesel çekiyor ve sa-

bit kalmak istemiyorsanız, eliniz kayışın içinde tutsak kalıyor, çıkarmaya çalıştığınız zaman kamera sarsılıyordu ve oldukça oynak, estetik açıdan tatmin edici olmayan bir sonuç elde ediyordunuz.

Aslına bakılırsa, kameranın kullanım kılavuzundaki bütün küçük illüstrasyonlar sizi kamerayı tek elle kullanmaya teşvik ediyordu. İnsanlar, tasarımından ötürü kamerayı iki elle tutmak istemiyorlar; bunun lüzumsuz olduğunu düşünüyorlardı. Ne var ki burada basit bir kural söz konusu: Kamera elinize oranla ne kadar küçük olursa, elinizin herhangi bir hareketinden kaynaklanan abartı da o kadar büyük olur. Ben bunu, bir garsonun kocaman bir tepside içi su dolu bardaklar taşımaya benzetiyorum: Tepsiyi bir eliyle ortadan tutarsa, elinin herhangi bir hareketi tepsinin eğrilmesine ve suyun dökülmesine sebep olabilir ama tepsiyi her iki ucundan sıkıca kavırırsa bunu engelleyebilir çünkü herhangi bir yalpalama durumunda bir el diğerini dengeleyecektir. Bir şeyi ağırlık merkezinden tutuyorsanız, dengeleyemezsiniz.

Tatile çıktığım zaman video kameramı katlayıp cebime koyabilmeyi müthiş buluyorum çünkü artık kameramı taşımak için özel sert bir kutuya ihtiyacım yok. Ne var ki sıra çekime geldiği zaman, kamera aşırı küçük olduğu için elde ettiğiniz sonuç bozulmuş ve sallantılı olabilir. Bu önemli bir ders olmalı, çünkü sinemacıların çekim yaparken yalnızca şimdiki zamandaki kamerayı değil, gelecek zamandaki (beyaz perdeye yansıtılacağı ve çok büyük olacağı zaman) görüntüyü de düşünme konusunda kendilerini eğitmeleri gerek.

Günümüzde bir eliyle dijital kamerasını tutan, diğer eliyle cep telefonu kullanan, sigara içen insanlar görüyorum... Bu beni hidrolik direksiyonlu otomobilleri tek elle süren insanların sinirlendirdiğine benzer bir şekilde sinirlendiriyor. Arabada dört kişi taşıyorsan ve onları anında öldürebilecekken neden iki elini de kullanmak istemeyesin ki? Video kameralar

vizöre baktığınızda görüntünün sabit gözükeceği şekilde tasarlanır. Ancak görüntüyü büyüttüğünüz vakit hareket hastalığı (motion sickness) ile uğraşmaya başlarsınız; sabit olmayan bir kamera idaresinden dolayı filmi izlemek insanları kelimenin tam anlamıyla hasta edebilir. Başka bir sorun da şu ki, Dogma 95 hareketinin başarısı ile kamerayı sarsmak moda oldu; Lars von Trier'in filmlerinin bir karakteristiği de sarsıntılı kamera kullanımı. Gelgelelim onun entelektüel açıdan ne yapmaya çalıştığını anlamak mümkün olsa da, dijital film yapımı alanında ortaya çıkan insanlar üzerinde iyi bir etkisi olmadığı kesin, çünkü onlar bunun kabul edilebilir olduğunu sanıyor. Bana göre bu, anlatının önünü kesiyor çünkü insan kameranın aşırı farkında oluyor.

Dijital sinemanın kameradaki bu baştan savma hareket ve yatay stabilite eksikliği sorunu, kameranın sabit tutmak için aşırı küçük olması problemini halletmek için özel bir ekipman tasarlamama neden oldu. Kamera operatörünü daha sabit olmaya ve daha az titreme yaratmaya zorluyor; hatırı sayılır derecede de başarılı oluyor.

Uyarlanmış Kameralar, Video Estetiği

Kamera Operatörlüğü

Film işine girmeden önceki geçmişim performans ve müziğe dayalıydı, dolayısıyla ne yaratırsam yaratayım, seyircimle doğrudan ilişkim olacağı fikriyle yetişmiştim. People Show'da bir kez sahneye çıktınız mı, bam, seyirci anında tepkisini gösterir. Ayrıca bu tepkiden derhâl faydalanabilir ve onu yoğunlaştırabilirsiniz. Aynı şey canlı müzik çalmak için de geçerli.

Daha sonra film yapmaya başladım... ve anladım ki yönetmen olarak rolünüz sizi böyle bir ani tepki imkanından epey uzaklaştırıyor. Epey ön planlama yapıyorsunuz, her şeyi ayarlıyorsunuz, fakat daha sonra adeta oturduğunuz yerden seyreliyorsunuz. Bu noktadan sonraki asıl ilişki kameramanla oyuncular arasında gerçekleşiyor. Ben bunu oldukça moral bozucu buldum, çünkü benim bir durum karşısında hızla tepki verme ve yaratıcı enerjimi doğrudan oyunculara empoze etme kabiliyetimi tamamen devre dışı bırakıyordu; her zaman bu gecikme süresinin olmasından ötürü. Bir de üstüne üstlük, ilgilenmek zorunda olduğunuz insan sayısı -ki hepsi de ilgi ve

vaktinize olan ihtiyaları bakımından ilk sırada geldiklerini düşünür- genelde yaratıcı gücünüzün sürekli olarak engellenmesi demek oluyordu.

1995'te Süper-16 ile *Leaving Las Vegas*'ı (*Elveda Las Vegas*) çektiğim zaman, kamerayı Görüntü Yönetmeni Declan Quinn ile ortaklaşa idare etmeye başladım ve oyuncularla olan bağımı anında geri kazandığımı hissettim. O ana kadar, sinema yapımcılığının mekanizmasından ötürü, "Pekala, iyi haber şu ki yönetmen sensin ve bu müthiş bir meslek; kötü haber şu ki yaratıcı sürecinde hafif bir gecikme süresini kabullenmek zorundasın." argümanını istemeye istemeye kabul etmiştim. Bu, bir yönetmenin bazı durumları önceden gören kişi olması gerektiği durumdur ve ben bunu yapabildiğime inanıyorum, ama olan bitenle daha yakından alakam olunca daha faydalı ve daha yaratıcı olduğumu düşünüyorum. Bu yüzden, *Leaving Las Vegas*'tan sonra her zaman kamerayı bir şekilde idare etmeyi kendime vazife edindim. Bu, herhangi bir Süper-16 projesinde mümkündü ama 35mm'de değildi.

Dijital projelerde, kamera operatörlüğü birden sadece mümkün hâle gelmekle kalmadı, ayrıca neredeyse dijital sinematografi konusunda diğer herkes kadar çok şey biliyormuş gibi oldum. Hatta bazı durumlarda, daha çok şey, çünkü süreci daha akıcı hâle getirmek için ufak tefek şeyler icat ediyordum. Ayrıca her zaman ekipmana ulaşma imkanım olduğundan, bu konuda pratik ve fiziksel olarak düşünebilecek bir konumdaydım; film yapma sürecinde değilken bile. Kamerayı dışarıya çıkarıp bir şekilde uyarlıyor ve onu daha etkili hâle getirmek için üzerine ne tür küçük aletler ekleyebileceğimi düşünüyordum. Belgesellerin çekimini muhakkak kendim yapıyordum, ya da belki iki ya da üç başka kameramanla birlikte. 1999'da *Timecode* isimli bir film yaptım; dört kameramız vardı ve bunlardan birini ben kullandım. 2000'de *Hotel*'i yaptım; yine dört kamera, yine birini ben kullandım ve sonuçta çekimin çoğu-

nu ben yapmış oldum.

İlginç şekilde, *Hotel*'de dört başka kameramanım vardı ve bazen kendimi kötü hissediyor ve onlara: "Pekala, neden siz gidip şunu şunu çekmiyorsunuz?" derken buluyordum. Aslında kendi içgüdümden çok -ki bu gidip filmin tamamını kendi kendime çekmekti, çünkü tam olarak ne istediğimi biliyordum ve açıklama yapmak zorunda kalmıyordum, yani sonuç olarak zaman kazanıyorduk- set ekibine adil davranmaya çalışıyordum. Bu zamanı kazanmak ise bir dönüşüme yol açtı. Eğer kafası çalışan bir grup oyuncunuz varsa, bir planı kurabilme hızınız, ne istediğinizi, ışıkların nerede olması gerektiğini ve geriye kalan her şeyi bir set ekibine açıklamak zorunda kalacağınız duruma göre çok daha çabuk olur. Her şeyi kendiniz görebilirsiniz, çok çok hızlı bir şekilde. Sadece etrafınıza bakar ve kendinizi ışığın iş göreceği bir pozisyona sokarsınız -ve işe yarayacağını bilirsiniz, çünkü monitörde görüyorsunuzdur-daha sonra oyuncularla çabucak prova yaparsınız ve dosdoğru çekime geçersiniz.

Kendiniz Olmanın Önemi

Film işi oldum olası, sinemacıların bireysel yaratıcılıkları ile işlerini yaratıcılığı engellemek ve kontrolü ele geçirmek olarak gören stüdyolar arasında bir savaş olmuştur. Sürekli bir ekipten bahsederler oysa sözünü ettikleri aslında diktatörlüktür. Oldukça cömert ama despotça. Yapımcıların film müziği, kamera hareketi, oyuncu seçimi, hikaye ve benzerleri üzerinde ne kadar kontrolü olursa, (oldukça güvenilmez bir sektörde) kendilerini o kadar güvende hissederler. Bu yüzden, gerilla film yapımı ve bireylerden ne kadar bahsedersek sanırın o kadar sağlıklı olur, her ne kadar bu da aynı şekilde devasa egolar doğurabilecek olsa da. Ancak bu en azından tek bir yaratıcı sesin var olması olanağını sağlar ki bu da tüm yaratıcılı-

ğın kaynağıdır.

Sinemadaki herhangi bir teknolojik yenilik dönemi, kendine has egolar mahsulü yaratacaktır, ister Godard olsun, ister Lars von Trier, Harmony Korine, ben ya da her kim ise... Fikirlerimizi öne çıkarmak için hepimizin egosu olmalı. Hepimiz kendimizce dogmatikiz. Olmadığımızı sanırız, ama öyleyiz. Dijital video çağı ayrıca belli bir ironi yarattı. Mesela Godard, yıllar boyu bu kameraların sinemacılara getirdiği her tür fayda için şiddetle kavga verdi. Daha sonra teknoloji aniden, deyim yerindeyse sokağa düşünce, her zamanki entelektüel züppeliği kepenklerini indirdi ve: "Hayır. Videoyu kullanacağım ama modası bir hayli geçmiş olan U-Matic ya da Beta-SP ile çekeceğim." dedi (veya *Eloge de l'amour*'u (2001) çekmek için kullandığı sapsarı görünümlü şey her ne ise). Sanki belli bir noktada ilgisini yitirmiş gibi; çünkü teknoloji artık fazlasıyla erişilebilir, ayrıcalıklı olmayan bir şeydi; ve Godard demek ayrıcalıklı sinemacılık demekti. Bu onu diğer insanlardan uzakta tutsa da, onun durumunda böyle bir mesafenin var olmasının önemli olduğunu düşünüyorum.

Her sanat dalının içinde kendine özgü bir elitizm ve ayrıcalık vardır. Herkes bir kalem ve kağıt satın alabilir, ama herkes çizim yapamaz. Ayrımcılığın bir sonraki seviyesi ise: ne tür kağıt kullanıyorsunuz? Gerçekten ilginç bir işin parçası olan materyaller her zaman ilgimizi çekmiştir. O işi o kadar iyi beceremeyenler ise, akıllarını neredeyse kağıt ve kalemle bozarlar ve tamamı materyaller üzerine makaleler yazmaya başlarlar.

Yani dijital videonun genel mevcudiyeti içinde, kendi sistemlerimizi yaratmamızın önemli olduğunu düşünüyorum. Sokağa çıkıp bir kamera satın alabilmeniz ve herkesle aynı olabilmeniz fikri eşitlikçi olabilir; ama pek seksi değil. Bir Leica'mız olsun isteriz çünkü bu bizi kendi kimliğimizle, gerçekten ayrıcalıklı bir kulübün üyesi yapar. Savaş alanlarındaki basın fotoğrafçıları gibi: Bir Nikon veya Canon satın alırlar ve

daha sonra bir gaffer bantla imalatçının logosunu kapatırlar. Bunu neden yaptıklarını her zaman merak etmişimdir. Sanırım bu bir çeşit, “Bu bir Nikon değil, bu *benim* kameram.” deme şekli. Genel bir ürün satın alıp, sonra onu modifiye edip değiştirmek bizim için önemli bir şeydir. Onu farklı yapan bir delik açarız. Mesela ben, bir kameranın kayışını keser atarım ve bu onu bir Mike Figgis kamerası yapar çünkü ben onu özel bir biçimde kısıtlamışımdır. Fakat kameramı anında bir Mike Figgis kamerası hâline getirmek ve kısıtlamak için yapacağım başka küçük şeyler de vardır. Ama sanırım iyi bakımdan kısıtlamak, çünkü bunlar beni kameraya belli bir şekilde muamele etmeye zorluyor. Aslına bakarsanız Fig-Rig isimli bir aparat tasarladım ve yapısal kısıtlamaları olsa da, insanların kamerayı kullanım biçimleri bakımından daha iyi sonuçlar doğuracağını umuyorum

Titrek Kamera: Sarsıntı, Faydaları ve Zararları

Videoda çekim yapıyorum çünkü bu bir sinemacı olarak yeni şeyler denemem için bana özgürlük sağlıyor. Yine de sonucun izlenebilir olmasını isterim. Elbette *The Blair Witch Project*'de (*Blair Cadısı*) olduğu gibi kasten sarsıntılı yapmaya çalışmıyorsa eğer; bu oldukça narin ve bazen çok korkmuş bir bakış açısı hissi uyandırır. Bu gayet saygıdeğer bir tekniktir; 35mm'de bile bu savunmasız bakış açısı hissini aktarmak için her zaman kamera hareketlerini çarpıtma teşebbüsleri olmuştur.

Eğer, diyelim ki, tutuculuğunda direten bir Dogma film yönetmeniyseniz, kamerayı sarsmaya devam edebilirsiniz; bu biçimsel bir tercihtir. Bu neredeyse, bazı grupların otantik New Orleans soundunu yakalamak için kasten akortsuz çaldığı, 50'li yılların Britanya'sındaki geleneksel caz dirilişine benzer. Müzisyenlerle akort yaparken söylenen “It's close enough for jazz/Caz için yeterli” lafı buradan gelir. Akortlu olup olmama-

nızın pek önemli olmadığı anlamındadır. Hatta, akordunuz hafif bozuksa, kulağa daha inandırıcı gelebilir. Bu sizin tercihiniz olabilir. Benim değil. Dijital olarak yapılmış yeni filmle-
rin daha geniş bir piyasaya ulaşabilmelerini kısıtlayan unsur-
lardan biri de, ana akım dağıtım şirketleri arasındaki, dijital
film yapımının bir şekilde görüntünün sarsıntılı olmasıyla
eşanlı olduğu, bunun ucuz olmaları anlamına geldiği ve
seyircinin canını sıkacağı algısı.

2000 yılında Sony PD100'ü satın alma ve *Hotel*'in tamamını
bu kamerayla çekme kararı aldım. Bu kamerada ilk olarak sa-
bitlik meselesine öncelik vermeye karar verdim. Elde çekimi
beni tatmin etmiyordu. Kameraları tripoda koymak istemiyor-
dum; yoksa bu kameralara sahip olmanın bir manası kalmı-
yordu. Hareket kabiliyetleri yüksek, kolaylıkla taşınabilir ol-
malarını istiyordum; hatta, kamerayla ses kaydı yapma imka-
nından maksimum derecede faydalanılabilecek bir sistem ta-
sarlamak istedim. Böylece, pre-produksiyon (produksiyon ön-
cesi) aşamasında, ben hâlâ Londra'dayken, bu kameraların
üzerinde durabileceği ve aynı zamanda ses ve benzeri şeyler
için fazladan ekipmanı destekleyebilecek bir çeşit teçhizat in-
şa etme konusunu araştırmaya başladım. Böylelikle, gelenek-
sel olarak Görüntü Yönetmeni diye bilinen kişinin aynı za-
manda ses kaydı yapan kişi olmasını sağlayabiliyordum.

Kamera sadece üzerindeki yerleşik mikrofonla birlikte geli-
yordu. Bu yüzden ben de *American Cinematographer* dergisi-
nin arka sayfalarını ve küçük ilanlarını inceledim ve piyasada
özellikle bu kameralara uygun olan ne var, bakmaya başladım.
Kameranın altına kolaylıkla takılabilen profesyonel ses kayıt
cihazları kullanabilme imkanı sunan ekipmanlar satın alınabi-
leceğini keşfettim. Yan tarafında iki adet XLR soketi olan Be-
ech Teech denen küçük bir kutu vardı: Soketlerden biri sol
kanal, diğeri de sağ kanal içindi, böylece iki profesyonel mik-
rofonun ses girdisini kontrol edebiliyordunuz ya da bir tanesi

telsiz mikrofon olarak da kullanılabiliyordu. Bu, kameranın sundukları bakımından, teknik yönden devasa bir gelişmeydi. Kameranın üzerindeki mikrofon pas geçilebiliyordu ve dijital bir ses kayıt sistemine sahip oluyor, kamera operatörüne de sol ve sağ kanalların kontrolünü veriyordunuz.

Bu kontrolün anlamlı olması için yine de sesi kaydederken denetleyebilmem gerekiyordu. Daha sonra bu küçük kutuyu yapan şirketin aynı zamanda kaydınızın LED değerlerini gösteren bir ekran ürettiğini keşfettim. Kırmızı bir tepe noktası ölçer vardı, böylece eğer kaydettiğiniz ses bozuluyorsa, ekranda kırmızı gösteriyordu. Bunu yapmak için kameranın her gün büyük bir dikkatle kurulması gerekiyordu. Kameranin dahili menüsüne girerek girdi ile çıktıyı dengelemek zorundaydınız. Yapması maharet gerektiriyordu; ama mümkündü. Bu da demek oluyordu ki, bu küçük ekipman parçalarını satın alıp test ederek, kamerayı bir anda otomatik-pahalı-amatör konumundan çıkarıp manuel-ucuz-profesyonel konumuna sokuyordunuz.

Ne var ki sabitlikle ilgili hâlâ problem yaşıyordum. Daha sonra, oğullarımdan biri vasıtasıyla, Kraliyet Sanat Koleji'nde engelli çocuklar için bisiklet dizaynı üzerinde çalışan Ben Wilson isimli genç bir tasarımcıdan haberdar oldum. Bunlar gittiğiniz yönü gidonla değil, vücut ağırlığınızı kullanarak ve sağa ya da sola yönlendirerek kontrol ettiğiniz bisikletlerdi. Ben'i beraber bir fincan kahve içmek için davet ettim ve istediğim şeyin kamera için stabilite problemini çözecek bir çeşit ekipman olduğunu anlattım. Bunun ilginç bir şey olacağı konusunda hemfikir oldu. Ben aynı zamanda bir kaykaycı ve amatör bir kameramandı. "Amatör" diyorum ama bu terimler artık pek de geçerli değil. Şöyle diyelim: Pek çok genç gibi, o da filmler yapıyordu...

Onu birkaç hafta boyunca düzenli olarak evime uğraması için davet ettim ve o elinde mezura, gaffer bant, çeşitli mendeneler

ve boru biçiminde metal parçaları ile çıkageldi. Yapacağımız şey metali belirli şekillerde bükmekti. Ben başlangıçta bir şeyin ağırlığını üçgen şeklinde dağıtma fikri üzerinde çalışmıştım; yürüyüşlerde ve geçit törenlerinde gördüğünüz, sopaların üzerinde bayraklar taşıyarak yürüyen insanlar gibi. Bayrak sopaları oldukça ağırdır ama bu insanlar üzerinde bir oyuk olan bir kemer takarlar ve sopa bu oyuğa oturur. Böylece ağırlık yalnızca kollara yüklenmez, sırt ve kalçaya da dağılır. Çeşitli patent başvurularını gözden geçirince, bir şeyleri vücuda tutturup sabitleme fikrinin, kameralarla ilgilenen insanlar tarafından daha önce keşfedilmiş bir alan olduğunu anladım. Kamera operatörünün sırtından bükülerek gelen ve bir olta kamışı gibi başının önüne sarkan bir sopanın olduğu tasarımlar gördüm; kamera bu alete oturuyordu. Bütün bu tasarımlarla ilgili problem, temelde hepsinin vücuda tutturulmuş olmasıydı. Bu yüzden vücut hareketi tasarımların işleyişini gerçekten etkileyecekti: Oldukça belirli ve kaskatı bir şekilde hareket etmek zorunda kalacaktınız. Dolayısıyla bu bir kısıtlamaydı.

Aynı zamanda bisikletler ve bisikletlerin üzerine takılan şeyler satan bir dükkânı ziyaret ediyordum. Oraya gitme sebepim, bu şeylerin gerçekten gelişmiş, güzel tasarımlı şeyler olmaları ve hızla piyasaya sürülmeleri idi. Herhangi bir sopanın ucuna çabucak oturtabileceğiniz ve üzerinde adaptörler olan kelepçeler alabiliyordunuz. Bu uyarlanmış parçaları mikrofonu tutmaları için kullandım. Sonra Velcro (cırt cırt) kullanarak, üstlerine başka şeyler tutturdum ve bu monte işlemlerini oldukça emniyetli bir şekilde ve hızlı yapabiliyordum. Şimdi, eğer bir yarış bisikletinin gidonunu düşünürseniz, stabilite bakımından oldukça iyi iş görürler. Peki ya gidonun ortasına bir kamera koyabilseydiniz? Bu fikri aldım ve kamerayı kollarınızla tutma fikriyle birleştirdim. Sistem elleriniz dışında vücudunuzun başka hiçbir parçasıyla temas etmeyecekti. Bileklerinizi, dirseklerinizi ve omuzlarınızı kullanacaktınız, böylelikle

hepsi akıcı hareket edebilen ve gıcırdamayan altı eklemden oluşan bir kombinasyona sahip olacaktınız. Ayrıca bütün bu eklemler titreşimleri emer.

Böylece, artık destek sistemi ile birlikte kameranın ağırlığının tatminkar olduğu bir şey arıyorduk: çok ağır olmasa da stabilite sağlayacak kadar da ağır. Sonunda, metal ya da karbon fiber borulardan oluşan direksiyon halkalarını kullanarak, temelde ortasında kameranın durduğu bir direksiyon diyebileceğimiz bir alet yaptık. Bu tasarım öncelikli olarak kamera operatörünü ellerini kameradan çekmeye zorlamakta işe yarıyor. Eller mümkün olduğunca iki yana açılmaya zorlanıyor ve direksiyonun ortasına yerleştirilmiş kamerayla birlikte, operatörün beyninin yatay stabilite çizgisinin ne olduğunu muhakeme etme şansı artıyor. Sonra, bisiklet teknolojisini kullanarak, bu direksiyonun üzerine kelepçeler vasıtasıyla bir mikrofon tutucu, bir ışık ya da her ne isterseniz onu tutturabilirsiniz. Örneğin ben Canon ve Manfrotto'nun kameranın zum ve netleme özelliklerini kontrol edebilmenize olanak tanıyan basma anahtarlı küçük kumandalar yaptığını keşfettim ve bu kumandalardan birini de direksiyonun üzerine tutturabiliyordum.

Video kamera tasarımındaki en büyük yenilik -ki ben bunun tam anlamıyla bir devrim olduğunu düşünüyorum- artık kameraların kendi ekranları olması. Artık vizörden bakmanıza gerek yok. Benim kamerayı -eller hariç- vücuttan özgürleştirme çabalarım, eğer bu buluş hâlihazırda kamerayı gözden azat etmiş olmasaydı mümkün olamazdı. Daha önceden gözünüz vizöre yapışık olmak zorundaydı. Hâlbuki şimdi ekran belki altmış santim uzaktan baktığınız bir şey.

İyi bir film kamerasının vizöründen görüntüye bakarken kameranın ne kadar sarsıldığını muhakeme edebilirsiniz. Bir video görüntüsünü değerlendirmek ise daha zordur. Ayrıca bir vizörden bakarken kollarınız bükülür, omuzlarınız dik durur,

başınızı okülere dayarsınız. Gözünüzü bir noktada tutmak için belirli bir çeşit gerilime yol açarsınız. Esasen bütün vücut hareketlerinizi gergin bir pozisyona sokarsınız ve o şekilde kilitlenirsiniz. Yapabileceğiniz tek hareket belinizi ya da bacaklarınızı hareket ettirmektir. Bu yüzden, elde tutulan bir kamerayı kullanan ve okülerden bakan bir operatör gördüğünüzde, vücut tasarımında titreşimleri emebilecek olan bütün öğeler kilitlenmiştir ve dolayısıyla, artık akıcı hareket eden eklemler olarak işlev görmüyorlardır. Bunun tersi, kamerayı başınızdan ve gözünüzden uzaklaştırmaktır. Boynunuzun ve omuzlarınızın gergin olmasına gerek yok. Bu iyi duruş (postür) ve kötü duruş arasındaki fark gibi bir şey.

Pre-Prodüksiyon, Bölüm 1: Bütçe

Siz Nasıl Bir Sinemacısınız?

Bence sonuçta konu buraya geliyor. Pek çok sinemacı, eğer dürüst iseler, kocaman bir vincin üstünde, kocaman bir Arriflex'in yanında dururken fotoğraflanmak isterler. Arka planda da yaklaşık yüz kadar insan, Yönetmen o olduğu için hürmetle ona bakmaktadır. Bu, film yönetmeninin, Napolyon benzeri biri olduğuna dair görüştür.

Başka bir film yönetmeni çeşidi daha vardır. Bu insan daha isabetli bir şekilde bir sanatçı olarak tanımlanabilir: filmin ne olduğu ve nasıl yapılabileceği konusundaki kişisel bir fikri -daha sade bir fikir- hayata geçirebilmek için diğer insanlarla birlikte çalışması gereken bir kişi. Günümüzdeki teknoloji ikinci kategoridekilere oldukça olumlu gelirken, ilk kategoridekilere de bu ikinci seçeneği mümkün kıldığı için kısmen sinir bozucu gelmektedir.

Dijital film yapımı, en çok sanatsal bir bakış açısına uygun düşen türden bir yükümlülük gerektirir. Ne var ki bu yükümlülüğün içinde, sanatçının dikkate alması gereken oldukça

pratik şeyler de vardır: pek çok sanatçının görmezden gelmeyi tercih edeceği belli hususlar ve sorumluluklar. Gelgelelim, bence sinemayı resim sanatından ayıran şey bu.

Film yapmak müşterek bir aktivitedir. Sanatçının dışarıya çıkıp, diğer pek çok insanla etkileşime girmesi, onlara ilham ve enerji vermesi gerekir. Eğer iç görülerinizi, onlara şevk verecek ve bu görüleri sinema görüntülerine çevirmeniz için size yardım etmek istemelerine yol açacak şekilde yeterli sayıda insana aktarma kabiliyetiniz yoksa, o zaman gerekli sıçramayı yapamazsınız. Ve bazı insanlar bu sıçramayı yapamaz. Fakat öte yandan, eğer teşvik edilmiş olsalardı ve biri onlara birkaç temel şeyi öğretmiş olsaydı, bazı insanlar bu sıçramayı yapabilirdi.

Bu işe tam olarak dahil olmadığınız takdirde, o sıçramayı yapmanız ihtimaller dahilinde bile değildir çünkü ne yazık ki, halledilmesi gereken bir dizi mekanik mesele vardır, tıpkı bir orkestra oluştururken olduğu gibi. Eğer birileri orkestrayı ayarlamaz, parçaları yazmaz, prova için bir salonda yer ayırmaz, antrakta sandviç ve çay servis edilmesini sağlamaz ve bütün bunların parasını ödemezse, dünyadaki en harika orkestra şefi olabilirsiniz ama konser gerçekleşmeyecektir. Alışlagelmiş büyük bütçeli stüdyo filmleri için orkestra benzetmesinin oldukça uygun olduğu söylenebilir. Birileri çayı yapacak, salonu kiralayacak, herkesin parasını ödeyecek ve diğer tüm işleri yapacaktır. Eğer güzel bir günse ve rüzgar da doğru taraftan esiyorsa, eh, siz de duruma bir el atıp, herkesin kendisini iyi hissetmesini ve filmin başarılı olmasını sağlayabilirsiniz.

Ne var ki paranın koruyucu bariyerinin öte yanında, başarılı bir düşük bütçeli dijital film yapmak için, rezervasyonlarla ilgilenen, sandviçleri yapan, paraları ödeyen ve diğer işleri yapan insanların yerini muhtemelen siz almak zorunda kalacaksınız. Ya da size bütün bu şeyleri ekonomik bir şekilde yapmanız için yardım etmeleri amacıyla arkadaşlarınız ya da meslektaşlarınızdan oluşan küçük bir grup bulacaksınız. Eğer bu iş-

ler verimli bir şekilde yapılmazsa, elde edeceğiniz sonuç riske girer.

Bütçe

Godard bir keresinde şöyle demişti: “Bana bütçeyi gösterin, size filmi göstereyim.” Bu bir sinemacının benimseyebileceği en faydalı tavsiyedir. Zira bütçe, insanların her açıdan sıklıkla arkasına saklandığı bir şeydir.

Bir sinemacı 35mm ile belirli bir mekânda çekim yapma hevesinde olabilir. Hâliyle, bütçeniz tartışmasız bir şekilde size diyecektir ki, 500.000 dolar kadar bir paraya ihtiyacınız var. Bunun tek sebebi, ekipman ve genel masrafların -ulaşım, konaklama vb.- hiç esnek olmayan, pazarlık yapılamaz maddeler hâline gelmiş olmasıdır.

Öte yandan, ben finansörlere şöyle şeyler dediğim durumlarda bulundum: “Sizce bana ne kadar para verebilirsiniz? Sizde gerçekten erotik bir gerilim filmi yapabilirim, bana ne kadar para harcayabileceğimi söyleyin yeter.” Eğer belli bir miktar belirtirlerse, şöyle dersiniz: “Tamam, bu miktarla 35mm ile dört gün ya da Süper-16 ile on gün çekim yapabilirim. Hatta elde çekim yaparsam, belki daha fazla zamanım olur. DV-Cam ya da mini yüksek çözünürlüklü kamera (mini highdefinition camera) kullanırsam -eğer çok fazla ekipman taşımazsam- bu belki bir aylık bir çekim demek olur.”

Mekân, görünüm ve ekipman bakımından oldukça hırslı ve hiç esnek olmayan bir senaryo yazarak filmle ilgili beklentilere önceden fazla yüklenmek büyük bir hatadır. Bu pekala filmin asla yapılamayacağı anlamına gelebilir. Öte taraftan, eğer filmin maksadına odaklanırsanız ve eğer senaryonun içinde belli miktarda tolerans varsa o zaman ortada yalnızca belirli bir miktar para olduğu gerçeği temeline dayanarak kendi kendinizle pazarlık edebilirsiniz.

Bir keresinde *How to Shoot a Movie* (Bir Film Nasıl Çekilir) adında bir proje gerçekleştirmeye kalkıştım. BBC'den film ekipmanları çalan ya da bir şekilde onlara erişmenin bir yolunu bulan, sosyal konutlarda yaşayan bir grup çocuk hakkında olacaktı. İçlerinden biri gerçekten bir sinemacı ve açılış sahnelerinde Foyle's kitabevine gidip, *How to Shoot a Movie* adında bir kitap çalışıyor. Bu proje bana o zaman verilen tavsiyeyi yansıtıyordu: "Siyah beyaz ve Bar Italia'dan en fazla on kilometre uzakta olacak bir yarıçap içerisinde." Bu tavsiyenin bir sonucu olarak, hazırladığım tretman asla Londra'dan çok uzaklaşmadığım ve minimum miktarda ekipman kullandığım koşullara göre belirlenmişti.

Bana göre yeni filmlerin zayıflıklarından biri, ucuz, hafif ekipman gerçeği ile bütçe arasında iyi bir evlilik gerçekleştirmekten aciz olmak. Yok pahasına bir film *yapabileceğiniz* o büyük, siyah bilinmezliğe doğru bir atmaya karşı neredeyse bir korku duyuluyormuş gibi. Bütçe artık bir filmi *yapmamak* için geçerli, haklı bir bahane olarak kullanılamaz. On yıl önce buna karşı çıkamazdınız çünkü eğer bir filmin az çok düzgün gözükmemesini istiyorsanız, en azından 16mm ile çekim yapmanız gerekirdi ve film stoku ile kameraların ve diğer ekipmanın kirası toplanınca finansal bir duvar oluşturunurdu. Bu duvar da, eğer onu aşamıyorsanız, filmi yapamayacağınız anlamına gelirdi. Ne var ki şimdi, hemen hemen hiç para harcamadan bir film yapmak mümkün. Bunun örneklerini festivallerde görüyoruz: mesela iMovie kullanılarak yapılan *Tarnation* filmi.

Sinema okullarında konuşma yapmaya gittiğimde bile, dışarıya çıkıp neredeyse bedava olan ekipmanlarla yapabileceğiniz şeylerden faydalanma konusunda bir gönülsüzlük ve tereddüt görüyorum. Bir kameranız varsa ya da bir tane ödünç alırsanız, uzun metrajlı bir film yapabilirsiniz ve bu kamera için gereken film stoku o kadar ucuz ki, birkaç sterline en az 16 dakikalık yüksek kaliteli kasetler alabilirsiniz. Artık filminizi he-

men hemen herhangi bir laptopta kurgulayabilirsiniz. Yine de, insanlar sık sık bir filmi yapmamak için çeşitli bahanelere sığınıyor. Bunun sebebi, muhtemelen aniden serbest kalmanın ve 90 dakikalık görsel bir hikaye yaratma özgürlüğüne tam anlamıyla sahip olmanın hâlâ oldukça göz korkutucu bir fikir olması.

Bir sinemacıya “Projen nasıl gidiyor?” diye sorarım ve şöyle cevap verir: “Eh, bilirsin, hâlâ filancadan ve filancadan haber bekliyorum ve parayı tamamen toplayabilmiş de değiliz.” “Gerçekten mi? Ne ile çekim yapacaksın?” “Ah, high-definition.” “Ah, gerçekten mi? DV-Cam ile çekivermek daha iyi olmaz mıydı?” Ki bu oldukça iyi bir kalitedir, on yıl önce mümkün olan en yüksek kalite videonun eşdeğeridir. Fakat ilginçtir ki, kalite iyileştikçe, insanlar neyi kabul edilebilir gördüklerine dair çitayı yükseltiyorlar, bence sıklıkla filmi yapmamak için bir sebep ya da gerekçe olarak. Korkudan dolayı.

Filmi Finanse Etmek

Bir filmi finanse etmenin pek çok yolu var. Geleneksel yol, büyük miktarda para toplamak ve bir film formatıyla -büyük ihtimalle 35mm- ve beş-altı haftalık bir zaman periyodunda çekim yapmayı gerektiren türden ekipmanlarla çekim yapmaktır. Böyle büyük bir meblağı ekipman ve film formatına harcamaya karar verdiğiniz an, yüklü miktarda parayı o noktada yalnızca soyut bir fikir, bir senaryo olan bir şeye veren insanlarla uğraşmaya başlarsınız. Artık bu insanları senaryoyla ilgili yorumlarda bulunmaya davet ettiğiniz bir bölgeye giriş yapmış bulunmaktasınızdır, çünkü para onların parasıdır. Doğal olarak, filmle ilgili öğeleri kontrol etmeye hakları olduğunu ve onların beğenilerinin hikayeyi etkilemesi gerektiğini düşünürler. Bu bir felakettir çünkü paranızın olması gerçeği asla, aynı zamanda iyi beğenilere sahip olduğunuz ya da bir filmin

nasıl iyi sonuç verebileceğini kavradığınız anlamına gelmez.

Genellikle insanlar bir filme, filmin cazibesine kapıldıkları ve kumarbaz oldukları için para koymak isterler. Konu bir filme para yatırmak oldu mu, bir stüdyo ve bir grup banker arasında çok da fazla fark yoktur ve yaratıcı sürece dahil olmaları için üstü kapalı olarak davet ettiğiniz insanlar bunlardır. Bu demek oluyor ki sıra oyuncu seçimine geldiği zaman, karakterlerin psikolojisi ne olursa olsun, “Bizce bu rolleri Gwyneth Paltrow ve Brad Pitt oynamalı,” diyeceklerdir çünkü yalnızca performansa bakarlar. Oyuncu seçiminde olasılıkların çok dar olduğu bir dünyaya girersiniz; gişedeki performanslarına göre -neredeyse yarış atları gibi- sıralanan belki otuz kadar oyuncudan oluşan bir havuz vardır. Bu saçmalaktır çünkü bu oyuncuların performansları oynadıkları filmin başarısına göre ölçülmüştür, oyuncuların başarısına göre değil.

Bütün sinemacılara tavsiyem, bu yola girmekten, hatta oraya doğru bir adım atmaktan bile ne pahasına olursa olsun kaçınmaya çalışmaları. İşte bunu nasıl yapabileceğinize dair bazı örnekler.

Eğer film yeterince kısa bir zaman periyodunda çekilecekse, o zaman oyunculardan iş gücü havuzunu dikkate değer bir zaman süresince terk etmelerini istemiyorsunuz demektir ve onların boş zamanlarına uygun bir şekilde çalışabilirsiniz. Bu şekilde, yazılmış olan karakterlere uygun, kimisi pek tanınmayan kimisi de -diyelim ki- belirli bir geçmişe sahip oyuncular bulabilirsiniz. Fakat finansal olarak arzu edilen oyuncu kadrosundan ziyade, uygun oyuncu kadrosuna sahip olmalısınız.

Sonra oyuncuların her birine minimum bir ücret önerirsiniz -biz buna “kayırlı ulus” (favoured-nation) diyoruz- ki bu gerçekte şu anlama gelir: Bütün oyuncular günlük olarak *pro rata* ücreti alacaklardır ve bu düşük bir meblağdır. Oyuncular kendilerine iyi işler teklif edilmesini takdir eder, başarılar ve düşük ücretleri hakaret olarak görmezler; başkaları onla-

rın aldığından daha fazla para alıyormuş gibi hissetmedikleri sürece. Bu yüzden eşit şartlar oluşturmak ve bunu şeffaf bir şekilde ortaya koymak çok önemlidir.

Bu minimum ücretin üzerine, hepsine filmin başarı yakalaması durumunda daha fazla para kazanma olanağı teklif edersiniz. Buna ertelenmiş ücret (deferred fee) deriz. Şöyle dersiniz: “Pekala, kağıt üstünde sana 10.000 pound ödeme yapacağım. Gerçekte ise, şu an için sana 200 pound ödeyeceğim. Kalan tutar -9.800 pound- sana ancak film başa baş noktasını geçtikten -kâr etmeye başladıktan- sonra kademeli olarak ödenecek.” Bu şekilde ünlü bir oyuncuyu çalıştırabilir ve kağıt üzerinde, ona makul bir ücret ödeyebilirsiniz. Ancak teknik olarak konuşursak, ona bu parayı ödemeyeceksinizdir, en azından filmin başarısına bağlı olarak ödemeyi yapabileceğiniz bir pozisyona gelene kadar ki bu başarının kendisi, kısmen de söz konusu oyuncunun ününün bir sonucu olarak ortaya çıkabilir. Oyuncu kadronuzun muhtemelen o kadar ünlü olmayan diğer kısmı, ön ödeme olarak ünlü aktörün aldığı parayla aynı parayı alır ama büyük ihtimalle sonraki ödemelerde o kadar çok almazlar. Bu sistemde belirli bir adalet vardır, o da oyuncularınızın ne kadar ünlü olduğuyla ilişkili olarak, aldığınız riskin oranıdır.

Teknisyenlere Ödeme Yapmak

Teknisyenler ise ayrı bir konudur. Açıktır ki, onlara en düşük tarifieden ödeme yapabilirsiniz ve o zaman film endüstrisi içindeki besin zincirinde yükselmeye çalışan daha genç teknisyenler bulma eğilimi içinde olursunuz. Ne var ki eğer **oldukça** spesifik bir işin yapılmasını istiyorsanız -diyelim ki özel efektler ya da belirli bir türde özel görüntüler- ve bu iş gerçekten önemliyse, bütçeniz ne ise onun sınırları içerisinde, bu kişiye peşin olarak ödeme yapacak parayı bulmanız gerekecek-

tir. Teknisyenler ertelenmiş ücret istememe eğilimindedir. Yaratıcı bir işten ziyade teknik bir iş yaptıkları için, kendilerine teknisyen olarak ödeme yapılmasını isterler, her ne kadar bu ikisi iç içe geçebilse de.

Bununla beraber, çok sayıda insan birlikte üniversiteye gittikleri arkadaşlarının arasından oluşturdukları ekiplerle oldukça başarılı filmler yapmıştır, bilhassa eğer sinema okulunda okumuşlarsa. *Hotel*'i yaptığım zaman, uzun yıllardır içimde gelişmekte olan bir fikri hayata geçirmiştım. Bir süredir düzenli olarak insanlardan "Çalışmalarınızı gerçekten çok beğeniyorum ve hiçbir ücret almadan sizin için çalışmak isterim." diyen mektuplar alıyordum. Bu mektupları bir dosyada biriktirmeye başladım ve *Hotel*'i yaptığım zaman, bana mektup yazmış olan ya da sinema okulu vasıtasıyla tanıştığım veya ders verdiğim insanların hepsine birer iş verdim: oldukça önemli, sorumluluk almaları gereken işler. Esasen onları ateş hattına sürmüş oldum ve bu onlar için epey korkutucuydu. Bazı durumlarda benim için de endişe vericiydi çünkü bazen deneyim eksiklikleri kendini belli etti. Örneğin kamera asistanı olarak dört kişiyi görevlendirdim ve gerçekten çok sevindiler. Gelgelim kamerayı düzgün bir şekilde temizlemek gibi bazı şeyleri yapmayı unuttular. Bu yüzden onları sert bir şekilde fırçalamak zorunda kaldım ve şöyle dedim: "Bu sorumluluğu yeterince ciddiye almıyorsunuz. Eğer 35mm'lik bir kamera kullanıyor olsaydınız, bu kifayetsizliğiniz yüzünden kovulmuş olurdunuz."

Eğer yaratıcı ve maharetliyseniz, bütçede tehlike hattını aşmadan bir ekip oluşturmanın pek çok yolu vardır. Bu tehlike hattını aşmak, daha fazla para istediğiniz anda kaçınılmaz bir şekilde -bu bütün yönetmenler için geçerlidir, ünlü olanlar için bile- gittikçe artan miktarda karşı karşıya kalacağınız kontrol kaybı bakımından size sorun yaratacaktır. Soru oldukça basit: Yalnızca büyük bir bütçenin kas gücü olmaktansa, kendi yara-

54 Dijital Film Yapmak

tıcılığınızı ve hünerinizi kullanmaya hazır mısınız?

Bütçeyle ilgili her zaman akılda tutulması gereken başka bir şey de, eğer ruhunuzu şeytana satarsanız, bir gün gelip kapınızı çalacağı ve yatırımının karşılığının ödenmesini isteyeceğidir. Dolayısıyla bütçeniz ne kadar büyük olursa, gerçekte film o kadar az size ait olacaktır ve eğer film bir kez başarılı olursa, o zaman kontrol tamamen elinizden kayıp gider. O filmi başka bir tarafa satmışsınızdır ve metelik para alamayacaksınız.

Elbette eğer filmi başka birine sattıysanız, o zaman filmi dağıtma sorumluluğu onlardadır ve bunu iyi bir şekilde de gerçekleştirebilirler, kötü bir şekilde de. Eğer film size aitse, bir dağıtımçı bulmak sizin sorumluluğunuzdur. Yirmi birinci yüzyılda dijital film yapan birinin karşılaşacağı ana problemlerden biri, ürününün dağıtımıdır.

Ne var ki dikkate almanız gereken başka bir unsur daha var. Zaman geçtikçe ve siz bir sinemacı olarak kariyerinizde ilerledikçe, kendi çalışmalarınızdan oluşan bir kütüphaneye sahip olmak sizin için gittikçe daha önemli olacaktır. Tıpkı bir romancı için olduğu gibi. Şöyle diyebilmek istersiniz: “Bu kitap benim. Şu şirket tarafından basıldı ama bu kitap benim.” Bütün haklarınızı devretmek her zaman bir hatadır. Bu benim başıma pek çok defa geldi ve başka bir seçeneğim yoktu çünkü söz konusu filmler büyük çaplı, 35mm ile çekilen projelerdi. Filmı yeniden düzenleyip, kötü bir DVD olarak piyasaya sürerlerken kederle izledim ve olan biten üzerinde hiçbir kontrolüm yoktu. Bütçe hakkında düşünürken bunu da göz önüne almaya değer.

Pre-Prodüksiyon, Bölüm 2: Mekân

“Kızıl Deniz ikiye yarılr...”

Uzun metrajlı herhangi bir film söz konusu olduğunda, çok büyük olasılıkla çekim yapılacak yalnızca tek bir mekân değil, pek çok mekân olacaktır. Senaryo yazarı senaryoyu olabildiğince ilginç hâle getirmeye çalışır ve bunu yapmanın yollarından biri de, izleyicileri canlandırma umuduyla mekânı sık sık değiştirmektir. Bu yüzden geceyle gündüz, gün ışığı ile yağmur ve yerel mekânlarla egzotik mekânlar arasında dolaşırız. Bir keresinde birinin söylemiş olduğu gibi, *The Ten Commandments*'daki (*On Emir*) açılış tasvirini -“Kızıl Deniz yarılr, İsrailoğulları ileriye doğru akın ederler”- yazmak yaklaşık 30 saniye sürer. Gelgelelim, sinemacı bu kelimeleri kamerayla *hayata geçirmeye çalışmak* zorundadır.

Bir uygulayıcı yapımcı ile masaya oturduğunuz zaman, senaryonuzu parçalara ayırıp en ince ayrıntısına kadar tahlil etmeye başlar: figüranların sayısı, günün vakti, trafik kontrolü, hava kontrolü, uçuş yoluna yakınlık ve bu tip bütün her şey. Korkunç bir durum ortaya çıkar. O zamana kadar makul ba-

sitlikte bir senaryo yazdığınızı düşünüyor olursunuz fakat o anda, son derece karmaşık olduğunu fark edersiniz. Eğer uzun metrajlı bir film yapıyorsanız, kendinizi böylesi saçma bir boyutta sınırlamak istemezsiniz. Bütçenizin az olması sebebiyle mekân konusunda fazla seçeneğinizin olmamasının, yazdıklarınıza engel teşkil etmesi çok büyük bir kısıtlama olacaktır. Filmlerin bir görüntüsü olması gerekir. Öyleyse ihtiyaç duyulan hüner şudur: Bir mekânda elinizdeki paradan en iyi şekilde nasıl faydalanabilirsiniz? Ve ekranda bir çeşit görüntü oluşturmak için harcanması gereken aşırı miktardaki para ihtiyacını nasıl atlatabilirsiniz?

Burada da diğer her konuda olduğu gibi mesele sonuç olarak ekipman tercihiniz, ekibinizdeki insan sayısı ve uğraşmanız gereken oyuncu sayısı ile alakalıdır.

Bir Mekân Sorumlusu Kullanmak

Mekân sorumlusu (location manager), senaryoyu baştan sona okuduktan sonra gidip bir sürü fotoğraf çeken ve her mekân için -diyelim ki- on olasılıkla beraber size geri dönen kişidir.

Genellikle bunların her biri bir klasör şeklinde olur ve mesela belirli bir sokağın nasıl gözüktüğünü, o klasördeki -diyelim ki- on fotoğraftan oluşan panoramik montaja bakarak görebilirsiniz. Sonra bilhassa ümit verici gözüken iki mekân seçersiniz ve bir panelvana atlayıp, bu mekânlara bakmaya gidersiniz. Oraya vardığınız an her zaman biraz tuhaftır çünkü göreceğiniz sokak genellikle senaryoyu yazarken aklınızda olan sokağın yarısı kadar bile ilginç olmaz...

Mekânı seçtikten sonra, bir anlaşma yapmaya çalışın. Alışılmış gelmiş türden bir filmde, eğer peşinde olduğunuz mekân bir evse, mekân sorumlusu evin sahibiyle bir sözleşme yapacaktır. Ya da trafiği kontrol edebilmek için yerel polisle, vesaire vesai-

re. Bütün bu işler oldukça karışık, vakit alıcı ve pahalıdır ve ben bunun yerine büsbütün farklı bir yöntemi tercih ediyorum.

Ne zaman Londra'da dolaşsam sürekli olarak sokaklara bakıyorum ve şöyle şeyler düşünüyorum: "Bu ilginç bir arka plan..." Sonra orayı derhâl olası bir mekân olarak not alıyorum. Bence bu sinemacıların, bilhassa da yazar-yönetmenlerin geliştirebileceği ilginç bir yetenek ya da güç: sürekli oldukça basit mekânlar bakınmak. Bir restoran örneğin. Eğer burada ufak video kameralarla bir sahne çekmek isterseniz, içeriye girip restoranın sahibiyle kısaca sohbet etmek ve "Bak, altı kişiyiz ama ayrıca gelip burada yemek yiyeceğiz. Burada yalnızca bir saatlik bir çekim yapsak sizin için sorun olur mu?" demeniz mümkündür. Mekânın hangi gece pek yoğun olmadığını öğrenin. Bu yolla genellikle arzu ettiğiniz sonuç için pazarlık edebilirsiniz. Böylece bütün bir filmi asla bir mekân sorumlusunun yöntemlerine ve sözleşmelere başvurmadan ve polisle anlaşmalar yapmak zorunda kalmadan çekebilirsiniz. Ne var ki durumu suiistimal etmemeye de özen göstermek zorundasınız çünkü o zaman kapı dışarı edilirsiniz.

Adab-ı Muaşeret

Eğer sokaktaki bir mekâna minimum miktarda yaygara çıkararak giderseniz -ufak bir kamera, birkaç dikkatli asistan ve üstlerine titrenip şımartılmadan doğal bir çevrede bulunmayı becerebilen oyuncular- hem zaten filmde çok daha inandırıcı bir atmosfer sağlarsınız, hem de varlığınız o kadar sinir bozucu ve hatta o kadar belirgin bile olmaz.

Ne zaman bir film üzerinde çalışsam, ekip mekân ve orada yaşayan insanlarla ilişkileri bakımından çirkin davranışlar sergilemeye başlar ve bu film ekibindeki insan sayısı çoğaldıkça artan bir durumdur. Büyük çaplı, 35mm ile yapılan Hollywood çekimlerinde, ekibin üzerinde çalıştıkları yol ya da kaldı-

rımda kapladıkları alan hususunda ya da yaşlı veya engelli insanlara gösterdikleri saygısızlık ve -neredeyse- küçümseme karşısında her zaman dehşete düşerim. Sıkça rastlanan bir görüntü şu olabilir: Heybetli göbeklerinden alet kemerleri sarkan, hamburger yiyen iri yarı üç adam, kaldırımı tamamen kaplayıp tıkaamışlar ve insanlar çevrelerinden dolaşmak için yolda yürümek zorunda kalıyorlar. Bu derhâl kötü bir durum yaratır ve kızgınlıklara neden olur. İnsanlar çabucak huysuz bir hâl alır ve çekimlerinizi kesintiye uğratmayı denerler, siz de çeşitli gerginlik ve düşmanlıklarla karşı karşıya kalırsınız.

Ana akım filmler, etrafa yirmi tane kamyon park ederek ve bir şekilde arazide hak iddia ederek gittiği her yerde kendi reklamını yapar. O sırada işgüzar yapım asistanları da oradan geçmeye çalışan halka kabalık etmekle meşguldür, sırf bir film ekibi oldukları ve bir çeşit teatrallik kurdukları için. Bunun tersi dijital bir film yapmaktır. Bunu yaparken neredeyse kendinizi fark ettirmeden doğal bir çevreye sızmanız ve onu değiştirmeye çalışmamanız gerekir. Trafiği durdurmazsınız, varlığını vurgulamazsınız, filmi etrafa duyuran büyük, neon bir tabela asmazsınız. Bu daha çok fotoğraf çekmek gibidir, göze çarpmadan yapılır. Bir süre sonra insanlar sizi fark etmiyor-muş gibi gözükmeye başlar çünkü “Şimdi sessizliğe ihtiyacımız var!” ya da “Trafiği durdurun!” diye bağırıyorsunuzdur. Yönetmen “Bu adamın geçmesine kim izin verdi!” diye çılgılık atmıyordur. Yalnızca kamerayı nereye koyacağınızı öğrenmek için ortamı yeterince gözlemlersiniz ve sonra ortamın olduğu gibi devam etmesine izin verirsiniz. O zaman oyuncular yapay fenomenlerden ziyade doğal fenomenlere tepki veriyor olurlar. Karşılaştığım en saçma şeylerden biri, o büyük filmler için gerçek bir mekânda çekim yaparken trafiğin durdurulmasıdır çünkü ses teknisyeni “Bana temiz bir diyalog şeridi lazım.” demiştir. Bu yüzden trafiği durdururlar ve etraf çok, çok sessiz olur. Sonra ses teknisyeni der ki: “Fazla sessiz konuşuyorsu-

nuz, daha sonra trafiğin sesini eklememiz gerek.” Sonra siz de oyuncuların sessiz bir ortamda bağırarak tamamıyla yapay olmalarını istersiniz...

Leaving Las Vegas’ı yaptığımda -ilk defa bunu kontrol edilecek bir pozisyondaydım- herkese trafiği kontrol edemeyeceğimizi çünkü Las Vegas’taki yetkililerin bizi burada istemediklerini söyledim. Filmi beğenmemişlerdi. “Sorun yok, oyuncular arkada trafik sesi varken bağırarak.” dedim. Ses teknisyeniyle bu konuyu tartıştık ve bu durumda karşılaşacağımız ana problemlerden biri şuydu: Sahnenin ana planı içinde, bir çekimden diğerine kesme yaparsak, trafik ışıkları kırmızı yanabilirdi ve trafik sesi bir süreliğine kesilebilirdi. Bu yüzden iki ses kaydedici çalıştırdık, biri yalnızca trafik sesini kaydederken, diğeri de senkronize bir şekilde yalnızca diyalogu kaydediyordu, bu da post-prodüksiyon aşamasında mikslenebilmek için her zaman doğal trafik gürültümüzün olduğu anlamına geliyordu. Trafiği durdurmadık ve bana kalırsa oyuncuların çok daha iyi bir performans elde ettim çünkü trafiğe reaksiyon gösteriyorlardı.

Gerçekliğin haktan gelmenin her zaman yaratıcı bir yolu vardır. Yeni dijital film yapımının temel yapısal niteliklerinden biri de, belgesel ile geleneksel uzun metrajlı filmlerle olduğundan daha çok yakınlığı olması, sonuçta aslında bir drama olsa bile. Ne var ki seyirciler, ortam bakımından doğallığa, Hollywood tarzı film yapımının karakteristiklerinden biri olan “yapay doğallığa” oranla çok daha aşina duruma geldi (ve bence ikincisine göre ilkenden çok daha memnunlar.)

Bir Mekândan Diğerine Taşınmak

Bir film yaparken devamlı olarak zaman ve hareket faktörlerine bakarsınız. Bir yerden bir yere giderken harcanacak zamanı nasıl minimuma indirebilirsiniz? On kadar az sayıda in-

sanı bile sorunsuz bir şekilde bir yerden bir yere taşımak çok zordur. Gitmeniz gereken yere giderseniz ve kendinizi aniden şöyle derken bulursunuz: “Makyajcı nerede?” ya da “Peter ve Annie nerede?” Size şöyle derler: “Aa, biz onları bir şeyler almaya göndermiştik...” Onlar gelene kadar çekimlere başlayamazsınız.

Bu sık sık söz edilen bir şey değildir ama bir yönetmen olarak karşılaşılan zorluklardan bir tanesi de, çok miktarda ekipman taşıyacak olmanızdır: hepsi bir noktada gerekli olacak bir sürü küçük şey. Ayrıca her zaman eşyalarınızı koyacak bir yer olmasını istersiniz. Eğer sokakta çekim yapıyorsanız eşyalarınızı yere koymayı pek tercih etmezsiniz çünkü benim bahsettiğim boyutta bir ekipte, kendini yalnızca kimsenin fotoğraf makinesini çalmadığından emin olmaya adayacak birini görevlendirmeye yetecek sayıda insan yoktur... O yüzden sürekli olarak bütün eşyalarınızı koyacak tek bir yer ararsınız. Bir mekâna vardığımızda beni tamamen paranoyak hâle getiren şeylerden biri, insanların eşyaları öylece, anlaşıldığı kadarıyla gelişigüzel bir şekilde yere atıvermeleri. Etrafa bakınıyorsunuz ve her yerde çantalar var. Eşyalar rastgele bir şekilde konulduğu için, kimse hiçbir şeye sahip çıkmadığı için, film ekiplerinden çok fazla eşya çalınır. Bu durum beni diğerlerine nazaran daha fazla alakadar ediyor çünkü bütün çantalarımın üç kamera çantası, bir tripod çantası, bir lens çantası, tüm aksesuar ya da kasetlerin olduğu başka bir çanta- yere saçılmış olduğunu görebiliyorum.

Bu sorun bir üs bularak ve orada kalarak engellenebilir. Böylece her mekân grubu için şöyle diyebilirsiniz: “Pekala, işte üç gün boyunca hareket üssümüz olarak kullanabileceğimiz bir ev. Buradan yüz metre uzakta bir otopark, oradan yüz metre uzakta bir metro istasyonu ve başka bir yöne doğru yüz metre uzakta da çekim yapabileceğimiz bir otel lobisi var. Harika. Haydi tüm yemeklerimizi bu evde yiyelim.” Bu gerçekleştiği

anda, ben bir yönetmen olarak kendimi güvende hissediyorum çünkü bütün eşyalarımı bir odaya koyabileceğimi biliyorum.

Bir çeşit askeri anlayışa bağlı kalıyorum: Üssünüze vardığınız zaman, her şeyi çok hızlı bir şekilde emniyete alırsınız. Bütün ekipmanları bir araya toplarsınız ve birinin onlara göz kulak olduğundan emin olursunuz. Bu önemlidir. Eğer biri bir kamerayı çalarsa, çekimlere devam etmeniz engellenmiş olur ve bu kötü bir atmosfer yaratır. Bu yüzden bir mekânda ilk baktığım şeylerden biri eşyaları nereye koyabileceğimizdir. Kilitleyebileceğiniz küçük bir oda yeter, böylece filmi yapmak için ihtiyaç duyduğunuz teknik malzemelerin üzerinde derhâl kontrol kazanıvermiş olursunuz.

Bir Film ve Mekânları Arasındaki İlişki

Film, hikaye anlatmanın bir formudur. İnsanoğlu hikaye anlatmayı bir saplantı hâline getirmiştir çünkü bu, dünyayla nasıl başa çıktığımızı ifade eder. Herkes iyi bir hikayeyle özdeşlik kurabilir. Edebiyatta -ki filmin içinden çıktığı temel alanlardan biridir- mekânlar zihinlerde var olur. Yazarın tek yapması gereken, mekânı, günün hangi vaktinde olduğumuzu, havayı, mevsimi ve benzeri şeyleri belirten bazı betimleyici pasajlar -bazı yazarlar böyle daha çok pasaj yazar, bazıları da daha az- yazmaktır. Ardından, bu iş için bir ya da iki paragraf kullandıktan sonra, hikayeye devam edebilirler. Filmlerde ise mekânların kullanımı ve gelişimi her nasılsa -büyük ölçüde Hollywood vasıtasıyla- oldukça özgün bir yol izlemiştir. Film deneyiminin bir parçası sıklıkla belirli bir mekânın parmak ısırtan görüntülerinden oluşuyor. Bir James Bond filminde belki de beş, altı, yedi, sekiz egzotik mekân oluyor ve bu filmlerin açılış ve kapanış sahneleri çok önemli. Hollywood'un gişe rekorları kıran filmleri mekânlara ya da mekânları stüdyolarda yaratmaya milyonlarca dolar harcıyor.

Avrupa geleneğinde, kişilerin kendi çevrelerinde zaten bazı mekânlar vardır ve oldukça ilginçtirler. Bu örneğin bir sanayi bölgesi olabilir, ya da eğer Roma'da ya da başka bir büyük şehirde yaşıyorsanız, şehrin kendisi mekân olacaktır. *Hotel'i* Venedik'te çekmeye karar verdim çünkü orası benim kurgulamam gerekmeyen bir mekândı ve kamerayı hemen hemen nereye çevirseniz çevirin, ilginç bir yerdi. Renkler zaten mevcuttu. Bir şeyi ilginç göstermek için bir sanat yönetmenine ihtiyacım yoktu, *zaten* ilginçtiler.

Benim sinema felsefeme göre, hikaye bir filmdeki en önemli şeydir ve o hikayeyi anlatabileceğim bir ortam ya da bir mekân bulmak o kadar da çetrefilli bir iş olmamalı. Eğer yeni dijital kültür içinde bu felsefe size de cazip geliyorsa, o zaman önce bir mekân ve sonra da bu mekânın içinde birkaç merkez üs bulmak o kadar zor olmayacaktır.

Diyelim ki üç haftalık bir çekim yapacağız. Eğer ilk hafta bir üssümüz, ikinci hafta bir üssümüz ve nihayet son hafta başka bir üssümüz olursa bu harika olur. Böylece, neredeyse senaryo yazılırken, olayların büyük bir kısmının bir apartmanda, mesela tren istasyonuna bakan, ilginç bir manzarası olan bir dairede geçeceğini gözünüzün önünde canlandırırırsınız. Tren istasyonunun kendisi de ilginç bir mekândır ve ekibim çok büyük olmadığı sürece, yani yalnızca bir kamera ve birkaç oyuncuyla oraya gidersem ve gitmeden önce ne yapacağımızı iyice planlarsak, muhtemelen orada çok sayıda çekim yapmayı kotarabilirim. Ya da diyelim ki bir lobisi, odaları ve bir restoranı olan bir otel. Burası da hayli ekonomik ve verimli bir şekilde, bir odayı tüm ekipmanı koyabileceğimiz bir üs, başka bir odayı makyaj odası olarak kullanabileceğimiz tek bir mekân ve muhtemelen bir otel odasını da çekim yapacağımız belirli bir mekân olarak kullanabiliriz. Dolayısıyla, senaryoyu yazarken sadeleştirilmiş mekânlar düşünmek oldukça faydalı ve verimli bir yaratıcı süreçtir. Zaten ancak sınırlı miktarda

hasar kontrolü yapma imkanına sahibiz çünkü çekimlere başladığınızda her zaman beklenmedik büyük problemler ortaya çıkar ve mekânın kendisini bir sorun hâline getirerek bu durumun şiddetlenmesine yol açmak istemezsiniz. Zira mekân bir kez problem hâline geldi mi, bütün zamanınızı için için yer bitirir ve siz de sanatsal problemlerinize odaklanamazsınız. Bu problemler performansın ya da senaryonun bir parçasının istediğiniz gibi işlememesiyle ilgili olabilir ve bu tip şeylerle uğraşmak için zamana ihtiyaç duyarsınız.

Ön Planlama

Ön planlama disiplini neredeyse trajik diyebileceğimiz bir oranda küçümseniyor. Buna pek çok öğrenci filminde şahit oldum. Mesela şöyle derler: “Bir diskoda çekim yapacağız.” Ben de “Gerçekten mi? Bu harika.” derim ve sonra onlara böyle bir durumda karşılaşmaları doğal olan lojistik problemler hakkında sorular sorarım. “Ha...” derler ve şaşırmış gözüktürler. Onlara şunları söylemek zorunda kalırım: “Bu sorunlarla şimdi ilgilenmediğiniz takdirde, mekâna vardığınız zaman hemen oracıkta ilgilenmek zorunda kalacaksınız. Bu da bir dramayı filme almak olan ana amacınızdan sapacağınız anlamına geliyor.”

Gerçekten zevk aldığım şeylerden biri, not defterimde başlığı basitçe şöyle olan bir sayfa olması: “Çekim yaparken ters gidebilecek ve gidecek şeyler.” Ne zaman bir film yapmayı bitirsem, ters giden şeylerin küçük bir listesini yaparım ve bir dahaki sefere bunları akılda tutmaya çalışırım. Bir sinemacının işi, senaryoya bakmak ve şöyle demektir: “Pekala, eğer mükemmel bir dünyada olsaydık, filmde olmasını isteyeceğim şeyler bunlar. Şimdi, eğer kendimi bu filmi çekerken hayal edersem, ters gidebilecek ilk şey nedir? Hava olabilir mi? Aniden bir polisin gelmesi ve burada çekim yapamayacağımızı

söylemesi olabilir mi? Eğer durum buyrsa, o zaman bu sorunu önceden halletmeliyim. Ya çekim yapacağımız yer çok canlı bir mekânsa ve etrafta çok sayıda insan olursa? Kameraya el sallayan ya da kelimenin tam anlamıyla ayağıma dolanan insanlar olursa ve çekim yapacak hiçbir yer bulamazsam?”

Bu iş için yeterince zaman harcamalısınız ve neyin ters gidebileceği konusunda gerçekten dürüst olmalısınız. Ters gidebilecek şeylerin bir listesini yaptığınız zaman da, kendinize şöyle sormalısınız: “Bu sorunlarla şu anda nasıl ilgilenebilirim?” Muhtemelen çekim yapacağınız mekâna geri dönmeniz ve orayı kafanızdaki bütün potansiyel problemlerle birlikte bir kez daha ve çok dikkatli bir şekilde incelemeniz gerekecektir. Bu şekilde sorunlara karşı önceden hazırlandıktan sonra, bu sorunların icabına bakması için birini görevlendirebilirsiniz ancak bu kişinin çok net bir şekilde bilgilendirilmiş olması gerekir.

Eğer listeniz fazla göz korkutucu olduysa, belki de mekânlarınızdan birinde film yapımı sürecini kesintiye uğratma olasılığı olan çok fazla şey vardır ve bu mekândan vazgeçmeniz gerekmektedir. Aksi takdirde zaman, para, ivme ve enerji kaybedersiniz ve bu bir felaket olur. Benim yapmaya meyilli olduğum bir başka şey de, her mekân için bir zaman sınırı koymaktır. Film için çekim planı hazırlandığında, bu planın mümkün olduğu kadar spesifik olması için neredeyse ısrarcı olurum. Şöyle derim: “Bir otel lobisinde çekeceğimiz şöyle bir sahne var. Bu sahnede beş oyuncu var, hepsi aynı anda orada değil ama gelip gidiyorlar çünkü burası işlek bir otel lobisi. Benim hesaplarıma göre bu iş üç saat alacaktır, o yüzden dört saat ayrılmasına müsaade ediyorum ve bu sürenin yarısında, yani bu sekansı çekmeye başladığımız andan itibaren iki saat geçtikten sonra, bu işi tamamlamış olmamız gerek. Eğer tamamlamamışsak, o zaman başımızın dertte olduğunu, programın gerisinde olduğumuzu fark etmeliyiz.”. İnsanlar sıklıkla dört saatlik planlı bir çekimin son saatine kadar gerçekten programın geri-

sinde kaldıkları gerçeğini idrak etmeye başlamazlar.

Resimli Taslaklar ve Çekim Planı Listeleri

Eğer bir sahne karışıkça ve içinde biraz aksiyon varsa, nihayetinde bu sahne kurgucunun karşısında heyecanlanabileceği bir dizi farklı plan içeriyor olmalı. Resimli taslak (storyboard) sanatçısıyla birlikte (ya da eğer bu şekilde görselleştirme yeteneğiniz varsa kendi kendinize) seçenekleri gözden geçirmelisiniz. Sonra bir çizimi bir diğeriyle yan yana koyup “Hey, güzel gözüküyor, bu heyecan verici olacak.” diyebilirsiniz. Sahneyi fiilen çektiğiniz zaman yalnızca içgüdülerinize güvenmeyin. Güzel bir sekans elde edebilirsiniz ama karşı açının kurgucu için elzem olacağını unuttuğunuz için kurguda birleştiremeyebilir. Bu yüzden kapsamlı bir planlamanın parçası olarak, resimli taslak kullanmıyorsanız bile, en azından çekim planı listeleri kullanmak çok önemlidir. O anın heyecanı içinde, eğer böyle bir liste yapmadıysanız ve çekimleri yaptıkça yanlarına bir tik atmıyorsanız, eve dönerken bir anda “Aman Tanrım, karşı açı çekmedim...” dersiniz.

Ben her zaman not defterimde bir liste tutarım ve kendime şöyle derim: “Pekala, önce geniş plan ve bel planı çekmem gerek ve sonra birkaç cutaway* ve karşı açı çekmeliyim.” Sıklıkla, bir oyuncuyu beklerken ilginç bir obje görürüm ve onu filme alıveririm. Bu, oyuncuların birinin görüş açısından (point-of-view), sonradan kurgucu için faydalı olan ya da olmayan bir cutaway olabilir. Her zaman alışveriş listesini mümkün olduğu kadar sofistike yapmaya çalışın.

* Cutaway; aralıksız çekilmiş bir görüntünün, araya başka bir şeyin görüntüsünün sokulmasıyla kesilmesidir, ç.n.

Yönetmenin Fonksiyonu

Yönetmenin fonksiyonu liderlik etmektir ve eğer siz liderlik edemiyorsanız, sizin yerinize bunu yapacak birini görevlendirmeniz gerekir, mesela gerçekten iyi bir yardımcı yönetmen. Bazı yönetmenler muhteşem film yapımcılarıdır ama takıma liderlik etmeyi pek arzulamazlar. Yine de bunu birinin yapması gerekir; kimse onlara liderlik etmiyorsa takım çok hızlı bir şekilde uyuşuk ve hevessiz bir hâle gelir çünkü onlar sizin için çalışıyorlardır ve sizin vizyonunuza hizmet etmek için çabalıyorlardır. Eğer sizin vizyonunuzla enerjik bir bağlantıları yoksa, sonunda fonksiyonel teknisyenler olup çıkarlar. Bunu ya *kendiniz* yapmak, ya da bunu yapacak başka birini görevlendirmek zorundasınız. Ben bunu yapmaktan *hoşlanıyorum* ve ilginç bir şekilde, ekip ve bütçe ne kadar büyürse, liderlik o kadar az cömert bir şekilde kabul ediliyor. Çok büyük film ekipleri, kendi departmanları içinde özerk olmaya çok alışkınlar ve kendilerine yardım edilmesinden hoşlanmıyorlar. Bir işi daha hızlı yapabileceklerinin söylenmesinden hoşlanmıyorlar. Çekim planına bir çeşit atalet siniyor ve ben bunu insanların enerjisi bakımından yorucu ve bezdirici buluyorum.

Bu konuda favori örneğim *Leaving Las Vegas*. Bu yeterli kontrole sahip olduğum ilk filmdi ve çekim planı 16mm film ile, çok sayıda farklı mekânda uzun metrajlı bir film çekmek için alışık olmadık biçimde kısıydı. Bu yüzden, hedefi tutturabilmek için bütçeye, plana ve senaryoya baktım ve ekipman konusunda radikal kararlar aldım: elde ya da bir tripod üzerinde. İlginçtir ki, bu kurallar gevşediği ve kamera daha büyük bir ekipmanın üzerine yerleştirildiği anda -ya da Görüntü Yönetmeni'ne ışıklandırma yapması izni verildiğinde- planı tekrar gözden geçirmemiz gerekti ve belirlediğimiz bitiş tarihlerini kaçırdık. Ben bu tip durumların hakkından hızla ve oldukça ciddi bir şekilde geldim. Dedim ki: "Bu tekrar olmamalı."

Her gün “Bugünkü hedeflerimiz şunlar. Alışveriş merkezine gideceğiz ve sahneyi çekmek için üç saatimiz var. Bu konuda pazarlık istemiyorum. Üç saat geçtikten sonra o mekândan çıkacağız çünkü bir sonraki randevumuz bir saat sonra başka bir mekânda ve o konuda pazarlık edilemez. Bu yüzden ister çekimi tamamlamış olalım, ister olmayalım, oradan ayrılacağız.” diyordum. Beklendiği gibi, “Pekala, üç saat içinde bu çekimi tamamlayabilmenin tek yolu, şu ya da bu basit ekipmanı kullanmak,” şeklinde pratik bir muhakeme sayesinde, çekimi tamamladık ve gayet iyi gözüktüyordu. Filmin hiçbir noktasında estetik açıdan bir taviz vermedik. Aslında, her şeye sade ve süssüz bir şekilde yaklaşmamız sayesinde, film estetik bakımından daha iyi gözüktüyor.

O zamandan beri yaptığım her filmde bu felsefeyi devam ettirmeye çalıştım. Bunun gerçekten başarılı olmadığı iki sefer oldu ve iki seferde de bütçe belirli bir miktarı aşmıştı ve 35mm ile çekim yapmıştık. İki durumda da, ekiple tercih ettiğim şekilde ilgilenemiyor ve onlara enerji veremiyordum. Yani genel bir kavram olarak şöyle diyebiliriz: Yeni dijital film yapımı dünyasında yönetmen daha fazla sorumluluk sahibi olmalı. Eğer siz uyuşuk ve özensizseniz, elde edeceğiniz sonuç kaçınılmaz bir şekilde uyuşuk, özensiz bir film olacaktır.

Eğer liderlik yapabiliyorsanız, yeni dijital film yapımı durumunda, yönetmenin ve birinci yardımcı yönetmenin rolleri birleştirilebilir. Ekibinizde bir birinci yardımcı yönetmen görevlendirmek için gereken paraya sahip olmayabilirsiniz ve sıklıkla, ekibi şekillendirirken senaryoya bakmak ve “Bu kişiye gerçekten ihtiyacımız var mı?” diye sormak iyi bir fikirdir. Tiyatronun işleyiş şekline bakmak da fayda vardır: Bazen, yanınızda sizinle beraber filmi yapan ve neredeyse bir dramaturg gibi, sizin entelektüel paraleliniz gibi görev gören birinin olması iyi bir şeydir. Çünkü bir yönetmen olarak, çekimin teknik gereksinimleri ile fazlasıyla meşgulken yapmakta olduğu-

68 Dijital Film Yapmak

nuz şeyin duygusal ve entelektüel işlevlerini gözden kaçırma-ya başlayabilirsiniz. Adeta bir çeşit teknisyen hâline gelirsiniz çünkü kısmen birinci yardımcı yönetmen olarak işlev görüyorsunuzdur. Dört saatlik bir çekimdesinizdir ve belli bir süre geçtikten sonra saatinize bakar, o zamana kadar gerçekleştirmiş olmayı hedeflediğiniz şeyi henüz başaramadığınızı görürsünüz, bu yüzden herkesin daha hızlı olması gerekmektedir. Düzenli bir şekilde hedefleri tutturma sorumluluğunu siz üzerinize almalısınız ve bunu yapmaya başladığınız zaman, insanlar daha büyük bir enerjiyle çalışmaya başlarlar. Bir yönetmenin fonksiyonunun, bir mekânda kolektif bir enerji yaratmak olduğu sıklıkla unutilan bir şeydir ve bu enerji de, çekmek için yola koyulduğunuz sahneyi tamamlamak için izin verilen zamanla doğrudan ilişkilidir.

Özet olarak, yönetmenin sorumluluğu senaryo, filmde elde edilmesi arzulanan sonuç, bütçe ve mekânların kullanılabilirliği arasındaki ilişkiler konusunda gerçekçi olmaktır. Bu gerçekliklere dayanarak zor kararlar almak zorundasınız. Film yapımı çeşitli durumların birikimidir. Kurgu aşamasına geldiğiniz zaman, önceden yapmış olduğunuz bütün seçimlerin birikimiyle uğraşıyor olacaksınız. Bu karmaşık bir süreçtir.

Işıklandırma

“California über alles”

Işıklandırma tekniği sinema tarihi boyunca gelişmiştir. İlk kameralar yapıldığında ve ilk emülsiyon stok geliştirildiğinde, film hızları *çok* yavaştı. Bu iyi bir pozlama elde etmek için çok miktarda ışık kullanmak zorunda olduğunuz anlamına geliyordu ki bu da Hollywood’un ortaya çıkmasının sebebidir. Amerika’daki ilk sinemacılar, Doğu Yakası’nda film yapmak için pek de yeterli miktarda ışık olmadığını fark ettiler. Hâlbuki Kaliforniya’da neredeyse yılın 365 günü güneş ışığı vardı. Bu yüzden ışığın olduğu yere gitmek gibi akıllıca bir karar aldılar. Arka bahçelerinde her şeyin yapılabildiği stüdyolar kuruldu. Ana fikir yukarıda güneş parlarken, açık havada çekim yapmaktı: Tanrı’nın ışığı.

Elbette, insanlar aynı zamanda iç mekânlarda da çekim yapmak istediklerine karar verdiler. Bunu yapabilmek için güneş ışığının gücüne yaklaşmak gerekiyordu, böylece kameranın düzgün bir pozlama yapabilmesi için yeterli miktarda ışık sağlayan ampulleri olan, çok güçlü, parlak ışıklar geliştirildi zira

film stoğunun etkin bir şekilde işlev görmesi için süjenin üzerine gerçekten çok miktarda ışık verilmesi gerekiyordu. Bu ışıklar çok parlak, çok sıcak ve devasaydı. Üstelik ışıkların yerleştirildiği yapılar, daha da devasaydı. Neyse ki insanoglu yaratıcı ve yenilikçiydi ve böylece, kamera ve ışıklar birbirlerine bağlı bir şekilde giderek gelişmeye başladı.

Eski sistem oldukça uzun bir süre boyunca, epey etkili bir şekilde işlemeye devam etti. Sinemacıların kendileri, belirli -Westernler, epik filmler ya da savaş filmleri gibi ekseriyetle çok fazla dış mekân kullanan- janrlar üzerine uzmanlaşmış hâle gelince, çevre üzerinde daha fazla kontrole sahip olmayı istediler. Nüfuzlu bir yönetmen şöyle diyebiliyordu: “Evet, bu bir dış mekân sahnesi ama ben gerçekte bu ortamı dev bir stüdyonun içinde yaratmak istiyorum. Geri planda boyanmış bir fon kullanmak istiyorum çünkü ses üzerinde mutlak bir hakimiyetim olsun istiyorum. Maddi gücümüz buna yeter, öyleyse hadi yapalım.” Böylece iç mekânların yönetmenler tarafından artistik olarak kontrol edilmesinin gelişimini görmeye başladık. Burada ışıklandırma elbette hâlâ çok önemliydi. Bu gayet güzel işe yaradı ve ayrıca belirli bir görünüm yarattı, bilhassa da siyah beyaz filmlerde. Siyah beyaz filmlerde süjenizi aydınlatmak için çok güçlü bir ışık kaynağı kullanırsanız, setteki insanlar için oldukça rahatsızlık verici ve sıcak bir ortam oluşabilir ama filmde çok iyi gözükür. Siyah beyaz fotoğrafının dramatik, oldukça stilize bir görünümü vardır ve bunu severiz. Bir bakıma, bu sinema dilinin bir parçası hâline geldi ve biz buna hâlâ biraz bağımlıyız. Ne var ki bu fazlaca “aydınlatılmış” bir görünümdür, çok miktarda ışık ekranın solundan gelir ve gölgeler yaratır. Bu temelde teatral bir şeydir.

Sonra iki şey oldu. Birincisi, film stokları gittikçe daha hızlı ve daha iyi hâle geldi, bu da artık o kadar çok ışığa ihtiyacınız olmadığı anlamına geliyordu. Aynı zamanda kamera ve lens üreticileri daha hızlı lensler üretmeye başladılar, bunlar da

film stokunun hızından bağımsız olarak, pozlama için daha az ışığa ihtiyaç duyuyorlardı. Artık lenslerin çok az miktarda ışıkla iş görebildiği ve netliklerinin inanılmaz olduğu bir noktaya ulaşmış durumdayız ve film stokları o kadar hızlı ki insan şu soruyu rahatça sorabilir: Neden yapay ışık kullanıyoruz ki?

Sanırım cevap şu olacaktır: “Çünkü bu iş şimdiye kadar hep bu şekilde yapıldı...” Ayrıca bu bir çeşit kontrol sağlıyor. Film teknisyenleri ve sinemacılar ışık kaynağını kontrol edebilme yeteneğini severler, “*painting with light*” (ışıkla boyamak) popüler bir deyiş hâline gelmiştir. Gelgelelim ben kamera ve ışıklara karşı tutumumuz -ve bir stüdyoda çekim yapıp, ışık üzerinde yapay bir kontrole sahip olmamız- bakımından 1930’lardan beri pek de ilerlememiş olmamızı epey tuhaf buluyorum. Dijital teknoloji sayesinde artık inanılmaz ışık duyarlılığına sahip, muhteşem -hafif, görüntü kalitesi güzel, alan derinliği vb. her şeyleri tam- kameralarımız var ama sanki 35mm kullanıyormuş gibi ışıklandırmaya devam ediyorlar. Bazı profesyoneller arasında, videonun iyi görünmesi için -“iyi” derken, “filme olabildiğince yakın” demek istiyorlar- çok miktarda ışık kullanmanız gerektiği gibi belirli bir varsayım var. Ben bunu çok acayip buluyorum, çünkü video, film değildir ve 1930’ların görünümüne karşı bu bağımlılık terk edilmesi gereken bir anakronizmdir. Estetik olarak, video en rahat ve en güzel şekilde çok daha az ışık olan durumlarda işlev görür. Neredeyse içsel bir ışıltısı vardır. Bu yüzden sinemacıların ışıklandırmaya farklı bir açıdan bakması gerektiği düşüncesi akla yatkındır.

Çok yakın bir zaman kadar kabul edilir bulunan ışıklandırma tarzı -*CSI* gibi Amerikan dizilerinin somut birer temsilcisi olduğu, her şey için abartılı, parlak sarı bir ışık kullanılan tarz- artık neredeyse demode gibi gözükmemektedir; yani bu tarz ile şimdilerde gerçekliği nasıl algıladığımız ve ona nasıl baktığımız arasında büyük bir fark var. Görüntü kalitesinin berbat ol-

duđu ve her şeyin VHS ile çekilmiş gibi görüldüğü çok sayıda korkunç televizyon programı -*En Dehşet Verici Polis Videoları* türü- izledik. Gelgelelim açıkça görülüyor ki, programların içeriğı yeterince heyecan uyandırıcı zira bu programlar oldukça popüler. Etrafın bu tarz programlardan geçilmemesinin yan etkilerinden biri de, bu görünüme oldukça alışmış olmamız.

Kısa bir süre önce, High Definition ile çekilmiş bir BBC dönem filmi izledim. Ortaçağ'da bir İtalyan kasabasında geçiyordu, döneme ait kostümler, yüzlerce figüran vardı, oldukça pahalı bir prodüksiyon olduğu çok açıktı. Bana göre yaptıkları hata, filtreler ve çok fazla ışık kullanarak videoyu film gibi göstermeye çalışmalarıydı. Işıklandırma garipti çünkü motivasyon yoktu: Sahnelerin çoğu gece vakti geçiyordu ama yine de görüntüde çok fazla ışık vardı.

Bunu benim *Hotel*'i çektiğim (DV-Cam ile) gibi çekmiş olsalardı belki de daha iyi gözükecekti çünkü en azından o zaman tarz sahibi bir görüntüsü olabilirdi. Başlıca iş arkadaşlarımdan biri olan Heathcote Williams, "film içinde film" olarak *The Duchess of Malfi*'nin bir uyarlamasını yazdı. Yani bir çeşit "punk dönem filmi" çekiyorduk. Sahte bir Dogma dönem filmi gibiydi. Oyuncular o döneme ait kostümleri giydiler ve dönem filmimizin geçtiğı yer olarak Venedik'i kullandık. Elde ettiğimiz görüntü çok başarılıydı. Malfi Düşesi'nin Rönesans döneminden bir avluda boğazlandığı bir sekans çektik. Yalnızca altı meşale tarafından aydınlatılıyordu, tek ışık kaynağı buydu. Belki biraz az aydınlatılmıştı ama bu yeterliydi ve bir parça yardımla, eğer altı değil de on iki tane meşale kullanmış olsaydık, ışık seviyesi iki katına çıkacaktı ve biraz daha alan derinliğine sahip olacaktık. Ne var ki böyle bir şeyi aydınlatmanın münasip yolu buydu. Etrafta videonun daha fazla ışığa ihtiyaç duyduğuna dair bütün o söylentiler dolaşıp duruyor. İki okul var. Biri benimki ve daha az ışığa ihtiyacınız olduğunu söylüyor. Diğer ise 35mm ile kıyasladığında video ile da-

ha fazla ışığa ihtiyacınız olduğunu söylüyor. İkincisine söyleyeceğim şu; evet, eğer belirli bir görüntüyü elde etmek istiyorsanız, gerçekten de buna ihtiyacımız var ama, o görüntü berbat bir şey.

Renk

Dijital kameralar film yapmak için hâlâ nispeten yeni aygıtlar. Bir sinemacı olarak, ben kamera ile işe sıfırdan başlamanın, sadece farklı ışıklarda çeşitli görüntüler çekerek ve kontrol mekanizmaları ile değişik varyasyonlar deneyerek bir süre zaman geçirmenin değerli olduğunu düşünüyorum. Bu görüntülere derhâl bakabilir ya da onları çok hızlı bir şekilde bir bilgisayara aktarabilirsiniz. Eğer isterseniz kendi renk şemanızı yaratabilirsiniz; tıpkı bir ressamın gidip yirmi tüp yağlı boya satın alması ve sonra bir paletin üstünde renklerle farklı kombinasyonlar deneyip, sarıya karşılık kullanacağı mavi yüzdesi gibi şeylerle ilgili dikkatle notlar alması gibi. Örneğin: “Şu yeşilden gerçekten çok hoşlandım ve bunu yapmak için %40 şundan, %60’da bundan kullanmıştım. Ayrıca biraz daha beyaz ekleyebilirim...” Böylece kendi gözünüz için kendi paletinizi yaratırsınız. Hepimiz çeşitli şeyleri epey farklı şekilde görürüz. Bazı insanlar daha fazla mavi görmekten hoşlanır, bazıları da daha fazla kırmızı.

American Cinematographer’da yayınlanan bir dizi makale, dijital film yapımı ile ilgili çok spesifik bir problemi ele alıyordu: Post-prodüksiyon aşamasında, renklerin ne olduğuyla ilgili bir ortalama, bir kural nasıl yaratırsınız? Herkes renklerini farklı paletlerin üzerinde karıştırıyorken, farklı ekranlar, farklı video ekipmanları kullanıyorken ve bunlar farklı üreticiler tarafından yansıtılıyorken ve her bir üretici belki maviye karşı, belki de kırmızıya karşı bir önyargıya sahipken, “Bu mavidir ve bu da kırmızı,” nasıl diyebilirsiniz? Bu mesele sinema

camiası arasında neredeyse bir paniğe yol açıyor. “hepsini birden küçük bir tüpün içine nasıl sokarız?” Yanıt şu: Sokamazsınız. Bu, görüntü ve ışıklandırmaya oldukça kişisel bir bakış şekliyle ilgili bir dizi şahsi seçim hâline geldi. Bu, ışıklandırmaya farklı bir şekilde bakmanın zamanının gelmiş olduğunu gösteren fazladan bir sebep daha.

Hotel'de renk konusunda iki yaklaşımım vardı. Biri düşük ışık seviyelerinde çekim yapmayı seçmek ve sonra kamerayı bunu dengeleyecek şekilde ayarlamaktı. Bu durumda renkler gerçekten ilginç bir şekilde ortaya çıkıvermeye başlıyor. Video ile çekim yaparken eğer az ışık kullanırsanız gren miktarı artarken, renkler parlamaya başlar. Ne var ki eğer fazla ışıklandırırırsanız, matlaştırırsınız ve rengi boğarsınız. Diğer yaklaşımım post-prodüksiyon aşamasıyla ilgiliydi. Orijinal *Hotel* görüntülerinde epey çok doygunluk vardı ve sonra post-prodüksiyondayken, bütün ana sahnelerden birer fotoğraf almaya başladım -çünkü filmle ilgili bir kitap hazırlıyordum- ve Photoshop ile bu fotoğraflar üzerinde çalıştım. Photoshop'ta renk dengeleme konusunda epey başarılı bir hâle geldim ve fark ettim ki, videoda siyahların hayli sütlü olması gibi bir eğilim var. Kontrastla oynayarak, her görüntünün siyah yoğunluğunu ve aynı zamanda kırmızılar, yeşiller ve maviler daha doygun hâle gelecek şekilde doygunluğu çok az -bozulma noktasına ulaşmadan- arttırarak, filmin videoda sıklıkla eksik kalan hoş bir karaktere, doygunluğa sahip olduğunu keşfettim.

Geçmişte, video filme aktarıldığı zaman bir çeşit karakteristik beyazlaşma oluyordu. Sanırım yeni kameraların çoğu bu sorunun üzerine gitti. Örneğin yeni Sony High Definition mini kamerada -çok ucuz bir kamera- görüntü kalitesi hayli yoğun ve doygun. Aynı şey Panasonic için de geçerli. Ne var ki post-prodüksiyon aşamasında her çekime teker teker bakmanın ve doygunluğu biraz daha arttırmaya çalışmanın bir zararı olmaz çünkü filmin oldukça yoğun ve canlı bir yanı var. İn-

sanların sıklıkla videodan hoşlanmamalarının sebebi, bu yoğunluğu elde edebildiklerini hissetmemeleri. Gelgelelim eğer Michael Mann'ın filmi *Collateral*'i ele alırsanız -ki High Definition ve filmle çekilmiştir- 35mm, Süper-16 ve videoyu, bir stok ile diğeri arasında çok büyük farklılıklar olmadan birleştirmenin artık mümkün olduğunu görebilirsiniz.

Işık ve Gölge

Sinemacılar olarak, genellikle insanlar hakkında hikayeler anlatıyoruz ve dolayısıyla, bir çevre içerisindeki insanları çekiyoruz. Bu çevre bir iç mekân da olabilir, bir dış mekân da. Gece de olabilir, gün ortası da. Kış da olabilir, yaz da. Işın özü işe şu: Çok mu aydınlık yoksa çok mu karanlık? Eğer çok, çok aydınlıksa, görüntü pek güzel olmayacaktır, bu yüzden insanlar doğal olarak süjeye düşen ışık miktarını bir şekilde azaltmaya çalışırlar. Elbette ki bu senaryoda olan bir şey olmadığı sürece: Diyelim ki, oyuncumuz parlak güneş ışığının altında gözlerini kırıştırıyor ve biz de etrafın çok parlak olduğu, öyle ki onun gözlerini zar zor açabildiği hissini edinmeliyiz. Ya da iç mekânda geçen bir işkence sekansında çok miktarda ışık kullanmak sanatsal olarak gerekli olabilir. Fakat bu çoğunlukla, filmde veya videoda estetik olarak çok iyi gözükmeyecektir.

Benim yaptığım ilk şey, oyuncuyu ışıktan alıp bir çeşit gölgeye yerleştirmeye çalışmaktır. Varsayalım bugün güneşli bir gün ve sonra hava kapanacak. Sekansımı kesip kurgularken, parlak güneş ışığından gölgeye sonra tekrar parlak güneş ışığına kesme yapmak zorunda olmak istemiyorum. O yüzden bir gölge seçiyorum ve ayrıca arka planı da gölgede olacak şekilde seçiyorum ki böylelikle hava durumundaki tutarsızlıklar daha sonra kurgu işini çok daha karışık hale getirmesin.

Seçmiş olduğumuz mekânın içinde göz önünde tutmamız gereken şeylerden biri şu: Perşembe günü saat ikide ışık ne

durumda olacak? Hava yağmurlu da olabilir, güneşli de. Eğer yağmur yağıyorsa -sığınacak bir yerler bulabileceğimiz bir mekân seçmiş olduğum sürece- ben bunu pek dert etmem. Ne var ki hava güneşliyse, istersem gölgede çekim yapabileceğim bir yerlerin de var olduğunu bilmek isterim ki bitirdiğim zaman sekansında tutarsız bir görünüm olmasın. Dış mekânlar her zaman problemdir. Parlak gün ışığının sinemacıların dostu olduğu varsayımı yanıltır: güneş ışığı kimsenin dostu falan değildir, o bir kabustur. Hiçbir şey parlak güneş ışığının altında güzel gözükmaz. Eğer 35mm ile uzun metrajlı bir film çekiyor olsaydınız, belki 20 metreye 20 metre boyutlarında, devasa beyaz bir perdeyi, yürüyen oyuncular güneşli bir çevrede olabilirler ama güneş ışığı doğrudan üzerlerine düşmesin diye direklerle germenin acı verici miktarda zaman aldığını görürdünüz. Bu işi neredeyse durma noktasına kadar yavaşlatan bir şey.

İç mekânlar ise tamamen başka bir mesela. Ben kişisel olarak alışıldık “atmosferik” film ışıklandırma kurulumunu kullanmaktan kaçınmaya çalışırım: oyuncu üzerinde bir ana ışık, arka ışık vs. Aynı kurulumun çok sayıda televizyon dizisinde uygulandığını görüyorsunuz ve berbat gözükyorlar. Ne var ki aynı zamanda daha iyi, daha yenilikçi televizyon dizileri görüyorsunuz; odada birkaç pratik kaynak ışık var ve belki kameranın kadrajının dışında kalan yumuşak bir ambiyans ışığı. Yalnızca yeterli pozlamayı sağlayacak ve odadaki küçük şeylerin seçilebilmesine ve odanın perspektif kazanmasına yetecek kadar. Biti bile. Ve video ile, filme oranla pratik, yumuşak ışık kaynaklarını çok daha sorunsuz kullanabilirsiniz. Beyaz bir duvara doğrultulmuş bir angle-poise* lamba odaya yeterli yumuşak ışığı verecektir ve ayrıca çok daha çekici görünecektir çünkü ışık tek taraftan gelir.

* Angle-poise; tabanını hareket ettirmeye gerek kalmadan ışığının açısının ayarlanabildiği bir lamba markası, ç.n.

Bu yüzden bir dijital film yapımcısı olarak, yanınızda yalnızca birkaç adet ışık taşıyın. Çekim yaptığınız odaya bakın ve sonra tavana ya da duvarlardan birine bir ışık doğrultarak ışığı oradan yansıtın. Işığı asla doğrudan kullanmayın. Senaryoda birine yüzüne çıplak bir ampul doğrultularak işkence edildiği yazmadığı sürece...

Zaman konusunda gerçekten sıkıştığım kimi durumlar oldu ve o zaman birkaç fener edindim. Bunlar ciplerin arkasına konulan tarzda, şarj edilebilir ve olağanüstü güçte tungsten halojen lambaları olan fenerlerdi. Elimde bunlardan üç tane olduğum takdirde, herhangi bir iç mekândaki herhangi bir sahneyi, yalnızca fenerlerin ışığını beyaz bir karton parçası ya da beyaz bir çarşaf ya da bir parça gümüş folyodan -yumuşak bir yansıma verecek herhangi bir yüzeyden- yansıtarak aydınlatabiliyorum. Dolgu için yumuşak bir ışık yaratmak istediğimdeyse ışığın üzerini bir parça kağıt mendil ile örtüveriyorum. Ya da, daha da yumuşak olmasını istersem, iki parça mendil ile.

Nerede çekim yaparsam yapayım, yanımda her zaman bu tarif ettiğim fenerlerden birini ve cep boyutunda başka bir fener içeren yumuşak bir çanta taşıırım. O fenerin üst kısmını sökerseniz, küçük tungsten halojen lamba neredeyse bir muma benzer ve eğer çiğliğini almak için etrafına bir parça kumaş ya da bir mendil sararsanız, ya da elinizde şu pahalı yumuşatıcı filtrelerden (diffusion filter) varsa o da olur, o zaman feneri -görüntünün dışında kalacak şekilde- oyuncunun yüzüne yakın bir yerde tutabilirsiniz ve bu onu aydınlatacak kadar ışık sağlar.

Sık sık kullandığım bir başka şey de, diyapozitifleri görmek için tasarlanmış olan, çok küçük, düz ekran panellerdir. Bunlar bataryayla çalışıyor ve onları kameraya mümkün olduğunca yakın bir şekilde yerleştiriyorum, böylece yumuşak bir portre ışığı işlevi görüyorlar.

Şu anda mevcut olan, aydınlatma kapasitesine sahip aletlerin sayısını bir düşünün. Bir oyuncunun yüzünü bir cep tele-

fonu kullanarak aydınlatabilirsiniz. Gece kulüplerinde suratları telefonlarının ekranındaki görüntü ile aydınlanmış insanlar gördüm. Işığı olmayan bir bodrum katında bir mekânı incelemeye gittiğim oldu ve yine de, cep telefonu nerede olduğunuzu görmenize yetecek kadar ışık veriyordu. Bugün pek çok cihazın düz ekran monitörleri var. Hatta hiç abartısız, video kameranızın monitörü bile birini aydınlatmanıza yetecek kadar ışık veriyor.

Ayrıca bisikletlerin arkasına tutturulabilen ve yanıp sönen LED ışıklardan taşıyorum. Elbette üzerlerinde kırmızı bir kapak var ama o kırmızı kapağı sökerseniz, diyelim ki pencereden gelen bir neon lambası ışığı efekti yaratabilecek kadar güçleri var. Bunlardan birini bir duvara bantlarsanız, oyuncunuzun yüzünde küçük kırmızı bir ışık elde etmiş olursunuz. Benim küçük yumuşak çantamın içindeki şeyleri kullanarak ve asla bir şeyi prize takmanız bile gerekmeden önemli bir ışıklandırma düzeni kurabilirsiniz. Ayrıca, bir prize sahip olma lüksüm olduğu zamanlar için de, şimdi piyasada küçük bir kutunun içine dizilmiş tüplerden oluşan çeşitli ışıklar var. Kutuyu açıyorsunuz ve içinden altı tane ince tüp çıkıyor, bu tüplerin ışık şiddetleri ayarlanabiliyor ve bir sahneyi aydınlatmaya yetecek kadar ışık veriyorlar.

Oyuncularla yaptığım şeylerden biri, onlara şöyle demek: “Bak, bu odanın içinde, ışığın üzerine gerçekten güzel bir şekilde düştüğü belirli yerler şuralar. Şimdi, eğer bu ışığın dışına çıkarsan, epey karanlık ve belirsiz hâle geleceksin fakat bunu dramatik olarak böyle bir etki yaratmak için kullanabilirsin. Başka türlü bir etki yaratmak istersen, belirli bir repliği söylerken şu güçlü ışığın altına geçebilirsin, işte ışık şurada. Yani, ışığı neden *sen* kullanmıyorsun?” Ben bunu, odaya çok fazla ışık yerleştirilen ve oyuncunun nerede durursa dursun aydınlatılmış olduğu eski tekniğe tercih ediyorum; o teknik düz ve sıkıcı gözüküyor. Ya da görüntü yönetmeni veya odak-

layıcı (focus puller) onlara öyle söyledi diye, oyuncuların spesifik olarak bir noktadan diğerine yürümeyi öğrenmek zorunda olduğu acı verici derecede tatsız tekniğe. Bu oyuncuları yalnızca işaretli yerlerini bulan ve repliklerini söyleyen robotlara çeviriyor.

Şöyle durumlar pek çok kez başıma geldi: Oyuncular bir çekimde duygusal anlamda şimdiye kadar sergiledikleri en harika performansı sergilerler ve siz de şöyle dersiniz: “Bu harikaydı, sanırım sahneyi tamamladık...” Gelgelelim sonra görüntü yönetmenine bakarsınız ve o da bir eliyle boğazını kesiyormuş gibi yapar ve dudaklarını oynatarak “Hayır, hayır, odakta değillerdi.” der. “Neden onları takip etmediniz?” dersiniz ve cevap bunun çok çetrefilli olduğu olur, çünkü kamera departmanı öyle kompleks bir kamera hareketi kurmuştur ki, aslında performansı kısıtlamaktadır. Dijital film yapımının özgürleştirici tarafı şu: Kameralar öyle bir alan derinliğine sahip ki, artık bunu yapmanıza gerek kalmıyor. Işıklandırma siz ne olmasını isterseniz o. Bu kameraların otomatik odaklama (auto-focus) özellikleri oldukça iyi. Eğer bunu kullanmak isterseniz yeterince hassaslar. Eğer kullanmak istemezseniz, iptal etmek biraz alengirli olabilir. Ne var ki kamera üreticileri, kamera operatörlerinin odaklamanın kontrolünün kendilerinde olmasını istediklerini kavradılar ve böylece, manuel odaklama (manual focus) tekrar çok daha kullanıcı dostu bir şey hâline geldi. Bahsettiğim jetonun düşmesi oldukça uzun sürdü ama sonuç olarak düştü. Örneğin Nikon fotoğraf makinesinde inanılmaz iyi bir otomatik odaklama var ama ben eski, manuel lensler kullanmayı tercih ediyorum. Sorun değil, yalnızca bir tuşa basıyorsunuz ve iptal ediyorsunuz.

Şimdi durum, film yapmak için bir dünyanın yaratılmasını beklemekten ziyade, zaten var olan bir dünyaya nasıl uyum sağlanabileceği ile ilgili hâle geldi. Bu ışıklandırmayı da kapsıyor. Ne zaman bir ışığa baksam, kendime şöyle sorarım: “Bu

bir filmde kullanmak için ilginç bir ışık olabilir mi?” Eğer bu pratik kullanıma yönelik bir ışıksa, eh, bir koridor lambasına hiçbir zaman 10 dolardan fazla para ödemezsiniz. Daha önce bahsettiğim tüp şeklindeki ışıklar o kadar popüler hâle geldi ki, üreticisi daha küçük -bir metreye yarım metrelik- bir versiyonunu piyasaya sürdü. Prize taktığınız bir bavul gibi ve güzel bir ışık. Bir çekimde bunlardan birini kullandım ve görüntü yönetmenine şöyle dedim: “Vay, bu gerçekten çok hoş, fiyatı ne kadar?” “Ah, gerçekten ucuz, yaklaşık bin dört yüz pound civarında” dedi ve ben de şöyle düşündüm: “Bu yalnızca bir ışık. O paraya bir *kamera* alabilirim.” O ışığı kiralamayı seçebilirdim ya da prodüksiyonda yeterince para olsaydı ve çekim yeterince uzun sürseydi, bütçeyi onlardan bir tane satın almak için kullanabilirdim. Ne var ki 10 poundluk bir ışıkla 1.400 poundluk bir ışık arasındaki fark o kadar da büyük değil. Bu tıpkı saç kesimleri hakkındaki o espiye benziyor: “İyi bir saç kesimi ile kötü bir saç kesimi arasındaki fark nedir? İki hafta.” Işıklandırma ile de işler neredeyse böyle. Bizim bahsettiğimiz tarzda film yapımı açısından, 1.400 poundluk bir ışığın faydaları, fiyatını meşru kılmıyor.

Kameranın Kendi Efektleri

Işıklandırma artık kamera ile oldukça spesifik bir şekilde çalışıyor. Gece görüşü ışıklandırması kullanarak tamamen karanlıkta sahneler çektim. Bu epeyce çetrefilli bir işti çünkü kameradan bakmadığınız sürece neyi ışıklandırıdığınızı göremiyordunuz. Daha pratik bir şekilde, Sony PD-100'ün obtüratör hızını yavaşlattım ve kameranın kazanç ayarını (gain) gözümle bir insan figürünü ancak zar zor seçebileceğim derecede karanlık bir yerde çekim yapabileceğim noktaya kadar arttırdım. Ne var ki kamera onları gayet net görebiliyordu ve sonuç oldukça stilize bir görüntü oldu. Hareketler hafifçe bulanıktı

ünkü pozlamayı saęlamak iin obtüratörün hızı saniyede di-
yelim ki elli kareden, üç kareye düşmüştü ve eęer biri hareket
ediyorsa, benim Francis Bacon efekti dediğim bir şey ortaya
ıkıyordu. Ben bunu estetik açıda ilgin buluyorum ama dü-
şük büteli televizyon yapımlarında gereksiz yere kullanılıp
durdu ve artık biraz klişe hâle geldi.

Bu uç bir örnek. Kamerayı kurcalayarak, düşük ıřıkta çekim
yapabilme becerisi bakımından, ek ıřıklandırma gereklilięinin
en az olacaęı tolerans seviyesini bulacaksınızdır. Bir otelde ya
da birinin evinde çekim yapıyorsanız odada mevcut olan ıřık-
ları kullanın. Sonra řu soruyu kendinize dürüst bir şekilde so-
run: Bu ıřık hakikaten kabul edilebilir mi? İyi gözüktüğünü
fark edeceksiniz. Şöyle diyebilirsiniz: “Evet, tepedeki ıřığı ka-
patın, hadi yalnızca gece lambalarını kullanalım. Ah, güzel,
pencereden biraz ambiyans ıřığı geliyor.” Fakat hâlihazırda
yeterince ıřık olacaktır. *Hotel*’deki hemen hemen her sahne,
ortamda mevcut olan ıřık ve evlerde kullanılan basit lambalar
ya da mumlar kullanılarak çekildi.

Van Morrison’u Zayıf ıřıkla Aydınlatmak: Ortama Uyum Saęlamak

2003’te blues hakkında bir belgesel yaptım ve Van Morri-
son’u bize katılması ve doęaçlama bir müzik seansındaki mü-
zisyenlerden biri olması iin ikna ettim. Elbette belgesel iin
onunla bir röportaj yapmayı gerçekten ok istiyordum. Kısıt-
lı miktarda zamanım olduğunu biliyordum. Ayrıca o, eęer bir
durumdan memnun deęilse, kalkıp ortamı terk ediveren tür-
den bir insandır. Bu yüzden ona “Sizinle kısa bir sohbet ger-ekleřtirmek iin yarım saatinizi alabilir miyim?” dedim ve o
da “Tamam.” dedi. Kulisteki yapay aydınlatma kötüydü, flore-
san lambalar berbat, yeřil bir ıřıkla titreřiyordu ama pencere-
nin birinden ieriye biraz ıřık giriyordu. İer çekime bir ıřık

eklersem ya da çok sayıda teknisyen kullanırsam Van Morrison'un sıkılıp içine kapanacağını biliyordum. O yüzden yanımda yalnızca kameram ve benim tasarlamış olduğum alete (Fig-rig) tutturulmuş bir mikrofon -son derece yeterli, profesyonel bir mikrofon- vardı. İkimiz o odada yalnızdık ve oda pek de büyük değildi. Çok, çok hızlı bir şekilde, yalnızca pencereden gelen ambiyans ışığını kullanarak çekim yapma kararı aldım.

Sorun şuydu ki, ışık hafifçe Morrison'un omzunun üstündeydi. Dijital kameralarla ilgili harika şeylerden biri, ekrana bakıp bir siluet oluşup oluşmadığını görebilmeniz. Sonra, kameranın menüsünden manuel modu açtım ve arkadaki pencerenin görüntüsü aşırı aydınlanarak yanana kadar pozlamayı değiştirdim ve böylece Morrison'un yüzüne biraz ışık düşürmeye başladım. Oldukça grenliydi ama estetik olarak, bunun Morrison'a yakıştığını hissettim. Bundan sonra rahatlayabilir ve sorular sorup onu filme almaya başlayabilirdim. Elimde bir görüntü olduğunu biliyordum. Kulaklıklarımı takmıştım, böylece ses elde ettiğimi de biliyordum. Gerçekte bütün umursadığım buydu ve onunla hakikaten iyi bir röportaj gerçekleştirdim. Eğer odaya bir ışık getirseydim ve "Acaba aydınlatmayı halletmem için bana on dakika verebilir misin?" deseysen iyi bir röportaj elde edemeyecek olduğumu biliyorum. Rahatsız olacak, içine kapanacaktı. Gerçek şu ki, neredeyse karanlıkta oturuyorduk ve o bundan oldukça memnundu. Eğer -ortamın size uyum sağlamasına çalışmaktansa- bir ortama uyum sağlayabilirseniz, daha iyi bir performans ve daha iyi bir sonuç elde edersiniz.

Alanda Deneyler: *Timecode* ve *Hotel*

Timecode'u 1999 yılının sonbaharının sonlarına doğru, Los Angeles'da ve gün ışığında çektim. İlk başta sabah, on bir ile

12.30 arasında çekim yapıyorduk. İkinci hafta, her gün için ikinci bir çekim ekledik. 12.30'da mola veriyor ve üç gibi yeniden çekim yapıyorduk, böylece her gün iki tam çekim elde ediyorduk. Bu ilginç bir durum ortaya çıkardı çünkü saat 4.30 gibi, dışarıdaki ışık daha kırmızı bir hâl almaya başlıyordu.

İç çekimler için temel düzenlemeler, her kamera 95 dakikalık bir çekim yaptığı ve kameraların çoğu bir noktada hem içerde hem dışarıda çekim yapacağı için, önce dışarıdaki güneş ışığını dengelemeniz gerektiği ve sonra içeriye gireceğiniz fikrine dayanıyordu. Bir olayda, çok karanlık bir sinemaya giriyorduk. Kelimenin tam anlamıyla zifiri karanlıktı. Bu yüzden sadece minimum miktarda ışık vermesi için oldukça küçük ışıklar yerleştirdik ve oyunculara bu ışıkların farkında olmalarını söyledik. Ana konferans odasında -bütün yöneticilerin oturmakta olduğu ve en sonda çekimin yapıldığı yerde- tavana genel bir aydınlatma sağlaması için yumuşak ışıklarımız vardı ve bazı durumlarda, içerideki bir çekimden, dışarıda, sokakta olan bir şeye -Stellan Skarsgård'ın işe gelişi gibi- pan yapabilmek için pencerelerde doğal yoğunluk filtreleri kullandık. Bu örnekte, çekimi ben yapıyordum ve oldukça küçük, kare şeklinde, güçlü bir doğal yoğunluk filtresi kullandım. Bu temel olarak ışığı azaltan bir filtredir, rengi değiştirmez. Pencereye pan yapmam gerekiyordu ve pozlamam içeride çekim yapmak için ayarlanmış olduğundan, doğal yoğunluk filtresinin olduğu kısım hariç, dışarıya bakan pencere genel olarak fazla ışıktan yanıyordu. O kısım ise odanın içiyle aynı olacak şekilde dengeleniyordu. Buraya zum yaparsam, diyafram açıklığını değiştirmeden dışarıya net bir şekilde görebiliyordum. Biz kameramanlar, odaklamayı kendimiz yapmak ve ayrıca içerisinde olduğumuz odaya ya da içeride veya dışarıda çekim yapıyor olmamıza göre diyafram ayarlarını sürekli değiştirmek zorundaydık. Fakat bu gözünüzü kullanarak yapabileceğiniz bir şey, yalnızca ekranınıza bakmanız yeterli. Eğer çok

karanlıksa, yavaşça ayarları düzeltirsiniz.

Zaman geçtikçe, hepimiz bunu hızla yapmak konusunda oldukça başarılı hâle geldik; lensi ne kadar açmamız gerektiğini içgüdüsel olarak biliyorduk. Duramayacağımız ve kamerayı omuzumuzdan indiremeyeceğimiz için, bütün bunlar bir yandan çekim yapmaya devam ederken gerçekleştirilmeliydi. Bu yüzden izleyicinin fark etmemesi için, geçiş yapmanın yollarını bulmak zorundaydık.

Hotel, Timecode'a göre çok daha kısa çekimler hâlinde ve bu anlamda, daha alışılabilir bir şekilde çekildi. Bu yüzden her çekimde setteki kurulumu ve o mekânda bulunan ışıklara bakmamız ve deneme yapmamız mümkün oldu. Bundan sonra, eğer bazı uç durumlarda olduğu gibi ışığın desteklenmesi gerekirse, şöyle diyordum: "Pekala, bir yerlere biraz ışık ekleyebiliriz. Fakat mümkünse, bunu yapmak için yalnızca ev tipi basit bir ışık kaynağı kullanalım, bir anglepoise ya da öyle bir şeyler." Benim en sevdiğim ışıklandırma sekanslarından biri, hizmetçinin Rhys Ifans'ın odasına geldiği ve ebeveynleriyle ilgili bir monoloğa başladığı sahne. Sahne hizmetçinin hemen hemen karanlıkta, kapıda durmasıyla başlıyor. Dışarıda bir ışık var, bu yüzden kapıyı açtığı zaman, arkasında, koridorda bir ışık olduğunun farkındasınız. Kapıyı kapatıyor ve karanlıkta duruyor ama hâlâ yüzünü görebiliyorsunuz ve kamera Rhys Ifans'ı çekiyor, o ise yatağın yanında duran anglepoise bir lambanın oldukça güçlü ışığıyla yıkanmakta. Hizmetçi çok yavaş bir şekilde yürüyor, konuşuyor ve Rhys Ifans'a yaklaşıyor. Sonra, belli bir noktada, anglepoise lambanın aydınlatığı sınıra varıyor ve yüzü giderek daha fazla aydınlanmaya başlıyor, ta ki en sonunda yüzü adamın yüzüne çok yaklaşıp dek. Bu tek bir çekimde yaklaşık on dakikalık bir diyalog sekansı ve artık, hizmetçi adamla aynı ışığın altında, böylece dengelendiler.

Bu sekansın bilhassa gurur duyduğum iki ögesi var. Biri, ka-

meranın başka bir destek olmadan, yalnızca bir masanın üzerinde duran Fig-rig'in üzerine monte edilmiş hâlde elde kullanılmış olması. Kamerayı bir sandalyeye oturarak kullanıyordum, dirseklerim tamamen hareketsizdi. Yalnızca elim çok hafifçe zumu kontrol eden butonun üzerindeydi, böylece kolay ve sarsıntısız bir şekilde yaklaşıp uzaklaşabiliyordum. Sonuç, sanki kamera bir tripodun üzerindeymiş gibi gözüktüyor. İkincisi, o tek ışık kaynağı, bütün sekans için yalnızca yeterli değil, aynı zamanda çok uygun bir ışıktı. Bu sekansı 35mm'ye büyütülmüş hâlde, dev ekranda izledim ve muhteşem görünüyor. Yalnızca standart bir ampul ve bir anglepoise lamba ile..?

Işık Ustalarının İşine Son Vermek

Şu anda, Görüntü Yönetmeni nesli tükenme tehlikesiyle karşı karşıya. Görüntü yönetmeninin bir görüntünün ertesi gün laboratuvarından geldiğinde tam olarak nasıl gözükeceğini bilebilmesi gerektiği zamanlar vardı. Görüntü yönetmeninin film stokları, yıkama ve baskı ile ilgili deneyimi, sonucun nasıl olacağına dair bir kavrayış geliştirmesine imkan verirdi. Bu artık muteber bir yetenek değil. Eğer filmle çekim yapıyorsanız, ekranlar görüntünün nasıl olacağına dair makul oranda doğru bir fikir verecektir ve eğer video ile çekim yapıyorsanız, o zaman anında tatmin olacaksınız. Dolayısıyla o mistik görüntü yönetmeni figürü artık yok, tarihe karıştı.

Herhangi bir açıdan, bir görüntü yönetmenine ihtiyacınız var mı? Şey, evet, elbette var. Biri filmi çekmeli ve görüntü açısından sorumluluğu üstlenmeli. Ne var ki, yeni kamera teknolojisinin ışığı altında, görüntü yönetmeninin görev tanımını yeniden gözden geçirmek değerli olacaktır. Stüdyolar sekanslar çekilmeden önce bilgisayar dâhilerine bu sekansların animasyonlarını yaptırıyorlar ve bazen görüntü yönetmenlerine bu animasyon sekanslar gösterilip, sahnenin böyle çekil-

86 Dijital Film Yapmak

mesi gerektiği söyleniyor. Film stokları hızla ortadan kayboluyor ve gelecek dijital. Ben filmin var olmaya devam edeceğini düşünüyorum, fakat oldukça azalmış bir şekilde. Gelgelelim film yapımı sanatının var olmaya devam etmesi için yâşamsal öneme haiz bir şey var ki o da bizim görüntü yönetmeninin rolünü hızlı bir şekilde yeniden gözden geçirmemiz. Bu kişi hâlâ ışıklandırma ve kamera hareketlerinin ilkelerini kavramak zorunda fakat şu an, “Neden bu ışıklandırma?” ve “Neden bu hareket?” gibi bazı temel soruları sormak için iyi bir zaman olacaktır. Bir bakıma, bu konuda temellere dönmek, sinemayı yeniden keşfetmek gibi bir şey.

Kamera Hareketleri

Sürekli Hareket

Sinemanın ilk zamanlarında, kameralar zorunlu olarak çok ağırdı ve değerlerinden dolayı, çok hassas kabul ediliyordu. O yüzden bir insanın onlarla yapabileceği en iyi şey, kamerayı bir tripodun ya da benzer bir desteğin üzerine sıkıcı yerleştirip güvenceye almak, sonra kamerayı çalıştırmak ve öylece bırakmaktı, oyuncular sabit bir çerçevenin içine girip çıkarlardı. Bu başarılı bir sistemdi ama aşağı yukarı tiyatro dünyasına riayet etmekte. Oyuncular çerçevenin sınırının nerede olduğu bilir, kameraya doğru yürüdüklerinde yakın plan çekim, kameradan uzaklaştıklarında geniş çekim olurdu ve benzeri. Kameranın merceği, seyirciler arasında ideal bir pozisyonda oturan bir izleyicinin gözüne benzerdi.

Ne var ki çok kısa bir sonra, sinemanın yarattığı heyecan köksalar ve sinemacılar daha yenilikçi ve rekabetçi bir hâle gelmeye başlarken, kamera da daha fazla hareket etmeye başladı ve bu heyecan verici bir gelişmeydi. İzleyici aniden yeni bir gerçekliğe taşınmıştı; bir oyunu izleyen sabit bir baş olma fikrin-

den uzaklaşıp, bir şekilde kamera *olduğu* ve dolayısıyla, drama-
nın katılımcılarından biri olduğu bir görüşe yaklaşmıştı.

Kurgu ve montajla ilgili çeşitli fikirler -önce yakın plana, ar-
dından karşı açığa sıçrama gibi- geliştikçe, bu araçların insan-
ları hikayeye dahil ediş şekillerindeki dolaysızlık, ilk dönem-
lerdeki izleyiciler için tam anlamıyla büyüleyici olmuş olmalı.
Bu şekilde dev ekranda bir hikaye anlatmak, inanılmaz dere-
cede duyumsaldı. Sonra sesli filmler ortaya çıktı ve
beraberlerinde gürültülü sesleri getirdiler. Bu hikaye anlatı-
mında yirminci yüzyılın en önemli yeniliğiydi. Ne var ki in-
sanlar böyledir, her şeye çok hızlı bir şekilde bağımlı hâle ge-
liriz ve tolerans düzeyimiz yükseldikçe, daha çok uyarılmaya
ihtiyaç duyarız. Bir anlamda, bundan sonra sinema tarihi gör-
sel uyarım problemiyle nasıl başa çıkılacağı meselesi hâline
dönüştü. Çok miktarda duyumsal gerçeklik, adrenalini yüksel-
ten fenomenler, bir roman okumaktan ya da bir tiyatrodan
oturmaktan çok farklı bir deneyim, ortaya koyuyordunuz:
Böylece kamera hareketleri seyirciyi hareketlendirmek ve ilgi-
lerinin sürekliliğini sağlamak için kullanılan temel araçlardan
biri hâline geldi.

Ne yazık ki, *Touch of Evil*'deki (*Bitmeyen Balayı*, 1958) uzun
açılış planı ve *GoodFellas*'daki (*Sıkı Dostlar*, 1990) gece külü-
bünde Steadicam ile yapılan uzun çekim karşısında aşırı dere-
cede heyecanlanarak büyümüş olan genç bir sinemacı nesli
var. Bu insanlar "geek"ler. Kamera hareketlerini bildiklerini
düşünüyorlar ve kameranın hareket etmesine aşıklar ama ka-
mera hareketlerinin psikolojisini hiç anlamıyorlar. Elbette on-
lar şöyle düşünüyor: Eğer yalnızca kamerayı yerleştirir, sabit-
ler ve kameranın önünde ilginç olayların gerçekleşmesine izin
verirlerse, işleri lüzumsuz bir şey olacaktır. Bu yüzden olan
şu: Kamera hareketlerine -ki onlar bunun bir şekilde "saf sine-
ma" olduğunu düşünüyorlar- aşık olan bu insanlar, kerameti
kendinden menkul "görselleştirici"ler hâline dönüştüler ve

sistem içinde yetki sahibi bir pozisyonda hak talep ettiler. Gerçekte ise onlar kötü kamera hareketlerinin failleri ve bu adeta sinemaya yayılan bir virtüs gibi.

Kamerayı Hareket Ettirmeli Misiniz?

Eğer kamerayı hareket ettirmek istiyorsanız, bunun neden yapmak istediğinizle ilgili gerçekten iyi bir cevabınız olmak zorunda. Örneğin, Hitchcock şöyle diyebilir: “Çünkü seyirciyi korkutmak istiyorum. Bu yüzden kamerayı birinin arkasından tıpkı bir sapık gibi hissettirmeden yanaştırmayı düşünüyorum.” İyi bir fikir. Pekala, buna yatırım yapabiliriz, o yüzden haydi biraz ray (track) ve bir şaryo (dolly) edinelim.

Ya da diyelim ki, bir filme masalsı bir romanın bir vadiyi ve küçük bir evi tasvir eden giriş bölümü gibi başlamak istiyoruz. O eve yaklaşıyor, içeriye giriyor ve Bay ve Bayan Smith’i görüyoruz. İyi bir fikir ama bunu gerçekten icra etmek için bir vinçe ihtiyacımız olabilir. Böylece vinç, filmlerde “bölüm başlıklarına” benzer bir şey yapmanın yolu hâline geldi. Hızla ve yumuşakça içeriye süzülüyoruz. Güzel görünüyor ve böyle muazzam bir kamera hareketini gören Doğu Avrupalı bir besteci şöyle diyebilir: “Bunun için epik bir şeyler yazacağım, bu sahne hızlı-ve-yumuşak-vinç-hareketi müziğine ihtiyacı olduğunu haykırıyor!” Böylece, izleyici uyarmaya yönelik bu arzu vasıtasıyla, oldukça hızlı ve paralel teknik gelişmeler görmeye başladık: kamerayı nasıl hareket ettireceğiniz, nasıl büyük gü-rültüler çıkaracağınız, film müziğini çağdaş klasik müzikten nasıl çalacağınız...

Gelgelelim, insanların eroine, kokaine ya da alkole bağımlı hâle gelmesi gibi, sinema endüstrisi de bu büyük hareketlere bağımlı hâle geldi. Hakikatte ise, eğer bütün bunları ortadan kaldırırsanız, elinizde oyuncularınız ve insan deneyimlerinin faydaları olduğu sürece hâlâ muhteşem bir hikaye anlatma im-

kanınız olacaktır. Elbette ki bu fiyakalı tekniklere başvurmadan iyi filmler hâlâ yapılmakta. Benim kamera hareketi ile ilgili tartışmam, kameranın neden hareket etmesi gerektiğine karar veren anlayışın, kameranın hareket etmek *zorunda* olduğunu emretmeye doğru evrilmesi noktasında. Kamera hareket etmek zorunda çünkü eğer etmezse, seyircinin sıkılma olasılığı var. Kamera hareketleri bir bakıma sistemin kölesi hâline geldi ve bu öyle bir boyutta ki, bir film izlediğimde çoğu zaman bana kamera hareketlerinin hiç ama hiçbir dramatik gerekçesi yokmuş gibi geliyor. Aynı şekilde, barok müzik de bir dizi gösterişli ve süslü notaya evrilerek hızla dejenere olmuştu. Sadece sol notasını çalamazdın, sol diyez, fa diyez ve bir trill'le süslenmek zorundaydı...

Bana göre kamera hareketinin işlevi, hikaye anlatımına yardımcı olmaktır. Hepsini bu kadar. Yalnızca kendini göstermek için var olamaz.

Kamerayı Hareket Ettirmeye İhtiyaç Duymak

Bir akşam yemeği daveti sahnesi olan bir film izlediğinizi hayal edin. Kameranın rayların üzerine konmuş olduğunu, sürekli olarak yavaşça masanın etrafında hareket ettiğini ve kurgucunun başarılı bir şekilde kesip birleştirebileceği ön ve arka plan hareketi olduğunu görme olasılığınız yüksek. Ben bu durumda şu soruyu sorarım: Bu noktada kamera kim? Ve neden hareket ediyor? Ortada muhtemelen gerçek bir cevap yok, kamera hareketine bağımlı hâle gelmiş olmamızın dışında tabii.

Şimdi bu akşam yemeği sahnesini, kamerayı kurgucunun sahneyi kesip birleştirirken rahat olacağı bir dizi pozisyonda sabitleyerek çektiğinizi düşünün. Belli bir noktada, davetlilerden birinin aniden bir itirafta bulunduğunu farz edin. Ben bu noktada bir hareket eklemek isterdim ama büyük olasılıkla, kamerayı gerçekten hareket ettirmek istemezdim. Muhteme-

len yalnızca zum ile çok yavaş bir şekilde yakınlaşmak isterdim. İzleyicinin farkına varamayacağı kadar yavaşça, ancak hareketin psikolojik olarak, hatta bilinçaltında sezilmesine yetecek bir hızda, hareketi itirafın kuvvetini arttıracak bir yol olarak kullanarak. Ve eğer sahnenin sonunda kamera seyirci fark etmeden omuz plandan yakın plana geçmişse, o zaman ben bunu başarılı bir kamera hareketi olarak değerlendiririm, hiçbir şekilde ilgiyi kendi üstünde toplamaya çalışmamış bir hareket. Öbür taraftan, eğer zaten baştan savma bir şekilde kamerayı konukların etrafında yavaşça döndürüp durduysanız, itiraf anındaki hareket gerçekleştiği zaman bu artık ihtiyaç duyulan değeri yaratamayacak kadar kıymetsizleşmiş olur.

2004 yılında bacağımı kırdım ve ağırlı kesici kullanmam gerekti. Günde on tane içiyordum ve doktoruma ilaçların pek de etkili olmadığını ve daha güçlü bir şeyler istediğimi söyledim. Şöyle dedi: “Şey, şu anda kullandığından daha güçlü bir şey yok.” Belli bir noktada düzgün düşünme yetimi kaybettiğimi fark ettim ve ağırlı kesici almayı bıraktım. Dört gün sonra tek bir ağırlı kesici içtim ve üzerimde öyle güçlü bir etkisi oldu ki, yalnızca ağrıyı kesmekle kalmadı aynı zamanda şaşkınlıktan donakalmama da yol açtı, çünkü ağırlı kesicinin radikal etkisini güçlü bir şekilde fark etmiştim. Demek istediğim şu ki, etkiyi muhafaza etmeye çalışın, aşırı kullanımla hafiflemesine yol açmayın. Bu belirli bir çizgiyi aştığımız ve tekniğin artık işe yaramadığı anlamına gelmiyor. Yalnızca içinde serpilip gelişebileceği birazcık daha kurak bir çevreye ihtiyacı olduğu anlamına geliyor, böylece siz kamerayı hareket ettirmeniz gerektiğine akıllıca karar verdiğinizde, etkili olabilir.

Benim kamera hareketi konusundaki kuralım basit. Her zaman şu soruyu sorun: Kamera neden hareket ediyor? Eğer cevabınız “bilmiyorum” ise, o zaman kamerayı bir tripodun üzerine koyun. Sadece kamerayı yerleştirecek en iyi yeri bulun. En iyi yer neresidir? Bu konuda bir kural yok. Bu gözünüzün

ne kadar iyi olduđuyla ilgili bir soru. Grnt ynetmeni birinci kamerayı kullanırken ben ikinci bir kamera kullanıyordum, onun kamerayı koyacak en iyi yeri seçtiğini fark ediyordum. Bana kalırsa o bir kez kamerasını kurduktan sonra ben kendime daha iyi bir yer buluyordum, çünkü artık sahneyi taşıma sorumluluđu bende değil. Fakat gerçekten ilginç bir açı buluyordum ve tıpkı sürekli mekân bakınmam gibi, sürekli açılar için bakınıyordum. Sonuç olarak, gözlerinizi yarı kapatırsınız, bir şeye bakarsınız ve odanın içinde dolanırsınız, ta ki oyuncular, oda ve nesneler arasındaki ilişki en ilginç hâline alana kadar.

Kendinizi Ateş Hattına Yerleřtirmek

Bazen bir oyuncuyu yapabileceğı şeylerin belirli bir sınırı olduđu, oldukça dar bir ortama hapsetmek gerekebilir. Bu sınır-lama, spesifik bir psikolojik nedene hizmet etmek amacıyla-dır. Diğer zamanlarda ben oyuncuların nereye gitmek istiyorlarsa oraya gitmelerine izin veririm. Bu gibi durumlarda kamerayı elde kullanırım. Böylece onları takip edebilir, onlar ve ben ve kamera arasında -onları bir şekilde güçlendirecek- dinamik bir ilişki yaratabilirim.

Konu hayli kişisel film yapımına geldiğı zaman, ben kendinizi oyuncularla beraber ateş hattına yerleřtirmeye çalışmayı destekliyorum. Bu kameranın güvenli bir yere konulduğı ve oyuncuların onun önünde oynadığı geleneksel yaklaşımın tersi. Diyelim ki bir apartman dairesinde, bir karı koca, ya da herhangi iki kişi arasında geçen bir sahneyi -John Cassavetes tarzı bir sahne- yönetiyorsunuz ve tansiyon yükselmekte. O zaman kameranın psikolojisi ve kamerayı kullanan operatörün oyunculara karşı tavrı çok önemli hâle gelir. Kendinizi kamera olarak sahnenin içine yerleřtirmeniz gerekir. Bu açıklaması zor bir şey. Bu, sanki orada değilmiřsiniz gibi davranma-

ya çalışmakla -ki böyle bir ortamda bu gerçekten pek işe yaramayacaktır- ve bir çizgiyi geçmek ve "Ben kamerayım ve artık bu sahnenin bir parçasıyım," demek arasındaki fark. Video kamerayı çok geniş açılı lenslerle kullanarak, kameranın oyuncunun yüzünden yirmi santim uzakta olduğu sahneler çekmişliğim var. Öyle oldu çünkü zum yapmak yerine kamerayı yakın plan çekim yapacak şekilde yaklaştırdım. Bir kamera bir oyuncuya bu kadar yaklaştığı anda, oyuncu buna iyi bir şekilde karşılık vermeye başlar. Oyuncular kameranın yakınlığında olmasından hoşlanırlar. Kendilerini gerçekten sahnenin içindeymiş gibi hissederler. Özellikle de kamera ne yaparlarsa yapsınlar, kameranın da onlarla beraber gideceğini hissedecekleri şekilde, hareketlerine yakınsa. O zaman kamera onlardan bağımsız, kişisellikten uzak, omuzlarının üzerinde süzülen bir şey olmaktan çıkar...

Daha yeni filmlerimde -özellikle de her şeyin tek bir çekim olduğu ve dolayısıyla, daha sonra kesme imkanı olmadığı için her şeyin kamerada olmasını gerektiren *Timecode*'da- benim için temel unsurlardan biri, kameranın oyunculara olan fiziksel yakınlığı oldu. Kamerayı kullanan kişinin sahneye dahil olması kasti ve önemliydi. Bu benim bilinçli olarak yaptığım bir tercihti: yönetmenlerin filme daha önceye kıyasla çok daha müdahil olması.

Yakın Planlar

Dijital kameraların bilhassa hoşlandığım karakteristiklerinden biri, çok derin odakları olması. Çoğu film kamerasında alan derinliği sınırlıdır ve bu yüzden oyuncunun hareketleri açısından odaklama elzem hâle gelir, çünkü karakterin her zaman odakta olması çok önemlidir. Öte yandan çoğu dijital kamera öyle bir alan derinliğine sahip ki (özellikle geniş açı modunda olduklarında), odaklama hakkında pek de endişelen-

menize gerek kalmıyor. Zaten otomatik odaklama özellikleri var. Fakat yapmaya çalışmanız gereken şeylerden biri, video kameradaki ışığın bir kısmını filtrelemektir çünkü bazen o kadar odaklanmış olur ki, lensin üzerindeki her bir toz zerresini görebilirsiniz. Bununla ilgili çok hoşlandığım şeylerden biri de, bazen kamerayı kullanan kişiyi -eğer geniş açıyla çalışıyorlarsa ve yakın plana geçmek istiyorlarsa- yakın plana gerçekten fiziki bir şekilde geçmeye zorlaması.

Cartier-Bresson eğer birinin yakın plan çekimini istiyorsanız, o zaman bunu çekmek için o insana yakınlaşmanız gerektiğini söyleyecektir. Uzun odaklı bir lens veya bir zum lens kullanarak planı çalamazsınız ve eğer sizin kendilerine bu kadar yakın olmanıza karşı çıkarlarsa ve burnunuzun ortasına yumruğu indirmek isterlerse, o zaman bunu dikkate almanız gerekir. Bu felsefeyi ondan ödünç alarak şöyle diyorum: Kamerayı geniş açıda bırakın ve sonra, eğer biraz etki yaratmak isterseniz, yakın plana doğru çok dikkatli ve nazik bir şekilde hareket edin. Ya da başka türlü bir etki istiyorsanız, hızla yaklaşın ama zum yaparak kameranızın teknik kabiliyetinin arkasına saklanmayın. Çerçeveyi çektiğiniz kişiye yakınlığınızla oluşturun, bu sahnenin psikolojisini güçlendirecektir. Eğer kameranin resmen kendilerine kilitlendiğini görürlerse, oyuncular sahnenin tansiyonunu kendi kendilerine yükselteceklerdir. Bana göre bu kameraların verdikleri gerçek ilham budur ve ben bundan çok hoşlanıyorum.

Geniş Açıda Yakın Plan

Geniş açı sinematografi sanatının klasik örnekleri olarak zikredebileceğim özellikle iki film var. Biri *Knife in the Water*, Roman Polanski'nin ilk uzun metrajlı filmi. Film bir bottaki üç kişiyi içeriyor. Çok sayıda film ekibi üyesi ya da ekipman için yeterli yer olmadığı belli olan, küçük bir bot bu. Polans-

ki'nin bunu çekebilmesinin tek yolu aşırı geniş açıydı. Bu yüzden o da bu gerçeğe geniş açı lensin yakın plandaki bozucu niteliğini kullanarak stilistik olarak adapte oldu ve bu stil, o ortamda o lensin kullanılmasına dair tamamıyla pratik, neredeyse tartışılmaz bir ihtiyaçtan kaynaklandığından, her yönden iyi sonuç veriyor. Akılda tutulması gereken başka bir şey de, eğer çok geniş bir lensiniz varsa, kamera hareketinizin telefoto lens kullanmaya oranla çok daha akıcı ve sarsılmadan olacağıdır. Geniş açının doğası, hareket ederken akışkanlık yarattığı anlamına gelir.

Benim için klasik olan geniş açı filmlerden ikincisi, Sean Connery'nin oynadığı, Sidney Lumet'in yönettiği *The Hill*. Film bir hapishanede geçiyor. Filmin görüntü yönetmeni Ossie Morris, oldukça klostrofobik iç mekânlardan oluşan bir set ve beş karakterle karşı karşıya kalmıştı. Şu ikisi arasında bir seçim yapması gerekiyordu, ya yakın planlardan oluşan sonu gelmeyen bir sekans çekecekti ve onu kurgucuya montajlatacaktı, ya da sahneleri elde tutulan geniş açılı bir lens kullanarak düzenleyecekti, böylece plana giren ve çıkan oyuncuların hafifçe bozulmuş ve gerçeküstü bir nitelikleri olacaktı. Bütün iç mekânlarda -dar koridorlarda ve hücrelerin içinde- elde tutulan geniş açılı bir kamera kullanıldı. Sadist bir başçavuşu oynayan aktör Harry Andrews bazen objektife o kadar yaklaşıyor ki, yüzü bozuluyor. Eğer geniş açılı bir lensle yakından görüntülenirlerse, otorite figürleri çok tehditkar hâle gelirler.

Oyuncularla Çalışmak

“Gergin misin?”

Bir oyuncu şu ikisinden biri olabilir: (a) bir tür eğitim kurumunda, oyunculuk sanatıyla ilgili eğitim görmüş olan ve sonra, sinema ve tiyatrodaki edindiği düzenli deneyimler vasıtasıyla oyunculukla ilgili tüm becerileri geliştirmiş olan oldukça eğitilmiş bir birey, ya da (b) eğitim almamış ve teknik açıdan zayıf olan ama belki de oyunculuk performansı açısından iyi içgüdülere sahip olan biri.

Bu iki tür oyuncuyla ilişki kurma biçimleriniz farklı olacaktır. Bazen onlara oyunculuğun teknik işleyişi ile ilgili yardımda bulunmanız gereken durumlar olacaktır. Bu gibi durumlarda sizin de oyunculuk tekniğiyle ilgili az buçuk bir şeyler biliyor olmanız gerekir. Diğer taraftan, bir çeşit duygusal blokajla başa çıkmanız gerekebilir. Bu teknik değil, psikolojik bir meseledir ve bu mesleğin yanında getirdiği ruh halleri hakkındaki bir parça kavrayışa sahip olmanız gerekir.

Bir oyuncu, açıktır ki, başka birinin kişiliğini ve karakterini taklit edebilme ya da cisimleştirebilme yeteneğine sahip kişi-

dir. Kaba tabirle, bizi aslında olmadıkları biri olduklarına inandırabilme yeteneğine sahiptirler. Oyunculuğu anlamak için bir grup insanın önünde bir saatliğine bir oyuncu olmayı deneyin; başka bir deyişle, kalkın ve o anda size ait olmayan duygular ya da özellikler içeren herhangi bir sahneyi -yazılı bir metne uyararak ya da doğaçlama yaparak- canlandırın ve neler olduğunu görün. Oyunculuğa alışkın olmayan insanlar için bu çoğunlukla acı verici bir deneyimdir. Utandırıcıdır, sıkıntı vericidir, ters gelir. Bu noktada oyunculuğun akıl almaz zorlukta bir şey olduğunu fark edeceksiniz.

Oyuncularla yaşadığımız ana problemlerden biri çoğunlukla bu işte iyi olmaları. Dolayısıyla bunun onlar için kolay olduğu varsayımında bulunuyoruz. 1989 yılında, Amerika'daki ilk uzun metrajlı filmimi, *Internal Affairs*'i (Gizli İlişkiler) yaptığımda filmde küçük bir rolde oynadım çünkü ben de bir bakıma bir oyuncuydum. Benim deneyimim performans sanatı alanında idi ama sahnede, kişisel olarak tanımadığım çok sayıda insanın önünde bir karakteri oynama fikrine alışkındım. Oyunculuk kavramına aşina olduğum ve bu konuda rahat olduğum için -ayrıca biraz da eğlenmek için ve bazı yönetmenlerin, özellikle Hitchcock'un, kendi filmlerinde bu şekilde cameolar yaptıklarını hepimiz bildiğimiz için- oyuncu sorumlusu tarafından *Internal Affairs*'de küçük bir rol oynamak için ikna edildim. Bay Hollander isminde, sanat galerisi işleten, zengin bir adamı oynadım ve üç ya da dört sahnem vardı. Bunlardan biri çok uçarı bir oyuncu olan Andy Garcia ileydi. Aslına bakarsanız sonunda dublör yanlış yerde durduğu için Garcia tarafından yere serildim.

Birinci yardımcı yönetmen aniden gelip hızla kostümümü giymem gerektiğini, çünkü oynayacağım sahnelerden birinin başlamak üzere olduğunu söylediğinde filmi yönetmekle meşguldüm. Bu kadar kısa bir süre içinde filmde yer almak için seçildiğimi tamamen unutmuştum. Hızla üstümü değiştirdim.

Tam sahneye başlamadan önce Andy Garcia yanıma geldi ve “Gergin misin?” diye sordu. “Evet, gerçekten çok gerginim.” dedim. Şöyle yanıtladı: “Güzel. Bir sahne çektiğinde bunu ak-lında tutmalısın her zaman. Oyuncu her zaman gergindir, kim olursa olsun.” O günden sonra bunu hiç unutmadım ve doğ-ru olduğunu biliyorum, oyuncular ne kadar kendinden emin görünürse görünsün. Bazen oyuncuların görünüşteki kendine güvenleri, oyunculuk hakkında hiçbir şey bilmeyen yönet-menler için ciddi bir bariyer teşkil edebilir, çünkü yönetme-nin kendisi gergindir.

Oyuncuların Gözünüzü Korkutması

Genç yönetmenler oyunculardan korkma eğilimde oluyor-lar. Oyuncuların bunu nasıl yaptıklarını idrak etmek zor. Kendinizi onların yerine koyduğunuz zaman, bunu yapama-yacak olduğunuzu biliyorsunuz.

İlk düzgün filmim olan *The House*’da, yapımcı programı her nedense tüm filmdeki en karmaşık diyalog sekansı ilk güne denk gelecek şekilde ayarlamıştı. Bir odada dönemin kostüm-lerini giymiş, hepsi konuşan dokuz tane oyuncu ve dışarıda da bir kar fırtınası vardı. Oyuncular önemli aktörlerdi: Nigel Hawthorne, Stephen Rea, Alun Armstrong. Daha önce hiç bu kalibrede oyuncularla birlikte çalışmamıştım. Gelgelelim, sah-ne kurulmuştu ve iyi gözüküyordu. Sonra birinci yardımcı yö-netmen bana döndü ve “Ee, ilk olarak ne yapmak istersin?” dedi. O anda başımdan aşağı kaynar sular döküldü. Beynim durmuştu. Tamamıyla bomboştu. Ne demek istediğini anla-mamıştım. “Ne yapmak istersin?” Herkes gözlerini dikmiş ba-na bakıyordu. Ne cevap vermem gerektiğini bilmiyordum. Tek bildiğim bir film yapmak istediğimdi.

Şükürler olsun ki Nigel Hawthorne bana acıdı ve şöyle dedi: “Sevgili oğlum, geniş planla başlayacağımızı farz ediyorum.

İlk replik benim. Şömineye doğru yürüsem ve sonra arkamı dönüp popomu şöminede ısıtsam nasıl olur dersin? Çünkü bir sonraki replik Stephen ile. Muhtemelen bunu daha sonra yakın planla çekmek isteyeceğini düşünüyorum...? Kafamı tekrar toparlamama yetecek kadar uzun, ta ki ben "Evet, bence bu çok iyi olacaktır..." diyene dek konuştu. Böylece ilk çekimi yaptık ve ben bir daha arkamı dönüp bakmadım. Ne var ki o ilk çekim tam bir kabustu. Ne yapmam gerektiğini bilmiyordum. O oyuncular gözümü korkutmuştu. Hepsiyle oyuncu seçimi esnasında tanışmıştım, tatlı insanlardı, onlara büyük saygı duyuyordum, çoğu benden yaşlıydı. Gelgelelim aniden onlara ne yapmaları gerektiğini söylemek durumunda kalınca, kendimi ehil hissetmedim. Vasıflı biriymişim gibi hissetmedim. Hâlbuki yalnızca sizin ne istediğinizi bilmek istiyorlar. Böylece size bunu nasıl yapabileceklerini söyleyebilir ve seçenekler sunabilirler. Ne var ki siz onlara kendilerinden istediğiniz şeyin ne olduğunu söyleyene dek, size bu yanıtı veremezler.

Beraber çalıştığım bazı oyuncular deneyimsiz yönetmenlere karşı oldukça göz korkutucu ve nezaketsiz bir şekilde davranıyordu fakat deneyimlerimim %99'ünde şunu gördüm: Eğer oyunculara saygılı bir şekilde davranırsanız ve onlara uzmanı oldukları bu konu hakkındaki görüşlerini sorarsanız, görüşlerini ve bilgilerini sizinle paylaşacaklardır. Tercihlerinin ne olduğunu size göstermekten hoşnut olacaklardır. Aslına bakarsanız bazı durumlarda ne kadar deneyimsizseniz, oyuncularla ilişkiniz o kadar rahat oluyor. Ne zaman oyuncularla ne yaptığınızı bildiğinizi düşünmeye başlıyorsunuz, işte o zaman bir çeşit dirençle karşılaşıyorsunuz. Çünkü onlar sete bir sahnenin onların performansları açısından neler gerektirdiğine dair oldukça net bir fikirle geliyorlar ve size bunu anlatıyorlar. Sizse "Şey, pek öyle değil aslında... Bu şekilde denemeye ne dersin?" diyorsunuz. Sonra sizin egonuz ve onların egolarıyla uğraşarak bir süre zaman geçirmeniz gerekebiliyor ve sizin ego-

nuz kazanmak zorunda, çünkü bu sizin vizyonunuz ve bu sizin filminiz. Birine “Hayır, bu saçmalık. Şu şekilde yap!” diyemezsiniz. “Dediğin çok ilginç...” demek zorundasınız. O sahnede olmasını hiç hayal etmemiş olduğunuz bir şey yakalamanız de mümkün, işte bu da harika bir oyuncuyla çalışmanın zevki. Sonuçta kafanızda olanla hiçbir benzerlik taşımayan bir performans elde edebilirsiniz ve elde ettiğiniz, kafanızdakinden daha iyidir çünkü oyuncu işinde gerçekten çok iyidir. Gelgelelim eğer kendinize bunun olma olasılığını tanımazsanız, o zaman gerçekten yetenekli bir kişiyle yakalayabileceğiniz bir fırsatı boşa harcamış olursunuz.

Birkaç yıl önce *Sopranos* dizisinin bir bölümünü yönettim. Dizinin hayranıyım ve senaryo ve oyunculuk standartlarının çok yüksek olduğunu düşünüyordum. Çekimden bir gün önceye kadar oyuncularla tanışma fırsatım olmadı, hâlâ benim bölümümden bir önceki bölümün çekimleriyle meşguldüler. O gün bir saat buluştuk ve senaryoyu okuduk. Neler olduğuna dair gerçekten hiçbir fikri olmayan odadaki tek kişinin ben olduğumu fark ettim, bu bir yönetmen için garip bir duygu. Oyuncular arkadaşça davranıyorlardı ama kayıtsız ve soğukkanlıydılar ve ben kendimi neredeyse dışlanmış gibi hissettim.

Ertesi sabah erken saatlerde sabit bir sette -dizinin her bölümünde kullanılan setlerden biri- çalışmaya başladık, bu yüzden ışıklandırma için fazla zaman harcanması gerekmedi. Korkutucu derecede kısa bir süre sonra, set ve oyuncular elimdeydi. Sahne Tony Soprano (James Gandolfini) ve çetesindeki elemanları içeriyordu. Tony'ye zaten bildiği ama elemanlarına açıklamak istemediği bir bilgi verilmişti. Açıklamak istememişti çünkü... şey, karışık işler işte. Söz artık bana bırakılmıştı ve ben de gerekli kurnazlığı yansıtacağını düşündüğüm bir kamera kurulumu önerdim. Sahneyi alabildiğine İngiliz olan aksanımla açıkladım ve sonra James Gandolfini boş boş bana bakarak şöyle bir şeyler söyledi: “Ne bok yemeye bu-

nu yapayım ki? Tony Soprano öyle bir şey yapmaz.” Etrafa sessizlik çöktü ve aniden herkesin dikkati benim üzerimde toplanmıştı. Soğukkanlılığımı muhafaza etmeye çalıştım ama oyuncular ve ekip oldukça gözümü korkutmuştu. Ben de ilk başta onun işe yarayacağını düşündüğü şekilde denemesini önerdim ve birkaç dakika boyunca aktörler tam da bunu yaptılar. İşler hiç de yolunda gitmezken oturdum ve onları izledim. Sonra Gandolfini “Pekala, başka bir şey denememe izin verin,” dedi. Durdu, bir an düşündü ve sonra, ilk başta ondan yapmasını istemiş olduğum şeyin tam olarak aynısını yaptı. Sahne başarılı oldu. Gandolfini’nin sırtı bana dönüktü. Sonra arkasını döndü ve yüzünde koca bir gülümsemeyle şöyle dedi: “Hey, seninle birlikte çalışmaktan çok büyük heyecan duyduğumu söylemiş miydim? Filmlerine baylıyorum, bu iş eğlenceli olacak.” Daha sonra Steve Buscemi bana Gandolfini’nin yönetmenleri bu şekilde test etmekten hoşlandığını söyledi. Korkutucu bir şey ama bir şekilde geri adım atmamayı başarmak zorundasınız.

Bir Sahne Başarılı Olmadığında Ne Olur

Toy bir yönetmensiniz, oyuncularınız elinizde, senaryonuz elinizde. Oyuncunuz kameranın önüne geçiyor, sahneyi oynuyor ve size göre sahne başarılı olmuyor. Gerçek şu ki, bir sahnenin sırf biri onu yazdı diye başarılı olmasını gerektiren hiçbir kural ya da sebep yok. Sıklıkla yazar, oyuncular sahneyi oynamaya çalışırken aniden aşıkâr hâle gelen bazı faktörleri göz önünde bulundurmamış olur. Bu müthiş bir moral bozukluğuna sebep olabilir. Öte yandan, eğer senaryonun oyuncuların replikleri söylemeye ve birbirleriyle etkileşime geçmeye başlamaları için iyi bir başlangıç noktası olduğu temeline dayanarak çalışırsanız, o zaman gerçek işiniz şimdi başlamaktadır.

Eğer bir sahne başarılı bir şekilde ortaya konmuyorsa ve bir

yandan da ışıklar ya da hava durumu gibi yüz tane farklı şeyle uğraşıyorsa, yönetmen sıklıkla oyunculara “Hadi, bir kez daha deneyelim,” diyerek yanlış davranır. Eğer oyuncular “Peki, neyin farklı olmasını istiyorsun?” derlerse, klasik cevap “Daha iyi yapmanızı istiyorum,” olacaktır. Bu bir oyuncuya -ya da herhangi birine- söylemek için oldukça salakça bir sözdür. Elbette ki oyuncu da sahnenin daha iyi olmasını ister ama bu tam olarak nasıl olacaktır? Sorun sıklıkla yönetmenin sahneyi neyin daha iyi yapacağını gerçekten bilmiyor olmasıdır. Yalnızca bu hâliyle başarılı olmadığını bilirler. Böylece derhâl bir gerilim ortaya çıkar çünkü oyuncular yönetmenlerine istediği şeyi veremediklerini, bir şekilde başarısız olduklarını hissederek. Gergin ve agresif bir hâle bürünürler ve karşılığında yönetmen daha da gergin ve agresif olur -ya da ümitsizliğe kapılır- ve sahne hızla kötüden berbata doğru evrilebilir.

Aynı sahneyi beşinci kez çekmeye başladığınızda sahne hâlâ başarılı değilse, kelime dağarcığınız tamamen tükenir. Oyuncular “Ne istediğini bilmiyorum. Bana neyi değişik yapmam gerektiğini söyle,” demeye başlar ve sizin beyniniz durur. Artık herkes gözlerini dikmiş size bakıyordu; yönetmen olan sizsinizdir ve ne yaptığınızı biliyormuş gibi gözükmektesinizdir. Anlaşıldığı kadarıyla bir cevabınız yoktur ve gerginliğiniz artarken, kendinize güveniniz azalır. Aslında oyuncuların kendine güveni de azalır ama bazen bu küstahlık şeklini alır çünkü onlar oyuncudurlar ve kendilerine güveniyorlarmış gibi yapabilirler. Onlar dışarıdan sizin gibi gözükmeyeceklerdir. Dışarıdan gergin olan sadece sizmişsiniz gibi gözükecek. Size istediğinizi veremiyorlarmış gibi gözüktüğü için kendilerini yetersiz hissetmelerine yol açtınız. Şimdi senaryonun boktan olduğunu düşünmeye başladılar ve kendi aralarında konuşup “Bu iş tamamen zırvalık. İlk kez yönetmenlik yapıyor, başka ne beklersin ki?” diyorlar. Çabucak iki kamp yarattınız bile. Bu olduğu an, felakete sürükleniyorsu-

nuz demektir. Bir yönetmen olarak sizin işiniz insanların kamplara ayrılmaya başladığını fark etmek ve sonra sorunu derhâl, daha en başında engellemek ve “Ayrı bir kamp olamazsınız. Burada herkes aynı kampta ve hepimiz birbirimizle konuşmak zorundayız,” demek.

Liderlik etme sanatının bir parçası da bazen hatalı olduğunuzu kabul etmektir. Bir sahnenin provasını yaptığımız ve benim “Bu boktan. Sahne böyle olmuyor. Hadi yirmi dakika mola verelim. Bu konuda düşünmek istiyorum,” dediğim durumlar oldu. Bazen zaman kazanmanız gerekir ve bu korkutucu bir şeydir çünkü görünüşe göre herkes saatine bakmakta ve “Buradan çıkmamız lazım,” demektedir. Eğer gerçekten önemli bir durumsa, düşünmek için sakın bir şekilde, mümkün olduğu kadar çok zaman kazanmalısınız. Genellikle başka biriyle, muhakeme yeteneğine değer verdiğiniziz, “Sen ne düşünüyorsun? Sen de izliyordun,” diyebileceğiniz biriyle beraber düşünmek için. Ve size sıklıkla şöyle diyeceklerdir: “Belki yalnızca sen bir parça katı davranıyorsundur çünkü bana o kadar da kötüymüş gibi gelmedi.”

One Night Stand'i (Bir Gecelik Aşk) yaparken, Wesley Snipes'in bana itiraz ettiği bir konu oldu. Bir sahnenin içeriğini sorguluyordu ve senaryoda yazan şeyi yapmasını inandırıcılıktan uzak bulduğunu söyledi. Bahsettiği sahnede gömleğine mürekkep döküyordu ve Nastassja Kinski üzerini değiştirmek için kendi odasını kullanabileceğini söylüyordu. Wesley -oldukça doğru bir şekilde- gömleğini değiştirmek için yabancı bir sarışınla üst kata çıkmayacağını belirtti. Vücudu müthiş formdaydı ve hemen orada, lobide üstünü değiştirirdi. “Öyleyse neden kadınla beraber üst kata çıkıyorum?” Bu yine, film ekibi ve oyuncuların önünde gerçekleşen, etrafa açık bir tartışmaydı. Bir süre düşündüm ve şöyle dedim: “Wesley, tamamıyla haklısın, sahne pek de iyi bir şekilde tasarlanmamış ve filmde yalnızca kısa bir zaman aralığını kaplayacak, böyle-

ce seyirci senin ulaştığın sonuca ulaşmayabilir. Bununla birlikte, bu sahne olmadan film işe yaramaz, ortada bir romantizm olmayacaktır. Bu yüzden bu anı inandırıcı ve hızlı bir şekilde atlatabilmemiz için, bir oyuncu olarak senin inanılmaz yeteneğine güveniyorum.” Bu yanıtıtan memnun kaldı ve tam olarak bu dediğimi yaptı. Eğer Wesley’in dediklerine itiraz etseydim bu bir hata olurdu.

Bir yönetmen olarak düşünce ve yargılarınız sürekli sorgulanır, çünkü bir kez filmi yapmaya başladığınızda tüm yaptığınız soruları yanıtlamak olur. İster büyük bir uzun metrajlı film çekiyor olun, ister dijital bir film, umurumda değil, yine de soruları yanıtlıyor olacaksınız. “Ne istiyorsun?” “Bundan sonra ne istiyorsun?” “Yarın için ne istiyorsun?” “Saat kaçta öğle yemeği istersin?” “Öğle yemeği yiyecek misin?” “Bu sahneyi tekrar çekeceğimizi düşünüyor musun?”

Özellikle favorim olan bir tanesi şu şekilde:

“Oyuncu üzgün. Karavanında ve ağlıyor. Bence gidip onunla konuşmalısın.”

“Neden?”

“Çünkü senin ondan nefret ettiğini düşünüyor.”

“Ondan nefret etmiyorum.”

“Evet ama az önce sahneyi çok iyi oynayamadıklarında şöyle şöyle dedin ve çıkarken ağladığını fark etmedin. Sen gidip onunla konuşmadan karavanından çıkmayacak.”

Bütün bu şeylerin gerçekleşeceği gerçeğine karşı hazırlıklı olmalısınız. *Living in Oblivion* (Manik Depresif) -film yapmak hakkında bir film- düşük bütçeli bir filmin çekimleri sırasında ters gidebilecek her şeyi resmediyor.

Kısmen ben de bir oyuncu olduğumdan ve doğaçlama yapma fikrine alışkın olduğumdan, kısmen de deneyimlerimden çıkardığım sonuç dolayısıyla, bir açmaza girmemiz durumun-

da benim bulduğum çözüm oturup “Hadi bunu konuşalım, tamam mı?” demek. Çok pahalı filmlerde, çok ünlü oyuncularla bu durumu yaşadığım oldu. Filmin son sahnesi yazılmıştı ve pek de başarılı olmuyordu. Eğer soğukkanlılığınızı korursanız -ki bunu yapmak zorundasınız- aklınızdan geçecek şeyler şunlardır:

Birincisi: “Bu sahnenin anlamı/amacı ne? Bu sahneyi tamamladığımızda ne elde etmiş olmayı umuyoruz?” En önemli şey bu.

İkincisi: “Elimizdeki materyal ne ve neden işe yaramıyor?” Bu gerçekten oldukça hızlı ve sakın bir şekilde tespit edilebilir.

Ve üçüncüsü: “Bu konuda ne yapacağız? Amacımıza ulaşmak için ne yapabiliriz? Bu sahnenin sonunda şu bilgiye ulaşmış olmak ve karakterlerin artık yeni bir pozisyonda olduklarını bilmek istiyorum. Çünkü eğer bu sahne başarılı olmazsa bir sonraki sahne de olamaz, filmlerin doğası bu.”

Eğer oyuncular bu yaratıcı sürece dahil ettiyseniz -ki bu konuda çok iyidirler- genellikle bu noktada çeşitli önerileri olacaktır. Bunların bazıları işe yaramayabilir ama bazıları da yarayacaktır ve yönetmenin işi, işlerin kontrolden çıkmasını engellemektir. Oyunculara “Pekala, doğaçlama yapalım gitsin. Top sende...” diyemezsiniz. Karar sürecine katılmalarına izin verin ama aynı zamanda bir çeşit denetim kurmayı da ihmal etmeyin, çünkü filmin bütününe bilen sizsiniz. Bazen en diplomatik hâlinizle “Bu iyi bir fikir ama sorun şu ki, eğer şimdi bunu yaparsak daha sonra bir dengesizlik yaratır,” demeniz gerekir. Eğer oyunculara sürekli olarak o an çekilen sahnenin dramatik bağlamını açıklarsanız, o zaman oyuncular çoğu kez çok yardımcı ve yaratıcı olabilirler. Setteki kendine güven ve açık sözlülük çok çabuk bir şekilde gelişir ve iş zevkli hâle gelir. Tansiyon birazcık düştüğü anda, yaratıcı potansiyel hızla artar.

Buradan çıkarılacak ders şu: Oyuncular filmle ilgili sizin sa-

hip olduğunuz genel bakışa sahip değillerdir, o yüzden bunu onlarla paylaşmalı ve onları da buna dahil etmelisiniz!

Dijital film yapmanın keyifli yanlarından biri de, ışıklandırma beş saat harcamadığınız için oyuncularla daha fazla vakte sahip olmanızdır. “Burada bu problemi çözmeye çalışmak için bulunuyoruz. Üç saatimiz var. Beş dakikalık bir sahne çekeceğiz. Pekala, hadi bir daha deneyelim. Senaryoda yazılı olduğu gibi yapalım ama bu kez biraz daha sakın olalım ve birkaç ara daha verelim.” Böylece sahneyi bir kez daha çekeriz ve oyuncular bir şey denerler. Ve bu ikinci denemede derhâl bir şeyler fark edersiniz ve “Ah, bu ilginç...” dersiniz. Çekimi bitirir bitirmez doğrudan oyuncuların yanına gidersiniz ve “Bir şeyler yakaladım, gerçekten işe yaramaya başladı. Henüz sahnedeki sorunu çözmedi ama yeni bir yön çizmemizin anahtarının bu olabileceğini düşünüyorum. Hadi buna göre kendinizi ayarlayın ve olabildiğince çabuk bir şekilde tekrar çekelim,” dersiniz. Artık oyuncular çalışmaya başlamışlardır ki bu onların en çok hoşlandığı şeydir. Aktörler oyunculuk yapmayı gerçekten çok severler. Bu pek bilinen bir şey değildir. İnsanlar genellikle onların karavanlarında oturmayı tercih ettiklerini sanır. Aslında bundan nefret ederler. Sevdikleri şey, başka bir oyuncu ve kamerayla karşılıklı etkileşime girdikleri andır. Bu yüzden onlara bunu yapabilecekleri olabildiğince çok fırsat tanımak istersiniz.

Sahneyi tekrar çekmeye başlarsınız ve oyuncular bu yeni fikir ışığında biraz oynarlar. Sonra “Evet, şimdi bu başka bir şeyi vurgulayıp ortaya çıkarmış oldu,” dersiniz. Fakat eğer sahneyi bir şahin gibi izliyorsanız ve çekim sırasında bütün varlığınıza kamera ve oyuncuların ne yaptığına odaklanmışsa, görsel bir şeyler fark etmeniz de mümkün olabilir. Bu durumda -eğer kamerayı başka biri kullanıyorsa- kameramana “Oyuncunun şöyle şöyle dediği noktada yavaşça yaklaşmaya başlarsan, sahnenin daha iyi olabileceğini düşünüyorum.” dersiniz. Şim-

di kamera hareketleri de sahnedeki enerjiyi arttırmaya başlamıştır ve dolayısıyla sinemanın bütün temel öğeleri karşınızdadır: kamera hareketleri, oyunculuk, ışığın ve diğer her şeyin doğru kullanımı. Ve zamanlama. Üç ya da dört çekimde, tam anlamıyla bir felaket gibi gözükken bir sahneden, sonunda başarılı olacağı açık olan bir sahneye geçtiğinizi söyleyebilirim. Hem de yalnızca başarılı olmakla kalmayacak, aynı zamanda heyecan verici ve eğlenceli olacak. Günün sonunda herkes oradan sadece sahneyi tamamlamış olmanın değil, ayrıca çalışma deneyimlerinden zevk almanın coşkunluğuyla ayrılacak. İnsanların çalışmaktan zevk aldıkları bir ortam yaratamadığınız sürece, iyi bir film yapma şansınız çok düşüktür.

Oyuncuları Dahil Etmek

Filmlerimi yaparken oyuncuların kamerayla yakın ilişkileri olduğunu hissetmelerini kendime vazife edirim. Dramanın içinde yer almaktan hoşlanırım ve kamerayı kullanmak beni dramanın içine sokar. Sadece bir görüntü yönetmeni değil, yönetmen olduğum için, bunun oyuncuları üzerinde muazzam etkisi olduğunu biliyorum. Benim hemen orada, burunlarının dibinde olduğumu ve bana rol yaptıklarını hissederek. Bu yüzden hep daha iyi bir performans elde ederim. Fakat ben zaten oldukça aktif, katılımcı bir yönetmenim. Benim için etkili olan sistem bu. Video ile çalışırken yaptığım bir başka şey de, bir çekim yapmışsak ve ben çekimi gerçekten çok beğenmişsem onu hemen, kameranın ekranından oyunculara göstermek. Bu biraz saçma bir şey, dört ya da beş oyuncu, minnacık, üç inçlik bir ekranın etrafında toplanıyor. Yine de bu onların “Vay canına, güzel gözüküyor,” diye düşünmeleri için, yaptıkları işin neye dönüştüğünü anlamaları için yeterli. Bence bu kilit nokta. Bazı oyuncular kendilerini görmekten hoşlanmadıklarını söylerler fakat kendinizi görmemiz gerekir, çünkü

kameranın ne yaptığını görmemiz gerekir. Olasılıklarınızın neler olduğundan haberdar olmalısınız.

Çok fazla prova yapmaktan hoşlanmam. Eğer prova yaparsam, oyuncuların replikleri düz bir sesle söylemelerini isterim. Metnin başarılı olup olmadığını duymak isterim ve eğer değilse, senaryoda değişiklikler yaparım. Eğer provadaki performanslarına duygusal olarak fazla bağlanırlarsa, çekim yapmaya geçtiğimizde provayı taklit etmelerinden çekinirim çünkü orada zaten ilginç bir şey yapmışlardır. Bu yüzden provadayken onları yapabilecekleri şeyin potansiyeli ile heyecanlandırırım ama orada yapmalarına izim vermem.

Oyunculuk Kamera Hareketlerine Karşı

Çekmesi teknik açıdan komplike olacak bir sahne olduğunu bilsem bile, ilk başta oyuncuların oldukça düz bir şekilde rol yapmalarını sağlarım çünkü onların harika bir sekans çıkarmalarından ama kameranın henüz onları çekmek için tam olarak hazır olmamasından nefret ederim. Şu iki paralel gereksinimi her zaman aklınızda tutun: oyunculuk ve teknik kamera hareketleri. Odadaki her şeye aşına hâle gelin, böylece herkes nereye gittiğine dair bir fikir edinmiş olur. Çoğu kez ilk çekimlerde sesim epeyce yüksek olur. Ortamda hâlâ doğru enerjinin olduğunu ve bunun bir kısmının kullanışlı olacağını bilerek yönetmeye devam ederim. Sıklıkla, çok önemli bir çekim sırasında konuşabilirim. Oyuncu bir şey yapar ve gerçekten iyi gözüktür. O zaman farklı bir pozisyona geçerim ve “Bunu tekrar yap. Sana yakınlaşacağım,” derim. Böylece enerjilerini ve motivasyonlarını devam ettiririm.

Bu açıklaması zor bir şey ama, sesinizin tonu onların o anda yapmakta olduğu şeye uygun olmalı. Eğer kendinizi teknik olarak dramadan koparır ve yönetmen sesinizi kullanırsanız, onları da dramanın içinden çıkarma riskine girersiniz. Bu du-

rumda “Kestik!” diye bağırırsanız da olur. Fakat çekmeye devam edeceksem, “Evet, böyle iyi, böyle gerçekten iyi oldu. Bu fikri zorla. O repliği tekrar söyle ama bu kez daha agresif,” diyebilirim. Kamerayı ve herkesi durdurmak ve baştan başlatmak istemem. Sesimi bütün bu parçalardan kesebilmek için kesinlikle bir karşı aç çekmek zorunda kalacağımı bilirim ama kameranın böyle anlarda çalışmaya devam etmesi harika bir şeydir çünkü oyuncuların sahneye en çok dahil oldukları anlar bunlardır. Kameranın kapalı olduğu zaman aralığını en aza indirmek için, kasetler ucuz olduğundan kamerayı sürekli çalıştırmayı ve hiç durmadan üç çekim yapmayı tercih ederim.

Oyuncu kafanızda canlandırdığınız karaktere benzemiyor bile olabilir. Bu yüzden sizin düşündüğünüzden daha yaşlı ya da daha genç, daha koyu ya da daha açık tenli olması gibi bir dezavantajla işe başlıyor olursunuz. Kafanızda idealize bir görüntü, hatta belki de belirli bir oyuncu vardır ve sonra çeşitli sebeplerden dolayı tahayyül ettiğiniz karaktere hiç benzemeyen bir oyuncuyla çalışmak durumunda kalırsınız. İlk başta aklınızda olan görüntüyü yapay olarak yaratmaya çalışmanın yarardan çok zararı olur. Yapabileceğiniz en iyi şey, “Pekala, bakalım bu oyuncu neler yapabilir,” demektir. Sonra, kendi sınırları içinde, sizin istediğiniz şeye doğru adapte olmaya başlayacaklardır. B oyuncusunu C oyuncusuna çevirmeye çalışmak büyük bir hatadır. B, C değildir; ikisi farklı bireylerdir. Onların birer birey olduğunu fark etmeden, oyuncuları filminize dahil etmenizin bir anlamı yoktur. Günün sonunda, oyuncular başka birini canlandıran *kendileridir*ler.

Bütün konu koşullara ne kadar uyum sağlayabilen biri olduğunuzla ilgili. Yıllar içinde ta en baştan her şeyin nasıl olacağı konusunda fazla net bir fikir edinmemeyi öğreniyorsunuz. Bir oyuncunun nasıl gözüktüğünü ya da sesinin nasıl olduğunu çok fazla düşünmeyin. Onun yerine hikayeyi şu şekilde düşünün: Bir kişi var, bir çeşit endüstriyel bölgede,

110 Dijital Film Yapmak

yaz ayındayız ama sonbahar da iş görür. Havanın nasıl olduğundan emin değilim, bu önemli değil. Yani hakikatle karşılaşana kadar filmin iskeletini fazlasıyla süsleyip püslemeyin çünkü eğer öyle yaparsanız, her zaman hayal kırıklığına uğrarsınız. “Durum bu, bir şekilde kabullen.” Bir film yapmak, sürecin her basamağında böyle bir dizi durumla karşılaşmak demektir.

Godard’ın sözlerine geri dönüyoruz: “Bana bütçeyi gösterin, size filmi göstereyim.” Pekala, elimde şu kadar para var. Şimdi alışverişe çıkacağım ve bu zaman dilimi içerisinde olabildiğince çok oyuncu elde edeceğim. Sinemayı belli bir derecede bozan şeylerden biri, bir şeyi kişisel görüşünüzün yarattığı bütün kısıtlamalarla önceden planlamak ve sonra bunları neredeyse güç ve para kullanarak yapay olarak üretmektir. Tıpkı büyük bir jetin havalanışı gibi; bu aerodinamik olarak oldukça boktan bir şeydir. Fakat o uçak dört güçlü motorun ve dünya kadar yakıtın yardımıyla uçmaya devam edecektir. Öte taraftan, birazcık yardımla, yalnızca rüzgarı kullanarak uçan planörler vardır. Bence film yapmanın iki farklı türü arasındaki ki ayrım buna çok benziyor.

Ortada olan duruma adapte olma yeteneği, dijital film yapımının, belgesel film yapımı ile geleneksel, alışlagelmiş film yapımına kıyasla çok daha fazla ortak noktası olduğuna dair daha önce söylediğim şeylere dayanıyor.

Post-Prodüksiyon

Disiplinli Bir Ortamın Önemi

Bahamalar'da geçen, Sahra Çölü'nde sahneler içeren ve zirve noktası Old Bailey'de yaşanan bir senaryo yazıyorsunuz. Harika bir fikir olabilir ama Tanrı aşkına, bunu çekmek için gereken parayı nasıl bulacaksınız? Bunun alternatifi, gerçekçi bir hikayesi olan iyi bir senaryo yazmaktır. Yani siz nihayet filmi yapacak imkanlara kavuşuncaya dek saçlarınıza kır düşecek kadar çok parayla değil, az miktarda parayla çekilebilecek bir senaryo.

Aynı şekilde, gerçekçi senaryonuzu çekmeye başladığınızda kurgucuya, yani kendinize karşı nazik davranmak için müsriflik yapmaya karşı direnmelisiniz. Kameraların fiyatı ekonomik olduğu ve kasetler tekrar kullanılabilirdiği için dijital kameralarda fevri bir şekilde beş kamerayla birden çekim yapmak oldukça kışkırtıcı bir düşüncedir. Ne var ki bu tam bir kabusu yol açabilir -bu benim başıma geldi- zira kendinizi hepsiyle teker teker uğraşmak zorunda olduğunuz ve kutular dolusu video kasetle birlikte kurgu odasında bulursunuz.

Post-prodüksiyonun son aşamalarında kendinize karşı nazik davranmak için, çekim yaparken oldukça katı bir kurgu yapıyor olmanız gerek.

Bunu yapmanın iki yolu var. İlki, çekime hazırlanırken kağıt üzerinde hayli ayrıntılı ve titiz çalışmak. İster resimli taslaklar kullanın ister dikkatle düşünülmüş çekim listeleri, filmin ilerleyişini detaylı olarak tasarlamalısınız ve sonra çekim yaparken -çekime başladığınızda aklınıza harika fikirler gelebileceği gerçeğini de hesaba katarak- buna mümkün olduğunca bağlı kalmaya çalışmalısınız. Zaten bu fikirlerin ortaya çıkma fırsatları olması için, sette kaos yaratmaktan kaçınmalısınız. İnsanı baştan çıkaran şöyle bir durum var, buna birçok kere tanık oldum: Küçük bir film ekibinde bile herkesin elinde kendi DV kamerası oluyor ve size “Burada harika bir açı yakaladım,” deyip, sizin için çekim yapıyorlar. Siz de “Vay canına, ne kadar çok açıdan kaydım oldu,” diye düşünüyorsunuz. Fakat kasetleri düzenlemeye çalıştığınızda hiçbir şey anlamıyorsunuz çünkü düzgün bir şekilde etiketlendirilmedikleri ortaya çıkıyor ve sahneler doğru düzgün birleşmiyor çünkü kimse kameraların beyaz ayarını yapmaya zahmet etmemiş.

Bu da bizi göz önünde bulundurmanız gereken ikinci konuya getiriyor: beyaz ayarı. Bu eğer video ile çekim yapıyorsanız mutlaka yapmak zorunda olduğunuz bir şey. Bütün kameraların aynı menü ayarlarında olduğundan emin olmak zorundasınız yoksa güzel bir çekim çok maviyken, güzel başka bir çekim çok kırmızı olabilir ve eğer iki kameranın menü renk ayarları birbirinden tamamen farklıysa, post-prodüksiyonda her şeyi siyah-beyaz yapmak dışında bir kameranın beyaz ayarını öteki kameraninkiyle uyumlu yapmak aşırı derecede zordur. Otomatik modda olsalar bile, kamerayı ışığa doğrultursanız, kamera otomatik olarak beyaz ayarını sıfırlar. Sonra ışığı arkanıza alarak çekim yaparsanız, beyaz ayarı yeniden sıfırlanır. Bunu not etmeli ve bilmelisiniz. Ve bu zaman alan bir şey.

Bu problemlerden sakınmak için post-prodüksiyonu çekim aşamasındayken düşünmeye başlamalısınız. Şu kararı almak zorundasınız: “Bu konuda gerçekten hayli katı, neredeyse askeri disiplinde davranacağım ve seçeneklerimi kısıtlayacağım. Şu sahneyi çektiğimde yalnızca bir kamera olacak ve *öbür* sahne için de belki iki kamera olabilir. Bir dublörün yer aldığı bir sahne olursa, o zaman tamam, üç ya da dört kamera kullanışlı olabilir...”

Eğer kendinizi bu tür bir disiplinle kısıtlarsanız yalnızca iyi bir fikrin ortaya çıkmasını mümkün kılmakla kalmaz, aynı zamanda o fikrin işleyebileceği alana da sahip olursunuz. Böyle sade ve süssüz bir çalışma ortamında, yeni fikirler için yer olduğunu göreceksiniz.

Ne var ki bu yalnızca disiplinli bir ortamda gerçekleşebilir. Düşük bütçeli bir çekimde zamanınızı yiyip tüketecek çok fazla şey vardır. Eğer plan yapmazsanız, böyle bir disipline sahip olmazsanız, sonuç olarak *hiçbir* zaman, elinizdeki zaman size yetmeyecektir.

İyi Bir Kayıt Görevlisi

Post-prodüksiyon için *kesinlikle* elzem olan şey, dijital film yapımının kağıt işleriyle ilgili yönüdür. Dijital film yapımının sağladığı bütün özgürlükler -hareket kolaylığı, ekipmanın hafifliği ve ucuzluğu, film stoğunun ulaşılabilirliği, yani film yapımı sürecini özgür kılan bütün bu harikulade etkenler- karşılığında, eğer sette tek görevi titiz bir şekilde tutulmuş notlar -yani çekilen her şeyin kronolojik bir şekilde tutulmuş kayıtları- vasıtasıyla kurgucuya yardım etmek olan biri yoksa, o zaman kaos baş gösterecektir. Bu kayıtlarla bağlantılı olarak, *her* bir kasetin üzerinde bir etiket, hangi kamerayla çekildiğini belirtecek bir renk kodu olmalıdır. Ayrıca detaylı bir çekim planı listesine ihtiyacınız var. Bu disiplini kamera operatörlerine da-

yatmak birincil dereceden öneme haizdir. Eğer bunu onlara zorla yaptırmazsanız, asla kendiliğinden gerçekleşmeyecektir.

Eğer geleneksel film yapımından gelen bir geçmişiniz varsa, şu disipline sahipsinizdir: kameraya göz kulak olup bakımını yapmak, lensi temizlemek, çekimlerin kaydını tutmak, bataryaların şarj edildiğinden emin olmak, kasetlerin üzerlerine boş etiketler yapıştırılmış bir şekilde hazırda durmasını ve etiketlemede tek tip bir sistem kullanılmasını -böylece her kasetin üzerinde bir numara, bir tarih ve içindeki çekimlerin tam olarak neler olduğunu ve sürelerini açıklayan kayda bir referans içeren bir etiket olmasını- sağlamak. Eğer bunu yapmazsanız başınıza gelecek olan durum şudur: Çekimlerin bitmesini kutlamak için bir parti düzenlemiştinizdir ve herkes elinizde bir başyapıt olduğu düşüncesi içinde zevkten dört köşedir. Gelgelim kurgucu belki üç yüz tane can sıkıcı, küçük kaset içeren karton kutulara bir göz atmıştır ve kurgu için bir kayıt sistemi olmadığını farkına varıyordur. Yapmak zorunda olduğu ilk şey, sırf repertuvarının bir parçası olarak tutmaya degecek bir şeyler içerip içermediğini görmek için, her bir kaseti tek tek izlemek ve kayıtlarını tutmaktır. Aradığı kaseti bulabilmek için tamamen yeni bir dosyalama sistemi oluşturmak zorunda kalacaktır. Ancak bundan sonra kasetleri dijitalleştirme sürecine başlayabilir.

Buna ne kadar vurgu yapsam az: Dijital film yapımındaki en önemli şey, kayıt tutmaktır. Üzücü olan, eğer düzgün bir şekilde kayıt tutmadıysanız bazı muhteşem çekimlerin asla görülemeyecek olması.

Ekip Oluşturmanın Farklı Bir Yolu

Film yapımı sürecindeki asli kişilerin geleneksel fonksiyonları son elli yıl içinde pek de sorgulanmış bir şey değil. Ekibinizde bir yönetmeniniz, bir yönetmen yardımcınız, devamlılık-

tan sorumlu biri, saç ve makyajdan sorumlu birileri ve benzeri insanlar vardır. Ve bir de, bir kurgucu. 35mm bir filmde kurgucu, film çekilirken günlükleri (rushes) hazırlayan ve her gün onların gösterilmesini organize eden kişidir. Böylece herkes bir önceki gün ne çekildiğini görebilir. Kurgucu bu çekimlere bakmış ve bir ölçüde aşına hâle gelmiştir. Ben geçmişte onların ekipteki rollerini geliştirmeye çalıştım. “Bu sahne hakkında ne düşünüyorsun?” diye sorardım. Her zaman fikirlerinin sorulmasını takdir ettiklerini söylerler ama asla kendilerini bu sürecin parçası olmaya tam anlamıyla adadıklarını hissetmedim. Kendi işlevlerinin post-prodüksiyonla ilgili olduğunu düşünüyorlar ve aşık bir açıdan bakıldığında öyle de.

Ne var ki düşük bütçeli, dijital bir film söz konusu olduğunda ben film ekibi için farklı bir yol tavsiye ediyorum. Bana göre dijital film yapımında kurgucunun görevi çekimin ilk gününden itibaren işin içinde bulunmak olmalı. Kurgucu -ya da kurgu yardımcısı ama kesinlikle kurgu departmanından birisette bulunan, çekimlerin onların anlayabileceği bir şekilde kataloglandığından emin olan biri olmalı. Ayrıca kasetler tıpkı 35mm ile yapıldığı şekilde günlük olarak izlenmeli. Böylece bir kaset bir kutuya yerleştirildiğinde, içinde hangi çekimlerin olduğuna dair bir fikre sahip olabilirler.

Hotel'i çektiğimiz zaman sette bir kurgucu yoktu ama görevleri günlük olarak çekimleri almak, onları dijital olarak kopyalamaya başlamak ve bir çeşit hard diske depolamak olan insanlar vardı. Eğer kurgu departmanı dijital bir çekim sırasında her şeyin kaydını tutan insanlardan oluşmuşsa, o zaman film bittiği zaman her şey hâlihazırda kayıt altına alınmış ve kategorize edilmiş olur ve bu büyük bir artıdır zira kayıt tutma süreci bitmek tükenmek bilmeyen bir iştir.

Sıraya Dizme (Logging)

Olan şey şu: Ana pozitifinizi oldukça ufak, plastik bir kasete kaydettiniz ve tek elle paramparça edilebilecek bu şeyi ellerinde tutmak, bu meslekte uzun süre çalışmış olan profesyonellerin kendilerini *epey* güvensiz hissetmelerine yol açıyor. Eğer yanlışlıkla yere düşürür ve üzerine basarsanız, ana kopyanızı yok etmiş olacaksınız. O dayanıksız bir plastik parçası. İnsanlar eskiden kalın, ağır filmleri -negatif- içeren büyük metal kutular kullanırlardı ve bunlar sağlam şeylerdi. Fakat kameralar küçülürken, açıktır ki kameraların içinde kayıt yaptığımız şeyler de küçüldü. Bu yüzden şimdi genel görüş, bu filmleri kopyalamanın yapılacak en akıllıca şey olduğu yönünde ve “kopyalamak” derken, klonlamaktan, hakikaten bir eşini oluşturmaktan bahsediyorum. Analog zamanında, eğer bir şeyin kopyasını yaparsanız ikinci nesilde bir kalite kaybı yaşanırdı. Bir ses kasetinde beyaz gürültüyü çoğaltırdınız. Bir görüntü söz konusu olduğunda gren yapısını arttırırdınız. Ne var ki dijital bilgi, dijital bilgidir ve onu dijital olarak klonladığınızda, bütün o evet-hayır dizelerini aynen kopyalamış olursunuz ve sonuç, mükemmel bir kopyadır. Teorik olarak bunu istediğiniz kadar çok kopyalayabilirsiniz. Bunun anlamı da ana kopyanızı alıp, daha sağlam bir formatta yeniden üretebileceğinizdir.

Şu anda, “daha sağlam format” Digital Beta kaseti. Bu pahalı bir format ve ayrıca onu oynatmaya yarayan ekipman da oldukça pahalı. Gelgelelim orijinal materyal için bir çeşit sigorta yaratıyor ve örneğin bir yatırımcı bunu talep edebilir zira filmin tek kopyası olarak yalnızca o tek kaynağın bulunması büyük bir korunmasızlık yaratacaktır. Bu yüzden filmi bir parça dijital kasete kopyalarsınız ve o andan itibaren, görüntünün işlenmesi bu çok daha güçlü, büyük ve dayanıklı kasetten yapılır. Bundan sonra DV'deki orijinal ana kopyanın yan-

gın çıkmayacak bir yerde bulunan, iklimlendirme kontrolü olan bir kasaya konulması gerekir. Yapılması gereken şey -ki bunu çok az kişi yapar- ana kopya ve klonu birbirinden derhâl ayırmaktır. Gerçek şu ki, eğer bir kurgu odasına girerseniz pek çoğunda ana kopyaların bir rafta, dijital klonlarınsa başka bir rafta durduğunu görürsünüz. Bir yangın çıkma olasılığı çok azdır ama eğer çıkarsa, bu berbat bir şey olur.

İyi haber ise dijital materyallerin -teorik olarak- tekrar tekrar kullanılabilmesidir. Bu yüzden oldukça ucuz fiyatlara ikinci el, silinmiş Digital Beta kasetler elde edebilir ve sonra onları tekrar kullanabilirsiniz. Bunlar yeni bir kaset kullanmak kadar iyi sonuç vermeli. Bunu kendim de yapıyorum. Her seferinde yeni bir stok satın almayı reddediyorum, bu yüzden kasetleri bir sorunla karşılaşmadığım sürece birkaç jenerasyon kullanıyorum.

Kopya çıkarmak gerçek zamanlı bir işlemdir. Bu yüzden eğer bir saatlik bir kasetiniz varsa, bunun kopyasını çıkarmak bir saat artı kaseti yerleştirmek, etiketlemek ve benzeri şeyler ne kadar sürerse o kadar zaman alacaktır. Bir saatlik bir çekim için bir buçuk saat kadar bir zaman harcanacağını hesaba katın.

Bütün bunlar materyalin önceden dikkatle incelendiği ve değerlendirildiği ve iyi bir kayıt sistemi kullanıldığı kabulüne dayanmaktadır. İyi bir kayıt sistemi şu anlama gelmektedir: Kurgunun ince noktalarına geldiğinizde ve *belirli* bir açıdan bir çekime ihtiyaç duyduğunuzda, tek yapmanız gereken kayıtları açmak ve “Evet, aslında ilk başta bu çekimi dijitalleştirmedik ama altıncı kasette var ve beş saniyelik bir cutaway olarak işe yarayacaktır,” demek olmalı. Ne var ki eğer aradığınız şeyin nerede olduğunu bilmiyorsanız, o zaman durum bir kabustur. Zavallı herifin biri, tek bir cutaway’i bulabilmek için beş saatlik çekimi gözden geçirmek zorunda kalacak demektir.

Ardından “logging” süreci başlar. Bu da yine gerçek zamanlı bir işlemdir. Bir saatlik bir çekimin bir bilgisayarın hard dis-

kine aktarılması bir saat artı bilgisayar programlamak ne kadar zaman alıyorsa o kadar sürer. Bu noktada iki seçeneğiniz vardır. Eğer bilgisayar tamamlanmış filmin ana kopyasını üretmek için kullanacaksınız, bilgisayara aktardığınız kaseti mümkün olan en yüksek çözünürlükte, yayın kalitesi çözünürlüğünde aktarmalısınız. Temel kural şöyle: Çözünürlük ne kadar yüksek olursa, görüntünün kullanacağı hard disk alanı da o kadar çok olacaktır ve görüntü hard diskte gerçekten devasa miktarda yer tutar. Ses ise neredeyse hiç yer tutmaz. Ancak en yüksek çözünürlükte görüntü -uzun metrajlı bir filmde ve varsayalım 10:1 gibi bir oranda- şu anlama geliyor: Karşınızda belki on beş ya da yirmi saatlik, yüksek çözünürlüklü görüntü vardır ve bunlar yalnızca bir tane değil, çok sayıda hard diske kayıtlıdır. Çok az sayıda insan böylesi bir hard disk koleksiyonuna sahiptir bu yüzden çoğu insanın yaptığı şey, bunları kiralamaktır.

Kiralamak daha ucuza gelir ama sinir bozucu bir şey de olabilir çünkü hard diskleri geri verdiğiniz anda, onlara depoladığınız görüntü silinecektir. Sonra eğer bir çekime ihtiyacınız olursa, orijinal çekimi bir hard diske aktarma işlemini baştan tekrarlamak zorunda kalırsınız. Öte yandan bu çok zor bir şey değildir çünkü hard disklerdeki hakiki materyal silinse bile, ona dair hafıza EDL ile muhafaza edilecektir. EDL (Edit Decision List/Kurgu Karar Listesi) basitçe, bilgisayara koyduğunuz her bir çekimin başlangıç noktası, kasetin numarası, kasetin bitiş noktası ve çekimin süresi bilgisiyle beraber yer aldığı bir menüdür. Eğer bir çekimi sildiyseniz ama EDL'inizi muhafaza ettiyseniz, tek yapmanız gereken kaseti geri takmaktır ve programdan "bu çekimi aktar" seçeneğini seçerseniz, video makinesi ve bilgisayar kendi aralarında konuşarak geri kalanını halleder. Sizin için o çekimi otomatik olarak bulacak ve aktaracaktır.

Kendi hard disklerinize sahip olmak daha iyidir çünkü altı

ay sonra bir deęişiklik yapmak isterseniz, bilgi hâlâ orada duruyor olacaktır. Öte yandan bir disiplin olarak hard disklerinizi düzenli olarak silme alışkanlığına sahip olmak da kötü bir fikir deęildir çünkü bunu yapmazsanız, kendinizi elden çıkarmayı bir türlü hazmedemeyeceğiniz bilgilerle dolu bir sürü hard diskle baş başa bulursunuz.

Kurgu Süreci

Gerekli bütün bilgiler merkezi bir bilgisayara aktarıldıktan sonra, kurgucu kurguya başlayabilir. Dijital kurgu sisteminin güzellięi, birkaç hard diskin yardımıyla, teorik olarak bir dizüstü bilgisayar ve belki fazladan bir ekranla sette bulunabilmeniz ve bir yandan çekimler devam ederken bir önceki günün, hatta o sabahın çekimlerini bilgisayara aktarabilmenizdir. Ve o gün akşam saat onda sahneyi kesip kurgulamanızı engelleyebilecek hiçbir şey yoktur. "Kaba kurgu formunda" derler ama artık bilgisayarla yaptığınız hiçbir şey kaba olmuyor. İnsanların bilgisayarda yaptıkları kurgular neredeyse son kurguymuş gibi. Elbette bunlar ileride deęişebilir ve kısalabilir ama bunun gerçekleşmesi ilginç bir disiplin olacaktır.

Slovenya'da bir yüksek lisans sınıfına ders vermiştim ve grupta iki kurgucu vardı. Kurgu işlemi için dizüstü bilgisayarlarıyla beraber gelmeleri konusunda ısrar ettim. Oraya gittiğimde epey kurnazca davrandıklarını ve tam donanımlı kurgu masaları istediklerini keşfettim. Orada bir dizüstü bilgisayarla oturmak istememişlerdi. Bu hareketlerinde beni öfkeliendiren bir kibir vardı çünkü bu egzersizin bütün işlevi, ekipmanın taşınabilirliğini göstermekti. Ayrıca kurgucuların alışlagelmiş yöntemle, bir yerlerde bir odaya saklanarak çalışmalarını yerine bizimle aynı ortamda çalışmalarını fikrinden hoşlanmıştım. Eğer geleneksel şekilde kurgulanmamış günlük çekimlere bakmak yerine, her günün sonunda bir önceki günün kurgu-

lanmış sahnelerine bakabilseydik bu oyuncular için -yönetmen için de- çok iyi olacaktı. Oyuncular açısından bakıldığında, nasıl ele alındığınız, nasıl görüntülendiğiniz konusunda ve yönetmenin ve kurgucunun hikaye karşısındaki psikolojisi hakkında gerçekten bir fikriniz olacaktı ki bu ancak sahnelerin kesilip kurgulanmış hâlini gördüğünüz zaman ortaya çıkan bir şeydir.

Kurgucunun açısından bakıldığında, onlara teslim ettiğiniz bir çekimi kurgulayana kadar size çekim hakkında gerçek bir değerlendirmede bulunamazlar. Önce hep “Güzel gözüküyor, iyi bir şekilde kurgulanabilir,” derler. Sonra onlarla kurguya başladığınızda da “Ah, karşı aç çekmedin mi?” derler. Siz de “Hayır, neler çektiğimi görmüştün. Neden karşı aç çekmediğimi fark etmedin ki?” dersiniz.

Eskiden jenerikte “Yazar-Yönetmen” yazısını sık sık görürdünüz ama “Yönetmen-Kurgucu” şeklinde bir yazı nadiren görülürdü. Şimdilerde buna çok daha sık rastlanılıyor. Film yapan insanların çoğu kurguculuk yolundan geçmiş. Bu tuhaf bir süreç, yani filmi post-produksiyonda başka birinin gözlerine teslim etmek. Eğer film yapımı sürecine başından sonuna kadar aktif bir şekilde dahil olmak isteyen türden bir yönetmenseniz bu epey sinir bozucu bir şey. Tanıştığım genç yönetmenlerin çoğu Final Cut Pro ya da Avid gibi şeylere tamamen aşinalar ve kendi filmlerini kendileri kurgulamışlar. Ve şimdiki sinema öğrencilerine Steenbeck kurgu masasında kurgu yapmanın öğretilmesi oldukça nadir rastlanan bir şey (Gerçi yine de bazı sinema okullarında öğretiliyor). Hemen hemen herkesin bir dizüstü bilgisayar ve bir çeşit kurgu sistemi yazılımı var ve herkes bu işi kendi kendine yapıyor. Bu yüzden onlar kurgu prosedürüne çok daha aşinalar ve bu onların gözünü çok daha az korkutuyor.

Kurgucular Gerekli mi?

Post-prodüksiyonda beraber çalışacağınız bir kurgucuya sahip olmak iyidir ama dikkat etmeniz gereken bazı şeyler var. Bunlardan ilki, kendi tembelliğiniz. Az önce bir çekimden çıktınız, muhtemelen bitkin hâldesiniz ve bu derhâl bazı sorunlar ortaya çıkaracak. Kurgucunun gözü sizin gözünüzle aynı olmayacaktır. Bazı kurgucular işlerini zavallı, talihsiz yönetmenin tam olarak ne yaptığını bilmediği için yarattığı problemleri düzeltmek olarak görürler. Mümkün olan en iyi teknik kurguyu elde etmek için -tıpkı bir sinematografin sette aldığı kararlar gibi- bazı kararlar alacaklardır ancak bu kurgu, duygusal anlamda en iyi performansı içeren çekimi kullanmıyor olabilir.

Post-prodüksiyonda neredeyse narkoleptik bir hâl almak çok kolaydır. Karanlık bir odadasınız, eylemsiz bir hâldesiniz ve obsesif bir şekilde ekranlara bakan birinin yanında oturmaktasınız. Bu insanı hipnotize eden bir ortam. Çoğu zaman uyumak, en azından pek enerjik denilemeyecek bir hâlde olmak insana cazip geliyor. Ve uzun yıllar boyunca böyle bir ortamda bulunmak insanın üzerinde bazı etkiler yaratmaya başlıyor. Kurgucuların da bir kişilikleri vardır. Kurgu odasında ipin ucunu kaçırmamanız, girişken bir tavırla filme müdahil olmaya devam etmeniz hayati öneme sahiptir. Sorumluluğunuzdan öylece feragat edemezsiniz. Bir filmin nihayet tamamlandığı, benim aniden yaptığım bir çekimi hatırladığım ve “Aman Tanrım, o çekimi post-prodüksiyonda görmedim bile,” diye düşündüğüm pek çok durum oldu. Bu muhtemelen ortada çok fazla çekim olmasının, öyle ki sırf kurgucunun sürekli olarak bana gösterdiği şeylerle ilgilenmenin bile bütün enerjimi tüketmiş olmasının sonucuydu. Şevkimi yitirmiştım. Odağımı yitirmiştım. Eğer kurgucu gerçekten iyiye, bu bir sorun olmayabilir çünkü o odağı sizin için devralmış olurlar.

Fakat post-prodüksiyonda kendi odağınıza sahip çıkmak önemlidir.

Örneğin diyelim ki, çekim yaparken organik yaratıcılık için güzel bir ortam oluşturdunuz çünkü düzeniniz yeterince bastı ve yeterince zaman ve alan bıraktınız. Ve senaryoda yazanla tamamen alakasız bir şey elde ettiniz, sizin düşüncenize göre anlamlı olan tuhaf bir şeyler. Ne var ki bu çekim kurguyu yapan kişiye teslim edildiğinde ve o kişi senaryoda olan şeyle sizin çekmiş olduğunuz şeyi birbiriyle karşılaştığında diyeceği şey şudur: “Vay canına, bu ilginç bir şey ama nereden çıktığına dair hiçbir fikrim yok.” Bu yüzden ikinizin arasında bir iletişim olmalı. Yapılacak en iyi şey o materyali kesip kurgulamaya çalışmaktır ve eğer başarılı bir şekilde kesilebilirse, bu filmin yeni bir doğrultuya yöneleceğinin sinyalidir. Öte yandan eğer bu çekim bir rafa kaldırılırsa, bir ay sonra ona baktığınız zaman belki bunun sizi heyecanlandırmış olduğunu hatırlayabilirsiniz ama enerji kaybolmuştur. Sizi daha geleneksel bir yöne iten o kadar çok şey vardır ki, daha önce yaptığınız çekim karşısındaki coşkunuzu kaybedebilirsiniz ya da onu kurguya eklemeye çalışmak gözünüzü korkutabilir. Bütün bu şeyler dönüp dolaşıp elzem olan bir disipline geliyor: Eğer elinizdeki bilgileri bir çeşit yapı içinde kategorize edemiyorsanız, iyi bir vizyona ve yaratıcı bir sezgiye sahip olmak yeterli değildir. Eğer bunu yapamıyorsanız, o zaman çektiğiniz şey asla filmin bir parçası olamayacaktır.

Ekipman

Dijital post-prodüksiyon ve bilgisayarların kullanımı açısından büyük bir dönüm noktası Lightworks ve Avid ilk kez sahneye çıktığı ve insanlar onları ciddiye almaya başladıkları zaman yaşandı. Bertolucci'nin *The Sheltering Sky*'da (Çölde Çay, 1990) hepsinin içinde farklı kasetler olan kompleks bir video

kaset kaydedici seti kullandığını hatırlıyorum. O zamanlar bilgisayarlar şimdi sahip oldukları depolama kapasitesine sahip değillerdi, yani bu temel olarak offline (çevrim dışı) sistem denilen şeydi: Filmin düşük çözünürlüklü bir kopyasını bilgisayara aktarırsınız, onu kurgularsınız ve sonra EDL, bütün başlangıç ve bitiş noktalarının listesi, 35mm bir filmde alışlagelmiş şekilde kurgucunun negatiften sayılar alıp keseceği şekilde kullanılır. Yani bilgisayarda yaptığınız düzenleme fiziksel kolaylık ve bu yeni teknolojinin keşfedilmesi amacıyla idi ama en sonunda, bu filmin gerçekten kesilip kurgulanması anlamına gelir ve son kurgu negatifi kesilmesiyle, yani geleneksel yöntemler vasıtasıyla yapılır.

Son on yılda bilgisayarlarda depolanabilen bilginin boyutları öyle bir noktaya ulaştı ki, bir filmi ya da videokaseti en yüksek çözünürlükle, orijinali kadar iyi bir şekilde bilgisayara aktarabiliyor ve depolayabiliyorsunuz. Yani artık yüksek çözünürlük kalitesinde kurgu yapıyorsunuz. En basit dizüstü bilgisayarda ya da bir Mac'te kurgu yaptığınızda, tıpkı negatifi kesermiş gibi kurgu yapıyorsunuz. Bu da nihayet kurgu tamamlandığında, tek yapmanız gerekenin sonucu dışarı aktarmak (export) olduğu anlamına geliyor ki bu sonuç, birkaç bin düzenleme, ses geçişi (dissolve) vb. şeylerden oluşuyor olacak. Bunu bir kez yaptığınızda -bu oldukça karmaşık bir şeydir, görüntüler için iki, ses vb. için belki on tane şerit (track) vardır- sonucu tek bir paket olarak dışarıya aktarabilirsiniz. Tek kesim. Digital Beta kasete -ya da DVD'ye ki bu daha düşük çözünürlükte olacaktır- aktarılmış olan o son kesim, yayın kalitesindedir. Bu görüntülerin alındığı orijinal kaset ile aynı yüksek kalitede. Sese gelecek olursak -dijital ses post-prodüksiyonunuzu artık Final Cut ya da Avid gibi yazılımlarla yapabiliyorsunuz- bilgisayarınızda yaptığınız miks iyi bir miks olacaktır. Yani olabilecek en düşük maliyetle, yalnızca birkaç adet hard disk kiralarak, filminizi dizüstü bilgisaya-

rınızda ya da kurgu masanızda profesyonel bir şekilde post-prodüksiyon aşamasından geçirme ve tamamlama imkanına sahiptir.

İki Yol

Bu noktada filmi dijital olarak 35mm negatife transfer edebilirsiniz ve kaynağı bilgisayarınız olan 35mm'lik bir baskı elde edebilir ya da başka herhangi bir dijital formata çevirebilirsiniz. Film sinemada dijital projeksiyon ya da biraz daha zaman ve para harcanarak alışlagelmiş 35mm olarak gösterilebilir. Bütün Dogma filmleri ve yakın zamanda video ile çekilmiş olan diğer bütün filmler bu işleminden geçmiştir.

Eğer bu noktada çok para harcamak isterseniz, inanılmaz derecede sofistike ekipmanları olan bir post-prodüksiyon stüdyosuna gidebilir, bilgisayarınızdaki çekimleri alıp, her şeyi oradan dışarıya aktarıp, sonra da renk düzeltmesini yapabilirsiniz. Fakat bunu dizüstü bilgisayarınızda da yapabilirsiniz. Post-prodüksiyon stüdyosunu kullanmanın tek avantajı, baktığınız monitörlerin bilimsel olarak dengelenmiş olmasıdır. Dolayısıyla renk vb. şeylerde tutarlılık vardır ve açık ki, filmin renk derecelendirilmesi (grading) çok daha inceliklidir. Aynı şekilde bütün şeritlerinizi -bunlar dijital klonlardır- çok kanallı (multi-track) bir dosya olarak dışarıya aktarabilir ve bir ses post-prodüksiyon stüdyosuna götürüp, dev bir sesli çekim stüdyosu olan uzun metrajlı bir filmde olacağı gibi, profesyonel bir ses miksi yapabilirsiniz. Ben *Timecode*'da öyle yaptım.

Her şeyi bir çift küçük ama düzgün hoparlörü ve ev kullanımına yönelik ama yüksek kalitede bir monitörü olan tek bir bilgisayarda, tamamıyla evde yaptığım da oldu, öbür yolu izlediğim de. O zaman kesildikten sonra bütün bileşenleri yanına alıp, iki farklı yere gittim: bir görsel post-prodüksiyon

stüdyosuna ve bir ses post-prodüksiyon stüdyosuna. Bu iki yer üzerlerine düşeni yaptıktan sonra, bitmiş ürünler dijital olarak birbirleriyle birleştirildi ve sonra, 35mm baskı ya da dijital bir baskı alabildim.

Film Projeksiyonu ve Dijital Projeksiyon Arasındaki Fark

Şu anda kendimizi içinde bulduğumuz sistemin gerçekten aptalca unsurlarından biri, ki bu gelecek yıllarda eminim ki bütün sinema öğrencilerine inanılmayacak derecede saçma gelecektir, incelemeye bile değmeyecek bazı sebeplerden ötürü, film projeksiyonu saniyede yirmi dört kareyken, videonun saniyede yirmi beş kare kaydetmesidir. Bu sistemi her ikisi de aynı hızda akacak şekilde değiştirmek hâlâ büyük bir zorluk gibi gözükmemektedir. Şu anda, sevgili dijital filminizi film negatifine transfer ettiğinizde farklı bir hızda akıyor. *Hotel* dijital olarak çekildi ve film olarak yansıtıldı, saniyenin yirmi beşte biri kadar yavaştı. Bu yüzden film üç dakika daha uzundu ve film müziği yarın ses aşağı transpoze olmuştu. Ayrıca insanların sesleri de yarım ses kalınlaşmıştı ki bu sesler için sorun değildir. Bir filmi kasete transfer ederken de tersi olurdu: Sesler ve müzik yarın ses incelirdi, dolayısıyla her şey birazcık daha hızlıydı ve sesler birazcık daha fazla Mickey Mouse niteliğine sahipti.

Bu problem Amerika'da mevcut değil çünkü Amerika'da video saniyede otuz kare çekiyor ve her dakika başında iki kare atlanan bir sistem kullanıyorlar. Böylece transfer aynı uzunlukta oluyor ve ses perdesinde veya bu tip herhangi bir şeyde bir kayıp olmuyor. Yirmi beş kareye karşı yirmi dört kare sadece PAL standardı kullanan Avrupa'da var. Bunun çözümü bütün projeksiyon aletlerini video ekipmanı ile aynı hıza dönüştürmek olabilir. Aşağı yukarı bütün film kameralarında yirmi dört/yirmi beş FPS imkanı var çünkü film kameralarının

televizyon için kullanıldığı açık hâle geline, bütün kamera üreticileri bu kameralara saniyede ister yirmi dört, ister yirmi beş kare ile çekim yapabilmeyi sağlayan bir anahtar ekledi. Ne var ki videoda bir dönüştürme anahtarı yok. Yirmi beş kareyi yirmi dört kareye çeviren dijital dönüştürme sistemleri var ama buradaki problem, pan çekimlerde her nedense kesik görüntülere (strobe) yol açma eğiliminde olması. Yani tamamen dijital bir sisteme geçene kadar, videoyu filme transfer ettiğiniz zaman böyle bir problem var olacak. Eğer dijital olarak çeker ve dijital olarak yansıtırsanız, sorun olmayacaktır.

Düşünmek İçin Zaman

Bir dizi köklü sinemacı ilk başta dijital kurguya karşı direndi çünkü kurgu asistanının kesilen parçalar arasında arandıkça geçirdiği zamanı, ne yapmakta olduklarını düşünmek için kullanıyorlardı. Ama bence dijital ile yetişmiş olan daha genç sinemacılar şöyle düşüneceklerdir: “Eh, ben aynı süre içerisinde dört farklı kurgu yapabilir ve size seçenekleri gösterebilirim.” Ya da yalnızca durup bir soluklanabilir, bir fincan çay içebilir ve bu konuda düşünebiliriz.

“Düşünmek için zaman,” bir sistemin verimsizliğinin sonucu olmak zorunda mı? Yoksa insanların yerleşik molalar hâlinde, başlı başına iyi bir fikir olduğunu düşündüğü bir şey olabilir mi? Ben bu molaların iyi bir fikir *olduğunu* düşünüyorum, çünkü dijital post-prodüksiyon ile ilgili ciddi problemlerden biri, kurgucunun bütün gün o ekranlara bakmak dışında bir şey yapmayarak bir zombi hâline gelmesidir. Konuşurken size bakmazlar bile çünkü sürekli fareyi dolaştırıp bir şeylere tıklamakla meşguldürler. Gerçekten “Affedersin, konuştuğumuz zaman bana bakabilir misin lütfen? Ve kusura bakma ama elini farenin üzerinden kaldırır mısın?” dediğim zamanlar oldu. Ne var ki sonra o el çaktırmadan tekrar fare-

nin üzerine gelir çünkü bu iş hayatları hâline gelmiştir. Sürekli ellerini oynatır, bir şeyler dener, çöp kutusundan bir dosya çıkarırlar vs. Ve bu işte gerçekten iyidirler. Bu, bilgisayar oyunu bağımlılığı gibi bir şey.

Bu yüzden “Pekala, her bir buçuk saatte bir on dakikalık bir mola vereceğiz ve dışarıya çıkıp, biraz hava alacağız. Ve ekranlardan uzakta bir şeyler tartışıp, sonra tekrar içeri gireceğiz,” demek oldukça iyi bir fikirdir. Sisteme düşünmek için boşluk yaratacak disiplin biçimleri eklemek gerçekten bireylere kalmış bir şeydir çünkü eğer siz bunu yapmazsanız, sistemin kendisi bu tür düşünme molaları bırakmaz.

iMovie ve Final Cut Pro

Bir Mac satın aldığınız zaman, otomatik olarak içinde iMovie Plus ile birlikte gelir. Bu iMovie’nin birazcık daha sofistike bir versiyonudur ve insanların bu sistemden gerçekten hoşlanmaları, onu kullanmaları ve birkaç değişiklik daha yapılmasına itirazları olmaması sebebiyle ortaya çıkmıştır. Kapitalizmin doğası gereği, diğer bilgisayar şirketleri de birkaç cazip ek özellik daha sunmaya çalışmaktadır. Adı Bir Şeyler olan bir program, Bir Şeyler Plus hâline gelir ve bir sonraki nesilde de adı Süper-Plus 2 olacak ve bu böyle devam edecektir.

Benim iMovie ile deneyimlerim ilginçti. Bilgisayarımda kuruluydu ve hiç kullanmamıştım. Sonra bir gün, o aşamadayken başka herhangi birinin kurgulamasını pek istemediğim bir şey çektim. Yalnızca şöyle bir bakmak istiyordum ve iMovie’yi nasıl kullanacağıma dair hiçbir fikrim yoktu. Bilgisayar konusunda çok eğitilmiş biri olduğum söylenemez. Bilgisayarları sevmem. Onlara isteksiz bir şekilde bulaştım ve sonra yapabilecekleri şeyleri görmekten memnun oldum ama ilk başta programları öğrenmekte güçlük yaşadım. Bu yüzden kabiliyet açısından an alt kademeyi temsil ettiğimi söyleyebilirim. Otuz

yaşın altında olan herhangi biri -ki onların bilgisayar deneyimleri benim şimdiye dek edindiğim bütün bilgisayar deneyiminden fazladır- ile kıyaslandığı zaman, Taş Devri'ndeyim. Programı açtım; programı kullanırken size yardımcı olabilmek için eklenmiş küçük bir tanıtım demosu vardı. Kamera-mı bilgisayara nasıl takabileceğimi buldum, böylece kamerayı hem oynatma, hem de aktarma cihazı olarak kullanabiliyordum. Bu oldukça dolambaçsız ve kolay gözüktüyordu.

Sonra birkaç çekimi bilgisayara aktarmaya başladım ve kendi kendilerine çabucak bir çeşit katalog hâlinde sıralandıklarını gördüm. Birkaç saat içinde sekansı kesmiştim. Nasıl küçük bir ses geçişi yapabileceğim üzerine düşünmeye başladım ve ses ve görsel efektler için hangi seçeneklerin mevcut olduğunu gösteren menüye girdim. Her şey benim gibi bir acemi için bile o kadar açık ve kendi kendini izah eder durumdaydı ki, beş dakikalık, epey sofistike bir kurgu yaptım. Bunu sıfırdan başlayarak, bir gün içinde yapmışım ve derhâl, uzun metrajlı bir filmin tamamını bu şekilde kesebileceğimi düşündüm.

İlk filmimi çektiğim zaman, sinemacı bir arkadaşım onu kurgulamayı kabul etmişti. Sonucu gördüğüm zaman dehşete düşmüştüm ve görüntülerimle yaptığı şey karşısında büyük bir üzüntü duydum. Bunu gizlemem çok zordu. Nazik davranmaya çalışıyordum ama arkadaşım epey kızdı ve "Pekala, o zaman kendin kes," diye karşılık verdi. Ama bunu güzel bir şekilde söyledi. Bir kurgu odası vardı ve dedi ki: "Gün içinde biz kullanıyoruz ama geceleri ya da biz tatildayken çalışmayı dert etmezsen, kurguyu burada yapabilirsin." Ve beni odaya yönlendirdi. Hayatımda hiç ama hiçbir film kurgulamamıştım. Hiçbir deneyimim yoktu. Cihaz bir Steenbeck'ti ve filmi nasıl senkronize edeceğimi öğrenmem gerekiyordu. Böylece kendi kendime Steenbeck ile kurgu yapmayı öğrendim. 35mm için en gelişmiş kurgu cihazıydı ama mevcut olan seçenekler, üzerinde görüntünün olduğu bir parça selüloit ve Steen-

beck'inizin ne kadar pahalı olduğuna göre değişen sayıda -bir, iki, üç ve hatta dört- ses şeridini masanın üzerine yerleştirebilmekten ibaretti. Böylece elinizde üçü ses için olan dört selüloit rulosu olurdu. Ve diyebilirim ki, iMovie gördüğüm tüm Steenbeck'lerden çok daha sofistike bir şey.

Steenbeck'te asla bir geçiş yapamazdınız. Ses miksi yapamazdınız. Temel olarak yapabileceğiniz tek şey, filmi oynatmak, sonra çıkarmak ve kelimenin tam anlamıyla, filmi kendi kendinize kesmekti. Ama eğer bir geçiş yapmak isterseniz, selüloidin üzerine kalemle işaretler koymak zorundaydınız. iMovie ile eğer beş saniyelik bir miks yapmak isterseniz bir tuşa basıyorsunuz ve verdiğiniz komutu uygulayıp size miksi göstermesi çok kısa bir zaman alıyor. Bu yüzden beş dakikalık filmimi kestiğim gün, ses miksi ile açılma ve kararma (fade in/fade out) yapabileceğimi düşünmek akıllara durgunluk veren bir şeydi ve işim bittiğinde şöyle düşündüm: "Vay canına. Gerçekten, eğer dürüst olmam gerekirse, işte ben bu tür film yapımıyla ilgileniyorum."

iMovie'deki dijital kalite birinci sınıf, tam olarak Final Cut Pro gibi. Final Cut fazladan milyonlarca seçeneğe sahip olsa da, iMovie ile kurgu yapmanın sonucunda elde ettiğiniz şey, yayın kalitesinde bir film oluyor. Hem de çok basit bir program vasıtasıyla. Eğer 1965 yılında olsaydık ve iMovie aniden piyasaya sürülseydi, post-prodüksiyonda tam anlamıyla bir devrim olarak nitelendirilirdi. Şimdiyse piyasada başka pek çok program olduğu için, kısmen sanki bir çeşit şakaymış gibi değerlendiriliyor. Terry Gilliam ile bu konuda konuştuğumuzu ve bana çok usulca "iMovie'yi denedin mi?" diye sorduğunu hatırlıyorum. Ben "Evet" deyince, "Muhteşem bir şey, değil mi?" demişti. Ben de "Harika." demiştim. Şahane bir yazılım olduğunu düşündüğümüzü itiraf ediyorduk ama bir yandan da ikimiz de çevremizde bizi duyabilecek başka sinemacılar var mı diye kaçamak bir şekilde etrafımıza bakınıyorduk.

Başka bir avantaj da şu: Bir kez iMovie öğrendikten sonra, daha sofistike bir program olan Final Cut Pro'nun temel mantığına geçiş yapmak çok kolay oluyor. Benim bu iki program için de tavsiyem şudur: "Onlara ne için ihtiyaç duyuyorsanız, onun için kullanın. Sırf çok geniş bir menü var diye, bütün seçenekleri kullanmak zorundaymışsınız gibi hissetmeyin."

iMovie'nin kısıtlaması, iki ya da belki üç ses şeridiniz olabilmesi. Final Cut Pro'da ise, istediğiniz kadar olabilir: aynı anda akan on iki, yirmi ses şeridi, tıpkı profesyonel bir film miksinde olduğu gibi. Bu yüzden ben de ihtiyatlı bir şekilde bu daha gelişmiş programa giriş yaptım ve ne zaman bir şey yapmam gerekse -bu parçayı ağır çekim olan kadar yavaşlat ya da görüntüyü biraz boz- durup menüye giriyor, efektlere bakıyor ve onları deniyordum. Harika olan şey, bir şey denedikten sonra eğer ondan hoşlanmazsanız yalnızca Apple-x ya da Apple-z tuşlarına basmanızın yeterli olması. Böylece o efekti denemediğiniz önceki duruma geri dönüyorsunuz ve başka bir şey deneyebiliyor ya da o şekilde bırakabiliyorsunuz.

Bu programlarda ilk soru şu: Bir film parçasını nasıl keserim? Aslına bakarsanız bu çok, çok kolay bir şey. Biraz daha karışık bir şeyler yapmak isterseniz, o zaman biraz zaman harcamaya ya da birine bunu nasıl yapabileceğinizi sormaya ya da sabırlı bir şekilde menüler arasında dolaşmaya başlıyorsunuz. Bu programların tasarım mantıkları gayet güzel çünkü pek çok durumda, şaşırtıcı bir şekilde, amatör film yapımı sayesinde gelişmişler. Bu şekilde bir film yapabilirsiniz. *Tarnation* tamamen iMovie kullanılarak kurgulanmış ve filmi gören herkes, sonuçtan çok memnun.

Ses Kalitesinin Önemi

Daima ilginç bir görüntü, ilginç bir kompozisyon ya da ilginç bir renk kullanımı elde ettiğiniz sürece herhangi bir ka-

merayla çekim yapabileceğinizi söylemişimdir. Bir kamerayla “Bu kameranın güzel yanı, eksantrik bir görüntü vermesi, bu yüzden onunla eksantrik bir çekim yapacağım.” diye düşünürsünüz. Ya da kameranın başka türlü bir çekim stilini akla getirecek soğuk bir görünümü vardır. Görüntü çözünürlüğü çok düşük olabilir, çok pikseli ya da çok grenli olabilir, ama bütün bunlar kendi başlarına görsel olarak heyecan verici öğeler olabilirler. Bunlarda bir sorun yok. Gerçekten önemli ve bana göre tartışılmaz olan şey ise şu: Eğer filminizin bir mekânda, başka insanlar -diyelim ki yüz kişi- tarafından izlenmesini amaçlıyorsanız, ses kalitesi muhteşem olmalı. Eğer ses kalitesi bir filmde olması gerektiği gibiyse, o zaman herhangi bir görsel stille işin içinden çıkabilirsiniz. Ancak diyalogların ve müziğin sesi ve miks kalitesi mümkün olan en yüksek seviyede olmalı. Ve dijital teknoloji ile bu mümkün. İyi kulaklıklar ya da makul kalitede hoparlörlerle dinlediğiniz sürece, bu çeşit bir miksi bir laptopta elde edebilirsiniz.

Dört ekranda dört paralel hikaye izlediğiniz *Timecode*’da filmin temel ögesi, ses kurgusuydu. İzleyicilere anlatı boyunca yol gösterecek olan şey buydu. *Timecode*’u izleyen herkes, bu filmi izleme deneyiminin oldukça kafa karıştırıcı bir şey olacağını düşünmüş olduğunu söyledi. Ve izlemenin hiç de zor olmadığını gördüklerinde gerçekten şaşırmışlardı. Çünkü ses çok ama çok netti. Hikaye soundtrack ile birlikte hareket ediyordu ve hikaye birinci ekrandan dördüncü ekrana, oradan da üçüncü ekrana geçtiği hâlde, hikayeyi takip edebilmenizi sağlayan şey ses miksi olacaktı.

Tek bir ekranla bile, sesin yine de ne kadar önemli olduğunun farkında olmalısınız. Son birkaç yılda insanlar sürekli şöyle şikayetlerde bulunuyorlar: “İlginç bir film olduğundan eminim ama kimsenin ne dediğini pek duyamadım.” Yağmur çok gürültülüydü, efektleri hazırlayanlar patlama sesleriyle akıllarını oynatmışlardı ya da müzik o kadar yoğun ki, her

132 Dijital Film Yapmak

şeyi boğuyordu.

Sesi, çekimi yaparken doğru bir şekilde elde etmiş olmalısınız. Dijital kameralarla çekim yapıyor olsanız da, mikrofonların yerleştirileceği doğru yeri bulmak için zaman harcamalısınız. Ve iyi bir ses elde edene kadar çekime başlamayın, yoksa bindiğiniz dalı kesiyor olursunuz. İlginç bir görüntü elde edebilirsiniz ama eğer ses iyi değilse, dublaj yapmak zorunda kalacaksınız ve bir filmde bunu yapmak asla çok iyi bir şey değildir çünkü gerçekliği bir seviye aşağı indirirsiniz.

Müzik

Psikolojik Belkemiği

Benim film müzikleri konusundaki teorim şöyle: Bence bir film için gerekli olan psikoloji film müziği ile sağlanır. Film müzikleri psikolojik bir belkemiği işlevi görür. Aslına bakarsınız bazı yönetmenler tam da bu sebepten dolayı bilinçli bir şekilde müzik kullanmaktan sakınırlar. Filmin duygusal ikliminin müzik ile dikte edilmesini istemezler.

İşte size ilginç bir gerçek: Eğer filminize hiç müzik koymazsanız, insanlar bir süre sonra müziği aramamaya başlarlar. Filme otuz saniye müzik koyduğunuz anda sanki artık geri dönemeyeceğiniz bir çizgiyi geçmiş gibi olursunuz, bundan sonra izleyiciler daha çok müzik duymayı bekleyeceklerdir.

Bu durumu ele almanın iki bariz yolu var. Birincisi duvardan duvara hâlî kaplarmış gibi filmi müzikle doldurmak ki bu pek çok film yapımcısının -yalnızca ilk kez yönetmenlik yapanların değil, otuzuncu filmini yapanların bile- yaptığı bir yanlış. Bu filmin kendi adına konuşup kendisini ifade edemeyeceğine ya da izleyicinin sıkılabileceğine dair bir güvensizlik-

ten kaynaklanıyormuş gibi gözüküyor. Bu bir bağımlılık sorunu; ne kadar çok müzik koyarsanız, bağımlılık o kadar ısrarcı ve çetin hâle geliyor. Herhangi bir heyecan duygusunu devam ettirmek için, kullanılan müzik miktarını -orantısız bir raddeye gelene kadar- sürekli arttırmak zorunda kalıyorsunuz. Ben bunun yerine müzik kullanımının minimal, tutumlu bir şekilde olması gerektiğini söyleyeceğim.

Hiç müzik kullanılmadan yapılan filmler var ve bu filmler çok güçlü ve etkili olabiliyorlar fakat genel olarak bir filmde müzik olmasını bekleriz. Dolayısıyla bir filmi bitiren, kariyerinin başındaki her sinemacı, filmin bir yerlerinde müzik olacağı beklentisiyle yüzleşmek durumundadır. Peki bu durumda seçenekleriniz nelerdir?

Hazır Müzikler

Seçeneklerinizden biri, var olan müzikleri kullanmaktır. Bunun tipik bir örneği çok sayıda pop şarkısı kullanan gençlik filmleridir. Buna “needle drop” deniliyor. İlginçtir ki pop müzik janrında eserler veren güncel müzisyenlerin çoğu sinemadan oldukça etkilenmiş, neredeyse atmosferik müziğe benzeyen müzikler besteliyor ve elbette bunların bir filmin içinde oldukça işe yaramaları normal. Şu anda kaydedilmiş olan mevcut eserlerin devasa yelpazesi içinde, müzik ve tür olarak çok sayıda seçenek var. Ne var ki eğer Radiohead ya da The Beatles ya da buna benzer bir grubun şarkısını kullanırsanız, bu çok pahalı olacaktır. Onları satın almanız, filminizde kullanmak için izne sahip olmanız gerekir. Fakat başka bir seçeneğiniz daha var. Eğer anlaşma yapma peşinde olan gerçekten iyi bir rock grubu biliyorsanız şöyle bir şey önererek iki tarafı da memnun edebilirsiniz: “Eğer sembolik bir miktar karşılığında müziğinizi filmimde kullanmama izin verirseniz, o zaman daha sonra filmin soundtrackini CD olarak satışa sunabi-

liriz ve kârı paylaşabiliriz.”

Hazır müzikle ilgili problemlerden biri pek de esnek olmasındır. Ancak dijital post-produksiyon ile var olan müziği manipüle etmek mümkündür. Bir müzik parçasını tekrar düzenleyip kestiğiniz film parçasıyla dinamik ve duygusal bakımdan uyumlu olmasını sağlayabilirsiniz.

Pop müzik endüstrisi her hafta çok fazla sayıda müzik parçasının kaydedildiği ve piyasaya sunulduğu inanılmaz derecede doygun bir piyasa olduğu için, yöneticiler sürekli olarak alternatif satış imkanları aramaktadır ve sinema onlar için ciddi bir hedeftir. Bu yüzden herhangi bir genç sinemacı bir plak şirketiyle görüşme ayarlayabilir, özellikle de bağımsız (indie) şirketlerle. Bu konuda hevesli olacak ve muhtemelen size dinlemeniz için bir sürü CD göndereceklerdir. İsteddiğiniz şarkı için sizinle anlaşma yapmaya yanaşacaklardır ama aynı zamanda, size istediğiniz şarkının yanında çok sayıda ikinci sınıf şarkı da satmaya çalışacaklardır: “Eğer bu parçayı istiyorsan, o zaman şu şarkıları da almak zorundasın...” Geçmişte ben de bundan mustarip oldum.

Herhangi bir hazır müzik söz konusu olduğu zaman, kendinize dürüstçe şu soruyu sormalısınız: “Bu müzik parçası zaten kurgulamış olduğum sahneye tam anlamıyla oturuyor mu? Yoksa soundtrack albümünde harika duracak bir pop müzik parçasına uyması için sahneyi kesecek ya da kısaltacak mıyım?”

Bu günlerde oldukça banal bir pop şarkısının -ki bu şarkılar bir yıl içinde İspanyol paça pantolonlar kadar demode hâle gelecektir- çalınması dışında hiçbir şey gerçekleşmeyen filmler görmek çok da alışılmadık bir şey değil.

Kütüphane Müziği

Kütüphane müziği ya da stok müzik, temel olarak önceden

kaydedilmiş müziklerdir ve belirli türde bir sekans için -örneğin bir gerilim sekansı, trajik-romantik bir sekans ya da absürt bir sekans- film bestecileri tarafından yazılırlar. Bu parçaların isimleri genelde çok acayip şeylerdir: “Girit’te Bir Yaz Günü” ya da “Perili Evde Dehşet”. İsimlerin kelimesi kelimesine bu kadar gerçekçi olmasının sebebi açıktır ki sizin onları dizinden arayıp bulabilmenizi ve ismi gördüğünüz zaman nasıl bir parçayla karşılaşacağınıza dair oldukça net bir fikir edinmenizi sağlamaktır. Bu müzikleri kullanmak için de izin almanız gerekir ama bu bir besteciye gitmekten daha ucuzdur ayrıca hazır müziktir.

Eşsiz Bir Müzik

Önceden kaydedilmiş müzik kullanmanın karşısındaki yaratıcı alternatif, filminiz için orijinal bir müzik bestelemesi için yetenekli bir müzisyenle birlikte çalışmaktır ki bu filminizin eşsiz bir sesi olacağı anlamına gelir.

İşleri zorlaştıran şey, filminizin psikolojik etkisini post-produksiyonun son aşamalarında işe dahil olan birine teslim ediyor olmanızdır, elbette besteci ta en baştan beri filme dahil olmadığı takdirde. Çoğu filmde müzik en son evrelerden biridir. Film kesilip kurgulanmış, diyaloglar yerleştirilmiştir ve sonra müzik yerleştirilir. Gelgelelim bu çok hassas bir konudur, yani müziğin filmin hangi noktasında dahil olacağı ve seyirci ile güçlü bir ilişki kurmaya başlayacağına dair o kararı vermek.

Geçici Parçalar

Geçici parçalar, yönetmen John Williams, Ennio Morricone ya da başka bir bestecinin bestelerinden birini ödünç almak gibi talihsiz bir fikre kapıldığı zaman ortaya çıkar. Başka bir deyişle yönetmen var olan en güçlü, en popüler film müzikle-

rinden oluşan oldukça ucuz bir CD koleksiyonu satın almış ve bu parçaları kendi filmine koymuştur. Sonra film aniden gerçeki ve iyi gözükmeye başlar. Ardından yönetmenin besteciye şöyle dediği münasebetsiz durum yaşanır: “Elbette bu yalnızca geçici bir parça ama senin bestenin de kulağa Morricone’un bu parçası gibi gelmesini istiyorum...” Besteci gücümüşür bile çünkü kendisinden hâlihazırda var olan bir şeyi taklit etmesi istenmiştir ve taklit etmesi istenen şey de muhtemelen hor gördüğü bir parçadır çünkü eğer karşınızdaki besteci ilgi çekici biriyse, zaten diğer besteciler tarafından geçmişte yapılmış olan işlerin daha ötesinde şeyler düşünebilen biridir. İşte bu büyük bir tehlikedir: sahip olamayacağınız bir film müziğine aşık olmak. Karşınızdaki zaten var olan bir film müziğiye, onu elde edemeyeceksinizdir ve bunu istemeniz de gerçekten gerekli bir şey değil.

Benim tavsiyem şöyle: Eğer geçici bir parça kullanma yoluna gidecekseniz, olabildiğince minimal olun. Eğer zaten bir besteciyle ilişkiniz varsa, geçici parçayı bestecinin daha önce yapmış olduğu bir besteden oluşturun, böylece o besteciye filmle deneyler yapması için zaman tanımış olursunuz. Bu günlerde yalnızca klavye ve yaylı sample’lar kullanarak, film ve müzik arasındaki psikolojik ilişkiden memnun kalana kadar kendi kendinize oldukça tatmin edici film müzikleri yapabiliyorsunuz.

Müzik Geçmiş

Bana göre en verimli yol bir besteciyle beraber çalışmaktır ve eğer çığır açan dijital filmler yapıyorsanız, çığır açan dijital film müzikleri elde etmek için uğraşmanız gerekir. Bu filmi kimin çekeceği ya da o filmde kimlerin oynayacağı kararını nasıl verdiyseniz tamamen öyle bir şey. Yani keyfe keder bir şey değil. Bunlar çok hassas ve kesin olması gereken karar-

lardır ve çokça düşünüldükten ve gözlem yaptıktan sonra alınmaları gerekir.

Diyelim ki ilk uzun metrajlı filminizi yapıyorsunuz. Müzikal deneyiminiz asgari miktarda olabilir -herkes müzikten hoşlanır, dolayısıyla herkesin bu konuda bir zevki vardır ve herkes nelerden hoşlandıklarını, neyin onları güldürdüğünü ya da ağlattığını bilir-, veya sinemacılar arasında müzik konusunda temel bir kavrayışa sahip olan o küçük yüzdeye dahil olabilirsiniz. Müziğin nasıl yapıldığını anlıyor olabilirsiniz. Bunun kapsamı piyano ya da başka bir enstrüman çalıyor olmanızdan, belki de müzik eğitimi almış olmanıza kadar değişebilir. Ben de işe bir sinemacı olarak başlamadım, bir müzisyen olarak başladım. Resmi bir arka plana sahip olmamama rağmen, müzik öğretmenleri yetiştiren bir okula gitmeyi başardım. Böylece müziğe karşı muazzam bir heves duyan ve müziğin manevi temellerinin yanı sıra, armonik yapı hakkında birtakım temel kavrayışlara sahip, vasıflı bir müzik öğretmeni oldum.

En büyük film müziği bestecilerinden biri olan Morricone, yönetmenler ve besteciler için bir dizi tavsiyede bulunmuştur. Gerçekten iyi bir nedeniniz olmadıkça, müzik parçanızın tonunu değiştirmemeniz gerektiğini söylemiştir çünkü tonu değiştirdiğiniz zaman, bu seyircinin başka bir şeyin daha değiştiğini düşünmesine yol açar. Müziğin işlevi bir şeyin *altını* çizmektir. Film müziği filme önderlik etmemeli, gerilim ve duygusal incelik ekleyerek onu desteklemelidir. Müzik filmin *altında* olmalıdır. Duyduğum pek çok film müziğiyle ilgili büyük problemlerim var, bunlar kesinlikle filmin altında değil, *üstündeler*.

Morricone ayrıca armonik karmaşıklık hakkında daha az endişelenmeyi ve seslerin kombinasyonu hakkında daha çok düşünmeyi tavsiye etmiştir. Sergio Leone'nin spaghetti Westernleri için yaptığı müzikler herkesçe bilinir. Orada yaylıları bir ağız arpiyle ya da elektronik gitarla ya da bançoyla beraber

kullanmıştı. Film müziğinin geleneksel yapısını almış ve sonra, filmdeki görsel öğelerle oldukça özgün bir ilişkisi olan sesler eklemişti. *Once upon a Time in the West*'te (Batı'da Kan Var) filmin dramatik noktalarından biri hâline gelen oldukça basit bir armonika teması kullandı. Temel olarak yaptığı şey, çok miktarda dörtlü müzik içeren Amerikan TV Westernlerinin geleneklerini alıp, sonra bunu biraz daha sofistike ve modern bir bağlama yerleştirmekti. Bu yüzden bana göre onun müziği kulağa hâlâ modern geliyor. Ayrıca güzel, basit bir melodi kullanmaktan korkmazdı, bu artık filmlerde hiç de rağbet gören bir şey değil. Günümüzdeki film müziklerinin pek çoğu yalnızca doku (texture) odaklı, melodileri ve tematik fikirleri kullanmaya karşı bir direnç var ki bunlar eskiden film müziğinin temelleriydi.

40'ların ya da 50'lerin sonunda bir film gösterimine giden bir stüdyo şefi hakkında meşhur bir hikaye vardır. Adam film müziğinden o kadar nefret eder ki sonradan birine şöyle sorar: "Sürekli duyduğum o ses, neydi o?" Nihayetinde biri "O minör bir akorttu," diye yanıtlar. Adam asık suratla oradan ayrılır ve ertesi gün stüdyonun her yerine "Şu andan itibaren hiçbir filmimde minör akort olmayacak" yazıları asılmıştır. İlginçtir ki bu aynı zamanda Hitler'in caz ve Yahudi müziğini yasakladığında söylediği şeydir. Öne sürülen sebeplerden biri bu müziğin ağırlıklı olarak minör tonda olmasıydı. Bu depresif, sızlanan türden bir müzikti ve enerji dolu yeni kültürleri için her şey marş benzeri ve majör tonda olmalıydı. İroniktir ki, o stüdyo şefi de konu filmlerini pazarlamaya geldiğinde onunla aynı yargıya varmıştır.

Müzik Nasıl Tartışılır

Az miktarda müzik bilgisi olan bir sinemacı için, aniden bir müzisyen ya da besteciyle, filmlerinde ne istedikleri ve müzik-

ten beklentilerinin ne olduđu konusunda ciddi bir tartıřmaya dalmak zorunda kalmak oldukça göz korkutucu bir řeydir. Genç sinemacıların kendilerini tamamıyla bestecinin ellerine bırakma ve “Dinle, iřte gerçekten hořlandığım birkaç geçici parçayı sana veriyorum. Gerisi sana kalmıř...” deme eğiliminin de olmasının sebebi budur. Bu tip řeyleri hiç anlamamalarının bir sonucu olarak, yetersizliklerini kapamak için bu konuda konuřmamayı tercih ediyorlar.

Feci hâlde yanlıř gidebilecek olan řey ise řudur: Bir kayıt seansına gidersiniz ve birkaç parça duyarsınız. Bu tam olarak sizin kafanızda olan řey olmayabilir ama kulađa etkileyici geliyordu ve aniden filminiz hakikaten bir film gibi gözükmesini sağlar. Sonra müzik sahneden sahneye yerleřtirilir ve ne zaman 5-10 dakikalık bir sahneyi izler ve dinlerseniz, müzik gerçekten oldukça iře yarıyormuř gibi gözükür. Ne var ki sonra 90 dakikalık filmin tamamını, ara vermeden, bir sahnenin peřinden hemen öteki gelecek řekilde izler ve dinlersiniz. Müzik kulađınıza monoton gelir ve etkisini kaybetmeye bařlar. Çođu sinemacı bunun *neden* iře yaramadıđını tartıřacak araçlardan yoksun olduđundan yalnızca “Bilmiyorum, sadece bana iře yaramıyormuř gibi geldi iře,” diyecektir. Bunun üzerine besteci “Peki, sen ne istiyorsun?” diye sorar. Gelgelelim ne *istediđinizi* açık bir řekilde nasıl ifade edebileceđinizi pek bilmediđiniz zaman, ne *istemediđinizi* söylemek çok daha kolaydır.

Eđer müziğin modern sinemada çok önemli bir hâl e geldiđini kabul edersek, o zaman elbette müziđi anlamak için bir miktar zaman -bu yalnızca beř kez birer saatlik dersler almak anlamına bile gelse de- harcamanın sizin göreviniz olduđu argümanı öne sürülebilir. Bu tıpkı kameranın nasıl çalıřtıđını ya da oyunculuk tekniklerini anlamak için zaman harcamaya benzer. Ben beř saatte herhangi bir sinemacıya film müziđinin nasıl iřlediđi ve bu alandaki seçeneklerinin neler olduđunu anlamalarına yetecek miktarda müzik bilgisi kazandırabilece-

ğimi garanti ederim.

Bana kalırsa aşağıdaki maddeler, film yönetmenlerinin müzik hakkında tartışabilmeleri için temel yeteneğe sahip olmaları bakımından çok ama çok faydalı olacaktır:

1. Minör ve Majör tonlar arasındaki farkı ayırt edebilme becerisi.

2. Modal müzik hakkında az da olsa bilgi sahibi olmak. Modal müzik temel olarak tek bir tonda kalır ve o tek tonalite içinde çok basit ama incelikli armoni değişimleri vardır. Tıpkı Hint müziği ya da genel olarak Doğu müziği gibi.

3. Seslendirişten (voicing) biraz olsun anlamak. Voicing, bu enstrümanı şu enstrümanla beraber kullanırsan, belirli bir ahenk elde edeceğini gösteren etkidir.

Müzik sanatın öyle gelişmiş bir formu ki, ironik yorumlar açısından potansiyeli muazzam. Eğitimsiz bir izleyici bile müziğin ironik potansiyelinin farkındadır. Diyelim ki dramatik bir şeyin gerçekleştiği bir sahnemiz var, örneğin bir ölüm. Kütüphaneye gidip bir trajik-ölüm parçası isteyebilirsiniz ve size birkaç seçenek sunarlar. Bunların hepsi “Trajik Ölüm” diye etiketlenmiştir ve az çok birbirine benzer. Alternatif olarak spektrumun tamamen öteki ucuna gidebilir ve izleyicilere karakterin yaşamında çok önceleri gerçekleşmiş bir şeye dair bir çeşit déjà vu yaşattıran, hafif ve romantik bir müzik parçası kullanabilirsiniz. Bu seyircide çok daha büyük bir duygusal tepki oluşmasını tetikleyebilir *çünkü* hafif ve ironiktir. Bu ilginin oyunculuğun üzerinde toplanmasına yol açacaktır, elbette oyunculuğun iyi olduğunu var sayıyoruz. Müzik performansı boğmaktan ziyade, performansın dramatik yanını destekleyecektir.

Bu “boğma” problemi ciddi bir mesele. Eğer bir oyuncu ölüm döşğinde hakikaten güçlü bir performans sergiliyorsa ve sahne olağanüstü derecede dokunaklıysa, genel eğilim “Pe-

kala, haydi biraz müzik ekleyerek bunu daha da güçlü hâle getirelim,” demek oluyor. İşte o anda tehlike çanları çalmaya başlamalı çünkü eğer bu sahneye güçlü bir ölüm müziği eklerseniz, elbette ki izleyicileri duygulandırabilirsiniz ama aynı zamanda şunu da göz önünde tutmalısınız: İzleyiciler performanstan ziyade müzikten dolayı duygulanabilir ve dolayısıyla, film müziğinin filmin altında yer alması işinde çuvallamışsınız demektir. Bu yüzden istediğiniz şey, performansı onu altından kaldırarak daha da yükselten bir şeyler olmalı ki performans daha da görünür hâle gelsin. Bu yaylı fonu dediğimiz şeyin incelikli şekilde kullanımıyla yapılabilir. Bu nazik, vokalle ya da piyanoyla seslendirilmiş kısa bir melodiyle beraber çok yumuşak bir şekilde yalnızca iki notanın çok çalınmasıdır fakat aralıklı bir şekilde yerleştirilir ki asla diyaloga müdahale etmesin. Sıklıkla mesele diyalogu sanki vokalmışçesine dinlemek ve performansı yükseltecek ve ona bir parça duygusal yoğunluk katacak kadar yaylı fonu yerleştirmekten geçer. Sonra, seyirciye müzik çalmakta olduğunu hatırlatmak için zaman zaman çok basit bir tema kullanılır ama bu asla diyaloga müdahale edecek şekilde olmamalıdır.

Orkestrasyonu Kişiselleştirmek

Alışıl gelmiş filmlerde, bir besteci filme bakar, kabaca notalar alır ve sonra gidip biraz müzik besteler. Ne var ki bu müzik sahneye genel olarak uygulanma eğilimindedir, spesifik bir şekilde değil. Benim yıllar geçtikçe yapmayı sevdiğim şeylerden biri de, orkestrasyonu kişiselleştirmektir.

Örneğin *Leaving Las Vegas*'ta film müziği için param yoktu, o yüzden klavyeler, *sample*lar ve çok iyi doğaçlama caz müzisyenlerinden oluşan küçük bir grup kullanıyordum. Filmde Nicholas Cage'in bankaya gittiği bir sahne var. Çekici, sarışın veznedara bakıyor ve 60'ların Beat şiirlerine benzeyen bir şey-

ler söylemeye başlıyor: “Seni çekici buluyor muyum? Belki göğüslerinden aşağı viski dökersem...” Bu şiir hikayede oldukça önemli bir nokta ve diyalogu kaydederken, Nicholas sesiyle tematik bir melodi çıkardı. Böylece, bu Beat şiirine eşlik edecek olan müziği yaparken, saksafoncudan bu temaya bilhassa dikkat etmesini istedim ve sonra saksafoncu bunu taklit etti. Aslına bakarsanız sahneye önce saksafon temasını koydum, böylece kulağa sanki Nicholas Cage bir grubu dinliyormuş ve onların müziğini taklit ediyormuş gibi gelmesini sağladım. Bu aniden film müziğini sanki canlı müzikmiş gibi bir pozisyona getirdi, sanki bankada Cage’in arkasında küçük bir trio müzik yapıyordu. Bu spesifik olarak bu sahne için çok işe yaradı.

1995 yılında Miles Davis, Louis Malle’ın filmi *Lift to the Scaffold*’un (*İdam Sehпасı*) ekibine katılması için davet edildi. Film izledi ve müziğini canlı olarak çaldı. Ve bu şimdi caz film müzikleri açısından çıkır açıcı anlardan biri olarak görülüyor. Bu tamamen saf film müziği idi ve müziğin tek bir tonda kaldığı, yeni bir “cool jazz” çeşidini tanımladı. Eğer Miles Davis’in kariyerini bu noktadan başlayarak takip ederseniz, müziğinin derhâl çok daha basit bir hâle geldiğini görürsünüz. Film müziği yapmanın onu etkilediği ve “Bu bir müzisyen olarak takip etmek için çok daha ilginç bir yol,” diye düşünmesine sebep olduğu iddia edilebilir. Yani bu işler birbirlerini etkileyip geliştirir, öyle ki bu tip film müzikleri geniş kitleler tarafından dinlenir ve satın alınır. Gittiğiniz her müzik mağazasının bir soundtrack bölümü vardır. Bence insanlar araba kullanırken film müzikleri dinlemekten hoşlanıyor, ne de olsa film kültürü etrafımızı sarmış durumda. Aynı şekilde Radiohead gibi bir grubu dinleyebilir ve “Bu bir filmde çok hoş olurdu,” diye düşünebilirsiniz. Bu yüzden pop müzik dünyasının yenilikçi ve öncü kısımlarını keşfetmek için zaman harcamaya değer çünkü sinemaya karşı büyük bir yakınlık ve ilgi bulacağı-

nız yer orasıdır ve ilk kez bir film yapacak dijital film yönetmenleri için, bugünün çığır açan film müziği bestecilerini bulabileceğiniz yetenek havuzu budur.

Kulaklarınızı Temiz Tutun

Post-prodüksiyonun müziğin ortaya çıktığı aşamasında, kulaklarınızı taze tutmak çok zordur. Filmi o kadar çok izlemişsinizdir ki artık üzerinizde yaratmasını beklediğiniz duygusal etkiyi yaratmıyordur ve bunun sonucunda çok fazla müzik ekleme tehlikesi ortaya çıkar. Bu azalan verimler kanunudur. Zaten bir filmi kaç kez izleyebilirsiniz ki? Bir klasiği izliyor olmanız bile, ikinci ya da üçüncü izleyişinizde olay örgüsü dışında şeylere bakıyor olursunuz. Bu yüzden kulaklarınızı temiz tutmanın yollarını aramaya devam etmek zorundasınız ki bunlardan biri, daha en başta çok fazla müzik koymamaktır.

Amerika'da ana akım filmlerde olan şey şu: Filmi test ediyorlar ve test sonuçları çok iyi olmazsa, suçlanacak ilk şey müzik oluyor ve ardından, gittikçe daha yüksek sesli yaylılar ekleme ve daha çok gürültü çıkarma histerisi başlıyor. Belki de cevap müziği filminden tamamıyla çıkarmak ve filmi bu şekilde test etmek ve sonrasında müziği hafifçe tekrar eklemeye başlamaktır.

Filmi Test Etmek

Filmi düzenli aralıklarla, gayri resmi bir ortamda on kişiye göstermek iyi bir fikirdir. Yalnızca bir bilgisayar ekranında ve makul kalitede hoparlörlerle, yeterince karanlık bir odada olsa bile. Filminden sizinki gibi bir menfaati olmayan on kişiyle beraber oturuyor olmanın kulaklarınızı ve gözlerinizi temizlediğini keşfedeceksiniz. Onlar filme konsantre oldukça, siz de filmi kısmen onların deneyimleri aracılığıyla göreceksiniz, na-

sıl tepkiler verdiklerinin farkına varacaksınız. Filmten sonra biraz zaman -en azından bir saat- geçirin, onlarla beraber biraz şarap ya da kahve için ve şu soruyu sorun: “Pekala, dürüst olun, sıkıldınız mı?” Arkadaşlarınızı oraya toplamanın ve “Harikaydı,” cevabını duymanın hiçbir anlamı yok. Onların gerçek tepkilerini dinlemek için hazırlıklı olmalısınız. Ancak bundan sonra o izleyicilerle birlikte olmanız sayesinde kendiniz de bazı gerçekleri keşfedebilirsiniz.

Özellikle müzikten bahsedersek, eğer müzik rahatsız edici ya da kendini tekrar eder hâle gelirse bunu duyarsınız. Müziğin çeşitliliği ve ironik gücü söz konusu olduğunda, Godard’ın *Le Mépris*’i (*Nefret*) gibi bir filme bakın. Godard temel olarak George Delerue’ya bir müzik parçası besteletmişti: Godard’ın normalde kullanacağı müziklere neredeyse hiç benzemeyen, oldukça abartılı ama güzel, romantik bir tema. Ve Godard yine Godard’lığını yaparak, filmde aynı müzik parçasını, farklı sahnelerde, farklı etkilerle yaklaşık on kez kullanmayı seçti. Böylece olağanüstü derecede güçlü bir yorum hâline geldi, sanki biri aynı melodiyi ıslıkla çalıyormuş gibi. Film müziğinin ne olduğunu ve neler yapabileceğini anlamak açısından bir egzersiz olarak, sırf Godard’ın müziğin kullanımı, bilhassa da ironik kullanımı açısından nasıl bir usta olduğunu görmek için söz konusu filme bir göz atmaya değer. Dünya üzerinde müziğin gücünü Godard kadar kavrayabilen başka bir sinemacı daha bilmiyorum.

Stüdyo Filmleriyle Başa Çıkmak

Bir sinemacı olarak yola koyulduğunuzda, epey net fikirlere sahip olma eğiliminde olursunuz: DV ile çekim yapacaksınız, ışık kullanılmayacaktır, mümkün olan en küçük ekiple çalışacaksınız vb. Bu sistemle kendinizi güvende ve rahat hissedersiniz çünkü küçük bir ekibiniz ve ekipte herkesin bir

sorumluluğu vardır. Böylece filminizi yaparsınız, film *Blair Witch*'e dönüşür ve aniden, şehirdeki tüm stüdyolar size 60 milyon dolarlık bir film yapmanız için teklifte bulunur. Ardından kendinizi benim başa çıkmak zorunda kaldığım şeyle başa çıkmak zorunda bulursunuz: 35mm bir filmle beraber gelen bütün o kamyonlar ve bütün o saçmalıklar. Ve bu bütün enerjinizi sömürür. Buna paralel bir durum müzikte de söz konusudur.

Diyelim ki iki ya da üç uzun metrajlı film ya da belgesel yaptınız. Gerçekten çığır açan bir müzisyen olan, çağdaş müzik sahnesinin en önünde yer alan bir arkadaşınız var; klavye konusunda becerikli ve filminizi anlıyor. Böylece siz de onun müziklerini kullanıyorsunuz ve bu sizin alametifarikanız hâline geliyor ve kamerayı kullanım şekliniz bu bestecinin çalışmalarıyla gerçekten uyumlu bir şekilde işliyor. Sonra aniden, yüz tane müzisyen ve kocaman bir kayıt stüdyosu için yeterli miktarda paranız oluyor ve siz bu besteciye de yanınıza almak istiyorsunuz.

Artık muazzam sayıda müzisyenle başa çıkmak zorundasınız ve havalı klavyeciniz ufak DV filminiz için nasıl kişisel idiyse, onları da büyük uzun metrajlı filminiz için o kadar kişisel hâle getirmelisiniz. Bu çok daha zor bir şeydir ve bir orkestrayı en iyi ne şekilde kullanabileceğinize ve bütçenizi aşmayacağınıza dair beceri ve anlayış gerektirir. Ve de yüz müzisyenin sizin ya da arkadaşınızın yazdığı müziği çaldığı gerçeği karşısında baştan çıkmamayı nasıl başaracağınızı bilmeyi. Bu türden bir bütçeye sahip olduğum zaman yapmaya çalıştığım şey, klavye kullanırken ne yaptıysam tam olarak onu yapmaktır: çok minimal bir alt müzik yazmak. Otuz kişinin yaylı çalgılarla mümkün olduğunca sessiz bir şekilde bir ya da belki iki nota çalmasından oldukça memnunum çünkü bu çok güzel bir ses. Bu, klavyede *loop*lar kullanarak asla tam olarak yaratamayacağınız bir şey. Bu yüzden çoğunlukla elli müzisyenin aynı notayı beş dakika boyunca çalmaktan hafifçe sıkıl-

dığı gerçeği karşısında moralim bozulmaz. Tek istediğim klavye ile elde ettiğimle aynı türden bir ses ekde etmek.

Yeniden Kullanmak

Bazen bilhassa bir film için yapılmış olan bir müzik parçası, tür açısından tamamen farklı başka bir filmde kullanılabilir. *Leaving Las Vegas*'ın çekimlerinin en başında, Nicholas Cage ve Elisabeth Shue'ya bir müzik parçası dinlettim ve "Bu müziği temanız olarak kullanacağım," dedim. Bu *The Browning Version*'da bir İngiliz devlet okulundan emekli olan bir Latince öğretmenini oynayan Albert Finney için yazdığım bir temaydı fakat *Leaving Las Vegas* için de işe yaradı. Kıssadan hisse şu: Deneyler yapmaya açık olun, muhakkak aşikar bir seçenek olarak gözükmeyen şeyleri de deneyin.

Leaving Las Vegas'taki trompetle çalınan, oldukça minimal caz müziği ilk başta yaptığım başka bir filmde, Juliette Binoche'un oynadığı *Mara* adındaki HBO filminde kullanılmıştı. Ne var ki herhangi bir müzakere olmadan bu filmde çıkarıldı ve yerine başka bir bestecinin yaptığı bir müzik koyuldu ve böylece filmde kullanılan müzik tam olarak yersizdi. *Leaving Las Vegas* gösterime girdikten sonra, David Brown'dan bir mektup aldım ve bu ender yaşanan bir zafer anıydı. David Brown o HBO filminin yapımcısıydı ve filmi yeniden kurguladıkları ve müziği değiştirdikleri için onunla aramız açılmıştı. Mektupta şöyle diyordu: "Eminim benden bir mektup aldığın için şaşıracaksın ama *Leaving Las Vegas*'ı izledim ve harikulade bir film olduğunu düşünüyorum. Filmle ilgili her şey harikaydı, oyunculuk, her şey. Ve film müziğinden gerçekten çok hoşlandım." Ben de ona bir cevap yazdım ve müzikten hoşlanmasının beni bilhassa duygulandırdığını söyleyip, o müziğin Juliette Binoche filminden çıkardığı müzik olduğunu fark edip etmediğini sordum. Ondan bir daha hiç haber almadım.

Dağıtım

K&R

Film yapımı arenasına adım attığınız zaman, harcanan zaman ve para sebebiyle, filminizin halka açık hâle geleceği fikrini az çok kabul etmiş olursunuz ve insanın umduğu şey, bir seferde üç ya da dört bin kişi tarafından izleneceğidir. Bunun gerçekleşmesi için, önce dağıtımın gerçekleşmesi gerekir. Aslına bakarsanız -defterinizde kalacak bir şiir ya da kişisel bir çizimin aksine- eğer insanların filminizi görmesini istiyorsanız, o zaman dağıtım, film yapımının en önemli hususudur. Ve dağıtımla ilgili problem şu: Ne zaman kendimi genç film yapımcılarının olduğu bir ortamda bulsam, “Dağıtımcı olmak isteyen elini kaldırsın” diyorum ve belki bir kişi elini kaldırıyor. “Yapımcı olmak isteyen elini kaldırsın.” Daha fazla el havaya kalkıyor. “Yönetmek olmak isteyen elini kaldırsın.” Bam, herkesin eli havada.

Film dağıtımı kültürü tam bir karmaşa. Geçmişte yalnızca Amerika’daki değil, aynı zamanda Britanya ve Avrupa’daki bütün dağıtım zincirlerini satın almak için çaba harcamış olan

Amerikan stüdyolarının egemenliğinde. Amerikan stüdyoları, tıpkı Amerikan otomobil üreticilerinin çok fazla otomobil üretmesi ya da cep telefonu üreticilerinin çok fazla telefon üretmesi gibi, çok fazla film üretiyor. Bunun arkasındaki fikir, insanları sürekli olarak arabalarını ve cep telefonlarını değiştirmek ve gidip başka bir Amerikan filmi izlemeleri için ikna etmek.

“K&R”ın açılımı kopyalar ve reklam. Kopyaların maliyeti görece olarak düşük ama tipik bir stüdyo filminde, filmin bütçesi stüdyonun, insanların gerçekten gidip filmi izlemeleri için gerekli olduğunu düşündüğü reklamlardan dolayı sık sık iki katına çıkıyor. İnsanları bir tane daha Amerikan filmi izlemeye ihtiyaçları olduğuna ikna etmek için devasa bir tanıtım ve dağıtım makinesi devreye sokuluyor. Bağımsız bir sinemacının, oyuncularını bir derginin ön kapağına, fragmanlara, televizyon reklamlarına çıkarabilmek ya da dergilerde ve gazetelerde reklamlar yayınlamak açısından bir stüdyonun gücü ile rekabet edebilmesinin kesinlikle hiçbir yolu yok. Bu daha baştan kaybedilmiş olan bir savaş.

Bu politikaya epey benziyor. Eğer dürüst olursak, eğer lafı bırakıp icraata bakmazsak ve “Pekala, bunu yapmayı pek istemiyorum ama gerçekten hoşlanmadığım bir şeyi değiştirmek için, kendimi politikaya vereceğim,” demezsek, Tony Blair’den ve her şeyin ne kadar boktan olduğundan şikayet etmenin çok da anlamı yok.

Alternatif Bir Dağıtım

İzlenebilecek alternatif bir yol, inanılmaz derecede etkili bir araç olan interneti kullanmaktır. Başka bir seçenek de, sinema salonu dediğimiz şeye bir alternatif bulmaktır. Bu son beş yıldır insanlara telkin etmeye çabaladığım bir şey. Sinemanın tarifinin, tuğla ve çimentodan yapılmış, kırmızı koltuklu bir sine-

ma salonu olması gerekmesi için kesinlikle hiçbir sebep yok, nokta. Sinema, sandalyelerin hepsinin aynı yöne bakacak şekilde yerleştirilebildiği, beyaz bir duvar ya da ekranın mevcut olduğu ve orta fiyatlı dijital bir projektörün birkaç hoparlörle birlikte bir kasete ya da DVD'ye ve hatta, bir bilgisayara bağlanabildiği herhangi bir yerdir. Sinema budur.

Bir açıdan, bu bizi sinemanın kökenlerine ve bir minibüs ile İtalya'nın küçük kasaba ve köylerine taşındığı zamanlara geri götürüyor. O zamanlarda -muhtemelen açık havaya- bir projeksiyon ve ekran kurulurdu ve bir piyanist müziğiyle görüntülere eşlik ederdi. Şimdi bunu kendi kendimize ve çok yüksek kalitede görüntülerle yapabiliriz. Böylece sinema, tiyatroya oldukça benzer şekilde işlev görebilir. 2000'den beri *Timecode*'un "canlı" mikslerini yapıyorum. Bu sınırlı sayıda ekipman içeren bir şey ama filmimi seyircilerin önünde yeniden mikslememe imkan tanıyor ve böylece, filmin tamamlanmış ve cansız bir şeyin projeksiyonu olmaktan ziyade, yaşayan bir şeye dönüşmesini sağlıyor. Bu işe başladığımda bunu yapacak bir sistem mevcut değildi ama teknik gerekliliklerin yeterince basit ve dolambaçsız olduğunu biliyordum; yalnızca belirli öğeleri bir araya getirme meselesiydi. Ve her şey yolunda gitti. Bu çeşit doğaçlamaları daha fazla görmüyor oluşumuz beni şaşırtıyor.

Çok yakın zamana kadar, iyi kalitede dijital projektörler, film projeksiyon makinelerinden daha pahalıydı. Bu yüzden sinema sahiplerinin on sekiz ay içerisinde değişeceği kesin olan bir teknolojiye bu miktarda bir para yatırmaya neden hazır olmadıklarını anlamak mümkündü. Elllerinde demode bir ekipman kalmış olacaktı. Gelgelelim dijital projektörlerin kalitesi giderek artıyor ve fiyatlar giderek azalıyor, tabii yanı sıra projektörlerin boyutları da küçülüyor. Dolayısıyla bir sinema, gerçekten herhangi bir şey olabilir. Bir gece kulübü olabilir, altı aylığına kiraladığınız ve sinema işlevi gören

geçici bir bina olabilir. Ve bahsettim sinemanın tabanı internette mevcut, çünkü tek yapmanız gereken bir internet sitesine girmek ve o sinemanın gelecek altı ay boyunca nerede gösterim yapacağını öğrenmek. En büyük problem bakış açısı problemi.

Bu dağıtım konusunda bilhassa etkili olan bir problem ama aynı zamanda daha genel olarak dijital film yapımındaki devrimde, Hollywood'a karşı bağımsız sinema meselesinde ve çoğu sinemacının arzu ve amaçları konusunda da etkili. Eğer onları biraz eşerseniz ve arzu ve amaçlarının ne olduğunu sorarsanız, çoğu sinemacının -eğer dürüst davranıyorlarsa- "Hollywood" diyeceğine garanti verebilirim. Bunun sebepleri aşikar: Bu şekilde çok daha fazla para kazanabilirler, çok daha ünlü hâle gelebilirler ve daha ayrıcalıklı bir kulübün üyesi olabilirler. Yaşam tarzına dair arzuları -romantik arzuları- Hollywood mitinin özeti ve somut bir örneğidir. Hollywood'da zaman geçirdiğim, diğer sinemacıları ve onların nasıl yaşamlar sürdürdüklerini gördüğüm için, çekici gelen şeyi anlayabiliyorum. Ne var ki bu aynı zamanda biraz da şeytanla anlaşma yapmaya benziyor. Menajerim o zaman şöyle demişti: "Mike ile ilgili problem şu, Los Angeles'daki sosyal sözleşmeyi anlamıyor." Katılıyorum. Anlamıyordum ve anlamıyorum. Sosyal sözleşme şuna benzer ilerliyor: "Los Angeles'da bir ev satın alacağım. Los Angeles toplumunun kurallarına riayet edeceğim. Stüdyolarla tartışmayacağım. Buradaki iyi yaşamı her şeyin ötesinde sahipleneceğim. Hollywood'daki hiçbir şeye ilişkin Godard'dan ya da benzer yönetmenlerden referansta bulunmayacağım..."

Hollywood'u arzulayan ve amaçlayanlar da esasen finansal ve sosyal kazançlar için aynısını yapıyorlar. Ve diyeceğim şu ki, ilginç herhangi bir sanat akımı için geçerli olduğu gibi, avangart ya da çığır açan sinemayı üretenler, bu arzu ve amaçlarla gerçekten ilgilenmeyen azınlık olacaktır. Ve bu kitap, o

insanlara ulaşmayı amaçlıyor.

Bu yüzden dijital film yapımıyla ilgilenen sinemacıları, kendi kulüplerini ve kendi dağıtım biçimlerini oluşturmaları için cesaretlendirmek ve teşvik etmek istiyorum. Örneğin pop müzik endüstrisindeki bağımsız, internet sitesi temelli müzik şirketleri gibi. Bu şirketler müzik parçalarını geleneksel perakende satış kaynakları kullanmadan, yalnızca internet üzerinden satıyorlar. Bu, müzik endüstrisindeki yenilikçi insanlar arasında, sinema endüstrisine göre daha büyük dayanışma olduğunu gösteriyor. Yeterince güçlü bir dağıtım sistemi organize etmek, hatırı sayılır miktarda çaba gerektirebilir -gerektirecektir- ama bu şimdiden gerçekleşmeye başladı bile. Film Council ve çeşitli bağımsız endüstriyel gruplar, bütün Britanya'da dijital sinemalar kuruyorlar ve bu kesinlikle, geleceğin kendisi. Bu konuda tartışmanın anlamı yok.

Bence engellememiz gereken şey, dijital dağıtım dünyasının, yalnızca geleneksel stüdyo tabanı için yeni bir alan hâline dönüşmesi ihtimali. Stüdyolar tehlike sinyallerini görmek konusunda çok yavaş davranmış olsalar da, şimdi yaptıkları ahmaklığı fark ediyorlar ve yenilikçi dijital medyanın çeşitli boyutlarına müdahale etmeye ve onları kolonileştirmeye çalışıyorlar; çünkü biliyorlar ki, gelecek orada. Tıpkı Kodak'ın film üretmeyi bırakması ve bütün uğraşlarını dijital medya alanına odaklaması gibi. Çünkü Kodak hâlâ Kodak olmaya devam edebilmek istiyor, Paramount'un hâlâ Paramount olmaya devam etmek istemesi gibi.

Koda

Şu anda olan şey, bir bakıma oturup yeniden etraflıca düşünmek. Profesyonel kameralar gittikçe küçülürken, ev kullanımına yönelik kameralar biraz büyüyor. Tasarımın bir orta noktada buluşacağına inanıyorum. Kameralar vücutlarımıza, ellerimize, gücümüze daha uygun bir boyutta olacak. Üstün fotoğraf makinelerini üretenler ile aynı sonuca ulaşacağız. Nikon, Leica ya da Canon'a bakarsanız, daha sabit olması için, ideal olarak iki elle kullanacağınız, parmaklarınızın kısa kalmadan kolayca etrafına dolanabileceği, düzgün ve kolay bir şekilde basabileceğiniz büyüklükte tuşları ve gözlerinizin kalın camlı gözlüklere ihtiyaç duymadan rahatça görebileceği büyüklükte menüleri olan bir obje görürsünüz.

Son zamanlarda iki şeyde olağanüstü bir yükseliş oldu. İlki, cep telefonu kameralarının kalitesinde ve ikincisi, cep telefonu üreticileri arasındaki yoğun rekabette yaşandı. Bu, ne zaman yeni bir telefon piyasaya sürseler, bu telefon için bir dizi yeni zamazingo uydurmak zorunda kaldıkları anlamına geli-

yor. Her şeyi yapıyorlar: elektronik ajandalar, fotoğraf makineleri, video kamera. Artık insanlar günlük yaşamlarını cep telefonlarıyla kaydediyor ve bunları birbirlerine gönderiyorlar. Yani son zamazingo bu. Fakat insanların cep telefonlarıyla çektikleri fotoğrafların kalitesinden oldukça memnun gözüktükleri fark ettim ve insan, kameranın cep telefonuna evrimleşmesinin nasıl oldukça rahat bir şekilde, neredeyse ezkaza gerçekleşebileceğini anlayabiliyor. Şimdi dijital bir fotoğraf makinesi alırsanız, makinenin aynı zamanda video çekme özelliğine de sahip olacağı neredeyse kesin bir şey. Yani son birkaç yıl içinde, fotoğraf makinesi ve video kamera arasındaki ayırım -bu eskiden neredeyse kutsal bir bariyerdi- tamamen ortadan kaybolmuş gibi gözüküyor. Ve daha iyi çipler kullanıldıkça, cep telefonlarındaki görüntünün kalitesinin gelecek on sekiz ay içinde radikal bir şekilde artmaması için hiçbir sebep göremiyorum.

Kısa süre önce, yeni Sony High Definition kameraya bir göz atma fırsatım oldu. Ev kullanımına yönelik iyi bir kameranın olacağı boyutlarda ve tamamen portatif bir şey. Görüntü kalitesi enfes, yayın kalitesinde. Birdenbire insanların yalnızca yirmi yıl önce hayal ürünü olduğunu söyledikleri ebat ve esnekliğe sahip ekipmanlara ulaşıyoruz. Bu omuzunuzda desteklemeniz gereken türden bir kamera ve epey ağır. Belki otuz santimetre uzunluğunda, yani iki elinizi de kullanmanız gerekecek kadar büyük ve dolayısıyla, titreme açısından tehlike bölgesinin dışında. Ayrıca, profesyonel bir kamera olduğu için ve hepimiz birer züppe olduğumuzdan, profesyonel ekipmanlara sözde ev kullanımına yönelik ekipmanlara göre çok daha saygılı bir şekilde davranmaya eğilimliyiz.

Az önce bu sayfaları okuyup düzeltmeler yapıyordum ve

teknoloji dünyasında her şeyin ne kadar hızlı bir biçimde ilerlediği kafama tekrar dank etti. Şimdi Panasonic ve Sony'nin yeni kameralarını test ediyorum ki bunlardan biri doğrudan bir sürücüye kayıt yapıyor. Başka bir deyişle, kaset kısa bir süre içinde temel kayıt biçimi olmaktan çıkacak. Ses ve görüntü kalitesi artarken fiyatlar düşmeye devam ediyor ve profesyonel ve amatör şeyler arasında eskiden olan uçurum daha da fazla kapanıyor. Kamera tasarımları daha kullanışlı hâle geliyor ama hâlâ alınacak yol var. Tasarımcılar ve sinemacılar arasında hâlâ içler acısı bir diyalog eksikliği var. Ben de bir kamera tasarlamak için can atıyorum, yüzde yüz kullanışlı olacak bir kamera. Yeni kameraları desteklemek ve kameranın titreşmesini azaltmak için tasarladığım "Fig Rig" iyi iş çıkarıyor ve bunu kullanan insanlardan cesaret verici geri bildirimler alıyorum. Bu da bunun doğru yönde atılmış bir adım olduğunu düşünmeme yol açıyor. Kitapta bahsettiğim bazı kameralar şimdiden demode hâle geldiler (örneğin PD-100) ancak pratik bilgiler her zaman geçerli olmaya devam edecektir.

Yeni bir gelişme burada, bu kitabın en sonunda bahsetmeye değer psikolojik bir problemi öne çıkardı ve bu gelişme, sanal depolama (virtual storage). Cesur yeni dijital dünya bağlamında, "sanal" kelimesini gittikçe daha fazla kullanıyoruz. Görünüşe göre anlamı şu: "Burada, ama burada değil." Bütün bilgiler bilgisayar temelli ve sürücü ve disklere kaydedilmiş hâle geliyor. Kasetler ortadan kaybolunca, yaptığımız şeyin elle tutulur, fiziksel hiçbir kanıt olmayacak. İşimin böylesi fiziksel dayanaklarından hâlâ hoşlandığımı söylemek zorundayım. Eğer bir şey bulmak istiyorsam, bir listeye bakarım, bir kasetin yerini bulurum, onu makineye yerleştiririm ve işte görüntüm elimde. Ne var ki artık işler çok farklı olacak.

Görüntüm yalnızca bir bilgisayar vasıtasıyla ulaşılabilen bir sürücüde yaşayacak. Görüntümü asla bir obje olarak görmeyeceğim, yani bir film makarası, bir kaset, bir ses bobini, bir

156 Dijital Film Yapmak

fotoğrafın negatifi olarak. Bütün bu formatlar yok olmaya hazırlanıyor. Bu beni emniyette değilmişim gibi hissettiriyor ve çareyi bütün bilgilerimin yedek kopyalarını oluşturarak günler harcamakta buldum. Obsesif bir dosya memuru hâline gelmek dışında bir seçeneğim yoktu. Ürettiğim her şeyin üç kopyasını yapıyorum ve üçünü de farklı yerlere depoluyorum. Neden? Çünkü son derece batıl inançlı pagan zihnim, böyle yapmadığım takdirde her şeyin iz *bırakmadan ortadan kaybolabileceği* kanısında.

İşte yeni gerçeklik bu: Her şey sanal dostum, buna alışsan iyi edersin. Sinema öldü, yaşasın yeni sinema.



Mike Figgis

Dijital Film Yapmak

KAL KEDON

Film yapmaya başladığım zaman yaşadığım hüsrancı çok net hatırlıyorum. Sürecin kendisi ve işlerin nasıl yürüdüğü beni her zaman büyülemiştir ve her zaman soru sormuşumdur. Dolayısıyla bilgiye açtım, ama kimse bana bilgi vermiyordu... Bana öyle geliyordu ki, bir şeyler bilen insanlar bildiklerini başkalarına öğretmeye pek de bayılmıyorlardı.

Şimdi düşünüyorum da, "amatör" kelimesi artık o kadar sık kullanılmıyor. Günümüzde herkes film çekiyor. Bunun ilginç bir nedeni var. Eskiden amatörü profesyonelden ayıran çok büyük iki faktör vardı: para ve teknoloji. Amatör bir sinemacı Süper 8, profesyonel bir sinemacı 16mm ya da 35mm ile film çekiyordu. Ekipman ve maliyetteki fark devasaydı. Profesyonel bir kameranın fiyatının yarısına yaklaşılmazdı ve çekilen filmlerin banyo ve post-produksiyon masrafları o kadar yüksekti ki sadece çok zenginler ya da profesyoneller karşılayabiliyordu. Ne var ki o günler geride kaldı ve "amatör" etiketi de maziye karıştı.

Sınırlım ben amatörlükten profesyonelliğe ilk 16mm'lik filmimi çektiğim zaman adım attım. Daha sonra 35mm ile başladım. Daha sonra Hollywood'a başladım. Filmelerin profesyonel olarak yapıldığını gerçekte deneyimledim. Pek fazla etkilenemedim.

Gerçek şu ki, film çekmek çok zor, karmaşık olan şey, aynı zamanda çok basit unsurlardan oluşuyor. Bu kitapta temel prensipleri anlatıyorum, kimi zaman süreçleri de anlatıyorum, kimi zaman da film çekmekle ilgili diğer gideceklerle başlamakla ilgili bazı fikirlerle başlıyorum.

Her şeyden çok bu kitapta NİYETİN FAYDALI BİR KİTAP olması önemli. Çünkü ben zaman önce, sahip olduğum bilgileri kendime saklamaya çalıştım, ama sonunda vermiştim; bildiklerimi her kime de vermiştim. Bu aralar çok şey öğretiyorum ve hâlâ tam olarak bunu yapmaya çalışıyorum. Bu kitapta okuyucunun dışarıya çıkıp film çekebilmesi için yeterli miktarda bilgi var. Yönetmen olmak isteyen herhangi biri için asıl sınav tamamen başka bir mevzu: Sizde o sabır var mı?

Mike Figgis

