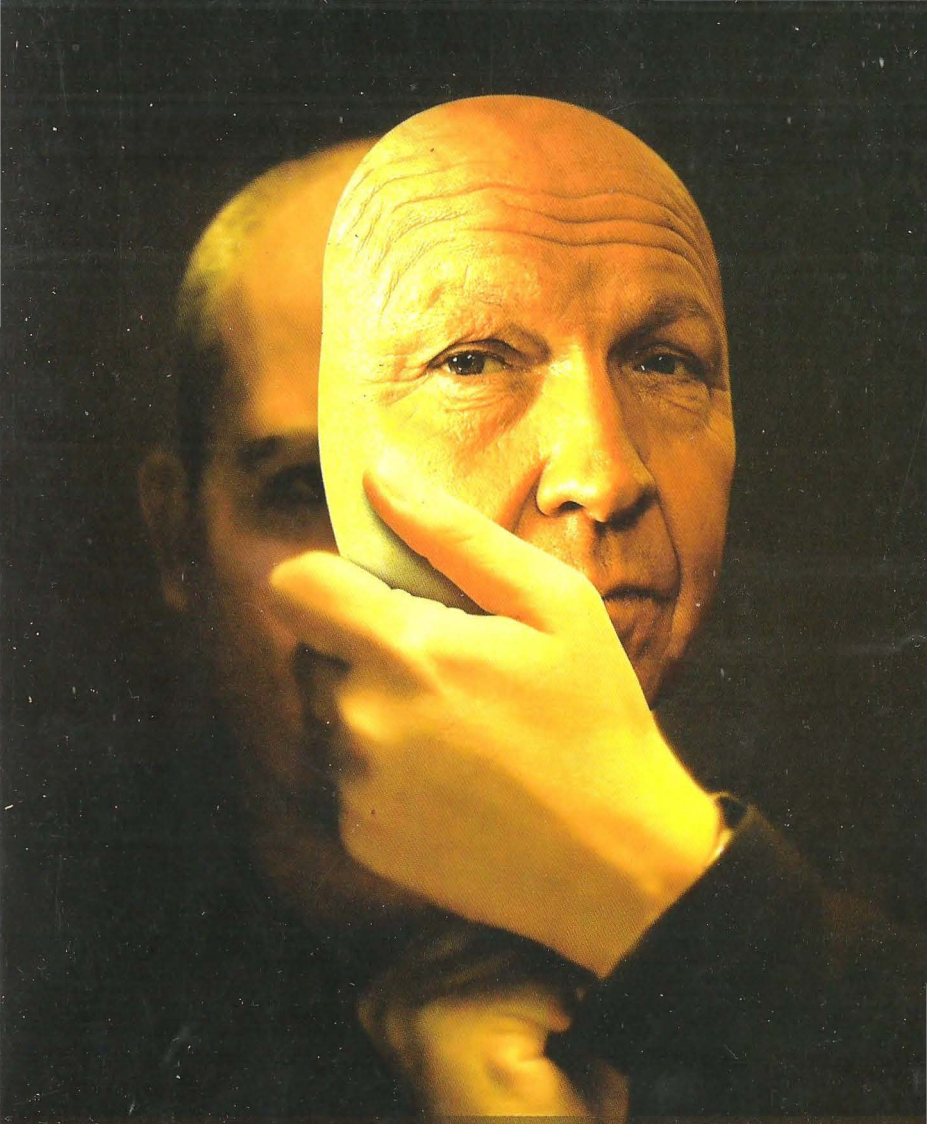


Bir Rol Yaratmak

Konstantin Stanislavski

BOĞAZİÇİ ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

BİR ROL YARATMAK

BİR ROL YARATMAK

Konstantin Stanislavski

Çevirenler: Çiğdem Genç
Fırat Güllü
Bora Tanyel

BOĞAZİÇİ
ÜNİVERSİTESİ
YAYINEVİ

Mimesis Kitaplığı Dizisi: 2

Constantin Stanislavski
Creating a Role
© Taylor&Francis Group, LLC 1989
Authorized translation from English language edition published by Routledge, part of Taylor & Francis Group LLC

© BÜTEK A.Ş. 2008
Taylor & Francis Group LLC'nin Routledge bölümü tarafından yayımlanan İngilizce basımdan izin alınarak çevrilmiştir.

Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi
Boğaziçi Üniversitesi Uçaksavar Kampüsü
Cengiz Topel Caddesi, Garanti Kültür Merkezi, Arka Giriş
Etiler/İstanbul

bupress@boun.edu.tr
www.bupress.org, www.bupress.net
Telefon ve faks: (90) 212 257 87 27
Sertifika no: 10821

•

Yayıma Hazırlayan: Pınar Yanardağ
Kapak tasarımı: Kerem Yeğin
Baskı: G.M. Matbaacılık ve Ticaret A.Ş.,
100 Yıl Mah. MAS-SİT, 1. Cadde, No: 88, Bağcılar/İstanbul
Telefon: 0212 6290024-25
Sertifika no: 12358

Dördüncü Basım: Mayıs 2011

Boğaziçi University Library Cataloging in Publication Data
Stanislavski, Konstantin, 1863-1938
Bir rol yaratmak/Konstantin Stanislavski;
çevirenler Çiğdem Genç, Fırat Güllü, Bora Tanyel.
vi, 288 p.; 21 cm.

ISBN 978-605-4238-56-9

1. Method (Acting). 2. Acting. I Genç, Çiğdem.
II Güllü, Fırat. III. Tanyel, Bora

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ, 1

İNGİLİZCEYE ÇEVİRENİN NOTU, 7

I. Kısım

GRIBOYEDOV'UN *AKILDAN BELA*'SI, 11

Bölüm 1: Çalışma Dönemi, 13 ♦ Bölüm 2: Coşkusal Deneyim Dönemi, 53 ♦ Bölüm 3: Fiziksel Şekillendirme Dönemi, 95.

II. Kısım

SHAKESPEARE'İN *OTHELLO*'SU, 117

Bölüm 4: İlk Karşılaşma, 119 ♦ Bölüm 5: Bir Rolün Fiziksel Yaşamını Yaratmak, 141 ♦ Bölüm 6: Analiz , 161 ♦ Bölüm 7: Yapılanları Gözden Geçirme ve Toparlama, 207.

III. Kısım

GOGOL'ÜN *MÜFETTİŞ*'İ, 225

Bölüm 8: Fiziksel Aksiyonlardan Yaşayan İmgeye, 227

EKLER

A. *Bir Rol Yaratmak*'a Ek, 265

B. *Othello* Üzerine Doğaçlamalar, 269

ÖNSÖZ

İşte, ölümünden neredeyse çeyrek asır sonra, Stanislavski'nin, oyuncuların eğitimi ve rol çalışması üzerine yürüttüğü dur durak bilmeyen araştırmalarının sunduğu engin kaynaktan devşirilmiş bazı bilgiler daha. *Bir Rol Yaratmak* malzeme bakımından o kadar zengin ve o kadar kışkırtıcıdır ki, sunduğu fikirleri alıp makalelere, kitaplara dökmemek mümkün değildir.

Bu kitaptaki üç çalışmadan birincisi, bir rol üzerinde nasıl bir çalışma yürütülebileceğini takdire şayan bir şekilde örneklendirir. Konu aldığı oyundaki replikler üzerinde hâlihazırda çalışmakta olan oyuncuları ve yönetmenleri şüpheli kaldıkları birçok noktada doğrular ya da o noktaları açıklığa kavuşturur. Böyle bir çalışma içerisinde olmayanlar için ise, Stanislavski'nin *Akıldan Bela* oyununda oynadığı Chatsky rolü üzerinde yürüttüğü bu çalışması faydalı bir rehberdir. Kitabın geri kalan bölümünde yararlanılan öğrenci-öğretmen diyaloğu yöntemi hariç, bu bölüm bana Stanislavski'nin amaçlarının şimdiye kadarki en anlaşılır aktarımı gibi geliyor.

Bu çalışmada, ilk okuma aşamasından itibaren prova sürecinin mantıksal bir kurgusunu buluruz. "Başlangıçlar" o kadar önemlidir ki, Stanislavski bize bir oyunun, o oyunu oynayacak olan kadroya önce tek bir kişi tarafından okunmasının neden akıllıca olacağını anlatır. Bir oyunun öyküsünün oyuncu açısından nasıl tekrar ele alınabileceğini, bir oyunun ve rollerinin, zihinsel ve sanatsal analizi birbirine karıştırmamaya özen göstererek, nasıl analiz edilebileceğini gösterir. Yazarın sözcüklerine varoluş kazandıracak içsel bir yaşam yaratmak için mantıksal bir altmetnin nasıl oluşturulacağını öğretir. En önemlisi ve en az anlaşılanı, çalışmanın izleyeceği yön, rolün gerektirdiği duygulara yakın duyguları uyandırmak için kişinin kendi

deneyimlerine başvurması uğraşı bu çalışmada aydınlığa kavuşmuş olur.

"Duygu"nun üzerinde, burada değinildiği kadarıyla durulduğu zannedilmesin. Bu kitapta, yöntem adını verdikleri şeyin bazı sözde modern eylcyicilerden farklı olarak (Stanislavski'nin kendi yazılarında böyle bir kibire rastlanmayacaktır), dilin güzelliğine, dizelerin ahengine, imgelemin aydınlığına ve anlatımın bütün teatral ve sanatsal araçlarına düzülen içtenlikten yoksun övgülerden daha fazlası vardır. İçinizde taşıdığınız rahatsızlık vermeme düşüncesi size iç dünyanızın kapısını narince çaldırsa da, Stanislavski, o narin dokunuşun bile içinizde bir ürkeklik duygusu uyandırabileceğinin farkındaydı. Tercihi her zaman için, çalışması boyunca iç aksiyonları ile içiçe geçirmeyi sürdürdüğü, fiziksel aksiyonlardan yanadır. Bir rolü kendisine yakınlaştırırken sorduğu soru hep "Eğer, ben karakterin şu ya da bu durumları içerisinde bulunsaydım, ne yapardım?" sorusudur. Evet, daima karakterin durumunda: Onun zamanında, onun şehrinde ve onun yaşamında; bazen modern yöntemcilerin öyle düşündüğünden şüphe ettiğimiz gibi, benim zamanımda, benim şehrimde ve benim hayatımda değil.

Üçüncü Bölümde, Stanislavski bir rolün fiziksel kişilendirmesi hakkında konuşur. Bu bölümde, "gözlerinizin ve yüzünüzün karmaşık ifade araçları", "kendi sesinizi, konuşma tarzınızı, sözcüklerinizi, ses tonunuzu kullanın" gibi ifadelere de rastlayacaksınız. Doğrudur, gerçekten de sesin ve konuşmanın içsel duygulara bağlı geliştiği ve onların dolaysız, mutlak, kullanılabilir ifadesi olduğu sonucuna varır. Ama aynı zamanda, sesin, konuşmanın, karakterin ve diğer öğelerin öneminin de farkındadır. Eğer gerekiyorsa, Stanislavski yönteminde önerilen herhangi bir şeyin, ister istemez gülünç derecede dokunaklı bir konuşmaya ve sarsak sahne duruşlarına yol açtığı görüşünü boşa çıkaran kanıt işte karşınızdadır. "Her canlı organizma" der, "dışsal bir biçime, bakıma gereksinen bir vücuda, konuşma tarzı ve tonu gibi ifade edilebilecek bir sese, yürüyüşe, alışkanlıklara, hareketlere de sahiptir." Bu söz-

ler, nasıl göründüklerine, söylediklerinin anlaşılıp anlaşılmadığına ve bunun gibi daha birçok şeye zerre kadar bile aldırış etmeyen, tek meşguliyetleri bir parça daha mahrem duygu elde etmek olan kendini beğenmiş oyunculara karşı ne kadar da ağır bir sitemdir. İzin verin, söyledikleri bu deli saçmalarını, kasten ya da yanlışlıkla, gerçekçi oyunlardan operaya kadar her tarzda prodüksiyonu çeyrek asır boyunca başarıyla gerçekleştirmiş bir insana ait teorilerin açılımları olarak görmüş olanlara kesin bir yanıt olsun. Stanislavski yönteminin sadece bir tarz olduğu, belli bir tiyatro türüne uygulanabilir bir nitelik gösterdiği iddia edilemez. Yöntem, daha ziyade, oyuncuların herhangi bir oyun üzerindeki eğitimine dönük mantıksal bir yaklaşım bulma çabası, herhangi bir rol üzerinde yürütülen hazırlık çalışmasına ilişkin sanatsal bir araç arayışıdır.

Bir Rol Yaratmak'ta yer alan ikinci ve üçüncü çalışmalar, *Bir Aktör Hazırlanıyor* ve *Bir Karakter Yaratmak*'ta kullanılan biçime bir dönüştür. Tortsov adlı öğretmenin bir grup öğrenciye ders vermekte olduğu o efsanevi sınıfı görürüz. Bu anlatım biçimi biraz karmaşık ve ilk çalışmanın dolaysız anlatımına kıyasla anlaşılması güç gözükebilir. Yine de, Stanislavski'yi diğer iki rol, *Othello* ve *Müfettiş*'ten Khlestakov üzerinde prova yöntemini denerken görmemize imkân verir. İlk bölümde olduğu gibi, bu rollere de hem içeriden hem dışarıdan eşzamanlı olarak yaklaşır. Role ilişkin doğru fiziksel gerçeğin yakalanmasının gerçekten de, kendi deyimiyle, duyguyu zorlamak yerine oyuncunun içindeki içsel gerçekliği beslediğini keşfeder. Rolün fiziksel eylemlerini meşrulaştırma yoluna giderek, ünlü "sihirli eğerler"*

* Sihirli eğerler: Stanislavski, Sistem'i üzerinde çalışmaya başladığı ilk yıllardan itibaren "sahne üzeri gerçekliği"ni "gündelik hayat gerçekliği"nden farklı bir deneyimler bütünü olarak kabul etmiştir. Ona göre oyuncular sahne üzerinde birçok eylemi gerçekten icra etmezler, ama seyircilerin onu gerçekmiş gibi algılaması için nasıl hareket etmeleri gerektiğini araştırmakla yükümlüdürler. Bu yaklaşımla uyumlu bir biçimde bir role yaklaşırken oyuncuların kendilerinin gerçekten o kişiye dönüş-

aracılığıyla kendisini rolün koşulları içerisine yerleştirerek ve rolün içsel çizgisini mantıksal yönelimlere ayrıştırarak karakterin izini sürer; bir başka deyişle, rolünün yaşamının durumları içerisinde bir insan olarak kendisinin analizini yapar, role nüfuz etmiş duygulara benzerlik taşıyan kendi duygularını araştırır. Bu, bir oyundaki rolün, yine o oyundaki yaşamını gerçeğe uygun olarak oynamak uğruna yapılan bir hazırlıktır.

Yönetmenlerin özel merakına ilişkin olarak ekler bölümünde, ilk okumadan nihai karakterizasyona kadar bir prova döneminin tüm evrelerini derleyen 25 maddelik bir özet vardır. Bu özetin, prova serbestliği olan tiyatroların yönctmenlerine tanınan bir imtiyaz olarak, oyunculara verili anda sahnenin neresinde konumlanmayı arzu ettiğinin sorulması gibi belirli telkinleri vardır. Gösteri dünyasında, yani tek bir prodüksiyonun belirli bir zamanda, her biri farklı bir oyunculuk geçmişinden gelen, yeni bir araya gelmiş oyuncularla, sınırlı bir prova süresinde çıkartıldığı bir ortamda, yönetmen, oyunculara dönük bu hoşgörüyü hatırlamak istemeyebilir.

Bütün bu sayılan üç çalışma boyunca iş başındaki

---

tüklerini düşünmelerini istemez. Sonuçta mucizevi bir dönüşüm olanak dışıdır ve oyuncu sahne üzerinde kendi kişiliğine en ters rollerde bile sonuçta kendi bedensel ve ruhsal olanakları dahilinde varolmaktadır. Bu bağlamda Stanislavski kendi oyunculuk denemelerinin ilk yıllarından itibaren oyunculardan karakterin varoluş durumlarıyla kendi kişisel özellikleri arasında bir köprü kurarak çalışmalarını istemiştir. İşte "sihirli eğerler" bu noktada devreye girer ve Stanislavski'nin deyimiyle oyunun yazar tarafından verilen koşullarıyla oyuncunun bir birey olarak kendi dünyası arasında bir kaldıraç görevi görürler. Oyuncu "ben Othello'yum, öyleyse şöyle davranırım" diye düşünmek yerine "eğer ben Othello olsaydım ve sevdiğim kadını çok kıskansaydım ne yapardım" sorusundan hareket etmelidir. Stanislavski'ye göre "eğer" sorusu bir varsayımdan yola çıkmamızı ve role ilişkin verileri başka yerde değil kendimizde aramamızı sağladığı için "sihirli" bir biçimde oyuncuyu harekete geçirme gücüne sahiptir. [*—çev. notu*]

gerçek bir sanatçının resmedilişine tanık olacaksınız: bu sanatçı kimi zaman başarısızlığa uğrar ama umutsuzluğa kapılmaksızın daima gerçek yanıtların peşinde koşar (Stanislavski, on sekiz yıl oynadıktan sonra, *Ayaktakımı* adlı oyundaki rolü üzerinde yeniden çalışmıştır). *Bir Aktör Hazırlanıyor* ve *Bir Karakter Yaratmak* hayranları *Bir Rol Yaratmak*'tan çok memnun kalacaklardır. Stanislavski'nin eserlerine bu kitap aracılığıyla aşina olacaklar ise diğer iki kitabı da incelemek isteyeceklerdir. Bu üç kitabın kapsamlı bir çalışması, derslerde öğrenilen tekniğin gerçek bir rol çalışmasına nasıl uygulanabileceğini aydınlığa kavuşturacaktır.

Öyleyse, söz artık çömezlerde değil ustanın ta kendisinde. Bu kitap tiyatro profesyonelleri için olduğu kadar öğrencileri için de bir kaynaktır. Anlattıklarının tamamına ya da belirli bölümlerine katılıyor ya da katılmıyor olabilirsiniz ama kendinizi bu kitap sayesinde geliştirmemeniz ve anlattıklarından heyecan duymamanız mümkün değildir.

Robert Lewis

İNGİLİZCEYE ÇEVİRENİN NOTU

Bir Rol Yaratmak, Stanislavski'nin, bir oyuncunun eğitimi üzerine planlanmış üçlemesinin üçüncü cildidir. İlk ikisi, *Bir Aktör Hazırlanıyor* ve *Bir Karakter Yaratmak*, on üç yıl arayla basılmış olsalar da, genç bir oyuncunun çalıştırılma biçimini o oyuncunun kendi gelişim çizgisi içerisinde tasvir etmeyi amaçlamışlardır. Oyuncu, coşku belleğinin,* imgeleminin ve konsantrasyonunun içsel niteliklerini eğitirken, sesi ve vücudu üzerindeki yoğun çalışmalar sayesinde –ki sesi ve vücudu içsel yaşamın açığa çıkartabileceği şeyleri canlı ve ikna edici bir şekilde somut bir ifadeye kavuşturan asli enstrümanlarıdır– fiziksel araçlarını da geliştirmiştir. Şimdi, bir başka oniki yılın ardından, daha önce plana alınmış olan üçüncü cildi yayınlıyoruz. Oyuncunun ilk iki evre üzerinde uzmanlaştıktan sonra geçmesi gerektiği düşünülen Stanislavski'nin öğretisindeki bu son evre, bir oyunun ilk okumasından ve ilk sahnesinin çalışılmasından başlayarak belirli bir rol üzerinde yürütülen

---

* Coşku belleği/coşkusal bellek: Stanislavski'nin çağdaşı olan psikolog Ribot'nun kuramlarından yararlanarak ortaya attığı ve özellikle ilk dönem çalışmalarında önemini vurguladığı kavram. Stanislavski'ye göre insan belleği sadece yaşanmış hatıraları kaydetmekle kalmaz bu deneyimlerin bizlerde uyandırdığı coşkuları da saklar. Oyuncu rolüne ilişkin hazırlıklarını yürütürken bu kişisel belleğinde biriktirdiği malzemeyi kullanarak ilerler. Stanislavski'nin yaklaşımına göre bir oyuncu kendi coşkusal belleğindeki duygulanımları farklı durumlar içerisinde yeniden üretebilme yeteneğine sahiptir. Örneğin rol gereği bir yakınını kaybeden bir insanın duygularını sergilemesi istenen bir oyuncu, kişisel hayatında bu tür bir deneyim yaşamasa bile yoğun bir üzüntüye neden olan farklı bir durumda yaşadığı duyguları söz konusu varsayımsal duruma aktarma yeteneğine sahiptir. [*—çev. notu*]

hazırlık çalışmasını konu edinir. Kitabın İngilizce başlığı, oldukça uzun olan Rusça başlığına mümkün olduğunca yakın çevrilmiştir, *Bir Oyuncunun Bir Rol Üzerinde Yürüttüğü Çalışma*.

1929-30 yıllarında, Fransa ve Almanya'da, Stanislavski ile beraber basımı konusunda Amerika'da kontrat imzaladığı *Bir Aktör Hazırlanıyor* ve *Bir Karakter Yaratmak* kitapları üzerine çalıştığımız dönemde, kendisi bana oyunculuk tekniği ile ilgili yazdığı üç kitabını Shakespeare'in *Othello*'su üzerinde birleştirme düşüncesinden bahsetmişti. Aklını uzun süredir meşgul eden bu oyunun her ulustan öğrenciye, özellikle de İngilizce konuşanlarına hitap edebileceğini düşünüyordu. Gerçekten, tam da bu dönemde, 1928 yılındaki ciddi rahatsızlığından ötürü yönetiminden ayrılmak zorunda kaldığı *Othello* prodüksiyonu ile ilgili olarak Moskova'ya sürekli öneriler gönderiyordu. Bu öneriler, oyun metni yanına düşülmüş talimatlar ile yönetmenler için bir el kitabı niteliğinde olan, bu büyük yönetmenin bir oyun üzerinde nasıl çalıştığını göstermesi itibariyle fevkalade önem taşıyan *Stanislavski Produces Othello* (Stanislavski Othello'yu Sahneliyor) adlı yapıt için bir temel oluşturur. Elinizdeki bu kitapta, oyuncuların gerçekçi ve hatırda kalır kesinlikte karakterler yaratması için kendi kendilerine rollerine girebileceği bir egzersiz arayışı olarak, seçimin Stanislavski'nin zihninde nasıl *Othello*'dan yana şekillendiğini de görebiliriz.

Stanislavski Ağustos 1938'de öldü. Öldüğünde ABD ve İngiltere'de sadece, Sovyetler Birliği'nde henüz baskı yüzü görmemiş olan, *Bir Aktör Hazırlanıyor* kitabı basılmıştı (1936). Stanislavski, *Bir Karakter Yaratmak* kitabı için gerekli bütün malzemeyi bir araya getirmiş ama 2. Dünya Savaşı'nın patlak vermesi kitabın basımının gecikmesine yol açmıştı. Stanislavski'ye ait Rusça el yazmaların resmi basımıyla beraber, kendisinin aslında üçüncü kitabın üç ayrı versiyonu üzerinde çalıştığını öğrenmiş bulunuyoruz. İlki, *Bir Aktör Hazırlanıyor* ve *Bir Karakter Yaratmak* kitaplarında kullandığı "bir öğretmen ve öğrencileri" şeklindeki yarı kurgusal tarzı keşfetmeden önceki çok erken

bir dönemde yazılmıştır (1916-20). Diğer ikisi ise, *Bir Aktör Hazırlanıyor* kitabını baskıya hazır hale getirdikten ve *Bir Karakter Yaratmak* adıyla basılan malzemeyi oluşturduktan sonra, 1930'larda.

İlk versiyon beraberinde bazı sorunları da getirmiştir. Stanislavski bu versiyonda, yazımından 150 yıl sonra bile hâlâ çeviri güçlükleri içeren, hiciv alanında bir Rus klasiği haline gelmiş Griboyedov'un *Akıldan Bela* adlı oyunu (*Akıllı Olmanın Talihsizliği* diye de çevrilmiştir) üzerinde çalışır. Shakespeare'in bazı ifadeleri nasıl İngilizceye yerleşmişse, bu oyundaki birçok replik de işte öyle yazınsal Rusçada yer etmiştir. Yine de, bugüne kadar hiçbir çevirmen Griboyedov'un nükteli dilini herhangi bir Batı dilinde ifade etmeyi becerememiştir. İçerdiği insan sevgisi onu evrenselleştirmiş ve bu sayede oyuncunun kusursuz bir sanat yaratabilmesine olanak veren araçların araştırılmasında Stanislavski için yararlı bir model oluşturmuş olmasına rağmen, sergilediği durumlar ve acımasız yergileri çoğu zaman en sıradışı uzmanın bile muhakeme sınırları dışında yer alır. *Bir Rol Yaratmak* adlı çalışmanın İngilizce bilen oyunculara hitap edebilmesi için özgün metinde bazı küçük kısaltmalar yapmak ve kısa açıklamalar eklemek yoluna gittik. Bu değişiklikler yeri geldiği zaman belirtilmiştir.

Akıldan Bela oyunu üzerindeki çalışmasında Stanislavski'nin daha önce *Sanat Yaşamım*'da ele aldığı yöntemleri göstermesi ve bu yöntemlerde de oyuncunun psikotekniği, öncelikle bir rolün içsel tasarımının oluşturulması hazırlığı üzerinde yoğunlaşması ilgi çekicidir. *Othello* ve Gogol'un *Müfettiş*'i üzerine kurulu diğer iki versiyonda okuyucu, Stanislavski'nin yöntemini sürekli nasıl yenilediğini ve daha iyi araçlar için nasıl ısrarlı bir araştırma yürüttüğünü görecektir. Eğer *Akıldan Bela* bölümündeki bazı alıştırmalarını yeniden ele almaya imkânı olsaydı, bu bölümde Stanislavski'nin asıl yöntemine daha yakın bir yöntem şekillenecekti. Üç ayrı çalışmanın bir arada basılmış olmasının okuyucuya, Stanislavski'yi farklı roller üzerinde çalışırken görme, üç ayrı oyundaki verili malzemeyi

duyusal yönden nasıl düzenlediğini kıyaslama, amacının ömrü boyunca hep aynı kaldığını, ruhsal doğalcılık adını verdiği şeyin, sahne üzerinde yaşamın yeniden yaratılmasının peşinde koştuğunu anlama imkânı vereceğine inanıyoruz.

Bu üç versiyon, çevirisi ve basımı için bana Stanislavski'nin oğlu tarafından gönderildi. Malzemenin İngilizce konuşan oyuncular için hazırlanması sırasında, Stanislavski tarafından bana bahşedilen görevin, tekrarların ayıklanması ve Rusça bilmeyen oyuncuya bir şey ifade etmeyen yerlerin budanması işinin üstesinden geldiğimi zannediyorum. Bölümlemelerde, kendi el yazmaları üzerine çalışma imkânı olsaydı Stanislavski'nin de yapacağını düşündüğümüz bazı belirgin değişiklikler yapmış bulunuyoruz. Bayan Popper'in ve benim bu kitabı okuyucu için daha yararlı hale getireceğini düşündüğümüz, Bir Aktör Hazırlanıyor ve Bir Karakter Yaratmak hakkında gerekli bilgiyi veren editörün notu da baskıya eklenmiştir.

Elizabeth Reynolds Hapgood
New York, 1961

I. KISIM
GRİBOYEDOV'UN *AKILDAN BELA*'SI

Griboyedov'un klasik komedisi *Akıldan Bela* üzerinde yoğunlaşan, bir rolün hazırlanışına ilişkin aşağıdaki inceleme 1916 ve 1920 yılları arasında yazıldı. Bu yüzden, hayatının sonraki döneminde değişik boyutlarıyla kafasını meşgul edecek bir temanın Stanislavski tarafından bilinen ilk keşfidir. Henüz *Bir Aktör Hazırlanıyor* ve *Bir Karakter Yaratmak*'ın yarı-kurgusal biçimi içinde ortaya çıkmamasına rağmen, bu müstakbel çalışmaların öğrencisi, kendisine zaten tanıdık gelen birçok fikrin ilksel ifadesini burada bulacaktır. Bu fikirlerden bazıları sonraki yıllarda da değişmeyecektir ama diğerleri, Stanislavski, özgür ve yorulmak bilmeyen yaratıcı imgeleminin ışığını oyuncunun sorunları üzerine yansıtmaya devam ettikçe, keskin bir dönüşüm geçirmişlerdir. (*—ed. notu*)

BÖLÜM I
ÇALIŞMA DÖNEMİ

Rol üzerine hazırlık çalışması üç büyük döneme ayrılabilir: Rolü inceleme, rolün yaşamını kurma ve fiziksel biçime sokma.

ROLLE İLK KARŞILAŞMA

Bir rolle tanışma kendi içinde bir ön hazırlık dönemidir. Oyunun ilk okunuşundan edinilen ilk izlenimlerle başlar. Bu çok önemli an, bir kadınla bir erkeğin ilk buluşmasına, sevgili, âşık ya da dost olmaya yazgılı iki insanın ilk karşılaşmasına benzetilebilir.

İlk izlenimlerin bakir bir tazeliği vardır. Yaratıcı süreçte büyük öneme sahip evreler olan sanatsal şevk ve ateşin olası en iyi kışkırtıcılarıdırlar.

Bu ilk izlenimler beklenmedik ve dolaysızdır. Genellikle oyuncunun çalışmasında kalıcı izler bırakırlar. Önceden kararlaştırılmamış ve önyargısızdırlar. Hiçbir eleştiri süzgecinden geçirilmemişlerdir, oyuncunun ruhunun derinliklerine, doğasının pınarlarına özgürce nüfuz ederler ve çoğunlukla rolün temeli, oluşturulacak imgenin embriyosu olarak kalacak olan silinemez izler bırakırlar.

İlk izlenimler rolün tohumudur. Oyuncu çalışmasında ilerledikçe ne kadar çeşitleme ve değişiklik yaparsa yapsın, genellikle ilk izlenimlerinin derin etkisi onu öylesine cezbeder ki gelişen rolüne uygulayamayacağını anladığında bile onlara tutunmak için yanıp tutuşur. Bu izlenimler öyle güçlü, derin ve kalıcıdır ki oyuncu, oyunla ilk karşılaşmasında özellikle dikkatli olmalıdır.

Bu ilk izlenimleri kaydedebilmek için oyuncular alıcı bir ruh hali, uygun bir içsel durum içerisinde olmalıdır-

lar. Yaratıcı sürecin olmazsa olmaz koşulu olan coşkusal yoğunlaşmaya sahip olmalıdırlar. Bir oyuncu sanatsal duygularını uyandıracak, içini açacak ruh halini nasıl hazırlayacağını bilmelidir. Dahası, bir oyunun ilk okumasında dışsal koşullar da uygun bir şekilde oluşturulmalıdır. Yerin ve zamanın nasıl seçileceği bilinmelidir. Olaya belirli bir törensellik eşlik etmelidir; eğer kişi ruhunu su yüzüne çıkmaya davet edecekse, ruhsal ve fiziksel olarak yüzebilir olmalıdır.

Saf ve taze izlenimler elde etmenin önündeki en tehlikeli engellerden biri herhangi bir önyargıdır. Önyargılar, ruhun önünü şişenin ağzındaki mantar gibi tıkar. Önyargı, başkalarının bize dayattığı görüşlerle oluşur. Başlangıçtan oyunla ve rolüyle ilişkisinin somut duygu ya da düşüncelerle tanımlanması ve oluşturulmasına kadar, başkalarının görüşlerinden etkilenme tehlikesiyle karşı karşıyadır oyuncu; özellikle de yanlış olanlardan. Bir başkasının görüşü, bir oyuncunun yeni rolüne yönelik coşkularının doğal bir biçimde kurulmuş ilişkisini zedeleyebilir. Bu yüzden oyuncu, oyunla ilk karşılaşması süresince bir önyargı yaratabilecek ve kendi ilk izlenimlerinin yanısıra, iradesini, aklını ve imgelemini de yoldan çıkarabilecek dış etmenlerin etkisi altına girmemeye çalışmalıdır.

Eğer oyuncu, oyundaki karakterlerin yaşamlarının dış ve iç durum ve koşullarını netleştirmede yardım aramaya yönelirse, başlangıç olarak, bırakın kendi sorularını kendisi yanıtlamaya çalışsın. Çünkü ancak o zaman rolüyle bireysel ilişkisine zarar vermeden başkalarına hangi soruları yöneltebileceğini duyumsayabilir. Oyuncuyu şimdilik kendi haline bırakın, duyguları ve rolüne ait kesin, somut, yaratıcı bir imge billurlaşana dek rolüyle ilgili coşkularını, ruhsal malzemesini, düşüncelerini biriktirmesine izin verin. Ancak zamanla, oyuncunun rolüne karşı kendi tutumu oluşunca, olgunlaşınca, oyuncu, kendi sanatsal özgürlüğüne tecavüz edilme riski olmaksızın, dış tavsiye ve görüşlerden geniş ölçüde yararlanabilir. Bir oyuncu kendi görüşünün bir yabancınınkinden, hatta mükemmel bir görüşten bile daha iyi olduğunu unutmamalıdır. Çünkü

bir başkasının görüşü, onun duygularına hitap etmeksizin yalnızca düşüncelerine bir şey katabilir.

Oyuncunun dilinde *bilmek, hissetmek* ile eşanlamlı olduğuna göre, oyunun ilk okumasında oyuncu yaratıcı coşkularının dizginlerini salıvermelidir. İlk karşılaşmada bir oyuna ne kadar sıcak hissiyat ve nabzı atan, canlı coşku katabilirse, metnin kuru kelimeleri duyularına, yaratıcı iradesine, aklına, coşku belleğine o kadar çok hitap edecek, bu ilk okuma görsel, işitsel ve diğer duyguların, imge, resim, duygulanım anılarının yaratıcı imgelemine o kadar çok öneri getirecektir. Oyuncunun imgelemi yazarın metnini kendi görünmez paletinden fantastik motifler ve renklerle süsleyecektir.

Oyuncular için, yazarın eserine hangi açıdan baktığını bulmak önemlidir. Bunu kavradıklarında, kendilerini okumaya kaptırıverirler. Okunan şeyle uyumlu yüz ekşitmelere ya da mimikler yapmaya zorlanan yüz kaslarını kontrol edemezler. Kendiliğinden oluşan hareketlerini kontrol edemezler. Yerlerinde duramazlar, oyunu yüksek sesle okuyan kişiye yaklaştıkça yaklaşırlar.

Oyunu ilk olarak sunan okuyucuya gelince, ona yapılabilecek birkaç pratik öneri vardır.

İlk olarak, rollere ve imgelere dair kendi yorumlarını oyunculara dayatabilecek, fazlasıyla göstermeci bir tarzdan kaçınmalıdır. Kendisini, oyunun temel düşüncesinin, iç aksiyonun temel gelişim çizgisinin net bir ifadesiyle, oyun içinde zaten var olan teknik yardımlarla sınırlamalıdır.

İlk okumada oyun, temelleri, özü, temel gelişim çizgisi ve edebi değeri anlaşılarak basit ve net olarak sunulmalıdır. Okuyucu, yazarın yola çıkış noktasını, uğruna oyun yazdığı düşünceleri, hisleri ya da deneyimleri anıştırabilmelidir. Bu ilk sunuşta okuyan, oyunda göz önüne serilen insan ruhunun yaşamının temel çizgisi boyunca, her bir oyuncuyu sürüklemeli ya da ona yol göstermelidir.

Okuyucu, deneyimli edebiyatçı kimselerden bir eserin can damarının, coşkuların temel çizgisinin ilk bakışta nasıl çıkarılacağını öğrensin. Edebiyat alanında eğitilmiş, edebi çalışmaların temel özellikleri üzerine çalışmış bir

kimse, bir oyunun yapısını, hareket noktasını, yazarı kağıdı kalemi eline almaya iten duygu ve düşünceleri anında kavrayabilir. Bu kapasite, oyuncunun, oyunun ruhuna işleyen kendi bakışına müdahale etmediği sürece, oyuncuya çok yardımcı olur.

Bir oyuncunun tüm varlığıyla, aklı ve duygularıyla, oyunu bir anda kavrayabilmesi büyük bir şanstır. Böyle mutlu ama nadir koşullar altında bütün kuralları ve yöntemleri unutmak ve kendini yaratıcı gücün doğasına terk etmek daha iyidir. Ama böyle anlar öylesine nadirdir ki kimse onlara bel bağlayamaz. Oyuncunun önemli bir yönelim* çizgisini, oyunun temel bir bölümünü, oyunun temellerinin örüldüğü ya da şekillendiği önemli öğeleri bir anda kavraması kadar nadir anlardır. İlk okuma sadece oyuncunun coşkularında sabitlenmiş bireysel anlar bırakırken, gerisinin belirsiz, bulanık ve konuyla ilgisiz kalması daha muhtemeldir. Gerçekten kalan izlenim parçacıkları, duygu kırıntıları çöl ortasındaki vahalar ya da karanlığın ortasında ışık noktaları gibidir.

Neden oyunun bazı parçaları canlanıp, duygularımızla ısınırken, diğerleri sadece zihinsel belleğimizde değişmeden kalır? Neden ilkini hatırladığımızda heyecan, zevk, şefkat, neşe, aşk hissederiz de, ikincilerin aklımıza gelmesi bizi duygusuz, soğuk ve ifadeden yoksun bırakır?

Böyle olur, çünkü doğrudan yaşam aşılanan yerler bize yakın, coşkularımıza aşinadır; hâlbuki karanlık yerler doğamıza yabancıdır.

Daha sonra, başlangıçta yalnızca parça parça kabul ettiğimiz oyunla daha yakından tanıştıkça ve kendimizi ona daha yakın hissettikçe, ışık noktalarının bütün rolü

---

* Stanislavski'nin *Bir Aktör Hazırlanıyor* ve *Bir Karakter Yaratmak* adlı kitaplarını dilimize kazandıran Suat Taşer'in çevirilerinde "amaç" olarak çevirdiği "objective" kavramını "yönelim" olarak çevirmeyi uygun bulduk. Bunun nedeni, Stanislavski yönteminde amacın her zaman için onu hazırlayan bir eylem içermesi ve "yönelim" kavramının da amaca dönük bu eylemliliği ima etmesidir. [*—çev. notu*]

kaplayana dek birbiriyle birleşerek büyüdüğünü ve yayıldığını görürüz. Perde aralıklarından sızan ışık hüzmeleri gibi, karanlıkta birkaç parlak nokta oluştururlar sadece. Ama perdeler açıldığında bütün oda ışıkla dolar ve karanlık kovulur.

Bir oyunu tek okumayla anlamak pek mümkün değildir. Genellikle farklı yönlerden yaklaşılması gerekir. Ruhsal özü öylesine derine gömülmüş oyunlar vardır ki çıkarılması büyük çaba gerektirir. Belki de ana düşüncesi öyle karmaşıktır ki deşifre edilmesi gerekmektedir. Ya da yapısı öyle karmaşık ve soyuttur ki onu azar azar, anatomisini parça parça inceleyerek anlayabiliriz. Böyle bir oyuna bilmece gibi yaklaşırsınız ve çözülünceye kadar da ilginizi uyandıracak pek fazla bir şey sunmaz. Yapmamız gereken tekrar tekrar okumak ve her yeni okumada kendimizi bir önceki okumada kurulmuş olan şeye göre yönlendirmektir.

Ne yazık ki, pek çok oyuncu ilk izlenimlerinin önemini kavrayamaz. Pek çoğu onları yeterince ciddiye almaz. Çalışmalarının bu aşamasına özensiz bir biçimde yaklaşır ve onu yaratıcı sürecin bir parçası olarak görmez. Bir oyunun ilk okuması için kaçımız ciddi bir okuma yaparız? Neredeysek orada, trende, takside, aralarda, hızlıca okuruz ve bunu oyunu tanımak için değil de, kendimizi herhangi bir başrolde hayal etmek için yaparız. Bu koşullar altında önemli bir yaratıcı fırsatı kaçırırız; tamir edilemez bir kayıp, çünkü sonraki okumalar, yaratıcı sezgilerimiz için temel teşkil eden sürpriz öğesinden yoksundurlar. Bozuk bir ilk izlenimi silmek, kaybedilmiş bir bekareti yenilemek kadar güçtür.

ANALİZ

Bu büyük önhazırlık döneminin ikinci adımı, *analiz sürecidir.* Analiz yoluyla oyuncu rolüyle daha yakından tanışır. Analiz, aynı zamanda oyunun parçalarını inceleme yoluyla oyunun bütünüyle tanışık olma yöntemidir. Restorasyon işi yapan bir kimse gibi, analiz de bütünün belli parçalarına hayat vererek söz konusu bütün üzerine tahmin yürütür.

"Analiz" kelimesi genellikle zihinsel bir süreci ifade eder. Edebi, felsefi, tarihsel ve diğer araştırmalarda kullanılır. Ama sanatta herhangi bir *zihinsel* analiz, kendi başına ve kendisi için yapılırsa zararlıdır, çünkü onun matematiksel, kuru nitelikleri sanatsal canlılık ve yaratıcı heyecan itkisini dondurma eğilimindedir.

Sanatta yaratan duygudur, akıl değil. Sanatta asıl rol ve inisiyatif duyguya aittir. Burada aklın rolü tümüyle yardımcıdır, tâbidir. Bir sanatçı tarafından yapılan analiz, bir bilim adamı yahut bir eleştirmen tarafından yapılandan çok farklıdır. Eğer bilimsel bir analizin sonucu *düşünce* ise, sanatsal bir analizin sonucu da *duygu*dur. Bir oyuncunun analizi her şeyden önce bir duygu analizidir ve duygu yoluyla yapılır.

Bu duygu yoluyla edinilen bilginin ya da analizin rolü yaratıcı süreç içinde çok daha fazla önem kazanır çünkü ancak onun yardımıyla bir insanın ya da karakterin yaşamının onda dokuzunu oluşturan ve onun en değerli parçası olan bilinçaltı bölgesine nüfuz edilebilir. Oyuncunun, yaratıcı sezgisi, sanatsal içgüdüsü, duyu-ötesi doğal yeteneği yoluyla kullandığı onda dokuza karşı akıl için yalnızca onda bir kalır.

Bir analizin yaratıcı amaçları şunlardır:

1. Yazarın eserinin incelenmesi.
2. Yaratıcı çalışmada kullanılmak üzere ruhsal ya da diğer malzemelerin, oyunun ve kişinin oyundaki rolünün içerdiği her şeyin araştırılması.
3. Aynı türde malzemeyi oyuncunun kendisinde araştırması (kendini analiz etme). Burada bahsedilen malzeme oyuncunun coşku belleğinde depolanmış ya da çalışma yoluyla elde edilmiş ve zihinsel bellekte korunmuş ve rolünün duygularına benzer olan beş duyuyla ilgili canlı, kişisel anılardır.
4. Yaratıcı coşkuların kavranması için oyuncunun ruhunun hazırlanması; hem bilinçli, hem de özellikle bilinçdışı duyguların kavranması için.
5. Oyunla ilk karşılaşmada hemen canlanmayan yer-

lerde, rolün ruhu için tümüyle yeni heyecan itkileri, tümüyle canlı malzeme parçacıkları sağlayacak yaratıcı uyarımların araştırılması.



Puşkin oyun yazarından (ve biz de oyuncudan) "verili koşullarda gerçek gibi görünen içten coşkulara, duygulara" sahip olmasını ister(iz). Bu yüzden, analizin amacı bir oyun ya da rol için verili koşulların ayrıntılı olarak incelenmesi ve hazırlanmasıdır, öyle ki onlar yoluyla, daha sonra yaratıcı süreçte, oyuncuların coşkuları içgüdüsel olarak içten ve duyguları hayata sadık olacaktır.

Bir analizin hareket noktası nedir?

Yaşamda olduğu gibi sanatta da akla atfedilen kendi onda birlik bölümümüzden yararlanalım ki onun yardımıyla duygu çalışmalarımıza başvurabilelim ve daha sonra da, duygularımız ifade noktasına erişince, yönelimleri anlamaya çalışalım ve onlara sezdirmeden gerçek yaratıcı yol boyunca onlara yol gösterelim. Bir başka deyişle, bilinçdışımız, sezgisel yaratıcılığımız, bilinçli önhazırlık çalışmalarının yardımıyla harekete geçsin. Bilinç yoluyla bilinçdışı; sanatımızın ve tekniğimizin sloganı budur.

Bu yaratıcı süreçte aklı nasıl kullanırız? Şöyle akıl yürütürüz: Sezgisel coşkunun ilk dostu ve en iyi uyarıcısı *sanatsal heyecandır, şevktir.* O zaman analizde kullanılan ilk araç bu olsun. Şevk, görünüşle, sesle, bilinçle ve hatta sanatın en rafine farkındalığıyla bile ele geçirilemeyecek olana nüfuz edebilir. Sanatsal heyecan ve şevk vasıtasıyla yapılan bir analiz, bir oyundaki *yaratıcı uyarımları* araştırmanın en iyi aracı olarak hareket eder ve bu uyarımlar da karşılık olarak oyuncunun yaratıcılığını kışkırtırlar. Oyuncu heyecanlandıkça rolü anlamaya başlar, anladıkça daha da heyecanlanır, biri diğerini uyarır ve zorlar.

Sanatsal şevk oyunla ilk karşılaşma anında en yayılımcı halindedir. İşte bu yüzden oyuncu rolünü ilk duyuşunda onu heyecanlandıran yerlerin, ona çarpıcı gelen ve coşkularının daha başlangıçta tepki verdiği şeylerin tekrar

tekrar tadına varmalı ve sefasını sürmelidir. Oyuncu dehası sanatsal güzellik, yücelik, coşku, ilginçlik, gösterişe sahip olan her şeye tepki verir; yazarın oyunun yüzeyine ya da derinliklerine serpiştirdiği yetenek ışımalarıyla oyuncu bir anda mekân değiştirir. Bütün bu yerler sanatsal şevki ortaya çıkaran patlayıcılar olma özelliğine sahiptirler.

Peki oyuncu, anlık sezgisel idrak mucizesinin gerçekleşmediği oyun parçalarıyla ne yapacaktır? O zaman, bu tür parçaların hepsi içlerinde barındırdıkları şevke getirici malzemeleri keşfetmek için incelenecektir. Şu an coşkularımız suskun olduğuna göre, coşkuların en yakın yardımcısı ve danışmanından, yani akıldan başka başvurabileceğimiz kimse yoktur. Bırakın akıl bir kaşif olup oyunun bütün yönelimlerinde gezinsin. Bırakın bir öncü olup asıl yaratıcı güçlerimiz, sezgilerimiz ve duygularımız için yeni yollar açsın. Sırası gelince, bırakın duygularımız yeni heyecan uyarımları arasın, bırakın sezgimiz daha fazla yeni canlı malzeme parçacıkları, rolün ruhsal yaşamına ait yeni parçalar, bilinç yoluyla ulaşılamayacak yeni şeyler arayıp bulsun.

Oyuncu bu analizi akıl yoluyla ne kadar ayrıntılı, çeşitlendirerek ve derinlemesine yaparsa, heyecanı ve bilinçdışı yaratıcılığı için uyarıcılar bulma şansı o kadar artar.

Kayıp bir şeyi aradığınız zaman, çoğunlukla beklenmedik bir yerde bulursunuz. Yaratıcılıkta da aynı şey geçerlidir. Kaşif aklınızı her yöne yollamalısınız. Girişimleri için en uygun olanı seçme işini duygularınıza ve sezgilerinize bırakarak yaratıcı uyaran için her yeri aramalısınız.

Analiz sürecinde, her zaman yapıldığı gibi, oyun ve roller enine boyuna ve derinlemesine, ayrı ayrı her parçası, bileşen katmanları, dışsal, daha bariz olanlarından başlayıp en içerdeki derin ruhsal düzeylerinde biten tüm düzlemlerinde araştırılır. Bu amaçla oyun ve roller parçalara ayrılmalıdır. Derinliğinin en alt seviyesine inilmeli, katman katman özüne varılmalı, parçalanmalı, her parça ayrıca incelenmeli, yaratıcı şevke getirici uyarımlar bulunmalı, oyuncunun kalbine oyunun tohumu atılmalıdır.

Oyunun ve oyundaki rollerin, yaşamlarının aktığı pek çok düzlem vardır. İlk olarak olgular, olaylar, kurgu ve biçime ait *dışsal düzlem* vardır. Bu, sınıf, milliyet ve tarihsel ortam diye alt bölümlere ayrılmış olan *sosyal durum düzlemiyle* yan yanadır. Düşünceleri, tarzı ve diğer yönleriyle *edebi düzlem* vardır. İç aksiyon, duygular ve içsel karakterizasyonun *psikolojik düzlemi*; fiziksel hedef ve aksiyonlarıyla *fiziksel düzlem* vardır; son olarak da oyuncuya ait olan *bireysel yaratıcı duygular düzlemi* vardır.

Bu düzlemlerin hepsi eş değerde öneme sahip değildirler. Bazıları bir rolün yaşam ve ruhunu yaratmada temeldir, hâlbuki diğerleri ikincildir, yaratılacak olan imgenin gövdesi ve ruhu için ekstra malzeme ve karakterizasyon sağlarlar.

Ayrıca bütün bu düzlemler öyle bir anda ulaşılabilir de değildirler; pek çoğunun tek tek araştırılarak bulunması gerekir. En nihayetinde bütün düzlemler yaratıcı duygularımızda ve sunuşumuzda yekvücut olurlar ve ardından bize oyunun ve rolün yalnızca dışsal biçimini değil, aynı zamanda bilinçli yaklaşımımız tarafından ulaşılabilir ve de ulaşılamaz her şeyi içeren içsel görünüşünü de sağlarlar.

Bir rolün ya da oyunun bilinçli düzeyleri, yerkürenin dış kabuğunu oluşturan kum, kil, kaya ve benzeri şeylerden oluşan üst düzeyler ve katmanlar gibidir. İnsan ruhunun derinliklerine inildikçe, düzeyler daha da bilinçdışı bir hale gelir ve en derinde, dünyanın çekirdeğinde, erimiş lav ve ateşi bulduğunuz yerde, görünmez insan içgüdüleri ve arzuları fokurdar. İşte burası bilinçdışının ülkesidir, burası hayat veren kaynak, burası oyuncunun, sanatçı-insanın kutsal "ben"i, burası esinin gizli kaynağıdır. Bunların farkına varmazsınız ama tüm varlığınızla hissedersiniz.

DIŞSAL KOŞULLARI İNCELEME

Öyleyse analiz çizgisi hareket noktasını bilincimiz tarafından erişilebilir olan oyunun dışsal biçimi, yazarın basılı

metninden alır ve bu çizgi oradan yola çıkıp oyunun içteki ruhsal özüne, yazarın eserinin içine koyduğu ve büyük bir kısmı yalnızca bilinçdışımızca erişilebilir olan o görünmez şeye gider. Böylece dıştan merkeze doğru, oyunun dışsal edebi biçiminden ruhsal özüne doğru gideriz. Bu sayede yazar tarafından öne sürülen koşulları bilmeye (hissetmeye) başlarız ki daha sonra, içten coşkular ya da en azından gerçek gibi görünen duygular hissedelim (bilelim).

Analizime *oyunun dış görünüşüyle* başlarım ve ilk önce, yazar tarafından öne sürülen dışsal koşulları ortaya çıkarabilmek için sözel metni ele alırım. Analizimin başlangıcında, duygularla değil –onlar soyut ve tanımlanması güçtür– duyguları canlandırabilecek olan, yazar tarafından önerilen, koşullarla ilgilenirim.

Bir oyundaki yaşamın dışsal koşulları içinde en kolay incelenebilecek olanı olgular düzlemidir. Yazar eserini yaratırken, en ufak bir koşul, bir olgu bile önemliydi. Her biri oyunun kesintisiz yaşam zinciri için gerekli birer bağlantıydı. Yine de biz bütün olguları bir anda kavramaktan oldukça uzağız. Bir anda ve özünde kavradığımız olgular sezgisel olarak belleğimize kazınırlar. Bir anda duyumsamadığımız, duygularımız tarafından keşfedilemeyen ya da doğrulanamayan diğerleri ise fark edilmemiş, unutulmuş ya da havada asılı kalırlar; sanki her biri, ayrı ayrı, oyunun omuzlarındaki bir yük gibidir. Kafamızı karıştırırlar ve onlarda hiçbir zaman canlı gerçekliğe dair bir hakikat bulamayız. Bütün bunlar oyunun ilk izlenimlerini algılamamız ve kavramamızla gelişir.

Böyle durumlarda kişi ne yapmalıdır? Oyunun dışsal etkilerinin arasında yolunu nasıl bulabilir? Nemirovich-Danchenko son derece basit ve zekice bir hile önermiştir. Bu hile, oyunun içeriğini tekrarlamaktan ibarettir. Oyuncu var olan olguları, onların sıralanışını ve birbirleriyle olan dışsal fiziksel ilişkileri ezberlesin ve yazsın. Oyunla ilk karşılaşma aşamasında oyunun içeriği, reklamlarda ya da kısaltılmış opera metinlerinde yapıldığından daha iyi aktarılamaz. Ama oyun ve içeriği üzerine artan tecrübeyle bu yöntem yalnızca olguları çekip çıkarıp kendini onlarla

ilişkili olarak yönlendirmeye değil, aynı zamanda o içsel maddeye, aralarındaki ilişki ve bağımlılığa ulaşmaya da yardımcı olur.

Bunu Rusya'nın en popüler oyunuyla Griboyedov'un *Akıldan Bela'sı* ile örneklemeyi deneyeceğim.

([—*ed. notu*]: *Bu klasik manzum piyesteki temel karakterler şunlardır:* FAMUSOV, *zengin bir toprak ve köle sahibi, yüksek aristokrasiden değildir. 1820'lerde geçen oyunun mekânı olan Moskova'da büyük bir eve sahiptir.* SOPHIA*'nın babasıdır; Sophia Avrupa edebiyatıyla, özellikle duygusal ve romantik romanlarla yetiştirilmiş bir genç kızdır. Erkeklerin kendisine âşık olmasından hoşlanır ve çocukluk arkadaşı* CHATSKI*'nin kendisine kur yapması hoşuna gider. Ama Chatski uzaklardayken babasının sekreteri* MOLCHALIN*'in hayranlığının başına buyruk Chatski'ninkinden çok daha kölecesine olduğunu keşfeder. Molchalin'in ilgisine karşılık verir. Oyun başladığında, geceyi düetler çalarak ve şiir okuyarak geçirmişlerdir.* LIZA *Sophia'nın güvenilir hizmetçisidir, bir köylü ve ev işleriyle uğraşan bir köledir.* PETRUŞKA*'ya âşıktır. Sophia'ya âşık bir dalkavuk olan Molchalin, sosyal ölçekte kendisinden yüksek herkese yalakalanır. Famusov'un gözüne girmeye çok meraklı olmasına rağmen, en sonunda Sophia'yı kızdırır ve Famusov tarafından kovulur. Molchalin bir süt kuzusudur ve kendisine bakılınca, uzaklara gitmeden önce Sophia'yla kardeş gibi olan yakışıklı, zeki, eğitimli Chatski'nin değeri artmaktadır. Chatski döner dönmez Sophia'yı yoklamak ister, onun artık büyüdüğünü ve kendisinin ona âşık olduğunu fark eder. Sophia onu soğuk karşılar. Chatski onun değersiz Molchalin'i kendisine tercih ettiğini görerek çileden çıkar. Moskova'da karşılaştığı üstünkörü kültür karşısında haklı olarak daha da kızar. Sophia'nın bütün bunlar tarafından yoldan çıkartıldığını hissetmektedir. Moskova sosyetesini sert bir biçimde yermesi, Sophia'nın onun deli olduğuna dair bir dedikodu başlatmasıyla sonuçlanır. Oyunun sonunda bir kez daha ülkeyi terk eder. Prenses* MARIA ALEXEYEVNA, *ailenin en yaşlı kişisi, Moskova muhafazakâr sosyetesinin tavırlarının ve geleneksel ruhun koruyucusudur. "Akıldan Bela"nın son repliği –Ma-*

ria Alexeyevna ne diyecek?"– Rusya'da evlerde kullanılan bir söz haline gelir. Famusov'un müstakbel damat olarak en çok benimsediği kişi olan SKALOZUB *askerdir. Çok zengindir ve iyi bir ailedendir, orduda en yüksek rütbeye ulaşması muhtemeldir; ama tavırları hırçın ve askercedir, zekâsı kıttır ve Sophia tarafından küçümsenir.*)

İşte 1. perdenin olguları

1. Sophia ve Molchalin bütün geceyi birlikte geçirmişlerdir.
2. Gün doğmuştur. Yan odada flüt ve pianoyla bir düet çalmaktadırlar.
3. Hizmetçi Liza uyumaktadır. Saati kontrol etmesi gerekiyordur.
4. Liza uyanır, sabah olduğunu görür, derhal ayrılmaları için âşıklara yalvarır.
5. Liza âşıkları korkutmak ve tehlikeye dikkat çekmek için saati ileri alır.
6. Saat çalınca, Sophia'nın babası Famusov içeri girer.
7. Liza'yı görür ve ona sarkıntılık eder.
8. Liza zekice onun ilgisini savuşturur ve onu gitmeye ikna eder.
9. Gürültüye Sophia girer. Sabah olduğunu görür ve aşk gecesinin nasıl da çabuk geçtiğine şaşar kalır.
10. Âşıklar Famusov'a basılmadan ayrılmaya vakit bulamamışlardır.
11. Şaşkınlık, sorular, öfkeli velvele.
12. Sophia zekice kendisini utançtan ve tehlikeden kurtarır.
13. Babası Molchalin'le bazı kâğıtlar imzalamak üzere çıkar ve onu bırakır.
14. Liza Sophia'yı azarlar ve şairane gece randevusunun ardından yükselen günle Sophia'nın canı sıkılır.
15. Liza Sophia'ya çocukluk arkadaşı Chatski'yi –ki ona göre Sophia'ya âşıktır– hatırlatmaya çalışır.
16. Bu Sophia'yı çok kızdırır ve Molchalin'i daha da çok düşünmesine sebep olur.
17. Chatski'nin beklenmedik ziyareti, coşkusu, kar-

şılaşmaları. Sophia'nın sıkılganlığı, bir öpücük. Chatski'nin şaşkınlığı; Sophia'yı soğuk olmakla itham eder. Eski zamanları konuşurlar. Dost muhabbetinde Chatski nüktedandır. Sophia'ya ilan-ı aşk eder. Sophia acı konuşur.

18. Famusov döner. Şaşırmıştır. Chatski'yle karşılaşması.
19. Sophia çıkar. Babasının gözünden ırak olma konusunda kurnaz bir yorum yapar.
20. Famusov Chatski'yi baştan aşağı inceler. Chatski'nin Sophia'ya dönük emelleri konusunda şüpheleri vardır.
21. Chatski şairane bir dille Sophia'yı över. Ansızın çekip gider.
22. Babanın şaşkınlığı ve şüpheleri.

İşte birinci perdenin olgularının bir listesi. Sonraki perdenin olgularını yazarken bunu örnek alırsanız, Famusov ailesinin bir gününün dışsal yaşam kataloğuna sahip olursunuz.

Bütün bu olguların hepsi birden *oyunun şimdiki zamanını* oluştururlar.

Bununla beraber, geçmiş olmayan bir şimdiki zaman olamaz. Şimdiki zaman geçmişten doğal olarak akıp gelir. Geçmiş, şimdiki zamanın beslendiği köklerdir; geçmişi olmayan şimdiki zaman, kökleri kesilmiş bir bitki gibi solar. Bir oyuncu, ardında rolünün *geçmişi*nin olduğunu her zaman hissetmelidir, tıpkı giydiği kostümün yerde uzanan eteği gibi.

Ayrıca, *geleceğe* dair bir bakış, gelecek hayalleri, gelecek hakkında tahminler ve ipuçları olmadan da şimdiki zaman olamaz.

Geçmiş ve geleceğinden koparılmış bir şimdiki zaman, başı ya da sonu olmayan bir orta, bir kitabın kazara kopmuş ve okunmuş bir bölümü gibidir. Geçmiş ve gelecek üzerine hayaller şimdiki zamanı oluşturur. Bir oyuncunun kafasında onu her zaman heyecanlandırıp şevke getirecek ve aynı zamanda da resmettiği karakterin hayalleriyle de uyum

içinde olabilecek düşünceler olmalıdır. Gelecek üzerine kurulan hayaller oyuncunun mihenk taşları olmalı, sahne üstündeki bütün aksiyonlar boyunca ona yol göstermelidir. Oyundan, gelecek üzerine ipuçları, hayaller seçmelidir.

Bir rolün şimdiki zamanıyla geçmişi ve geleceği arasındaki doğrudan bağlantı resmedilecek karakterin içsel yaşamına hacim verir. Eğer kendini rolün geçmişi ve geleceğiyle desteklerse, bir oyuncu şimdiki zamanını daha büyük bir güçle değerlendirebilecektir.

Genellikle bir oyunun olguları bir yaşam tarzı ve türünden, *toplumsal* bir durumdan türetilir; bu yüzden oradan daha derin bir varoluş düzeyine inmek zor değildir. Aynı zamanda bir yaşam tarzını oluşturan koşullar yalnızca asıl metinde araştırılmamalı, aynı zamanda çeşitli açıklamalarda, edebi eserlerde, söz konusu dönemle ilgili tarihsel yazılarda, vb. araştırılmalıdır.

O halde *'Akıldan Bela'*da *toplumsal* düzlemde araştırılması gereken olguların bir listesi şöyle yapılabilir:

1. Sophia ve Molchalin'in randevusu. Neyi gösterir? Nasıl oldu da oldu? Fransız eğitimi ve kitapların etkisi yüzünden mi? Bir genç kızın duygusallığı, süzgünlüğü, kırılganlığı ve saflığı; ama aynı zamanda hafifmeşrepliği.
2. Liza Sophia'yı kontrol eder. Liza'yı tehdit eden tehlikeyi anlamalısınız: Sibirya'ya gönderilebilir ya da çiftlik işlerine atılabilir. Liza'nın bağlılığını anlamalısınız.
3. Famusov tavırlarında keşişlik taslarken aynı zamanda Liza'ya sarkıntılık eder. Bu, o zamanların ikiyüzlülüğünün bir örneğidir.
4. Famusov herhangi bir uygunsuz karşılaşmadan korkar; burada göz önünde bulundurulması gereken Prenses Maria Alexeyevna'dır. Maria Alexeyevna'nın pozisyonu nedir? Ailesi onun eleştirilerinden korkar. İnsan adını, prestijini ve hatta yerini bile kaybedebilir.
5. Liza Chatski'nin tarafını tutar; Sophia Molchalin ile evlenirse gülünç duruma düşecektir.
6. Chatski uzaklardan gelir. O günlerde atlı arabalarla,

arada atları değiştirerek yolculuk etmek ne anlama gelir?

Bir oyunun derinliklerine doğru indikçe edebi düzleme geliriz. Bir anda kavrayabileceğimiz bir şey değildir bu; derinlemesine incelemeyle elde edilir. Bununla beraber, başlangıçta genel olarak yazım biçimini, üslubunu, kelimelerin formülasyonunu, kafiyeyi değerlendirebiliriz. Örneğin Griboyedov'un dilini, kafiyelerin hafifliğini, ritminin keskinliğini, kelimelerin uyumunu değerlendirebiliriz.

Yapısını anlamak, çeşitli bölümlerin uyum ve birleşimine, seçkinliğine, yumuşaklığına, gelişim mantığına, aksiyonun sahnesel kalitesine, seçilme buluşlarına, dramatik kişiliklerin karakterizasyonuna, onların geçmiş ve geleceklerine dair ipuçlarına hayran olmak için bir oyunu, onu bütünleyen parçalarına ayırabiliriz.

Yazarın itkiler, düşünmeden yapılan aksiyonlara sebepler uydurmadaki yaratıcılığını (ki bunlar karşılık olarak oyundaki içsel özü ve insan ruhunu açığa çıkarırlar) değerlendirebiliriz.

Daha da derine inerek teatral, sanatsal, sahneleme ve prodüksiyonla ilgili, plastik, müzikal olan her şeyden oluşmuş alt düzlemleriyle estetik düzleme geliriz. Yazarın, sahne, dekor, odaların konumu, mimari yapı, ışıklandırma, odaklar, jestler, tavırlar hakkında size söylediği her şeyi keşfedebilir ve not edebilirsiniz. Dahası, yönetmenin ve sahne tasarımcısının konuyla ilgili olarak söylediklerine kulak verebilirsiniz. Prodüksiyonda kullanılmak üzere hazırlanmış olan çeşitli malzemelere bakabilirsiniz; yönetmen ve sahne tasarımcısına müzelere, resim galerilerine, dönemin eski özel evlerine giderken eşlik ederek bu malzemelerin toplanmasına yardımcı olabilirsiniz ve son olarak dönemin güncelerine ve resimlerine bir göz atabilirsiniz. Bir başka deyişle sanatsal, plastik, mimari ve diğer öğeleriyle ilgili olarak oyunu siz kendiniz inceleyebilirsiniz.

Dışsal koşullar üzerine aldığınız bütün notlar gelecekteki yaratıcı çalışmanızda öğütülecek büyük bir malzeme kütlesi oluştururlar.

DIŞSAL KOŞULLARA HAYAT VERMEK

Şu ana kadar sadece belli olguların varlığını oluşturduk. Şimdi altlarında ne yattığını, oluşmalarına neyin sebep olduğunu, arkalarında neyin saklı olduğunu bulmak gerekiyor. Oldukça geniş bir zihinsel analiz yaparak oyunun dışsal koşulları üzerine malzeme biriktirdik. Şimdiye kadar yaptığımız, olguları –geçmiş, şimdi ve gelecek– sıralamaktan biraz daha fazla bir şeyden ibaretti, *aslında sadece oyundaki ve oyunun bölümlerindeki yaşamın verili koşullarının bir kaydı.* Bu tür bir zihinsel incelemede, oyunun olaylarında canlılık, otantik anlam eksiktir, cansız, sadece teatral aksiyonlar olarak kalırlar. Bir oyunun verili koşullarına yönelik böyle tümüyle dışsal bir tavır karşısında "samimi duygularla" ya da "gerçek hayattanmış" gibi görünen duygularla tepki vermek imkânsızdır.

Bu kuru malzemeyi yoğurup yaratıcı amaç haline getirmek için, ona ruhsal yaşam ve içerik vermeliyiz, teatral olgular ve koşullar ölü öğelerden, yaşayan ve hayat veren öğelere dönüştürülmelidir; onlara karşı tavrımız *teatral*den *insani*ye dönmelidir. Olgu ve olayların kuru kaydına yaşam ruhu nüfuz ettirilmelidir, çünkü yalnızca yaşayan şeydir yaşama yol açabilen. Bu yüzden yazar tarafından önerilen koşulları canlı bir biçimde yeniden yaratmalıyız.

Bu dönüşüm sanatımızdaki temel yaratıcı güçlerden birinin yardımıyla gerçekleştirilebilir: *sanatsal imgelem.* Bu noktada çalışmamız akıl düzleminden kalkıp, sanatsal düşler alanına yükselir.

Her insan olgusal bir günlük hayat yaşar, ama imgesel bir hayatı da yaşayabilir. Bir oyuncunun doğası öyledir ki, ona göre bu imgesel yaşam genellikle çok daha anlaşılır ve ilginçtir. Bir oyuncunun imgelemi başka bir insanın yaşamını kendine çekebilir, uyarlayabilir, ortak ve heyecanlandırıcı nitelikler ve özellikler keşfedebilir. Kendi zevkine uygun, bu yüzden de oyuncunun kalbine yakın bir varoluş yaratmayı bilir, onu derinden etkileyen bir yaşam, güzel olan bir yaşam, özellikle onun için içsel anlamla dolu, kendi doğasıyla yakından ilişkili bir yaşam.

Bu imgesel yaşam, oyuncunun kendi arzusunun yardımıyla ve sahip olduğu ya da biriktirdiği ruhsal malzemenin yaratıcı yoğunluğuna orantılı olarak iradi bir şekilde yaratılır; bu yüzden ona yakındır ve onun tarafından beslenmiştir çünkü dışardan gelişigüzel alınmamıştır. İçsel arzularıyla asla çelişmez ya da genellikle gerçek yaşamda olduğu gibi hasbelkader değildir. Bütün bunlar oyuncu için imgesel yaşamın gündelik gerçeklerden çok daha çekici olmasını sağlar, bu yüzden bir oyuncunun düşlerinin onun yaratıcı doğasında içten coşkulu bir tepki oluşturması şaşırtıcı değildir.

Bir oyuncu düşlerini sevmeli ve onları nasıl kullanması gerektiğini bilmelidir. Bu, en önemli yaratıcı yeteneklerden biridir. İmgelem olmadan yaratıcılık olamaz. Sanatsal imgelem alanından geçmemiş bir rol asla dikkat çekici hale gelemez. Bir oyuncu imgelemini her çeşit tema üzerinde nasıl kullanması gerektiğini bilmelidir. İmgeleminde herhangi bir verili malzemeden gerçek bir yaşam yaratmayı bilmelidir. Bir oyuncu kendi düşünü yaratmada tümüyle özgürdür, yazarın temel düşüncesi ve temasından fazla uzaklaşmadığı müddetçe.

İmgelemin yaşamı ve onun sanatsal işlevinin çeşitli yönleri vardır. Her türlü görsel imgeyi, canlı yaratıkları, insan yüzlerini, özelliklerini, manzaraları, nesnelerin maddi dünyasını, dekorları vb. görmek için iç gözümüzü kullanabiliriz. İç kulağımızla her türlü melodiyi, sesi, tonlamayı vb. duyabiliriz. Duyularımızın ve coşku belleğimizin kışkırtmasıyla bazı şeyleri imgelemimizde hissedebiliriz.

Bir görünen şeylerin oyuncuları vardır, bir de duyulan şeylerin. Birinciler özellikle iyi bir içsel görme, ikinciler duyarlı bir içsel duyma yeteneğine sahiptirler. Benim de ait olduğum ilk tip için imgesel bir yaşam yaratmanın en kolay yolu görsel imgelerin yardımıyla olur. İkinci tip için yardımcı olan ses imgesidir.

Bütün bu görsel, işitsel ya da diğer imgeleri zihnimizde saklayabiliriz. Doğrudan aksiyona hiçbir itki duymadan pasif bir biçimde onların tadını çıkarabiliriz; kısacası, *pasif imgelem*le, kendi düşlerimizin seyircisi olabiliriz. Ya da

aktif imgelem yoluyla bu düşlerde aktif bir rol alabiliriz.

Pasif imgelemle başlayacağım. *Akıldan Bela*'da ilk göründüğü anda Pavel Famusov'u iç gözümle görmeye çalışacağım. 1820'lerin mimari yapısı ve mobilyaları hakkındaki olgu analizimde topladığım malzeme burada kullanıma girecektir.

Gözlem gücü ve algılanan izlenimler belleği olan her oyuncu (bu niteliklere sahip olmayan oyuncunun vay haline!), geniş ölçüde gözlemlemiş, incelemiş, okumuş, gezmiş her oyuncu (bunları yapmamış oyuncunun vay haline!), diyelim ki Famusov'un yaşadığı evi, kendi imgeleminde canlandırabilir. Biz Ruslar, özellikle Moskovalı olanlarımız, bu tür evleri –bütün binayı değilse de, en azından bir bölümünü– atalarımızın zamanından kalan evler olarak biliriz.

Moskova'daki bu eski müstakil evlerden birinde, farz edelim dönemin merdivenleriyle holünü görmüşüz. Bir başkasında sütunları gördüğümüzü hatırlayabiliriz. Bir üçüncüsünden bir Çin biblosu, 1820'lere ait resim, Famusov'un oturabileceği bir koltuk imgesi hatırımızda kalmış olabilir. Pek çoğumuzda hâlâ eski, el yapımı eserler, boncuk ve ipekle işlenmiş bir parça kumaş olabilir. Ona hayran hayran bakarken Sophia gelir aklımıza: "Gevşeyip, nakış kasnağıyla oturup kilise takvimine bakarak esnemek"ten başka yapacak bir şeyin olmadığı taşrada acaba böyle bir nakış işlemiş olabilir miydi?

Oyunun analizi sırasında ve diğer çeşitli yer ve zamanlarda biraraya getirilmiş bütün hatıralarımız, gerçek ya da imgesel yaşamdaki hatıraların hepsi, bir seslenişimizle bize geri dönerler ve 1820'lerin soylu, eski bir malikânesini yeniden kurmak üzere yerlerini alırlar.

Bu tür birkaç çalışma seansından sonra zihinsel olarak bir evin tamamını bile dikebiliriz ve inşa ettiğimiz şeyi inceleyebilir, mimari yapısına hayran olabilir, oda düzenini gözden geçirebiliriz. Bunu yaparken imgesel nesneler yerlerini alırlar ve yavaş yavaş bütün mekân yakın, tanıdık bir yer havasına bürünür; her şey evin içsel yaşamını bilinçsiz bir şekilde oluşturmak üzere bir araya gelir. Eğer bu imgesel yaşamda herhangi bir şey doğru gözükmüyorsa, sı-

kıntı veriyorsa, anında yeni bir ev kurabilir ya da eskisinin modelini değiştirebilir ya da basit olarak tamir edebiliriz. İmgelem dünyası hiçbir engel, hiçbir erteleme tanımama avantajına sahiptir; imkânsız diye bir şey tanımaz. Onun hoşuna giden her şey ulaşılabilirdir; ne istiyorsa anında yerine getirilir.

Günde birkaç kez, bu eve pasif olarak hayran olma yoluyla, oyuncu en ince ayrıntısına kadar onunla tanış olur. Alışkanlık, ki ikinci doğamızdır, geri kalanını halleder.

Bununla beraber, boş bir ev sıkıcıdır; içinde insan olmalıdır. İmgelem onları da yaratmaya kalkışacaktır. İlk olarak dekorun kendisi insan üretmeye yeltenir. Nesnelerin dünyası genellikle bu dünyayı yaratanların –ev sakinlerinin– ruhunu yansıtır.

Kesin olan birşey var ki, imgelemimiz bu insanları, hatta kişisel görünüşlerini bile hemen üretemez; yaptığı tek şey kostümlerini, belki de saç modellerini göstermektir. İçsel bakışımızla henüz yüzleri olmamasına rağmen kostümleri içinde nasıl hareket ettiklerini görürüz. Bazen boşluğu belirsiz bir eskizle doldururuz.

Yine de, seyrederken uşaklardan biri olağandışı bir keskinlikle çıkagelir. İç gözümle yüzünü, gözlerini, tavırlarını net olarak görürüm. Bu uşak Petruşka olabilir mi? Saçma, bir zamanlar Novorossisk limanında gemiye binerken gördüğüm o şen denizci bu. Buraya, Famusov'un evine nasıl geldi? Tuhaf! Oyuncunun imgeleminde böyle şaşırtıcı başka olaylar olacak mı?

Diğer karakterlerin kişilikleri, bireysel özellik ve nitelikleri hâlâ eksik. Yaşamdaki toplumsal pozisyonları ve yerleri belirsiz bir şekilde, sadece genel terimlerle yansıtılmış durumda: baba, anne, evin hanımı, kızı, oğlu, mürebbiye, kahya, uşak, hizmetçi, hizmetli vb... Yine de bu insan gölgeleri doldurur evin resmini, şu an sadece birer aksesuar olmalarına rağmen genel bir halet-i ruhiye oluşturmaya, atmosfer yaratmaya yardım ederler.

Ev yaşamına daha yakından bakabilmek için odalardan birinin kapısını hafifçe aralamam lazım; evin odalarından birine girmem lazım. Diyelim, yemek odası ve onunla

bağlantılı diğer odalara gidiyorum, koridordan aşağı, bulaşık yıkanan yerin içinden geçip mutfağın içine, ardından merdivenlerden yukarı. Yemek zamanı yaklaşınca, efendinin döşemelerine zarar vermemek için ayakkabılarını çıkarmış, ellerinde tabaklar ve yemeklerle her yöne doğru koşuşturan hizmetçileri görürüm. Önemli bir işmiş gibi bir yardımcısından yemekler alırken, onları içeri götürmeden ve efendiye sunmadan önce bütün titizliğiyle tadarken sofracının yüzünü değilse bile kostümlerini görürüm. Koridorda ve mutfakta dolanan uşakların ve bulaşıkçıların kostümlerini görürüm. İçlerinden biri, sırf eğlence olsun diye, geçen hizmetçilerden birini kucaklayabilir.

Sonra davete gelen misafirlerin, fakir akrabaların, evlatlıkların canlı kostümlerini görürüm. Çalışma odasında Famusov'un önünde eğilmek, velinimetlerinin elini öpmek üzere içeri alınırlar. Çocuklar bu olay için ezberledikleri şiirleri okurlar ve velinimet-babaları şekerlemeler ve hediyeler dağıtır. Sonra herkes çay için köşede ya da yeşil odada yeniden bir araya gelir. Daha sonra, hepsi evlerine gittikten ve ev bir kez daha sessizliğe büründükten sonra, büyük bir tepsi üzerinde bütün odalara taşınan lambalar görürüm. Yakılmak üzere açılırken çıkan gıcırtılı sesleri, avizelere tırmanıp yağ lambaları koymak için merdiven getiren hizmetlileri duyarım.

Gecenin sessizliği çökmüştür artık, holde terlik seslerini duyarım. Biri kayıp geçer, her şey karanlık ve sessizdir. Yalnız ara sıra, uzaklardan bir bekçi sesi, geç kalan bir arabanın gıcırtısı gelir...

Şu ana kadar Famusov malikânesinin yaşantısı, onun dışsal alışkanlıkları ve biçimlerine göre gelişti. Ev yaşamına içsel bir ruh ve düşünce katmak için insanlara gerek vardır, ne var ki benden ve şaşırtıcı Petruşka fenomeninden başka bütün evde bir tane bile canlı ruh yoktur. İnsanlar tarafından dolaştırılan kostümlere hayat verme çabasıyla kendimi onların içinde hayal etmeye çalışırım. Bu yöntem benim için yeterince iyidir. Kendimi zamanın saç modelleri ve kostümleri içinde evde, holde, balo salonunda, oturma odasında, çalışma odasında dolaşırken

görürüm. Kendimi yemek masasında evin hanımının canlandırılmış kostümünün yanında otururken görürüm ve böyle onurlu bir yere oturtulmaktan kıvanç duyarım ya da masanın ta öbür ucunda, Molchalin'in kostümünün yanında oturtulmuş olduğumu görüp bu kadar aşağılanmış olduğum için moralim bozulur.

Bu şekilde imgelemimin insanlarına karşı bir sempati duygusu oluştururum. Bu iyiye işarettir. Tabii ki sempati duymak hissetmek demek değildir. Yine de o yöne doğru bir adımdır.

Bu denememden cesaretlenerek, başımı Famusov ve diğerlerinin omuzları üstünde hayal etmeye çalışırım. Kendimi genç bir adam olarak hatırlamaya çalışırım. Başımı Chatski ve Molchalin kostümlerinin omuzları üzerine koyarım ve belli bir dereceye kadar başarının tadını çıkarırım. Oyundaki çeşitli karakterlere, onları bana yazar tarafından tanıtılan bu evin sakinleri olarak görselleştirmeye çalışarak, zihinsel bir makyaj yaparım. Ama bu şekilde biraz başarı sağlamama rağmen, bunlar bana önemli bir yardım sağlamaz. Daha sonra tanıştığım canlı insanlardan oluşan bir yüz galerisini hatırlarım. Her tür resme, kabartmaya, fotoğrafa bakarım. Aynı tür denemeyi, yaşayan ve ölü insanların kafalarıyla yaparım, ama hepsi başarısızlıkla sonuçlanır.

Başkalarının kafalarıyla yapılan bu başarısız deney bunun verimsiz bir çalışma olduğuna beni inandırır. Çalışmanın amacının, pasif bir gözlemcinin bakış açısından Famusov malikânesi sakinlerinin makyajlarını, kostümlerini, dışsal görünüşlerini görüntüleyebilmek değil, gerçekten varolduklarını hissetmek, onları tam yanımda hissetmek olduğunu fark etmeye başlarım. Var olan gerçekliği hissetmemize yardım eden şey görüntü ve ses değil, nesnenin yakınlık hissidir. Bunun yanısıra, bu yakınlık duygusuna, masamda oturup oyun metninin derinliklerine inerek ulaşamayacağımın, onu gerçekten hissedemeyeceğimin farkına varırım. Famusov'un ailesiyle bireysel ilişkilerinin zihinsel bir resminin yapılması gerekmektedir.

Bu geçişi nasıl yapabilirim? Bu da imgelem yardımıy-

la yapılır; ama bu sefer, imgelem pasiften ziyade *aktif* bir rol oynar.

Düşünüzün gözlemcisi olabilirsiniz, ama aynı zamanda içinde aktif bir rol de alabilirsiniz, yani kendinizi zihinsel olarak hayal ettiğiniz koşulların ve durumların, bir yaşam tarzının, mobilyaların, nesnelerin, vb. ortasında bulabilirsiniz. Artık kendinizi dışardan bir seyirci olarak görmezsiniz, sizi çevreleyen şeyleri görürsünüz. Zamanla, bu "olma" duygusu pekiştikçe, düşünüzü çevreleyen koşullar içinde asıl aktif kişilik siz olabilirsiniz; zihinsel olarak oynamaya, arzulara sahip olmaya, çaba sarf etmeye, hedefe ulaşmaya başlayabilirsiniz.

Bu, imgelemin aktif yanıdır.

İÇSEL KOŞULLARI YARATMAK

Bir oyunun yaşamının içsel koşullarını yaratmak genel analiz sürecinin bir devamıdır ve zaten biriktirilmiş olan malzemeye hayat aşılamaktır. Artık süreç derinlere ilerler, dışsal olanın, zihinsel olanın dünyasından aşağı, içsel, ruhsal yaşamınkine iner. Ve bu, oyuncunun yaratıcı coşkularının yardımıyla gerçekleştirilir.

Coşkusal algılamanın bu yönünün zorluğu, oyuncunun rolüne metin, replikler ya da zihinsel analiz, veya diğer bilinçli bilgi vasıtalarıyla değil de, kendi duygularıyla, kendi gerçek coşkularıyla, kişisel hayat deneyimiyle yaklaşmasındadır.

Bunu yapmak için kendini evin tam ortasına yerleştirmeli, şahsen orada bulunmalı, az önce benim yaptığım gibi kendini bir gözlemci olarak görmemelidir; imgelemi aktif olmalıdır, az önceki gibi pasif değil. Tüm bu hazırlık dönemi içinde zor ve önemli bir psikolojik andır bu. Bu an bizim oyunculuk jargonumuzda "ben ...yım"* hali

* "Ben ...yım" aşaması: Stanislavski'ye göre herhangi bir oyuncu oyun yazarının sunduğu verili koşullar içerisinde kendi bedeni ve duygularını kullanarak rahatça hareket edebiliyor

dediğimiz andır, kendimi nesnelerin somutluğu içinde hissetmeye başladığım, yazar ve oyuncu tarafından önerilen bütün koşullarla kesişmeye, onların bir parçası olmaya hak kazanmaya başladığım noktadır. Bu hak bir anda kazanılmaz, zamanla elde edilir.

Akıldan Bela hazırlığının bu aşamasında, kendimi gözlemci pozisyonundan aktif katılımcı pozisyonuna örneğin Famusov ailesinin bir üyesine, dönüştürmeye çalışırım. Bunu bir anda başarabilecekmişim havasına girmem. Yapabileceğim, ilgi odağımı, kendimden beni çevreleyen şeylere çevirmektir. Tekrar evin içinde gezinmeye başlarım. Şu anda kapıdan giriyorum, merdivenleri çıkıyorum, oturma odalarına açılan koridorun kapısını açmış durumdayım. Şu anda kabul odasındayım, ön odaya açılan kapıyı itiyorum. Birisi kapının önünü ağır bir koltukla kapamış, balo salonuna girmek için onu kenara itiyorum.

Ama bu kadar yeter! Niye kendimi kandırıyorum? Bu yürüyüşü yaparken hissettiklerim, aktif imgelem ya da gerçek bir durum içinde olma duygusunun sonucu değil. Bu kendini kandırmaktan başka bir şey değil. Kendimi coşkulanmaya, şu ya da bu şeyi yaşadığımı hissetmeye zorluyorum sadece. Birçok oyuncu bu hataya düşer. Kendilerinin bir durum içinde canlı olduklarını hayal ederler sadece, onu gerçekten hissetmezler. Kişi, bu "ben" sahnede"yim" duygusu meselesinde olağanüstü derecede katı davran-

---

ve oyun yazarının kendisinden istediği jestleri ve eylemleri hakkını vererek yerine getirebiliyorsa yaratmak istediği karaktere sahne üzerinde vücut vermiş demektir. Stanislavski'nin bu formülasyonu Sistem'in ilk yıllarında çeşitli yanlış anlamalara yol açmış ve oyuncunun kendi benliğinden vazgeçerek bir başkasına dönüşmesinin ne kadar mümkün olabileceği tartışma konusu olmuştur. Ancak Stanislavski'nin bu konudaki yaklaşımı gerçekte çok nettir: Oyuncu bir tür metamorfoz geçirip canlandırdığı karaktere dönüşmez, yazarın verdiği verili koşullar içerisinde kendisine ait bir malzemeyi kullanarak hareket eder ve sonuçta karakter-oyuncu denebilecek, hem oyuncunun kendisinden hem de karakterden öğeler taşıyan bir figür ortaya çıkar. [*—çev. notu*]

malıdır kendisine. Rolün yaşamının gerçek hissedilişiyle bazı kazara hayal edilmiş coşkular arasında çok büyük fark vardır. Böyle yanlış yanılsamaların tuzağına düşmek tehlikelidir, oyuncuyu zoraki ve mekanik oyunculuğa yönlendirme eğilimindedirler.

Yine de, Famusov malikânesindeki verimsiz yürüyüşüm süresince orada olduğumu gerçekten hissettiğim ve kendi hislerime inandığım bir an olmuştur. Ön odaya açılan kapıyı açtığım ve büyük bir koltuğu kenara ittiğim an; bu edim için gereken çabayı gerçekten hissettim. Birkaç saniye sürdü; varlığımın gerçekliğini hissettim orada. Koltuktan uzaklaşır uzaklaşmaz yok oldu ve yine boşlukta, tanımsız nesnelerin ortasında yürür oldum.

Bu denemem bir *nesnenin* "ben ...yım" aşamasına geçmeme yardımcı olmadaki rolünün olağanüstü önemini öğretir bana.

Denemelerimi başka cansız nesnelerle tekrar ederim. Zihinsel olarak çeşitli odalardaki bütün mobilyaların yerlerini değiştiririm, nesneleri bir oraya bir buraya taşırım, tozlarını alırım, incelerim. Cesaretlenerek, denemeyi bir adım ileri götürürüm. Artık canlı nesnelerle daha yakın ilişkiye giriyorum. Kiminle? Petruşka'yla tabii ki, bu hayaletler ve yürüyen kostümler evinde şu ana kadar tek canlı kişilik o olduğuna göre. Böylece, diyelim üst kata, kızlar yatakhanesine çıkan merdivenin yanındaki loş koridorda karşılaşırız.

'Herhalde Liza'yı bekliyor?' diye düşünürüm, şaka yollu ona parmak sallayarak.

Keyifli, hoş bir tebessümle karşılık verir. O anda, bütün imgesel koşulların içinde onun hakiki varlığını yalnızca hissetmekle kalmam, aynı zamanda nesneler dünyasının da olduğu gibi canlandığını kesinlikle hissederim. Duvarlar, hava, nesneler canlı bir ışıkla yıkanmıştır. Gerçek bir şey yaratılmıştır, ben ona inanırım ve sonuç olarak "ben ...yım" duygum daha da güçlenir. Aynı zamanda bir tür yaratıcı hazzın da farkına varırım. Canlı bir nesnenin varolma duygusunu yaratmada bir güç olduğu ortaya çıkar. Bu durumun kendisini doğrudan değil, bir nesneyle, özel-

likle canlı bir nesneyle ilgili kendi duygularım aracılığıyla yarattığı gayet açıktır.

Zihinsel olarak insanlar yaratmak, onlarla karşılaşmak, onların yakınlığını, gerçekliğini hissetmek üzerine ne kadar çok deney yaparsam, "ben ...yım" aşamasına ulaşmada dışsal, fiziksel imgenin (bir insan başı, gövdesi, tavırlarının görüntüsü) içsel imge, içsel varlığın mahiyeti kadar önemli olmadığı konusunda o kadar ikna olurum. Aynı zamanda, diğer insanlarla kurulan her ilişkide, önemli olanın yalnızca onlarınkini değil, kendi psikolojimi de bilmek olduğunun farkına varırım.

Petruşka'yla karşılaşmamın başarılı olmasının sebebi budur. Onun içte ne olduğunu hissettim; onun içsel imgesini görebildim. Petruşka imgesinde denizciyi herhangi dışsal bir benzerlik yüzünden değil içsel doğasının nasıl olduğunu hayal edebildiğim için tanıdım. Liza'nın Petruşka hakkında söylediğini ben denizci hakkında söylemek isterdim: "İnsan ona nasıl âşık olmaz!"

Bir sonraki soru, Famusov malikânesinin diğer bütün sakinlerinin yaşamlarının neye benzediğini hissetmek ve özellikle onlarla ilişki kurmak için, kendi yaşam tecrübelerimizi nasıl kullanacağımızdır. Bu, görünüşte karmaşık bir iştir; bunu oluşturmak neredeyse bütün bir oyun yaratmakla aynı olacaktır. Benim niyetim o kadar ileriye gitmez. Çok daha basit ölçüdedir. Famusov malikânesindeki hayaletler arasından canlı ruhlar bulmak yeterli olacaktır. Griboyedov tarafından nitelenen yaradılışlarla tamı tamına aynı olmaları gerekmez. Yine de kendi hislerimin, imgelemimin ve bütün sanatsal doğamın önceden yapılmış çalışma tarafından etkileneceğine inandığımdan, bu canlı nesnelerin, yalnızca kısmen de olsa, Griboyedov'un karakterlerini hayata geçirecek bazı izler taşıyacağına eminim.

Bu canlı nesnelerle karşılaşmada kendimi eğitmek için, Famusov malikânesi üyelerine, ailesine ve arkadaşlarına bir dizi hayali ziyarette bulunurum. Artık içeri girme izni almak üzere evin her kapısını çalmaya hazırım.

Oyunu henüz okumanın verdiği canlı etkiyle, doğal olarak, ilk önce yazarın beni tanıştırmış olduğu Famusov

malikânesi sakinlerine uğramak isterim. Özellikle evin reisini, Pavel Famusov'un kendisini, sonra evin küçük hanımını, Sophia'yı, sonra Liza'yı, Molchalin'i, vs. görmek isterim. Loş ışıkta bir şeylere takılıp tökezlememeye çalışarak tanıdık koridorda ilerlerim, kapıları sayarak üçüncüye gelirim. Kapıyı çalar ve dikkatlice açarım.

Edindiğim alışkanlık sayesinde, yaptığım şeye, oradaki gerçek varlığıma inanmada hızlıyımdır. Famusov'un odasına girerim ve ne görürüm? Evin reisi geceliğini giymiş ve bir Lanten şarkısı söylüyor: "Ah, tüm dualarım daha iyi bir evlat olabilmek için" ve bu esnada koro şefi jestleri yaparak odanın ortasında duruyor. Önünde, anlama çabaları sonuçsuz kalmış ve yüzünü ekşitmiş küçük bir çocuk duruyor. Duanın sözlerini yakalayıp unutmamak için ince, çocuksu tiz bir sesle ciyak ciyak bağırıyor. Gözlerinde yaş izleri var. Odanın bir köşesine oturuyorum. Yaşlı adam yarı çıplak durumundan zerre kadar olsun utanmıyor ve şarkı söylemeye devam ediyor. Onu iç kulağımla duyarım ve fiziksel yakınlığını hisseder gibi olurum. Buna rağmen fiziksel hissiyat yeterli değildir, ruhunu hissetmeye çalışmalıyım.

Bu fiziksel bir şekilde yapılamayacağına göre başka yaklaşım yolları kullanmalıyım. En nihayetinde, insanlar birbirleriyle sadece kelimeler ya da jestler aracılığıyla değil, asıl olarak görünmeyen irade ışımaları, iki ruh arasında gidip gelen titreşimler yoluyla konuşurlar. Duygular duyguları bulur, bir ruhun diğerini bulması gibi. Başka yolu yoktur. Canlı nesnemin ruhuna ulaşmaya çalışmak için onun niteliğini ve her şeyin ötesinde onunla ilişkimi anlamalıyım.

İrademin ya da duygularımın ışınlarını, kendi benliğimin bir parçasını ona yöneltmeyi ve onun ruhunun bir parçası olmayı denerim. Bir başka deyişle ışın yayma ve alma alıştırması yaparım. Yine de daha Famusov'un kendisi benim için mevcut değilken, hâlâ ruhsuzken ondan ne alabilir ya da ona ne verebilirim? Evet, mevcut değil, bu doğru, ama birey olarak onu tanımasam da evin reisi olarak pozisyonunu, konumunu, hangi toplumsal gruba dahil olduğunu bilirim. Kişisel deneyimim burada bana

yardımcı olur. Dışsal görünüşü, tavırları, alışkanlıkları, çocuksu ciddiyeti, derin inancı, kutsal müziğe olan hürmeti değerlendirildiğinde, bildik, iyi huylu, eğlenceli, harcında bir köle sahibi olmanın barbar gerçeğini de taşıyan inatçı eksantrik bir tip olması gerektiğini düşünürüm.

Bu, bir insanın ruhuna nüfuz etmeme ve onu anlamama yardımcı olmayabilir, ama yine de, hiç değilse kendi içimde Famusov'a karşı doğru tavrı bulmamı sağlar. Taşlamalarını ve eylemlerini nasıl karşılamam gerektiğini bilirim artık. Bir süre için bu gözlemler beni meşgul eder, ama sonra yavanlaşmaya başlarlar. Dikkatim dağılır, kendimi toplar ve tekrar yoğunlaşırım, ama kısa bir süre sonra aklım başka yerlere gider ve düşüncelerim Famusov'u terk eder, onunla yapacak başka bir şeyim yoktur. Yine de, bu denemeyi bir şekilde başarılı sayarım ve böylece cesaretlenerek Sophia'ya giderim.

Onunla holde karşılaşırım. Tamamen giyinik ve dışarı çıkmak üzere aceleyle kürkünü giymektedir. Liza onun etrafında çırpınmakta, mantosunun düğmelerini iliklemesine yardım etmekte ve bir küçük hanımın yanında olması gereken bütün küçük paketlerle yanında koşuşturmaktadır. Sophia'nın kendisi aynanın karşısında süslenmektedir. Baba, bakanlıktaki ofisine gitmiştir –diye akıl yürütürüm– ve kız Fransız dükkânlarındaki "şapkalar, boneler, iğneler ve broşlar"a, "kitapçı ve pastaneler"e bakmak ve belki de "başka amaçlar"la şehre inmek üzere acele etmektedir.

Bu sefer de sonuç aynı: İlgi nesnem bana canlı bir "olma" duygusu verir; yine de bunu uzun süre koruyamam, kısa bir süre sonra düşüncelerim başka yöne çekilir. Yeniden yoğunlaşırım ve sonunda yapacak bir şeyim kalmayarak Sophia'dan ayrılırım ve Molchalin'e giderim.

Ricam üzre, ziyaret etmeyi düşündüğüm Famusovlar'ın akraba ve arkadaşlarının listesini yazarken kendimi rahat hissederim. Molchalin'in mektuplarını yazarken kullandığı süslü el yazısıyla eğlenirim. Ama işim bitince sıkılırım ve ziyaretlerimi yapmak üzere ayrılırım...

Bütün yapmanız gereken evden çıktığınızı hayal etmek; ondan sonra sanatçı doğanızın merakı hiçbir sınır

tanımayacaktır. Hayali ziyaretlerimde gittiğim her yerde canlı nesnelerin varlığını hisseder ve bir temeli varsa onlarla ilişki kurabilirim ve her seferinde, var olma duyum güçlenir. Ama ne yazık ki her yeni karşılaşma ilgimi kısa bir süre için çeker. Neden? Anlaması kolay: Bütün bu karşılaşmalar amaçtan yoksundur. Seçilen nesnelerin fiziksel varlığını hissetmeye yönelik temrinler olarak yaratılmışlardır. Bu duygu kendi adına elde edilmiştir ve yalnızca fiziksel duyumsamayla uzun süre ilgilenilemez. Bu ziyaretin, dışsal bile olsa, bir amacı olsaydı daha farklı olacaktı. Bu yüzden belirgin bir amaç formüle ettikten sonra denemelerimi tekrarlarım. Balo solonuna girerim ve kendime derim ki: Yakında Sophia ve Skalozub'un evliliği gerçekleşecek ve ben yüz kadar misafir için büyük bir düğün kahvaltısı hazırlamakla görevlendirilmişim. Gümüşleri, masaları, vesaireyi ayarlamanın en iyi yolu nedir?

Bu akla her çeşit düşünceyi getirir: Örneğin, Skalozub'un alayının albayı ve muhtemelen onun bütün bölüğü düğünde olacaktır. Rütbelerine göre oturtulmaları gerekecek ki hiç kimse şeref masasına, gelinle damadın en yakınına, mümkün olduğu kadar yakın olamadığına içerlemesin. Aynı sorun akrabalar için de geçerlidir. Hepsi kolayca içerleyebilirler. Tereddütümün sebebi yeterli yerimin olmayışı. Yeni evlenen çifti merkeze koymaya ve diğer masaları merkezden her yöne doğru yaymaya ne dersiniz? Bu otomatik olarak önemli yerlerinin sayısını arttıracaktır.

Ve ne kadar çok yeriniz varsa insanları rütbelerine göre oturtmanız o kadar kolaydır. Zihnim uzun süre bu sorunlarla meşgul olur ve ilginçliğini yitirmeye başladığında başka bir şey yerini almaya hazırdır. Bu sefer Sophia'yla Skalozub'un değil Molchalin'in düğünü için yemek hazırlanmasıyla.

Bu herşeyi değiştirir! Babasının sekreteriyle evlenmek uygunsuz bir evlilik olacaktır, düğün çok daha sessiz olacaktır, sadece yakın akrabalar gelecektir ve aslında birçoğu da bu olayı kutsama niyetinde olmayacaktır. Hiç albay olmayacaktır, çünkü Molchalin'in şefi Famusov'un kendisidir.

İçimde yeni kombinasyonlar mayalanır ve artık nesnelerimin yakınlığını ya da nesnemle iletişim halinde olmayı düşünmem. *Aksiyon* halindeyim! Aklım, duygularım, iradem, imgelemim, hepsi, sanki bütün bunlar gerçek hayatta oluyormuşcasına harıl harıl çalışırlar. Denememden cesaretlenerek bir deneme daha yapmaya karar veririm, bu sefer cansız değil canlı nesnelerle.

Bunu yapmak için bir daha Famusov'a giderim. Hâlâ çocuğa ilahi söylemeyi öğretmektedir ve müziği hâlâ gecelikle yönetmektedir.

Bu yaşlı eksantrik adamı kızdırmaya karar veririm. İçeri girer, odanın öbür ucuna oturur, gözlerimi ona diker ve yaşlı beyfendiyi kızdıracak bir tartışma açmak için bir bahane ararım.

"O söylediğin nedir?" diye sorarım.

Ama Famusov cevap vermeye tenezzül etmez, muhtemelen duanın ortasında olduğu için. Nihayet bitirir.

"Çok hoş bir melodi" derim sakince.

"Melodi değildi, kutsal bir ilahiydi" diye cevap verir üstüne basarak.

"Ah, özür dilerim, unutmuşum!... Ne zaman söylenmiş?"

"Kiliseye gitseydin bilirdin."

Yaşlı adam şimdiden kızmış durumdadır, bu beni sadece eğlendirir ve ona daha da eziyet etmeye teşvik eder.

"Giderim ama fazla kalamam" derim kibarca. "Ayrıca orası çok sıcaktır."

"Sıcak mı?" diye sertçe karşılık verir yaşlı adam. "Ya cehennem? Orası sıcak değil mi?"

"O farklı" diye cevaplarım daha da kibarca.

"Nesi farklı?" diye ısrar eder Famusov, bana bir adım yaklaşarak.

"Çünkü cehennemde elbisesiz dolaşabilirsiniz, tıpkı Tanrı'nın sizi yarattığı gibi", derim aptal gibi yaparak "ayrıca yatabilirsiniz ve Rus banyosundaki gibi buhar banyosu yapabilirsiniz ama kilisede sizi ayakta tutarlar ve kürk paltonuzun içinde terletirler."

"Ah sen... Sen korkunç bir günahkârsın" der yaşlı adam ve kahkahadan 'korsesisini patlatmamak' için hızla çıkar.

Bu yeni çalışma bana öyle önemli gelir ki bunu teyid etmeye karar veririm. Bir ziyaret turu yapmak üzere yeniden yola çıkarım, ama bu sefer kafamda Famusovlar'ın akraba ve arkadaşlarına Sophia ve Skalozub'un yaklaşan düğününü duyurmak gibi belirgin bir amaç vardır. Her seferinde aynı derecede olmasa da temrin başarılıdır; konuştuğum nesnelerin canlı ruhlarının hâlâ farkındayım. Ve benim görüntüde olma duyum her yeni denemeyle sağlamlaşıyor.

Çalışmam geliştikçe, nihai amacım ve ortaya çıkan koşullarım daha zor ve karmaşık hale gelir. Bütün olaylar gerçekleşir. Örneğin, imgelemimde Sophia taşranın ücra bir köşesine gönderilir. Ya onun gizli nişanlısı Molchalin ne yapacaktır? Bir çözüm bulmaya çalışırken kızın kaçırılmasına kadar giderim. Başka bir zaman, bir aile toplantısında Molchalin'den boşandıktan sonra Sophia'yı savunmayı göze alırım. Bu olayda aile yargıcı o çağdaşlık abidesi Prenses Maria Alexeyevna'dır. Aile geleneklerinin bu heybetli temsilcisiyle tartışmak kolay değildir. Üçüncü bir olayda Sophia'yla Skalozub'un nişanının sürpriz duyurusunda bulunurum. Böyle bir felaketi nasıl önleyebilirim diye kafa patlatırım. Olaylar benim Skalozub'un kendisiyle bir düelloya tutuşmam noktasına kadar gelir ve... Onu vururum!

"Ben ...yım" aşamasına ulaşmada bu deneme temrinlerini yaptıktan sonra, basit aksiyonun yeterli olmadığına emin oldum; bir takım olayların olması gerekir. Bu şekilde imgesel hayatınızda sadece var olmaya başlamazsınız, aynı zamanda diğer insanların hislerinin, sizin onlarla ve onların sizle olan ilişkilerinin farkına daha güçlü varırsınız. İnsanları mutluyken ya da mutsuzken tanımaya başlarsınız. İnsanlarla tanışarak, gün be gün hayatın kalabalığında olayları göğüslemek için beraber ilerleyerek, birbirini göğüsleyerek, çaba sarf ederek, mücadele ederek, hedefe ulaşarak ya da ondan vazgeçerek, sadece kendi varoluşunuzun değil, aynı zamanda diğerleriyle olan ilişkinizin ve

hayatın gerçeklerinin de farkına varırsınız.

Kendimi tümüyle imgesel aksiyonun ve karşıma çıkan olaylarla mücadelenin içinde eyleşebilir bulunca, içimde mucizevi bir dönüşümün gerçekleştiğini hissettim...

Bu noktada içsel koşulların değeri iyice anlaşılır. Bu içsel koşullar, dışsal ve içsel yaşamın olaylarına karşı bireysel tavırlardan ve diğer insanlarla karşılıklı ilişkilerden oluşmuşlardır. Eğer bir oyuncu yaratıcı içsel durum tekniğine, "ben ...yım" aşamasına sahipse, canlı bir ilgi nesnesinin gerçek duygusuna sahipse ve imgeleminin hayaletleri arasında hareket edebilir ve onlarla konuşabilir durumdaysa, o zaman dışsal ve içsel koşullara hayat aşılayabilir, role canlı bir ruh üfleyebilir, bir başka deyişle yeni bir oyunu incelemenin ilk aşamasında yapmaya kalkıştığımız çalışmanın üstesinden gelebilir. Olgular ve insanlar değişebilir, kendi imgeleminde yarattıkları yerine başka, yeni insanlar ve olgular sunulabilir, yine de onlara yaşam verme yetisi ilerki çalışmaları için önemli bir etmendir.

Bu mucizevi dönüşüm anıyla, çalışmamızın ilk evresi geçici olarak sonuçlanmıştır. Oyuncunun ruhu üzerinde yapılan bu çalışma, ruhun bu altüst edilişi, yaratıcı coşkular ve deneyimler üretmek üzere zemin hazırlamıştır. Oyuncunun oyun analizi, yazar tarafından önerilen, içinde "coşku içtenliği"nin doğal bir şekilde büyüyebileceği koşulları onun için canlandırmıştır. Oyuncunun önceden yapılmış olan şeye sonradan dönmesi gerekmez anlamına gelmez bu. Bütün bu çalışma devam edecek, geliştirilecek, sınırsızca genişletilecektir, ta ki rolüyle tam temas kurana dek.

OLGULARI DEĞERLENDİRMEK

Bir oyunun olgularını değerlendirmek az önce yapmayı bitirdiğimiz, içsel dönüşümle sonuçlanan şeyin devamı, daha doğrusu tekrarıdır aslında. Aradaki fark, önceki çalışmanın *ad libitum** temelinde, oyun üzerine ve oyun hak-

* *ad libitum*: İcra edenin istediği tarzda. [—*çev. notu*]

kında çeşitlemeler biçiminde yapılmış olmasıdır; hâlbuki şimdi oyunun kendisiyle, yazarın onu yarattığı biçimiyle ilgileneceğiz.

Bir oyunun içsel ve dışsal koşulları arasında doğrudan bir bağ vardır. Daha doğrusu karakterlerin içsel yaşamı, yaşamlarının dışsal koşullarında, bu yüzden de oyunun olgularında gizlenmiştir. İçsel ve dışsal koşulları ayrı ayrı değerlendirmek zordur. Eğer bir oyunun ve onun öyküsünün dışsal olgularından bu olguların içsel özüne doğru, çevreden merkeze, biçimden maddeye giderek nüfuz ederseniz kaçınılmaz olarak oyunun içsel yaşamına girersiniz.

Bu yüzden *Akıldan Bela*'nın dışsal olgularına geri dönmeliyiz, onların hatırına değil, gizledikleri şeyin hatırına. Onları taze bir bakış açısından, yeni bir ışıkla ele almalıyız; yeni yaratıcı "ben...yım" aşamamızın bakışıyla Famusov malikanesinde yeni bir aşama görmeliyiz. Ama başlangıçtakinden dikkatc değer miktarda daha fazla ön hazırlık ve pratik deneyime sahibizdir bu kez.

Chatski'yi oynayacak olmama rağmen, kendi rolümün olgularının değerlendirilmesine aşama aşama yaklaşırım; çünkü Famusov malikânesinin bütün yaşamını tanımam (hissetmem) gerekir, sadece benim rolümü doğrudan ilgilendiren bölümünü değil.

Önce âşıkların, Sophia ile Molchalin'in buluşması var. Bu olguyu kendi coşkularımın, hayattaki kendi deneyimlerimin tartısında tartmak için zihinsel olarak kendimi Sophia'yı oynayacak oyuncunun yerine koymaya çalışırım ve onun adına onun rolünde *var olmaya* çalışırım. "Ben ... yım" aşamamın bir parçası olarak kendime sorarım: "İçsel yaşantımın koşulları nelerdir, eğer kadın olsaydım ve Molchalin ile Sophia'nınki gibi bir ilişkim olsaydı, canlı kişisel düşüncelerim, arzularım, imkânlarım neler olurdu?"

Fakat içimdeki her şey: "Molchalin sadece sahte bir sevgili, bir oportünist, aşağılığın teki!" diye karşı çıkar. Ondan iğrenirim. Hiçbir olası koşul, eğer kadın olsaydım, beni Molchalin'e karşı Sophia'nınki gibi bir tavra zorlayamazdı. Çok açık ki, kadın olsaydım, Sophia rolünü canlandırabilecek coşkuları, hatıraları ya da herhangi işe yarar bir

malzemeyi biraraya getiremeyecektim, *Akıldan Bela*'daki rolümü bırakmak zorunda kalacaktım.

Bir yandan mantığım işlerken, öte yandan imgelemim de uyumaz. Görünmez bir şekilde beni Famusov malikânesinin yaşamının tanıdık çevresiyle kucaklar; Sophia'nın yaşam koşulları içinde yaşamamı sağlar; beni olguların ortasına iter, böylece olan bitenlerin ortasında, kendi irademin, kendi duygularımın, kendi mantığımın ve deneyimimin itkileri bu etmenlerin önemi ve belirleyiciliğini kavramaya zorlar beni. Ve imgelemim, bu taze bakış açısından, yazar tarafından verildiği haliyle olgulara yeni bir haklılaştırma, içsel açıklama ve duygusal yaklaşım arar.

"Ya Sophia yetiştirilişiyle, Fransız romanlarıyla bu aşağılık Malcholin gibi kifayetsiz bir yaratığın aşkını tercih edecek kadar yozlaşmışsa?" diye uyarır imgelemim.

"Ne iğrenç! Ne patalojik!" der duygularım hiddetle; "böyle coşkular için herhangi bir esini nereden bulabilirsin?"

"Tam da sebep oldukları iğrençliğin içinde" diye sakin mantığımın yorumu gelir.

"Ya Chatski?" diye duygularım karşı çıkar. "Böyle kötü huylu bir Sophia'yı sevebilmesi mümkün mü? İnanmak istemiyorum. Chatski imgesine ve bütün oyuna zarar veriyor."

Bu açıdan duygularım için hiçbir yaklaşım yolu bulamayacağımı görünce, imgelemim yeni güdüler, farklı tepkiler oluşturacak farklı koşullar arar.

"Ya Molchalin?" der imgelemim ayartıcı bir şekilde, "gerçekten olağanüstü bir insansa, daha doğrusu tam da Sophia'nın onu tanımladığı gibiyse şairane, kibar, sevgi dolu, düşünceli, duygusal ve her şeyin ötesinde rahat ve itaatkâr?"

"O zaman Molchalin olmaz, başkası olurdu ve çok iyi biri olurdu" diye cevap verir duygularım, eleştiren bir şekilde.

"Çok güzel öyleyse" diye kabul eder imgelemim. "Ama böyle bir insana âşık olmak mümkün müdür?"

Tabii ki coşkularıma yol gösterilmiştir.

"Ayrıca" diye ısrar eder imgelemim coşkularımın kendini toparlamasına izin vermeyerek, "unutulmamalıdır ki her insan, özellikle şımarık bir kadın, beğenilmek ister ve bu durumda kendini gerçekte olduğu gibi değil olmak istediği gibi hayal etmek zorundadır. Bu oyunu kendi kendine oynaması, bir başkasına oynamasından ne kadar fazla kabul edilebilirdir, hele Molchalin gibi kim neye isterse içten bir şekilde ona inanacağı açık olan birine. Bir kadın için herkes tarafından küçük görülen, kibar, yüksek görüşlü, şairane bir yaratık arz etmek ne zevktir! Kendine acımak ve başkalarının merhamet ve şevkini uyandırmak ne zevktir! Bir seyircinin varlığı onu daha fazla oyuna, başka bir güzel rol oynamaya, kendine yeniden hayran olmaya iter; özellikle onu izleyen Molchalin gibi onu cesaretlendiren cevaplar vermeyi bilen biriyse."

"Evet, ama Sophia'nın duygularının bu yorumu keyfi bir yorumdur ve Griboyedov'la çelişir."

"Hiç de değil! Griboyedov, Sophia'nın kendini beğenmişliğinde, Molchalin'in pişkin yanlışlığında ısrarlı" diye noktayı koyar mantığım.

"Edebiyat öğretmenlerine inanmayın" diye ısrar eder imgelemim daha da güçlü bir şekilde. "Duygularınıza güvenin".

Sophia ile Molchalin arasındaki aşkın haklılaştırılabilir bir temeli olduğuna duygularımı ikna ettiğime göre, benim için bu aşk canlanır ve oldukça kabul edilebilir bir hale gelir artık. Varlığının gerçekliğine inanırım. Coşkusal analizim ilk görevini tamamlamıştır, oyun için ve benim rolüm Chatski için önemli içsel koşullar yaratmıştır. Üstelik Sophia ve Molchalin arasındaki samimi aşk olgusu bir anda pek çok başka sahneye ışık tutar. Sophia ve Molchalin arasındaki aşkın bütün çizgisini ve bu aşkla kesişen koşulları açıklar. Bunun yanısıra bu olguyla herhangi bir ilişkisi olan oyunun diğer bütün bölümlerine akımlar gönderen canlı bir kablo olur.

Şimdi aniden Famusov girer ve âşıkları diz dize bulur. Sophia'nın durumu daha da güçleşir ve onun yerinde olma düşüncesiyle, coşkusal heyecandan kendimi alamam.

Famusov gibi despotik bir karakterle aniden yüz yüze gelmek, böyle tehlikeli durumlarda kalındığında karşınızdakinin dengesini bozmak için gözüpek ve beklenmedik bir adım atma isteği uyandırır. Böyle bir anda karşıdaki iyi tanınmalıdır, bireysel özellikleri bilinmelidir. Ama ben oyunun ilk okumasından hatırımda kalan bir kaç ipucu dışında Famusov'u tanımıyorum. Ne yönetmen, ne de Famusov'u oynayan oyuncu bana bir yardım sağlayabiliyor, çünkü onlar da Famusov konusunda benim kadar bilgisizler. Onun karakterini, bireysel özelliklerini, bu yaşlı ve inatçı yaratığın içsel şeklini kendim için tanımlamaktan başka çarem yok. Kimdir o?

Mantığım tarafından çabucak temin edilen bilgi "onun bir bürokrat, bir köle sahibi olduğu"dur ki bu bana edebiyat derslerimi hatırlatır.

"Mükemmel!" İmgelemim şimdiden ateşlendi. "Bu demektir ki Sophia bir kahraman!"

"Nedenmiş?" diye sorar sersemlemiş mantığım.

"Çünkü bir zorbayı ancak bir kahraman böyle serinkanlılık ve kendine güvenle parmağında oynatabilir" der heyecanlı imgelemim. "Burada eski adetlerle yeni adetler arasında bir uyuşmazlık var! Âşık olma özgürlüğü! Bu modern bir tema!"

"Peki ya Famusov sadece aile adetlerini, sınıf geleneklerini korumak, Prensès Maria Alexeyevna'nın gözüne girmek için heybetli görünüyorsa?" Bu yeni bir fantazi. "Ya Famusov iyi huylu bir ihtiyarcıksa, açık fikirli, kolay sinirlenebilir, ama kolayca yatıştırılabilir biriyse? Ya kızı tarafından ordan oraya sürüklenen babalardansa?"

"Bu durumda her şey tümüyle farklı olurdu! O zaman yaratılan durumdan kaçış tamamen açıktır! Böyle bir babayla uğraşmak zor değildir, özellikle Sophia son annesi gibi kurnaz biri olduğuna göre" diye bilgilendirir beni mantığım.

Famusov'u nasıl halledeceğimi anlayınca onunla ilgili pek çok başka sahnelerin ve onunla yapılan konuşmaların temeli için içsel yaklaşımları bulmak mümkün hale gelir.

Aynı türde değerlendirme Chatski'nin dönüşü için de

yapılmalıdır ki bir zamanlar neredeyse Sophia'nın kardeşi, sevgilisi, nişanlısıdır; her zaman cesur, vahşi, özgür ve sevdalı olan biri. Yıllarca ortada görünmedikten sonra uzaklardan dönüşü, tren yollarının olmadığı, insanların ağır yolcu arabalarında yolculuk ettiği, bir yolculuğun bitmesinin aylar bile sürebileceği o zamanlar için olağandışı bir şeydir. Chatski beklenmedik bir şekilde ve kötü talih eseri tam da yanlış zamanda gelir. Bu, Sophia'nın sıkılganlığını daha da anlaşılabilir kılar, aynı zamanda biraz rol yapma ve sıkıntısını gizleme isteğini, vicdan azabını da; son olarak Sophia'nın Chatski'ye saldırılarını da açıklar. Chatski'nin durumu ve Sophia ile çocukluk arkadaşı olduğu göz önüne alındığında ve bunlar Sophia'nın eski arkadaşına yönelik şu anki soğuk tavrıyla karşılaştırıldığında, değişimin ne olduğu ve Chatski'nin kendisini nasıl şaşkın hissettiği anlaşılabilir. Öte yandan, eğer kişi olaylara Sophia'nın açısından bakarsa, Chatski'nin iftiralarının ve şeytaniliğinin onda yarattığı talihsiz izlenimin, gececi âşıkların buluşması sahnesini, babasıyla arasında geçen, ayaklarının yere bastığı sahnenin izlemesi ve Chatski'nin tavrının Molchalin'in alttan alan kibarlığıyla taban tabana zıt olması yüzünden olduğunu anlama ve onun sinirli tavrını hoşgörme eğilimine girer.

Eğer kişi kendini diğer karakterlerin, Sophia'nın akrabalarının yerine koyarsa, onları da anlayabilir. Batılılaşmış Chatski'nin o özgür konuşmasına ve tarzına hiç katlanabilirler miydi? Serf sisteminin hâlâ var olduğu bir toplumda yaşayan insanlar olarak, kendi toplumlarının kurumlarını aşağılamayı hedefleyen konuşmalar karşısında dehşete düşmezler miydi? Ancak çıldırmış bir insan Chatski gibi konuşmaya ve davranmaya cesaret edebilir. O halde bu arkaplanın önünde, Sophia'nın intikamı, sabık dostu ve nişanlısının aklı başında olmadığına diğerlerini inandırdığında daha da zekice ve amansız olur. Ve yine Sophia'nın yerinde olunca, Molchalin'in küçük düşürücü ikiyüzlülüğünün onun fazlasıyla düşkün olduğu kendine saygısına yaptığı darbenin şiddeti fark edilebilir, Famusov'un kızının sonsuz öfkesini ve Molchalin'in, sanki işe alınmış bir

uşakmış gibi, utanç verici kovuluşu karşısındaki acısını anlamak –böylece de hissetmek– için, kişi imgeleminde serf sahiplerinin içinde yaşamış olmalı ve onların alışkanlıklarını, adetlerini, yaşam biçimlerini biliyor olmalıdır. Ve aynı zamanda kızgınlığının derinliğini, husumetini, sondaki "Aman Tanrım! Prenses Maria Alexeyevna ne diyecek!" repliğinde yoğunlaşan günah ve korku hissini anlamak için kişi kendini Famusov'un yerine de koymalıdır.

Sonuç olarak, ayrı ayrı bütün olguları, bütün dışsal ve içsel koşulları sınadıktan sonra, kendi deneyiminiz yoluyla Griboyedov'un oyunu için seçtiği Famusov malikânesinin yaşamının bu gününün nasıl heyecanlı, nasıl beklenmedik olaylarla dolu olduğunu kavrayabilir (dolayısıyla hissedebilir)siniz. Bu komedinin özel bir niteliğinin farkına ancak şimdi varabilirsiniz. *Akıldan Bela*'nın prodüktörleri tarafından es geçilmiş bir nitelik: Akışı, ölçüsü, temposu. Gerçekten, oyunun dört perdesi boyunca gelişen –ki bu bir gösteri için birkaç saat demektir– bu olgular bolluğunu derinlemesine belirleyici oldukları halleriyle sıkıştırmak ve hakkını vermek için hızlı bir akış oluşturmak gereklidir; oyuncular sahnede olan her şeye karşı tavırlarında uyanık olmalıdırlar. Bundan başka, Famusov malikânesinde, temelde yatan insan ruhunun içsel temposunu da tahmin etmek gereklidir; bu, oyundaki bütün karakterler için zorunludur.

Oyuncu ne kadar çok gözlem yapmış ve insan tanımışsa, deneyimi, canlı izlenim ve hatıralar birikimi o kadar büyük olacaktır. O kadar incelikli düşünecek, hissedecektir ve imgeleminin yaşamı o kadar geniş, o kadar çeşitli, olgu ve olayları kavrayışı o kadar derin, oyundaki ve rolündeki hayatın içsel ve dışsal koşullarını algılaması o kadar net olacaktır. Tek ve aynı tema üzerinde imgelemin yaptığı günlük ve sistematik pratikle, oyunun verili koşullarıyla ilgili her şey oyunun hayali yaşamında alışkanlık haline gelecektir. Ardından bu alışkanlıklar ikinci doğa haline gelecektir.

Gerçekten, aynı olguların oyunla ilk karşılaştığımda bana okundukları halleriyle, şu anki değerlendirilmiş halleri arasında ne fark vardır? Başlangıçta hepsi teatral, dışsal, kurgunun ve oyun yapısının sadece aksesuarları

olarak görünürler. Ama şimdi sonsuz heyecanlı bir günün canlı olaylarıdırlar, yaşam doludurlar ve gerçekten bana, kendime aittirler.

Başlangıçta basit, kuru sahne direktifi "Famusov girer" diyordu. Şimdi aynı kelimeler basılan âşıklara dönük ciddi bir tehdit içerir. Sophia "üçra taşra"ya sürülme tehlikesiyle karşı karşıyadır ve Molchalin kovulmakla tehdit edilmektedir.

Başlangıçta basit bir sahne giriş işareti olan şey, "Chatski girer", şimdi mirasyedinin ailesinin kollarına dönüşü ve yıllardır beklediği aşkıyla yeniden biraraya gelişi halini alır. Bu kuru sahne direktifine ve yazarın yazdığı her kelimeye ne kadar imgelem, ne kadar içsel ve dışsal koşul –ne kadar bireysel içsel yaşam parçacığı, varsayımlar, imgeler, arzular, aksiyonlar– dahil edilmiştir artık!

Oyunun olgularını kendi kişisel deneyimlerim yoluyla sınadığıma göre, rolümün bütün yaşamı ve içsel ve dışsal koşulları önceden oldukları gibi yabancı görünmez artık, fiili ve gerçek görünürler. Famusov malikânesindeki yaşamın bütün koşulları anlam ve önem kazanmıştır. Onları parça parça değil oyunun bütün karmaşık koşullar zincirinin bölünmez bir parçası olarak kabul ederim. Onlara karşı tavırlarım gerçeklik kazanır.

Bir oyunun olgularını ve kurgusunu naklederken oyuncu istemeden içsel içeriğini de, içinde her ne içeriyorsa, nakleder. Dışsal olguların altında gizli bir nehir gibi akan o canlı ruhu nakleder. Sahnede kişiye gereken tek şey içsel içerik olgularıdır, coşkuları harekete geçirecek itici güçler olarak davranan olgulardır. Bir olgunun bir olgu olarak, kendi başına ya da kendinden, eğlendirici bir episoddan başka bir şey olmayan bir olgu olarak hiçbir değeri yoktur; daha doğrusu zararlıdır, çünkü içsel yaşamdan bir şeyler alıp götürür.

Olguların değerlendirilmesinin önemi insanları, aksiyona girerek, mücadele ederek, galip gelerek ya da kadere veya diğer insanlara boyun eğerek birbirleriyle zihinsel olarak iletişim kurmaya zorlamasındadır. Bu onların amaçlarını, kişisel yaşamlarını, bir rolde yaşayan bir or-

ganizma olarak oyuncunun kendisinin oyundaki diğer karakterlerle karşılıklı ilişkilerini açığa çıkarır. Başka bir deyişle oyunun içsel yaşamının koşullarını netleştirir ve bizim aradığımız da budur.

Bu olguların ve olayların değerlendirilmesi başka ne anlama gelir? Dışsal olayların derinine inmemiz ve derinlerde muhtemelen dışsal olguların oluşmasına yol açan başka, daha önemli, içsel olayı bulmamız gerektiği anlamına gelir. Aynı zamanda bu içsel olayın gelişim çizgisini izlememiz ve onun etkisinin hem derecesini hem de doğasını, her bir karakterin yönünü ve emek çizgisini hissetmemiz, karakterlerin pek çok içsel çizgilerinin modelini, her biri hayattaki belirli hedeflerine doğru yol alırken ki kesişim ve ayrımlarını sezmemiz anlamına da gelir.

Kısacası, olguları değerlendirmek, insan hayatının içsel modelini kavramak (dolayısıyla hissetmek) demektir. Olguları değerlendirmek, oyun yazarı tarafından yaratılan o yabancı hayatı tümüyle kabul etmek ve sahiplenmektir. Olguları değerlendirmek, oyun metninin altında yatan karakterin içsel yaşamının gizli anahtarını bulmaktır.

Bir oyundaki olguların ve olayların değerlendirilmesini bir kerede sabitlemek bir hata olurdu. Çalışma ilerledikçe her zaman içsel öze katkıda bulunan yargıları yeniden tazelemek için geriye dönmek gereklidir. Bunun da ötesinde, bir rol yaratmayı her tekrar edişinizde olgular yeniden değerlendirilmelidir. İnsan makine değildir. Bir rolü her oynayışında aynı şekilde hissedemez. Her sefer aynı yaratıcı itkiyle kışkırtılamaz. Dünün yargısı, bugünkiyle pek de aynı değildir. Yaklaşımında gözle görünmeyecek kadar küçük, güçlükle algılanabilir değişiklikler olacaktır ve bugünkü yaratıcılığın temel itkisi de budur. Böyle itkilerin gücü yeni ve beklenmedik olmalarında yatar.

Havanın, sıcaklığın, ışığın, yemeğin, dışsal ve içsel koşulların karışımının etkisiyle oluşan tüm o sayısız belirsizlikler karmaşası, oyuncunun içsel durumunu şu ya da bu derecede etkiler. Karşılığında da oyuncunun içsel durumu, olgularla ilişkisini etkiler. Bu değişen karmaşalardan her zaman faydalanabilme kapasitesi, yeni yakla-

şımlar yoluyla uyarımlarını tazeleyebilme yetisi; tüm bunlar oyuncunun içsel tekniğinin önemli bir bölümüdür. Bu yetenek olmaksızın oyuncu birkaç gösteriden sonra role olan ilgisini, olgularla ve canlı olaylarla temasını kaybedebilir ve onları önemli bulmaktan vazgeçebilir.

BÖLÜM II
COŞKUSAL DENEYİM DÖNEMİ

Bir rol üzerine çalışmanın ilk dönemi sadece hazırlıkla ilgili bir şeyken, bu ikinci dönem yaratımla ilgili bir şeydir. Eğer ilk dönem iki sevgili arasındaki flört dönemine benzetilebilirse, ikincisi aşklarının tamamlanmasını, birliktelik-lerinin meyvesinin ana rahmine düşmesini ve oluşumunu temsil eder.

Nemirovich-Danchenko bu yaratım anını bir karşılaştırmayla tasvir etmiştir: Bir bitki üretmek için toprağa tohum ekmeniz gerekir; bu tohum parçalanmalı ve ondan gelecekteki bitkinin kökleri oluşmalıdır. Aynen bu şekilde yazarın yaratım tohumu da oyuncunun ruhuna ekilmelidir, parçalanma aşamasından geçmeli ve sonra yeni bir yaratımı oluşturacak olan köklerini salmalıdır. (Bu yeni yaratım) Oyuncuya ait olacaktır, ama ruhu oyun yazarının soyundan gelecektir.

Eğer hazırlık dönemi verili durumları oluşturduysa, o zaman bu ikinci dönem duyguların içtenliğini, rolün yüreğini, içsel imgesini, ruhsal yaşamını yaratır. *Rolün bu coşkusal deneyimi, yaratıcılığımızın en temel, en önemli aşamasıdır.*

Rolü yaşama ve deneme süreci, insanın doğasına hükmeden fiziksel ve ruhsal kuralların, coşkularının gerçekliğinin ve doğal güzelliğin üzerine kurulmuş *organik* bir yaratıcı süreçtir. Bu organik süreç nasıl doğar ve gelişir, oyuncunun yaratıcı çalışması burada nelerden oluşur?

İÇSEL İTKİLER VE İÇ AKSİYON

Akıldan Bela oyununun ön hazırlık aşamasında Famusov malikânesinin verili durumları içinde nasıl "olacağımı", var

olacağımı öğrenmiş olarak, imgelemim sayesinde orada yaşamam için kişisel bir insani temel bulmuş olarak, belirli olgular ve olaylarla yüzleşmiş, ev sakinleriyle karşılaşmış, onlarla tanışmış, coşkularının ne olduğunu hissetmiş, onlarla doğrudan iletişim kurmuş olarak, kendiliğinden öne çıkan belirli bir hedefe doğru, farkında olmadan, belirli arzular, itkiler beslemeye başladım.

Örneğin, Famusov şarkı söylerken ona yaptığım sabah ziyaretini hatırlarım ve artık yalnızca kendimi orada, onunla, onun odasında hissetmekle kalmam. Yalnızca canlı bir nesnenin varlığını hissetmek ve coşkularını duyumsamakla kalmam, bir takım yakın hedeflere dönük belirli arzuların, itkilerin farkına varmaya da başlarım. Şimdilik bu arzular son derece basittir: Keşke Famusov bana biraz ilgi gösterse. Bunu açığa çıkaracak uygun kelimeleri ve aksiyonları ararım. Örneğin, öfkelenince komik olacağına inandığım için yaşlı adamla dalga geçmeyi denerim.

Bu yaratıcı itkileri, aksiyona yönlendiren dürtüler doğal olarak takip eder. Ama itki henüz aksiyon değildir. İtki içsel bir dürtü, henüz tatmin edilmemiş bir arzudur, oysa aksiyonun kendisi arzunun ya dışsal ya da içsel bir tatminidir. İtki iç aksiyonu, iç aksiyon da en nihayetinde dış aksiyonu oluşturur. Ancak yine de bundan bahsetmek için henüz çok erken.

Şu anda, aksiyona dönük itkilerimin –Famusov malikânesi yaşamından bir sahnenin imgesel coşkusal deneyimi– farkında olarak, gözlemimin belli bir öznesini hedeflemeye, bir yönelimi gerçekleştirmenin araçlarını aramaya başlarım. Böylelikle, Famusov tarafından yarıda kesilen Sophia'yla Molchalin arasındaki aşk sahnesini hatırlayınca, bu durumdan kurtulmanın bir yolunu bulmak için Sophia gibi düşünmeye başlarım. İlk olarak sakin görünerek utancımı gizlemeliyim, tüm kontrolümü toplamalıyım, bir eylem planı düşünmeliyim, kendimi Famusov'a uyarlamanın, o anki ruh haline yaklaşmanın bir yolunu bulmalıyım. Yönelim olarak onu seçerim. O ne kadar öfkelenirse, ben o kadar soğukkanlı olmaya çalışırım. Sakinleşir sakinleşmez masum, uysal, sitemkâr bakışlarımla onun

kafasını karıştırmaya çalışırım. Bu esnada, içimde her tür ince içsel ayarlamalar oluşuverir: Becerikli bir yüreğin kurnazlığı, bir coşku karmaşası, aksiyona yönelten beklenmedik itkiler; ki bunları sadece doğa temin edebilir, sadece ilham bunların nasıl geliştirileceğini bilir.

Bu kıpırtıları hisseder hissetmez aksiyona girebilirim, ama henüz fiziksel olarak değil, sadece içsel olarak, imgelemimde...

"Eğer Sophia'nın durumunda olsaydın ne yapardın?" diye sorar imgelemim duygularıma.

"Yüzüme meleksi bir ifade takınmasını söylerdim" diye tereddütsüz yanıtlar duygularım.

"Ya sonra?" diye devam eder imgelemim.

"İnatla suskun kalmasını söylerdim" diye yanıtlar duygularım. "Bırakırım babam dilediğince haşin ve aptalca şeyler söylesin. Bunların hepsi çoğunlukla şımarık kızının yararınadır. Sonra, yaşlı adam bütün zehirini kustuğunda, bağırmaktan nefessiz kaldığında ve coşkudan yorgun düştüğünde, ruhunun derinliklerinde her zamanki iyi mizacı, miskinliği, sükûnete düşkünlüğünden başka bir şey kalmadığında, nefesini dinlendirmek ve terini silmek için rahat bir koltuğa oturduğunda, daha da suskun olmasını, ancak dürüst insanların becerebileceği daha da meleksi bir ifade takınmasını buyururum."

"Ya sonra?" diye ısrar eder imgelemim.

"Sophia'ya sahte bir gözyaşını gizlice silmesini söylerim, ama bunu öyle yapmalıdır ki babası fark etsin ve önceki kadar hareketsiz dururdum, ta ki yaşlı adam endişelenip oldukça endişeli bir şekilde: 'Neden bu kadar suskunsun Sophia?' diye sorana dek. Ama ben cevap vermezdim. 'Beni duymuyor musun?' diye yalvarırdı artık yaşlı adam. 'Sorunun nedir? Söyle bana."

"Kız mütevazı, savunmasız, çocuksu bir sesle, yaşlı adamı daha da çaresiz hale getirecek şekilde cevap verir: 'Duyuyorum.'"

"Sonra ne olurdu?" diye sorar imgelemim oldukça ısrarlı.

"Sonra ona hâlâ suskun kalmasını ve orda öyle tevazuyla durmasını söylerdim, ta ki babası sinirlenmeye başlayana dek; ama bu sefer onu Molchalin'le yakaladığı için değil, suskun olduğu ve onu müşkül bir duruma soktuğu için sinirlenecektir. Bir insanın ilgisini başka yöne çekmede, konuşmayı bir konudan öbürüne çevirmede mükemmel bir yöntemdir bu."

Sonunda babasına acıyarak, olağandışı bir sakinlikle, Molchalin'in sıkıntılı bir biçimde ve aptalca arkasında saklamaya çalıştığı flütün babasına gösterilmesini ister.

"Bak baba" dedirtirim ona mütevazı bir ses tonuyla.

"Nedir o?" diye sorar babası.

"Bir flüt" diye cevap verir, "bu yüzden geldi Molchalin."

"Görüyorum, ceketinin kuyruğuna nasıl saklamaya çalıştığını görüyorum. Ama buraya, odana nasıl geldi o?" diye sorar yaşlı adam taze bir coşkuyla.

"Nereye gelecekti ki? Dün bir düet çalışmıştık beraber. Çok iyi biliyorsun ki baba, o ve ben bu akşamki parti için bir düet hazırlıyoruz."

Kızının masumiyetini ispatlar gözüken durgunluğuna hâlâ kızgın olsa da, "Şey! Evet, biliyorum," diye kabul eder babası ihtiyatla.

"Çalışma süremizin adab-ı muaşeret kurallarını aştığı bir gerçek. Bunun için senden af diliyorum baba." Burada Sophia babasının elini öper, babası da onu alnından hafifçe öper ve kendi kendine: "Akıllı kızım benim!" diye düşünür.

"Düet çalışmasını kesinlikle bitirmemiz gerekiyordu, çünkü aksi takdirde kızının düeti kötü çalarak kendini bütün akrabalarının önünde rezil ettiğini görünce çok canın sıkılırdı. Sıkılmaz mıydı?"

"Eee... Sıkıcı olurdu tabii," diye onaylar yaşlı adam neredeyse suçlulukla, şimdiden kulaklarına kadar kızardığını hissederek. Sanki kendini bundan kurtarmak istercesine, "Ama neden burda?" diye aniden patlar.

"Ya nerede olacaktı?" diye meleksi ifadesiyle sorar Sophia yaşlı beyefendiye. "Piyanonun durduğu bekleme

odasına girmemi yasakladın. Ta oralarda, genç bir adamla yalnız olmanın uygun olmayacağını söyledin. Ayrıca o odalar dün ısıtılmadıkları için çok soğuk. Burada, odamda, klavsende çalışmayacaktık da nerde çalışacaktık? Başka enstrüman yok ki. Genç bir adamla yalnız kalmamak için Liza'ya daima burda kalmasını emrettim tabii ki. Ve bu yüzden baba, sen... Tabii, benim hakkımı koruyacak bir annem yok ki! Bana yol gösterecek hiç kimsem yok ki! Ben bir yetimim... Zavallı ben! Yüce Tanrım! Keşke canımı alsaydın!" Eğer Sophia şanslıysa ve gözlerinden yaşlar gelirse, bütün sorun onun hediye olarak yeni bir şapka almasıyla çözülecektir...



Böylelikle arzular, eğilimler, oynamaya yönelten itkilerden doğal olarak o önemli şeye doğru yaklaşırım: iç aksiyon.

Hayat aksiyondur; hayatın içinden yükselen canlı sanatımızın çoğunlukla aktif olmasının nedeni budur.

"Drama" kelimesinin Yunanca "yaparım" anlamına gelen bir kelimedcn türetilmesi sebepsiz değildir. Yunancada bu kelime cdebiyatla, oyun yazımıyla, şiirle ilgilidir, oyuncu ya da onun sanatıyla değil; yine de büyük ölçüde bizim tarafımızdan etkisiz hale getirilmiş olabilir. Aklıma gelmişken eskiden sanatımıza "oyuncuların aksiyonu" ya da "yüz aksiyonu" da denirdi, yani mim yapmak. Çoğu tiyatroda sahne üstü aksiyonu, yanlış bir şekilde dışsal aksiyon anlamında algılanır. Genellikle eğer insanlar girip çıkıyorsa, evleniyor ya da boşanıyorsa, birbirini öldürüyor ya da kurtarıyorsa oyunun aksiyonunun zengin olduğu düşünülür; kısacası, zekice örülmüş ilginç bir dışsal hikâyesi olan oyunun, aksiyonu zengin oyun olduğu düşünülür. Ama bu yanlıştır.

Sahne aksiyonu sahne üstünde yürümek, hareket etmek, jestler yapmak demek değildir. Püf noktası, kolların, bacakların ya da gövdenin hareketlerinde değil, içsel hareketlerde ve itkilerdedir. Öyleyse ilk ve son kez "aksiyon" kelimesinin "mim yapmak"la aynı olmadığını, oyuncunun

sunarmış gibi yaptığı bir şey değil, dışsal bir şey değil, daha çok fiziksel olmayan içsel bir şey olduğunu, *ruhsal bir etkinlik* olduğunu öğrenelim. Aksiyon bir dizi kesintisiz bağımsız süreçten türer ve sırayla bunların her biri belli bir yönelimin icrasına yönelmiş arzular ya da itkilerden oluşmuştur.

Sahne aksiyonu ruhtan bedene, merkezden çevreye, içselden dışsala, oyuncunun hissettiği şeyden onun fiziksel biçimine doğru bir harekettir. Sahne üstünde dışsal aksiyon esinle gelmediği, haklılaştırılmadığı, içsel etkinlikle ortaya çıkarılmadığı zaman yalnızca gözler ve kulaklar için eğlendiricidir; kalbe nüfuz etmez, roldeki insan ruhunun yaşamı için hiçbir önem arz etmez.

Bu nedenle itkiler –aksiyon dürtüsü ve iç aksiyonun kendisi– bizim çalışmamızda istisnai bir anlam kazanırlar. Onlar yaratım anlarındaki itici gücümüzdür ve ancak iç aksiyona dayandırılan yaratıcılık sahneseldir. Tiyatroda, "sahnesel" terimiyle kelimenin ruhsal anlamında aksiyon demek isteriz.

Buna karşın, pasif bir hal bütün sahne aksiyonu öldürür, duyguların hatırına duygu, tekniğin hatırına teknik üretir. Bu türde duygu sahnesel değildir.

Bazen bir oyuncu pratik olarak hareketsizlik lüksünü yaşar, kendi coşkularının içinde yuvarlanır. Rolünde kendisini evinde hissetme duygusuyla gözleri kör olan oyuncu, bir şey yarattığını, rolü gerçekten yaşadığını zanneder. Ama bu pasif duygu ne kadar samimi olursa olsun, yaratıcı değildir ve etkinlikten yoksun olduğu ve oyunun içsel yaşamını kurmaya yardımcı olmadığı sürece izleyicinin kalbine ulaşamaz. Oyuncu rolünü pasif olarak hissettiği zaman, coşkusu içinde kalır, ne içsel ne de dışsal aksiyona dönük hiçbir kışkırtıcı oluşmaz.

Pasif bir halin bile teatral terimlerle yansıtılması aktif bir biçimde yapılmalıdır. Aktif katılımdan (herhangi bir konuda ya da olayda) kaçınmak kendi içinde bir aksiyondur. Uyuşuk, tembel aksiyon yine de aksiyondur, pasif halin tipik aksiyonu...

Gerçek hayat, sahne üstündeki hayat gibi, sürekli

yükselen arzular, özlemler, aksiyona çağrılar ve onların içsel ve dışsal aksiyonlarda tüketimlerinden oluşur. Tıpkı bir motorun bağımsız, sürekli tekrar eden patlamalarının bir arabanın yumuşak hareketiyle sonuçlanması gibi, bir insanın arzularının kesintisiz patlamalar dizisi de yaratıcı irademizin aralıksız hareketini geliştirir, içsel yaşam akışını kurar, oyuncunun rolünün canlı organizmasını denemesine yardımcı olur.

Oyuncu, bu yaratıcı deneyimi sahne üstünde yeniden oluşturmak için bütün rolü boyunca süregiden bir sanatsal arzu ateşini korumak zorundadır ki bu ateş karşılığında kendine denk düşen içsel özlemleri açığa çıkarsın, içsel özlemler daha sonra kendilerine denk düşen içsel oynama kışkırtıcılarını doğursun ve en nihayetinde iç aksiyona yapılan bu çağrılar son hallerini bu kışkırtıcılara denk düşen dışsal, fiziksel aksiyonlarda bulsun.

Sahne üstündeyken bütün bu arzuların, özlemlerin ve aksiyonların rol metninin basılı olduğu durağan kâğıt parçalarına değil; gösterimde var olmayan oyun yazarına değil; hemen yanıbaşınızdaki yönetmene bile henüz değil, yaratıcı sanatçı olarak oyuncuya ait olması gerektiği noktasının belirtilmesine gerek var mı? Oyuncunun rolünü ancak kendi, biricik duygularıyla deneyebileceği ya da yaşayabileceğinin vurgulanması gerekir mi? Günlük yaşamda ya da sahne üstünde bir oyuncu ya da insan olarak başkalarının duygularıyla, bu duygular bedenen ve ruhen emilmeden yaşanabilir mi? Kişi bir başka insanın duygularını ve hissiyatını, bedenini ve ruhunu ödünç alabilir ve onları kendininmiş gibi kullanabilir mi?

Bir oyuncu kendisini bir oyun yazarının ya da yönetmenin isteklerine ve yönergelerine tâbi kılabilir ve onları mekanik olarak icra edebilir, ama rolünü denemesi için kendisi tarafından hayata geçirilmiş ve üzerinde çalışılmış, kendi canlı arzularını kullanmalıdır ve kendi iradesini çalıştırmalıdır, bir başkasınınkini değil. Yönetmen ve oyun yazarı kendi isteklerini oyuncuya önerebilirler, ama sonra bu istekler oyuncunun kendi doğasında yeniden vücuda getirilmelidir ki tümüyle onun tarafından sahiple-

nilsinler. Oyuncunun aksiyonlarına gömülü bu arzuların sahne üstünde, canlı, yaratıcı arzular haline gelebilmesi için tümüyle kendisinin bir parçası haline gelmiş olmaları gerekir.

YARATICI YÖNELİMLER

Yaratıcı iradenin arzuları sahne üstünde nasıl uyandırılır? Basit olarak: "Arzula! Yarat! Oyna!" denilemez. Yaratıcı coşkularımız emre tâbi değildirler ve zorlanmaya gelemezler. Ancak tatlı sözle gönülleri hoş edilebilir. Bir kez hoş edilince, istemeye başlarlar ve isteyince aksiyon için yanıp tutuşmaya başlarlar.

Yaratıcı irademizi cezbedebilecek ve bize çekebilecek bir tek şey vardır, o da çekici bir amaç, yaratıcı bir yönelimdir. *Yönelim, yaratıcılığın bileyleyicisi, itici gücüdür. Yönelim, coşkularımızı cezbedendir.* Bu yönelim, yaratıcı özlem maksadıyla arzu patlamaları doğurur. Aksiyonda doğal ve mantıkcn ifade edilen içsel mesajlar yollar. Yönelim, rolün canlı varlığına nabız verir.

Sahne üstündeki hayat, sahne dışında olduğu gibi, bir dizi kesintisiz yönelimlerden ve onların elde edilmesinden oluşur. Onlar bir oyuncunun yaratıcı özlemler yolu boyunca kurulmuş işaretlerdir; ona doğru yolu gösterirler. Yönelimler müzikteki notalar gibidir, ölçüleri oluştururlar ve bunlar da karşılığında melodiyi üretirler ya da daha çok coşkuları; bir hüzün, zevk v.b. hali. Melodi, bir opera ya da senfoni, yani bir roldeki insan ruhunun yaşamını oluşturmak üzere ilerler ve bu da oyuncunun ruhunun söylediği şarkıdır.

Böylesi yönelimler aklımız tarafından bilinçli olarak muhakeme edilebilir, belirtilebilir ya da sezgisel olarak kendi özgür iradelerinden yükselebilir, bilinçdışı, coşkusal olabilirler.

Bilinçli bir yönelim neredeyse hiçbir duygu ve irade içermeksizin sahne üstünde icra edilebilir; ama kuru, itici, sahnesel nitelikten yoksun ve bu yüzden de yaratıcı mak-

satlara uyarlanamaz olacaktır. Coşkular ya da irade tarafından yaşam aşılanmamış ya da ısıtılmamış bir yönelim kelimelerin durağan kavramına hiçbir canlı nitelik katamaz. Kuru düşünceleri okumaktan daha fazla bir şey yapamaz. Eğer bir oyuncu yönelimine yalnızca aklı yoluyla ulaşırsa, rolünü yaşayamaz ya da deneyemez, sadece hakkında bir rapor verebilir. Bu yüzden rolünün yaratıcısı değil raportörü olacaktır. Bilinçli bir yönelim oyuncunun canlı duygularına ve iradesine çekici geldiği ve onları harekete geçirdiği zaman iyi ve sahnesel olarak verimli olabilir ancak.

En iyi yaratıcı yönelim oyuncunun duygularını duygusal olarak derhal sahiplenen ve onu sezgisel olarak oyunun temel hedefi boyunca sürükleyen bilinçdışı olan yönelimdir. Yaratıcı irade için bir mıknatıs vazifesi gören ve karşı konulmaz özlemler açığı çıkaran bu tür yönelimin gücü sezgiselliğinde yatar (Hintliler böyle yönelimlere bilinçüstünün en üstünü derler). Böyle durumlarda aklın yaptığı tek şey not almak ve sonuç çıkarmaktır. Genellikle böyle yönelimler tümüyle değilse de en azından yarı yarıya, bilinçdışı aleminde baki kalmak üzere ayrılırlar. Yapabileceğimiz tek şey doğanın yaratıcılığına nasıl müdahale etmeyeceğimizi, ya da zemini hazırlamak üzere çalışmayı, silik de olsa bu coşkusal, bilinçüstü yönelimleri yakalamamızı sağlayacak güdüleri ve araçları aramayı öğrenmektir.

Bilinçdışı yönelimler oyuncuların kendi coşkuları ve iradeleri tarafından hayata geçirilirler. Sezgisel olarak var olmaya başlarlar. Ondan sonra bilinçli olarak tartılırlar ve saptanırlar. Böylelikle oyuncunun coşkuları, iradesi ve aklı, hepsi birden yaratıcılıkta rol alır.

İrade oyuncunun etkinliğini canlandırırken böyle yönelimleri bulabilme ya da yaratabilme yeteneği ve onları ele alabilme yeteneği tüm içsel tekniğimizin can alıcı noktasıdır. Pek çok yaklaşım vardır. Kişi bunların arasından oyuncunun roldeki doğasına en uygun olanını, onu büyük yaratıcı aksiyona götürecek yolu bulmayı bilmelidir. Bu nasıl kotarılır? İşte bir örnek.

Varsayalım ki Chatski Sophia'yı, ne Molchalin ne de Skalozub'un kendisine uygun bir eş olmadığına ikna

etme endişesindedir. Bu ikna süreci duygu sıcaklığıyla desteklenmediği takdirde dışsal, salt sözel, kuru ve yetersiz olacaktır. Oyuncu ikna olmayacaktır, duygularının içtenliğine ve gerçekliğine inanmasını sağlaması mümkün olmayan fiziksel dışsal hareketlerin üstünden geçecektir sadece. Ancak bu inanç olmadan bir oyuncu rolünü hissedemez. Tıpkı rolünü gerçekten hissetmeden coşkularına inanmayacağı gibi.

Aksiyona girmeye güçlü bir istek duymam için Chatski olarak kendi yönelimime inanmamı sağlayacak olan şey nedir? O zavallı silik Molchalin'in ya da iri kıyım Skalozub'un yanındaki büyüleyici, çaresiz, deneyimsiz Sophia görüntüsü müdür? Ama bu insanlar henüz yoklar, en azından ben onları ne gerçeklikte ne de imgelemimde henüz görmüyorum. Onları tanımıyorum. Yine de kendi deneyimlerimden Skalozub gibi kaba bir aptal ya da Molchalin gibi ahmak bir fırsatçıyla evlenerek kendini feda eden hoş bir genç kız (kim olursa olsun) düşüncesi karşısında duyulan acıma, küçümseme, estetik rezalet duygusunun ne olduğunu bilirim. Böyle doğal olmayan ve yakışıksız bir birleşim manzarası kişinin güdülerini harekete geçirir. Deneyimsiz bir genç kızın yanlış adım atmasını engelleme arzusu hepimizin içinde canlı olarak vardır. Kişinin böyle bir arzu uğruna itkilerini canlandırması asla zor olmayacaktır. Bu da karşılığında asıl arzuyu ve aksiyonun kendisini alevlendirecektir.

Bu itkiler nelerden oluşur? Hoş bir körpe hayat mahvedildiği için kendi taarruz duygularıyla bir başkasının duygularını etkileme ihtiyacını hisseder kişi. Bir şeyler onu Sophia'ya ya da onun gibi herhangi bir genç kıza gitmeye ve onun gözlerini açmaya, kaçınılmaz olarak üzüntü getirecek uygunsuz bir evlilik yoluyla kendini mahvetmemeye ikna etmeye çalışmaya iter. Kişi onu, kendisine karşı gösterdiği dostane ilginin samimiyetine inandırmanın yollarını arar. Bu samimiyet adına kişi ondan mahrem konular, kalbini ilgilendiren sorunlar hakkında konuşma izni almak ister.

İlk olarak Sophia'nın bana olan ön-güvenini kazanmak için ona karşı iyi duygular beslediğime onu ikna etmeye çalışırdım. Sonra onunla Skalozub'un kaba doğası arasındaki, onunla Molchalin'in ahmak, vasat küçük ruhu arasındaki farkları gösteren olası en canlı resmi çizmeyi denerdim. Molchalin hakkında söylediklerim olağanüstü maharet gerektirecekti, çünkü Sophia ona her ne pahasına olursa olsun pembe gözlüklerle bakmaya kararlıdır. Onu bekleyen şeylerin düşüncesiyle kalbimin nasıl daraldığını her şeyden daha açık olarak fark etmelidir Sophia. Onun da hissetmesini istediğim, ona dair korkularım onu korkutsun ve durdurup düşündürsün. Onu ikna metotlarının her biri, kalbine doğru yapılan her yaklaşım hassas duygu ışımalarıyla, kucaklayıcı bir bakışla, v.b. yumuşatılmalıdır. Kendini mahvetme niyetindeki deneyimsiz bir genç kızı kurtarma çabalarıyla hislenmiş olan bir insanın kalbinde kendiliğinden yükselen bütün içsel ve fiziksel aksiyonlar, bütün içsel itkiler sayılabilir mi hiç?



Bilinçli ya da bilinçdışı yönelimler hem içe hem de dışa doğru, hem vücut hem de ruh tarafından icra edilirler. Bu yüzden hem *fiziksel* hem de *psikolojik* olabilirler.

Örneğin, Famusov'a sabah ziyaretimi yaptığım hayali sahneye geri dönersek, imgelemimde yapmam gereken sonsuz sayıda fiziksel yönelim hatırlarım. Bir koridorda yürümem, kapıyı vurmam, kapı tokmağını tutup çevirmem, kapıyı açmam, girmem, evin efendisini ve orada olan diğer herkesi selamlamam, vesaire gerekiyordu. Olayın gerçekliğini bozmamak için sadece tek bir hareketle odasına uçarak giremezdim.

Bütün bu gerekli fiziksel yönelimler öyle alışılmışlardır ki onları kaslarımızla mekanik olarak yaparız. Sonsuz sayıda gerekli, basit psikolojik yönelimleri iç dünyamızda da buluruz.

Şimdi bir örnek olarak, Famusovlar'ın yaşamına ait başka bir hayali sahneyi hatırlıyorum. Sophia ve Molchalin'in

kesintiye uğrayan buluşması. Sophia'nın, babasının öfkesini yumuşatmak ve cezadan kurtulmak için coşkularıyla ne kadar çok basit psikolojik yönelim icra etmesi gerekmiştir. Utancını gizlemesi gerekmiş, sakinliğiyle, utancıyla babasının aklını karıştırması ve yüzündeki meleksi ifadeyle onu insafa getirmesi, yumuşak başlılığıyla onu savunmasız bırakması, konumunu zedelemesi vs gerekmiştir. Aksiyonunun gerçekliğine ve canlı niteliğine zarar vermeden, tek bir coşku seliyle, tek bir içsel hareketle, tek bir psikolojik yönelimle öfkeli bir adamın kalbinde bu mucizevi dönüşüme sebep olamazdı.

Fiziksel ve basit psikolojik yönelimler belli bir dereceye kadar her insana lazımdır. Bir insan boğulduğu zaman mesela, mekanik yollarla nefes almaya zorlanır. Sonuç olarak, diğer organları işlemeye başlar. Kalbi atmaya başlar, kan dolaşımı başlar ve son olarak canlı organizmaların güçlü momentumuyla ruhu hayata döner. Bu fiziksel organlar arasındaki doğuştan gelen alışılmış ve yaşamsal bağdır.

Bir rolü yaşama sürecini oluştururken sanatımızda kullandığımız da doğamızın bir parçası olan bu türden bir alışkanlık, aksiyon ve duygularımızdaki bu türden bir art ardalık ve mantıktır. Oyuncuyu ve rolünü ilk kez birbirine yaklaştıran, oyuncu-insana ve insan-role duyulan bu ortak gerekliliktir.

Hem fiziksel hem de psikolojik yönelimler belli bir içsel bağ ile duygu ardıllığı, aşamalılığı ve mantığıyla birbirlerine bağlanmalıdır. Bazen öyle olur ki insani duyguların mantığında mantıksız bir şey bulunur. Müziğin bütün o uyumu içinde bile ara sıra oluşan detonasyonlar vardır. Ama sahne üstünde ardışık ve mantıklı olmak bir gerekliliktir. Bir evin ilk katından onuncu katına atlayamazsınız. Tek bir içsel hareket ya da tek bir fiziksel hareketle bütün engelleri aşmak ve başka bir insanı bir şey yapmaya bir anda razı etmek ya da bir evden diğerine uçmak imkânsızdır. Bütün bir art arda ve mantıklı fiziksel ve basit psikolojik yönelimler dizisini gözden geçirmeli ve icra etmelisiniz. Diğer kişiyle buluşma noktasına ulaşmadan

önce evin dışına çıkmalı, bir taksiye atlamalı, diğer eve girmeli, birkaç odadan geçmeli, aradığınız kişiyi bulmalı ve benzeri şeyler yapmalısınız.

Benzer bir şekilde, diğer kişiyi ikna etme noktasına ulaşmak için de bir dizi yönelimi tamamlamalısınız: o kişinin dikkatini çekmeli, kalbindekini hissetmeye, içsel durumunu kavramaya, sonra kendi duygu ve düşüncelerinizi aktarmanın birkaç yolunu deneyerek kendinizi ona uyarlamaya çalışmalısınız. Kısacası partnerinizi düşüncelerinize inandırmak ve duygularınızla onu etkilemek için bir dizi psikolojik yönelim ve iç aksiyon icra etmelisiniz.

Sahne üstünde, bütün fiziksel ve basit psikolojik yönelimleri, çizilen karakterin özlemlerine ve aksiyonlarına denk düşecek şekilde kusursuz olarak korumak kolay değildir. Sorun, oyuncunun oynadığı karakterin içsel yaşamıyla yalnızca repliklerini okurken özdeşleşme eğiliminde olmasıdır. Konuşması bittiği ve sahneyi karşısında oynayan kişiye verdiği anda, rolünün içsel çizgisi kopar. Sanki sırf rolünün kesintiye uğramış yaşamını yenilemek için sırasını bekliyormuş gibi kendi yaşamına ve duygularına döner oyuncu. Böyle bir şey olduğunda, oyuncu fiziksel ve psikolojik yönelimlerinin mantıksal zincirini kırdığında ve yerine başka şeyler koyduğunda hayatı felç etmektedir. Bir rolde, yaratıcı yönelimler ve duygularla doldurulmamış olan tüm anlar oyuncu klişelerine, geleneksel teatral ifadelere bir davettir. Ruhumuza ve fiziksel doğamıza yönelik bir şiddet varken, coşkularımız kaos halindeyken, mantıklı ve ardışık yönelimlerden yoksunken, bir rolü gerçekten yaşayamayız.

ROLÜN SKORU

Kendimi *Akıldan Bela*'daki Chatski rolünü oynayan oyuncunun yerine koyacağım ve imgelemimde, 1820'lerde Moskova'daki Famusovlar'ın ev yaşamının göbeğinde "olma"ya, o koşulların ortasında var olmaya başladığım zaman içimde hangi fiziksel ve basit psikolojik yönelimle-

rin doğal olarak oluştuğunu bulmaya çalışacağım.

Buradayım; şimdilik Chatski'ye ait hiçbir duygu ya da coşku olmaksızın kendimim. Gurbetten yeni dönmüşüm. Dört atın çektiği ağır bir yolcu arabasıyla kendi evime gitmeden önce neredeyse ikinci adresim olan evin kapısına gelmişim. Artık arabam durmuş ve arabacı avlunun kapısını açması için bekçiyi çağırmış.

Şu an ne istiyorum?

A. *Uzun zamandır hayalini kurduğum şeyin, Sophia'yla karşılaşma anının bir an önce gerçekleşmesini istiyorum.*

Ama bu konuda herhangi bir şey yapacak gücüm yok, bu yüzden çaresiz bir şekilde arabamda oturur ve kapıların açılmasını beklerim. Sabırsızlıktan, yolculuğum boyunca beni rahatsız eden pencere kordonunu amaçsızca çekerim.

Artık bekçi gelmiş, beni tanımış ve acele etmektedir. Kapının mafsalları gıcırdar; şimdi kapı açık ve araba içeri girebilir; ama bekçi bizi durdurur, pencereye yaklaşır ve sevinç gözyaşlarıyla beni selamlar.

a. Onunla konuşmalı, kibar olmalı, selamlaşmalıyım.

Beni çocukluğumdan beri tanıyan bu yaşlı adamı kırmamak için bütün bu hareketleri sabırla tamamlarım. Çocukluğumla ilgili bildik anıları anlatışını bile dinlemek zorunda kalırım.

Artık nihayet koca araba gıcırdayarak ve karları ezerek avluya girer ve araba kapısının önünde durur.

Arabadan atlarım.

Yapmam gereken ilk şey nedir?

b. Uyuklayan kapıcıyı uyandırmalıyım.

Şimdi kapı zilinin kordonunu tutmakta, hızla çekmekte, beklemekte, tekrar çalmaktayım. Bu esnada, melez bir ev köpeği bacaklarıma sürtünüp inlemektedir.

Kapıcıyı beklerken:

c. Köpeği selamlamak isterim ve bu eski dostumu okşarım.

Şimdi ön kapı açılmıştır ve ben antreye dalarım. Evin tanıdık atmosferi beni bir anda kucaklar. Geride bıraktı-

ğım duygu ve hatıralar şimdi kalbime akın eder ve tıka basa doldurur. Hassas duygular içerisinde kıpırdamadan dururum.

Şimdi kapıcı beni at kişnemesine benzer bir sesle selamlamaktadır.

d. Ona nasılsın demeli, iyi davranmalı, selamlaşmalıyım.

Bu yönelimi de sabırla gerçekleştiririm, keşke daha da gecikmeden Sophia'ya kavuşabilsem.

Şimdi ön merdivenlerden yukarı çıkmaktayım. İlk kata ulaşırım. Burada uşak ve kahyayla karşılaşırım. Bu beklenmedik karşılaşma karşısında şaşkınlıktan dona kalırlar.

e. Onları da selamlamalıyım, Sophia'yı sormalıyım. Nerede? İyi mi? Uyanık mı?

Kabul odasının eşiğine gelirim.

Uşak önümde hızlı adımlarla ilerler.

Koridorda beklerim. Şimdi Liza kısa bir çığlık atarak dışarı fırlamaktadır. Şimdi paltomun kolundan beni sarsmaktadır.

Şu anda ne istiyorum?

f. Çabucak esas amacıma ulaşmak, kız kardeşim kadar yakın olan Sophia'yı, sevgili çocukluk arkadaşımı görmek istiyorum.

Ve şimdi sonunda gözlerim onu buldu.

Burada ilk yönelimim -A- bütün bir küçük, neredeyse yalnızca fiziksel yönelimler dizisinin (arabadan inmek, kapı zilini çalmak, merdivenleri koşarak çıkmak, vesaire) yardımıyla tamamlanmıştır.

Şimdi önümde yeni ve büyük bir yönelim doğal olarak belirir:

B. Sevgili çocukluk arkadaşımı, bana neredeyse bir kız kardeş kadar yakın olan arkadaşımı, selamlamak isterim; ona sarılmak ve bastırılmış duygularımı paylaşmak isterim.

Ne var ki bu bir anda, tek bir içsel jestle yapılamaz. Hep birlikte temel, büyük yönelimi oluşturacak olan bütün bir küçük, içsel yönelimler dizisi olmalıdır.

a. Her şeyden önce Sophia'ya dikkatle bakmak, onun tanıdık ve sevimli özelliklerini görmek, yokluğumda gerçekleşen değişiklikleri keşfetmek isterim.

Bir genç kız on dörtle on yedi yaşları arasında öyle değişebilir ki onu güçlükle tanırsınız. Ve bu harika değişiklik Sophia'da gerçekleşmişti. Ben bir genç kızla karşılaşacağımı düşünmüştüm, oysa ki karşımda genç bir kadın vardı.

Geçmişe dair anılarımdan ve kişisel deneyimimden böyle bir anda insanı nasıl bir şaşkınlık duygusunun kapladığını bilirim. Beklenmedik bir şeyle karşılaştığım zaman hissettiğim tuhaf utanç duygusunu hatırlarım. Sadece bir tek tanıdık özellik, bir göz kırpış, dudakların ya da kaşların, omuzların ya da parmakların bir hareketi, tanıdık bir gülümsemenin izini görebilsem, o zaman o anda benim sevgili Sophia'mı tanırdım. Geçici utangaçlık kaybolur. Eski rahat kardeşçe ilişki yeniden kurulur ve yeni bir yönelim biçimlenir.

b. Kardeşçe bir öpücükle hislerimi açığa vurmak isterim.

Arkadaşıma ve kız kardeşime sarılmak üzere ileri doğru atılırım. Onu kucaklarım ve bunu öyle güçlü yaparım ki biraz canı yanar, arkadaşlığımın gücünü hissedebilsin diye mahsus böyle yaparım.

Ama bu yetmez, bastırılmış duygularımı ona ifade etmek için başka yollar bulmalıyım.

c. Sophia'yı bakışlarımla ve kelimelerimle kucaklamalıyım.

Ve yine, sevgi dolu, arkadaşça kelimeler ararken, sanki nişan alırmış gibi, kendi hislerimden yayılan sıcaklığı ona doğru çeviririm.

Bir de ne göreyim? Soğuk bir ifade, sıkıntı, bir hoşnutsuzluk gölgesi. Nedir bu? Benim hayal ürünüm mü? Selamlamalarımın beklenmedikliğinin bir sonucu mu?

Burdan yeni bir yönelim doğal olarak gelişir.

C. Bu soğuk karşılamanın nedenini anlamalıyım.

Buna karşın bu yönelim, icrası sırasında ortaya çıkan pek çok bağımsız küçük yönelimden oluşmuştur.

a. Sorunun ne olduğunu Sophia'ya söyletmeliyim.

b. Sorgulamalar, sitemler, zekice sorulmuş sorularla onu sarsmalıyım.

c. İlgisini bana çekmeliyim, vs.

Ama Sophia zekidir. Meleksi bir ifadenin arkasına nasıl saklanacağını bilir. Geçici bir süre için bile olsa beni gördüğüne sevindiğine beni ikna etmesinin hiç de zor olmayacağını hissederim. Hatta daha da kolay olacaktır zira inanmak istediğim de budur, böylelikle yeni, büyük ve daha ilginç bir yönelime doğru daha çabuk ilerleyebilirim.

Ve daha sonra bu büyük yönelim, D, *Sophia'yı kendisi, akrabaları, tanıdıkları, bu evin ve Moskova'nın bütün hayatı hakkında sorguya çekmek*, bir dizi küçük yönelimle gerçekleştirilir.

Ama şimdi Famusov girer ve dostane sohbetimizi böler. Burada uygun küçük yönelimleriyle E yönelimi ortaya çıkar, ta ki oyunun sonundaki nihai yönelimime ulaştığım noktaya kadar:

Z. "Uzağa Moskova'dan uzağa!
Bu yere bir daha gelmeyeceğim asla,
Geri dönüş yok, gidiyorum dış dünyaya,
Yaralarımı sarabileceğim bir yer bulmaya."
Bu son büyük yönelimi icra edebilmek için:
a. Ayakçıya emretmeliyim:
"Arabamı hazırlatın, çabuk arabamı hazırlatın."
b. Famusovlar'ın evini biran önce terk etmeliyim

Bütün bu yönelimleri zihinsel olarak seçerken ve icra ederken, *irademi* ve *arzularımı* kendiliğinden hareketlendiren içsel ve dışsal koşulları hissettim. İrade ve arzu da bunun karşısında aksiyona yönelik içsel itkiler tarafından geliştirilmiş yaratıcı *özlemleri* uyandırdılar. Beni, rolüme yaşam verdiğim o yaratıcı ana yönlendirmek üzere hepsi birleşti.

Tümünün birlikteliğinden, her büyük yönelimin etrafında bütün bir *birimler* dizisi oluştu. Örneğin Aa'dan Af'ye kadar A'nın tüm yönelim bileşenlerinin içsel anlamlarına bakarsanız, Chatski'nin Famusovlar'ın evinin avlusuna

girdiği andan Sophia'yla karşılaştığı ana kadar olan tüm arzuları göz önünde bulundurursanız, tek bir büyük yönelimi -A'yı- gerçekleştirdiğini görürüz. Rolünün yaşamında *Sophia'yla karşılaşmayı hızlandırma* diye adlandırabileceğimiz bir birim.

Sonra Ba-Bc arası tüm küçük yönelimler başka bir büyük yönelimi, rolünün başka bir birimini –B'yi– oluşturmak üzere birleşirler ve buna: *Sophia'yı selamlamayı ve kucaklamayı ve onunla duygularını paylaşmayı arzulama diyebiliriz.*

Ca-Cc arası küçük yönelimlerden üçüncü bir büyük yönelim ve birim oluştururuz –C– ki anlamı şudur: çocukluk arkadaşının soğuk karşılamasının nedenini araştırma.

Ve bütün oyun boyunca bu böyle devam eder.

İlk dört birim bütün bir sahneyi yaratır ki buna: Chatski ve Sophia'nın ilk karşılaşması diyebiliriz. İkinci dört birim başka bir sahneyi oluştururlar. Kesintiye uğrayan buluşma. Diğer birimlerin ve yönelimlerin gruplandırılması bir üçüncü sahneyi ve bir dördüncü sahneyi, vb. oluşturur. Bunun karşısında bu büyük sahneler dizisi perdeleri oluşturmak üzere kaynaşırlar. Perdeler de bütün bir oyunu oluştururlar, yani bir insan ruhunun büyük ve önemli bir parçasını.

Küçük ve büyük yönelimlerden, birimlerden, sahnelerden, perdelerden oluşan bu uzun kataloğa rolün skoru adını verme konusunda anlaşalım. Şimdilik fiziksel ve basit psikolojik yönelimlerden oluşmaktadır. Chatski rolünün skoru oyundakine benzer koşullar içinde yaşayan herkes için (ufak sapmalar ve değişikliklere rağmen) aynı olacaktır, tıpkı bu rolü deneme sürecinden geçen her oyuncu için olacağı gibi. Bir yolculuktan evine dönen, ya da anavatanına dönüşünü coşku belleğinde canlandıran herkes ya gerçeklikte ya da zihninde arabadan inecek, eve girecek, insanları selamlayacak, kendini duruma uyduracaktır, vs. Bunlar fiziksel gerekliliklerdir.

Ve yoldan gelen herhangi biri bu basit psikolojik yönelimler dizisinin üstünden bütünüyle geçmek zorunda kalacaktır: coşkularını paylaşmak, selamlaşmak, yakın

dostları hakkında gördüğü ve duyduğu şeylerle ilgilenmek, vs. Kişinin kalbindeki her şey bir anda açığa vurulamaz. Selamlamalar, kucaklamalar, bakışmalar, birbirini anlamalar sıralamasını takip ederek ilerler kişi.

Yukarıda sıraladığımız skor yönelimlerinden hiçbirinin üst düzey nitelikte olmadığını belirtelim. Yalnızca oyuncunun vücudunun çevresini, ruhsal yaşamının dışsal açığa vurumlarını etkileyebilirler. Yine de bunlar kuru aklın ürünü değil canlı duyguların yaratımlarıydılar. Sanatsal güdüler, yaratıcı duyarlılık, oyuncunun kendi yaşam deneyimleri, alışkanlıkları, kendi doğasının insani özellikleri tarafından harekete geçirilmişlerdi. Ve her yönelim kendi ardıllığını, aşamalı gelişimini, mantığını içeriyordu. Bunlara doğal yönelimler denilebilir. Böyle yönelimler üzerine temellendirilmiş böylesi bir skorun –fiziksel olarak konuşursak– bir insan olarak oyuncuyu, karakterin ya da rolünün gerçek yaşamına yaklaştıracağı şüphesizdir.

Zamanla ve sürekli tekrarla, provalarda ve gösterilerde, bu skor alışkanlık haline gelir. Oyuncu bütün yönelimlerine ve onların sıralanışına öyle alışır ki rolüne yaklaşımında skorda sabitlenmiş aşamalar çizgisini takip etmenin dışında başka bir yaklaşım şekli tasavvur edemez. Yaratıcılıkta alışkanlık önemli bir rol oynar: Yaratıcılığın edinimlerini sağlam temeller üzerine kurar. Volkovski'nin tabiriyle zoru alışılmış, alışılmışı kolay, kolayı güzel yapar. Alışkanlık ikinci doğayı yaratır ki bu da ikinci gerçekliktir.

Skor otomatik olarak oyuncuyu fiziksel aksiyona iter.

İÇSEL TON

Fiziksel ve basit psikolojik skor hazırdır artık. Peki bu bir oyuncunun yaratıcı doğasının bütün ihtiyaçlarına cevap verir mi? İlk gereklilik skorun çekici gücünün olmasıdır, zira oyuncunun kaprisli coşkularını ve iradesini etkilemenin tek aracı, yaratıcı hevestir, heyecan verici bir yönelimdir.

Skorun, şu ana kadar, bir oyuncunun hevesini kabartmak ve her yaratım anında duygularını canlandırmak

için gerekli bütün nitelikleri elde edemediği şüphesizdir. Chatski olarak yönelimlerimi ararken ve seçerken bile beni fazla heyecanlandırmadılar. Bu da şaşırtıcı bir şey değildir zaten. Seçilen yönelimlerin tümü dışsaldı. Sadece vücudumu etkilediler, duygularıma ve rolümün yaşamına sadece yüzeysel olarak temas ettiler. Zaten başka türlü de olamazdı, zira yaratıcı çabamın çizgisini rolümün fiziksel ve basit psikolojik yaşam düzlemi üzerinde dışsal olgu ve olaylardan oluşuyordu ve içsel yaşamın daha derin düzeylerine yalnızca ara sıra temas ediyordu.

Bu tür bir skor ve ona ait deneyimler, içinde teatral yaratımın özünü, rolün yaşamının içsel bireyselliğini bulduğumuz canlı insan ruhunun asıl önemli yönlerini yansıtmaz. Yönelimler skorunun önerdiği şeyleri herhangi bir insan da yapardı. Yönelimler her insan için tipiktir ve bu yüzden söz konusu rolü kendine özgü bireyselliği içinde karakterize etmez. Skor yol gösterebilir ama doğru yaratıcılığı harekete geçiremez. Yaşam üretmez ve kısa sürede yok olur gider.

Duyguları, iradeyi, aklı ve bir oyuncunun tüm varlığını harekete geçirmek için derinlikli tutkuları olan coşkular gereklidir. Bunlar ancak daha derin içsel içerikleri olan yönelimler tarafından canlandırılabilirler. İçsel tekniğin sırrı ve özü onların içinde gizlenmiştir. Bu yüzden bir oyuncunun bundan sonraki işi, duygularını her daim harekete geçiren ve bu sayede fiziksel skoruna yaşam veren yönelimler bulmak olmalıdır. Yaratıcı skor oyuncuyu yalnızca dışsal fiziksel gerçekliğiyle değil, her şeyden öte içsel güzelliğinin su yüzüne çıkışı ile heyecanlandırmalıdır. Yaratıcı yönelimler basit bir ilgi değil, tutkulu bir heyecan, arzular, özlemler ve aksiyon uyandırmalıdır. Bu manyetik niteliklerden yoksun herhangi bir yönelim görevini yerine getirememektedir. Tabii ki her canlandırıcı yönelimin, bir rolün yaratıcı skoruna yararlı ve uygun olduğu söylenemez. Yine de kuru olan herhangi bir yönelimin hiçbir işe yaramayacağı söylenebilir.

Kendisine eşlik eden küçük ve büyük yönelimler tarafından sergilenen Chatski'nin dönüşü olgusu sadece içsel

içeriği, coşkuları, psikolojik güdüleri yüzünden ilginçtir. Bunlar onun içsel varlığını etkileyen etmenlerdir. Onlarsız rolün kalbi olamazdı. Onlarsız yönelimler asılsız, boş olurlardı.

Şimdi, Chatski rolünü, dip akıntı diyebileceğimiz şey boyunca içsel yaşamının kaynağına, bir oyuncu olarak kendi doğasına yaklaştırarak, bir rolün "ben"i olan o gizemli ve mahrem merkezine yaklaştırarak rolün skoruna derinlik ekleyelim. Bunu başarmak için ne yapmalıyız? Yönelimleri ve rolünün dışsal yaşamını hazırlayan bütün fiziksel ve basit psikolojik skoru değiştirmeli miyiz? İyi ama, bunlar elzem değil midir ve derinlik eklenirse yok olurlar mı? Hayır! Var olmaya devam ederler ama cisimleşerek. Farklılık, içsel yaşamda, oyuncunun genel halinde, her bir yönelimin icra edildiği ruh halinde olacaktır. Oyuncunun yeni içsel hali yönelimlerini tazeleyecek ve onlara renk katacaktır, onlara bir mana derinliği, yeni bir temel ve içsel bir motivasyon katacaktır. Bu değişim geçirmiş içsel hale ya da ruh haline *içsel ton* diyeceğim. Oyuncu jargonunda buna *duygu dölü* denir.

Bir rolün skoruna derinlik eklenince, olgular ve yönelimler yalnızca içsel itkiler, psikolojik imalar, içsel bir hareket noktası –skorun içsel tonunu oluşturan ve ona sağlam bir haklılaştırma temeli veren her şey– eklenmiş olması anlamında değiştirilmiş olur.

Aynı şey müzikte de olur: Melodiler ve senfoniler değişik tonlarda, majör ya da minör çalınabilir, farklı tempolarda çalınabilir, melodinin kendisi değişmezken, yalnızca çalındığı ton değişir. Majör tonda ve canlı bir tempoda çalındığında melodinin muzaffer, hareketli bir karakteri olacaktır; minör tonda ve ağır tempoda çalındığında hüzünlü, lirik bir karakter edinecektir. Böylelikle biz oyuncular bir skoru aynı yönelimlerle ama farklı tonlarda oynadığımızda değişik coşkular tecrübe edebiliriz. Yuvaya dönen birinin tüm coşkularını yaşayabilir, ona bağlı tüm fiziksel ve basit psikolojik yönelimlerin üzerinden sakin ya da eğlenceli bir tonda, ya da hüzünlü ya da endişeli ya da heyecanlı bir tonda, ya da kendi kendine şunları söyleyen bir âşık to-

nunda geçebilirsiniz:

> *...çılgına dönmüş bir halde*
> İki gün iki gece durmaksızın ve asla gözümü kırpmaksızın
> *Yüzlerce mili hızla geçtim, rüzgâr ve fırtınalar arasından,*
> Telaş içinde, yuvarlandım yerlere çok kez...

Öyleyse şimdi yeni bir yönelim belirleyelim: Şu ana kadar kurulmuş haliyle skoru alın ve derinliğine bir şeyler ekleyin.

Her şeyden önce kendime şunu sormalıyım: Chatski'nin yaptığı gibi, onun verili yaşam koşullarında, ancak yuvaya dönen bir arkadaş olarak değil de, daha çok Sophia'ya ateşli bir aşkla tutkun biri olarak gurbetten eve dönsem skorda ne değişirdi? Diğer bir deyişle, aynı skoru farklı bir tonda hissetmeye çalışmalıyım.

Bu yeni tutkulu âşık tonuyla skor en kuytu köşelerine dek aydınlanır. Tümüyle farklı bir renk alır, büyük bir içsel içerik kazanır. Bu değişiklikler Chatski rolüne uyarlanmalıdır. Bu amaçla yeni verili koşullar ortaya koymalıyım. Varsayalım ki Chatski yalnızca Sophia'nın arkadaşı olarak değil, ona tapan, ümitsizce âşık olan bir nişanlı olarak gurbetten dönsün. Skorda neler değişir, neler olduğu gibi kalır?

Yuvaya dönen bir insanın tutkuları ne olursa olsun, fiziksel koşullar bekçinin avluya açılan kapıyı açmasını beklemesini zorunlu kılacaktı, uyuklayan kapıcıyı uyandırması, evin bir takım üyelerini selamlaması vs gerekecekti. Kısacası Chatski önceki skordakiyle neredeyse aynı fiziksel ve basit psikolojik yönelimleri tam anlamıyla ve maksadıyla icra etmek zorundadır. Çılgınca âşık olması durumuyla ortaya çıkan asıl değişiklik yönelimlerin pek kendisinde değil de, Chatski'nin onları nasıl icra ettiğindedir. Eğer sakinse, derin içsel coşkuların heyecanına kapılmamışsa, yönelimlerini sabırla ve titizlikle icra edecektir. Bununla birlikte, alev alev yanıyorsa, kendini duyguların gücüne bırakmışsa, yönelimlerine karşı oldukça farklı bir

tavrı olacaktır. Bir kısmı birbiriyle kaynaşıp birleştirilerek, hepsinin üzerindeki tek yönelim tarafından yutularak üzerinden hafifçe geçilecek, diğerleri aşığın asabiyeti ve sabırsızlığı yüzünden daha keskin hale gelecektir.

Bir insana tümüyle tutku hâkim olduğunda, kendini bütün varlığıyla ona kaptırdığında, fiziksel yönelimlerini unutur, onlarla pek ilgilenmeden mekanik olarak icra eder. Gerçek hayatta genellikle yaptığımız şeylerle pek ilgilenmeyiz; yürümek, zili çalmak, birilerini selamlamak, gibi. Bütün bunlar büyük ölçüde bilinçdışı bir şekilde yapılır. Gövde kendi alışılmış, otomatik varlığını yaşar ve ruh da daha derin olan kendi psikolojik yaşamını yaşar. Ancak görünürdeki bu ayrım gövdeyle ruh arasındaki bağa zarar vermez. Görünürdeki bu ayrım ilgi merkezinin dışsaldan içsel yaşama doğru hareket etmesi olgusundan ortaya çıkar.

Böylelikle oyuncunun mekanik icra noktasına kadar mükemmelleştirdiği fiziksel skor artık daha derinlere gider ve yeni duygularla doldurulur ve deyim yerindeyse nitelik olarak psikofiziksel* hale gelir. Bu, dolaylı araçlar vasıtasıyla, onu mümkün kılacak ön hazırlık çalışması vasıtasıyla gerçekleştirilir: Resmedilecek tutkunun doğası hissedilmelidir. Bu örnekte söz konusu olan aşk tutkusudur.

İlk olarak tutkunun boyunca gelişeceği bir çizgi çizilmelidir, tutkunun birbirini bütünleyen parçaları kavranmalı, hissedilmelidir. Yaratıcı coşkuların anlaşılmaz

---

* Psikoteknik-Psikofiziksel teknik: Stanislavski çalışmasının ilk yıllarında oyuncularından rol üzerine çalışmaya öncelikle rolün içsel yani psikolojik yanlarını keşfederek başlamalarını istemiştir. Bu dönemdeki inancına göre oyuncu bir kez rolün içsel değerlerini yerli yerine oturttuğunda rolün fiziksel boyutu kendiliğinden ortaya çıkacaktı. Bu nedenle Stanislavski'nin ilk dönem çalışma yöntemi genellikle "psikotenik" olarak adlandırılır. Ancak ilerleyen yıllarla birlikte psikolojik ve fiziksel olanın ayrıştırılamayacağını ve sürekli kol kola gittiğini keşfetmesiyle birlikte tekniğinde bazı değişikliklere gitmiştir. Bu dönemden sonra düzenlenmesi ve şekillendirilmesi daha kolay olan fiziksel aksiyonlara yönelmiş, tekniğini adlandırmak için "psikofiziksel" kavramını kullanmaya başlamıştır. [—*çev. notu*]

ve karmaşık motiflerinin bilinçli ya da bilinçdışı olarak üzerinde nakşedileceği, tuval işlevi görecek bir şema hazırlanmalıdır. Bu aşk tutkusu nasıl kavranabilir, bunun şemasını çıkarmada kişiye neyle yol gösterilebilir?

Aşkı bilimsel bakış açısına göre tanımlamak psikologların işidir. Sanat bilim değildir. Bir sanatçı olarak yaşamdan ve bilimden sürekli olarak yaratıcı malzeme ve bilgi toplamak zorunda olmama rağmen, yine de, yaratıcılık anlarında, kendi coşkularımı, hassasiyetimi, izlenimlerimi kullanmaya alışmışımdır.

Bunun yanı sıra, şu anda aşk tutkusunu ayrıntılı bir biçimde incelemekle ilgilenmiyorum; benim gereksinim duyduğum şey genel, kısa, duyarlı bir çerçeve, beynimde değil kalbimde bulacağım şeyin temeli. Bu çerçeve bana yol göstersin ve yaratıcı doğamı Chatski rolü için daha ince içsel, psikofiziksel bir skor hazırlama çalışmasına yöneltsin.

Aşkın doğasını şöyle hissederim: Bu tutkunun, bir bitki gibi içinden çıktığı bir tohumu vardır, sapının üzerinde yükseldiği kökleri vardır; sapı, yaprakları, gelişimini taçlandıran çiçekleri vardır. "Tutkunun kökleri"nden bahsedilmesi ya da "tutku yeşerdi", "çiçek açtı", vb. denmesi sebepsiz değildir. Kısacası aşkta, herhangi başka bir tutkuda olduğu gibi, bir dizi süreç –ilk tohum, oluşum, büyüme, gelişme, çiçeklenme vs– olduğunu hissederim. Bir tutkunun gelişiminin doğanın kendisi tarafından çizilen bir çizgi boyunca ilerlediğini ve fiziksel âlemde olduğu gibi burada da, belirli bir sıralama, mantık, dokunulmazlık sayesinde ihlal edilemeyecek bir yasa olduğunu hissederim. Bırakın oyuncu kendi doğası üzerinde baskı uygulasın, bir duygunun yerine bir başkasını koysun, coşkularının mantığını, adım adım birbirini takip eden değişen dönemlerin ardıllığını bozsun, bir insan tutkusunun doğal yapısına zarar versin. Sonuç coşkusal çarpıklık olacaktır.

Tüm tutkular coşkusal olarak tecrübe edilmiş şeylerin bir bileşimidir, çeşitli farklı duyguların, deneyimlerin, durumların bir toplamıdır. Bu bileşenin bütün parçaları yalnızca sayıca fazla ve çeşitli değil aynı zamanda çelişiktir de. Aşkta genellikle nefret ve hayranlık, kayıtsızlık ve ka-

pılmışlık, bezginlik ve utangaçlık ve yüzsüzlük vardır.

Bu anlamda, insan tutkuları bir boncuk yığınına benzetilebilir. Değişik renklerden (kırmızı, mavi, beyaz, siyah) sayısız miktarda boncuk tanelerinin rengârenk birleşimiyle genel tona ulaşılır. Bir araya getirildiğinde ve karıştırıldığında boncuk yığınına genel tonu verirler (gri, açık mavi, sarımtrak). Öyleyse duygular âleminde pek çok bireysel ve çeşitli, hatta çelişkili duyguların birleşimi bütün tutkuları oluşturur. Bir anne, sevgili çocuğunu acımasızca döver çünkü bardağı taşırmıştır. Çocuğunu döverken neden o kadar öfkelidir? Yalnızca onu çok sevdiği ve kaybetmekten korktuğu için. Çocuğunu döver ki gelecekte böyle tehlikeli bir oyunu bir daha asla oynamasın. Geçici nefreti daimi sevgisiyle yan yana var olur. Ve bir anne çocuğunu ne kadar çok severse, böyle zamanlarda o kadar çok nefret eder ve döver...

Yalnızca tutkuların kendileri değil, aynı zamanda bileşenleri de birbirleriyle çelişiktir. Örneğin De Maupassant'ın kahramanlarından biri karşı karşıya kaldığı bir düellodan korktuğu için kendini öldürür. Bu cesur, kararlı eyleminin –intiharın– sebebi düellodan kaçmaya çalışırkenki korkaklığıdır.

Her rol, sırası geldiğinde resmedilecek olan karakterin içsel, ruhsal imgesini veren tutkuları üreten aynı türden bireysel malzemelerden oluşmuştur. O halde Chatski rolünü ele alalım.

Bu rol ve özellikle Chatski'nin Sophia'ya olan aşkı, yalnızca aşk sahnelerinden değil, genel toplamda aşkı oluşturan çelişkili coşkular ve aksiyonlar içeren çeşitli başka anlardan oluşmuştur. Sahiden, Chatski oyun boyunca ne yapar? Hangi aksiyonlardan oluşmuştur rolü? Sophia'ya olan aşkını ne şekilde belirtir? İlk olarak, eve varır varmaz Sophia'yı görmek için acele eder. Karşılaştıklarında onu dikkatle inceler ve onun kendisini soğuk karşılamasının sebebini keşfetmeye çalışır. Ona sitem eder, sonra akrabalarıyla ve tanıdıklarıyla alay eder. Zaman zaman Sophia'ya iğneleyici sözler söyler. Onu fazlasıyla düşünür, acı çeker ve bocalar, kulak misafiri olur, onu kendisine iftira atmaya

hazırlandığı bir randevuda yakalar, onu dinler ve sonunda sevdiğinden kaçar. Bütün bu çeşitli aksiyonlar ve yönelimler içinde metnin yalnızca birkaç repliği aşk sözcüklerine ve itiraflarına ayrılmıştır. Yine de tek tek anlar ve yönelimler, hep birlikte alındığında, Chatski'nin tutkusunu, Sophia'ya olan aşkını oluştururlar.

Kişinin coşku paleti, insan tutkularını resmedecck olan skoru zengin, renkli ve çeşitli olmalıdır. İnsan tutkularından herhangi birini resmetmede tutkunun kendisini değil onun bileşimini oluşturan duyguları düşünmelidir oyuncu ve tutkunun kapladığı alanın ne kadar geniş olmasını isterse, araştırıp bulması gereken coşkular o kadar çeşitli ve çelişkili olur. Aşırılıklar insanın tutku gamını uzatır ve oyuncunun paletini genişletir. Bu yüzden iyi bir insanı oynarken, ondaki kötü şeyleri aramalıdır. Eğer zeki bir karakteri oynuyorsa, zihinsel olarak zayıf noktasını bulmalıdır. Neşeli birini oynuyorsa ciddi tarafını bulmalıdır. Bir insan tutkusunu genişletmenin yollarından biri budur: İstediğiniz rengi ilk anda bulamazsanız, onu aramalısınız.

İnsan tutkuları giriş, gelişme ve sonuç noktasına genellikle bir anda değil, yavaş yavaş ve uzun bir zaman sonucunda ulaşır. Karanlık duygular gözle görülmez bir şekilde ve yavaş yavaş aydınlık duygulara dönüşürler ya da tersi olur. Böylece örneğin, Othello'nun kalbi güneş ışınlarını yansıtan cilalanmış bir metal gibi bütün neşeli, aydınlık, sevgi dolu coşkularla doludur. Derken ansızın orda burda karanlık noktalar fark edilir; bunlar ilk şüphe anlarıdır. Karanlık noktaların sayısı artar ve âşık Othello'nun pırıl pırıl kalbi kötü duygu benekleriyle kaplanır. Bu gölgeler uzar, büyür ve sonunda pırıl pırıl kalbi kararır, neredeyse simsiyah olur. Başlangıçta büyüyen kıskançlığın küçük ipuçları varken, şimdi yalnızca birkaç an onun yumuşak, güvenli sevgisini hatırlatır. En sonunda bu anlar da yok olur ve ruhu tümüyle salt karanlığa gömülür.

Bir erkeğin ansızın ve bütünüyle bir tutkunun esiri olduğu anlar vardır kuşkusuz: Romeo ansızın Juliet'e olan aşkına kapılır. Yine de Romeo'nun, eğer yaşasaydı, erkeklerin genel kaderine maruz kalmayacağını ve kaçınılmaz

olarak aşka eşlik eden o zor zamanları, karanlık coşkuları yaşamayacağını kim bilebilir?

Sahne üstünde her şey sık sık belirgin bir şekilde insan tutkularının doğasına aykırı olarak gelişir. Oyuncular bir anda âşık olurlar, olası ilk fırsatta kıskanırlar. Pek çok oyuncu insan tutkularının, ister aşk, ister kıskançlık, ister cimrilik olsun, kalplerinin içine sokabilecekleri kartuşlar ya da bombalar gibi olduğuna inanacak kadar saftır. Oldukça ilkel yollarla şu ya da bu insan tutkusu üzerinde uzmanlaşan oyuncular bile vardır. Güzelleştirilmiş, efemineleştirilmiş, bir meleğe benzesin diye kıvırcıklaştırılmış saçlara sahip olan opera tenorunu hatırlayın. Uzmanlık alanı aşktır, yalnızca aşk. Bu da sahne üstünde poz vermek, düşünceli, hülyalı gibi davranmak, sürekli olarak bir eli kalbin üzerinde tutmak, tutkuyu resmederek ortalıkta koşuşturmak, kadın kahramanı kucaklamak ve öpmek, duygusal bir gülümsemeyle ölmek, affetmesi için ondan son bir özür dilemektir. Ve eğer tesadüfen rol aşkla ilgisi olmayan parçalar, insan yaşamına ait basit parçalar içeriyorsa, o zaman tenor bunları ya hiç oynamaz ya da yakışıklı bir poz verdikten sonra düşünceye dalarmış gibi görünerek bu parçaları uzmanlığının, teatral aşkın bir parçası olarak kullanmaya çalışır. Oyunlarda kahraman rolü oynayan oyuncular da aynen bu tür şeyler yaparlar. Oyunlardaki sözde ahlakçılar, soylu babalar, ya da genel işlevleri sahnede nefreti oynamak olan baslar da. Bu oyuncular sonsuza dek dalavere çevirirler nefret ederler ya da çocukları hangi cezayı hak ederse etsin onları korurlar.

Böyle oyuncuların insan psikolojisi ve tutkularına karşı tavırları saf bir şekilde tek taraflı ve tek yönlüdür: Aşk, aşkla resmedilir, kıskançlık kıskançlıkla, nefret nefretle, keder kederle, neşe neşeyle. Hiçbir tezat, içsel nüanslar arasında hiçbir karşılıklı ilişki yoktur, her şey düz ve monotondur. Her şey tek renktir. Kötüler hep siyahtır, iyiler hep beyaz. Her tutku için oyuncunun kendine ait özel bir rengi vardır, boyacıların bir çiti boyaması ya da çocukların resim yapması gibi. Sonuç "genel olarak" oynamaktır. Bu tür oyuncular "genel olarak" âşık olur, "genel olarak"

kıskanır, "genel olarak" nefret ederler. İnsan tutkularının karmaşık bileşenlerini temel ve çoğunlukla dışsal işaretlerle resmederler. Sıklıkla bir oyuncu diğerine şunu sorar:

"Şöyle şöyle bir sahneyi neye dayanarak oynarsın?"

Diğeri "gözyaşına dayanarak", "kahkahalara", "neşeye" ya da "telaşa" diye cevap verir, iç aksiyon değil de onun dışsal sonuçlarından bahsettiklerinden asla şüphe bile etmeyerek.

Bir oyuncu bir tutkunun doğasını bilmelidir, ona yol gösterecek olan modeli bilmelidir. Oyuncu insan ruhu ve doğasının psikolojisini ne kadar iyi bilirse, boş zamanlarında onu o kadar çok inceler, insan tutkusunun ruhsal özüne o kadar derinlemesine nüfuz eder ve bu yüzden de oynadığı her rolün skoru o kadar detaylı, karmaşık ve çeşitli olur.

Bir tutkunun gelişimini daha yakından incelemek istiyorsunuz, bu yüzden yarıda bıraktığımız Chatski skoruna, Sophia'ya olan aşkı tonalitesiyle yeniden şekil verme çalışmasına geri dönüyorum.

Düzenlediğimiz şemayı kullanarak, gurbetten dönüşünde Chatski'yi vurduğu haliyle aşk tutkusunun gelişimi için gerekli tüm dereceleri bu şemayı kullanarak bulmaya çalışacağım.

Âşık bir adamın halini hatırlarım ve kendimi koşulların ortasına koyarım, yani Chatski'nin konumuna. Bir kez daha büyük yönelimlerden küçüklere doğru çalışacağım.

Buradayım, gurbetten henüz dönmüşüm, eve bile gitmemişim ama doğrudan Famusov malikânesinin kapısına gelmişim.

Sophia'yı görme arzum öyle güçlü ki aslında ilk büyük yönelimimi yeniden gözden geçirmeliyim:

2A. Tutkuyla sevdiğim Sophia'mı bir an evvel görmek.

Bu amaç için ne yapmalıyım?

Şimdi arabam durdu. Arabacım kapıyı açması için bekçiye sesleniyor.

Arabanın içinde rahat duramıyorum. Bir şey yapmalıyım. Taşan enerjim daha şiddetli davranmamı sağlar, ne-

şem on kat artar, beni sürükler.

2a. Gurbetteyken hararetle hayalini kurduğum karşılaşma anımızı hızlandırmak isterim.

Şimdi arabamdan atlıyorum, kapıya koşuyorum, üstünde asılı olan zincirle kapıya vuruyorum; bekçinin kapıyı açması için bekliyorum ve bu arada da fazla enerjiden dolayı şiddetle ayağımı yere vurup duruyorum. Kapının menteşeleri gıcırdıyor. Hafifçe aralanır aralanmaz içeri sıvışıyorum. Ama bekçi yolumu kesiyor, beni görmekten duyduğu sevinci göstermek istiyor.

2b. Onunla selamlaşmalı ona iyi davranmalıyım.

Bunu yapmaktan özellikle memnum olurum çünkü O'nun bekçisidir. Ama içsel bir güç beni öyle sürükler ki nerdeyse mekanik bir şekilde selamlarım. Kelimeler tam olarak ağzımdan çıkmadan uzaklaşırım.

Böylelikle bir an önce Sophia'yla karşılaşma ihtiyacım, küçük yönelimim 2b'yi bir önceki 2a'yla birleştirir ve mekanik bir aksiyon haline gelir.

Şimdi ön kapıya doğru koca avlu boyunca koşuyorum.

2c. Uyuklayan kapıcıyı çabucak uyandırmalıyım.

Şimdi zilin ipini yakalıyorum ve olanca gücümle çekiyorum. Bekliyorum. Tekrar çalıyorum.

Zilin ipini koparma riski alabileceğimi bilmeme rağmen ellerimi hareket etmekten alıkoyamıyorum.

Şimdi evin köpeği ayaklarımın dibinde inliyor ve sırnaşıyor. Bu O'nun köpeği.

2d. Eski dostum olan köpeği, O'nun köpeği olduğu için de, okşamak isterim.

Ama hiç vaktim yok. Zili çalmalıyım. Bu yüzden bu yönelim 2c'yle birleşir.

Nihayet kapı açılır ve ben antreye dalarım. Tanıdık atmosfer beni sarar başımı döndürür. İçsel bir güç beni her

zamankinden daha da güçlü bir şekilde sürükler, durup etrafa bakmama bile izin vermez. Ama yeni bir gecikme ortaya çıkar. Kapıcı at kişnemesine benzer sesiyle beni selamlar.

2e. Onu selamlamalı, ona iyi davranmalı, biraz sohbet etmeliyim.

Ama bu yönelim, daha büyük kapsayıcı yönelimimin içinde yok olur ve Sophia'yla karşılaşmamı hızlandırma arzum yüzünden baştan savma yapılır.

Hızla bir şeyler mırıldanıp, koşarak uzaklaşırım. Merdivenleri dörder dörder çıkarım. Derken yolun yarısında, merdivenin sahanlığında, uşak ve kâhyayla karşılaşırım. Paldır küldür koşuşumdan telaşlanırlar ve beni görmenin şaşkınlığıyla dona kalırlar.

2f. Onlarla selamlaşmalı, Sophia'yı sormalıyım: Nerede? İyi mi? Uyanık mı?

Çabalamalarımın sonuna ne kadar yaklaşırsam, ona doğru çekim gücü o kadar artar. Önce onları selamlamayı neredeyse unuturum ve hemen haykırırım:

"Matmazel uyanık mı? Girebilir miyim?"

Ve cevabı beklemeden, tanıdık odalardan koridor boyunca koşarım. Biri ardımdan seslenir, biri ardımdan koşar.

O zaman dururum ve kendime gelmeye başlarım.

"Giremez miyim? Giyiniyor mu?"

Heyecanımı bastırmak ve nefesimi kontrol altına almak için bütün irademi kullanırım.

Acı veren sabırsızlığımı ifade etmek için ayağımı yere vururum. Biri ufak bir çığlık atıp koşarak bana doğru gelir.

"Ah! Liza!"

Şimdi ceketimin koluna yapışıyor ve ben onu takip ediyorum.

Şimdi bir şey olur. Aklım başımdan gider, bilmiyorum, hiçbir şey hatırlamıyorum. Bu bir rüya mı? Çocukluğum

geri mi döndü? Hayal mi? Yoksa bunda ya da başka bir hayatta bir zamanlar tattığım bir zevk mi bu? Bu o olmalı. Yine de onun hakkında hiçbir şey söyleyemem. Tek bildiğim, Sophia karşımda durmaktadır. İşte orada. Hayır, daha iyi bir şey. Başka bir Sophia.

Derken yeni bir yönelim kendiliğinden şekillenir.

2B. Bu hayalle selamlaşmak, konuşmak isterim.

Ama nasıl? Böyle gelişkin bir genç kadınla yeni kelimelerle konuşmalı, yeni bir ilişki kurmalıyım.

Bu yeni şeyleri bulmak için:

2a. Sophia'yı dikkatle incelemeli, onun tanıdık ve hayran olunası hatlarına bakmalı, ayrıldığımızdan bu yana geçirdiği değişimleri tartmalıyım.

Onu seyre dalarım, yalnızca bakmak değil, ruhunun içini de görmek isterim.

O anda düşümde 1820'lerin giysileri içinde büyüleyici bir genç kız görürüm. Kimdir bu? Yüzü tanıdık! Nereden geldi? Bir gravürden mi? Zihinsel olarak dönüştürdüğüm ve dönemin kostümlerini giydirdiğim bir portre ya da bir hatıradan olabilir mi?

Bu hayali Sophia'ya uzun uzun bakarım, bakışımdaki *gerçekliği* hissederim. Muhtemelen Chatski'nin kendisi de Sophia'ya aynen böyle bir yoğun ilgiyle bakmıştı. Daha sonra buna belki tanıdık bir sersemlik, belki tanıdık bir beceriksizlik duygusu eklenir.

Nedir bu duygu? Bana neyi hatırlatır? Nereden geldi?

Bir tahmin yaparım. Çok eskilerden geliyor. Henüz bir çocukken küçük bir kız tanımıştım. Çevremizdeki insanlar bizimle dalga geçmişler, bizim sevgili, iki nişanlı olduğumuzu söylemişlerdi. Ben utanmış ve sonrasında onu uzun uzun düşünmüştüm. Mektuplaştık. Yıllar geçti. Büyüdüm, ama zihnimde o küçük bir kız olarak kaldı. Nihayet karşılaştık ve ikimiz de utandık çünkü birbirimize baktığımız şekilde bakmayı ummuyorduk. Onun gibi yetişkin bir genç kızla nasıl konuşacağımı hayal edemiyordum. Onun-

la farklı bir şekilde konuşmalıydım. Tam olarak nasıl olduğunu bilmiyordum, ama eskiden yaptığım gibi olamazdı...

Bütün o beceriksizlik, şaşkınlık, yeni bir ilişki biçimi arayışı, şimdiki durumla geçmiş arasında bir benzerlik kurarak bellcğimden çıkar. Bu canlı anı, şu anki düşüme canlı duygunun sıcaklığını katar, kalp atışlarımı hızlandırır ve durumumun hakiki gerçekliğini hisscderim. İçimde, tanıdık olmasına rağmen yine de yeni bir nesne olan biriyle yeni bir ilişki hedefleyen, bunu başlatmanın yollarını arayan, kurmaya çalışan bir şey hissederim. Bu denemelerde gerçeklik duygusu var. Duygularımı ısıtıyor, hayalini kurduğum bu karşılaşma anına hayat veriyorlar.

O anda çocukluğumdan yeni bir an gelir hatırıma. Bir zamanlar anlatılmaz bir neşeyle dolup taşarak küçük arkadaşımın karşısında da tıpkı böyle durmuştum ve etrafımızda darmadağınık oyuncaklar vardı. Hayatımın bu anıyla ilgili başka herhangi bir şey bilmiyorum, ama yine dc derin ve önemli bir olay. O zaman olduğu gibi şimdi de, düşüncelerimde onun önünde diz çökerim, nedenini bilmeden, ama çok etkili olduğunun farkında olarak! Aynı zamanda bir masal kitabından bir resim hatırlarım. Orada, uçan halının üzerinde yakışıklı genç bir köle diz çökmüştür, tıpkı benim şimdi yaptığım gibi ve karşısında, tıpkı benim karşımda olduğu gibi, güzel bir genç kız durmaktadır.

Bu noktada Chatski gibi benim de yapmak istediğim şey:

> *2b. Bütün bastırılmış duygularımı bir öpücükle açığa vurmak.*

Ama nasıl? Eskiden tanıdığım kızı kucaklardım ve ayaklarını yerden keserdim. Ama bu kızı? Aklım başımdan gider, utana sıkıla Sophia'ya yaklaşırım ve onu biraz değişik bir biçimde öperim.

> *2c. Sophia'yı bakışlarımla ve sözlerimle kucaklamalıyım.*

Rolümdeki bu anların gerçek hakikatini artık hissetmeye başladığıma göre, kendime sorarım: Sophia'nın sıkılganlığını, soğukluğunu fark etseydim ve hiç de arkadaşça olmayan bakışının acısını hissetseydim, tıpkı Chatski gibi, ne yapardım?

Sanki bu soruyu cevaplar gibi, duyduğum acıdan kaynaklanan içsel bir daralma hissederim. İncinmiş duygularımla bir sızı gibi kaplar kalbimi ve hayal kırıklığım enerjimi alır götürür. Bu durumdan olabildiğince çabuk kurtulmak isterim...

Oluşturulan ve aşk tonuyla üzerinden geçilen skor, Chatski'nin Sophia'ya olan aşkını ancak ve ancak gerçekten Chatski'nin skoru olduğu zaman, oyun metniyle birlikte sınanıp oturtulduğu zaman açığa çıkaracaktır. Yani içindeki aşk tutkusuna paralel olarak oyunun olaylarıyla uyum içerisinde aktığı zaman ve oyunun bütün sözcükleri skorda kendilerine tekabül eden bir temel bulduklarını zaman. Şimdi, bir yandan fiziksel ve basit psikolojik skoru oluşturur ve denemesini yaparken, bir yandan da Chatski'nin tutkusunun gelişimine hizmet eden birbirini takip eden birimleri ve yönelimleri mantıksal bir dizi halinde seçmek için oyun metnine geri dönmeliyiz.

Bu çalışmayı yaparken, rol metnini nasıl parçalara ayıracağınızı bilmelisiniz. Genel toplamda bir insan tutkusunu oluşturacak olan bütün birim, yönelim, an bileşenlerini metnin içinden nasıl eleyeceğinizi bilmelisiniz. Yol gösterici olarak kullandığınız kurulu tutku modeliyle ilişkili olarak bu birimleri, yönelimleri ve anları nasıl inceleyeceğinizi bilmelisiniz. Yazarın metninden çıkarılan bu anlara nasıl canlı bir temel ve içsel itici güç sağlayacağınızı da bilmelisiniz. Kısacası, rol metnini verili tutkunun gelişiminin dışsal değil içsel modeline tâbi kılmalı, tutkular zincirinde rolünüzün her anının doğru yerini bulmalısınız...

Şimdi Chatski rolünün iki skorunu karşılaştıralım, bir arkadaş tonunda ve bir âşık tonunda oluşturulmuş skorları.

Bu iki skorda neler değişir ve neler sabit kalır? Bir

örnekle açıklayayım.

Sophia'yı mümkün olduğunca çabuk görme arzusuna kapılmış olan sevdalı Chatski yol boyunca hızla, mekanik olarak, yaptığının tam olarak farkında olmayarak herkesle –bekçi, kapıcı, uşak, kahya– selamlaşır. Halbuki bunları arkadaş tonunda oynadığında, bu parçacıkların her birini dikkatle ve ilgiyle yapmıştı. Daha sonra âşık bir insan olduğunda, tanıdık odalara bakınmaya hiç vakti yoktur. Özleminin hedefine doğru hızla koşar, merdivenleri dörder dörder çıkar. Oysa arkadaş tonundayken durum oldukça farklıydı, bekçi ve kapıcı ile karşılaşmaya, tanıdık binaların seyrine çok daha fazla zaman ve ilgi ayrılmıştı. Burada içsel ton yalnızca genişlemez, aynı zamanda derinleşir de, zira hem bir arkadaşın tonunu hem de âşık bir adamın tonunu kucaklar.*

Bu şekilde ton ne kadar derin olursa, oyunun kalbine o kadar yakın, o kadar güçlü, tutkulu ve nüfuz edici hale gelir. Rolün bağımsız parçalarını oluşturana dek birbiriyle birleşen tekil yönelimleri kendi içinde o derece açığa çıkarır, yayar, birleştirir. Bu esnada skordaki birimlerin ve yönelimlerin sayısı azalır, ama nitelikleri ve özleri değer kazanır.

Chatski rolü üzerine bu çalışma örneği rolün aynı fiziksel ve basit psikolojik skorunun farklı ve daha derinlikli tonlarda tecrübe edilmesinin, onu tüm yaratıcı anlarda oyuncunun kalbine daha da yaklaştırdığını açıkça gösterir.

Bir rolün bu içsel öğelerinin birleşimi, çeşitli içsel ve dışsal koşullarına eklendiğinde, sonsuz çeşitlilikle sonuçlanır. Birlikte uzun bir coşkusal deneyim cetveli oluştururlar. Kendiliklerinden ve bilinçsiz olarak duygunun en çeşitli gökkuşağı renklerine bürünürler. Sonuç olarak skordaki

---

* Orjinal el yazmalarında Stanislavski, Chatski rolünün daha ileri katmanlarını geliştirme niyetinden bahsetmiş ama yerine getirmemiştir. Burada yaptığı gibi yalnızca arkadaş ve âşık tonlarında değil, aynı zamanda özgür erkek ve yurtsever tonlarındaki hallerini de araştıracaktır. Böylelikle en nihayetinde skorun "deyim yerindeyse üç astarı" olacaktı. [*—ed. notu*]

basit yönelimler içsel haklılaştırmanın yanı sıra oyuncu için derin ve önemli anlamlar kazanırlar. Skor oyuncunun içsel varlığının her parçasını doygunlaştırır, onu büyüler ve giderek daha derinlemesine ona sahip olur.

Derece derece, çekirdek ya da gizemli "ben" olarak tanımladığımız en içlerdeki derinliklere ulaşırız. İnsan coşkularının bozulmamış halde bulundukları yer burasıdır. Orada, insan tutkularının ateşli ocağında önemsiz, yüzeysel olan her şey tüketilir, bir oyuncunun yaratıcı doğasının sadece temel, organik öğeleri kalır.

ÜSTÜNYÖNELİM* VE BÜTÜNSEL AKSİYON

Bu en içteki merkezde, rolün bu çekirdeğinde, skorun geriye kalan tüm yönelimleri bir noktaya doğru adeta bir *üstünyönelime* doğru yakınsar. Bu, bütün yönelimlerin içsel özü, her şeyi kapsayan hedefi, bütün yönelimlerin yönelimi, rolün bütün skorunun bütün küçük ve büyük

---

* Üstünyönelim: Stanslavski'ye göre bir oyuncunun sahnede hayat vermek zorunda olduğu tüm aksiyonların bir yönelimi, yani yazar tarafından belirlenmiş bir amacı vardır. Oyuncu başlangıçta bu yönelimleri yerine getirerek adım adım ilerler ve tüm oyunu bu şekilde tamamlar. Ancak bu yönelimlerin kopuk ve tutarsız olmaması için Stanislavski "üstünyönelim" kavramını devreye sokar. Sonuçta bu tek tek icra edilen küçük eylemler oyunun temelinde yatan bir üstünyönelime hizmet etmek zorundadırlar. Stanislavski çok sık kullandığı metoforik dilin olanaklarıyla üstünyönelimi tüm nehirlerin akıp dökülmek istediği denize benzetmiştir. Stanislavski bu kavramı açıklamak için kendi kişisel deneyimlerinden yola çıkan bir örnek verir: Hastalık Hastası oyununu oynarken başlangıçta üstünyönelimini kahramanının hasta olduğunu ispatlama girişimi üzerine kurar ve tüm oyunu bu şekilde icra eder; ancak daha sonra fark eder ki aslında yazarın ortaya koyduğu karakter hasta değildir, hastaymış gibi görünmeye çalışmaktadır. Üstünyönelimin değişmesiyle birlikte oyuncu sahne üzerinde ilk andan itibaren Moliere'in oyununun gerçek yorumuna dramaturjik açıdan daha uygun bir oyunculuk tarzı geliştirmeye başlar. [*—çev. notu*]

birimlerinin konsantrasyonudur. Üstünyönelim oyunun bütün ikincil yönelimlerinin anlamını, içsel duygusunu içerir. Bu tek üstünyönelimi icra ederken daha da önemli, bilinçötesi, dile getirilemez bir şeye ulaşmış oldunuz ki o da Griboyedov'un ruhudur, onu yazmaya yönelten ve oyuncuyu oynatan esin kaynağıdır.

Dostoyevski'nin *Karamazov Kardeşler* romanının üstünyönelimi yazarın insan ruhundaki Tanrı'yı ve Şeytan'ı aramasıdır. Shakespeare'in *Hamlet* trajedisinde böyle bir üstünyönelim varolmanın sırlarının kavranması olacaktır. Çehov'un *Üç Kız Kardeş*'inde daha iyi bir yaşam özlemidir ("Moskova'ya, Moskova'ya"). Leo Tolstoy'daki üstünyönelim ise onun sonu gelmez "kemalat" arayışıydı.

Yalnızca dahi sanatçılar bir üstünyönelimi coşkusal olarak tecrübe etmeye, oyunun ruhunu tümüyle içselleştirmeye ve oyun yazarıyla kendilerinin sentezini yapmaya muktedirdirler. Daha az yetenekli oyuncular, deha izleri taşımayanlar, daha azıyla yetinmek zorundadırlar.

Büyük yönelimler içlerinde engin tatmin, ruhsal anlayış ve yaşamsal güçle dolu birçok canlı coşkular ve kavramlar içerirler. Oyuncunun ruhsal çekirdeğine ekilen tek bir üstünyönelim, bir rolün dışsal düzleminde, doğal olarak ve kendiliğinden, binlerce farklı küçük yönelim yaratır ve ortaya koyar. Bu üstünyönelim bir oyuncunun yaşamının ve rolünün asıl dayanağıdır ve diğer bütün küçük yönelimler onun sonuçlarıdır, temel olanın kaçınılmaz semeresi ve yansımalarıdır.

Her şeye rağmen, yaratıcı üstünyönelim yaratıcılığın kendisi değildir. Oyuncuda yaratıcılık üstünyönelime doğru sürekli bir çabalamadan ve bu çabalamanın aksiyonda ifade bulmasından oluşur. Yaratıcılığın özünü ifade eden bu çabalama, *rolün ya da oyunun kesintisiz aksiyonudur.* Eğer yazar için kesintisiz aksiyon onun üstünyöneliminin gelişimiyle ifade ediliyorsa, o zaman oyuncu için kesintisiz aksiyon *üstünyönelimin etkin olarak elde edilişidir.*

Bu yüzden üstünyönelim ve kesintisiz aksiyon, içlerinde bütün bir roldeki binlerce ayrı ayrı, parça parça yönelimleri, birimleri, aksiyonları içeren yaratıcı amacı ve

yaratıcı aksiyonu temsil ederler.

Üstünyönelim oyunun özüdür. Kesintisiz aksiyon çizgisi bütün çalışma boyunca devam eden ana motiftir. İkisi birlikte oyuncunun yaratıcılığına ve çabalamalarına yol gösterirler.

Üstünyönelim ve kesintisiz aksiyon, varlığımızda, gizemli "ben"imizde kök salmış doğuştan gelen yaşamsal hedef ve özlemdir. Her oyun, her rol, tek tek rollerin ve bütün çalışmanın esas yaşamını oluşturan bir üstünyönelim ve kesintisiz akiyon çizgisi gizler içinde. Kesintisiz aksiyonun kökleri doğal tutkularda, dini, sosyal, politik, estetik, mistik ve diğer duygularda, doğuştan gelen nitelikler ya da huylarda, iyi ya da kötü kökenlerde, bir insanın doğasında en çok gelişmiş olan ve ona gizemli bir şekilde hükmeden her neyse onda aranmalıdır. İçsel yaşamımızda ya da bizi çevreleyen dışsal yaşamımızda ne olursa olsun, bütün bu olanların temel bir düşünceyle, doğuştan gelen özlemlerimizle ve bizim insani ruhumuz demek olan kesintisiz bir aksiyon çizgisiyle gizemli, genellikle bilinçdışı bir bağa sahip oldukları takdirde bir önemi vardır.

Öyleyse bir cimri, başına gelen her şeyde, gizli bağı zenginleşme özlemiyle arar, ihtiraslı biri itibar görmeye duyduğu susuzlukla, sanatkâr biri sanatsal idealleriyle. Genellikle, yaşamda ve aynı zamanda sahne üstünde de, kesintisiz çizgi kendini bilinçdışı bir biçimde açığa vuracaktır. Ancak olgu tamamlandıktan sonra tanımlanmış hale gelecektir ve onun nihai hedefi olan üstünyönelim, gizlice ve bilinçdışı bir biçimde insani özlemlerimizi kendine çekerek bir çekim oluşturacaktır.

Eğer bu temel çizgiden uzaklaşırsak hataya düşeriz. Örneğin, yıllar önce *Ayaktakımı*'nın son sahnesini yoksullar evinde bir parti olarak oynamayı düşünmüştük. Oyunun felsefesini nasıl hissedeceğimizi ve açığa çıkaracağımızı bilmiyorduk, sadece bir içki âleminin dışsal hareketlerini yaptık. Duyguların bu yanlış temsili bana her zaman itici gelmişti, ama alışkanlık zoruyla baştan savma, mekanik bir şekilde aksiyonu icra ettim. Bu hatayı on sekiz yıl boyunca yaptım. Ama son zamanlarda, sahne başlamadan

önce, kendimi oynamaya isteksiz bulunca, bir takım yeni itkiler, yeni bir yaklaşım aramaya başladım. İçkili âlemin Satin rolündeki duygularımla ne ilgisi vardı? Sadece dışsal koşulların bir parçasıydı, kendi içinde önemsizdi, hâlbuki sahnenin özü tümüyle farklıydı. Luka ardında bir izlenim bırakmıştır. Komşu sevgisi. Satin bundan etkilenmiştir. Sarhoş değildir, yeni gurur duygusuna yoğunlaşmıştır. Yanlış oyunumu bir kenara atmaya çalıştım; kaslarımı gevşettim ve ilgimi yoğunlaştırdım. Fiziksel yönelimlerim ve düşüncelerim yeni şekiller aldılar. İyi oynadım.

Oyuncu, canlı fiziksel ve psikolojik yönelimlerden oluşan bir skoru nasıl oluşturacağını; bütün skorunu tümüyle kapsayıcı bir üstünyönelim dahilinde nasıl şekillendirceğini; bunu elde etmek için nasıl çabalayacağını öğrenmelidir. Üstünyönelim (arzu), kesintisiz aksiyon (çabalama) ve elde etme (aksiyon) birlikte alındığında bir rolü coşkusal olarak yaşamanın yaratıcı sürecini oluştururlar. O halde *rolü yaşama süreci, rolünüz için bir skor oluşturmak, bir üstünyönelim ve bu üstünyönelimin kesintisiz aksiyon çizgisi vasıtasıyla etkin bir şekilde elde edilmesinden oluşur.*

Yine de sahnede hiçbir hareket, hiçbir çabalama, hiçbir aksiyon gerçek yaşamdakinden daha kolay, engeller olmaksızın icra edilemez. Kişi kaçınılmaz olarak diğer insanların karşı hareketleri ve çabalamalarıyla ya da çelişik olaylarla ya da öğelerden kaynaklanan engellerle ya da başka sorunlarla karşılaşır. Hayat sürekli bir *mücadeledir*, insan ya yener ya yenilir. Keza sahne üstünde de, kesintisiz aksiyonla yan yana diğer karakterlerin, diğer koşulların bir dizi *karşı-kesintisiz aksiyonları* olacaktır. Bu iki karşı kesintisiz aksiyonun çarpışması ve çatışması dramatik durumu oluşturur.

Her yönelim oyuncunun gücü dahilinde olmalıdır, aksi halde yönelim oyuncuyu yönlendirmeyecek, tersine korkutacak, duygularını felç edecek ve kendini açığa çıkarmak yerine eski klişelerini, zanaatkâr oyunculuğunu ortaya çıkaracaktır. Böyle bir olayla ne kadar da sık karşılaşırız! Yaratıcı bir yönelim kendini etkin duygular düzeyinde tutabildiği sürece oyuncu rolünü gerçekten yaşayacaktır.

Ama oyuncu kendine, kendi yaratıcı doğasının gücünün ötesinde, insan coşkularının daha az bilinen bir düzeyinden çıkarılmış karmaşık bir yönelim belirlediği anda rolünün doğal duygusu kısa devre yapar. Bunun yerini fiziksel gerilim, yanlış duygular ve klişe oyunculuk alır.

Aynı şey bir yönelim; kuşku, tereddüt uyandırdığında da olur. Kişinin yaratıcı iradesinin çabalamasını zayıflatır hatta yok eder. Kuşku yaratıcılığın düşmanıdır. Kişinin rolünü yaşama sürecini erteler. Bu yüzden oyuncu yönelimlerine dikkat etmeli, iradesini yaratıcılığın özünden uzaklaştıran ya da iradenin özlemlerini zayıflatan her şeyden uzak tutmalıdır.

ÜSTBİLİNÇ

Oyuncu yaratıcılığın bütün yollarını ve yöntemlerini kullanıp tükettiğinde, insan bilincinin aşamayacağı bir sınıra dayanır. Burada aklın değil duyguların, düşüncenin değil yaratıcı coşkuların girebildiği bilinçdışının, sezginin âlemi başlar. Oyuncunun cilalanmamış tekniği ona ulaşamaz. Ona yalnızca sanatsal doğası ulaşabilir.

Ne yazık ki, sanatımızda bilinçdışı âlemi genellikle görmezden gelinir, çünkü çoğu oyuncu kendisini yüzeysel duygularla sınırlar ve seyirciler de salt dışsal ifadelerle yeterince tatmin olurlar. Ancak sanatın özü ve yaratıcılığın asıl kaynağı insan ruhunun derinliklerinde gizlidir; orada, ruhsal varlığımızın merkezinde, ulaşılamaz üstbilincimizin âleminde, gizemli "ben"imizin varlığı ve esinin kendisi vardır. En önemli ruhsal malzeme depomuz burasıdır.

Soyuttur ve bilincimize tâbi değildir, kelimelerle ifade edilemez, görülemez, duyulamaz, hiçbir duyu tarafından bilinemez. Hakikaten canlı bir ruhun, mesela Hamlet'inki kadar karmaşık bir ruhun, bütün inceliklerine bilinç yoluyla nasıl ulaşılabilinir? Karanlık bölgelerinin, hayaletlerinin, coşku ipuçlarının çoğu yalnızca bilinçdışı yaratıcı sezgiye açıktır.

Nasıl ulaşılır öyleyse? Bir oyuncu ya da seyirci bir ro-

lün derinliklerine nasıl iner? Yalnızca doğanın yardımıyla yapılabilir bu. Yaratıcı bilinçdışının gizli bölgelerinin anahtarları bir insan olarak oyuncunun doğasına teslim edilmiştir. Esinin sırları ve ona yaklaşmanın esrarlı yolları yalnızca doğa tarafından bilinir. Rol metnini canlı ve devingen kılacak olan o mucizeyi yalnızca doğa yapabilir. Kısacası, doğa yaşam oluşturma kapasitesine sahip dünya üstündeki tek yaratıcıdır.

Duygu ne kadar incelikli olursa, üstbilince, doğaya o kadar çok yaklaşır ve bilinçten o kadar çok uzaklaşır. *Üstbilinç, gerçekliğin, ya da daha çok doğa ötesinin bittiği yerde*, doğanın aklın vesayetinden kurtulduğu, geleneklerden, önyargılardan, zorlamadan kurtulduğu yerde başlar. Bu yüzden bilinçdışına yaklaşımın doğal yolu bilinç yoluyladır. Üstbilince; gerçek olmayana yaklaşımın tek yolu ise gerçek olan, doğalötesi olan yoluyla, yani doğa ve onun *normal, zorlanmamış, yaratıcı yaşamı* yoluyladır.

Bilinçaltı ve üstbilinç âleminde mucizeler yaratabilen Hint yogilerinin önerebilecekleri pek çok pratik tavsiye vardır. Onlar da bilinçli hazırlıklar yoluyla bilinçdışına doğru, fizikselden ruhsala doğru, gerçekten gerçek olmayana doğru, doğalcılıktan soyuta doğru ilerlerler. Şunu önerirler: Bir avuç düşünce alın ve "benim bunlarla uğraşacak hiç vaktim yok o yüzden onlarla sen (bilinçaltım) ilgilen" diyerek onları bilinçaltı torbanıza atın. Sonra uyuyun. Uyandığınızda sorun: Hazır mı? Cevap: Henüz değil. Bir avuç düşünce daha alın ve tekrar torbaya atın ve yürüyüşe çıkın. Döndüğünüzde sorun: Hazır mı? Cevap hâlâ: Hayır! Ve benzeri. Ama eninde sonunda bilinçaltınız diyecektir ki: Hazır. O zaman ona yapması için verdiğiniz şeyler size geri dönecektir.

Uyumak üzereyken ya da yürüyüş yaparken ve bir melodiyi ya da düşünceyi ya da ismi ya da adresi hatırlamak için debelenirken kendi kendimize şunu ne kadar da sık söyleriz: "Sabah akşamdan daha akıllıdır"; ve sabah uyandığımızda aradığımız şeyi bir şekilde hatırladığımızı görürüz. Bilinçaltımızın ve üstbilincimizin çalışması ne gece ne de gündüz, ne bedenimiz ve bütün varlığımız

dinlenirken ne de düşüncelerimiz ve duygularımız günlük yaşamın kaygılarıyla meşgulken durmaz. Ama sürekli faaliyette olan bu çalışmanın farkında değilizdir, çünkü bilincimizin ulaşabileceğinin ötesinde olur biter.

Bir oyuncu, üstbilinciyle bir çeşit etkileşim oluşturabilmek için "bir avuç dolusu düşünce almayı ve onları bilinçaltı torbasına atmayı" bilmelidir. Üstbilincinin besini, yaratıcılığın malzemesi bu "avuç dolusu düşünceler"de yatar. Bunlar nelerden oluşur ve nereden alınmalıdırlar? Bilgiden, enformasyondan, deneyimden –belleğimizde birikmiş ve depolanmış bütün malzemelerden– meydana gelmişlerdir. Bir oyuncunun inceleyerek, okuyarak, gözlemleyerek, seyahat ederek, var olan sosyal, dini, politik ve diğer yaşam biçimleriyle devamlı ilişki içinde olarak bellek deposunu sürekli doldurması gerekliliğinin nedeni budur. Ve bu avuç dolusu düşünceleri bilinçaltına verirken acele edilmemelidir; sabırla beklemeyi bilmelidir. Aksi halde, der ki yogiler, toprağa bir tohum eken ve sonra da kök salıp salmadığını görmek için her yarım saatte bir toprağı kazan aptal çocuk gibi olacaklardır.

Kendimiz ve rolümüz üstüne yaptığımız tüm çalışma, canlı tutkuların doğması ve büyümesi için ve üstbilinç âleminde uykuda olan esin için toprağı hazırlamayı hedeflemiştir. Bazıları esinin kendiliğinden, oyuncunun yaptığından bağımsız olarak geldiğine ve yaratıcı içsel halini kendisinin sağladığına inanır. Ama esin şımarık bir yaratıktır. Yalnızca hazırlanmış koşullarda görünür ve onlardan herhangi bir uzaklaşma onu korkutacak ve üstbilincin oyuklarına gizlenmesine yol açacaktır.

Bir oyuncu üstbilinci ve esini daha aklından bile geçirmeden önce uygun bir içsel durumu sıkıca oluşturmakla öyle ilgilenmelidir ki başka herhangi bir duruma taviz veremesin, bu durum onun ikinci doğası olsun. Bunun da ötesinde rolünün verili koşullarını kendisininmiş gibi kabul etmeyi öğrenmelidir. Ancak o zaman oyuncunun müşkülpesent esini gizli kapılarını açarak özgürce dışarı çıkacak ve oyuncunun yaratıcılığının bütün insiyatifini usta ellerine alacaktır.

Bir rolün hazırlanmasındaki ikinci büyük dönemimizin sonuna geldik artık. Neyi başardık? Eğer ilk dönem yaratıcı arzu başlangıcı için içsel zemini hazırlamak amacını taşıyan, analize dair bir dönem ise coşkusal deneyim dönemi o yaratıcı arzuyu geliştirmiş, yaratıcı aksiyonun içsel bir itkisi olan özlemi öne çıkarmış ve böylece bizi dışsal, fiziksel aksiyona, rolün fiili olarak vücuda getirilmesi aşamasına hazırlamıştır.

BÖLÜM III
FİZİKSEL ŞEKİLLENDİRME DÖNEMİ

Yaratıcılığın üçüncü dönemi, *rolün şekillendirilmesi*dir.

Eğer birinci dönem sevgili olacak iki varlığın karşılaşmasına, ikinci dönem de onların evliliğine ve hamilelik dönemine benzetilirse, üçüncü dönem yeni bir varlığın doğumuna ve büyümesine benzetilebilir. Arzularımız, yönelimlerimiz, isteklerimiz hazırlanmış olduğundan, onları duygu ve düşüncelerimizi aktarmak için sözcükleri ve hareketleri kullanarak ya da basitçe yönelimlerimizi fiziksel biçimde icra ederek, yalnızca içe dönük değil aynı zamanda dışa dönük aksiyona katarız.

Diyelim ki Chatski rolünü aldım, daha önce anlatılanlar türünden hazırlık toplantıları dizisinden sonraki ilk prova için tiyatroya gidiyorum. Yaklaşan prova beni heyecanlandırıyor. Kendimi provaya hazırlamak istiyorum. Ne ile başlayayım? Kendimi, kendim değil Alexander Chatski olduğuma mı inandırayım? Bu boş bir çaba olurdu. Ne gövdem, ne de ruhum bu türden bariz bir aldatmacaya kanmazlardı. Yalnızca sahip olduğum inancı öldürür, beni yanlış yönlendirir ve şevkimi kırardı. Kendimi bir başkasıyla değiştiremem. Mucizevi bir metamorfoz söz konusu değildir.

Bir oyuncu, sahne üstünde resmettiği hayatın koşullarını değiştirebilir, yeni bir üstünyönelime inanmak için bu hayatı kendi içinde bulabilir, kendisini bir oyun boyu süren temel aksiyon çizgisine bırakabilir, hatırına gelen coşkularını şu veya bu şekilde birleştirebilir, onları şöyle ya da böyle bir sıralanışa sokabilir, rolünde kendine ait olmayan alışkanlıklar ve de fiziksel resmetme yöntemleri geliştirebilir, davranışlarını, dış görünüşünü değiştirebilir. Tüm bunlar oyuncuyu her rolde farklı gösterecektir seyirciye. Ama her zaman kendisi olarak da kalacaktır. Oynadığı role daha yakın olmak için ruhsal ve fiziksel olarak

dönüşüm geçirmesine rağmen, sahne üstünde kendi benliğiyle oynar.

Şimdi arabamda otururken, fiziksel olarak kendimi Chatski'ye dönüştürmeye başlamak istiyorum, ama en önemlisi hâlâ kendim olarak. Gerçeklikten uzaklaşmayı denemeyeceğim bile; daha çok gerçekliği kendi yaratıcılığım için kullanmak daha amaca uygun olacaktır. Eğer imgesel ama gerçek hayata benzer bir koşul alır ve onu gerçek hayata enjekte ederseniz, genellikle gerçeklikten daha çekici ve sanatsal olan bir çeşit canlılık kazanır.

Bir arabada otururken, rolümün imgesel koşullarıyla o an içinde bulunduğum çevre arasındaki bağlantıyı nasıl kurabilirim? Gündelik gerçekliğin ortasında, çalışmama, yani olmaya, var olmaya nasıl başlarım? Rolümün hayatıyla gündelik gerçekliği nasıl ilişkilendirebilirim? Her şeyden önce, "ben ...yım" aşamasını oluşturmalıyım. Bu kez, bunu hayalimde değil, gerçek hayatta yapıyorum; Famusov'un imgesel evinde değil, bir arabada.

Kendimi uzun bir ayrılıktan sonra yurtdışından henüz bugün dönmüş olduğuma inandırmayı denemek sonuç vermezdi. Bu yalana inanmazdım. Kendimi ve zihnimi zorlamadan ve kendimi arzulanan duruma koymadan başka bir yaklaşım aramalıyım. Yurtdışından yuvaya dönme olgusunun anlamını tartmayı denerim. Bu amaçla kendime sorarım. İnsanın uzun sürmüş bir ayrılıktan sonra, kendi ülkesine dönmesinin ne anlama geldiğini anlıyor (gerçekten hissediyor) muyum? Bu soruya cevap vermek için ilk önce, olabildiğince derinlemesine ve geniş bir biçimde, salt geri dönüş olgusunu yeniden değerlendirmeliyim; onu, kendi deneyimlerimden bana tanıdık gelen, kendi hayatımdaki benzer olgularla karşılaştırmalıyım. Pek çok kere, uzun bir ayrılıktan sonra Moskova'ya dönmüş ve sonra, tıpkı şimdi olduğu gibi, tiyatroya gitmek için bir araba tutmuştum. Meslektaşlarımı, tiyatroyu, genel anlamda Rusları görme, kendi dilimin konuşulduğunu duyma, Kremlin'i görme, kabasaba arabacıyla konuşma hayaliyle nasıl da mutlu olduğumu açık bir biçimde hatırlıyorum; bizim için "son derece tatlı ve hoş" olan "anavatanımızın buğusu"nu içime

çekmekten mutluydum. Tıpkı daracık gece kıyafetini ve güderi ayakkabılarını, rahat bir sabahlık ve yumuşak terliklerle değiştiren bir adamın mutluluğu gibi, yabancı şehirlerin harala gürelesinden sonra konuksever Moskova'ya dönen biri de öyle keyiflenir.

Bu sükûnet, huzur ve kendi ocağına varma duygusu, rahat bir yataklı vagonda değil de, sarsıntılı bir arabada ve at değişimleriyle seyahat edildiğinde çok daha derinden hissedilen bir şeydir. Böyle bir seyahat hatırlıyorum! Esneyen insanlar, posta arabası atları, arabacılar, duraklar, sarsıntı, insanın çürüyen yerleri, sırtı, kalçaları, uykusuz geceler, olağanüstü gün doğuşları, katlanılmaz gündüz sıcağı ya da ayazı; kısacası hem mükemmel hem de berbat olan ve arabayla seyahat etmeye uygun olan her şey. Eğer benim yaptığım gibi bir haftalık bir seyahat zor olduysa, Chatski'ninki gibi aylarca seyahat etmek nasıl olurdu varın siz düşünün!

Ve dönüş sevincinin ne kadar büyük olduğunu! Şimdi arabamda otururken ve tiyatroya doğru giderken bunu hissedebiliyorum. Ve istemeden Chatski'nin mısraları geliyor aklıma:

> *...çılgına dönmüş bir halde,*
> *İki gün iki gece durmaksızın ve asla gözümü kırpmaksızın,*
> *yüzlerce mili hızla geçtim, rüzgâr ve fırtınalar arasından...*

Bu sözcüklerin coşkusal etkisinin farkına şimdi varıyorum. Onları yazdığında Griboyedov'un ne hissetmiş olması gerektiğini anlıyor, hissediyorum. Dünyanın bir ucuna seyahat etmiş, sık sık ana vatanını terk etmiş ve geri dönmüş bir insanın titrek, canlı coşkularıyla süslendiğinin farkına varıyorum. Sözcüklerin bu kadar sıcak, derinlikli ve anlam dolu olmasının sebebi budur.

Ateşli vatanseverlik hisleriyle heyecanlanınca, kendime başka bir soru sormayı denerim: Eğer Alexander Chatski, Famusov ve Sophia'yı görmeye gitseydi, neler hissederdi? Kendimi onun yerine koyarak, şimdiden belirli bir acemilik,

dengemin bozulması duygusu gibi bir şeyler hissederim. İnsan bir başkasının hislerini nasıl tahmin edebilir? Onun vücudu içine nasıl girebilir, kendisini onun yerine nasıl koyabilir? Soruyu hemen geri alıyor ve yerine başka bir soru soruyorum: Âşık erkekler, yıllar süren bir ayrılıktan sonra, rüyalarının kadınını görmeye giderken ne yaparlar?

Bu biçimde sorulunca soru beni heyecanlandırmaz; hâlâ biraz kuru, belirsiz, genelleştirilmiş gözükür ve bu yüzden hızla daha somut bir formülasyon yapıyorum. Eğer, şu an olduğu gibi bir arabada seyahat ediyor ama tiyatroya değil de adının Sophia ya da başka bir şey olmasına hiç aldırmadan, *O*'nu görmeye gidiyor olsam ne yapardım?

Sorunun bu iki soruluş tarzı arasındaki farkın altını çizmek istiyorum. Birincisinde *diğer adamın* ne yapacağını soruyorum, hâlbuki ikincisinde *benim kendi hislerim* söz konusudur. Böyle bir soru eve yaklaşınca dikkatimi çeker; bu yüzden daha fazla canlılığa sahiptir, duygusal olarak daha sıcaktır. Şimdi, eğer ona gidiyor olsaydım ne yapardım sorusunun cevabını belirlemek için, kendimi, onun cazibesinin çekim gücünü hissetme aşamasına getirmeliyim.

Her erkek için bir *kadın* vardır, bazen bir sarışın bazen bir esmer; bazen yumuşak başlı bazense serttir, ama her zaman harika, büyüleyici, insanın her an yeniden âşık olabileceği türden bir kadındır. Ben de herkes gibi, ideal kadınımı düşünürüm ve benzer bir şekilde içimde uyanan coşkuları ve içsel dürtüleri kendimde kolayca bulurum.

Şimdi *o kadını*, 1820'lerin Moskova'sındaki Famusov malikânesinin ortamına nakletmeyi denemeliyim. Gerçekten, neden Sophia Famusov ve aynı zamanda Chatski'nin hayal ettiği türden bir kız olmasın? Bunu kim denetleyebilir? Dolayısıyla bırakın istediğim gibi olsun. Famusovlar'ı, az önce kalbimin kadınını yansıttığım atmosferi düşünmeye başlarım. Belleğim, rolümün coşkusal modeli üzerine daha önce yaptığım çalışmada topladığım büyük malzeme yığınını kolayca yeniden yaratır. Famusovlar'ın ev yaşamındaki bildik içsel ve dışsal koşullar tekrar sırasıyla inşa edilir ve beni her taraftan kuşatır. Şimdiden kendimi onların göbeğinde hissederim, onlardan olmaya, var olmaya

başlarım. Bütün bir gün ne olacağını dakikası dakikasına şimdiden belirleyebilir, Famusovlar'a gidişim için anlam ve sebep bulabilirim artık.

Bununla beraber bu işi yaparken belli bir beceriksizliğin de farkındayımdır; bir şey beni, onu Famusovlar'ın malikânesinde görmekten ve hayalime inanmaktan alıkoyar. Nedir bu? Sebebi nedir? Bir yanda ben ve o, modern bir erkek ve modern bir kadın, modern bir araba, modern sokaklar, diğer yanda 1820'ler, Famusovlar, onların güçlü temsilcileri var. Ancak o zamanların yaşam tarzı ve o çağ, ebedi aşk coşkusunun gözünde o kadar da önemli midir? Eski günlerde arabanın altında başka yayların olması, caddelerin o kadar da iyi taşlanmamış olması, değişik modelde giysiler giymiş yürüyen insanlar, süngülü tüfek taşıyan nöbetçiler olması, bir insan ruhunun hayatı için o kadar da önemli midir? Onların mimarisinin daha iyi olması, fütürizmin ve kübizmin var olmaması önemli midir? Ancak şimdi arabamla üstünden geçtiğim, eski evlerle çevrili, sessiz dar yokuş, o günlerden bu yana pek az değişmiş olmalı. Aynı kederli, şiirsel atmosfer, aynı durağanlık, aynı sükünet tıpkı o zamanki gibi şimdi de var. Âşık olmuş bir insanın duygularına gelince, o duygular, caddeleri ve gelip geçenlerin giysilerini dikkate almadan, yüzyıllardır aynı öğelerden meydana gelmiştir.

Eğer o Famusovlar'ın koşullarında yaşıyor olsaydı ve ben ona gidiyor olsaydım ne yapardım sorusuna daha iyi bir yanıt ararken, henüz oluşmuş kendi itkilerimde cevabı bulmak için kendi içime bakarım. Bana, âşık bir adamın bildik heyecan ve sabırsızlığını hatırlatırlar. Öyle hissediyorum ki, eğer bu heyecan ve sabırsızlığın derecesi artırılsaydı, sanırım yerimde durmakta bile zorlanır, ayaklarımı, arabacının acele etmesini sağlama çabasıyla arabanın tahtasını tekmeler bir halde bulurdum. Fiziksel olarak bir enerji dalgası hissederdim. Bu dalgayı belli bir aksiyona yöneltmek, onu sürmek zorunda olduğumu hissederdim. Şimdi, iç yaşantımın temel itici güçlerinin şu sorulara yanıtlar oluşturmak amacıyla işe başladıklarını hissediyorum: Onunla nasıl buluşurum? Bu buluşmayı unutulmaz

kılmak için ne söylerim ve ne yaparım?

Bir buket çiçek mi alayım? Şekerleme mi? Ne kadar sıradan! İlk randevuda çiçek ve şekerleme alınacak bir koket mi o? Ne düşünebilirim? Yurtdışından bazı hediyeler mi? Bu daha da kötü! Onu ilk görüşümde, sanki benim metresimmiş gibi, önüne hediyeler yığacak bir satıcı değilim ben. Bu türden aşağılık düşüncelerden ve adi dürtülerden dolayı yüzüm kızarır. Yine de onu gördüğümde uygun bir şekilde nasıl selamlayabilirim? Ona kalbimi götüreyim, ayaklarına kapanayım: "Gün henüz ayaklandı ve ben senin ayaklarının dibindeyim!" Chatski'nin kendi sözcükleri dökülür ağzımdan. Onu selamlamanın daha iyi bir yolunu bulamazdım.

Bir zamanlar bana tatsız gelmiş olan Chatski rolünün bu ilk sözleri birdenbire bir gereklilik olur, onları severim ve hatta sahne üstünde genellikle eşlik ettikleri diz çökme edimi artık teatral değil, tamamen doğal gözükür. O anda, Griboyedov'u bu satırları yazmaya iten coşkusal etkilerin ve içsel dürtülerin farkına vardım.

Bununla beraber, eğer onun güzel ayaklarına kapanacaksam, ona layık olduğumu hissetmek isterim. Kendimi ona verecek kadar iyi miyim? Aşkım, bağlılığım, idealime olan daimi hayranlığım, bütün bunlar saf ve ona layık, peki ama ya ben, kendim? Yeterince yakışıklı ve şiirsel değilim! Daha iyi, daha zarif olmayı dilerdim. Burada ister istemez dikleşir, daha iyi bir yüz takınmaya, daha zarif bir duruş bulmaya çalışırım. Kendimi diğerlerinden daha kötü olmadığım düşüncesiyle avutmaya çalışırım ve bunu doğrulamak için kendimi yoldan geçenlerle karşılaştırırım. Şansıma, gördüklerim yalnızca biçimsiz insanlardır.

Dikkatimi sokaktaki insanlara çevirerek, farkında olmadan, önceki amacımdan biraz uzaklaşırım. Bu bildik sahneyi Batı ülkelerine alışkın bir insanın bakış açısından gözlemlemeye başlarım. Orada, kapıda duran kişi bir insan değil, bir kürk yığınıdır. Tepegöz'ün tek gözü gibi bir metal levha parlar kafasında. Moskovalı bir avlu bekçisidir. Yüce tanrım, bu ne barbarlık! Bir eskimo olmalı.

Orada Moskovalı bir polis var! Zavallı, ihtiyar ve sakat

bir beygire, odun yüklü bir arabayı çekemediği için, sanki onu ikiye bölmek istercesine kılıcının ucuyla vuruyor. Bağrışmalar, küfürleşmeler, bir kırbaç şaklaması duyulur. Tıpkı Asya, tıpkı Türkiye gibi. Ve biz kendimiz; yabancı giysiler giymiş olmamıza rağmen, bayağı, kaba, köylü hödükler değil miyiz? Batıyla karşılaştırılmayı düşününce yine yüzüm kızarır ve kalbim sıkışır. Yabancılar buraya geldiklerinde kimbilir nasıl bakıyorlardır tüm bunlara...

İçimde, Chatski'nin tüm sözcüklerine, Griboyedov'un onları yazarken bulduğu türden coşkusal bir karşılık bulurum. Bildik fenomeni yakından incelemeye başladığınızda, sıkıldığınız ve bakmaktan vazgeçtiğiniz eski şeyler birden yeni ve beklenmedik olanlardan daha çok etkilerler sizi. Şu anda benim durumum da budur. Tiyatro yolunda karşılaştığım şeyleri ne kadar çok gözlersem, bu gözden geçirilmiş etkileri yurtdışından yeni dönmüş bir insanın prizmasından o kadar çok süzerim, bir vatansever olarak hislerim o kadar çok artar sanki. Şunu fark ederim ki bu ruh acıması değil, ruh kederidir, Rusya'ya duyulan büyük bir sevgidir, Chatski'nin hayatımızı mahvedenleri ve ülkenin gelişmesine engel olanları suçlamasına yol açan, Rusya'da değerli olanın ve eksik olanın ne olduğuna dair derin bir anlayıştır...

İş olsun diye "Ah, iyi günler," diye bağırırım ve ne yaptığımı düşünmeye vakit bulamadan birini selamlarım.

Kimdi o? Oh, evet. Ünlü bir pilot ve otomobil yarışçısı.

Bu tamamıyla bir anakronizm olarak gözükebilir. Yanılsamamın bu anakronizm tarafından derhal dağıltılması gerekir. Hiç de öyle değil! Tekrarlıyorum: Bu bir zaman, bir yaşam tarzı sorunu değildir, bu yalnızca âşık bir adamın coşkuları ve yurduna dönen bir vatanseverin hisleri sorunudur. Âşık bir adamın pilot bir kuzeni olamaz mıydı? Yurduna dönen bir vatansever bir otomobil yarışçısıyla karşılaşamaz mıydı? Bununla beraber garip olan bir şey vardır. Onu selamlayış biçimimde kendi tavrımı pek ayırt edemem. Bir şekilde farklıdır. Acaba Chatski'de bu şekilde mi yapmıştır?

Diğer bir garip şey: O adamı öyle kendiliğinden bir

biçimde selamlamaktan neden belirli bir sanatsal doyum hissederim? Nasıl oldu da oldu? Kolum, bilinçsiz bir biçimde, tam anlamıyla doğru olan bir hareket yaptı. Ya da belki de, jestim üzerinde düşünmeye vaktim olmadığından ve onu yapmaya doğrudan bir içsel itki tarafından yönlendirildiğimden dolayı mı doğruydu bu hareket? Bu türden bilinçsiz bir jesti hatırlamak ve belleğimde sabitlemeye uğraşmak boşuna olurdu. Ya bir daha asla tekerrür etmeyecektir ya da kendiliğinden, bilinçsiz olarak tekerrür edecektir. Eğer sık sık tekerrür ederse en nihayetinde alışkanlık haline gelecek ve daimi olarak rolümün bir parçası olacaktır. Diğer bir deyişle, bunu ortaya çıkarmak için jestin kendisini değil, içinde bulunduğum ve bir saniye için bile olsa zaten içimde kendini şekillendiriyor ve dışsal bir şekil arıyor olabilecek dışsal bir imge doğurmuş olan genel durumu hatırlamaya çalışmalıyım.

Unutulmuş bir düşünceyi ya da melodiyi hatırlamaya çalıştığınızda olan budur. Onu ne kadar çok çaba sarf ederek ararsanız sizden o kadar inatçı bir biçimde saklanacaktır. Ama eğer o düşünceye ilk sahip olduğunuz yeri, koşulları, genel ruh halinizi temiz bir biçimde hatırlayabilirseniz, belleğinizde kendiliğinden yeniden canlanacaktır.

Arabamın tiyatroya varmasıyla ve sahne girişinin önünde durmasıyla içsel çalışmam burada kesintiye uğrar. Şimdiden ısınmış ve prova için hazır olduğum hissiyle arabadan iner ve tiyatroya girerim. Rolüm tartılmıştır ve ben, "ben...yım"ı hissederim.

Tiyatronun içinde, prova odasındaki geniş bir masaya otururuz. Okuma başlar. İlk perde okunur. Yönetmen kaşlarını çatar, etrafındaki herkes gözlerini kitaplarına dikmiş oturmaktadır. Şaşkınlık, sıkıntı, tereddüt, hayal kırıklığı! Artık okumak istemezsiniz. Kitap sizi yalnızca sıkar, onu burnunuza dayayıp orada oturmanız için hiçbir canlı neden yoktur. Şimdi sanki suya batmış gibi hissederiz kendimizi ve bu kadar uzun bir süredir araştırdığımız o kadar şey, sessiz incelemelerimizde ya da uykusuz gecelerde onca çabayla yarattığımız şey neye yaramıştır diye merak ederiz. Kendi durumuma baktığımda, resmetmek

durumunda olduğum adamın içsel imgesini duygusal ve fiziksel olarak hissetmiştim, rolümün tüm içsel yaşamını biliyordum. Tüm bu hisler neye yaramıştı? Sanki ufacık parçalara bölünmüşlerdi ve onları kendi içimde bulmak ve yeniden biraraya getirmek imkânsız olacaktı. Daha da kötüsü depolanmış yaratıcı zenginliklerimin yerine elime ucuz oyuncu trükleri, alışkanlıklar, eskimiş rutinler, gergin bir ses, zorlama tonlamalar verildiğini hissederim. Evde çalışırken farkında olduğum uyumlu düzenin yerine şimdi, kontrol etmeye muktedir olmadığım kassal bir düzensizliğe maruz kalmışımdır. Yazması o kadar uzun sürmüş olan skoru kaybetmiş olduğumu ve her şeye yeniden başlamak zorunda olduğumu hissederim. Oyunun ilk okunuşunda eğitimli bir usta olduğumu hissetmiştim, oysa şimdi çaresiz bir çömez gibi hissederim. O zaman kendimden emin bir biçimde klişe oyunculukla oynuyor ve mesleğimde bir virtüözmüşüm gibi hissediyordum. Şimdi utangaç bir biçimde rolümü bir fiziksel forma oturtmaya çalışırım ve kendimi bir öğrenci gibi hissederim. Her şeye ne olmuştur?

Bu üzücü sorulara verilecek yanıt açık ve basittir. Bir oyuncu ne kadar uzun zamandır sahneye çıkıyor olursa olsun, rolünü meydana çıkardığı anda, doğum sancısına benzeyen bu türden çaresizlik anları yaşaması kaçınılmazdır. Kaç tane rol çıkarmış olursa olsun, tiyatroda kaç yıl çalışmış olursa olsun, ne kadar deneyim kazanmış olursa olsun şu anda tecrübe etmekte olduğumuz bu yaratıcı kuşkulardan ve eziyetlerden asla kurtulamayacaktır. Ve bu durum kaç kez tekrar ederse etsin, bu halet-i ruhiye içindeyken bu durum her zaman için dehşet verici, ümitsiz ve çaresiz gözükecektir.

Hiçbir deneyim, hiçbir inanç, oyuncuları, bir rolü duygusal olarak tecrübe etmeye ve sonra onu fiziksel bir biçime oturtmaya yönelik yaratıcı çalışmanın birdenbire, bir anda değil, tam tersine derece derece ilerleyen yavaş aşamalarla yapılması gerektiğine ikna edemeyecektir. Daha önce de görmüş olduğumuz gibi, rolünüzü ilk önce düşünsel olarak tecrübe edersiniz, sonra o uykusuz geceler boyunca hayali bir imgede, sonra daha bilinçli bir

şekilde ama hâlâ sessiz olan çalışmanızda, sonra samimi provalarda, sonra birkaç seyircinin önünde, sonra bütün bir kostümlü provalar dizisinde ve son olarak da sayısız nicelikteki gösterilerde somutlaşır. Ve her seferinde aynı işi baştan yaparsınız.

Şimdi ortaya atılan soru, evde hazırlamış olduğumuz rolü samimi bir provada nasıl yeniden yaratabileceğimizdir. Yönetmen, Griboyedov'un arı metni için henüz hazır olmadığımızı nazik ve neşeli bir biçimde duyurmuştur zaten. Bir oyunun sözcüklerini zamanı gelmeden bulandırmak ve eskitmek doğru değildir. Bu yüzden yönetmen okumayı bırakmamızı teklif eder.

Bir oyunun sözel metni, özellikle bir dahi tarafından yazılmış olanı, yazarın açıklığının, inceliğinin, görünmeyen düşüncelerinin ve duygularının somut ifade gücünün belirtisidir. Tek tek her sözcüğün içindę, onu üretmiş olan ve oradaki varlığını haklılaştıran bir coşku, bir düşünce vardır. Boş sözcükler, içi boş fındık kabuklarına, içeriksiz kavramlara benzerler; yararsızdırlar, daha doğrusu zararlıdırlar. Rolü aşağı çekerler, onun tasarımını bulandırırlar; pek çok lüzumsuz şey gibi onlar da atılmalıdır. Oyuncu metnin her bir sözcüğünü canlı duygularla doldurmaya muktedir oluncaya kadar, rol metni ölü kalacaktır.

Bir dâhinin çalışmasında, lüzumsuz tek bir an ya da duygu yoktur ve bu yüzden oyuncu tarafından yazıldığı haliyle rolünün skorunda, yalnızca, üstünyönelimi ve kesintisiz aksiyonu icra etmek için mutlak gerekli olan duygular olmalıdır. Oyuncu ancak böyle bir skor ve içsel imge hazırladığı zaman, metin oyuncunun yaratımının gerçek ölçütü olacaktır. Bir dahi tarafından yazılan bir oyun kendine uygun bir skor gerektirir. Bu yaratılıncaya kadar ya çok fazla ya da çok az sözcük, ya çok fazla ya da çok az coşku vardır.

Eğer *Akıldan Bela* metnindeki kelimelerin çoğu lüzumsuz gözüküyorsa, bu sadece oyuncunun skorunun henüz mükemmelleştirilmediği ve sahne üstünde gerçek yaratıcı eylemde denenmesi gerektiği anlamına gelir. Oyunun gizemini, duygu ve düşüncesini keşfetmek yeterli değildir.

Oyuncu onları canlı öğelere dönüştürebilmelidir. Gerçekten muhteşem bir metin son derece yoğundur. Yine de bu onu derin ve anlam dolu olmaktan alıkoymaz. Dışsal biçim ve onun yolları metne uygun olmalıdır. Skorun kendisi somut olmalıdır, aktarılış biçimi somut olarak hazırlanmalı ve fiziksel imge canlı, açık ve cevher dolu olmalıdır.

Oyuncu, yaratıcılığıyla, kayda değer bir metin için yeterli niteliğe sahip olduğunda, rolünün sözcükleri, oyuncunun içsel skoru yoluyla kendi yaratıcı duygularını açığa vurduğu en iyi, en vazgeçilmez, en kolay sözlü şekillendirme biçimi olduklarını kanıtlarlar. O zaman bir başkasının; yani yazarın sözcükleri, oyuncunun kendi sözcükleri haline gelir ve metnin tümü oyuncu için en iyi skor haline gelir. O zaman Griboyedov'un alışılmadık nazım biçimi ve ritmi yalnızca işitsel keyif için değil, coşkuları ve oyuncunun skorundaki her şeyi aktarmadaki hassasiyet ve incelik için de gerekli olacaktır.

Genel olarak, oyun replikleri ancak oyuncunun yaratıcı hazırlıklarının son safhasında, biriktirmiş olduğu tüm içsel malzeme bir belirgin anlar dizisinde billurlaştırıldığında ve rolünün fiziksel şekillendirmesi karakteristik coşkular ifade etme yöntemlerini işlettiğinde oyuncu için kaçınılmaz olacaktır.

Biz bu ana henüz ulaşamamıştık. Şu anki safhamızda, oyunun süslenmemiş metni yalnızca bir engeldir. Oyuncu bütünsel ya da derin ya da eksiksiz bir metin değerlendirmesi yapmaya henüz muktedir değildir. Rolü halen bir fiziksel şekillendirmeyi arama evresindedir ve skoru henüz sahne üstünde sınanmamıştır; lüzumsuz duygular ve onları ifade etme yolları hâlâ kaçınılmazdır. Yazarın arı metni fazla kısa gözükür ve oyuncular onu kendi sözcükleriyle, "şey", "şimdi" ve benzeri eklemelerle doldururlar.

Fiziksel şekillendirme sürecinin başlangıcında, oyuncu yaratıcı duygularını aktarmak için her şeyi ama her şeyi –sözcükler, ses, jestler, hareketler, aksiyon, yüz ifadeleri– kullanmada ölçüsüz ve müsriftir. Bu noktada, oyuncunun, içinde hissettiklerinin tümünü şu veya bu şekilde dışsallaştırabilme sevdasıyla yararlanmayacağı hiçbir araç

yoktur. Her bir tekil anı fiziksel biçime sokmada ne kadar çok yol ve araç kullanırsa, oyuncuya o kadar çok seçeneği olacakmış, fiziksel şekillendirmesi o kadar maddi ve dolgun hale gelecekmiş gibi gözükür. Ama bu araştırma döneminde, yalnızca yazarın yabancı sözcükleri değil, insanın kendi sözcükleri bile skorun yeni, henüz yeşermiş coşkularını ifade etmek için fazla somuttur.

Yönetmen okumayı kesmekte haklıydı. Bunun yerine, seçtiğimiz oyunun temaları üzerine bazı doğaçlamalar yaparak devam etmeye davetliyiz. Bunlar, rolümüzünkilere benzer duygulara, düşüncelere, aksiyonlara ve imgelere fiziksel ifadeler bulmaya yönelik hazırlık alıştırmalarıdır. Onların yardımıyla ve tamamen yeni koşullar eklemek vasıtasıyla, her bir coşkunun doğasını, bileşenlerini, mantığını ve sıralanışını hissederiz.

Doğaçlamalarımıza başladığımızda, önemli olan içimizde kaynayan tüm gelişigüzel arzuları ve yönelimleri aksiyona geçirmektir. İlk olarak bu arzu ve yönelimler, oyundan çıkarılan yapmacık olgulardan değil, prova halindeki oyuncuyu çevreleyen hakiki koşullardan türetilmelidir. Bırakın oyuncunun içsel itkileri, oyuncunun içinde kendiliğinden şekillenirken, doğaçlamanın en anlık yönelimlerini ve aynı zamanda üstünyönelimini de hatırlatsınlar. Ne var ki, oyuncu bu işi yaparken, önceden üstünden geçmiş olduğu ve bundan önceki dönemde, yani rolünü coşkusal olarak tecrübe etme döneminde iyice yaklaştığı için her durumda istemeden uzaklaşacağı, yazar tarafından ortaya konmuş koşulları unutmamalıdır.

Oyuncu, bu kez imgesel değil gerçek olan, aynı zamanda rolünün geçmişinin, şimdiki zamanının ve geleceğinin etkisi altında olan ve resmettiği karaktere uygun içsel dürtülerle dolu olan asıl çevresinin ortasında varolmaya başlar artık.

Bu nasıl yapılır? Beni çevreleyen gerçek ortamla –Moskova Sanat Tiyatrosu'nun fuayesinde bir prova– 1820'le-

rin Moskova'sındaki Famusov malikanesinin koşulları ve Chatski'nin yaşamı, yani geçmişi, şimdiki zamanı ve gelecek beklentisiyle beraber oyun kahramanının hayatının koşulları içinde kurulmuş kendi yaşamım arasında bir bağ kurmalıyım. Önceleri, zihinsel ve coşkusal olarak, onun yaşamının imgesel koşullarına giriş yolumu hissetmem zor değildi. Ama bunu burada, çağdaş yaşamın ve bugünün gerçeklerinin ortasında nasıl yapabilirim? Moskova Sanat Tiyatrosu'ndaki var oluşumu nasıl anlamlandırabilirim? Bu provada beni çevreleyen koşullara nasıl bir temel bulabilirim? Burada, bu odada oluşumu nasıl haklılaştırabilir ve Chatski'ninkine benzer bir yaşamla aramdaki yakın bağı nasıl koparmayabilirim?

Bu yeni yaratıcı yönelim, her şeyden önce, içsel yaşamımın itici güçlerini –irademi, aklım ve duygularım– aksiyona geçirir ve imgelemimi canlandırır. Şimdiden çalışmaya başlıyor bile.

"Chatski'nin yaşamının koşulları içinde olsam bile, neden Moskova Sanat Tiyatrosu'nun oyuncuları arasından arkadaşlarım olmasın?" diye öneride bulunur imgelemim.

"Olmasaydı tuhaf olurdu" diye onaylar aklım. "Chatski gibi insanlar sanatla ilgilenmeden yapamazlar. Chatski'nin kendisi eğer 1820'lerde ve 1830'larda yaşamış olsaydı içlerinde oyuncuların, hatta bizzat Mikhail Shchepkin'in bulunduğu Slavofil gurubu, yurtseverler grubu içinde olabilirdi. Eğer Chatski bugün yaşasaydı kuşkusuz tiyatromuzu sık sık ziyaret eden biri olur ve oyuncular arasında dostları bulunurdu."

Hislerim, "Tüm bu insanlar kimler?" diye sorar şimdi.

İmgelemim, "Gerçek hayattakiyle aynı kişiler, Moskova Sanat Tiyatrosu'nun oyuncuları" diye açıklar.

Duygularım, "Hayır, orada, karşımda oturan adam bir oyuncu değil bence, 'turna kuşu ayaklı o yağız delikanlı'" diye hüküm verir, sözünü sakınmayarak.

---

* Chatski'nin *Moskova partilerinin tipik bir misafiri* için kullandığı alaycı tanım.

Duygularım kendi kendisiyle hemfikir olarak "Tam isabet! Doğrusunu söylemek gerekirse 'o yağız delikanlı'ya çok benziyor" der.

"Yağız delikanlı"yla olan benzerliği keşfetmek bana büyük zevk verir. Çünkü, korkarım karşımda oturan oyuncunun benim için pek bir çekiciliği yoktur. Chatski o "yağız delikanlı"ya tıpkı benim doğaçlamadaki partnerime şu an baktığım gibi bakardı.

Beni Chatski'ye bağlayan bu yeni filizlenen duyguya dayanarak, yabancı salonların raconlarına alışık kibar bir erkek olan Chatski'ye has bir şekilde "yağız delikanlı"yı alelacele selamlarım.

Ama aceleciliğim ve sabırsızlığım yüzünden acımasızca cezalandırılırım. Bütün kibar tavırların ve seçkin beğeninin klişe biçimleri ortaya çıkıp beni hazırlıksız yakalamak üzere pusuda bekler. El sıkışırken dirseğim bir tarafa fırlar, kolum bir tırpanın ağzı kadar yamuktur, bütün sözcüklerimi birbirine karıştırırım. Yapmacık bir laubali tavırla yürüyüş biçimimi bozarım, teatral düzeysizlik varlığımı dört bir yandan işgal eder ve beni kontrolü altına alır.

Utançtan kımıldayamaz hale gelerek partnerimden ve kendimden nefret ederim. Uzun bir süre hareketsiz otururum ve kendime çatmaya devam ederim: "Takma kafana, bu normal bir şey. Acele etmenin sonucunun böyle olacağını bilmeliydim. Örümcek ağı inceliğindeki yüz binlerce yaratıcı arzu birleşerek kalın bir ip oluşturuncaya dek bu kasılıp kalmış kaslarla baş etmem mümkün değil. Yaratıcı iradem güçleninceye ve tüm gövdemi kendi insiyatifine alıncaya dek beklemeliyim."

Bu şekilde fikir yürütürken "yağız delikanlı"yı oynayan arkadaşım, sanki bile bile deli gibi aşırı oynayarak bana kontrolsüz kasların korkunç sonuçlarını gösterir.

Sanki hatamı yüzüme vurur gibi, büyük bir hazla, özgüvenle, parıltıyla, ucuz zarafetle oynar ve yaptığım hataların hepsini yapar. Sanki aniden üçüncü sınıf bir taşra tiyatrosunun sahnesine düşmüşüzdür. Sıkıntı, utanç ve korkudan buz keserim. Gözlerimi kaldırmaya bile cesaret edemem. Kendimi ondan nasıl kurtaracağımı, onun o ken-

di kendini tatmin eden oyuncu özgüveninden nasıl kaçacağımı bilemem. Ve o, işleri daha da berbat etmek için "turna kuşununkine benzer ayakları"nı sürüyerek, monokluyla (tek gözlük) yalandan oynarak ve sosyetik bir rol oynayan en kötü taşra oyuncusu gibi "r"leri yuvarlayarak neşeli bir biçimde önümde dolanmaya devam eder.

Bu ne kadar uzun sürerse onun bitmek bilmez gevezeliği de o kadar aptal hale gelir. "Yağız delikanlı" bana her zamankinden daha itici gelir ve ona karşı beslediğim antipatiyi açığa vurmak isterim.

Ama bunu nasıl yapacağım? Sözcüklerle mi? Buna içerleyebilirdi. Ellerimle, jestlerimle, aksiyonlarımla mı? Onunla dövüşemem. Geriye yalnızca gözlerim ve yüzüm kalır. Gözler kalbin aynasıdır diye boşuna dememişler. Gözlerimiz gövdemizin en tepkisel organlarıdırlar. İçsel ve dışsal hayatın belirtilerine tepki veren ilk şey onlardır. Gözlerimizin sözleri en belagatli, en ince, en dolaysız ve aynı zamanda en az somut olandır. Ayrıca çok kullanışlıdır da. Gözlerinizle, sözlerinizle söylediklerinizden çok daha fazlasını, daha kuvvetli bir şekilde söyleyebilirsiniz. Yine de söylediklerinizden karşıdan gelecek bir saldırı için bir sebep olamaz. Çünkü yalnızca genel bir ruh halini, duyguların genel özelliğini aktarır, karşı çıkılabilecek somut düşünceleri ve sözcükleri değil.

Kasların yıkıcı anarşisini kışkırtmamak için başlangıçta insanın mümkün olduğu kadar aksiyonu, hareketleri, sözcükleri frenlemesi gerektiğini fark ederek ihtiyaç gereği, gözlerimin yardımına başvururum şimdi. Bir fiziksel biçime sokmak, oyunculukla dışavurmak zorunda kalmadan duygularıma böyle bir çıkış yolu bulunca, kassal gerilimimden kurtulduğumu hissederim, sakinleşirim ve bir şeyleri temsil eden bir makine olduğum duygusuna kapılmak yerine yeniden yalnızca insan olmaya başlarım. O zaman çevremdeki her şey normal ve doğal haline döner. Sessizce burada oturuyor, "yağız delikanlı"nın soytarılıklarını gözlüyor, içten içe ona gülüyorum; hislerimi saklamak istemeksizin onların dizginlerini salıveriyorum.

Tam bu noktada prova kesilir. Çıkışa doğru yönelen

"yağız delikanlı"nın peşinden koşarım. Chatski gibi ona gülmek isterim. Ama yol üstünde bir başka yoldaş, aptalca konular üzerine derin felsefeler üretmeye bayılanlardan biri, beni yakalar.

"Biliyor musun" diyen etkileyici bas sesi kulağımda patlar, "Oyun yazarının oynadığım karakteri Skalozub (Sırıtkan) olarak adlandırmasının bir sebebi varmış gibi geldi bana. Biliyor musun, açıkçası onda olması gereken bir..."

"...sırıtma alışkanlığı vardır" diye öneride bulunurum.

Sanat camiasında kafası az basanlara tahammül edemem. Rahatsız edici ve oldukça iğneleyici bir yorum dilimin ucuna kadar gelir, ama yeniden Chatski doğaçlamasını hatırlarım ve bana bu garip yaratığa daha farklı bakardı gibi gelir. Bu yüzden kendime hakim olurum.

"Bana pek öyleymiş gibi gelmemişti" diye nazikçe cevaplarım. "Öyle olmak zorunda. Griboyedov insanları isimleriyle karakterize eder, sadece Skalozub'u değil diğerlerini de. Örneğin Khlyostova (çuvaldız) iğneleyici saldırılar yaptığı için böyle adlandırılır. Tugoukhov (ağırkulak) ağır işittiği için. Zagoretzski (kızgın kafa) muhtemelen çok kolay kızdığı için. Ya Repetilov (mükerrer)? Tabii ki bu rol tekraren provaya gereksinim duyduğu için. Bu rolü oynayana bunu söyle, çünkü tembel birisi. Ha, bu arada beni de unutma. Griboyedov'un karakterime neden Chatski dediğini bir düşün bakalım."

Ondan uzaklaşırken kafası pek basmayan dostumun konu üzerine derin derin düşünmeye hazırlandığını gözlemlerim. Kuşkusuz Chatski kendini benim yapabildiğimden çok daha büyük bir ustalıkla ifade ederdi. Yine de bana öyle geliyor ki garip arkadaşımla olan ilişkisi benimkine benzer bir şey olurdu.

Aynı zamanda kendi kendime şunu düşünürüm: Pek farkında olmamama rağmen, oldukça basit, zorlamasız bir biçimde Chatski yerine konuşuyordum. Bununla beraber sadece yarım saat önce rolümün asıl sözcükleri hiçbir işime yaramıyordu. Neden böyledir? Bunun sırrı kendi sözcüklerimizle bir başkasınınkiler arasındaki "uzaklığın

ölçülemeyecek boyutta olması"dır. Kendi sözcüklerimiz kendi duygularımızın dolaysız ifadeleridir, halbuki bir başkasının sözcükleri onları kendimize mal edene dek bize yabancıdır, henüz içimizde hayat bulmamış müstakbel coşkuların göstergelerinden başka bir şey değildir. Bir rolün fiziksel şekillendirmesinin ilk safhasında kendi sözcüklerimiz gereklidir, çünkü henüz dışa dönük ifadelerini bulamamış canlı duyguları içimizden çekip çıkartabilecek en iyi araçtırlar.



Bir rol fiziksel ifadeyi en kolay gözlerin, yüzün ve mimiklerin yardımıyla bulur. O zaman gözlerin dile getiremediğini ses ele alır ve sözcüklerle, tonlamalarla, konuşmayla ifade eder. Kişinin duygu ve düşüncelerini güçlendirmek ve açıklamak için jestler ve hareketler canlı örnekler katar. Bu fiziksel aksiyon nihayet tamamlanır ve kişinin yaratıcı iradesinin çabalarıyla olguya dönüşür.

Gözlerin ve yüzün konuşması öyle inceliklidir ki, güçlükle algılanabilir kas hareketleriyle coşkuları, düşünceleri, duyguları aktarır. Kaslar bütünüyle ve dolaysız bir biçimde duyguya tâbi kılınmalıdır. Göz ve yüz kaslarının keyfi, mekanik herhangi bir kasılması –ister öfkeden, ister heyecandan, ister sinirsel bir tikten, isterse zorlamanın diğer biçimlerinden kaynaklansın– bu incelikli, güçlükle algılanabilir "konuşma"ya zarar verir.

Bu yüzden bir oyuncunun başlıca endişesi, narin görsel ve yüzsel aygıtını kas bağlamında tüm denetimsizliklerden, sistematik temrinler sonucu kazanılmış karşıt alışkanlıklar yoluyla korumak olmalıdır. Kötü bir alışkanlığı kökünden söküp atmak, yerine daha iyi, daha doğru ve doğal bir şey konmadıkça, imkânsızdır.

Duyguları ifade etmenin gözlerden sonraki aksiyon merkezleri yüz ve mimiklerdir. Yüz, gözlerden daha az inceliklidir, ama bilinçaltının ve üstbilincin iletilerini aktarmada daha somut ve yeterli derecede belagatlidir. Mimikler de kontrolsüzlük tehlikesiyle daha fazla karşı karşıyadır.

Yüzsel gerilim ve yapmacıklık bir coşkuyu tanınmayacak hale gelecek kadar çarpıtabilir. Bu tehlikeye karşı mücadele edilmelidir ki yüz ifadesi içsel coşkularla dolaysız ilişki halinde kalsın ve onları tam olarak ve anında aktarsın.

Gözlerinizin ve yüzünüzün incelikli ifade araçlarından mümkün olduğu kadar yararlandığınızda, o zaman sesinizi, tınılarınızı, sözcüklerinizi, tonlamalarınızı, konuşmanızı kullanmaya başlayabilirsiniz. Eminim, sözcüklerin altında ve kelimelerin arasında, yüz ifadesinin, gözlerin ve psikolojik duraklamaların yardımıyla aktarılabilecek daha pek çok şey vardır. Yine de somut, belirgin, bilinçli, bireysel olan her şeyi ifade etmede sözcükler gereklidir. Düşünceleri ve fikirleri belirli bir biçimde ifade etmek zorunlu olduğunda kaçınılmazdırlar. Ancak gerilme ve klişe tehlikesi ses ve konuşma aleminin doğasında da mevcuttur. Sesteki gerilim tınıya, telaffuza, tonlamaya zarar verir, ona esnekliğini kaybettirir, onu kabalaştırır ve vokal klişeler tuhaf bir şekilde inatçıdırlar. Onlarla savaşılmalıdır ki ses ve konuşma tamamen içsel duygulara bağımlı ve onun dolaysız, kesin ve itaatkar ifade biçimi olarak kalsın.

Bir yandan ayrı ayrı yönelimler, birimler ve nihayet tüm skor netleşirken, bunu arzuları ve özlemleri tatbik etmeye yönelik doğal bir istek takip eder. Oyuncu farkında olmadan oynamaya başlar. Aksiyon doğal olarak tüm gövdenin hareket etmesini gerektirir ve ilk başta gözlerden ve yüzden talep edilenler gövdeden de talep edilir. En incelikli, en algılanamaz içsel duygulara yanıt vermeli ve onları belagatle aktarmalıdır. Gövde de yapay zorlamadan, kas geriliminden korunmalıdır. Bir rolün fiziksel olarak hayat buluşunun, rolün içsel yüzeylerinin sadece gözleri, yüz ifadesini ve sesi değil gövdeyi de kontrol edebilecek kadar yeterli derecede mükemmelleştiği ve güçlendiği çalışmamızın son aşamasına dek ertelenmek zorunda oluşunun bir nedeni budur. Gövde, doğrudan içsel duyguların idaresi altında olduğunda klişe oyunculuğun ölümcül gücü daha az zararlıdır.

Artık durdurulamaz olduğunda, yaşanmış coşkuların kışkırtmış olduğu içsel yönelimlerin derin içsel özünü his-

settiğinde, bırakın gövde aksiyona girsin. O zaman onun kendi iradesinden, yaratıcı iradenin özlemlerini fiziksel aksiyon biçiminde icra etmek amacıyla içgüdüsel, doğal bir dürtü ortaya çıkacaktır.

Bir oyuncu, gövdenin yapaylıklarla ve gerilimlerle olan savaşında yasaklamalarla hiçbir şeyin elde edilemeyeceğini hatırlamalıdır. Gövdenize belli şeyleri yapmayı yasaklayamazsınız, ama onu güzel dışsal ifade çizgisi boyunca çalışmaya razı edebilirsiniz. Eğer yasaklamaları denerseniz, bir tane kalıplaşmış aksiyon tipi ve bir çeşit gerilim yerine on tane ortaya çıkacaktır. Şöyle bir kural vardır: Bir klişe, bahçedeki yabani otlar gibi, boş bulduğu her yeri dolduracaktır. Kendi hatırına yapılmış bir jest içsel duygulara ve onların doğal gösterimlerine yapılmış bir zorlamadır.

Eğitimli bir gövdenin ve kaslarının mekanik alışkanlıkları çok güçlü ve inatçıdır. Hevesli ama aptal bir köle gibidirler, çoğunlukla düşmandan daha tehlikelidirler. Dışsal yöntemler ve mekanik yapaylıklar olağanüstü bir hızla kazanılır ve uzun bir süre kalırlar. Her şey bir yana bir insanın, özellikle bir oyuncunun kassal belleği son derece gelişmiştir. Halbuki coşku belleği, duyarlılıkların, coşkusal deneyimlerin belleği tam tersine son derece zayıftır.

Gövdesi ve ruhu arasında, iç aksiyonu ve dışa dönük hareketleri arasında bir uyumsuzluk olan oyuncuya yazık. Gövdesel aygıtı duygularını çarpıtan, doğru yoldan çıkaran oyuncuya yazık. Akordu bozuk bir enstrümanla çalınan bir melodinin başına gelen şeydir bu. Ve duygu ne kadar doğruysa uyumsuzluğun verdiği acı da o kadar çoktur.

Bir rolün, bir tutkunun gövdesel hayat buluşu yalnızca kesin değil, aynı zamanda güzel, zarif, yankılı, renkli, uyumlu olmalıdır. Yüce bir şey, bayağı araçlarla ya da soylu bir şey kaba araçlarla, güzel bir şey biçimsiz araçlarla nasıl anlatılabilir? Bir sokak çalgıcısı, kötü bir kemancı Stradivarius'a gereksinim duymaz. Duygularını aktarması için basit bir keman yeterlidir. Ama bir Paganini için Stradivarius bir gerekliliktir. Bir oyuncunun içsel yaratıcılığı ne kadar zenginse, sesi o kadar güzel, diksiyonu o kadar mükemmel, yüz hareketleri o kadar ifadeli, gövdesi o kadar

zarif, tüm fiziksel donanımı o kadar esnek olur. Sahne üstündeki şekillendirme, diğer herhangi bir sanatsal biçimde olduğu gibi, ancak doğru olduğu zaman ve çalışmanın içsel cismini sanatsal biçimde icra ettiği zaman iyidir. Şekil içsel cisme itaat etmelidir. Eğer şekil başarısızsa, hata onu doğuran içsel yaratıcı duyguda yatar.

Şu ana kadar rolün içsel skoruna, onun özünü içeren imgeye fiziksel bir biçim bulmaktan bahsettik. Ama yaşayan her organizmanın aynı zamanda dışsal biçimi, makyaj kullanan bir fiziksel gövdesi, konuşma ve tonlama tarzına uygun tipik bir sesi, tipik bir yürüyüşü, tavırları, jestleri ve benzeri şeyleri vardır.

Bir rolü şekillendirmenin bilinçli araçları, dışsal bir imgenin zihinsel olarak yaratılmasıyla; imgelemin, içsel gözün, kulağın ve benzeri şeylerin yardımıyla başlar. Bir oyuncu oynayacağı karakterin dış görünüşünü, kostümünü, yürüyüşünü, hareketlerini ve benzeri şeyleri içsel gözüyle görmeye uğraşır. Zihinsel olarak, belleğinde örnekler arar. Tanıdığı insanların görünüşlerini hatırlar. Belli özellikleri bazılarından alır, başka belli özellikleri diğerlerinden. Kendi kombinasyonunu yapar ve kafasındaki dışsal imgeyi oluşturur.

Ancak gerekli malzemeyi ne kendisinde ne de belleğinde bulamazsa o zaman onu aramalıdır. Tıpkı bir ressam ya da heykeltraş gibi, sokakta, tiyatroda, evde ya da gereksinimlerine bağlı olarak belirli kategorilerde insan gruplarını –asker, bürokrat, tüccar, aristokrat, köylü ve benzeri– bulabileceği her yere bakarak canlı bir model aramalıdır.

Her oyuncu, rollerin dışsal görünüşlerini yaratırken her zaman kullanabileceği, imgelemini geliştirici malzemeler, makyaj, bütünlüklü figürler, postürler, vs... için malzeme toplamalıdır. Bu amaçla, her türden fotoğraftan, kabartmadan, reprodüksiyonlarda gördüğü veya edebiyatta tasvir edilenler gibi makyaj taslaklarından, tipik yüzlerden oluşan bir koleksiyon oluşturmalıdır. Zaman zaman imgelemi kuruduğunda bu malzeme onu canlandıracak, yaratıcı tavsiyelerde bulunacak, büyük ihtimalle onun da bildiği ama belleğinden sildiği şeyleri ona hatırlatacaktır.

Eğer bu malzeme de bir işe yaramıyorsa, o zaman oyuncu uyuşuk imgelemini kışkırtmak için diğer araçları denemelidir. Bırakın aradığı figürün ya da yüzün özenli bir taslağını yapmaya, yüzünü, ağzını, kaşlarını, vücut hatlarını, giysilerinin modelini çizmeye uğraşsın. Birkaç fırça darbesiyle hazırlanan böyle bir taslak, daha çok bir karikatür gibi, onun dışsal imgesinin en tipik özelliklerini sunacak bir çizgi kombinasyonu sağlar.

Tasarımı planlayan oyuncu, onu bütün tipik çizgileriyle kendi yüzüne ve gövdesine nakletmek zorundadır.

Çoğunlukla oyuncu bu imgeyi kendi üstünde arar. Her çeşit saç tarama, kaş kullanma şeklini dener. Yüzünün ve gövdesinin çeşitli kaslarını kasar, gözlerini kullanmanın, yürümenin, jest kullanmanın, selam vermenin, el sıkışmanın, gezinmenin çeşitli yollarını dener. Makyajla birlikte bu deneme daha da ilerler. Bütün perukları takacak, her türden bıyığı, sakalı yüzüne yapıştıracak, doğru ten rengini, kırışıklıkları, gölgeleri, parlaklığı bulmayı denerken renkli kremler kullanacaktır, ta ki aradığı şeyi –ha bu arada, bulduğu şey onu çoğunlukla bir hayli şaşırtacaktır– kazara buluncaya dek. Dışsal imge hayat bulduğunda içsel imge onun gövdesini, yürüyüşünü, hareket tarzını tanır. Aynı iş kostüm seçerken de tekrarlanmak zorundadır. İlk önce oyuncu, kendi duygusal ve görsel belleğini araştırır, sonra fotoğrafları, resimleri, sonra da kendi hayatını. Taslaklar yapar, çeşitli modeller içerisinden giysiler dener, onları prova eder, ta ki kazara ya da bilinçli olarak aradığını veya bulmayı asla ummadığı şeyi buluncaya dek.



Gövdeyi tamamen duyguların hizmetinde tutma yeteneği bir rolü canlandırmaya yönelik dışsal tekniğin temel meselesidir. Her şeye rağmen, en mükemmel fiziksel donanım bile pek çok ifade edilemez; bilinçüstü, görünmez duyguyu iletemez. Onlar doğrudan doğruya ruhtan ruha iletilirler. İnsanlar birbirleriyle görünmez içsel akımlar, ruh ışımaları, irade zorlamaları vasıtasıyla sohbet ederler. Bunların

sahne üstünde dolaysız, ani ve güçlü bir etkisi vardır ve ne sözcüklerin ne de jestlerin yapamayacağı şeyleri aktarırlar. Coşkusal durumu tecrübe edersiniz ve iletişim halinde bulunduğunuz diğerlerine de aynı şeyi yaptırabilirsiniz.

Oyuncuların yaptığı büyük ve köklü bir hata da, tiyatro binasının kapladığı geniş alan içinde, yalnızca insanlar için görülebilir ve duyulabilir olan şeyin sahnesel nitelikte olduğuna inanmaktır. Ama tiyatro yalnızca insanların gözlerine ve kulaklarına hitap etmek için mi vardır? Ruhumuzda olup biten her şey yalnızca kelimelere, seslere, jestlere ve hareketlere mi döker kendini?

İnsan iradesinin ve duygularının görünmez ışımaları aracılığıyla yapılan dolaysız sohbetin karşı konulmazlığı, bulaşıcılığı ve gücü büyüktür. İnsanları hipnotize etmede, yabani hayvanları veya gürültülü bir kalabalığı uysallaştırmada kullanılır; Hint fakirleri insanları öldürür ve yeniden diriltirler, oyuncular da bütün salonları coşkularının görünmez ışımalarıyla doldurabilirler.

Bazıları halkın gözü önünde yaratma zorunluluğunun ortaya çıkardığı koşulların caydırıcı olduğunu düşünür. Tam tersine bu koşullar bu türden bir katılımı cesaretlendirir, çünkü kalabalığın gerilimli heyecanı tarafından şiddetle etkilenen bir gösteri atmosferi bir oyuncunun yaratıcılığı için en etkili yol olarak hizmet eder. Kitle hissi oyuncunun elektriklenmişlik duygusunu arttırır, salondaki atmosferi şiddetlendirir ve içsel akımları güçlendirir. Bırakın oyuncu sessizken ya da hareketsizken, karanlıkta ya da ışıkta, bilinçli ya da bilinçsizce coşkularının ışımalarını ortaya döksün. Bırakın oyuncu bunların yazar tarafından kelimelere dökülemeyen en önemli, bilinçüstü, görünmez şeyleri aktarmanın en etkili, karşı konulmaz, incelikli, güçlü araçları olduğuna inansın.

II. KISIM
SHAKESPEARE'İN *OTHELLO*'SU

1930-1933 yılları arasında, Stanislavski *Othello* üzerine aşağıdaki incelemeyi hazırlarken, *Bir Aktör Hazırlanıyor* ve *Bir Karakter Yaratmak*'ta kullandığı sunum biçimini bulmuştu. Tıpkı bir sonraki inceleme olan *Müfettiş*'te olduğu gibi, burada da –öğretmen-Tortsov-Stanislavski ve öğrenci-Kostya-Stanislavski de dahil olmak üzere– tüm tanıdık karakterler yer alır. Bölüm başlıklarından da anlaşılacağı gibi, bir önceki bölümde *Akıldan Bela* ile bağlantılı olarak geliştirilen temel kavramlar burada daha da ileri götürülmektedir, ama vurgu, bir rolün içsel yaşamını önce onun fiziksel yaşamını yaratarak açığa çıkarmaya yönelik "yeni ve beklenmedik yöntem"e kaydırılmaktadır. [*—ed. notu*]

BÖLÜM IV
İLK KARŞILAŞMA

Tortsov söze şöyle başladı: "Artık sahnede iş gören yaratıcı bir durumun ne olduğunu biliyorsunuz. Bu bir role hazırlanmada programımızın sonraki aşamasına geçmenizi mümkün kılar. Bunun için üzerinde çalışılacak belirli bir role sahip olmalıyız. Hatta bu amaç için bütün bir oyunumuzun olması daha da iyidir, böylece her biriniz onun içerisinde yapılacak uygun işlere sahip olabilirsiniz. Öyleyse oyun seçimiyle başlayalım. Ne oynayacağımıza, ya da daha doğrusu uzun süreden beri öğrenmekte olduklarımızı uygulamaya geçirmek için neyi kullanacağımıza karar verelim."

Tüm ders, rolleri, ayrı ayrı sahneleri ve çalışacağımız bütünlüklü bir oyunu seçmeye ayrıldı.

Tortsov'un *Othello*'da karar kılması beni çok sevindirdi. Çok ayrıntıya girmeyecek, bu türden bir kararın alınmasında kaçınılmaz olan uzun argümanları sıralamayacağım. Amatör gruplarda ve gösterilerde rastlanan bu türden sahneleri hepimiz biliriz. Benim için en iyisi, Tortsov'un, genç çömezler için çok zor ve tehlikeli olarak değerlendirdiği bu oyunu, bundan sonraki çalışmalarımız için seçmesine neden olan itkileri ortaya koymak olacak.

İleri sürdüğü sebepler şunlardı:

"Hepinizin ilgisini çekecek ve hepiniz ya da neredeyse hepiniz için uygun roller bulabileceğimiz bir oyuna ihtiyacımız var. *Othello* herkesin ilgisini çeker ve roller mükemmel biçimde dağıtıldı: Brabantino-Leo; Othello-Kostya; Iago-Grisha; Desdemona-Maria; Roderigo-Vanya; Cassio-Paul, Emilia-Dasha, Dük-Nicholas. Yalnızca Vasya'ya rol kalmadı.

"*Othello* pek çok küçük rol barındırması açısından da çok uygun bir seçim; birçok kalabalık sahnesi de var.

Bunları tıpkı eskiden yöntemimizi geliştirirken yaptığımız gibi, beraber çalışacağımız tiyatrodaki bir öğrenci grubuna dağıtacağım.

"Shakespeare'in bu trajedisi, daha önce de söylediğim gibi, çömezler için çok zordur. Daha da ötesi, sahneye koymamız için fazlasıyla karmaşıktır. Bu, zaten pek fazla güvenilir olmayan yeteneklerinizin altını oyabilecek olan "tam pişmemiş" bir prodüksiyon ya da performans için çaba sarf etmeye kendinizi kaptırmanızı engelleyecektir. Gördüğünüz gibi, sizi trajedi *oynamaya* zorlamayacağım. Bu oyuna sadece çalışma için kullanabileceğimiz bir malzeme olarak ihtiyaç duymaktayız. Bu amaç için daha iyi bir oyun bulamazdık. Sanatsal bakış açısından birinci sınıf bir oyun olduğu tartışılmaz. Ayrıca, bu trajedi tek tek her sahnesinin biçimi ve kuruluşu açısından, coşkulanımlar trajedisinin ardardalığı ve mantıksal gelişimi açısından, kesintisiz eylem çizgisi ve üstünyönelimi açısından iyi bir şekilde tanımlanmıştır.

"Bunların dışında başka bir pratik husus daha vardır. Her şey bir yana, oyunculuğa yeni başlayanlar olarak sizler, trajediye eğilimlisiniz. Pek çok durumda bu heves, trajedinin sorunlarının ve taleplerinin henüz tam olarak farkında olmamanızdan kaynaklanır. Bu yüzden bu sorun ve talepleri olabildiğince erken ve derinlikli bir şekilde öğrenin ki, gelecekte kendinizi düşüncesizce tehlikeli ayartılara kaptırıp gitmeyin.

"Her yönetmenin, bir rolün hazırlanmasına dönük bireysel bir yaklaşımı ve bu çalışmayı yürütmek için kendi programı vardır. Bu, katı kurallarla belirlenebilecek bir şey değildir. Ancak temel aşamalara, bu işi yapmak için gerekli psiko-fizyolojik yöntemlere dikkatle riayet edilmelidir. Bunları bilmek zorundasınız ve ben bunları size uygulamalı olarak göstermeliyim. Bunları kendi kişiliğinizde hissetmenizi ve sınamanızı sağlamalıyım. Deyim yerindeyse bu, bütün bir rol hazırlama sürecinin prototipidir.

"Bunun yanında, rolünüze dönük olası tüm yaklaşımları bilmeli, anlamalı ve bunları kontrol etmeyi öğrenmelisiniz, çünkü yönetmen gereksinimlere, rolün gelişimine,

şartlarına, oyuncunun bireysel özelliklerine bağlı olarak çeşitlemeler yapacaktır. Size bu yaklaşımları da göstermek durumundayım. *Othello*'nun pek çok sahnesini farklı yollarla çıkaracak olmamın nedeni işte budur. Çıkartacak olduğum ilk sahne temel, klasik bir plan ile uyumlu olacakken, diğer sahnelerin kompozisyonları yeni çeşitlemeler içerecektir. Bu çeşitlemelere giderken önceden haber vereceğim."



Tortsov dersin başında "*Othello*'yu okuyalım" diye önerdi.

"Zaten biliyoruz! Okumuştuk!" diye bağırdı birkaç öğrenci.

"Daha iyi. Bu durumda oyun metinlerinizi bir kenara koyun ve ben söyleyene dek onlara bakmayın. Ayrıca metnin başka kopyasını edinmeyeceğinize de söz vermelisiniz. Oyunu bildiğinize göre bana içeriğini anlatın."

Susup kaldık.

"Karmaşık, psikolojik bir oyunun içeriğini anlatmak zordur. Öyleyse başlangıç olarak basit dışsal kurguyla yetinelim, olaylar çizgisiyle."

Bu isteğe de kimse yanıt vermedi.

"Pekâlâ, siz başlayın" diyerek Grisha'yı zorladı Tortsov.

"Bunu yapmak için, oyunu çok iyi bilmeniz gerekir" diye kaçamak bir cevap verdi.

"Ama bildiğinizi söylemiştiniz."

"Beni affedin lütfen. Othello rolünün tümünü ezbere biliyorum, çünkü bildiğiniz gibi tam benim tipim ama diğer rollere şöyle bir göz atmıştım" diye itiraf etti trajedicimiz.

"Öyleyse Othello ile ilk karşılaşmanız böyle oldu!" diye lafı yapıştırdı Tortsov. "Çok yazık. Belki de siz bize öykünün içeriğini anlatırsınız" dedi Tortsov Grisha'nın yanında oturan Vanya'ya dönerek.

"Yapamam. Oyunu okudum ama tümünü değil. Elimdeki metinde eksik olan birçok sayfa var."

Tortsov "Ya siz?" diye sordu Paul'e.

"Oyunu bütün olarak hatırlamıyorum. Bazı yabancı yıldızların oynadığı bir temsilini izlemiştim. Çoğunu kesmişlerdi, bilirsiniz, özellikle oynadıkları rollerle doğrudan alakalı olmayan bölümlerini" diye yanıt verdi Paul.

Tortsov başını salladı.

Nicholas oyunu küçük bir kasabada görmüştü ve o kadar kötü sahnelenmişti ki hiç görmese daha iyi olacaktı.

Vasya oyunu bir trende okumuştu ve her şeyi karıştırıyordu. Sadece ana sahneleri hatırlıyordu.

Leo'nun, Hervinus'tan* bugüne kadar yapılan, *Othello* ile ilgili bütün edebi eleştirilere aşinalığı vardı, ama aksiyonlara ya da onların sıralanışına ilişkin hiçbir olguyu ortaya koyamayacak durumdaydı.

"Çok kötü. Bir şairin eseriyle ilk karşılaşmanız gibi önemli bir olay herhangi bir yerde, bir trende, bir faytonda ya da bir arabada gerçekleşiyor! En kötüsü bunu oyunu tanımak amacıyla değil avantajlı roller seçerek kendinizi şişirmek için yapıyorsunuz.

"Oyuncuların, zamanı gelince yeniden yaşam vermeleri beklenen iyi klasiklerle ilk karşılaşmaları böyle oluyor demek ki! Er ya da geç kendilerini tanımlayacakları, öteki benlerini bulacakları bir role böyle yaklaşıyorlar!

"Oysa rolle ilk tanıştığınız bu an unutulmaz olmalıdır.

"Bildiğiniz gibi, bu ilk izlenimlere ayrı bir önem veririm. Eğer ilk okumanın izlenimleri layıkıyla edinilirse, bu gelecekteki başarıyı belirleyen önemli bir anahtar olur. Bu anın kaçırılmasının telafisi yoktur, çünkü ikinci okuma sezgisel yaratıcılık alanında son derece etkili olan sürpriz öğesini artık içermez. Hatalı bir izlenimi düzeltmek, başlangıçta doğru bir izlenim oluşturmaktan daha zordur. *Oyuncu bir rolle ilk karşılaşmasında olağanüstü özenli olmalıdır, çünkü bu yaratıcılığın ilk aşamasıdır.*

"Ozanın eserine dönük yanlış bir yaklaşım oluşturarak bu anı zedelemek tehlikelidir, çünkü böyle yapmak

---

* Alman Shakespeare uzmanı.

sizde oyuna ve role ait yanlış bir fikir, daha da kötüsü bir *önyargı* oluşturabilir."

Öğrencilerin soruları üzerine Tortsov neyi kastettiğini açıkladı:

"Önyargının pek çok görünümü vardır. Önyargının bazı şeylerin lehine olduğu kadar başka şeylerin de aleyhine olduğunu açıklayarak başlamama izin verin" dedi. "Örnek olarak Grisha ve Vanya'nın durumlarını ele alın. Othello ile eksik bir tanışma yaşamışlar. Birisi sadece Othello rolünü okumuş, diğeri ise elindeki kopyada bulunmayan kısımların içeriğinden habersiz.

Grisha oyunun bütününü değil sadece belli bir rolü, ki bu rol de görkemli bir roldür, bilmekten memnundu ve oyunun geri kalan diğer bütün rollerine de nasıl olsa iyi yazılmışlardır diye bakıyordu. Eğer *Othello* gibi bir şaheser söz konusuysa bunda hiçbir sakınca yoktur. Ama olağanüstü roller içeren pek çok kötü oyun da vardır; *Keene, XI. Louis, Ingomar, Don César de Bazan** gibi. Vanya elindeki nüshada eksik olan sayfaların yerine seçtiği herhangi bir şeyi ikame edebilirdi. Eğer kendi tasarladığı içeriğe inansaydı, bu Shakespeare'in fikirleri ile örtüşmeyen bir önyargıya temel oluşturabilirdi. Leo kafasını eleştiri ve yorumla doldurdu. Bunun onu hata yapmaya kışkırtmaması mümkün mü? Bunların çoğu incelikten uzak saçmalıklardır ve eğer içlerine çok fazla dalacak olursanız oyuna dönük dolaysız bir yaklaşımın önüne set çekeceklerdir. Vasya oyunu bir trende okuyarak oyuna dair izlenimlerini yolculuğun izlenimleri ile karıştırdı. Bu da önyargı için verimli bir topraktır. Nicholas küçük bir kasabada izlediği *Othello* gösterisini hatırlamaktan korktu, bunda da haksız sayılmazdı. Oyuna dair olumsuz izlenimleri olduğunu duymak beni hiç de şaşırtmadı.

Bir tuvalden, çok güzel çizilmiş bir figürü kestiğinizi ya da birisinin size çok güzel bir resimden alınmış parçala-

---

* *Keene* Alexandre Dumas (baba) tarafından, *XI. Louis* Casimir Delavigne tarafından, *Ingomar* Fr. Halma tarafından, *Don César de Bazan* ise Dumanoir ve Dennery tarafından yazılmıştır.

rı gösterdiğini hayal edin. Bundan yola çıkarak tüm resmi değerlendirebilir ya da bilebilir miydiniz? *Othello*'nun birbirini tamamlayan bütün rolleri ile mükemmel bir sanat eseri olması bir şanstır. Ama eğer aksi olsaydı, eğer başrol başarılı yazılmış tek rol, diğerleri ise üzerinde durmaya değmeyen roller olsaydı, tek bir rolden yola çıkarak tüm oyunu değerlendiren bir oyuncu böyle yapmakla oyuna dair olumlu ama yanlış bir önyargının etkisinde kalırdı. Ve eğer işler tam tersi işleseydi, yazar asıl kahraman dışındaki tüm diğer rollerde başarılı olsaydı o zaman yanlış izlenimler ve söz konusu önyargı olumsuz olacaktı.

Size bir örnek vermeme izin verin.

Tanınmış bir kadın oyuncu, gençliğinde *Akıldan Bela* ya da *Müfettiş* gösterilerini hiç izlememişti. Bu oyunları sadece edebiyat derslerinden tanıyordu. Aklında kalan şeyler oyunların kendileri değil, pek de yetenekli olmayan öğretmeninin ona dayattığı eleştirel tahlillerdi. Onun sınıf izlenimleri bu iki klasik oyunun iyi –ama sıkıcı– eserler olduğu şeklinde kaldı.

Şansı yaver gitti de sonunda her iki oyunda da oynadı. İçine yer etmiş olan önyargının dikenlerini koparıp atmayı ve söz konusu oyunları başkalarının değil de kendi gözleriyle görmeyi becerebilmesi ancak yıllar sonra, o da rollerinin içine iyice yerleştiğinde mümkün oldu. Şimdi, bu iki klasik komedinin ateşli hayranları artık yok. Ve onun öğretmeni hakkında neler düşündüğünü duymalıydınız!

Yalnızca şunu anlamanız yeterli ki, bu durum *Othello*'ya dönük yanlış bir yaklaşımdan dolayı başınıza gelmedi!"

Oyunu okulda okumadığımızı ve hiç kimsenin kafalarımıza oyun hakkında yabancı kavramlar aşılamadığını söyleyerek kendimizi savunduk.

Tortsov "önyargılar okul dışında da oluşturulabilir" diye yanıtladı. "Örneğin, oyunu hiç okumadan önce onunla ilgili doğru ya da yanlış yorumlar, iyi ya da kötü eleştiriler duyduğunuzu farz edelim. O zaman oyunu kendiniz eleştirmeye başlardınız. Pek çoğumuz gerçekten de bir sanat eserini değerlendirmek ve anlamak için onun kötü yönle-

rini keşfetmeyi becermemiz gerektiğine inanırız. Aslında, güzel olanı aramayı ve bulmayı, eserin değerli bir parçasını keşfetmeyi bilmek çok daha önemlidir.

Bir esere dönük kendi bakış açınızda kısıtlamalardan kurtulmuş değilseniz genel olarak kabul görmüş ve ona arka çıkan bir geleneğe de sahip olan klasikleşmiş bir değerlendirmeye karşı koyamazsınız. Bu, sizleri *Othello*'yu tam olarak 'kamuoyu'nun istediği gibi kabullenmeye zorlayacaktır.

Yeni bir oyunun okunması çoğunlukla, yegane özelliği yüksek bir ses ve temiz bir diksiyon olan ve bu işe istekli ilk kişiye bırakılır. Daha da ötesi, metin ona okumaya başlamasından yalnızca birkaç dakika önce verilir. Bu işe tesadüfen seçilmiş okuyucunun oyunu içsel özüne dair herhangi bir tasarım olmaksızın veya başarısı tesadüflere kalmış bir biçimde aktarmasında şaşırtıcı bir yan var mıdır?

Bu türden bir okuyucunun bir oyundaki başrolü, lakabı "ihtiyar" olan kahramanın oldukça genç olmasına rağmen, hayatın kendisini düş kırıklığına uğratması sonucu bu lakabı kazanmış birisi olduğunu fark etmeyerek, ihtiyar bir adamın titrek sesiyle yorumladığını hatırlıyorum. Böyle bir hata bütün oyunu katledebilir.

Okuyucunun kendi yorumunu imgesel açıdan güçlü bir biçimde veren, fazlasıyla hünerli, fazlasıyla iyi, fazlasıyla canlı bir model okuma da başka türden önyargılar üretir. Örneğin, okuyucunun tasarımı, yazarın tasarımından farklı olmasına rağmen, yine de öylesine hünerli ve büyüleyici olabilir ki, oyuncuyu kapıp götürülebilir. Bu durumda önyargı beğeni yüklüdür ama onunla mücadele etmek zordur. Böyle zamanlarda oyuncu bir imkânsızlık durumu içerisindedir: Bir yanda okuyucunun yorumunda onu cezbeden şeyden kopamaz, diğer yandan ise onu cezbeden şey oyunla uyuşmaz.

İşte başka bir örnek. Pek çok yazar kendi eserlerini mükemmel bir biçimde okurlar ve bu okuyuşları oyunları için büyük popülarite yaratır. Yazara yönelik alkışlar sona erince oyun törensel bir şekilde tiyatroya iletilir ve heyecan içindeki kumpanyanın tümü eserin ilginç bir bölümünü

oynamak için bir araya gelir. İkinci okuma, oyuncuların aldatıldığını, oyunun asıl hünerli parçasının, onların duygularını coşturan şeyin, okuyucunun yani yazarın bir özelliği olduğunu ve bunun da yazarla birlikte ortadan kaybolduğunu ve geriye kalan kötü bölümün yazara ait ve oyun biçiminde bir şey olduğunu kanıtladığında, yaşanan hayal kırıklığı ne kadar da büyüktür. İnsan cezbedici ve hünerli olandan kurtulup kendisini oyunun yeteneksiz, hayal kırıcı özelliğine nasıl uydurabilir?

Bu durumda önyargı daha güçlü ve kaçınılmazdır, çünkü oyun yazarı silahsız salonun önüne tüm zırhlarını kuşanarak çıkar. Okuyucu, dinleyicilerinden çok daha güçlüdür, çünkü o kendi yaratıcı işini tamamlamıştır, dinleyicilerse henüz kendilerininkine başlamamışlardır. İlkinin diğerini fethetmesi sürpriz değildir. Yazarın kendileri üzerindeki etkisine kayıtsız şartsız teslim olurlar.

İnsan evde kendi odasında yalnızken bile yeni bir oyuna nasıl yaklaşacağını ve herhangi bir önyargının içeri girmesini nasıl engelleyeceğini bilmelidir. Önyargının nasıl buraya da sızabildiğini sorabilirsiniz; bu nereden kaynaklanmaktadır? Hoşnutsuzluk uyandıran kişisel etkilenimlerden, oyunla tamamen uyuşmazlığa düşen kişisel zorluklardan, kötü bir mizah anlayışından, her şeyin yanlış olarak gözüktüğü bir durumdan ya da tembel, uyuşuk, duygularını gizleyen bir ruh halinden ya da diğer kişisel veya özel nedenlerden.

Ayrıca, içsel içeriği kendisini ele vermeyen, karmaşık ya da karışık olduğu için uzun zaman çalışılması, okunması ve yeniden okunması gereken bazı oyunlar vardır. İbsen'in, Materlinck'in ve genelleştirme, stilizasyon, sentez, grotesk ya da modern sanatın eğleştiği her çeşit uylaşım doğrultusunda gerçeklikten uzaklaşmaya eğilimli diğer tüm yazarların oyunları bu türdendir. Bu oyunlar çözümlenmelidirler. Onlara bir bulmaca meraklısı gibi yaklaşın; büyük bir zihinsel çaba gerektirirler. Ama, sıkıcı oyunlar olduklarına ilişkin tehlikeli bir önyargı oluşturacağı için, bu tarz oyunları ilk karşılaşmada uç seviyede zihinsel bir süreç içerisinde yıpratmamak da önemlidir.

Bu tür oyunlara öncelikli olarak aklınızı kullanarak yaklaşmaktan korkun. Kafa patlatma süreçleri en beter önyargıları ortaya çıkartabilir.

Muhakemeniz ne kadar karmaşık bir hal alırsa, sizi yaratıcı deneysellikten o kadar uzaklaştırır ve salt akla dayalı ya da abartılı bir oyunculuğa doğru yöneltir. Sembolleri ve stilizasyonu talep eden tüm oyunlar, ilk karşılaşmanızda özel bir dikkati de talep eder. Zor oyunlardır, çünkü içlerinde sezgiye ve bilinçaltına büyük bir pay bırakılmıştır. Sembolizmi, stilizasyonu ya da groteski abartılı oynayamazsınız. Yaklaşım, oyunun temelindekileri ve onların sanatsal biçimlenişini duyumsama aracılığıyla olmalıdır. Akıl en az esamesi okunan şeydir, en önemli şey ise, bildiğiniz gibi, olağanüstü ürkek olan sanatsal sezgidir.

Önyargılarla onu daha fazla ürkütmeyin."

"Fakat" diye itiraz ettim "okuduğum kadarıyla öyle durumlar vardır ki, oyuncu rolünü gördüğü ilk anda kendini ona kaptırıp gider ve onu anında, hem de en küçük ayrıntısına kadar, çıkarır. Yaratıcı sahne eserleri arasında beni en çok etkileyenler bu esin patlamalarıdır; deha öylesine parlak, öylesine cezbedici ışıldar ki onlarda!"

Tortsov'un ironik karşılığı "Ben de aynı fikirdeyim. İşte bu, insanların romanlarda bahsetmekten hoşlandığı şeydir" şeklinde oldu.

"Böyle bir şeyin olmayacağını mı kastediyorsunuz?"

Torstov "Aksine, bu kesinlikle mümkün, ama bir kural olmaktan uzak bir şeydir." diye açıkladı. "Aşkta olduğu gibi sanatta da etkileyicilik bir anda parlayabilir. Daha da ötesi bu sadece anlık bir doğuş değil, aynı zamanda bir an için tamamını yaşamak da olabilir.

"*Sanat Yaşamım* adlı kitapta, yeni bir oyunda başrolleri henüz almış olan iki oyuncunun, ilk okumanın yapıldığı odayı terk ettiklerinde çoktan yeni karakterleri gibi yürümeye başladıklarını anlatan bir örnek vardır. Rollerini yalnızca bir çırpıda hissetmekle kalmamışlar, aynı zamanda onlara fiziksel olarak da tepki vermişlerdi. Açıktır ki gerçek hayattaki düzinelerce şanslı tesadüf onların kullanımına hazır yaratıcı malzeme sağlamıştı. Sanki doğa bu

iki adamın alnına bu iki rolü oynamayı önceden yazmıştı.

"Oyuncunun kavranamaz yollar sayesinde rolüyle çok hızlı bir şekilde kaynaşması memnuniyet verici bir gelişmedir. Bu, içinde önyargılara hiç yer olmayan dolaysız, sezgisel yaklaşıma bir örnektir. Bu tip durumlarda tekniği unutmak ve kendini tamamen kendi yaratıcı doğana teslim etmek daha iyi olur.

"Ama, ne yazık ki, bu tür olaylara çok çok ender rastlanır. Bütün hayatı boyunca, bir oyuncu bunu sadece bir kez yaşayabilir. Bu tür anları bir kural olarak kabul edemezsiniz.

"Tesadüfler çalışmamızda önemli bir rol oynarlar. Örneğin, niteliklerinin o role tam oturduğu iddia edilmesine rağmen, belli bir rolün ya da oyunun, bir oyuncuda neden bir rahatsızlık yaratabileceğini ve onun üzerinde çalışmasını imkânsız hale getirebileceğini açıklayabilir misiniz? Ya da tam tersini: tamamen aykırı görünen bir başka rolün bir oyuncuyu cezbetmesini ve onun tarafından mükemmel oynanmasını nasıl açıklayabilirsiniz? Bu durumlarda, oyuncuyu bazı anlaşılmaz yollarla iyi ya da kötü biçimde etkileyen yararlı ya da zararlı, tesadüfi, bilinçsiz bazı önyargıların iş başında olduğu açıktır.

"Ama oyuncunun oyuna karşı önyargılara sahip olduğu ve bunun onu oyunun içsel özelliklerini duyumsamaktan ve onları sahnede dışavurmaktan alıkoymadığı zamanlar da vardır."

Tortsov, burada yine bize *Sanat Yaşamım* adlı kitabını hatırlattı ve bırakın anlamayı, hoşlanmayı bile hiç başaramadığı yeni bir oyun tipi için gösterişli bir oyun planı yazmış olan bir yönetmen tasvirine atıfta bulundu. Bu durumda yönetmenin sanatsal bilinçdışı ortaya çıkmış ve kendisini uyandırılmış yaratıcı itkiler aracılığıyla dışavurmuştu. Yönetmenin bilinçli duygularına rağmen, oyunun yeni eğilimi onda hayat buldu ve tiyatronun atmosferine aktarıldı.

"Tüm örneklerim bir rolle ilk tanışmanın, ona genelde verilenden çok daha fazla dikkate değer olduğunu gösteriyor. Ama ne yazık ki, bu basit gerçeğin siz de dahil hiçbir

oyuncu farkında değildir. *Othello*'yla en olumsuz şartlar altında tanıştınız. Büyük bir olasılıkla, halihazırda bu trajediye dair, sizde önyargılar oluşturmuş yanlış bir izlenim edinmiş durumdasınız."

Grisha "Ama görmüyor musunuz, sizin söylediğinize göre" diye araya girdi "er ya da geç oyunda bir rol alma ihtimali olduğuna göre, bir oyuncunun klasik ya da diğer türden bir oyunu, onunla ilk tanışmasını mahvetmek korkusuyla okumaması gerekiyor. Yine aynı şekilde, oyuncu eleştirileri ve yorumları, hatta iyi olanlarını bile, aksi halde yanlış, peşin yargılı fikirler tarafından kirletilirim diye okumamalı. Affedersiniz ama, kendinizi diğer insanların görüşlerinden koruyamazsınız, insanlar yeni ya da eski oyunlar hakkında konuşurken kulaklarınıza pamuk tıkayamazsınız, insanın er ya da geç hangi oyunda oynuyor olacağını söyleyemezsiniz!"

Tortsov sakin bir şekilde "Sizinle tamamen aynı fikirdeyim" diye yanıtladı "ve bu nedenle, insanın kendisini önyargılardan koruması bu kadar zor olduğu için, onları engellemeyi ya da etkilerini bertaraf etmeyi öğrenmek gereklidir."

"Bunu nasıl başarabilirsiniz?" diye sordum.

Diğer öğrenciler "Ne yapabiliriz ve bir oyunla nasıl tanışırız?" diye sordular.

Tortsov "Anlatacağım" diye açıkladı. "İlk olarak her şeyi, olabildiğince çok oyunu, eleştirileri, yorumları, fikirleri okuyun ve dinleyin. Bu sizin yaratıcı malzemenizi besleyecek ve büyütecektir. Ama aynı zamanda aklınızdan geçen kendi bağımsız önyargılarınızı korumayı da öğrenmelisiniz. Kendi fikirlerinizi oluşturmalı ve diğerlerinin fikirlerini hemen kabul etmemelisiniz. Bu, yalnızca bilgi ve deneyimle becerebileceğiniz zor bir sanattır. Bunlar zamanla, bazı kurallarla değil sanatsal teknik üstüne bir teorik bilgi ve pratik çalışma bütünüyle ve özellikle kişisel tefekkürle, temel noktalara girerek, uzun yıllar süren pratiklerle kazanılacaktır."

"Okuldaki zamanınızı bilimsel bilginizi arttırmak, oyunları ve rolleri tanırken teoriyi pratiğe geçirmek için

kullanın.

Aşama aşama yeni bir oyuna ait izlenimlerinizi ayıklamakta ustalaşacaksınız. Yanlış, aşırı, önemsiz olanı nasıl reddedeceğinizi, temel olanı nasıl keşfedeceğinizi, diğerlerini ve kendinizi nasıl dinleyeceğinizi ve diğerlerinin fikirleri arasında kendi yolunuzu nasıl bulacağınızı öğreneceksiniz.

Dünya edebiyatı üstüne yapacağınız araştırma bu süreçte size büyük yardım sağlayacaktır. Her oyunda, her yaşayan varlıkta olduğu gibi, bir iskelet yapı, organlar vardır; eller, ayaklar, baş, kalp, beyin. Edebiyat eğitimi alan birisi, tıpkı bir anatomici gibi, her kemiğin ve eklemin yapısını ve biçimini araştıracak ve onun parçalarını tanıyacaktır. Eseri parçalara ayıracak, onun edebi ve toplumsal önemini değerlendirecek, ana temanın gelişimini engelleyen ya da ondan sapma gösteren yerlerde eserin hatalarını arayacaktır. Artık bir oyundaki yenilikleri ya da özgünlükleri, onun içsel ya da dışsal özelliklerini, diyalogların örgüsünü, karakterlerin birbiriyle ilişkisini, olguları, olayları duyumsayabilir. Tüm bu bilgi, yetenek ve deneyim eserin bir parçasını değerlendirirken olağanüstü önemlidir. Bütün bunları hatırlayın ve dili, sözcükleri, size bu okulda öğretilen edebiyatı araştırmak için derslerinizi yapabildiğiniz kadar gayretli, derinlikli ve yoğun biçimde kullanın.

Ama şunu da hatırlayın ki, edebiyat uzmanları özel olarak biz oyuncuları ve yönetmenleri ilgilendiren sorunlarda her zaman yeterli değildirler. Edebi bir eser kadar iyi olsa bile her oyun sahnelemeye uygun değildir. Sahnenin talepleri, araştırılabilir nitelikte olmalarına rağmen, herhangi bir kuralla sabitlenemez. Bir sahne grameri yoktur. Öyleyse, sizin yeni bir esere dair ilk değerlendirmeniz, akademik meslektaşlardan gelecek yardımdan yararlanmadan, bu okulda öğretilen pratik yöntemler temelinde gerçekleştirilmelidir. Burada, zaten bildiğiniz ya da bileceğiniz şeylere kısaca ne ekleyebilirim? Sadece, yeni bir oyunu, onunla ilk karşılaşmanız sırasında, hakkında önyargılı ya da yanlış bir yaklaşım oluşturmaya karşı önlem almayı unutmayarak okumanız gerektiğini söyleyebilirim."



"*Othello* ile olan ilk temasınızın ne kadar talihsiz olduğunu önemsemeksizin, onunla yeniden hesaplaşmak ve sizin gelecekteki çalışmanızı etkileyecek biçimde ondan yararlanmak zorundayız.

"Oyunu ilk okuyuşunuzdan aklınızda ne kaldığını tam olarak hatırlamaya çalışın. Bir rolü inşa ederken o ilk anda sizi derinden etkileyen her ne idiyse ona kendinizi uyarlamak zorundasınızdır. Kim bilir belki hisleriniz arasında sizin gelecekteki rolünüzün unsurlarını içeren bir şeyler, gerçek yaşamın filizleri olacaktır. Kostya, bana oyun ve çeşitli roller hakkında hatırladıklarını, hafızanı en çok neyin etkilediğini, senin üzerinde en büyük izlenimi neyin oluşturduğunu, içsel gözünün en belirgin nseyi gördüğünü, içsel kulağının neyi duyduğunu anlatmanı istiyorum."

Hatırladıklarımı çözümlemeye başlarken "Trajedinin başlangıcına ilişkin" dedim, "Unuttum... Ancak sanırım ilginç halet-i ruhiyeler vardı: bir kaçırma olayı, toplanan kalabalıklar, bir takip. Yo, böyle değildi. Bunun bilincine varırken hislerimden çok aklımı kullandım. Olup bitenler hakkında sezgisel birtakım bilgilere sahibim ama hayal dünyamda onları göremiyorum. Othello'nun kendisi de oyunun bu kısmında benim için belirgin değil. Görünüşü, Senato tarafından çağrılışı, gidişi, Senato'nun kendisi; bütün bunlar benim için bulanık. İlk berrak an Othello'nun Senatoda yaptığı konuşma, ama ondan sonra yeniden her şey kararıyor. Kıbrıs'a varış, içki sahnesi ve oldukça unutmuş olduğum Cassio ile kavga. Sonraki sahneleri de hatırlamıyorum, Cassio'nun ricası, generalin gelişi ve Desdemona ile aşk sahnesi. Ondan sonra aydınlık bir parça, aslında bütün bir büyüyen ve genişleyen sahneler dizisi geliyor. Sonra finale kadar süren bir karanlık. Duyabildiğim tek şey bir söğüt ağacı hakkında söylenmiş hüzünlü küçük bir şarkı, bir de Desdemona ile Othello'nun ölümü bana çok dokundu. Sanırım içimde takılıp kalmış olanların tümü bu."

"Buna bile şükretmeliyiz" dedi Tortsov. "Bireysel anlar yaşadığınız için onları kullanmalı ve güçlendirmelisiniz."

"Onları güçlendirmek demekle neyi kastediyorsunuz?" diye sordum.

"Dinle" diye açıklamaya başladı Tortsov, "oyunla tanıştığın zaman alevlenmiş olan hislerinin parıltılarını hâlâ saklayan ruhunun küçük bir köşesi vardır.Bu pencereleri kapalı olan bir karanlık odaya benzer. Eğer çatlaklar, delikler, yarıklar olmasaydı odada katışıksız karanlık hüküm sürecekti.

Ama her bir parıltı, geniş ya da dar, parlak ya da sönük, değişik şekillerde küçük aydınlıklar yaratarak bu karanlığı kesintiye uğratır. Bu parıltılar karanlığı azaltır. Karanlıkta hiçbir nesne görememenize rağmen belli varsayımlardan yola çıkarak onların orada olduklarını tahmin edebilirsiniz.

Eğer panjurlardaki delikleri genişletebilirseniz, aydınlık bölgeler giderek daha da çok büyüyecek ve parıltılar güçlenecektir. En sonunda her yer ışıkla dolacak ve karanlık ortadan kalkacaktır. Köşelerdeki ufak tefek gölgelerden başka bir şey kalmayacaktır.

Bir oyuncunun bir oyunu ilk okumasından ve onunla daha ileri düzeydeki karşılaşmasından sonraki içsel durumuna dair oluşturduğum resim işte budur.

Aynı şey Othello ile ilk tanışmandan sonra senin de başına geliyor. Duygularında ve belleğinde yalnızca değişik yerlerde konumlanan birbirinden ayrı anlar takılıp kalmıştı; geri kalan her şey karanlığa gömülü ve coşkulanım bölgenden uzakta. Yalnızca umarsızca ele geçirmeye uğraştığın oraya buraya dağılmış belirtiler var. Bu rastlantısal izlenimler ve duygu parçaları karanlıktaki parıltılar gibi oyunun tamamına saçılmış.

Sonraları, oyunu daha yakından tanımaya başladığın zaman bu anlar büyüyecek, yayılacak, bir diğeriyle ilişkiye geçecek ve sonunda tüm rolü ve oyunu kaplayacaktır.

Birbirinden ayrı aydınlık noktalardan ve duygu kıpırtılarından filizlenen bu türden bir yaratıcı başlangıç, sanatın diğer biçimlerinde de bulunmaktadır.

Sanat Yaşamım'da, *Vişne Bahçesi*'ni yazmaya oturmadan önce aynı şeyin Anton Çehov'un başına geldiği anlatılır. İlk önce balık tutan birini ve onun yanındaki havuzda yıkanan birini görmüş, sonra bilardo oynamaktan hoşlanan hayli çaresiz bir beyefendi gelmiş. Daha sonra içerisinden odaya doğru çiçek açmış bir vişne dalı sarkan sonuna kadar açık bir pencere hayal etmiş. Bundan bütün bir vişne bahçesi gelişmiş... Çehov'a Rus yaşantısından çıkmış güzel ama işe yaramaz bir lüksü çağrıştıran vişne bahçesi. Hiç mantığı var mı? Aciz bilardo oyuncusu, çiçek açmış vişne ağacı ve yaklaşan Rus Devrimi arasında herhangi bir bağ kurabilir misiniz?

"Gerçekte yaratının patikaları bilinir kılınamaz."

Benden sonra Vanya oyunla ilgili anılarını anlattı ve bir oyunu eksik okumanın nasıl tehlikelere yol açacağını gösterdi. Belleği, Othello ve Cassio arasında aslında var olmayan bir düelloyla doluydu.

Konuk yabancı yıldızların sergilediği gösteriyi izlemiş olduğu için oyunu bilen Paul'ün aklında daha ziyade canlı oynanan anlardan –Othello'nun çeşitli biçimlerde önce Iago'ya sonra da Desdemona'ya nasıl zulmettiği, Desdemona'dan aldığı mendili nasıl yırttığı ve neredeyse nefretle sevgilisine nasıl yüz çevirdiği gibi– oluşan bir görsel derleme kalmıştı. Sırasıyla her bir duruşu, her bir jesti; Othello'nun en önemli sahnede kıskançlığı nasıl oynadığını, sonunda bir sara nöbetiyle nasıl yerlerde yuvarlandığını ve en sonunda nasıl kendini bıçaklayıp öldüğünü hatırlıyordu. Bütün bunların onun aklında bir ışığın yansıması şeklinde, fakat olayların ya da rolün coşkulanımlarının gerçek akışı olmaksızın, görsel olarak sabitlendiği izlenimini edindim. Sonunda, Paul'ün konuk oyuncuların sergilediği Othello'yu oldukça iyi bildiği ama oyunun kendisini bilmediği ortaya çıktı. Allahtan kendi rolü olan ve çoğunlukla üçüncü sınıf aktörlerce kötü biçimde sergilenen Cassio rolünü hiç hatırlamıyordu.

Etkileyici anlara ilişkin benzer bir araştırma diğer oyuncularla da yapıldı ve oyundaki birçok anın –örneğin Othello'nun Senatodaki konuşması, Iago ile olan büyük

sahnesi, ölümü gibi– oyuncuları aşağı yukarı aynı derecede etkilediği ortaya çıktı. Bu keşif birçok soruyu da beraberinde getirdi: Neden oyundaki bazı yerler heyecan verirken onlarla mantıksal bağı bulunan diğerleri vermiyordu? Bazı anlar canlı bir şekilde ve aniden coşkularımızı uyarıyor, coşku belleğimizi etkiliyorken, neden diğerleri bize sadece soğukça, bilinçli ve zihinsel bir biçimde dokunuyordu? Tortsov bize duygu ve düşünce arasındaki bağı açıkladı: Bazı deneyimler bize doğal olarak daha yakın gelir, diğerleri ise bize yabancıdır. Ama bu noktada, yaratıcılığın bazen ilk bakışta eserin ruhsal özüyle hiç ilgisi yokmuş gibi görünen kaynaklarda da doğacağını belirtti.

Gerçek bir şair, dehasının incilerini bütün oyuna bonkörce dağıtır. Heyecan için en uygun malzeme, esini ateşleyecek sıcak, patlayıcı madde budur.

Dahiyane bir eserin güzellikleri dışsal biçimde olduğu kadar eserin saklı derinliklerinde de bulunur. Eğer yaratıcı gücü harekete geçiren itki yazar tarafından yalnızca oyunun yüzeyine serpilseydi, eserin kendisi, oyuncunun ilgisi ve duyguları bütünüyle yüzeysel olmaktan öteye gidemezdi. Ama, eğer coşkusal zenginlik bilinçdışı bölgesinde derinlere gömülmüş ya da gizlenmiş olarak yatıyorsa, o zaman yaratıcı istek ve ona verilen canlı tepkiler de derin olacak ve sonrasında resmedilen karakterlerin ve oyuncuların kendilerinin gerçek insani doğasına sızacak ve onlara daha da yakınlaşacaktır.

İnsanın bir oyunla ilk karşılaşmasından ortaya çıkan bu istek, bir oyuncu ve rolünün değişik kısımları arasındaki içsel bağın ilk habercisidir. Bu bağ değerlidir, çünkü doğrudan, sezgisel ve doğal bir biçimde oluşturulmuştur."



"*Othello* ile ilk karşılaşmanız belleğinizde belli izlenimler ve izler bıraktı. Şimdi onları genişletmek ve derinleştirmek için bir dizi önlem almalıyız.

Öncelikle bütün oyunu dikkatlice okumalıyız. Ama bunu yaparken onunla ilk karşılaşmanız süresince yaptı-

ğınız hataları tekrarlamayalım.

Bu okumada herhangi bir yazarın eseri üzerinde yürütülen herhangi bir çalışma boyunca geçerli olması gereken kurallara riayet etmeye çalışalım.

Bu ikinci okumanın sanki ilk okumaymış gibi ele alınmasına izin verin. Elbette dolaysız ve çarpıcı etkilerin çoğu çoktan kaybedildi ve yeniden kazanılamazlar. Ama, kimbilir, belki bazı hisler sizde yine de harekete geçecektir. Ancak o zaman okumamız kurallara göre ilerleyebilir".

"Bunlar neyi içeriyor?" diye sordum.

"Öncelikle okumanın nerede ve ne zaman gerçekleşeceğine karar vermeliyiz," dedi Tortsov. "En iyi etkiyi nerede ve nasıl alacağımızı her birimiz deneyimle biliriz. Birisi oyunu odasında sessizce okumaktan hoşlanır, diğerleri tüm kumpanyanın huzurunda, bir başkası tarafından yüksek sesle okunmasını tercih eder.

Bu ikinci tür okumayı nerede yapmaya karar verirseniz verin, sanatsal izlenimlerin canlı bir şekilde alınması için coşkularınızı uyandırmaya yarayacak bir ortamın hazırlanması önemlidir. Hiçbir şey sezginizi, duyguların canlı akışını sekteye uğratmamalıdır. Okuyucu, her bir rolde ve oyunun bütününde, yazarın yaratıcı itkisinin temel çizgisi doğrultusunda, bir insan ruhunun, yaşayan bir organizmanın yaşamının açığa çıkarılmasının ana çizgisi doğrultusunda oyunculara önderlik etmelidir. Oyunculara bir an önce rollerinin ruhunda kendilerinden, kendi ruhlarından bir parça bulmaları için yardımcı olmalıdır. Bunu öğretmek, size oyuncunun sanatını anlamayı ve hissetmeyi öğretmek demektir.

Ama oyunla özdeşleşmenin eksik olduğu ya da oyuncu ve rolü arasında genel bir duygusal temas eksikliği olan durumlarda, şevk yaratmak gibi zorlu bir görevi yerine getirmek gerekir, ki o şevk olmazsa yaratıcılık mümkün değildir.

Sanatsal şevk yaratıcılıkta harekete geçirici bir güçtür. Şevke eşlik eden heyecan verici büyülenme ince bir eleştirmendir, açıkgöz bir araştırıcıdır ve bilinçli bir yaklaşımla ulaşılamayan duygu derinliklerindeki en iyi yol

göstericidir.

Bir oyunla bu ilk tanışmadan sonra oyuncular sanatsal şevklerinin dizginlerini salıvermelidirler. Bırakın onu birbirlerine bulaştırsınlar, oyundan uzaklaşsınlar ve bütün bir oyunu ya da parçalarını yeniden okusunlar. Özel olarak hoşlarına giden yerlerde yoğunlaşsınlar, birbirlerine yeni keşfettikleri cevherleri ve güzellikleri göstersinler, tartışsınlar, bağırışsınlar, heyecanlansınlar, kendi rolleri, başkalarının rolleri ve tüm prodüksiyon hakkında hayaller kursunlar. Şevk –oyun ya da rol tarafından silip süpürülen bir şey olmakla beraber– oyuna ya da role yaklaşmanın, onu anlamanın ve gerçekten bilmenin en iyi yoludur. Bir oyuncunun yaratıcı coşkuları böylelikle uyandırılmıştır ve artık bilinçsizce, bir rol süresince gözle görülmeyen, kulakla duyulmayan ya da akılla ulaşılmayan, sadece oyuncunun ateşli sanatsal coşkulanımları aracılığıyla hakkında bilinçsiz tahminlerde bulunulabilen duygunun derinliklerinde ayrıntılı bir araştırma yürütecektir.

Duyguları, isteği ve aklı ateşleme kabiliyeti, bir oyuncunun yeteneğinin niteliklerinden, içsel tekniğinin ana hedeflerinden birisidir."

Tortsov'un söylediklerini dinledikten sonra sorular başladı: *Othello*, herkes tarafından bilindiği için, ilk tanışma sürecini açıklamak için uygun bir oyun muydu? İlk tanışmayı örnekleyebilecek olması için onun evrensel olarak bilinen bir oyun olmaması gerekirdi. Başını Grisha'nın çektiği öğrenciler bu değerlendirme temelinde, beni hayal kırıklığına uğratarak, Othello'nun uygun bir seçim olmadığı sonucuna ulaştılar.

Ama Tortsov farklı bir bakış açısı getirdi. Başarısız ilk izlenimler yüzünden oyunla yeni bir karşılaşmanın daha karmaşık olacağını kabul etmekle beraber, problemin teknik çözümünün daha ince olması gerektiğine inanıyordu. Bu yüzden bu şartlar altında –yani bilinmeyen bir oyunla değil evrensel bir üne sahip *Othello* ile çalışarak– bu tekniği öğrenmenin hem daha pratik hem de daha öğretici olacağı sonucuna vardı.



Tortsov'un bugünkü *Othello* okumasını neyle adlandıracağım, nasıl tanımlayacağım? Kendisi hiçbir sanatsal yönelim belirlemedi. Aksine, dinleyicilerine kendi yorumunu, kendi bireyselliğini empoze etmeyi ve onlarda olumlu (ama kendilerine ait olmayan) ya da olumsuz önyargılar uyandırmayı önlemek için bundan kaçındı. Onun okumasını "aktarmak" olarak adlandıramayacağım, çünkü bu kelime çok kuru kalır. Belki de bize oyunun bir açıklamasını verdi. Evet, bazı yerlerde tüm oyun için önemli olduğunu düşündüğü şu ya da bu repliği gösterdi ve okumasını onları açıklamak için kesti. Bana öyle geldi ki, Tortsov her şeyden çok oyunun öyküsünü ve yapısını sunmak için elinden gelenin en iyisini yapıyordu. Üstelik, aslında önceden fark edilmeden geçilen pek çok sahne ve bölüm şimdi hayat buluyor, gerçek yerlerini ve önemlerini kazanıyorlardı. Okudukları onu harekete geçirmemesine rağmen o coşkuların katılmasını gerekli gördüğü yerlerin ipucunu veriyordu.

Metnin edebi açıdan güzel olan yerlerini göstermekte hassas davranıyordu. Belli yerlerde duruyor ve cümle ya da deyimleri, diyalogları ya da tek tek sözcükleri tekrar ediyordu. Ama bütün bunları ondan umut ettiğimiz gibi yapmıyordu. Örneğin, yazarın hareket noktasını açığa vurmakta başarılı değildi: Shakespeare'i oturup *Othello*'yu yazmaya iten nedenin ne olduğunu anlamadım. Tortsov, başrolde kendimi bulmama yardımcı olmadı. Ama izlenmesi gereken yola, çizgiye ait bir şeyler hissetmişim gibi geldi.

Ayrıca, oyunun ana aşamalarını da açıkça belirtti. Daha önce açılış sahnesinin önemini anlamamıştım ama şimdi, onun okuyuşu ve yaptığı değişik yorumlar sayesinde sahnenin inşa edilişindeki ustalığın değerini anladım. Aslında daha az yetenekli yazarların müptelası olduğu sıradan sıkıcı bir kahyanın ve hizmetçinin açıklaması ya da iki cahil taşralının yapay bir biçimde planlanmış konuşmaları yerine, Shakespeare oyunun aksiyonu açısından önemli olan ilginç bir olayı içeren bütünlüklü bir sahne yaratmıştı. Iago'nun karışıklık çıkarmaya çalıştığı yerde Roderigo

onu engeller. Roderigo ikna edilmelidir ve bu amaçla kullanılan itki sizi doğrudan oyuna götürecektir. Böylece bir taşla iki kuş vurulur; sıkıcılık önlenir ve dramatik aksiyon perde açılır açılmaz harekete geçirilir.

Sonra, öykünün gelişimiyle eşzamanlı olarak, serim bölümü Senato'ya doğru yola çıkış ve Senato'ya varış sahneleriyle sanatsal bir şekilde dolduruluyordu. Sahne sonu, Iago'nun şeytani öyküsünün karmaşıklığı da bana daha açık göründü. Daha da ilerledikçe, Iago Kıbrıs'taki şenlik sırasında Cassio ile konuştuğunda, Iago'nun planında bir devamlılık keşfettim. Uç noktalara doğru ilerleyen kargaşa, fethedilmiş halk arasında yükselen heyecanın tehlikeli anında Cassio'nun suçunu artırır. Tortsov'un okuyuşunda insan sadece iki sarhoş arasında geçen bir repliği değil, çok daha fazlasını, yerli halkın ayaklanmasının ipuçlarını da sezer. Bütün bunlar sahnede olup bitenlerin anlamını çok güzel bir biçimde belirginleştirdi. Sahnenin boyutlarını genişletti ve daha önce beni hiç etkilememiş olan yerler ilgimi çekmeye başladı.

Okumanın, hissettiğim en önemli sonucu iki baş kahramanın açıklamaları, Othello ve Iago'nun repliklerinin çatışmasıydı. Bundan önce sadece tek bir çizgiyi hissetmiştim; aşk ve kıskançlık. Artık Iago'da tanımlanan bu keskin karşı aksiyon olmasaydı, oyuna dair önceki çizgim şimdi karşı etkiden kazandığı anlama sahip olamazdı. Trajik düğümün güçlü kavrayışını hissettim.

Ve bugünkü okumanın bir başka önemli sonucu da şuydu: Büyük aksiyon için gerekli olan oyundaki mekânın önemini hissettirdi. Ama hâlâ onu bütünüyle hissedememiştim; büyük ihtimalle henüz yazarın kelimelerinin altında gizli olarak yatan ve beni kendine doğru çeken nihai içsel amacı fark edemediğim için. Ama yine de, oyunun içsel etkinlik ve henüz adlandırılmamış evrensel bir yönelime yönelik hareket ile pişirildiğini biliyordum.

Tortsov okumanın sonuçlarından memnundu.

"Planladığım programın tümünü yerine getirmek zorunda değiliz ama ilk okumanızdan aldığınız şeylere ek olarak bir şeyler daha elde ettik. Aydınlık bölgeler genişledi.

Şimdi, bu okumadan sonra, çok azınıza soracağım. Trajedinin olaylar zincirini ya da diğer bir deyişle öyküyü düzenli bir şekilde bana anlatın ve siz..." Tortsov burada bana döndü, "daimi yazmanımız olarak herkesin neler söylediğini not alın.

Önce her şeyi sıralayın ki, oyunun çizgisini anlayın; bu hepiniz için geçerli çünkü bu olmadan oyun olmaz. Her oyun iskelete sahiptir; ondan herhangi bir sapma oyunu sakatlamak anlamına gelir. Bu iskelet şimdi her şeyden önce sizi bir arada tutmalı, tıpkı bir vücudun etlerini tuttuğu gibi. Bir oyunun iskeletini nasıl bulursunuz? Şu yöntemi öneriyorum: 'Ne olmadan; hangi koşullar, olaylar, deneyimler olmadan oyun olmaz' sorusuna cevap verin."

"Othello'nun Desdemona'ya duyduğu aşk olmadan."

"Başka?"

"İki ırk arasındaki ayrım olmadan."

"Elbette, ama asıl önemli olan bu değil."

"Iago'nun günahkar entrikası olmadan."

"Başka?"

"Onun şeytani yılanlığı, intikamı, hırsı ve kırgınlığı olmadan."

"Başka?"

"Barbarın doğruculuğu olmadan..."

"Şimdi cevaplarınızı ayrı ayrı sınayalım. Mesela ne olmasaydı Othello ile Desdemona arasında bir aşk olmazdı?"

Herhangi bir cevap veremedim.

Benim yerime Tortsov yanıtladı: "Güzel bir genç kadının romantik coşkuları olmasa, Mağripli'nin askeri seferleri hakkında cezbedici, efsanevi hikâyeleri olmasa, bu hikâyelerin hayalperest genç kızın içinde uyandırdığı coşkular, hoş görülmeyen evlilikleri önündeki sayısız engeller bulunmasa, ülkenin bekası için aristokrat kızın Mağripli'yle evliliğinin tanınmasını zorunlu kılan ani savaş olmasa.

Ve ne olmasaydı iki ırk arasında ayrım olmazdı? Venediklilerin züppeliği, aristokrasinin onuru olmasaydı, Othello'nun da ait olduğu ırk tarafından fethedilmiş insanlar olmalarından utanç duymasalardı, siyah ve beyaz

kanın karışımının utanç verici olduğu yolunda doğal bir inanç olmasaydı...

"Şimdi bana söyleyin, oyun için de, iskelet için de olmazsa olmaz olan her şeyin, karakterlerin her biri için de gerekli olduğunu düşünüyor musunuz?"

"Buna inanıyoruz" diye kabullenmek durumunda kaldık.

"O halde, şimdi size yol gösterecek ve size yolunuzdaki işaretler gibi öncülük edecek, ayakları yere sağlam basan bir dizi duruma sahipsiniz. Yazara ait bütün bu önceden verilmiş durumlar her birinizi etkileyecektir ve en başından itibaren rolünüzün skoruna kaydedilmelidir. Öyleyse, bunları iyice aklınıza yerleştirin."

BÖLÜM V
BİR ROLÜN FİZİKSEL YAŞAMINI YARATMAK

Bugün Tortsov, çalışmaya şu sözlerle başladı: "Bir oyuna ya da role yönelik dolaysız, maddi ve sezgisel bir içsel yaklaşım arayışımıza devam ederken dikkatinize sunmak istediğim yeni ve beklenmedik bir yöntemle karşılaşıyoruz. Sistemim içsel nitelikler ile dışsal niteliklerin yakın ilişkisine dayalıdır. Bu sistem, rolünüze *fiziksel bir yaşam* yaratarak onu hissetmenize yardımcı olmak için tasarlanmıştır. Bunu birkaç ders boyunca gösterilecek pratik bir örnek yardımıyla açıklayacağım. Başlangıç olarak, Vanya ve Grisha sahneye çıkıp bize Brabantio'nun sarayının önünde Roderigo ve Iago arasında geçen *Othello*'nun ilk sahnesini oynasınlar."

Öğrencilerin şaşkınlık dolu tepkisi "hazırlıksız ya da metinsiz nasıl oynayabilirler?" şeklindeydi.

"Hepsini oynayamazlar ama bir bölümünün üstesinden gelebilirler. Örneğin, sahne Roderigo ve Iago'nun antresiyle başlar. Bir antre yapın. Ardından, iki Venedikli ortalığı ayağa kaldırmaya koyulurlar. Bunu da yapabilirler."

"Ama bu, oyunu oynamak demek değildir."

"Böyle düşünmekle aldanıyorsunuz. Oyunla uyumlu bir şekilde davranıyor olurlardı. Şüphesiz, bu en yüzeysel haliyle olurdu. Ama bu da yeterince zordur; muhtemelen en basit fiziksel amaçları gerçek bir insanın icra ettiği gibi icra etmek en zor olan şeydir."

Grisha ve Vanya ne yapacaklarını bilmez bir halde yan kulise yürüyüp ardından orkestra çukuruna doğru seğirttiler ve suflör kabininin yanında tereddütle beklemeye koyuldular.

Tortsov'un eleştirisi "siz yolda böyle mi yürürsünüz?"

şeklindeydi. "Bu, olsa olsa 'sahne yürüyüşü'ne benziyor. Ama Roderigo ve Iago oyuncu değiller. Buraya bir şey 'temsil etmeye' ya da 'halkı eğlendirmeye' gelmediler, hatta etrafta başka kimse yok. Sokak boş çünkü herkes uykuda."

Grisha ve Vanya girişlerini tekrarladılar ve yine orkestra çukurunda durakaldılar.

"Şimdi, her yeni rolle birlikte her şeyi –oturmayı, kalkmayı, yürümeyi– en başından öğrenmeniz gerektiğini söylediğimde ne kadar haklı olduğumu görüyorsunuz. Bunun üzerinden devam edelim! Tortsov "şimdi nerede olduğunuzu biliyor musunuz?" diye sordu. "Brabantio'nun sarayı nerede? Aklınıza her ne geliyorsa onları temel alarak bir tür plan çizin."

Vanya sandalyelerle bir taslak oluşturarak " saray.... orada ve sokak da ....işte şurada" dedi.

Tortsov "Şimdi gidin ve antrenizi bir daha yapın" diye emretti.

Tortsov'un talimatını yerine getirdiler. Ama daha çok çaba harcadıkları için çok daha yapaydılar.

Tortsov "Neden yine orkestra çukuruna doğru törensi bir havada yürüdüğünüzü ve sırtınızı saraya, yüzünüzü bize vererek durduğunuzu anlayamadım" dedi.

Grisha "Görmüyor musunuz, aksi halde seyirciye sırtımızı dönmüş olacaktık " diye açıkladı.

Vanya "Bunu yapamazdık doğrusu" diye vurguladı.

Tortsov "Size sarayı sahne gerisine koymanızı kim söyledi?" diye sordu.

"Başka neresi olabilirdi?"

Tortsov "Sağ ya da sol tarafta, orkestra çukurundan mümkün olduğu kadar uzakta. Böylece hem binayı görecektiniz, hem de profiliniz bize dönük olacaktı ya da sahne gerisine biraz bile gitseniz yüzünüzün dörtte üçünü görüyor olacaktık" diye açıkladı. "Genel kabul görmüş sahne kuralları ve onları nasıl ele alacağınızı bilmelisiniz. Bunlar, oyuncunun rolünün en yüksek noktasında, mümkün olduğu kadar seyircinin onun yüzünü görebileceği bir şekilde durmasını gerektirir. Bu, bir kez kabul ettikten sonra hep sadık kalmanız gereken bir kuraldır. Madem oyuncu-

nun mümkün olduğunca seyirciye dönük oynatılması gerekiyor ve bu duruşu değiştirilemiyor o zaman bize sahne düzeninin konumlanışını değiştirmek ve onu bu olgu ile uyum içinde planlamak dışında bir şey kalmıyor."

Sandalyeler sahnenin sağına taşınırken, Tortsov "Bu iyi oldu" diyerek onayladı. "Size birçok kereler bir oyuncunun kendi kendisinin yönetmeni olması gerektiğini söylediğimi hatırlayın. Bu örnek söylediklerimi doğruluyor.

"Şimdi neden öylece durup sandalyelere bakıyorsunuz? Artık onlar Brabantio'nun sarayını temsil ediyorlar. Bu yere gelmenize neden olan yönelim budur. Sadece siz bakasınız diye mi oradalar? Dikkatinizi odaklayacağınız nesneyle nasıl ilgileneceğinizi, nasıl onunla bağlantılı bir yönelim keşfedeceğinizi, eylemin nasıl kışkırtılacağını bilmelisiniz. Yapmanız gereken kendinize şunu sormaktır: Eğer bu sandalyeler bir sarayın duvarları olsaydı ve ben buraya tehlikeyi haber vermek için gelmiş olsaydım ne yapardım?"

Vanya "Bütün pencerelere bakma zorunluluğunu duyardınız. Herhangi bir yerden ışık geliyor mu? Eğer bir ışık görürseniz birilerinin uyanık olduğunu anlarsınız. Bu da o pencereye sesleneceğim demektir." dedi.

Tortsov Vanya'yı cesaretlendirerek "Bu mantıklı" dedi. "Ama eğer o pencere karanlık olsaydı ne yapardın?"

"Bir başkasını arar, taş atar, gürültü yapar ve insanları uyandırmaya çabalardım. Bir süre dinler ve sonra kapıyı çalardım."

Tortsov "Ne kadar çok aksiyonu, kaç tane *basit fiziksel yönelimi* sıraladığının farkında mısın?" diye üstüne gitti. Onaylar bir havada "Öyleyse" dedi, "rolünüzün skoruna dair mantıksal bir sekansa sahipsiniz.

"Bir. Girin, etrafınıza bakının ve kimsenin sizi görmediğinden ya da dinlemediğinden emin olun.

İki. Sarayın tüm pencerelerini inceleyin. Herhangi birinde bir ışık ya da evin sakinlerine dair bir belirti var mı? Pencerenin önünde duran birine dair en ufak bir intiba bile edinirseniz dikkat çekmeye çalışın. Bunu yapmak için sadece bağırmaz, hareket eder, ellerinizi de sallarsınız. Bu

araştırmayı farklı yerlerde, farklı pencerelerin önünde de sürdürün. Yapmakta olduğunuz şeyin hakikiliğini fiziksel olarak hissedebilmeniz ve kabul edebilmeniz için bunu en yalın, en gerçekçi, en doğal haliyle yapın. Birkaç denemeden sonra hâlâ sizi kimsenin duymadığına kanaat getirirseniz daha güçlü, daha kararlı önlemlere başvurun.

Üç. Biraz daha küçük taş toplayın ve bunları pencerelere atın. Tabii bunlardan sadece birkaçı isabet eder ama herhangi biri hedefi bulduğunda pencerenin önüne birilerinin gelip gelmediğini dikkatlice izleyin. Bundan sonra tüm yapacağınız şey o kişiyi haberdar etmektir, o da diğerlerini harekete geçirecektir. İlk denemede başaramayacak o yüzden diğer pencereleri de denemek zorunda kalacaksınız. Eğer çabalarınız hâlâ sonuçsuzsa daha güçlü yollara ya da eylemlere başvurmak durumunda kalacaksınız.

Dört. Sesinizi ve feryadınızı artırmak için kapıyı yumruklayarak gürültüyü artırmaya çalışın. Ellerinizi kullanın, onları çırpın, ayaklarınızı taş eşiğe vurun. Ya da üzerinde şimdiki kapı zilinin işlevini gören küçük bir çekicin asılı olduğu kapıya gidin. Bu çekiçle metal bir yüzeye vurun ya da kapının ağır tokmağıyla bir gürültü yapın. Ya da bir sopa kapın ve ne bulabilirseniz üstüne vurun. Bu da gürültü patırtının şiddetini arttıracaktır.

Beş. Gözlerinizi kullanın: Pencereleri gözetleyin, kapının kilidinden içeriyi görmeye çalışın. Kulaklarınızı kullanın: Kulağınızın birini kapıya ya da bir pencerenin yakınına dayayıp dikkatle dinleyin.

Altı. Daha fazla eylemlilik için zemin oluşturacak başka bir faktörü daha unutmayın: O da Roderigo'nun bu geceki velvelede temel kişi olması gerektiğidir. Ama Iago'ya kızgındır, surat asar ve işi inada bindirir bu yüzden Grisha planlanan provokasyonda en aktif rolü alması için bu gönülsüz adamı ikna etmeye çalışacaktır. Bu artık fiziksel değil, basit bir *psikolojik* yönelimdir.

Bu küçük ve büyük yönelimler ve aksiyonlarda küçük ve büyük *fiziksel gerçeklikleri* arayın. Ancak onları hissettiğinizde, fiziksel eylemlerinizin gerçekliğine olan inancınız kendiliğinden bir şekilde belirecektir. İnanç ise,

bizim çalışma şeklimizde, duyguları açığa çıkartan ve onları sezgisel olarak tecrübe etmenize yardım eden en güçlü mıknatıslardan biridir. İnandığınızda, yönelimlerinizin ve aksiyonlarınızın canlı, amaçlı ve gerçek bir şeyler haline geldiğini hissedersiniz. Bu tür yönelimler ve aksiyonlar arasından kesintisiz bir çizgi şekillenir. Ama önemli olan ne kadar küçük olursa olsun birkaç yönelimin ve eylemin içerdiği amaca inanmaktır.

Yalnızca şu sandalyelerin yanında durup onlara boş boş bakacaksanız en büyük yanılgıya düşmek üzeresiniz demektir.

Çıkın ve bir daha girin ve saptadığımız yönelimler ve aksiyonlar dizisini icra etmek için elinizden geleni yapın. Onları tekrarlayın ve rolünüzün bu ufak parçası gerçekten hissettiğiniz, doğruluğuna inanabildiğiniz ve bir inanç oluşturabildiğiniz birer hakikat halini alana değin onları düzenleyin."

Grisha ve Vanya dışarı çıkıp aşağı yukarı bir dakika sonra yeniden içeri girdiler ve üst katlara bakmaya çalışıyorlarmış izlenimi vermek için parmak uçlarında yürüyerek, ellerini gözlerinin hizalarına getirerek telaşla sandalyenin önünde koşturmaya başladılar. Tüm bunlar aşırı bir telaş ve teatral bir üslup içerisinde yapılmıştı. Tortsov onları durdurdu.

"Bütün hareketlerinizde tek bir gerçeklik parçası bile oluşturamadınız. Sizi mantıksız ve tutarsız aksiyonlara, sahnenin bütün bildik adetlerine, klişelerine sürükleyen şey katıksız bir sahtelikti.

İlk yanlış adım abartılı telaşınızdı. Bu, belirli yönelimleri yerine getirmek niyetinizden değil bizi eğlendirme kaygınızdan kaynaklandı. Gerçek hayattaki hızlı tempo, oyuncuların sahnede resmettiği hızlı tempodan bütünüyle farklıdır. Eylemin kendisi aceleye getirilmez; tamı tamına icrası için gereken zaman kadar sürer. Üstelik, her küçük aksiyonun icrasından sonra ve diğer yönelime geçişten önce bir tek saniye bile çırpınmayla harcanmaz. Siz hem aksiyonunuz boyunca hem de sonrasında koşuşturup durdunuz. Sonuç tamamıyla teatral bir hareketlilikti, ger-

çek aksiyon değil.

"Neden gündelik hayatta enerji bizim titizlikle davranmamızı sağlarken, oyuncu sahnede ne kadar çok teatral bir tarzda oynarsa yönelimini de o denli bulandırır ve aksiyonunu muğlaklaştırır? Çünkü temsil oyuncusu herhangi bir yönelimin ihtiyacını duymaz. Tek ilgilendiği şey halkı memnun etmektir. Oyunun yazarı ve yönetmeni belli aksiyonlar yerine getirmesini istediğinden, oyuncu bunları sonucunu önemsemeden sadece yapmak için yapar. Ancak Iago ve Roderigo için planları sonucu gerçekleşen şey kayıtsız kalınamayacak bir şeydir. Bilakis, bu bir ölüm kalım meselesidir. Bu yüzden pencerelerde bir ışık aramayı, seslenmeyi sandalyeler etrafında gereksiz bir telaş içinde koşuşturmak adına değil, içerideki insanlarla gerçek, canlı, yakın bir temas kurmak için yapın. Kapıları açıp çığlıklar atmayı bizi, seyircileri ya da kendinizi uyandırmak için değil, Brabantio'yu uyandırmak için yapın. Kendinize hedef olarak sarayın kalın duvarları ardında uyuyanları almalısınız. O duvarları delip geçmesi için iradenizi etrafa yaymalısınız."

Tortsov'un talimatlarına göre oynadıklarında, biz seyirciler aksiyonlara gerçekten inandık. Ama bu uzun sürmedi çünkü seyircinin manyetik gücü Vanya ve Grisha'nın dikkatini dağıttı. Tortsov dikkatlerini sahneye toplamak için her yolu denedi.

"İkinci yanlış adım kendinizi fazla zorlamanızdır. Size birçok kereler bir oyuncunun sahnede ölçü duygusunu yitirmesinin, böylelikle yaptıklarının çok az olduğunu, büyük bir seyirci karşısında daha fazlasını yapması gerektiğini zannetmesinin çok kolay olduğunu söylemiştim. Bu yüzden içinde ne varsa dışarıya saçar. Gerçekte, tam olarak aksi bir yol izlemelidir. Sahnenin bu kendine özgü özelliğinin farkında olarak bir oyuncu hareketlerini arttırmaktansa, hareketlerinin dörtte üçünü kesip atması gerektiğini hep aklında tutmalıdır. Bir jest yaptınız ya da birkaç aksiyon icra ettiniz; öyleyse, gelecek sefere bunun yüzde yetmiş beş ila yüzde doksanını atın. Daha önceki çalışmalarınız sırasında kaslarınızı gevşetmesini öğrenmiştiniz ve vücudunuzda o kadar çok gereksiz gerginlik

noktası bulmak sizi şaşırtmıştı.

Yaptığınız üçüncü yanlış ise aksiyonlarınızda hiçbir mantık ve ardardalığın olmamasıydı. Bu, hareketi sona erdirme ve kontrol altına alma eksikliğine yol açar..."

Grisha ve Vanya sahneyi en başından tekrar oynadılar ve Tortsov onları, fiziksel aksiyonlarını kendilerinin de inandıkları noktaya dek taşıdıklarını görmek için dikkatle izledi. Yanlış yola saptıkları her an onları durdurup doğru yola yönlendirdi.

Tortsov, "Vanya" diye uyardı, "İlgi odağın sahnede değil salonda. Grisha, sen de kendini düşünüyorsun. Bunu yapmamalısın. Kendine hayranlık duyma. Bu kadar telaş etme. Bu yanlış. Sarayın içinde neler olup bittiğini bu kadar çabuk göremez ya da duyamazsın. Daha fazla zamana ve yoğunlaşmaya gereksinimin var. Yürüme tarzınız fazlaca özentili ve hiç gerçekçi gözükmüyor. Fazlasıyla oyuncu işi. Onu daha yalın ve serbest hale getirin. Amaçlı yürüyün. Bunu Leo için –Brabantio için– yapın; kendiniz için ya da benim için değil. Kaslarınızı gevşetin! Aşırı bir güç sarf etmeye ya da gösterişe gerek yok! Hakiki aksiyonlarla basmakalıp hareketleri karıştırmayın. Her şeyi yönelimlerinizle uyum içerisinde yapın!"

Tortsov, alışkanlıklarımızı törpülemeye ve söylediği gibi rolümüzün hedeflerine ulaşmak için bize doğru şablonlar üzerinden çalışmayı öğretmeye kararlıydı. "Şablon" sözcüğünü kullanmasına, bizi şablonlar edinmeye yöneltmesine şaşkınlığımızı gösterince konuşmasını şöyle sürdürdü:

"Kötüleri olduğu kadar iyi klişeler ve şablonlar da vardır. Size nüfuz etmiş, rolünüzde doğru bir yön tutturmanıza yardım eden iyi bir klişe işinizi kolaylaştıran bir şeydir. İşin aslı şu ki, tiyatroya geldiğinizde gösteriniz için yapmanız gereken her şeyi –tekrar alıştırmalarınızı yapmayı, rolünüzün skoruna, üstünyönelime, kesintisiz aksiyon çizgisine uygun olarak tüm yönelimlerinizi tazelemeyi– alışkanlık haline getirirseniz, ben bunda kötü bir şey görmüyorum.

Eğer kendinizi rolünüzün skorunun matematiksel bir

kesinlikle sergilenmesi konusunda eğitir ve bunu da onun artık bir şablon haline geleceği bir noktaya dek taşırsanız size itiraz etmem. Hakiki ve içten duygular açığa çıkartan şablonlara karşı çıkmam."

Uzun süreli, zorlu bir çalışmadan sonra ortalığı ayağa kaldırma sahnesinin, en sonunda bir düzene kavuştuğunu gördük. Ama Tortsov hâlâ tatmin olmamıştı. Her aksiyon ve harekette daha fazla gerçeklik ve daha fazla yalınlık elde etmeye çalıştı. Çoğunlukla, Grisha'nın gösterişli ve yanlış olmaya devam eden yürüyüşüyle uğraştı. Tortsov ona şöyle dedi:

"Sahnede yürümek ve özellikle de sahneye bir antre yapmak güçtür. Buna rağmen, bu güçlük sahneye özgü uylaşımlar ve tiyatromsu oyunculukla uzlaşmak için bir neden değildir, çünkü bunlar yanlıştır ve bunlarda ısrar ettiğiniz sürece aksiyonlarınızda hiçbir inanç duygusu elde edemezsiniz. Fiziksel doğamız zorlamanın en hafif dayatmasına bile katlanamaz. Kaslarımız söyleneni yapar ama gereken yaratıcı duruma zemin oluşturamaz. Gerçekten de, en küçük bir içtensizlik bile geri kalan her şeyi yıkıma uğratacak ve bulanıklaştıracaktır. Eğer gerçek aksiyonun tamamında "felaketi haber veren tesadüfen belirmiş tek bir kusur"* varsa aksiyonun tüm anlamı teatral bir yanlışlığa dönüşür.

Bunun bir örneği *Sanat Yaşamım* adlı kitapta bulunmaktadır: Kimyasal bir tüp alın ve içine organik bir madde koyun, sonra bir başka madde daha. Bileşirler. Ancak tek bir damladan bile fazla olmayan suni kimyasal bir madde ekleyin, bileşimin tümü bozulur. Matlaşır, tortulaşır, tabakalaşır ve çözülmenin diğer belirtileri ortaya çıkar. Doğal olmayan bir tutum ya da davranış da o sentetik kimyasal damlaya benzer, oyuncunun diğer tüm edimlerini bozar ve çözer. Oyuncu yaptığının doğruluğuna inanmayı bırakır ve bu inanç kaybı, oyunculuğunu basmakalıp bir oyunculuk tarzına dönüştürerek, iç yaratıcı durumuna zarar veren

* Puşkin, *Boris Godunov.*

başka öğeler meydana getirir."

Tortsov Grisha'yı bacaklarındaki kasılmalardan kurtaramadı ve fiziki durumundaki bu gerginlik Grisha'yı, yaptığına inanmaktan alıkoyan birçok başka yanlış teatral alışkanlığa özendirdi.

Tortsov "Seni böyle yürümekten vazgeçirmek dışında yapabileceğim başka bir şey yok" diye niyetini belirtti.

Bizim yapmacık Grisha "Ne demek istiyorsunuz? Lütfen beni affedin ama taştan bir heykel gibi öylece bir yerde çakılı duramam" diye itiraz etti.

"Tüm Venediklilerin taştan olduğunu mu iddia ediyorsunuz? Üstelik çoğu yürümekten çok gondollarına bindiği halde. Özellikle Roderigo gibi zengin ve genç bir adam. O yüzden, şimdi sahnede kurum satarak yürüyeceğinize kanalı bir gondolla geçin. Böylece taştan bir heykel olmaya zamanınız kalmayacak.

Bu fikir Vanya tarafından muazzam bir coşkuyla kabul edildi.

Çocukların oyun oynarken yaptığı gibi bir gondol oluşturmak için sandalyeleri bir araya getirirken "Bir adım daha atmayacağım" dedi.

İki oyuncumuz sanki küçük bir çemberin içindelermişçesine gondolda kendilerini mekânları belli ve daha huzurlu hissettiler. Ayrıca, orada yapacak birçok şey buldular, onların ilgisini seyirciden çekip sahneye odaklayan bir sürü küçük fiziksel yönelim. Grisha gondolcunun yerine geçti. Kürek yerine uzun bir sopa kullanıldı. Vanya, dümene geçti. Gondolu yüzdürdüler, durdurup bağladılar, sonra yeniden çözdüler. Başlangıçta bütün bunları, eylemlerin hatırı için yaptılar çünkü coşkusal olarak bu eylemlerin içindeydiler. Ama kısa zamanda Tortsov'un da yardımıyla sandalda yaptıklarını, öyküyle bağlantılı bir şeye, geceleyin ortalığı ayağa kaldırma aksiyonuna taşıdılar.

Tortsov iyice yerine oturması için fiziksel aksiyon kalıbının üzerinden birkaç kez geçmelerini sağladı. Sonra fiziksel aksiyon çizgisini sahnede uzatmaya başladı. Ancak Leo yalancı pencerede görünür görünmez Grisha ve Vanya

hemencecik bundan sonra ne yapacaklarını bilemez bir halde susup kaldılar.

"Ne oldu?" diye sordu Tortsov.

Grisha "İşte görüyorsunuz, söyleyecek hiçbir sözümüz yok. Oyun metnimiz yok." diye açıkladı.

"Ama kendi sözcüklerinizle ifade edebileceğiniz düşünceleriniz ve duygularınız var. Konumuz sözcükler değil. Bir rolün çizgisi altmetinden alınır, metnin kendisinden değil. Ama oyuncular altmetni kazımak konusunda tembeldirler, içsel özünü aramak için hiçbir enerji sarf etmeyecekleri, mekanik olarak telaffuz edebilecekleri belli sözcükleri kullanarak yüzeyde gezinmeyi tercih ederler."

"Afedersiniz ama yeterince tanımadığım bir rolde düşüncelerin hangi sırayla dışa vurulacağını hatırlayamam ki."

"Hatırlayamam demekle ne kastediyorsunuz? Size bütün oyunu daha yeni okudum!" diye çıkıştı Tortsov. "Unutmaya zamanınız oldu mu?"

"Sadece genel hatlarıyla hatırlıyorum. Iago'nun, Desdemona'nın Magribli tarafından kaçırılışını duyurup, kaçakların peşinden gitmeyi önerdiğini hatırlıyorum" diye açıkladı Grisha.

"O zaman doğruca gidip duyurunu yap ve önerini söyle. Başka bir şeye gerek yok," dedi Tortsov.

Sahneyi tekrarladıklarında Grisha ve Vanya'nın akışı çok iyi hatırladıkları ortaya çıktı. Hatta metinden akıllarında kalan bazı asıl sözcükler de konuşmalarına karıştı. Bire bir sırada olmasa da yazarın sabitlemiş olduğu sahne içeriğini düzgünce aktardılar.

Bu bağlamda, Tortsov bazı ilginç açıklamalar yaptı:

"Siz kendiniz yöntemimin sırrını çözdünüz ve oynayışınızla bunu açıklığa kavuşturdunuz. Eğer oyun metnini sizden almamış olsaydım, basılmış sözcükler üzerinde çok fazla çalışıp rolünüzün çizgisini oluşturan, altta yatan anlamı sindirmeden, düşüncesizce ve içtenlikten yoksun bir biçimde oynayacaktınız. Bunu yaptığınızda doğal olmayan bir yöntemin önlenemez sonucundan etkilenecektiniz. Sözcükler etkin, canlı anlamlarını yitirecek, alışık olduğu

sesleri çıkaran diliniz için mekanik jimnastik alıştırmalarına dönüşecekti. Ama bunun olmasına izin vermeyecek kadar ileri görüşlüyüm. Bunun yerine rolünüzün çizgisi sabitlenene dek sizi metinden yoksun bıraktım. Yazarın muhteşem sözcüklerini, daha iyi kullanabileceğiniz bir zamana kadar sizin için sakladım. Böylece sadece ivedilikle okunmayacak, bazı temel yönelimleri yerine getirmek için de kullanılacaklardır.

Söylediklerimi yerine getirin ve size izin verinceye dek oyunun kapağını açmayın. Altmetin alışkanlığını yerleştirmek için gerekli olan zamanı ayırıp rolünüzün hatlarını şekillendirin. Sözcükleri sizi eyleme sürükleyecek tek silah, rolünüzün içsel özünü oluşturacak dış etkenlerden biri haline getirmeye çalışın. Yöneliminizin daha iyi başarılması için sözcükler gerekli oluncaya dek bekleyin: Brabantio'yu ikna etme zamanı geldiğinde yazarın sözcükleri sizin için öncelikli bir gereksinim olacaktır. Rolünüzün gerçek yönelimleriyle kendinizi özdeşleştirdiğinizde hemen anlayacaksınız ki, yönelimlerinize ulaşmak için Shakespeare'in dehasıyla yazılmış sözcüklerden daha iyi bir araç yoktur. O zaman onlara coşkuyla atılacaksınız, size canlı ve sanki uzun ve zorlu bir hazırlanma boyunca kullanılmaktan yıpranmamış ve donuklaşmamış gibi gelecekler.

Bir metnin sözcüklerini iki nedenden dolayı birer hazineymiş gibi saklı tutun: birincisi, parlaklıklarını yitirmemeleri için, ikincisi, alışkanlık yoluyla ruhsal içeriğinden yoksun olarak öğrenilmiş olan mekanik gevezeliği altmetne bulaştırmamak için."

Daha yeni oluşturdukları altmetin çizgisini temizlemek için Tortsov tüm sahneyi Grisha ve Vanya'nın fiziksel ve basit psikolojik yönelim ve aksiyon dizisine göre oynattı. Bazı şeyler hâlâ başarılı değildi ve Tortsov bunun nedenini açıkladı.

"Bir insanı ikna etme sürecinin doğasını hâlâ kavrayamadınız. Duyguları gösterirken onları anlamalısınız. Eğer getirilen haberler kötüyse, haberi alan kimse, içgüdüsel olarak, eli kulağındaki felaketi geçiştirebilmek için elinden geldiğince çok tampon oluşturacaktır. Brabantio'nun du-

rumunda olduğu gibi, ona söylenenlere inanmak istemez. Kendini koruma duygusuyla bu anlık rahatsızlığın sarhoş serserilerden kaynaklandığını düşünme yolunu seçer. Onları azarlar ve başından defeder. Onu ikna edecek olanlar için bu durum olayları daha da güçleştirir. Onun güvenini nasıl kazanır ve hakkındaki yanlış düşüncelerini nasıl kırarlar? Kaçırılma olayını mutsuz bir babanın gözlerinde bir gerçekliğe nasıl büründürebilirler? Gerçekle yüzleşmek onun için ürkütücüdür. Tüm yaşamını altüst edecek haberler, oyuncunun tiyatroda yaptığı gibi, ilk anda kabullenemeyeceği bir şeydir. Oyuncu olup bitenden habersizken kendini neşeli ve sakin gösterecek, haberleri duyar duymaz da boğulmaktan kurtulmak için yakasını yırtarak etrafta koşuşturuyor olacaktır. Ama gündelik hayatta, bu kriz bir dizi mantıklı adım ve meydana gelen korkunç şanssızlığın bilincine varmayı hazırlayan psikolojik bir akış boyunca vuku bulur."

Tortsov bu akışı, her biri bir öncekinden kaynaklanan tutarlı yönetimlere böldü:

1. Başlangıçta Brabantio yalnızca kızgındır ve tatlı uykusu sırasında onu rahatsız eden sarhoş serserileri azarlar.

2. Bu serserilerin ailesinin iyi şöhreti hakkında ileri geri konuşmalarına haklı olarak sinirlenmiştir.

3. Korkunç haberleri almaya yaklaştıkça, onlara inanmamak için daha bir gayretle mücadele eder.

4. Buna rağmen, bazı sözcükler kalbini delip geçmiş ve duygularını incitmiştir. Yaklaşan felaketi hâlâ büyük bir şiddetle reddetmektedir.

5. Daha tatminkar kanıtlar istenir. Ayaklarını sağlam basabileceği sağlam bir zemin, yeni bir duruş bulmalıdır. Nasıl yaşayabilir? Nereye dönecektir? Bir şeyler yapmak gerekir! Böyle bir durumda eylemsiz kalmak en acı veren şeydir.

6. En sonunda ne yapacağına karar verir. Acele etmek, onları yakalayıp öcünü almak, tüm şehri ayağa kaldırmak, değerli kızını kurtarmak!

Leo edebi yeteneği olan biri. Altmetnin çizgisini takip

edebiliyor, buna rağmen bu duygulardan değil, gerekçelendirilmiş düşüncelerden hareket ediyor. Bu yüzden onunla sözcükler hakkında tartışmak gereksizdi. Düşüncelerini anlatacak kendi sözcüklerini kolaylıkla buldu ve içsel anlamını anladığı için sahnenin asıl amacına sadık kaldı. Sözcüklerin bazı tam olarak oturmayan ve içe sindirilemeyen seçimi dışında, Tortsov, mantıksal akış açısından onunla metin arasında hiç uyuşmazlık olmamasından memnundu. Grisha ve Vanya, Leo'nun oluşturduğu sözel akış boyunca ilerlemeyi daha kolay buldu.

Bu yüzden sahne rahat ilerledi. Ancak Grisha sahneyi bozmadan edemedi. Gondoldan atladı ve yine etrafta çalım satarak yürümeye başladı. Tortsov, bunun Iago'yu daha da belirgin hale getirmeye yaramayacağını hatırlatarak onu törpüledi. Tersine, kimliğini dışarı vurmamak ve tanınmamak için gizli bir yerlerden seslenmek ona en uygun davranış biçimiydi. Nereye saklanmalıydı? Bu noktayla ilgili olarak, rıhtımın, platformun ve sarayın ana kapısının mimarisi hakkında uzun bir tartışma oldu. Oyuncular ardına saklanabilecekleri köşeler, sütunlar istediler. Üstüne, Grisha çalım satarak yürümeye devam ettiği için, Iago'nun sahneyi göze çarpmadan terk edişini enine boyuna prova ettiler.

Bugün kalabalık bir sahne gösterimi vardı. Daha önceki provaları salonun arka sıralarında izleyen tiyatrodaki birkaç "çırak" da ön sıralara doğru çağrıldı. Başından beri disiplinleriyle şaşkınlık uyandırmışlardı ve yaklaşımları bizi bu kez şaşırtmaktan öte saygı duymaya zorlamıştı. Tortsov'un onlarla çalışmayı kolay ve makul bulduğu açıkça görülüyordu çünkü ne yapılacağını çok iyi anlıyorlardı. Yönetmenin ya da eğitmenin tek yapması gereken kurtulunması gereken klişe ve hataları ya da benimsenmesi ve saklanması gereken iyi yanları göstermekti. Bu çıraklar evde ödevlerini yapıp bu ödevleri sınıfa kontrol edilmeleri ve onaylanmaları için getirirler.

"Oyunu biliyor musunuz?" diye sordu Tortsov.

Yanıt askeri bir kesinlikle salonda çınlayarak "Biliyoruz!" diye geldi.

"İlk sahnede ne göstermeyi ve anlatmayı düşünüyorsunuz?"

"Telaş ve kovalamaca."

"Bu aksiyonların ve yaşanımların doğasını biliyor musunuz?"

"Evet."

"Göreceğiz." Burada Tortsov çıraklardan birine döndü. "Bu anlık telaş ve kovalama sahnesini oluşturan fiziksel ve temel psikolojik yönelim ve aksiyonlar nelerdir?"

"Hâlâ yarı uyur haldeyken ne olup bittiğini anlamak. Kimsenin ne olduğunu anlayamadığı bir şeyi aydınlatmak. Birbirimizi sorgulamak, al takke ver külah tartışmak; eğer cevaplar tatmin etmiyorsa, birinin fikirlerini seslendirmek, anlaşmaya varmak, iyi kurulamamış olanı sınamak ya da kanıtlamak.

Dışarıda çığlıkları duyar duymaz ne olup bittiğini anlamak için pencerelerden bakmak. Başta bakabileceğiniz bir pencere bulamazsınız ama en sonunda bir tane bulursunuz. Bu gürültücülerin ne diye bağırdıklarını dinler ve dışarı bakarsınız. Kim bunlar? Tartışmalar sürer, bazıları bunları hiç tanımadıkları insanlar zannederler. Roderigo tanınır. Onu dinler ve ne diye yırtındığını anlamaya çalışırsınız. Başta Desdemona'nın böyle bir şey yapmış olacağına inanmak imkânsızdır. Diğerlerini bunun bir hile ya da sarhoş uydurması olduğuna inandırmaya çalışır, gürültü yapanları sizi uykunuzdan ettikleri için azarlarsınız; onları tehdit eder ve kovarsınız. Yavaş yavaş söylediklerinin doğruluğuna inanırsınız. Komşularınızla beraber ilk izlenimlerinizi değiştirirsiniz. Olanlar için duyduğunuz utanç ya da üzüntüyü dışa vurursunuz. Nefretinizi kusar, Mağribli'ye lanet okur ve ona tehditler savurursunuz; ne yapılacağını, meselenin üzerine nasıl gidileceğini açıklığa kavuşturursunuz. Bu durum için tüm çözümleri düşünür, kendi planınızı savunur, diğerlerininkini eleştirirsiniz. Liderlerin görüşünü almaya çabalar, Brabantio'yu gürültü yapanlarla konuşmasında desteklersiniz. Onu intikama

kışkırtır ve takip ile ilgili emirleri dinleyip onları harfiyen yerine getirmek için fırlarsınız."

"Diğer yönelim ve aksiyonlar," diye devam etti çırak, "karakterlerin rolleri ve saraydaki insanların görevleriyle uyum içinde olacak. Bazıları silahları taşıyacak, diğerleri fenerleri getirecek ve odaları aydınlatacak, zırhlarını kuşanıp başlıklarını ve kalkanlarını alacaklar. Birbirlerine yardım edecekler. Kadınlar, erkeklerini savaşa gönderir gibi gözyaşı dökecekler. Gondolcular gondollarını, küreklerini, tüm donanımlarını hazır edecekler. Liderler gruplar oluşturacak ve eylem planlarını anlatıp onları kaçakların ardından farklı yönlere yollayacaklar. Nereye gidileceği ve nerede yeniden buluşulacağı açıklanacak. Liderler altlarındakilerle görüşüp onları düşmanın üstüne karşı sürecek. Dağılacaklar. Sahnenin uzatılması gerekiyorsa, dönmelerini ve döndüklerinde gerçekleştirecekleri yeni yönelimlerini yerine getirmelerini sağlamak için çeşitli bahaneler bulunmalı."

Sözcüleri "Böyle bir savaş sahnesi için çok az insan olduğundan "yürüyerek geçme" ya da "hareket cümbüşü" oyunu düzenlemek gerekecek" diye bir uyarı yaptı.

Tortsov hemen bize bu özel terimlerin anlamını açıklamaya koyuldu. "Yürüyerek geçme" oyunu çeşitli grupların sürekli olarak bir yöne hareket etmesi anlamına geliyormuş. Tortsov bir gruba saraydan gelen, konuşan insanlar odağı oluşturmalarını ve sağdan çıkmalarını söyledi. Bir başka gruba yine aynısını bu sefer soldan çıkarak yapmasını söyledi. İki grupta sahnenin arkasına gelir gelmez manevrayı aynı karakterler gibi değil, yeni oluşturulan odakların karakterleri gibi tekrarladılar. Değişimi sağlamak için sahne arkasında, kostüm ve silahların dikkat çekici, tipik parçalarını (miğferler, pelerinler, şapkalar, mızraklar) çıkarıp yerlerine çıkardıklarına benzemeyen farklı kostüm ve silah parçaları verecek kostümcüler ve yardımcılar olacaktı.

"Hareket cümbüşü" oyunu için ise Tortsov şöyle bir açıklama yaptı: Eğer bir yöne doğru toplu bir yöneliş varsa, etki verili bir yere doğru belirli bir yönelişten doğuyorsa, bu hareket düzenlenmiş bir hareket gibi görünür.

Ama eğer iki farklı grubu birbirinin üzerine sürüp, onları buluşturur, çarpıştırır, sözcük atışmasında bulundurur, sonra birbirinden ayırır ve sahneden uzaklaştırırsanız; bir telaş, kaos izlenimi elde edersiniz. Brabantio'nun düzenli bir gücü yoktu. Bu olay hizmetkarları vesilesi ile oluşturulmuştu. Bu yüzden askeri bir disiplinleri olamaz; her şey boş bulunulan bir anda, plansız, karışık bir hareket halinde meydana gelir. "Hareket cümbüşü" oyunu ise böyle bir hava yaratmaya yardımcı olur.

Tortsov, sorgulamayı tamamladıktan sonra "Bugünkü gösterim için sizi kim çalıştırdı?" diye sordu.

"Pertunin" diye yanıt geldi, "Rakhmanov da kontrol etti."

Tortsov ikisine de teşekkür edip sözcüyü kutladı ve hiçbir değişikliğe gitmeden önerilen planı kabul edip çırakları bizimle, oyuncularla birlikte, bu planı sahnelemeye çağırdı.

Çıraklar yek vücut kalkıp tereddütsüz ve en düzenli halleriyle sahneye çıktılar.

"Bizim tarzımız değil!" diye fısıldadım yanımda oturan Paul'e.

"Bunu nasıl buldun? Dikkat et! Bu bizi adam etmek için yapılıyor!" diye yanıtladı Paul.

"Ama iyi çalışıyorlar! Dil ve gelenek!" diye bağırdı Vanya onaylayarak.

Çıraklar sahneye vardıklarında yönelimlerini en iyi şekilde gerçekleştirmek için vakitlerinin bir bölümünü konsantrasyona ayırdılar. Büyük bir dikkatle sarayı betimleyen sandalyenin arkasında ve önünde, yani sarayın içinde, bir yerden diğerine hareket ettiler. İstedikleri aksiyonu elde edemeyince durup yeniden düşündüler, birkaç değişiklik yaptılar ve daha önce başaramadıkları şeyi tekrar ettiler. Bu sırada, daha önce söylediği gibi bir aynanın yerini alıp gördüklerini yansıtan Tortsov çıkarımlarını aktardı:

"Bespalov, sana inanmıyorum! Dondych, bu iyi! Vern, abartıyorsun."

Hiç aksesuar yardımı olmadan oynamalarına rağmen ne yaptıklarını, hangi şeyleri topladıklarını ya da koyduk-

larını anlamam beni çok şaşırtmıştı. Ayrıca bütün dikkatlerini üzerinde toplamadan tek bir şeyi bile yerinden kaldırmadılar. Her şey en sonuna kadar "kullanıldı".

Salon ve sahneyi neredeyse kiliseye özgü bir atmosfer, bir çeşit tören havası doldurdu. Sahnedekiler alçak tonlarda konuşurken seyirciler hareketsiz, sessizce oturdular.

Kısa bir es sırasında Tortsov, her birinin hangi rolü oynadığını açıklamasını istedi. Her bir katılımcı taban ışıklarına kadar gelip sırayla kim olduğunu açıkladı.

İlk gençlik çağını geride bırakmış, etkileyici bakışlı, yakışıklı biri "Brabantio'nun kardeşi!" diye cevapladı. "Kovalamayı ve yapılacakları sanki bir gezi kurulu şefiymiş gibi organize eder. Enerjik ve haşin biridir."

İkisi iyi görünümlü, diğer ikisi ise pek iyi görünümlü olmayan dört kişi "dört gondolcu" cevabını verdiler.

Şişman, yaşlıca bir bayan "Desdemona'nın dadısı" dedi.

"Kaçırılmaya yardım eden iki hizmetkar. Kaçışı tezgahlayan Cassio ile birlikte dolap çevirirler..."

"Şimdi ilk sahnenin fiziksel eylemlerini benim için oynayın. Nasıl değiştiğini bir görelim."

Oynadık. Birkaç hatayı saymazsak sahne, özellikle çırakların yaptıkları, iyi gitmiş gibi göründü bize.

Tortsov şunları söyledi:

"Eğer her zaman bölümlerinizde bu çizgiyi izler ve her fiziksel aksiyona inanırsanız, kısa zamanda bizim skor diye adlandırdığımız rolünüzün fiziksel yaşamını yaratırsınız. Size bundan daha önce de bahsetmiştim. Şimdi kendi deneyimlerinizle bunların nasıl bir araya getirileceğini görüyorsunuz. Eğer sıkıştırır, yoğunlaştırır ve her bir önemli yönelimin ve aksiyonun özünün bir sentezini yaparsanız, Othello'nun ilk sahnesinin skorunu elde edersiniz."

Skoru oluşturan ana parçaları sizin için adlandıracağım:

İlk temel yönelim ve aksiyon: *Roderigo'yu Iago'ya yardım etmesi için ikna etmek.*

İkincisi: *Brabantio'nun tüm ev ahalisini ayağa kaldır-*

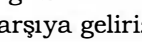
ması (telaş).

Üçüncüsü: *Takip için hazırlama.*

Dördüncüsü: *Odakları ve takibi bütünüyle organize etme.*

Şimdi, bu birinci sahneyi oynamak için buraya geldiğinizde bu temel yönelim ve aksiyonları mümkün olduğunca iyi sergilemekten başka hiçbir şey düşünmeyin. Her biri fiziksel ve psikolojik doğası açısından olduğu kadar, mantık ve tutarlılığı açısından da incelenmiş, tartışılmış ve çalışılmıştır. Bu yüzden şimdi size skorun herhangi bir evresini ifade edersem –mesela 'Brabantio malikanesinin bütün sakinlerini ayağa kaldırın'– bunun gerçek hayatta nasıl yapıldığını ve sahnede nasıl yapılması gerektiğini bilirsiniz. Bunun oyunun asıl amacı ve asıl karakterleri için mümkün olduğu kadar faydalı olacak şekilde yapılıp yapılmadığına dikkat edin. Şimdilik size bütün gereken bu. Sadece başladığımız işle kalmayın. Her gün gelin ve tüm sahnenin olmasa bile en azından ana hatlarının üzerinden gidin. Bunun temel yönelim ve aksiyonları daha da kuvvetlendirmesine ve onları yoldaki işaretler gibi büyük bir titizlikle sabitlemesine izin verin. Ayrıntılar, küçük bileşen bölümler ve onların adaptasyonu ve sergilenmesi üzerinde fazlaca düşünmenize gerek yok, daha ziyade onları her seferinde doğaçlama yoluna gidin."

"Bundan korkmayın. Sergileyecek hazırlanmış birçok malzemeniz var ve bunları daha çekici kılmak için sürekli geliştiriyor olacaksınız. Zaten asıl iyi yönelim ve aksiyonlar bir oyuncuyu heyacanlandırıp onu yaratıcı olmaya kışkırtan yönelim ve aksiyonlardır. Taslak halindeki temel amaç ve aksiyonların geliştirilmesi işine daha da derinlemesine girme noktasına ulaştığımızda rolün yaratımına ilişkin yeni bir evre ile karşı karşıya geliriz."



"Şimdi çıkış noktamıza geri dönüyorum, uğruna bir rolün fiziksel yaşamını yaratmak için son deneyimizi yaptığımız şeye: Bir oyuna ve bir role daha doğal, dolaysız, sezgisel, içsel bir yaklaşımın yolları ve araçlarını nasıl bulabiliriz

sorusuna.

Fiziksel yaşamın yaratılması, işin yarısıdır çünkü bizim gibi, rolün de iki doğası vardır: fiziksel ve ruhsal. Sanatımızın asıl amacının dışsal olanı içermediğini, sahnede yaptığımız şeyi aktarmak için bel bağladığımız şeyin insan ruhunun yaşamının yaratımı olduğunu söyleyeceksiniz. Sizinle aynı fikirdeyim ama işte tam da bu yüzden çalışmamıza herhangi bir rolün fiziksel yaşamıyla başladım.

Şimdi size bu beklenmeyen sonucun nedenini açıklayayım. Biliyorsunuz ki, bir rol bir oyuncunun içinde kendi başına şekillenmiyorsa, oyuncunun ona dıştan içe doğru giderek, ters yönden yaklaşmak dışında bir çaresi yoktur. İşte benim de yaptığım bu. Rollerinizi sezgisel olarak hissetmediniz, ben de bu yüzden onların fiziksel yaşamlarıyla işe başladım. Bu biraz maddi, somut bir şey. Emirlere, alışkanlıklara, disipline ve alıştırmaya yanıt verir. Kaprisli, gelip geçici, uçarı duygulara göre daha elle tutulur bir şeydir. Ama sadece bu da değil. Yöntemimde gizli daha önemli faktörler var: Ruh, bedenin eylemlerine içten, amaçlı, üretici oldukları takdirde yanıt verebilir. Bunların durumları sahnede özellikle önemlidir, çünkü bir rol, gerçek hayattaki aksiyondan farklı olarak iki çizgiyi –dışsal ve içsel aksiyon– karşılıklı bir çabayla bir araya getirmelidir ki verili bir yönelimin üstesinden gelebilsin. Oyunculukta en tercih edilebilir durum, ikisinin de birbirine uygun olmasını sağlayan aynı kaynaktan, yani oyundan çıkmasıdır.

O zaman neden genelde sahnede tam tersini görüyoruz. Bir rolün içsel çizgisi budanır ve bu çizgi, alışkanlık gereği sahnede otomatik bir biçimde dolaşmaya devam ettiği sırada, sıradan önyargılar tarafından yaratıcılıktan saptırılan oyuncunun kişisel çizgisiyle yer değiştirir? Bu durum oyunculuğa yönelik biçimci, bayatlamış bir tavırdan kaynaklanır.

Role fiziksel yaklaşım yaratıcı duygular için bir tür akümülatör görevi görebilir. İçsel coşkulanımlar ve hisler elektrik gibidir. Onları boşluğa bırakırsanız kaybolurlar. Ama rolünüzün fiziksel yaşamını hislerle doldurduğunuzda içinizde doğan coşkulanımlar fiziksel varlığınızda, derin-

den hissedilen fiziksel aksiyonlarınızda kök salacaklardır. Oraya sızacaklar, orada emilecekler, rolünüzün fiziksel yaşamının her bir anına bağlı hislerle birleşecekler ve böylece de oyuncunun geçici duyguları ve yaratıcı coşkulanımları desteklenmiş olacaktır. Bu yaklaşım sayesinde bir rolün soğuk, önceden hazırlanmış fiziksel yaşamı içsel içeriğini kazanır. Bir rolün iki doğası, fiziksel ve ruhsal olan, birbiriyle kaynaşır. Dışsal aksiyon içsel anlam ve içsel histen gelen bir sıcaklık kazanır, diğeri de kendisini fiziksel biçimde, dışsal şekillendirmeyle ifade etme fırsatını bulur.

İşime fiziksel açıdan başlamamın daha az pratik olmayan bir nedeni daha var. Coşkularımız için en karşı konulmaz *zokalardan* birisi *hakikat* ve bu hakikate olan *inancımızda* yatar. Sahnedeki bir oyuncunun aksiyonundaki ya da genel durumdaki organik fiziksel aksiyonun yalnızca en küçük parçasını hissetmeye ihtiyacı vardır, hemen ardından coşkuları gövdesinin yaptığının hakikiliğine duyduğu içsel inanca tepki verecektir. Bizim için fiziksel doğamızın alanında hakikat duygusunu uyandırmak ve ona inanmak, aynı şeyi ruhsal doğamızın alanında yapmaktan mukayese kabul etmez bir biçimde daha kolaydır. Bir oyuncunun kendisine inanması yeterlidir, ruhu tüm içsel yönelimleri ve rolünün coşkulanımlarını almak için açılacaktır. Ama hislerini zorlarsa, onlara inanamayacaktır ve inanç olmadan rolü asla gerçek anlamda hissedemeyecektir."

"Dışsal fiziksel aksiyonları içsel özlerle, bir rolün ruhsal yaşamıyla doldurmak için elverişli malzemeye sahip olmalısınız. Bunu oyunda ve rolünüzde bulursunuz. Öyleyse şimdi dikkatimizi oyunun içsel içeriğini incelemeye çevirebiliriz."

BÖLÜM VI
ANALİZ

Bugünkü dersimiz, üzerinde *Rolü ve Oyunu İnceleme Süreci (Analiz)* yazılı bir yafta ile başladı.

Tortsov "Bir oyuncunun başına gelebilecek en iyi şeyin, bütün rolünün oyuncunun içinde kendiliğinden oluşması olduğunu tekrarlamama izin verin" dedi. "Bu tür anlarda, oyuncu bütün 'sistemleri', teknikleri bir kenara bırakabilir ve kendini bütünüyle sihirli doğanın iradesine teslim edebilir. Ne var ki, hiçbiriniz böylesi bir durumla karşılaşmadınız. Bu yüzden, imgeleminizi canlandırmak, duygularınızı ayartmak ve bu sayede doğal, dolaysız, sezgisel yaşamı, rolünüzün tamamına olmasa bile en azından bir bölümüne aktarmanızı sağlamak için başvurulabilecek bütün olası yollara başvurduk. Bu çalışmaların bir kısmı sonuç verdi. Oyunun farklı bölgelerinde yaşamın anlık parıltıları oluştu. Artık, Shakespeare'in eserine dönük dolaysız, anlık, sezgisel yaklaşımın açtığı bütün patikalarda belirgin bir şekilde mesafe almış bulunuyoruz. Peki, içinde hiçbir yaşam belirtisi taşımayan yerlerde yeni aydınlık bölgeler oluşturmak için neler yapabiliriz? Sahne üstünde temsil edilen karakterlere dış müdahaleler aracılığıyla nasıl daha da yakınlaştırılabilirsiniz? Bunun için *analiz* sürecine ihtiyaç duyulur.

Bu analiz neyi içerir ve amacı nedir? Amacı, *oyuncuyu ayartacak yaratıcı itkiyi* arayıp açığa çıkartmaktır, ki bu itkinin yokluğunda rolle hiçbir özdeşlik kurulamaz. Analizin amacı bir rolün ruhunun bütün bileşenlerini, içsel ve dışsal doğasını, hatta bir insan ruhu olarak bütün yaşayışını özümseyebilmek amacıyla *rolün ruhuna coşkusal derinlik kazandırmaktır*. Analiz, roldeki insan ruhunun yaşayışına ait dışsal durumları ve olayları inceler, rolde ve oyuncunun kendisinde ortak olan coşkuları, duygulanımları,

deneyimleri, rolüyle arasındaki bağların gelişmesine ön ayak olabilecek her türlü öğeyi oyuncunun kendi ruhunda araştırır ve yaratıcılık için elverişli tinsel ya da başka ne türlü bir malzeme varsa hepsini arayıp açığa çıkarır.

Analiz çözümler, keşfeder, inceler, araştırır, tartar, tanır, reddeder, onaylar. Bir oyunun ve rolün ana doğrultusunu ve düşüncesini, üstünyönelimini ve kesintisiz aksiyon çizgisini açığa çıkarır. İmgeleme, duygulara, düşüncelere ve iradeye sağladığı malzeme budur."

Gördüğünüz gibi, analizin yerine getirmesi gereken sayısız görevi vardır ama ilk anda, çalışmamızın başlangıcında, oyuna dönük ilk tesadüfi yaklaşımımız sırasında gözden kaçmış olan o en değerli incileri, bir deha ya da büyük yetenek olan yazarın eserinde var olan yaratıcı itkiyi arayıp açığa çıkarmaya, anlamaya ve ona hak ettiği değeri vermeye çalışır. Bir oyuncunun yaratıcılığı duyarlıdır, güzel olan her şeye karşılık verir. Yaratıcı itki oyuncuda doğal olarak yaratıcı bir tepki uyandırır. Bu tepki karşılık olarak oyunun karanlık bölgelerine ışık tutar ve özetlemek gerekirse hakiki duygulanımlar uyandırır. Bu kısmi duygulanımlar oyuncunun rolüne daha da yakınlaşmasına hizmet eder. O halde, şu anda ilk hedefimiz, yazarın eserinin derinliklerine gömdüğü, oyuncuyu heyecanlandıracak yaratıcı itkiyi arayıp açığa çıkarmaktır.

Bildiğiniz gibi, öncelikle, coşkulara göre denetime çok daha yatkın olan aklımıza başvururuz. Ama, bunu salt zihinsel bir süreçmişçesine ele almayız. Önce aklımızı kullanırız, ki aklımız bir öncü gibi yollara düşsün ve keşiflerde bulunsun. Akıl, oyunun ve tek tek her bir rolün bütün düzlemlerini, bütün yönlerini, bütün bileşenlerini tetkik ederek işe başlar. Bir öncü rehber gibi, yeni ufuklar açmak için katettiği yollarda duygularımız adına yeni işaretler bırakır. Ardından, öncünün açtığı bu yollarda yaratıcı coşkular ilerler ve sonra, arayış sona erdiğinde akıl yeniden devreye girer, ama bu kez kısıtlanmış yeni bir işlevle. Artık, başarıya ulaşmış coşkuları bir araya getiren ve kazanımları pekiştiren bir toparlayıcı işlevi görür.

Öyleyse, analiz yalnızca zihinsel bir süreç değildir. Başka birçok unsur, oyuncunun doğasının bütün kapasitesi ve nitelikleri işin içine girer. Bu unsurlara, kendilerini açığa vurabilecekleri mümkün olan en geniş alan verilmelidir. Analiz, bir oyunu tanıma, yani hissetme aracıdır. Bir oyuncu, ancak sahici coşkusal deneyim yoluyla bir roldeki insan doğasının mahrem nimetlerine nüfuz edebilir ve orada insan ruhunda saklı olan o görülemez, işitilemez ya da bilinç yolu ile ulaşılamaz şeyleri tanıyabilir, hissedebilir. Aklın kuru oluşu bir talihsizliktir. Akıl, her ne kadar zaman zaman bilinçdışı bir esin patlamasına meydan veriyor olsa da, çoğu kez öldürür de. Bilinçli doğası yoluyla, yaratıcılık için çok büyük değer taşıyan duyguları çoğu kez boğar ve yok eder. Öyle ki, analiz sürecinde akıl, azami bir dikkat ve özenle kullanılmalıdır.

Çocukluğumda, yalnızca ezberlemiş olmak için Volga kıyısındaki şehirlerin adlarını çalıştığım zaman çok sıkılırdım ve bir türlü hafızama yerleştiremezdim. Ama, büyüyüp okul arkadaşlarımla beraber Volga boyunca tekne gezilerine çıktığımızda, değil büyük şehirlerin, en küçük mezraların, yerleşim bölgelerinin, iskelelerin bile ismini öğrendik ve bunları yaşamımız boyunca unutmadık. Bugün, oralarda kimlerin yaşadığını, neler satın alınabileceğini ve neler üretildiğini bile hatırlayabiliriz. Hiç niyetimiz olmadığı halde, kendimizi mahalli dedikodular ve açık saçık hikayeler de dahil olmak üzere yaşamın en mahrem yönleriyle iç içe bulduk. Tanıştığımız her şey, bizim hiçbir çabamız olmaksızın, hafızalarımızın raflarında özenle yerlerini aldı.

Bir şeyi sadece bilgi olsun diye öğrenmekle, ondan yararlanmak için öğrenmek arasında dağlar kadar fark vardır. İlk durumda, bu bilgileri saklayacak hiçbir yer bulamazsınız. İkinci durumda ise, yer zaten hazırlanmıştır ve öğrendiğiniz her şey, bir suyun kendisi için hazırlanmış bir havuza ya da bir kanala akması kadar doğal bir şekilde hemen o yere doğru akar.

Aynı durum bir oyun analizi için de geçerlidir. Eğer, bir analiz yapıyor ve sadece duygulanımlar adına duyulan duygular arıyor olsaydık, bu duygulara çok az yer bu-

lurduk ve onlardan çok az faydalanırdık. Ama eğer analiz yoluyla elde edilen malzeme rollerimizin oldukça sığ olan fiziksel yaşamını derinleştirmek, haklılaştırmak ya da canlandırmak için ihtiyaç duyduğumuz bir şeyler ise, işte ancak o zaman oyundan ve rollerden açığa çıkarılmış olan yeni malzeme faydalı uygulama alanları bulacak ve coşkuların filizlenmesi için verimli topraklar bahşedecektir.

Bir rolün fiziksel yaşamına skor hazırlamak çalışmamızın sadece başlangıcıdır. En önemli aşama önümüzdedir; bir rolün fiziksel yaşamını, o rolün ruhsal yaşamının başladığı en derinlere ulaşana kadar derinleştirmek, sanatımızın ana yönelimini yaratmak. Bu yönelim şu ana dek büyük ölçüde hazırlanmış olup gerçekleştirilmesi o kadar zor olmayacaktır. Eğer, duygulara doğrudan, hiçbir hazırlık ya da destek olmadan ulaşmaya çalışırsanız, onların dokusunun narin maddesini kavrayıvermeniz ya da çabucak yakalamanız zordur. Ama rollerinizin fiziksel yaşamına ilişkin maddi, fiziksel, somut bir çizginin sağlam desteğini aldığınıza göre artık boşlukta salınmayacaksınız, iyice belirginleştirilmiş bir patika boyunca ilerliyor olacaksınız.

Bir insanın fiziksel var oluşunun bilgisi gelişme için görkemli ve bereketli bir topraktır. Burada tohumu atılan her şeyin maddi dünyada somut bir dayanağı bulunur. Orada temellendirilmiş aksiyonlar, özellikle bir rolü kurmaya yardımcı olur, çünkü sahne üstünde yapılanlara bir inanç duygusu oluşturan irili ufaklı gerçeklere bu alanda rastlamak daha kolaydır. Üstelik, inanç ve gerçeklik duygusunun coşkularınız için çok güçlü bir çekim alanı olduğunu zaten biliyorsunuz.

Geriye dönüp düşünün: Rollerinizin fiziksel varlığında içtenlikle yaşadığınız zaman duygularınız hareketsiz mi kaldı? Bu sürecin içerisinde daha da derinleşirseniz ve böyle bir anda ruhunuzda neler olup bittiğini izlerseniz, sahne üstündeki fiziksel aksiyonlarınıza eşlik eden inanç sayesinde rolünüzün dışsal yaşamına yakın, ruhunuzla mantıksal bir bağı olan coşkular hissedeceğinizi göreceksiniz.

Beden yumuşak başlıdır, duygular kaprislidir. Bu yüzden, rolünüzde insan ruhunu kendiliğinden yaratamı-

yorsanız, rolünüzün fiziksel varlığını yaratın.

Bir oyunun ve rollerinin analizi yoluyla bir şeyler öğrenmenin pek çok yolu vardır.

Oyunun içeriğini yeniden anlatabilir, yazarın sunduğu verili durumların, olguların ve olayların listesini oluşturabiliriz. Oyunu küçük parçalara ayırabilir, onu çözümleyebilir, katmanlarına ayırabilir, sorular ortaya atabilir, cevaplar bulabiliriz, metni tamamen uygun tonlamalar ve duraklamalarla okuyabilir ve karakterlerin geçmiş ve geleceğine şöyle bir göz atabilir, genel tartışmalar, münakaşalar ve münazaralar organize edebiliriz. Görünen ve birbiriyle kaynaşan aydınlık bölgeleri yakından izleyebiliriz, bütün olguları tartabilir ve tahmin edebiliriz, birimler ve yönelimler için isimler bulabiliriz. Uygulamaya dönük birbirinden farklı bütün bu yöntemler tek bir analiz sürecinin, ya da oyunu ve rollerinizi tanımanın bir bölümüdür.

Size pratik örnekler vereceğim. Ancak bunların bir çırpıda ve prova etmekte olduğumuz tek bir sahnede yapılabilmesi mümkün değildir. Bu kafanızı karıştıracaktır. Kafanıza takılacak ve size aşırı bir belirsizlik izlenimi verecek şekilde oraya yerleşecektir. Bu yüzden, analizin teknik yöntemlerini yavaş yavaş, her sahnede tek tek uygulayarak göstereceğim."

Dersimizin sonunda Tortsov bize yapılacak işleri sıraladı. Rakhmanov'un sınıfına gitmemizi söyledi ve daha önce toplanmış olan *Othello* metinlerini geri dağıtması için haber yolladı. Her birimiz, öncülleri terk etmeksizin, yazarın yönergelerinin birer kopyasını çıkarmakla yükümlüydük. Bunun yanı sıra karakterlerin diyaloglarından ve tiratlarından bazılarını seçmemizi ve bu diyalog ve tiratlardan, karakterlerin kişilikleri ve ikili ilişkileri, verili olguların açıklanması ve haklılaştırılması, aksiyonun gerçekleştiği mekânlar, kostümler, içsel coşkuların açıklanması ve benzeri diğer şeylerle ile ilgili her şeyin –oyunun metninden çıkarabilecek her şeyin– bir kopyasını çıkarmamızı istedi.

Bütün bu alıntıları, Rakhmanov'un talimatları doğrultusunda, birleştirip bir liste oluşturmamız ve dersin hesabına atmamız gerekiyordu. Oluşan kopyalar her birimize geri verilecek ama oyun metni bizden tekrar alınacaktı.

Tortsov "Kendi payıma ben" diye söze başladı, "dekor ve kostümler için taslak hazırlayan ressamı göreceğim. İlk sahnenin genel prodüksiyon planı üzerinde çalışacak ve yazarın belirttiklerine ek olarak gelecek derste size kendi önerilerimi de aktaracağım. O zaman yararlanabileceğiniz bütün bilgiler önünüze serilmiş olacak."

Rakhmanov oyunu yüksek sesle okudu ve biz de o ne zaman oyundaki rolleri, onların birbirleriyle ilişkilerini ya da psikolojilerini, yazarın prodüksiyon, yorum, dekor, vesaire ile ilgili notlarını karakterize eden bir şeyden bahsetse onu durdurduk. Tuttuğumuz notların toplamı bir kaç sayfayı buldu. Bu notları gruplara ayırdık (dekor, kostüm, yazarın notları, karakterizasyon, psikoloji, düşünceler, vs.) Bu, ertesi gün Tortsov'a sunacağımız yeni bir liste meydana getirdi.



Bugün Tortsov şöyle konuştu: "Yazarın oyuna kattığı her şeyi eksiksiz olarak elde etmek, toparlamak ve aynı zamanda yazarın yalnızca ipuçlarını verdiği şeyleri, oyuncunun gereksindiği bilgiyi netleştirmek için size bir oyun üzerine düşünme sürecinde yararlandığımız bir başka teknik araç öneriyorum. Kastettiğim şey bir dizi soru ve cevap. Örneğin:

"Aksiyon *ne zaman* gerçekleşiyor? 16. yüzyılda Venedik Cumhuriyeti'nin kuruluş yıllarında.

Hangi mevsimde? Gündüz mü, yoksa gece mi? Brabantio'nun sarayı önündeki ilk sahne bir sonbahar ya da bir kış vakti, denizde şiddetli fırtınalar eserken geçer. Gökyüzünde kara bulutlar vardır ve bir fırtına kopmak üzeredir. Aksiyon bütün Venedik derin bir uykuya dalarken, gece geç bir saatte gerçekleşir. Eğer seyirci olayın geçtiği saatten haberdar edilmek istenirse, bir kuledeki

saat on biri vurabilir. Ama, tiyatroda bu tür bir efekt bir atmosfer yaratmak için çokça kullanıldığı için, son derece dikkatli olunmalı ve ancak başka çare kalmadığında bu tür bir efekte başvurulmalıdır.

Aksiyon *nerede* gerçekleşiyor? Venedik'te. Asilzadelerin saraylarının bulunduğu Büyük Kanal'ın çok uzağında olmayan aristokratik bir yerleşim bölgesinde. Sahnenin büyük bir bölümü suya ve yalnızca küçük bir bölümü dar bir kaldırıma –bir kıyı şehrinde bu tipik bir şeydir– ve sarayın girişinin ya da kapının önündeki sahanlığa ayrılmıştır. Seyircinin, sarayın alt ve üst pencerelerini görebilmesi tercih edilebilir, böylece içerideki gece lambaları, kandiller ve koşuşturmacalar pencerelerin ardında uykusundan fırlamış bir ev ahalisi ve büyük bir heyecan olduğu izlenimi uyandırabilir."

Öğrenciler gerçek bir nehir ve salınan gondollar etkisinin sahne üzerinde oluşturulabileceği konusunda kuşkuluydu, ama Tortsov tiyatronun böyle şeyler için yeterli donanıma sahip olduğunu söyledi. Nehrin dalgacıkları çeşitli hızlarda dönen bir kromotrop ile çalışan özel bir tür projeksiyon yardımıyla yapılır. Bu projeksiyon, daha çok büyülü bir fener gibi, etrafa anlık olarak ışık çakar ve tam olarak hafif dalgalı bir nehir etkisi verir. Dalga oluşturmanın başka mekanik araçları da var. Örneğin, Beyrut'ta, *Uçan Hollandalı* prodüksiyonu için yüzen, manevra yapan, kendi etrafında dönen ve birbirinden uzaklaşan iki büyük gemi sergiliyorlar. Bir tanesi limana yanaşıyor. Bu manevralar ve dönüşler sırasında dalgalar farklı yönlerden sahneye vuruyor ve gemilere gerçek bir deniz gibi hafifçe çarpıyor.



"Şimdi teleskopumuzu oyundaki güçlükle kavranabilen, oldukça belirsiz noktalar üzerinde yoğunlaştırmalıyız ki ona hayat vermek için yardım alabilelim. Nasıl ilerleyeceğiz?"

"Oyunu tekrar didiklemeliyiz, yani oyunu enine boyuna tartarak yeniden okumalıyız. Bahse varım 'biz oyunu okuduk, biliyoruz' diye karşı çıkacaksınız. Ama oyunu

okumuş olmanıza rağmen hâlâ bilmediğinizi birkaç örnekle size kanıtlayacağım.

Sadece bu kadar olsa iyi, bazı yerlerde metni gramer ve sözcük yapısı olarak çözümlemeyi bile beceremediniz. Üstelik, bizim deyimimizle aydınlığa kavuşmuş bölümlerde dahi, ne söylendiğine dair yalnızca yaklaşık bir fikre sahipsiniz.

Örnek olarak bu büyük, aydınlık parçacıklardan birini ele alın; Othello'nun Senato'ya yaptığı konuşma:

Çok kudretli, yüce, saygıdeğer senyörler,
Soylu, iyiliksever efendilerim,
Bu ihtiyarın kızını kaçırdığım doğru,
Onunla evlendim de, suçumun hepsi bu,
Başka da bir şey yapmış değilim.

"Bu konuşmaya yerleştirilmiş olan bütün içeriği anlıyor –hissediyor– musunuz?"

"Evet. Sanırız ne hakkında konuştuğunu anlıyoruz. Desdemona'nın kaçırılması!" diye öğrenciler kendilerinden emin bir şekilde yanıtladı.

Tortsov "Hayır, tam olarak değil" diye sözlerini kesti. "Yüksek mevkideki bir bürokratın kızını kaçırmaktan ve bunu hasbelkader Senato'nun emrinde çalışmak durumunda kalmış bir yabancı konumundayken yapmaktan bahsediyor. Söyleyin, Othello'nun görevlendirildiği hizmet nedir? Senatörlere 'efendilerim' diyor. Onlarla arasındaki ilişki nedir?"

"Onun bir general, askeri bir görevli olduğu" kararına vardık.

"Bizim deyimimizle, bir tür savaş bakanı ve senatörler de bakanlar kurulu mu, yoksa, Othello yalnızca bir paralı asker ve senatörler de ülkedeki bütün bağlayıcı kararları alan tam yetkili devlet adamları mı?"

Grisha "Biz bunu düşünmemiştik ve şu an oyuncuların bu ince noktaları niçin bilmesi gerektiğini anlamıyorum" diye içini döktü.

Tortsov "Nasıl yani, böyle şeyleri neden bilmeniz gerektiğini anlamıyor musunuz?" diye şaşkınlıkla bağırdı. "Bu sadece iki farklı sınıfın değil aynı zamanda farklı

milliyetlerin çatışması sorunudur. Bunun yanısıra, aynı zamanda Senato'nun hor gördüğü bir zenciye bağımlı olması sorunudur. Yani, bu Venedikliler için korkunç bir çelişkidir; tam anlamıyla bir trajedi! Ve siz bunları bilmek istemiyorsunuz ha? Karakterlerin toplumsal konumlarıyla ilgilenmiyor musunuz? Genel olarak bütün trajedi boyunca ve kısmi olarak iki temel karakterin aşk hikâyesinde büyük rol oynayan bu toplumsal statüleri bilmeden karakterler arasındaki ilişkileri ya da çatışmaların keskinliğini nasıl duyumsayabilirsiniz?"

"Kuşkusuz, çok haklısınız" diyerek Tortsov'un görüşlerine katıldık.

Tortsov "devam edeyim" diyerek konuşmasını sürdürdü.

Bu ihtiyarın kızını kaçırdığım doğru...

"Şimdi, bu kaçırma eyleminin nasıl gerçekleştiğini izah edin bana. Suçunun derecesini yargılayabilmemiz için detayları bilmek gerekir ve bu yalnızca mağdur, onuru kırılmış tarafın –Brabantio, Dük ve Senatörlerin– bakış açısından değil aynı zamanda suçu işleyenin –Othello'nun– ve aşk hikâyesinin kadın kahramanı Desdemona'nın, bakış açısından da gereklidir."

Bu soru hakkında düşünmek hiç aklımıza gelmemişti ve cevap veremedik.

Tortsov "Devam edeyim" dedi.

...onunla evlendim de.

"Şimdi söyleyin bana; onları kim, nerede, hangi kilisede evlendirdi? Bir Katolik kilisesi miydi? Yoksa, Othello Müslüman olduğu için, onları evlendirebilecek tek bir Hıristiyan papaz bile bulunamamış mıydı? Eğer öyleyse, Othello hangi törene evlilik adını vermişti? Yoksa, bu kilise dışı bir evlilik miydi? O zamanlar için bu muhtemelen çok cesurca ve arsızca bir davranış olurdu."

Buna da söyleyecek bir şeyimiz olmayınca Tortsov hakkımızdaki düşüncelerini açıkladı.

"Açıkça görülüyor ki" diye toparladı, "belirli istisnalar hariç oyunu okuyabilecek ve sözcüklerin ne ifade ettiğini, *Othello* metnindeki cansız, basılı harflerin ne anlatmaya

çalıştığını genel hatlarıyla kavrayabilecek durumdasınız. Ama, bu, Shakespeare'in oyunu yazdığı vakit ifade etmek istediklerinden çok uzaktır. Shakespeare'in niyetlerini kavrayabilmek için cansız, basılı harfleri ele almanız ve yalnızca düşüncelerini değil, aynı zamanda metnin görünür yüzündeki sözcüklerin temelini oluşturan hülyalarını, coşkularını, duygularını, kısacası oyunun bütün altmetnini yeniden canlandırmanız gerekir. Ancak o zaman, oyunu yalnızca okumakla yetinmediğimizi, aynı zamanda onu anladığımızı da söyleyebiliriz."

"Oyunun içeriğini tekrar anlatırken hepinizin düştüğü yanlış, herkes için zaten bildik olanı –yazarın yazmış olduğu şeyi, oyunun şimdiki zaman kipini– tekrarlamanızdı.

Peki, ya oyunun geçmiş ve gelecek perspektifi nedir? Bunları bize kim söyleyecek?"

"Bizden sözcüklerin, satırların arasında kendi başınıza yakaladığınız ipuçlarını, tıpkı sizin kendi başınıza oyundaki insan ruhunun yaşayışını görüyor, işitiyor ve duyumsuyor olduğunuz haliyle, Shakespeare'in ortaya koyduğu şeyleri gizlemeyin. Yaratıcı olun, yalnızca anlatıcı değil."

"Belki siz Grisha, bu zorlu görevi üstlenebilirsiniz."

Grisha "Beni affedin lütfen" diye yanıtladı ve tartışma açmak istercesine "ama ben yazarın anlattıklarını tekrarlayacağım. Beğenmiyorsanız, bundan sıkılıyorsanız, o zaman bırakın bunu yazar cevaplasın" diye devam etti.

"Yo, hayır" diye Tortsov Grisha'nın sözünü kesti. "Yazar sadece perde açıldıktan sonra olanları yazdı. Yani, deyim yerindeyse, oyunun *şimdiki zaman kipi*ni. Ama şimdiki zaman *geçmiş* olmadan var olabilir mi? Kendi şimdiki zamanınızdan, bundan önce gerçekleşen her şeyi uzaklaştırmayı deneyin. Bir an için, burada oyuncu olmaya hazırlanmak için oturduğunuzu ama geçmişinizde sizi bu işe yönlendirecek hiçbir şeyin olmadığını hayal edin. Kendi düşüncelerinizde bile bir oyuncu olmaya hazırlamadınız kendinizi, hiç rol yapmadınız, hiç tiyatroya gitmediniz. Böylesi bir şimdiki zamanın bütün anlamını yitireceğini, kökleri olmayan bir bitki gibi sararıp solmaya yazgılı olacağını ve bir gün ölüp gideceğini hissetmiyor musunuz?

Şimdiki zaman geçmişsiz ve geleceksiz var olamaz. Geleceği bilemeyeceğimizi ve kehanette de bulunamayacağımızı söyleyeceksiniz. Yine de, bunu isteyebilmemiz değil, mutlaka istememiz ve hakkında düşüncelere sahip olmamız gerekir.

Eğer, sahneye çıkmaya hazırlanmadıysanız ve yaşamınızı bu mesleğe adamamış olsaydınız, şimdiki zamanınızın, mesela oyuncu olma çalışmalarınızın ne faydası olacaktı ki?

Doğal olarak şimdiki meşguliyetlerimiz en ilgi çekici olanlardır çünkü geleceğe dönük yatırımlar içerirler.

Nasıl ki, günlük hayatta geçmişsiz ve geleceksiz bir şimdiki zaman olamazsa, yaşama ayna tutan tiyatroda da bu durum daha farklı olamaz. Oyun yazarı bize *şimdiki zamanı* verir ama bunun yanısıra *geçmiş* ve *gelecek* hakkında da bir şekilde ipuçları sağlar.

Bir roman yazarı bize daha fazlasını verir, daha doğrusu, bize bu üç kipi birden verir. Önsözler ve sonsözler bile yazar. Hiç şaşırtıcı değil; roman yazarı kitabın uzunluğu ya da zaman hesaplarıyla sınırlanmış değildir.

Ancak oyun yazarının durumu farklıdır. Bir oyunun dar sınırları içerisinde kısıtlanmıştır. Bu sınırlar zaman konusunda çok katıdır ve zaman da oldukça kısıtlıdır. Oyun yazarı, en fazla, her biri on beş dakika süren üç ya da dört perde arası da dahil olmak üzere, toplam dört ya da dört buçuk saatlik bir zaman dilimini kullanabilir. Sahneyi kesintisiz kırk ya da kırk beş dakikadan fazla kullanamaz. Bu süre, izleyicinin dikkatini oyun üzerinde toplayabileceğine inandığı en uzun süredir. Bu kısa zaman içerisinde ne söyleyebilir ki? Üstelik söyleyeceği çok şey vardır. Bu yüzden, oyunculardan yardım istediği nokta burasıdır. Oyun yazarının geçmiş ve gelecek hakkında açıklamalarda bulunmak için zamanı olmadığında boşluğu oyuncuların doldurması gerekmektedir.

Buna karşılık oyuncuların oyuna yazarın sözcüklerinden öte bir şey ekleyemeyeceğini söyleyeceksiniz. Bu tam olarak böyle değildir. Sözcüklerden başka yollarla da ifade edilen şeyler vardır.

Duse, *Kamelyalı Kadın*'ın son sahnesinde ölmeden az evvel, Armand'ın ona kendisini ilk tanıdığı zamanlar yazmış olduğu mektubu okuduğunda, gözleri, sesi, ses tonu, bütün varlığı ne görmekte ve duymakta olduğu konusunda inandırıcı bir biçimde kendisini dışa vurmakta ve üstelik oyuncu bu anı en ince ayrıntısına kadar geçmişinde yeniden yaşamaktaydı.

Eğer oyuncunun kendisi bütün bu dakikaları en ince ayrıntısına kadar bilmiyor olsa, ölmek üzere olan bu kadın kahramanın aklından neler geçtiğini tasarlamamış olsa, Duse bu sonuca ulaşabilir miydi?

Öyle gözüküyor ki, yaptığımız çalışmanın ardından artık metinde yazılı olan bütün sözcükleri ve onların altında, alt-metinde saklı olan her şeyi –düşünceleri, duyguları, görülmüş ve işitilmiş şeyleri– öğrenmiş bulunuyoruz.

Bu önemli bir iştir. Ama hepsi bu değildir. Deneyimlerimize dayanarak biliyoruz ki, oyun yazarı oyuncuya elzem olan birçok önemli şeyin ipuçlarını vermez. Örneğin, Iago ve Roderigo girer. Nereden gelmişlerdir? Beş, on, kırk dakika ya da bir gün, bir ay hatta bir yıl önce neler olmuştur? Oyuncunun bunları bilmesi gerekmez mi? Roderigo'yu oynayan oyuncunun Desdemona'yla nerede, ne zaman ve nasıl karşılaştığını, tanıştığını ve ona nerede, ne zaman ve nasıl kur yaptığını bilmesi gereksiz midir? Eğer bu olguların ve bu olguların karşılığı olan imgelerin ayırdında olmazsa Shakespeare'in ona vermiş olduğu satırları nasıl söyleyebilir? Metinde ufak tefek ipuçları vardır ve bizim bunları göz önünde bulundurmamız gerekir ama ya geri kalanı ne olacak? Kim bize bunlardan bahsedecek? Yazarı yeniden hayata döndüremezsiniz ve bir yenisini de bulamazsınız. Geriye kalan tek şey oyunun yönetmenine olan güveninizdir. Ne var ki, her yönetmen bizim izlediğimiz çizgi doğrultusunda ilerlemek istemez. Üstelik, yönetmenin oyuna ilişkin tasarladığı şeyler bir oyuncu olarak size yabancı gelebilir. Öyleyse geriye, kendimize güvenmek dışında hiçbir şey kalmaz. Hadi o zaman çalışmaya başlayalım. Biraz düş görmeye koyulalım ve yazarın ipuçlarını vermemiş olduğu şeyleri keşfetmeye çalışalım. Yazarın

yardımcısı haline gelmeniz ve onun eksik bıraktığı şeyleri onun adına tamamlamanız gerekecektir. Kim bilir, başlı başına bir oyun yazmanız bile gerekebilir!...

Bu arada, oyunu kendi aranızda bu kadar az konuşmuş ve tartışmış olmanız çok kötü. Sizi nasıl harekete geçirebilirim? Tartışmalar, ilgi uyandırmanın, meselenin özüne ulaşmanın ve yanlış anlamaları ortadan kaldırmanın en iyi yoludur."

Tortsov'a ders saatleri dışında oyun üzerine bu tür söyleşilerin neden geçmediğini açıklamaya çalıştık.

Tortsov sınıftan ayrılırken "anlaşıldı, size yardım etmem gerekecek" diyerek bizi meraklandırdı.



Bugün, *Othello* üzerine öğretmenler ve öğrenciler arasında bir söyleşi yapılması düşünülmüştü. Tiyatro salonunun fuayelerinden birisinde üzerinde tomar tomar kağıdın, kurşun ve dolmakalemin, mutat bir konferansta kullanılan bütün öteberinin bulunduğu, yeşil bir örtü ile kaplı büyük bir masanın etrafında bir araya geldik. Tortsov masanın başında yerini aldı ve oturumun başladığını duyurdu.

"Kim anladığı kadarıyla *Othello*'dan söz etmek ister?"

Hepimiz utanmış ve sanki ağzımıza fermuar çekilmişçesine sus pus hareketsiz oturup kalmıştık.

Tortsov, birlikte toplanma fikrinin yeterince anlaşılmadığını düşünerek açıklamaya başladı. Dedi ki:

"Şu ya da bu zamanda, öyle ya da böyle, alelacele, gelişigüzel bir şekilde *Othello*'yu okudunuz. Bu okumadan aklınızda belli izlenimler yer etti. İkinci okumanız da bu izlenimlere yenilerini ekledi. Ne yazık ki, bütün bunlar rolleriniz için çok cılız birer içsel malzemedir. Bugünkü söyleşi bu içsel malzemenin altını doldurmak için planlandı. Bu yüzden, her birinizden oyun hakkındaki düşüncelerini açık açık ifade etmenizi rica edeceğim."

Besbelli hiç kimsenin bir düşüncesi yoktu çünkü hiç kimse bir şeyler söylemeye gönüllü görünmüyordu. Uzun ve oldukça kasvetli bir sessizlikten sonra Rakhmanov söz istedi.

"Şimdiye dek sessiz kaldım. Kostya, *Othello*'yu gündemimize almayı önerdiğinde ya da Tortsov bir rol üzerine yürüttüğümüz çalışma için seçilen bu oyunu onayladığında hiçbir şey söylemedim. Bu oyun seçiminde asla hemfikir olmadığım halde sessiz kaldım. Neden bu seçime karşı çıkıyorum? İlk olarak, bu oyun öğrencilere göre bir oyun olmadığı için ve ikinci olarak –işte bu asıl nedendir– bu trajedi, Shakespeare'in en iyi çalışması olmaktan çok uzak olduğu için. Gerçekten de, bu oyun bir trajedi bile değil bir melodramdır. Bu yüzden, kurgu, oyun içindeki olaylar o kadar ihtimal dışıdır ki, inanamazsınız. Düşünün bir kere; siyah bir general! Zenci bir generale nerede rastlayabiliriz ki? Üstelik, bizim bu ileri çağımızdan bahsediyorum. Durum böyleyken ortaçağın derinlikleri için, Venedik için ne diyebiliriz ki? Ve bu var olmayan siyah general en güzel, masum, naif, adeta bir masal prensesi olarî Desdemona'yı kaçırsın. Bu kesinlikle olamayacak bir iştir! Herhangi bir haydut, bir İngiliz ya da başka bir milliyetten bir babanın kızını hele bir kaçırsın! Hele bir denesin. Bunu yapmak, böyle bir işe yeltenen her Romeo'nun başına çok büyük bela açacaktır."

Orada bulunan herkes Rakhmanov'un sözünü kesmek istediler ama buna pek cesaret edemediler. Bununla beraber Tortsov, bazı şüphelerini ifade ettikten ve arkadaşının değerlendirmelerinden bir parça utanarak onun sözünü kestikten sonra bir kaçımız Rakhmanov'a yüklendik ve oyunu savunduk. Bu durumda Tortsov'un bütün yapabildiği iki elini kaldırıp "Bu kadarı yeter! Neler söylüyorsunuz?" sözlerini tekrarlamaktı.

Buna benzer her değerlendirme sadece yangına körükle gitmek anlamına geliyor ve tartışma giderek kızışıyordu. Konuşulanlara bir yön vermenin hiçbir imkânı yoktu ve oturumun yöneticisi olarak Tortsov elindeki çanı hiç durmaksızın çalıp durdu. İşin ilginç yanı, Rakhmanov Vanya'dan ve kimin aklına gelirdi ki, Maria'dan destek buldu! Bu, beni hayal kırıklığına uğrattı ve curcunaya benim de katılmama neden oldu. Çok geçmeden Rakhmanov'a karşı çıkanlar arasında bile bir görüş birliği olmadığı ortaya çık-

tı. Aksine, birçok kişi birbirine karşı eleştireldi. Bana öyle geldi ki (belki yanılıyorumdur ama) itiraz edenlerin çoğu –örneğin, Grisha ve Vasya– oyun iyi ya da kötü olduğu için değil, ağızlarına layık bir rol bahşetmediği için *Othello*'ya karşı çıkıyorlardı. Salon bağrış çağrışla dolmuş ve Tortsov artık oturumu yönetmeyi bırakıp olup bitenleri kenardan izlemeye başladığında iş artık iyice çığırından çıkmıştı.

Bütün bu curcuna öğretmenlerimiz tarafından kasıtlı olarak kışkırtılmış olabilir mi? Aklımda birden bu düşünce uyandı. Eğer öyleyse, kusursuz bir şekilde amacına ulaşmıştı çünkü *Othello* hakkında ortaya konan argümanlar çok hararetliydi ve tartışma akşamın geç saatlerine kadar sürmüştü. Bu yüzden çok ciddi cezalar söz konusu oldu çünkü öğrenciler akşamki gösteri sırasında ses sistemi başındaki nöbetlerini kaçırdılar; bunun yerine *Othello* ile meşguldüler. Bazılarımız rapor bile edilmiştik. O akşamki gösteride yer alan bazı oyuncuların da katıldığı ve Rakhmanov'a ateşli bir şekilde saldırdığı bu tartışma yüzünden oyun arasında bir gecikme oldu; uyarı zilini bile duymadılar, tartışmaya o derece gömülmüşlerdi.

Akşamki gösteri sona erdikten sonra; şimdi, evime döndüm, ve gecenin sessizliğinde neler olup bittiğini toparlıyor, hatırladığım her şeyi yazmaya çalışıyorum. Bu zor bir iş. Kafam öyle karışık ki, üstelik ölesiye yorgunum. Notlarımın düzensiz olması da işte bu yüzden.



Tortsov, bugün sınıfa geldiğinde "Artık yapmamız gereken şey verimli bir hasat sonrası ne yapılıyorsa onu yapmak olacaktır: Yani, nelerin ortaya çıktığını incelemek ve ardından meyveleri toparlamak" diye söze başladı. "Uzun süren tartışmalarınızdan sonra duygularınızda birtakım yenilikler yok mu?"

Bütün sınıf sözbirliği etmişçesine "Gerçekten de oldu!" diye gürültüyle yanıtladı. "Ancak o kadar karman çorman ki hiçbir işinize yaramaz. "

Tortsov "Olsun, biz yine de bir düzene oturtmaya ça-

lışalım" diye önerdi.

Şaşılacak şey, dikkatli bir sorgulamadan sonra, aydınlık bölgelere yenilerini eklememize rağmen, şimdi bu bölgelerin etraflarında sayısız duygulanımlar, ipuçları, sorular toplamış oldukları ortaya çıktı. Hani cennete özgü yerlerde teleskop parıl parıl parıldayan yıldızların arasında, parıltısı güçlükle fark edilen ufacık yıldızların keyfine varır ya, işte öyle bir şey. Onların gerçekten de birer yıldız olduğunu fark etmek bizim için zordur. Gökyüzü süt beyaz bir peçenin ardına saklanmışçasına parlaktır.

Tortsov, "Bir astronom böyle bir şeyi bir keşif olarak adlandırırdı!" diye coşku içinde bağırdı. "Hadi şimdi parlak noktalarımızı bulalım. Belki de onlar, etraflarında toplanan sönük yıldızlara canlılık kazandıracaklardır. İlk parlak noktamızla başlayalım; Othello'nun Senato'ya yaptığı konuşma. Bu bölümü hafızamızda nasıl sabitleyebilir ve genişletebiliriz?"

"Bütün bu olanlardan sonra hafızamızın doğası nedir ona karar verelim: İşitsel mi, görsel mi yoksa coşkusal mı?"

Ben "Hayır, Othello'nun ya da diğerlerinin sesini duymuyorum, ama hayal meyal olsa da, oldukça güçlü bir şekilde birtakım şeyleri hissediyor ve görüyorum" dedim.

Tortsov "Güzel. Peki, hissettiğin ya da gördüğün o şey ne?" diye sordu.

Kendimi uzun uzadıya sınadıktan sonra "Hissettiğim ya da gördüğüm şey sandığımdan çok daha güçsüz, küçük bir şey", diye itirafta bulundum. "Bir tür bayağı opera şarkıcısı figürü gibi bir şey görüyorum ve onun varlığında genelleştirilmiş bir karakterin soyluluğunu duyumsuyorum."

Tortsov "Bu iyi değil çünkü bu tür bir 'görüntü'de gerçek hayattakine benzer bir duyguyu asla yakalayamazsınız" diye beni uyardı. "Üstelik, oyunun bu bölümünde insana özgü, sosyal, ulusal, psikolojik, gerçek hayattakine yakın ve kanlı canlı heyecanların ve tutkuların öyle çetin bir mücadelesi vardır ki, bütün bunlar tarafından harekete geçirilmemek imkânsız gibidir. Hatta dışsal kurgu bile o kadar şahane, o kadar beklenmedik, zekicedir ki ilginizi

hemen üzerinde toplar. O iç içe geçip çatallanan olaylar zincirine ne demeli? Eli kulağında bir savaş, ülkenin tek kurtarıcısı Othello'ya olan sancılı gereksinimi. Bir aristokratla zenci bir yerlinin evliliğinden peydahlandığı için egemen sınıfın arasına karışan bir yarı vahşi, bir zorba. Bütün bunlara kendinizi inandırmaya çalışınız ve mağrur Venediklilerin ırkçı onuru ile ülkelerinin gerçek yurtseverler tarafından kurtarılması arasında bir seçim yapınız. Tek bir sahnede ne kadar da çok bağlantı iç içe geçti. Ne dolu dizgin bir aksiyon, ustaca teatral bir teknik ki her şeyi zekice birbirine bağlıyor.

Bu sahneyi daha da ayrıntılandırmak isterseniz önceki iki sahneyle bu sahnenin arasına bir köprü kurun. Bu sahnelerin, gecenin karanlığına bir şimşek gibi düşüp bütün şehri uyandıran büyük bir skandalın patlak verdiğini hissetmiş olmanız için oynanmış olduğunu hayal edin. Bir düşünün. Siz tatlı uykunuzdayken aniden ayaktakımı arasından gelen çığlıklar, silahlı adamlarla dolu telaş içindeki gondollardan gelen kürek sesleri patlak vermeye başladı, bu sırada, Dük'ün sarayındaki pencereler birden aydınlandı, bunlara bir Türk istilasının ürkütücü söylentilerini, herkesin bilip tanıdığı şöhretli Desdemona'nın bir zenci tarafından kaçırılmasını, kopmak üzere olan bir kasırgayı da ekleyin... Hepsini bir araya getirin ve uyanın. Venedik şehrinizin, daha şimdiden, evinizi işgal etmeye hazır hainlerin elinde olduğunu hissedeceğinize eminim. Aydınlık bir noktanın en az onun kadar aydınlık başka bir noktayla nasıl birleştiğini ve artık yanındaki bölümlere ışık tutan ve onlara hayat veren parlak, büyük bir alanı nasıl oluşturduğunu görün. Gerçekten de, savaş episodu Desdemona'nın kaçırılması episoduyla içiçe geçmiş oldu artık. Yoksa, kaçırma ediminin, Cassio ile arası açıldığı için, Iago'nun Othello'ya güttüğü kinle güçlü bir bağlantısı olduğunu unutmuş muydunuz? Şunu da hatırlayın ki, Desdemona'nın bir talibi olarak bu hararetli kurguda Othello'dan sonraki en önemli rol Roderigo tarafından üstlenilir. Roderigo aynı zamanda Iago ile de ilişki içindedir, vs.

Bir karakterin, bir episodun bir diğerine nasıl etki

ettiğini ve bu yüzden yıldızlardan yansıyan ışığın parıltısının nasıl şu an içinde bulunduğumuz analiz süreci için de geçerli olduğunu sezinleyebiliyor musunuz? Othello'nun Senato huzuruna çıktığı sahneyi sabitler sabitlemez kendimizi o sahneyle sıkı ilişki içerisindeki diğer episodlarla ilgilenir bulduk ve bu episodlar da karşılık olarak önceki sahnelere ışık tutmuş oldu.

Belleğimizde nelerin yer ettiğini şöyle bir gözden geçirdikten sonra bazı aydınlık bölgelerin benzerleriyle hemencecik kaynaşmış olduğunu fark ettik. Üçüncü bir grup ise, henüz bu kaynaşma içinde yer almamış olsa da, öncekilerle kaynaşma yönünde bir eğilim göstermekteydi. Ve üçüncü, dördüncü... onuncu gruptakiler de ilk gruptakilerden aldıkları ışıkla gittikçe daha belirgin hale gelmekteydi. Belleğimizde yer etmiş olan diğer izlenimler ise, Samanyolu'ndaki birbirinden ayırt edilmesi güç yıldızları andırırcasına, zar zor farkına varılabilecek ipuçları içermekteydi.

Doğrusunu söylemek gerekirse, ki bunun tam sırasıdır, yeni aydınlık bölgeler oluşturma ve bunları rolümüzle ilişkilendirme yönünde şimdiye kadar yaptığımız her şey bilinç düzeyimizde sezgisel olarak yer etmemiş oyundaki belli başlı bazı bölümlere karşı içimizde bir heves bir şevk uyandırmak maksadıyla yapılmıştır.

Madem ki bu kayda değer yerleri yeniden keşfettik, şimdi oyuncumuzun içinde rolüne karşı uyanan heves, analizimizde başvurduğumuz bir araç haline gelebilir ve yürüttüğümüz çalışmada bize yardımcı olabilir. Yaratıcılığa dönük bir itici güç olarak, role dönük şevk, sahneye çıkıp oynamaktan çok daha işe yarar bir şeydir. Role dönük şevk aynı zamanda bizi yüreğimizin derinliklerindeki gizli zenginliklere götüren bilge bir kılavuz, kararlı ve nüfuz edici bir araştırmacı, hassas bir eleştirmen ve değerlendiricidir."



"Shakespeare gibi Tanrı vergisi yeteneklere sahip ozanlar, bizlere, üzerinde düşünebileceğimiz sayısız miktarda akıl almaz malzemeyle, birbirinden ilginç sihirli eğerlerle ve

durumlarla değerine değer katmış, deha parıltılarıyla dolu oyunlar sunar. Yaratıcı aksiyon için, bir başka insanın teması üzerinde çalışırken, dışsal olguların ve olayların izlediği çizgi yazar tarafından zaten önümüze serildiği için, asıl olarak oyunun içsel çizgisi boyunca ilerlemeliyiz. Bir piyeste saklı olanı keşfetmek ve ona hak ettiği değeri verebilmek için imgelemimizden yararlanmak durumundayız.

Bir deneme yapalım. Vanya, sen bize *Othello*'nun içeriğini anlat."

"Siyah bir Mağripli beyaz bir kızı kaçırır. Baba Senato'ya başvurur ancak tam bu sırada savaş patlak vermiştir. Mağripli savaşa gönderilmelidir, baba buna aldırmaz. Brabantio, önce bizim haklarımızda karar verin, der. Senatörler karar verir ve hemen o siyah adamı savaşa gönderirler. Kız, onunla gideceğim, kararlıyım, der. Böylece giderler. Savaş zaferle sonuçlanır. Bir sarayda yaşarlar..."

"Ne dersiniz?" diye sordu Tortsov sınıfa dönerek, "sizce Vanya, Shakespeare'in yaratıcılığımız için hizmetimize sunmuş olduğu yeni ve baştan çıkarıcı temayı gerçekten anlamış ve ona hak ettiği değeri vermiş mi?"

Cevap vermek yerine bir kahkaha koyuverdik.

"Belki sen Paul, bize yardımcı olabilirsin."

Paul "Tam da Türklerin Venedik'in kolonilerinden birine bir saldırı düzenlediği gece Othello Brabantio adlı bir senatörün kızını kaçırdı" diye başladı. "Başarılı bir askeri harekatı yönetebilecek tek kişi Othello'ydu. Ama ona mülkiyetlerinin müdafaası görevini emanet etmeden önce, Venediklilerin hor gördüğü bir ırktan gelen bu siyah adamın ailesi üzerine düşürdüğü lekeden kurtulmak isteyen Brabantio ile Othello arasındaki meselenin halledilmesi zorunluydu.

Söz konusu eylemin kahramanı, yani bizim Mağripli, Senato toplantısından önce özel bir oturumun düzenlendiği yere çağrıldı."

Tortsov "şimdiden sıkıldım" diye söze girdi. "bu anlattıklarınız size program dergilerinde verilen metinler gibi bir şey. Siz, Grisha, bir de siz deneyin bakalım Othello'da olup bitenleri anlatmayı.

"Kıbrıs, Kandiya ve Moritanya Venedik zulmü altında istila edilmiş vilayetlerdir." diye başladı bizim klişe oyunculuk uzmanı. "Küstah Dogeler, Senatörler ve de Aristokratlar istila edilmiş bölgelerin halklarını insan yerine koymaz ve onlarla evlenilmesine izin vermezler. Ama, görüyorsunuz işte, yaşam böyle şeyleri hiç ciddiye almaz ve insanları bazı şeyleri göze almaya zorlar. Ardından, Türklerle olan beklenmedik savaş patlar..."

"Özür dilerim ama bu anlattıklarınızı çok donuk buluyorum. Tarihsel bir metne benziyor. İçinde beni alıp götürebilecek çok az şey var. Halbuki hem sanat hem de yaratıcılık imgelemimizi, tutkularımızı alevlendirmeleri olgusu üzerine kurulmuşlardır.

"Anlattıklarınızda Shakespeare'in bize sunmuş olduğu malzemenin sıcaklığı hiçbir şekilde hissedilmiyor. Bir eserin asıl malzemesini ilişkilendirmek kolay bir şey değildir."

Benim bir planım olmadığı için suskunluğumu sürdürmeye devam ettim.

Bir süre sonra, Tortsov hikâyeyi anlatma işini, daha doğrusu Shakespeare'in temasını hayal gücünden yararlanarak bir nakış gibi işleme işini üzerine aldı. Dedi ki:

"Lüks içinde büyütülmüş, annesiz, peri masalları ve romanslar eşliğinde yetiştirilmiş her genç kız gibi şımarık, ince ruhlu, hayal ve fantezi dolu genç ve güzel bir Venedikli kadını görüyorum. Bu nadiren açan çiçek, Desdemona, ev işlerine koşulmaktan, önemli ve gururlu babasının kaprislerini yerine getirmekten sıkılmıştır. Hiç kimsenin onu gelip görmesine izin verilmez oysa onun genç kalbi aşk için tutuşmaktadır. Etrafında birçok talibi vardır, şımarık ve müsrif Venedik delikanlıları. Ancak, bu genç hayalperest üzerinde hiçbir cazibe uyandırmazlar. O, ancak bulvar romanslarında rastlayabileceğimiz türden işitilmedik bir şeylerin peşindedir. Beyaz atlı prensini ya da güçlü bir hükümdarı, bir kralı beklemektedir. Bu insan çok uzak diyarlardaki bir harikalar dünyasından gelecektir. Bir kahraman, yakışıklı, cesur, yenilmez olmalıdır. Desdemona kendisini ona teslim edecek ve onunla beraber zarif bir gemi içinde bir peri masalı krallığına doğru açılacaktır."

Tortsov bana dönerek "şimdi kaldığım yerden siz devam edin" dedi. Ancak onu dinlemeye kendimi o kadar kaptırmıştım ki hazırlıksız yakalandım ve hiçbir şey söyleyemedim.

Bir anlık sessizlikten sonra "Yapamam" dedim, "içimde hiçbir şey uyanmıyor."

"O halde kendiniz uyandırın" diye Tortsov üsteledi.

"Gerekli araç gerece sahip değilim" diye gerçeği kabul ettim.

"Ben sana vereceğim" dedi. "Aksiyonun geçtiği yeri, bütün anlattığın her şeyin neredc olup bittiğini aklının gözleriyle görüyor musun?"

"Evet" diye hemencecik atıldım. "Aksiyonun tıpatıp bizim Sivastopol'ü andıran bir Venedik şehrinde geçtiğini hayal ediyorum; bir takım nedenlerle Nizhny Novgorod'un oradan Vali Konağı'nı da görüyorum. Burası, Brabantio'nun yaşadığı yeri andırıyor, bugün de olduğu gibi küçük buharlı gemilerin sürekli yüzüp durduğu Güney Koyu'nun kıyısında bir yer. Yine de, etrafa köpük saçan kürekleriyle dört bir yana cirit atıp duran antik gondollarla hiçbir şekilde çakışmıyor."

"Öyle olduğunu varsayalım." dedi Tortsov. "Bir oyuncunun imgeleminin kaprislerine kim bir açıklama getirebilir! Tarih ya da coğrafya ile bir alıp vereceği yoktur ve anakronizmden sakınmaz."

"Daha da ilginci" diye kurduğum hayali anlatmaya devam ettim. "Sivastopol'e benzeyen benim Venedik'imde, koyun hemen kıyısında, her daim hayranı olduğum, yüreğimi inceden inceye sızlatan müzmin hatıralarımın bulunduğu, Volga nehri boyunca kurulu olan Nizhny Novgorod'takine tıpatıp benzeyen bir kayalık var."

İç dünyamın gözleriyle gördüklerimi anlatıp bitirdikten sonra imgelemin uydurduğu saçma sapan şeyleri hemencecik eleştirmeye yeltendim. Ancak Tortsov ellerini havada heyecanlı bir şekilde salladı ve dedi ki :

"Allah aşkına sakın buna kalkışma! Şu ya da bu anılarını bir araya getirmek için kendi isteklerinle uyumlu olarak kendine hükmetmen elinde değildir. Bırak onlar

kendi bildikleri şekilde hayata geçsin ve oyuncu olarak senin yaratıcı ediminde güçlü itkiler haline gelsin. Tek şart, yazar tarafından yazılan oyun kurgusuyla esas itibariyle çelişmemesidir."

Tortsov, imgelemimin önünü daha da açmak için bana bir başka ipucu verdi.

Yeni sorusu "İçsel bakışınla gördüğün bütün bu şeyler *ne zaman* gerçekleşti?" oldu.

Kaynağım tükendiğinde daha ileri bir çalışmaya doğru beni yeniden harekete geçirdi.

"Bütün bunlar *nasıl* gerçekleşti?" diye sordu ve hemen ardından sorusunu açıkladı: "Demek istiyorum ki, bu iç aksiyonun izlediği doğrultuyu, bu doğrultunun aşama aşama nasıl ilerlediğini ve geliştiğini öğrenmek istiyorum. Şimdilik, şımarık bir genç kızın, Desdemona'nın, Volga kıyısındaki Nizhny Novgorod sarayında yaşamakta olduğunu ve peşindeki müsrif genç Venediklilerden hiçbiriyle evlenmek istemediğini biliyoruz. Bana neyi düşlediğini, nasıl yaşadığını ve sonrasında nelerin olduğunu anlat."

Bu yeni uyaran bende hiçbir karşılık bulmadı, bu yüzden, Tortsov Mağripli'nin namı hakkındaki, onun Venedik'e gelişi öncesindeki konuşmalarda dile gelen, her çeşit hayranlık uyandırıcı söylentiyi tasarlayarak benim yerime devam etti.

Tortsov, hayallerinin kahramanını bekleyen genç kızın kızışmış aklını heyecanlandırabilmeleri için, Mağripli'nin kahramanlıklarının ve Desdemona için katlandığı bütün eziyetlerin peri masallarındaki gibi romantizm uyandırıcı bir güzellikte ve etkide olmasını istiyordu.

Bir başka sessizlik anından sonra Tortsov bir kez daha beni harekctlendirmeyi denedi. Ne olup bittiğini mantık silsilesi dahilinde anlatmamı önerdi: "Nerede tanıştılar, nasıl âşık oldular ve nasıl evlendiler?"

Sessiz kaldım çünkü Tortsov'un imgelemini iş üzerinde görmeyi daha ilgi çekici ve öğretici buluyordum.

Bunun üzerine Tortsov anlatmaya devam etti ve Othello'nun büyük bir gemi içinde Venedikvari Sivastopol'e nasıl gelmiş olduğunu tasvir etmeye başladı. Generalin

kahramanlıklarına ilişkin söylenceler geniş bir kalabalığı Pier'e topladı. Othello'nun görüntüsü ve kara derisi merak uyandırdı. Sokaklardan yürüyerek ya da atıyla geçtiğinde, ufak çocuklar topluluk halinde peşinde koşuşturdu ve yanından geçenler aralarında fısıldaşıp parmaklarıyla onu işaret ettiler.

Geleceğin sevgililerinin ilk karşılaşması sokakta gerçekleşti ve bu karşılaşma genç kadın üzerinde derin bir etki uyandırdı. Othello, genç kadını yalnızca cesur görünüşüyle değil gözlerinde kendini belli eden vahşiliğinin naif halleri, tevazusu ve iyiliğiyle de büyüledi. Bu tevazu ve utangaçlık, mertlik ve korku tanımazlıkla bir araya gelince olağanüstü ve güzel bir kombinasyon oluşturdu.

Bir başka sefer Desdemona Othello'yu taburlarının başında birtakım askeri tatbikatlardan dönerken gördü. At üzerindeki kendine güvenli oturuşu onu çok daha derinden etkiledi. Generalinin yanında atını sürmekte olan Cassio'yu da ilk o zaman gördü.

Kurduğu düşler Desdemona'yı uykularından alıkoydu. Bir gün, Brabantio, evin genç hanımı olan kızına namı dört bir yanı sarmış olan Othello'yu akşam yemeğine davet ettiğini duyurdu. Bu adı duyunca genç kız neredeyse bayılacak gibi oldu.

Desdemona'nın nasıl bir titizlikle giyindiğini, yemek hazırlattığını ve kahramanıyla tanışmak için nasıl sabırsızlandığını hayal etmek hiç de zor değildir.

Gözlerindeki bakış elinde olmaksızın Mağripli'nin yüreğine yerleşti. Bu durum Mağripli'yi mahcup etti ve adı boyun eğmezliğiyle anılan bu kahramanın kendisine yakışan utangaçlığını iyice arttırdı.

Bir kadın sıcaklığıyla hiç baştan çıkarılmamış olan Mağripli ilk başta ev sahibesinin bu beklenmedik yakınlığına bir anlam veremedi. Resmi bir görevli olarak, yüksek seviyedeki Venediklilerin evlerinde ağırlanmaya ve onlardan ilgi görmeye alışıktı. Yine de, ona bahşedilmiş olan onca onura rağmen kendisini her zaman bir köle gibi hissetmişti. Bu beklenmedik güne değin, bu güzellikte hiçbir göz, kendisinin çirkin olduğuna inandığı kara yüzüne bu

sıcaklıkta bakmamıştı...

Othello'nun da birçok gece gözüne uyku girmedi ve sabırsızlık içinde Brabantio'dan yeni bir davet bekledi. Gelmesi uzun sürmedi. Belki aşk özlemi içinde yanıp tutuşan genç kızın üstelemeleriyle, belki de onun kahramanlık öykülerini, uzun seferler sırasındaki zorlu mücadelelerde başından geçenleri davetliler yeniden dinleyebilsin diye Othello bir kez daha Brabantio'ların evine yemeğe davet edildi. Mağripli, yemekten sonra, şarap faslının üzerine, Nizhny Novgorod'taki kayalıklarda kurulu Sivastopol limanına bakan terasta oturarak, alçakgönüllülükle ama alabildiğine dürüst bir şekilde serüvenlerini anlatacaktı; tıpkı Senato ile konuşurken Shakespeare'in onu bize tasvir ettiği ve tıpkı Tortsov'un imgelem yoluyla resmettiği gibi.

Gerçekten de, böyle bir hikâyenin, ince ruhlu bir genç kadının, romantik bir anında, karşı konulamaz bir biçimde başını döndüreceğine inanmaya başladım.

Tortsov "Desdemona hayatını yaşıtları gibi dar bir burjuva model üzerine kurabilecek türden bir insan değildi" diye devam etti. "Alışıldık olmayanı, bir peri masalını yaşamak için yanıp tutuşuyordu. Onun gibi ateşli bir tabiata sahip bir genç kız için Othello'dan daha iyi bir kahraman düşünülemezdi.

Mağripli Brabantiolar'da kendisini gittikçe daha çok evinde hissetmeye başladı. İlk kez gerçek bir evi yakından görme fırsatı buluyordu. Genç güzel bir kadının varlığı işin içine daha da çok büyü kattı, vesaire." Burada, Tortsov hikâyesini kesti.

"Bir oyunun içeriğinin bu şekilde yeniden anlatılmasını, olguların kuru bir dökümüne kıyasla çok daha ilginç bulmuyor musunuz?" diye sordu. "Eğer, bu trajedinin içeriğini bir kez daha anlattırsaydınız ve ben de dışsal biçim yerine içsel modeli izleseydim, başka bir şeyler daha tasarlardım. Bana hikâyeyi ne kadar çok tekrar ettirseydiniz, yazarın sözcüklerinin imgesel bir derinlik kazanabilmesi için, yazar tarafından verilmiş olan malzemenin haklılaştırılmasında yararlanacağımız 'sihirli eğerler' için o kadar

çok malzeme biriktirilecekti.

"Öyleyse, şimdi benim yaptığımı yapın, ve mümkün olduğu kadar sık, oyunun içeriğini ve oynamanız için verilen parçaları, her defasında farklı bir açıdan, kendi bakış açınızdan ya da bir başka karakterin bakış açısından yaklaşarak yani kendinizi onun yerine koyarak anlamlandırın."

Ben buruk bir şekilde "Bütün bunlar iyi hoş... ama tek bir şartla: Olabildiğince doğal ve son derece gelişkin bir imgeleminizin olması gerekir" dedim. "Henüz sadece bir embriyon aşamasında olan bir imgelemin gelişimine neyin katkıda bulunduğunu düşünmek zorundayız."

"Evet, henüz harekete geçmeye hazır olmayan imgeleminizi kışkırtmak için yöntemler edinmek zorunda kalacaksınız," diye onayladı Tortsov.

"İşte bu, ihtiyacımız olan bu! Tam da yokluğunu çektiğimiz şey bu," diye onun söylediklerine ekledim.



"Analiz çalışmamıza yukarıdan aşağıya doğru, bilinç düzeyindeki duygularımıza daha çok etki eden şeylerden, görece daha az etki eden şeylere doğru ilerleyerek, bir katmandan diğerine sıçrama yoluyla başladık.

En üst katman, oyunun *kurgusu, olguları* ve *olaylarından* oluşur. Bunlara zaten değinmiş ama sahnede yeniden üretmek amacıyla kendimizi bunların listelenmesi işiyle sınırlamıştık. Şimdi onları inceleme işimize devam etmeliyiz. Bizim dilimizde 'inceleme' sözcüğü, yalnızca, belirli bir olguyu ortaya koyduğumuz onu incelediğimiz ve anlatmaya çalıştığımız anlamına gelmez, aynı zamanda o olgunun değerini ve önemini değerlendirdiğimiz anlamına da gelir.

Analiz sürecinin bu yeni çehresini *olguları değerlendirme* olarak adlandırırız.

Dışsal kurgunun gösterinin temel hazinesi olduğu oyunlar vardır (basit komediler, melodramlar, vodviller, revüler, farslar). Bu tür eserlerde bir cinayet, bir ölüm, bir düğün ya da karakterlerden herhangi birinin başına un çu-

valı ya da su kovası düşmesi, bir pantolonun kaybedilmesi, dostane bir misafirin yanlış bir odaya girip de bir hırsız yerine konması gibi oyunlar ve daha buna benzer pek çok oyun prodüksiyonun temel hareket noktasını oluşturur. Onları değerlendirmek gereksiz bir şey olacaktır; bütün bunlar herkesin anında kavrayıp anlayabildiği şeylerdir.

Ancak, diğer eserlerde oyunun akışı ve bu akış içerisinde yer alan olgular kimi zaman kendi başlarına pek bir belirginlik arz etmezler. Bu tür oyunlarda olgular değil, karakterlerin bu olgulara yaklaşımı asıl dayanak noktasını, ilgi odağını oluşturur. Bu tür oyunlarda olgulara, yalnızca içsel malzemeyi açıklığa kavuşturmada sağladıkları motivasyon ve elverişli durumlar ölçüsünde gereksinim duyulur. Çehov oyunları bu tür oyunlardır.

Tüm zamanların en iyi oyunlarında, biçim ve içerik birbirleriyle dolaysız bir ilişki içerisindedir. O halde, ruhsal yaşam olguların ve oyunun akışının ayrılmaz bir parçasıdır. Shakespeare'in birçok oyununda ki *Othello* da bunların içindedir, bu bütünlüklü örtüşmeye, dışsal, olgusal akış ile iç akış arasındaki karşılıklı etkileşime rastlanır.

Bu tür eserlerde olguların değerlendirilmesi birincil öneme sahiptir. Dışsal olayları incelediğinizde olguların gerçekleşmesine zemin oluşturan verili durumlara temas edersiniz. Bu verili durumlar üzerinde çalıştığınızda onlarla ilişkili olan içsel nedenleri anlamaya başlarsınız. Böylece, bir rolün ruhsal yaşamının en nüfuz edilemez yerlerine doğru derinleşirsiniz, altmetne ulaşırsınız, yüzeydeki aksiyon dalgalarını harekete geçiren, oyunun altta yatan akışına erişirsiniz.

Olguları değerlendirme tekniği başlangıç için çok basit bir tekniktir. Değerlendirilecek olan olguları zihinsel olarak eleyerek başlarsınız ve sonra bunun, rolünüzün ruhsal yaşamını nasıl etkilediğini bulmaya çalışırsınız."

"Hadi, bu süreci rollerinizde deneyelim" dedi Tortsov, Vanya ve Grisha'ya dönerek. "Oyunda karşılaştığınız ilk olgu *Brabantio'nun sarayının önüne gelişiniz*dir. Eğer bu ilk olgu olmasaydı bütün ilk sahnenin varolamayacağını ve trajedinin başında sahnede heyecan içerisinde dolan-

mak yerine soyunma odanızda sakin bir şekilde oturuyor olabileceğinizi açıklamama gerek var mı? Brabantio'nun sarayına gelişiniz olgusunun temel bir olgu olduğu ve bu ana inanmanız ve dolayısıyla içerdiği anlamı tecrübe etmeniz gerektiği açıktır.

İlk sahnede not aldığımız olguların ikincisi *Roderigo ile tartışma, Iago'nun masum olduğunu savunması, alarm verme gerekliliği ve Mağripli'nin izinin sürülmeye* başlanmasıdır. Bütün bu olguları bir kenara bırakın; o zaman ne olur? Sahneye bir gondolda iki karakter gelecek ve hemen alarm verecekti. Olayların bu tarz sıralanışında, izleyiciler olarak biz oyunun anlattıklarından, yani Roderigo'yla Desdemona ve Iago'yla Othello arasındaki ilişkiden, Iago'nun Othello'ya olan küskünlüğünden, bütün bir oyunun düğümünü çözen entrikadan bihaber bırakılacaktık.

Bu, alarm sahnesinin canlandırılışına da yansıtılacaktı. Bir yere gelmek, avazı çıktığı kadar bağırmaya başlamak ve derin bir uykuya dalmış insanları uyandırmak için gürültü patırtı çıkarmak başka bir şeydir; nişanlısını, aşığıyla kaçan Desdemona'sını kaybeden Roderigo'nun durumunda olduğu gibi yok olan mutluluğunuzu kurtarmak için elinizden gelen her şeyi yapmak çok daha başka bir şeydir. Bir mızrağı zevk olsun diye savurmak başka bir şeydir. Aynı şeyi Othello'ya olan kinini açığa vuran Iago'nun durumunda olduğu gibi intikam duygusuyla yapmak çok daha başka bir şeydir. Sadece bazı dışsal nedenlerle değil, aynı zamanda bazı içsel itkilerden ötürü gerçekleştirilen her aksiyon, kıyas kabul etmez bir şekilde daha etkili, daha köklü ve hal böyle olunca, onu icra etmekte olan oyuncu için de daha harekete geçirici bir aksiyondur.

Olguları değerlendirmek, analiz çalışmamızın bir diğer yönünün, namı diğer *olguları haklılaştırma*nın, ayrılmaz bir parçasıdır. Bu, analiz sürecinin olmazsa olmaz bir parçasıdır zira dayanaktan yoksun bir olgu havada kalır. Oyunun içsel akışına dahil edilmeyen, orada sınanmayan, ona tepki vermeyen bir olgu hiçbir işe yaramaz ve hatta sağlıklı bir içsel gelişimin önünde engeldir. Böylesi bir haklılaştırılmamış olgu, rolde bir boşluk, bir kesinti

oluşturur. Yaşayan bir organizmada ölü bir et parçasıdır, engebesiz bir yolda derin bir çukurdur, hareketlerin akışkanlığını ve içsel duyguların gelişimini sekteye uğratır. Ya boşluğu doldurmalı ya da üzerine bir köprü inşa etmelisiniz. Olguların haklılaştırılmasına duyduğumuz ihtiyaç işte bu yüzdendir. Bir olgu haklılaştırıldığı anda artık otomatik olarak oyunun içsel akışına, altmetnine dahil olur; rolünüzün ruhsal yaşayışının özgürce serpilip gelişmesine ön ayak olur. Haklılaştırılmış olgular aynı zamanda bir rolü hissetme sürecine mantık ve akışkanlık da kazandırır ve siz de, zaten, bu iki faktörün çalışmamızda nasıl bir öneme sahip olduğunu biliyorsunuz...

Şimdi oyunun ilk sahnesindeki olguları biliyorsunuz. Bunun da ötesinde söz konusu olguları az çok doğru bir şekilde icra etmiş bulunuyorsunuz. Ama, şu ana kadar bu olguların hakkını gerçekten vermiş değilsiniz ve onları sizin tarafınızdan tasarlanan yeni verili durumlar temelinde *haklılaştırmadan* da veremeyeceksiniz. Bu yeni verili durumlar sizi, oyundaki olayların gidişatını yalnızca bir oyuncu, bir öncü ve bir yazar olarak değil, salt bir taklitçi olarak değil, bir insan olarak gözünüzde canlandırmaya zorlayacaktır. Öyleyse, hadi şimdi bu olguları inceleyelim ve acaba bunları bizzat insani bir bakış açısından, kendinizi Roderigo'nun ve Iago'nun yerine koyarak değerlendirmiş misiniz bir görelim. Olguların dışsal temsili açısından yaptıklarınıza inanıyorum. Tıpkı sizin yaptığınız gibi iskelenin oraya yanaştılar ve gondollarını şamandıraya bağladılar. Tıpkı onların yapmış olduğu gibi, öylesine değil, belli bir amaçla buraya yanaştınız; *alarm vermek için.* Sonrasında kafanızdaki belli bir başka amaçla alarm verdiniz; Mağripli'nin izini sürmek, onu tutuklamak ve Desdemona'yı kurtarmak için.

"Ne var ki, halihazırda bu eylemleri yapmanın ikiniz için neden bu kadar acilen gerekli olduğunu bilmiyorsunuz, bilmiyorsunuz derken hissetmiyorsunuz demek istiyorum."

"Ben biliyorum! Bahse varım, ben biliyorum!" diye Vanya hemencecik öne atıldı.

"Neden o zaman, anlatın bana," diye Tortsov onu kışkırttı.

"Çünkü, Desdemona'ya aşığım."

"Demek ki onu tanıyorsunuz. Bu iyi. Anlatın bize, Desdemona nasıl birisi?"

"Maria mı demek istiyorsunuz? İşte orada!" diye bağırdı Vanya hiç düşünmeden.

Bizim zavallı Desdemona'mız ellerini salladı ve salondan sıvıştı. Hepimiz, Tortsov da dahil olmak üzere, kendimizi gülmekten alıkoyamadık.

"Bu olgu, hiç kuşkusuz, teatral değil insani bir bakış açısıyla değerlendirilmiş oldu" diye güldü Tortsov. "Ama eğer öyleyse, sevgilini kurtarmak için neden alarm vermiyorsun? Bunu yapmanın böylesine gerekli olduğuna sizi ikna etmek neden bu kadar zor oldu?"

"Roderigo kaprisli bir insan" diye Vanya kafa karışıklığı içinde yanıtladı.

"Ama kaprisli olmak için bile bir neden olması gerekir, aksi takdirde, ne siz kaprisinize bir inanç duygusu yükleyebilirsiniz, ne de seyirci. Sahne üstünde hiçbir şey açıklanamayacak bir şekilde tezahür edemez" diye uyardı Tortsov.

"Iago ile tartışmıştı," diye Vanya kendisini zorlayarak yanıtladı.

"Kim?"

"Roderigo: Hayır, ben."

"Eğer sizseniz, tartışmanın nedenini herkesten daha iyi biliyorsunuzdur. Anlatın bize."

"Çünkü beni aldattı; Desdemona'yla evleneceğim konusunda bana söz verdi ama sözünde durmadı."

"Nasıl ve hangi şekilde sizi aldattı?"

Vanya sus pus oturdu. Bir şey uyduracak hali kalmamıştı.

"Iago'nun sizi parmağında oynattığını, sizden yüklü bir miktar para çarptığını ve başından beri kaçırma olayında Mağripli'ye yardım ettiğini fark etmiyor musunuz?"

"Öyleyse, bu kaçışı ayarlayan *oydu*! Aşağılık köpek!" diye bağırdı Vanya sahici bir öfkeyle. "Suratını dağıtaca-

ğım onun. Öyleyse, neden alarm vermiyor, yani neden ben alarm vermiyorum?" Burada Vanya ellerini havaya kaldırdı ama aksiyonu için herhangi bir haklılaştırma düşünemediğinden yeniden sustu.

"Görüyorsunuz, rolünüz için böylesine önemli bir olgu var ve siz onu hiç mi hiç değerlendirmiş değilsiniz. Bu büyük bir boşluk. Üstelik bu aksiyonu herhangi bir bahaneyle haklılaştıramazsınız. Burada ihtiyaç duyduğumuz basit değil sizi gerçekten vahşileştirecek ve ilginç davranışlar içine sokacak sihirli aksiyondur. Kuru, resmi bahaneler rolünüz için zararlı olacaktır."

Vanya'nın önerecek hiçbir şeyi yoktu.

"Desdemona'nın Iago aracılığıyla size sadakatini ve yüreğini vaadettiğini ve bunun üzerine Iago'nun da sizi değerli düğün hediyeleri almaya ve bir ev hazırlatmaya zorladığını hatırlamadığınızı mı söylemek istiyorsunuz? Gerçekten de, büyük zahmetlere katlandınız ve çılgıncasına bir lükse sahip bir ev dayayıp döşediniz. Bütün bunlardan arkadaşınız ve ajanınız ne kadar menfaat sağladı! Desdemona ile Othello'nun kaçacağı gün kesinleştirildiğinde sizi evlendirecek olan kilise ve rahip de hazırlanmıştı. Mahrem ama müsrif bir düğün için her şey hazırdı, bunların hepsi sizin cömertliğinizle hazırlanmıştı. O kadar heyecanlı ve endişeliydiniz ki ne boğazınızdan bir şey geçti ne de uyuyabildiniz ve aniden... Desdemona siyah bir vahşi ile kaçtı. Üstelik, bu oyun size o kahpe Iago tarafından tezgahlanmıştı.

Sizin düğününüz için ayarlanmış olan kilisede evlendiklerine, sizin tarafınızdan alınan çeyizlerin önemli bir bölümünün Othello'nun eline geçtiğine eminsiniz. Bu bir aşağılamadır, bu bir soygundur! Şimdi söyleyin, olaylar bu şekilde tezahür etmiş olsaydı ne yapardınız?"

Vanya "O alçağı gebertirdim" diye kararını verdi ve bir an öfke ile kazardı.

"Ya, Iago sizi mahvederse. Biliyorsunuz o bir asker, hem de güçlü mü güçlü birisi."

"Zaten ondan ne alabilirim ki, iblis! Çenemi kapar ve onunla yollarımı ayırırdım." Bu arada Vanya serseme dön-

müştü bile.

"Öyleyse, bizzat kendi gondolunuzla Brabantio'ların sarayının önüne gitmeniz konusundaki ısrarlarına nasıl razı oldunuz? Bu aksiyonu değerlendirin," dedi Tortsov, değerlendirmesi için Vanya'ya yeni olgular vererek.

Ancak bizim ateşli genç çocuk parçaları bir araya getirmekten acizdi.

"İşte henüz değerlendirilmemiş bir olgu daha ve oyundaki bu iki önemli karakter arasındaki ilişkiyi anlayacaksanız, derinlemesine incelemeniz gereken bir olgu.

"Siz Grisha, sizin Roderigo'nun Brabantio'nun sarayı önüne gelişi hakkında söyleyecek neyiniz var? Iago olarak, siz bu işi nasıl yaptınız?" diye ısrarlı bir şekilde sordu.

"Onu ensesinden tuttuğum gibi gondola fırlattım, anlarsınız ya, ve gitmek zorunda olduğu yere zorla götürdüm," diye karar verdi Grisha.

"Öyleyse böyle kaba bir gücün yaratıcı ilginizi harekete geçirmeye yardımcı olacağını mı varsayıyorsunuz? Eğer öyleyse bir şey diyemem ama başarıya ulaşacağınızdan biraz kuşkuluyum. Eninde sonunda analiz, olguların değerlendirilmesi ve haklılaştırılması, eğer onlara karşı bir inanç duygusu örgütleyecek ve onların uyandırdığı ilgiyle yolumuza devam edeceksek bize gereklidir. Rolünüzü ben oynuyor olsaydım bu sonuca sizin önerdiğiniz bayağı, ilkel yollardan geçerek ulaşamazdım. Bundan sıkılır ve bir başçavuş gibi oynamayı itici bulurdum. Amacıma daha ziyade Iago'nun şeytani aklından nasibini bolca almış kurnazlıklar aracılığıyla ulaşırdım."

"Ne yapardınız?" diye öğrenciler Tortsov'a sordu.

"Kendimi hemencecik en fesat dedikodularla iftiraya uğramış, sürünün en masum en uysal kuzusuna çevirirdim. Oracıkta başım önünde oturur ve Roderigo, yani sen Vanya, bütün irinini, öfkeni ve kinini kusup bitirene kadar öyle oturmaya devam ederdim. Ne kadar kötü konuşursanız, söyledikleriniz sizi o kadar haksız duruma düşürmüş olur ve bu da benim o kadar menfaatime olurdu. Bu yüzden, sizi susturmaya hiç gerek olmazdı. Ama kininizi adamakıllı açığa vurduğunuzda, ruhunuzdaki derdi, tasa-

yı iyice ortaya döktüğünüzde ve bütün enerjinizi boşalttığınızda harekete geçme zamanı gelirdi. O zamana kadar bana düşen susmaktır. Tartışmaya girmemeli, hiçbir müdahalede bulunmamalıyım, yoksa, acemi suçlamalara ve heyecanlara maruz kalırdınız. Ayağınızı kaydırmalı ve sizi yüzüstü yere kapaklandırmalıyım. Ayakta durmanızı sağlayan her şeyi yitirmiş olduğunuzda sizi elime geçirmiş olacak ve istediğim gibi oynatabileceğim. Bu yüzden böyle davranmalıyım. Hareketsizliğimi ve suskunluğumu uzun yıpratıcı ve münasebetsiz bir sessizliğe dönüşebilecek kadar uzatırdım. Ardından, size sırtımı dönerek pencereye doğru yürür ve sizi ikinci –üstelik ilkinden daha da tatsızlık verici– bir sessizliğe maruz bırakırdım.

Bu münasebetsizlik ve anlayışsızlık, sizin Vanya, sizi her zaman fırçalayan birinden beklediğiniz bir şey değildir. Muhtemelen, Iago'nun kendisini savunacağını, sizin yapmış olduğunuz gibi umutsuzca göğsünü yumruklayacağını tahmin etmiştiniz. Ama böyle bir feveran yerine karşı karşıya kaldığınız şey sessizlik, hareketsizlik, gizemli ve oldukça mahzun bir yüz ifadesi, gözlerini insanlardan sakınma, sıkıntı, olup biten her şeyi yanlış anlama. Bütün bunlar, sanki hedefi tutturamamışsınız gibi bir izlenim verir. Hayal kırıklığına uğratılmış, hayretler içine düşürülmüşsünüzdür, fena halde huzursuzsunuzdur. Tüm bunlar içinizdeki ateşi çabucak söndürür ve sizi yerinize yerleştirir.

Bunları yaptıktan sonra, Iago olarak ben, yanı başında sizin bulunduğunuz masaya doğru ilerler ve tesadüfen beraberimde getirmiş olduğum parayı ve mücevherleri üstümden çıkarmaya başlardım. Bunlar bana mazide kalan dostluk günlerinde sizin tarafınızdan verilmiş şeylerdir ama madem ki bu dostluk bir son bulma aşamasına gelmiştir, artık iade edilmelidirler. Bu an, içsel halimde bir dönüşüm hissettiğim ilk andır. Bunun ardından, karşınızda ayakta dikilirken (artık bu evde kendimi ne bir dost ne de bir misafir gibi hissetmediğim için), dostluğumuzun daha iyi günlerinden kalan anıların sanki kendiliğinden olmuş gibi dilimden dökülüvermesine göz yumarak geç-

mişteki lütuflarınız için size içten ve sıcak bir teşekkür ederdim. Ardından, elinize hiç dokunmaksızın (artık buna layık değilimdir) hüzünlü bir edayla alır başımı giderdim ve tam dışarı çıkacakken, hani neredeyse tesadüfi ama oldukça açık bir şekilde, asıl söyleyeceğim şeyi söyleyiverirdim: Gerçekte senin için neyi ifade ettiğimi gelecek gösterecektir. Sonsuza dek, elveda!

Şimdi söyleyin bakalım, Roderigo'nun yerinde olsaydınız gitmeme izin verir miydiniz? Desdemona'yı kaybettiniz ve işte şimdi en iyi dostunuzu, aynı zamanda geleceğe dair umutlarınızı da kaybediyorsunuz. Kendinizi yalnız, herkes tarafından terk edilmiş ve kimsesiz hissetmez miydiniz? Bu durum sizi harekete geçirmez miydi?"



"*Olguları değerlendirme* büyük ve karmaşık bir çalışmadır. Yalnızca aklınızla değil, asıl olarak duygularınız ve yaratıcı iradenizle yürütülür. Bu çalışma, imgelem düzleminde yapılır.

Olguları, kendi duygularınız aracılığıyla, onlarla kurduğunuz kişisel ve canlı ilişki temelinde değerlendirmeniz için, bir oyuncu olarak önünüze şu soruyu koymak zorundasınız: Kendi içsel yaşamımın –kendi kişisel, insani düşüncelerim, arzularım, çabalarım, niteliklerim, doğuştan gelen yeteneklerim ve zaaflarımın– hangi durumları beni, bir insan ve oyuncu olarak insanlara ve olaylara karşı, resmettiğim karakterinki gibi bir tavır takınmaya zorlayabilir?

Örneğin, *Othello*'da Shakespeare bütün bir olgular ve olaylar dizisi verir. Bunlar değerlendirilmelidir. Kibirli, kendini beğenmiş, güce tapan Venedikliler herkesçe malumdur. Fetih yoluyla Venedik'in boyunduruğundan geçmiş koloniler, Moritanya, Kıbrıs, Kandiya hep köleleştirilmiştir. Bu ülkelerde yaşayan yerliler Venedikliler tarafından insan olarak bile kabul edilmemiştir ve hiç hesapta yokken bu topluluğun bir üyesi Desdemona'yı, Venedik'in en değerli hazinesini, aristokrat kesimin en mağrur ve en etkili adamının kızını kaçırıp götürmeye cüret eder. Bu

skandalı, bu suçu, bu utancı, söz konusu ailenin ve aslında bütün bir küstah yönetici sınıfın lekelenen şerefini bir değerlendirin.

Ve işte bir başka olgu daha: Aniden, bulutsuz bir gökyüzünde çakan bir şimşek gibi, büyük bir Türk ordusunun eskiden kendi hakimiyetlerinde olan ve hep tekrar hakim olmayı düşledikleri Kıbrıs'a doğru yaklaştığı haberi geliverir.

Bu olguya ilişkin daha esaslı bir akıl yürütmede bulunmak için bir karşılaştırma yapalım. Rusya'nın Japonya ile savaşa girdiğini duyarak uyandığımız ve üstüne Rus Donanması'nın büyük bir bölümünün çoktan batırılmış olduğu haberini aldığımız o korkunç günü hatırlayın.

O meşum gecede Venedik'i ve Venedik'in bütün sakinlerini saran endişe, bu çeşit bir endişeydi, hatta daha da büyük bir endişeydi.

Savaş başlamıştır. Gece vakti korkunç bir fırtına sırasında bir sefere hazırlanırlar. Bu sefere kim gidecek? Donanmanın liderliğine kim seçilecektir?

Ünlü, bileği bükülmez Mağripli dışında kim? Senato'ya çağrılır.

Bu olgu üstüne düşünün, onu tartın ve Senato'da kahramanın ve kurtarıcının yolunun nasıl dört gözle beklendiğinin ayırdına varacaksınız.

Bu sırada, yeni haberler birbiri ardına o meşum gecenin koynuna yığılmaktadır.

Yeni bir olgu daha bu resmin içinde yerini alır ve durumu daha da alengirlileştirir: Mazlum Brabantio adalet ve iadeyi itibar talep eder ve yalnızca aile onurunun değil Venedik'in bütün bir egemen sınıfının saygınlığının temize çıkarılmasını ister.

Hükümetin konumuna şöyle bir bakın ve kendinizi bütün bu olaylar yumağını çözmeye zorlayın. Bir çırpıda kızının ve ailesinin şerefli ismini yitiren bir babanın çektiği acıları tartın. Olayların baskısı altında gururlarına ket vurup bir uzlaşma sağlamak zorunda kalan senatörlerin konumunu da tartın. Bütün bu olayları, temel karakterlerin, Othello, Desdemona, Iago ve Cassio'nun bakış açısından

değerlendirin. Olgudan olguya, olaydan olaya, bir aksiyondan diğerine geçerek bütün bir oyunu ele alacaksınız ve ancak o zaman oyunun kurgusunu bildiğinizi ve anlatabileceğinizi söyleyebileceksiniz.

Oyun akışının yani yazarın çalışmasının bu ayrıntılı analizini tamamladıktan sonra, bu süreci yönetmenin, sahne tasarımcısının ve prodüksiyona katkıda bulunan diğer herkesin önerdiği koşullar ile birlikte tekrar etmeliyiz. Onların sahnede imgesel olarak kurgulanmış yaşama dönük yaklaşımlarının, bakış açılarının bizim için ilgi çekici olmaması mümkün değildir.

Yine de en önemli koşullar, sahne üzerindeki yaratıcı durumumuz adına rollerimizin altını doldurmamızı sağlayan koşullardır. Aynı zamanda her birimiz, karşısında oynadığımız ve büyük ölçüde bağımlı olduğumuz oyuncuların hayal ettiği durumları da dikkate almak zorundayız.

Tekrar söylüyorum, ruhsal malzemenin geliştirilmesine dönük çalışırken, sizin artık çok iyi bildiğiniz nedenlerden dolayı başlamadığımız dışsal olgularla işe koyulmak en kolay yoldur."



"Teoriden pratiğe dönelim" dedi Tortsov, "ve oyunu yukarıdan aşağıya çeşitli katmanlarda inceleyelim. İlk sahneyle başlayalım. En üst katmanı zaten yeterince inceledik; *olgular* ve *kurgu*. Bir sonraki katmanda *Venedik yaşamına*, alışkanlıklara ve geleneklere rastlarız. Bunlar hakkında ne düşünüyorsunuz?"

Öğrencilerden hiçbiri ağzını açıp tek kelime etmedi, çünkü hiç kimse bu konu hakkında daha önce düşünmemişti bile. Bu yüzden, Tortsov müdahalede bulunmak zorunda kaldı. Israrları, önerileri ve ipuçları sonucu, ağzımızdan tek tük bir şeyler koparmayı başardı. Ama her zamanki gibi asıl yük yine onun sırtına bindi.

"Kimdir bu Iago ve Roderigo? Sosyal statüleri nedir?" diye sordu.

"Iago mülki erkandan birisi, Roderigo ise bir aristok-

rattır" diye atıldık.

Tortsov "Sanırım onları şişiriyorsunuz," diye yanıtladı. "Iago, bir memur için oldukça kaba, Roderigo ise bir aristokrat için fazlasıyla avam. Rütbelerini bir parça düşürmek ve Iago'yu savaş alanındaki kahramanlıklarına karşılık basit bir askerken, astsubaylığa terfi etmiş bir başçavuş olarak nitelemek ve Roderigo'yu da tüccar sınıfına mensup sıradan bir zengin olarak değerlendirmek daha yerinde olmayacak mıdır?"

Hep soylu karakterler oynamayı tercih eden Grisha ateşli bir şekilde muhalefetini dile getirdi. Karakterinin psikolojisinin, soyu aşağı sınıftan gelen bir insanda olması gerektiğinden çok daha "incelikli bir entelektüel" olduğunu ileri sürdü ve onu basit bir askermiş gibi hor görmeyi reddetti. Bu konuda tartıştık, yaşamdan ve edebiyattan örnekler getirdik, "entelektüellerin" daima baş etmek zorunda kaldıkları, en akıllı üçkağıtçıların ve düzenbazların kurnaz zekasını taşıyan Figaro'ya, Molière'in Scapin'ine, Sganarelle'ine ve İtalyan komedisindeki hizmetçi tiplerine göndermeler yaptık. Iago'ya gelince, en başından beri şeytani bir karakterdir ve içindeki iblis herhangi bir sosyal statü ya da eğitimden bağımsız olarak çok kurnazdır.

Grisha'yı yalnızca Iago'nun kaba bir subay olduğuna ikna edebildik. Kendi hesabıma ben Grisha'nın aklına yerleştirdiği "soyluluk" klişesini fark edebiliyordum.

İnatçı Grisha'yı bu yanlış durumdan kurtarabilmek için Tortsov elinde bir orak ya da değnek bulunan bir askerin çavuşluğa getirildiği, bu çavuşun "kıdemli çavuş" ya da yaver haline geldiği ve böylece generallik rütbesine dek terfi ettiği bir askeri yaşam tablosu resmetti. Gerçek tasvirlerden yola çıkarak tatlı dille Grisha'yı bulutlar üzerinden yeryüzüne indirip onun gerçek hayata tutunması için çabaladı. Dedi ki:

"Iago özü itibariyle basit bir askerdir. Dış görünüşü yufka, iyi ruhlu, samimi, dürüsttür. Cesurdur; bütün savaşlarda Othello'yla omuz omuza çarpışmıştır. Onun hayatını birçok kez kurtarmıştır. Zekidir, kurnazdır. Othello'nun askeri dehasından fışkıran savaş taktikleri-

ni mükemmel bir şekilde kavrar. Othello, hem savaştan önce hem savaş sırasında sürekli ona danışmış ve Iago da ona birçok kez aklı başında ve sağduyulu tavsiyelerde bulunmuştur. Iago'nun içinde iki kişilik vardır: İlki nasıl gözüküyorsa öyle, ikincisi gerçekte nasılsa öyle. İlki, nazik, tavırları görece inceliksiz, iyi huylu, ikincisi ise, kötü ve tepkiseldir. Kendisine yakıştırdığı dış görünüş o kadar yanıltıcıdır ki, herkes (belli bir ölçüde karısı da buna dahildir) onun dünyanın en samimi ve en iyi huylu insanı olduğuna inanır. Eğer, Desdemona'nın ufak bir siyah oğlu olacak olsaydı, dadı yerine onu besleyip büyütecek insan, iri, kaba, iyi huylu Iago olurdu. Ve çocuk büyüdüğünde bu iblise amcasıymış gibi sevecen bir yüzle bakardı.

Othello, Iago'yu savaşta görüp tanımış olmasına ve ne kadar küstah ve acımasız olabileceğini bilmesine rağmen, yine de onun hakkındaki genel görüşü paylaşır. Erkeklerin savaşta vahşi bir hayvana dönüştüğünü bilir; kendisi de öyledir çünkü. Yine de bu durum onu özel yaşamında yumuşak, sevecen ve neredeyse utangaç olmaktan alıkoymaz. Bunun yanı sıra, savaşta sık sık kendisine iyi önerilerde bulunduğu için Othello Iago'nun zekası ve kurnazlığı hakkında olumlu bir fikre sahiptir. Sefer boyunca, Iago yalnızca danışmanı değil aynı zamanda arkadaşı da olmuştur. Othello ona, içini kavuran bütün düşüncelerini, endişelerini, umutlarını açmıştır. Iago daima onun çadırında gecelemiştir. Büyük askeri önder, gözüne uyku girmediği zamanlar, Iago ile samimi sohbetler içine girmiştir. Iago, uşağı, emir eri ve ihtiyaç halinde doktorudur. Bir yarayı herkesten daha iyi bir şekilde iyileştirebilir, gerektiği zaman onu eğlendirebilir, ufak muzipliklerle onu şaşırtabilir ve ona müstehcen ama eğlendirici şarkılar ya da bu türden hikâyeler anlatabilirdi. Güler yüzlü olduğundan her şeyi söylemeye yetkisi vardı.

Iago'nun şarkıları ve alaycı nükteleri kimbilir kaç defa önemli bir amaca hizmet etmiştir! Örneğin, ordu yorulduğu ve askerler artık söylenmeye başladığı zamanlar Iago, her ne kadar alaycı da olsa, askerlerin de eşlik edeceği bir şarkı söylemek üzere onların yanında bitmiş ve hepsinin

ruh halini bir anda tersine çevirmiştir. Askerlerin öfkesini bastırmanın zorunlu olduğu bir başka kritik anda Iago bir esir, savaşta ele geçirilmiş bir yerli için soğukkanlılıkla hazırlanan, tüyler ürpertici bir işkence ya da infaz kurgulamakta gecikmeyecek ve bu da ordunun huzursuzluğunu bir süreliğine yatıştıracaktır. Tabii ki bu Othello'nun bilgisi dışında yapılacaktır çünkü soylu Mağripli gerektiğinde hiç düşünmeden bir vuruşla bir kafayı havaya uçurabilecek olmasına rağmen sebepsiz yere, zevk için yapılan bir zalimliği asla affetmezdi.

Iago dürüsttür. Hükümetin parasını ya da malını mülkünü yürütmez. Bu riski göze almayacak kadar zekidir. Ama eğer bir enayiyi dolandırabilecekse (Roderigo'nun yanı sıra böylelerinden etrafta çok vardı) bu fırsatın kaçmasına asla izin vermez. Böylelerinden para, hediyeler, yemek davetleri, kadın, at, genç züppe erkekler, vesaire elde eder. Bunlar haydan gelip huya giden kazançtır ve ona gece alemleri ve erkek erkeğe geçirilecek hoş vakitler için imkân sağlar. Bazı şüpheleri olsa da Emilia tüm bunlardan habersizdir. Iago' nun Othello ile samimiyeti, onun teğmenliğine kadar çabucak terfi etmesi, çadırında uyuyor olması ve buna benzer başka birçok şey subaylar arasında haset, askerler arasında ise muhabbet duygularının güçlenmesine neden olmaktadır. Defalarca birliğini güç durumlardan çekip çıkaran ve onları bir felaketten kurtaran dahi bir asker ve savaşçı olarak hepsi Iago'ya saygı duyar ve ondan korkarlardı. Sefer hayatı ona uygundu.

Yine de, Venedik'teki resmi resepsiyonlarda kendini gösteren gösterişli, ağır kibir dolu adetler almış başını giderken ya da Othello bu resepsiyonlarda yüksek seviyedeki insanlarla iş görüşmeleri yapmak zorunda kalırken Iago o salonda bulunmazdı. Böylesi durumlarda Othello, –kendisi de zaten iyi eğitimli biri değildir– yanında eğitimindeki eksiklikleri tamamlayabilecek birisine, tereddüt etmeden Düka'ya ya da Senatörler'e bir haber ulaştırmak üzere yollayabileceği bir yavere ihtiyaç duyar. Emrinde mektup yazma konusunda bilgi sahibi ya da kendisinin aşina olmadığı askerlik ilminin veçhelerini anlatmaya muktedir birisine

ihtiyacı vardır. Böylesi bir iş için Iago gibi bir savaşçıyı görevlendirebilir miydi? Tabii ki, mektepli Cassio çok daha iyi bir seçimdi. Floransalıydı ve Floransa o zamanlar adeta bugünün Paris'i, dünyevi işlerin ve seçkin sanatların merkeziydi. Brabantio ile ilişkisinde, Desdemona ile kaçak görüşmeler ayarlarken Iago'dan bir çöpçatan olarak yararlanabilir miydi? Bu iş için Cassio biçilmiş kaftandır. Öyleyse adamı olarak Cassio'yu istemesinde şaşırtıcı bir yan var mıdır? Üstelik, Iago'nun bu iş için adaylığı Mağripli'nin aklının ucundan bile geçmemiştir. Iago niçin bu role soyunmak istesin ki? Bu iş olmadan da Othello'nun sırdaşı, dostuydu, ona her zaman kapısı açıktı. Bırakın onu böyle kalsın. Othello niye arkadaşını herkesin alay konusu olacağı eğitimsiz, yontulmamış, vasıfsız bir yaver durumuna düşürsün ki! Othello muhtemelen böyle düşünmüştü.

Ancak Iago'nun bakışı farklıydı. Hizmetlerinin, cesaretinin, birkaç olayda generalin hayatını kurtarmış olmasının, dostluğunun, bağlılığının kendisini yetkilendirdiğini ve başka hiç kimsenin Othello'nun yaveri olamayacağını düşünmekteydi. Kendisini, ayrıcalıklı bir kişinin, savaştaki yoldaş subaylarından birinin hatırına es geçmesi mümkün olabilirdi. Ama savaşta olmanın ve savaşın ne olduğunu bile bilmeyen bir subayın bu görev için akla gelen ilk isim olması onun için kabul edilemez bir şeydi! Sırf kitap okuyabiliyor, genç kızlarla tatlı tatlı gevezelik edebiliyor ve ülkedeki nüfuzlu insanlara caka satabiliyor diye bu ahmak çocuğu generalle yakın ilişki içerisine sokmak. İşte bu mantık Iago için anlaşılamazdı. Bu yüzden Cassio'nun atanması, öylesine bir yıkım, aşağılama, utanç ve nankörlük örneğiydi ki Iago bunu hoş göremezdi. Tüm bunların en onur kırıcı yanı onun; Iago'nun, hiç kimse tarafından bu göreve düşünülmemesiydi. Iago'yu en çok gücendiren şey Othello'nun kalbindeki sırların, Desdemona'ya duyduğu aşkın, Desdemona'yla kaçışının kendisinden saklanması ve tüm bunların o daha dünkü çocuk Cassio'ya açılmasıydı.

Cassio yaver olarak yetkilendirilmesinden bu yana Iago'nun son zamanlarda kendisini içki alemlerine veriyor

olmasında şaşırtıcı hiçbir yan yoktur. Roderigo ile tanışması ve arkadaş olması bu içki alemlerinden birisi sırasında gerçekleşmiş olabilir. Aralarındaki samimi sohbetlerin gözde konusu, bir yandan Roderigo'nun Desdemona'yı kaçırma hayali, ki bunu Iago ayarlayacaktır, diğer yandan ise general tarafından kendisine yapılan haksız muamele karşısında Iago'nun yakınmalarıydı. Kinini beslemek ve aynı zamanda kışkırtmak için bütün geçmişi –önceki hizmetlerini ve öncesinde önemsemediği ancak şimdi suç olarak kabul ettiği Othello'nun bütün eski nankörlüklerini hatırlayıp– adeta yeniden yaşar. Emilia hakkında seferde anlatılan hikâyeleri bile hatırlar.

Mesele şudur ki, Othello'ya yakın olduğu sıralar Iago birçok karargâhta kıskançlık konusuydu. Duygularına bir açılım noktası bulabilmek için bu insanlar Iago ile Othello arasındaki yakınlıkla ilgili birçok sözde neden uydurdular. Othello ile Emilia arasında bir şeyler olup bittiği ve belki de hâlâ devam ettiği şeklinde dedikodular uydurup bu dedikoduların Iago'nun kulağına gitmesini sağladılar. Zamanında, Iago bu dedikodulara hak ettiği önemi vermedi. Bunun sebebi Emilia'nın üzerine fazla düşmemesi ve zaten kendisinin ona karşı sadakatsiz olmasıydı. Onun bu şen halinden hoşlanırdı, iyi bir ev kadınıydı, ud çalıp şarkı söyleyebilirdi, hoşsohbetti, belki kıyıda köşede biraz parası vardı, iyi halli bir tüccar aileden geliyordu ve o zamanlar için iyi eğitimli biri sayılırdı. Generalle aralarında bir şey olmuşsa bile Iago buna pek aldırış etmezdi.

Ama şimdi, uğradığı gaddarca haksızlığın ardından, Emilia hakkındaki dedikoduları hatırlamaktadır. Emilia'yla Othello'nun arası iyidir. Othello iyi bir insandır, kibardır, yalnızdır, evini çekip çevirecek kimsesi yoktur, evine kadın eli değmemiştir. Bu yüzden bekar generalin evinde ortalığı derleyip toplayan Emilia'dır. Iago bunun farkındadır. Emilia'yı sık sık Othello'nun evinde görmüş, buna hiç aldırış etmemiş ama şimdi Othello'yu suçlamaya başlamıştır. Kısacası, Iago kendisini öyle hipnotize etmiştir ki gerçekte öyle olmayan şeylere inanmaktadır. Bu, onun gibi bir günahkarın Othello'ya her zamankinden daha fazla öfkelen-

mesine, iftiralarda bulunmasına, onu suçlamasına ve kendi içsel kinini ve arsızlığını alevlendirmesine neden olur.

Iago, ona anlaşılmaz gelen, hiç hesapta olmayan Desdemona'nın beklenmedik kaçırılışını öğrendiğinde, durum bu cihettedir. Generalin dairesine girip, o eşsiz güzelliği, artık bir Mağripli parçası olarak baktığı, o iğrenç şeytanın neredeyse kucağında gördüğünde gözlerine inanamadı. Şaşkınlığı öylesine güçlüydü ki ilk anda afalladı. Âşıklar, Cassio'nun rehberliğinde, Othello'nun en yakın arkadaşı olan kendisi de dahil herkesi nasıl kandırdıklarını anlattıklarında, ona gülen o şen sesleri duyduğunda içinde yanıp tutuşan o kini belli etmemek için oradan hızla uzaklaştı.

Desdemona'nın kaçırılması onu sadece öfkelendirmekle kalmadı aynı zamanda Roderigo ile ilişkisi göz önüne alındığında, zor bir duruma da soktu. Zira, Iago Roderigo'yu sürekli dolandırıyor, o güzel kızı ona ayarlayacağına, şayet Brabantio evliliklerine mani olursa da, kızı kaçıracağına yeminler edip duruyordu. Sonra, birdenbire, bu küçük düşürücü olay ortaya çıktı! Ortalamanın altında bir zekası olsa da Roderigo, Iago tarafından oyuna getirilmiş olduğunu fark etmiş ve Iago'nun aslında Othello ile işbirliği içinde olduğundan bile şüphelenmeye başlamıştı. Artık, aralarındaki dostluğa da güvenmemekteydi. Kısacası, ilişkileri o anda zedelenmişti. Roderigo bir çocuk, bir aptal gibi, inatçı ve gözü hiçbir şeyi görmez bir biçimde çileden çıkmıştır. O anda, bir keresinde Iago'nun kendisini, onu dövmeye niyetlenen birkaç sarhoş aylağın elinden kurtardığını bile unutmuştur.

Desdemona'nın kaçırılması ve evliliği görkemli ve tam anlamıyla başarılıydı. Her şey çok basit ve kolay bir şekilde halledildi. Kararlaştırılan günden çok önce Cassio, Brabantio'nun evindeki hizmetçi kızlardan biriyle gönül ilişkisine girdi. O kızı, kapalı bir bölmesi olan gondolla gezintiye çıkartıp sonra tekrar eve bırakarak, daha nice randevular için birçok kez ayarttı. Bu kaçamaklar için Cassio, Brabantio'nun hizmetçilerine epey bir rüşvet yedirdi. Bu randevulardan birisi Desdemona'nın kaçırılacağı güne getirildi. Ama bu kez hizmetçi kız yerine Desdemona evden

çıktı ve evinden sonsuza dek uzaklaştı. Bu yola daha önce Desdemona'nın Othello ile buluşmak üzere evden çıktığı zamanlarda da başvurmuşlardı.

Unutmayın ki Desdemona hiçbir zaman tam anlamıyla sahnede temsil edildiği gibi değildir. Aktrisler genellikle ondan utangaç ürkek bir Ophelia türetirler. Ne var ki, Desdemona hiçbir şekilde Ophelia değildir. Kararlı ve cesurdur. Toplumsal faktörler hesaba katılarak planlanmış geleneksel bir evlilikte gönlü yoktur. Bir masal prensine kavuşmalıdır.

Zaman zaman, Desdemona hakkında yeniden konuşacağız. Onun bu cesurca ve tehlikeli kaçırılma planına nasıl razı olduğunu göstermek için şimdilik yeteri kadar konuşuldu.

Iago ne olup bittiğini öğrendiğinde işin ucunu bırakmamaya karar verdi. Kendisini henüz her şeyin bitmemiş olduğuna inandırdı. Eğer, şehri yeteri kadar galeyana getirebilirse, Othello kınanabilir ve kimbilir belki de evliliği yukarılardan birilerinin emirleri doğrultusunda feshedilebilirdi.

Belki de Iago haklıydı. Eğer, evlilik olayı ve savaşın patlak vermesi çakışmasaydı bu pekala mümkündü. Othello hükümet için çok gerekli biriydi. Böylesi kritik bir dönemde evliliğini tanımamayı aklından bile geçiremezlerdi. Kaybedilecek vakit yoktu. Eylem mecburi olunca Iago şeytani bir enerji gösterdi. Her şeyi zamanında halledebildi.

Iago, sakinleşmiş olarak genç çifte döndü, onları tebrik etti, onlarla birlikte gülüştü, kendisinin ne kadar saf olduğunu söyledi. Hatta, kaçırılma olayını ve evliliği duyduğu zaman hayranlık duyulan generalini kıskandığı için aptalca hareket ettiğine Desdemona'yı inandırdı. Sonra, Roderigo'yu bulmak üzere hızla çıktı..."

Vanya, Roderigo rolünde, Grisha'ya göre daha işlenebilir bir oyuncu olduğunu gösterdi. Hemencecik, biraz da süsleyerek, rolünü basit bir tüccar düzeyine getirdi ve bunu son derece rahat yaptı, çünkü karakterin soyluluğuna dair en küçük bir ipucu bile vermedi. Bir aristokrat ne kadar aptal olursa olsun içinde yetiştiği ayrıcalıklı ve

rafine toplumun izlerini taşıyacaktır. Roderigo'ya gelince içkiye düşkünlüğü, tartışmaları ve sokak kavgaları dışında oyundan onun adına çıkartılabilecek hiçbir şey yoktur. Vanya, Tortsov tarafından ortaya serilen çizgiyi takip etmekle kalmadı aynı zamanda rolüne kendi imgeleminden basit bir insanın hayatına uyum gösteren şeyler de ekledi. Yansıttıkları yaşam, aşağı yukarı şöyle bir sosyal portre ortaya çıkardı:

Roderigo muhtemelen zengin bir ailenin oğludur. Ailesi toprak sahibidir ve ürettiklerini Venedik'e getirirler. Burada ürünlerini kadife ve diğer lüks eşyalar karşılığı satarlar. Gemiler bu malları, karşılığında yüksek miktarda paraların ödendiği yurtdışına hatta Rusya'ya taşırlar.

Ancak Roderigo'nun ebeveynleri hayatta değildir. Böylesine büyük çaplı bir ticaretin altından nasıl kalkabilir? Yapmayı bildiği tek şey mirasını har vurup harman savurmaktır. Servetleri sayesinde hem babası hem de kendisi aristokrat çevrelerce kabul görülmüşlerdir. Roderigo'nun kendisi bir hayli saftır ve içki alemlerinden hiç geri kalmaz. Bu şekilde benzer havai zevklere sahip genç Venediklileri paraya boğar (kuşkusuz bu paralar ona geri dönmez). Bu parayı nereden bulur? Geçmişteki iyi yönetim ve sadık elemanlar sayesinde aile işletmesi hâlâ eski canlılığıyla çalışıyordur. Ama bu durum pek tabii ki uzun süremez.

Ne yazık ki, bir gün bir içki aleminin sabahında gondoluyla kanal boyunca ilerlerken ki ancak bir rüyada ya da hayalde olabilecek bir şekilde o genç ve güzel Desdemona'yı, dadısının refakatinde kiliseye gitmek üzere bir gondola binerken görür. Nefesi kesilir, gondolunu durdurur ve gözlerini alamadan uzun uzun onu seyreder. Bu, Desdemona'nın dadısının dikkatini çekti ve kızın yüzünü çarçabuk peçesiyle örter. Nihayetinde Roderigo onları kiliseye kadar takip eder. O kadar heyecanlanmıştır ki içkinin etkisinden bayağı bir kurtulur. Roderigo dua etmez, yalnızca Desdemona'yı seyreder. Dadısı mütemadiyen onu perdelemeye çalışır, ama kızın kendisi bu ilgiden oldukça memnundur; Roderigo zevkine göre biri olduğu için değil, evde oturmak ya da kiliseye gitmek çok sıkıcı bir şey oldu-

ğu için ve o bir parça eğlence için yanıp tutuştuğu için.

Ayin sürerken Brabantio içeri girer, kızını bulur ve onunla dadısının yanına oturdu. Dadı kulağına bir şeyler fısıldadı ve Roderigo'yu işaret etti. Brabantio onun olduğu yöne doğru sert bir bakış fırlatır. Ancak bu bakış Roderigo gibi pişkin birini hiç etkilemezi. Desdemona gondoluna geri geldiğinde gondolu çiçeklerle dolup taşmış bulur. Brabantio bütün çiçekleri suya attırdı kızını gondola yerleştirir ve dadısıyla beraber onu eve yollar. Ama Roderigo yollarına çiçekler atarak yol boyunca hep önlerinden ilerler. Güzel Desdemona bu ilgi ve bu genç bayın taşkınlıklarından oldukça memnundur. Neden? Çünkü eğlenceliydi, gururu okşanıyor ve ayrıca dadısını da kızdırır.

İlk karşılaşmanın ardından Roderigo'nun aklı bütünüyle başından gider. Bir kez olsun bakar diye geceler boyunca Desdemona'nın penceresinin altında bir gondolda bekler durur. Gerçekten de Desdemona bir ya da iki kez pencereden bakar ve hatta ona doğru işveli ya da alaycı bir şekilde gülümser. Roderigo bunu bir zafer olarak görecek derecede aptaldır. Şiirler yazmaya başlar, şiirlere döktüğü ilanı aşklarını o güzel bayana ulaştırmaları için hizmetçilere rüşvetler verir. En sonunda Brabantio'nun ısrarı üzerine erkek kardeşi dışarı çıkar ve erkek kardeşi yılışık âşıkla konuşarak ona Desdemona'nın peşinden koşmaktan vazgeçmezse önlem alacaklarını söyler. Ama bu kovalamaca son bulmaz.

Sonra, bir keresinde, karanlık bir kanalda Desdemona'nın gondolunun yolunu keser ve önüne geçer geçmez ona büyükçe bir çiçek buketi ve kendi yazdığı bir aşk şiirini fırlatır. Ama, ne korkunç, Desdemona ona doğru bakmaz bile! Yüzünü bir peçeyle örterek ve öfkeyle arkasını dönerek çiçek buketini ve aşk şiirini kendi elleriyle suya fırlatır. Roderigo yıkılmıştır. Ne yapacağını bilmez. Bu zalim güzellikten intikamını almak için aklına gelebilecek tek şey kendini bir haftalık bir aleme vermektir...

Othello sahneye girdiğinde durum buydu. Desdemona Mağripli'yi sokakta ilk gördüğünde Roderigo kalabalığın arasındaydı. Muzaffer Othello'nun Venedik'e dönüşü

ile birlikte askerler pek bir rağbet gördüler ve gece alemlerinde fahişelerin gözdeleri oldular. Bu alemlerde hesapları ödeyen Roderigo'ydu. Bu jesti subay çevrelerinde itibar kazanmasına neden oldu ve onu Iago ile bir araya getirdi. Bir keresinde sarhoşlar arası bir dalaşmada askerler Roderigo'yu neredeyse öldüresiye dövdü ama Iago Roderigo'ya dikkate değer bir yakınlık göstererek araya girdi. Roderigo o kadar minnettar kaldı ki Iago'nun bu hareketini cömertçe ödüllendirmek istedi ama Iago bunu sadece sevgisinden dolayı yaptığına onu inandırdı. Bu, dostluklarının başlangıcıydı.

Bu esnada Othello ile Desdemona adasındaki gönül macerası gittikçe kızışıyordu. Othello ile Desdemona arasındaki bu aşk ilişkisinde çöpçatanlık yapan Cassio, Roderigo'nun umutsuz aşkından haberdardı; o da gece alemlerinden birinde ona yarenlik etmişti. Cassio Roderigo'nun ne kadar saf olduğunu gayet iyi biliyordu. Othello ile Desdemona arasındaki ilişkiyi bildiği için Roderigo'nun aşkının kendisine geri döneceğine dair umutları Cassio'ya çok komik geliyordu. Bu konuda sürekli espriler yapmasının, Roderigo'yla dalga geçmesinin ve muziplikler icat etmesinin sebebi buydu. Roderigo'yu Desdemona'nın belirli bir yerde yürüyüşe çıkacağı ya da benzer başka bir yerde onunla randevu ayarladığı konusunda kandırır ve zavallı Roderigo o güzel bayanı göreceği umuduyla bir aşağı bir yukarı yürüyerek saatlerce boş yere beklerdi. Küçük düşürülmüş ve onuru kırılmış bir şekilde kendisini koruması altına alan Iago'ya koşar ve intikamını alacağına, sonunda bu evliliği ayarlayacağına, çünkü o siyah şeytanla aralarında bir romantizm olduğuna inanmadığına yemin ederdi. Bu, Roderigo'nun Iago'ya gittikçe daha çok bağlanmasına ve onu paraya boğmasına yol açardı.

Roderigo, Desdemona ile Othello'nun evlendiğini öğrendiği zaman, zavallı budala önce bir çocuk gibi gözyaşlarına boğuldu. Sonrasında da lugatındaki bütün küfürleri arkadaşı için sıralayarak aralarındaki dostluğa son vermeye karar verdi. Zavallı Iago boşanmalarını ya da söz konusu evliliğin kabul edilmemesini sağlamak amacıyla

şehrin tamamında kıyamet koparmaya Roderigo'yu ikna edebilmek için dünyanın derdine katlandı. İki arkadaşı, ilk olarak, Iago Roderigo'yu bir gondola (zengin bir adama uygun bir şekilde pahalı malzemelerle süslenmiş lüks bir gondol) zorla bindirip Brabantio'nun malikanesinin önüne getirdiğinde görürüz...

BÖLÜM VII
YAPILANLARI GÖZDEN GEÇİRME VE TOPARLAMA

"Tortsov "Olay nerede geçiyor?" diye sordu.

"Venedik'te."

"Ne zaman?"

"16. yüzyılda. Sahne tasarımcısına henüz danışmadığımız için hangi yıl olduğu kesinleşmedi" diye cevapladı bu işle görevli bir çırak.

"Yılın hangi zamanı?"

"Güz sonu."

"Neden bu mevsimi seçtin?"

"Soğuk bir gecede uyanıp işe koyulmak çok daha zor olacağı için."

"Gündüz mü, gece mi?"

"Gece."

"Saat kaç?"

"Neredeyse gece yarısı."

"Bu saatte sen ne yapıyordun?"

"Uyuyordum."

"Seni kim uyandırdı?"

Burada başka bir öğrenciyi göstererek "Petrushin" dedi.

"Neden oydu?"

"Çünkü Rakhmanov onun bekçi olduğunu söyledi."

"Kendine geldiğin zaman ne düşündün?"

"Ters giden bir şeyler olduğunu ve bir gondolcu olduğum için bir yerlere açılacağımı."

"Ardından ne oldu?"

"Aceleyle giyindim."

"Neler giydin?"

"Çoraplarımı, şortumu, ceketimi, kepimi ve botlarımı.

Fenerimi yaktım, kepimi taktım ve küreklerimi aldım."

"Bu eşyalar nerede dururlar?"

"Girişte, duvardaki askılıkta.

"Ya sen nerede uyursun?"

"Su seviyesinin altındaki kilerde."

"Rutubetli midir orası?"

"Evet, rutubetli ve soğuktur."

"Anlaşılan Brabantio size çok az tayın ayırıyor."

"Başka ne bekleyebilirim ki? Ben sadece bir gondolcuyum."

"Görevlerinin arasında neler yer alır?"

"Gondolu ve onunla ilgili her şeyi düzenli tutmak. Bir sürü aksesuarı vardır: Üzerine oturmak ya da uzanmak için çeşit çeşit zarif minder; bazısı özel durumlar, bazısı daha az resmi durumlar ve diğerleri günlük kullanım için. Bunların yanı sıra tente görkemli altınlarla işlenmiştir. Üstüne kumaş geçirilmiş kürekler ve işlemeli tekne kancaları da vardır. Gece fenerleri de vardır. Hep kullanılan sıradan fenerler ve büyük serenatlarda kullanılan birçok ufak tefek fener."

"Sonra ne oldu?"

"Evdeki telaş beni şaşkınlığa uğratmıştı. Kimi yangın çıktığını, kimi ise düşmanın yaklaşmakta olduğunu söyledi. Antrede dışarıda neler olup bittiğine kulak kabartan birçok insan vardı. Birileri deliler gibi feryat kopartıyordu. Alt kattaki pencereleri açmaya cesaret edemediğimizden yukarı kabul odasına koşuşturduk. Orada pencereler çoktan açılmıştı ve başını uzatabilen herkes dışarı bakıyordu. İşte kaçırma hikâyesini o zaman öğrendim."

"Bu konuda neler hissettin?"

"Korkunç bir kin. Evin küçük hanımına aşığım. Onu geziye çıkartır ya da kiliseye götürürüm ve herkes ona hayranlıkla baktığı ve gıpta ettiği için gurur duyarım. Çoktan beridir onun sayesinde Venedik'te bir şöhretim vardır. Sanki kazara olmuş gibi hep yere bir çiçek düşürürüm ve Desdemona onu bulup sakladığında mutlu olurum. Ya da o çiçeğe dokunur ve onu gondola bırakırsa ben de o çiçeği yerden alır öper ve hatıra olarak saklarım."

"Kaba saba gondolcuların böyle duygusal ve içten olduğunu mu söylemek istiyorsun?"

"Sadece övünç ve neşe kaynağımız Desdemona söz konusu olduğunda. Bu gerekçe benim için özellikle önemli çünkü beni, onurunu kurtarmak için Desdemona'nın izini sürme konusunda ateşliyor."

"Sonra ne yaptın?"

"Aşağıya koştum. Kapılar çoktan açılmıştı, silahlar dışarı taşınıyor, insanlar antrede ve koridorda silahlarını ve zırhlarını kuşanıyorlardı. Ben de belki dövüşmek zorunda kalırım diye birkaç silah kuşandım. Sonra hepimiz bir araya geldiğimizde yeni emirleri yerine getirmek için gondoldaki yerimi aldım."

"Rolünüzü kiminle hazırladınız?"

"Proskurov'la ve Rakhmanov da kontrol etti."

"Çok iyi bir çalışma. Önerebileceğim hiçbir düzeltme yok."

Ve bu adam rol dağılımında olmayan, figüranlar arasından seçilmiş herhangi bir oyuncu diye düşündüm kendi kendime. Peki ya biz? Daha yapacak ne kadar çok işimiz vardı!

Figüranların hazırlamış olduğu her şeyi dinledikten sonra Tortsov dedi ki:

"Bunların hepsi mantıklı ve ardışık. Hazırlıklarınızı onaylıyor ve planınızın ne olduğunu kestirebiliyorum." Sonra geride bekleyen bizlere sahnedeki figüranlara katılmamızı söyledi ve bütün bir ilk sahnenin prodüksiyon şemasını gösterdi.

Görünen oydu ki bu sahne üzerine ilk alıştırmalarımızı yaptığımız süre boyunca, Tortsov, alarm ve takibin heyecanını en yetkin şekilde ifade eden anları, bu sahne için gerekli atmosferi ve ondan doğal bir şekilde çıkan imgeleri not etmişti. Şimdi bize, alıştırmalarımız üzerine aldığı bütün notlarla birlikte, oyuna uyarladığı kendi mizansenini gösterdi. Bu sahne için önerilmiş olan planın, hareketlerin ve aksiyon mekânlarının bütünüyle bizim tarafımızdan üretildiğine ve dolayısıyla bizimle eşgüdüm içinde olduğuna dikkat çekti.

Tortsov'un prodüksiyon planına ilişkin notlarım şöyle:

"Iago ve Roderigo bir gondolla gelirler. Bir uçta bir gondolcu vardır. Sahne seyircinin sol tarafına düşen iki boğuk sesin gürültüsü ve bir gondolcunun küreğinin suya vurdukça çıkardığı (sözcüklerle aynı ritme sahip olmayan) seslerle başlar. Sol taraftan önce gondolcu belirir.

İlk altı satır, gondol Brabantio'nun evinin oradaki iskeleye doğru yanaştığı sırada çok heyecanlı bir şekilde okunur.

'Bunu rüyamda görsem...' repliğinin ardından bir es olur. Iago, Roderigo'yu susturur. Suskunluk. İskeleye yanaşırlar. Gondolcu gondolunu yanaştırır. Gondolcu zincirleri şakırdatır. Iago onu durdurur. Suskunluk oynanır. Etrafa bakınırlar. Pencerelerde kimsecikler yoktur. Suskunluktan evvelki sıcak tartışmanın aynısına tekrar başlanır, ancak bağırmamak için kendilerini zor tutarlar. Iago çok yüksek sesle konuşmadıklarına emin olur. Pencerelerden fazla görünmemek için Iago mümkün olduğunca kendisini saklar.

Iago repliğini söyler: 'Etmiyorsam alçağım...' ama genellikle yapıldığı gibi şeytani duygularını ve karakterini vurgulamak için değil. Kendisini zor zapt etmektedir. Kızgındır ve bir şekilde asıl amacına –Roderigo'yu bağırmaya ve gürültü patırtı çıkarmaya zorlamak– ulaşmak için Othello'ya olan düşmanlığının resmetmeye çalışmaktadır.

Roderigo biraz tava gelmiştir. Hatta, yüzünü yarı yarıya Iago'ya bile çevirmiştir. Diğeri kararlı bir şekilde ayağa kalkar ve elini Roderigo'nun da ayağa kalkmasına yardım etmek için ona doğru uzatır. Gondolun kenarına vurup gürültü çıkartsın diye ona küreği uzatır. Iago'nun kendisi evin önündeki bir kemer altına saklanmak için alelacele oradan uzaklaşır.

Roderigo'nun 'Hey, Brabantio! Sinyor Brabantio!' repliğiyle alarm sahnesi başlar. Bu sahne aceleye kaçılmadan en ince ayrıntısına kadar oynanmalıdır ki, her şey tek tek haklılaştırılabilsin ve sahneyi seyreden bir kişi bu ikisinin bütün bir ev ahalisini uykusundan kaldırdığına inanabil-

sin. Bu hiç de kolay bir şey değildir. Replikleri birkaç kez tekrarlamaktan korkmayın. Repliklerin arasına gürültülerle desteklenen suskun anlar koyun (sahneyi uzatmak için). Örneğin, Roderigo'nun küreğini gondola vurup durması, gondolun bağlandığı yerde şakırdayıp duran zincirlerin sesi. Roderigo, gondolcuya zincirleri şakırdatmasını da söyleyebilir. Iago kemeraltında kapının tokmağını, sanki bunu bir çan niyetine kullanıyormuş gibi vurup durmaktadır.

Ev ahalisini uykudan kaldırma sahnesi: (a) Kulisten sesler duyulur, ikinci katta bir pencere açılır, (b) bir uşak yüzü pencereye yapışır; dışarı bakıp neler olup bittiğini anlamaya çalışmaktadır; (c) başka bir pencerede bir kadının (Desdemona'nın dadısı) yüzü belirir, uykulu gözükmektedir ve geceliklidir; (d) üçüncü bir pencere Brabantio tarafından açılır. Arada oluşan eslerde ayaklanmış evin içinden gittikçe yükselen sesler duyulur.

Sahne ilerledikçe bütün pencereler aşama aşama insanla dolar. Hepsi uykulu gözükmektedir ve yarı çıplaktır. Bu sahne, *gece verilen alarm sahnesi*dir.

Kalabalığın fiziksel yönelimi etrafa bakınmak ve gürültünün nedenini öğrenmek için ellerinden gelen her çabayı sarf etmektir.

Roderigo, Iago ve gondolcunun fiziksel yönelimi mümkün olduğunca çok gürültü çıkarmak, insanları ürkütmek ve onların ilgisini çekmektir.

Böylece, ilk kalabalık sahne faslı Brabantio'nun belirmesinden önce oynanır. İkincisi ise, şu sözlerden sonra başlar:

Brabantio: Ben değil, sen kimsin?

Roderigo: Adım Roderigo.

Suskunluk. Kalabalık sahnesi: genel kızgınlık. Roderigo'nun Desdemona'nın peşinden koşması hakkında söylenenler ve aynı Roderigo'nun çürük domates ve yumurtalarla kovulması bilindikten sonra bu genel kızgınlık anlaşılır bir şeydir. Bu işe yaramaz sarhoş yaratığın gecenin ortasında bütün evi uykusundan kaldırması gerçekten de ne büyük bir arsızlıktır. Hepsi sanki birbirlerine şöyle derler: Ne arsız herif! Ne yapalım onu?"

"Brabantio, Roderigo'ya sövüp sayar ve herkes bu münasebetsizliğin lüzumsuz bir iş yüzünden yapıldığına inanır. Birçoğu pencerelerin başından çekilir, kalabalık tenhalaşır ve bazı pencereler kapanır. Kalabalığın bu tepkisi Roderigo ve Iago'yu çok daha büyük bir çığırtkanlık için harekete geçirir.

Pencerelerde kalan uşaklar Roderigo'yu azarlar ve hep bir ağızdan söylenir. Bir an sonra ise her yer boşalacak ve sesler kesilecektir. Roderigo çileden çıkar, çünkü Brabantio penceresini çoktan yarı yarıya kapatmış ve sırtını dönüp içeri gitmek üzeredir. Ancak Brabantio pencereyi bütünüyle kapatmadan önce şu repliği söyler:

Şunu aklından çıkarma,
Ne karakterim,
Ne de mevkiim kaldırır bu serserilikleri,
Sonra pahalıya mal olur sana.

Brabantio'yu gitmekten alıkoymak için ellerinden gelen her şeyi yaparlarken Roderigo ve Iago'nun içinde bulunduğu ritmi ve tempoyu gözünüzün önüne getirebilirsiniz.

Iago'nun repliği 'Ben efendim, haber vermeye gelenlerden biriyim...' diye başlar ama olmadık yöntemler keşfetmek zorundadır. Tanınmamak için dikkatlice kepini yüzüne doğru indirir. Hâlâ pencerelerden bakmakta olanlar ve onlara doğru dönmüş olan birkaç kişi kemeraltındaki bilinmeyen kişinin kim olabileceğini kestirebilmek için boyunlarını sarkıtır. ..

'Siz ki bir Senatörsünüz!' sözlerinden sonra küçük bir ara oluşur ve kalabalık sahne başlar. Öfkeli ev halkı Iago'nun nüktesine sinirlenerek Brabantio'nun yardımına koşar. Ama Iago hazırcevaplığıyla onları anında susturur.

Roderigo, 'Efendim, her şeyin hesabını vereceğim...' sözleriyle aşırı bir dikkat ve sinir içerisinde o gece olup bitenleri anlatmaya başlar. Bunu hikâyeyi seyircilere açıklamak için değil, kaçırılma olayının olabildiğince korkunç ve skandalvari bir portresini çıkarmak ve böylelikle Brabantio'yu bu olay hakkında etkili önlemler almaya mecbur etmek için yapar. Evliliği cebren gerçekleştirilmiş

bir evlilik olarak göstermeye çalışır ve hikâyeyi mümkün olduğunca abartarak ya da ironik bir dille anlatır. Kısacası, kendisine koyduğu hedefi gerçekleştirebilmek için aklına gelen her yola başvurur: *Çok geç olmadan bütün şehri uyandırmalı ve Desdemona'yı Mağripli'den ayırmalıdır.*

'Hemen soruşturup anlayın: Kızınız odasındaysa ya da evdeyse sizi böyle aldattığım için devletin adaletini yağdırın üstüme...' sözlerinden sonra bir şaşkınlık esi olur. Bu es psikolojik bir gerekliliktir. İnsanların ruhlarında büyük bir içsel altüst oluş yaşanmaktadır. Brabantio, dadı ve evin diğer ahalisi için Desdemona bir çocuktan farklı değildir. Herkesçe bilinen bir gerçektir ki bir evin ahalisi ufak bir kızın ne zaman genç bir kadın haline geldiğini fark edemez. Bunları hissetmek, Desdemona'yı genç bir kadın olarak, Venedikli bir asilzadenin değil, kara tenli pis bir Mağripli'nin karısı olarak görmek, kaybının yol açtığı dehşeti, evdeki eksikliğinin duygusunu kavramaya başlamak, babanın ve dadının sahip oldukları en değerli şeyden mahrum edildiği düşüncesine alışmak, ruhlarını saran tüm bu yeni yılgınlıkların bir hesabını yapabilmek ve yeni bir yaşam biçimi kurmak, tüm bunlar zaman alır. Brabantio'yu, dadıyı ve hizmetçileri oynayan oyuncuların bir sonraki dramatik an için acele ederken bu anı üstünkörü geçmeleri bir felaket olacaktır.

Eğer bu suskunluğu mantıklı ve ardışık bir şekilde hissederlerse, yani Desdemona'yı o kara şeytanın kucağında, genç bir kızken yaşadığı o odayı ise boş olarak hayal edebilir ve ailenin üstüne çöken skandalın etkisini ve bu skandalın bütün bir şehirdeki yankılarını gözlerinin önüne getirebilirlerse, bu suskunluk oyuncuları dramatik sahneye taşıyan bir geçiş adımı olacaktır. Brabantio kendisini Düka'nın ve Senatörler'in gözlerinde aşağılanmış olarak görür ve bir insanı, dahası bir babayı hayal kırıklığına uğratan tüm bu şeyleri yaşarsa... Dadıya gelince, işten atılabilir, hatta mahkemede yargılanabilir bile.

Oyuncuların yönelimi, böyle bir anda ne yapacaklarını hatırlamak, kavramak ve belirlemektir, böylece oyunda anlatılanları, yalnızca oyundaki karakterlerin değil, sanki

kendi başlarından, yani insanların başından, geçen şeylermiş gibi yaşayabilirler. Bir başka deyişle, *oyuncu*, özellikle dramatik sahnelerde, *daima kendi benliğiyle yaşaması ve rolün oynayacağı verili koşulları bulmak dışında rolü kendisine bir hareket noktası olarak almaması gerektiğini asla unutmasın.* Bu yüzden, ulaşılması gereken yönelim şuna varır: *Her oyuncu, oyun yazarı, yönetmen, sahne tasarımcısı, sahne ışıkçısı ve oyuncunun kendi imgelemi tarafından yaratılan verili koşullar içerisinde hangi fiziksel aksiyonları oluşturacağı, nasıl oynayacağı (hissedeceği değil, bu aşamada kesinlikle duygularla ilgili hiçbir sorun olmamalıdır) sorusuna dürüst bir yanıt oluştursun.* Bu fiziksel aksiyonlar açık bir şekilde tanımlandığı zaman, oyuncuya kalan tek şey onları icra etmektir. (Fiziksel aksiyonları hissetmek değil icra etmek deyişime dikkat edin çünkü eğer gerektiği gibi icra edilirlerse, duygular kendiliğinden açığa çıkacaktır. Eğer, tam tersi bir yol izler ve duygularınızı düşünerek ve onları baskı yoluyla açığa çıkarmaya çalışarak işe başlarsanız, sonuç çarpıklık ve zorlama olacaktır, rolünüzü tecrübe etme duyunuz, teatral ve mekanik oyunculuğa dönüşecek ve hareketleriniz bozulacaktır.)

'Devletin adaletini yağdırın üstüme' repliğini takip eden bu önemli es üzerine tartışmamızı sürdürüyor ve Brabantio gibi birisinin böyle bir zamanda ne yapacağına dair size küçük bir uyaran, bir ipucu veriyorum: (1) kendisine verilen korkunç haberlerden kabul edebileceği her şeyi anlamaya çalışır; (2) bir sonraki aşamada, haberci olayların en korkunç yerine geldiğinde, yaklaşmakta olan fırtınayı savuşturmak için bir set çekercesine onu susturmaya yeltenir; (3) yardım için etrafındakilere bakınır; onların haberi nasıl karşıladıklarını öğrenmek için gözleri dinleyenlerin yüreklerinde dolaşır –kabulleniyor ya da inanıyorlar mı?– veya böyle bir şey çok saçma ve asılsız demelerini ister gibi yalvaran gözlerle onlara bakar; (4) sonra dönüp Desdemona'nın odasına bakar ve orayı boş olarak hayal etmeye çalışır; ardından düşünceleri, geleceği hayal etmeye çalışarak ve bir hayat gayesi arayarak bir anda bütün evi dolaşır, sonra bu düşünceler kapısı kapalı bir oda-

nın olduğu bir yerlere gider, bu odada imgeleminin artık bir insan olarak değil bir canavar, bir goril olarak gördüğü tiksinti verici bir şeytan vardır. Tüm bunları kabullenebilecek durumda değildir artık ve bu yüzden tek bir çıkış yolu vardır; mümkün olduğunca çabuk ve her ne pahasına olursa olsun Desdemona'yı kurtarmak. Tüm bunları mantıklı bir sıra içerisinde hissettikten sonra Brabantio'nun ağzından şu replik kendiliğinden dökülüverir:

Hey, meşaleleri yakın!
Bir mum getirin bana! Uyandırın adamlarımı!."

'Işık diyorum, ışık' sözlerinin ardından kıyameti hazırlayan bir es vardır. Unutmayın ki, bu kıyamet evin içinde kopmaktadır ve bu yüzden sesler arka plandan gelmektedir; Iago'nun bu sesler üzerine repliklerini söyleyebilmesinin nedeni budur.

Iago, 'Hoşça kalın! Ayrılmam gerekiyor şimdi sizden' konuşmasını aceleyle yapar. Şu aşamada tanınması felaket olacaktır, zira kurduğu kumpası açığa çıkaracaktır.

Büyük bir telaş içerisinde son talimatlarını veren bir insan ne yapar? İstisnai bir canlılık, kesinlik, renklilik, ve ihtiyatla konuşur. İçi heyecandan tir tir titriyor ve hemencecik uzaklaşmaya uğraşıyor olsa bile hızlı hızlı veya kelimeleri yutarak konuşmaması önemlidir. Her şeye rağmen, sinirlerine hakim olmaya ve olabildiğince tarafsız ve makul davranmaya çalışır. Neden? Çünkü herhangi bir şeyi tekrar etmek için hiç zamanı olmadığını bilir.

Bu noktada, Iago'yu oynayan oyuncuyu, kendi doğrularından hareket ederek oynaması gerektiği ve en basit insani yönelimi fiiliyata dökmesi konusunda uyarırım, ki bu da,her şeyi açıkça ifade etmeyi ve devamında atılacak adımlara ilişkin bir mutabakat oluşturmayı içerir.

Kalabalık sahne, güçlerin toparlanması için bir ara sahne durumundadır artık. Olup bitenler hakkındaki açıklama Iago'nun son sözleriyle kalabalığa açık seçik aktarıldığında, gece lambaları ve fenerleriyle dolu pencerelerin ardındaki evde huzursuz bir hareketlilik vardır. Huzursuz bir şekilde yanıp sönen bu titrek ışıklar, iyi prova edildiği takdirde, büyük bir kargaşa atmosferi yaratabilir.

Bu esnada, hemen aşağıda, büyük demir kapının sürgüleri açılır, kilit ve metal menteşelerin gıcırtısı eşliğinde ana kapı aralanır. Kapı bekçisi bir fenerle dışarı çıkar ve diğer hizmetçiler sokağa dökülür. Üzerlerine tuhaf elbiseler geçirerek, üstlerini başlarını ilikleyerek kemeraltına doluşurlar. Sağa sola koşuştururlar. Ardından tekrar bir araya gelip birbirlerine bir diğerinin anlamadığı şeyleri anlatırlar ve ardından tekrar dağılırlar. (Aslında bu figüranlardan bir kısmı eve geri dönüp sözgelimi bir miğfer ya da bir zırh geçirip, silahlar kuşanarak ve böylece seyirci fark etmeden kılık değiştirmiş olarak aynı kapıdan dışarı çıkarlar. Bu, gereken figüran sayısını da azaltır.)

O sırada, bir yandan üzerlerini giyen insanlar evin dışına akmaya devam eder. Kargılar, kılıçlar, silahlar taşırlar; iskelede demirlemiş gondollara yığılırlar (Roderigo'nunkine değil); ellerinde taşıdıkları şeyleri bırakıp eve geri dönerler ve koşuşturmanın elverdiği ölçüde üstlerini başlarını tamamlayarak ellerinde başka teçhizatlarla geri dönerler.

"Sarayın üst katında bir üçüncü grup görülebilir. Bütün pencereleri açmışlardır ve ayaklarına çoraplarını, sırtlarına ceketlerini geçirerek açık seçik giyinmektedirler ve bu esnada aşağıdaki insanlara, gürültü yüzünden kimsenin duyamadığı sorular sorup emirler yağdırırlar. Soruları tekrar edip dururlar, bağırırlar, öfkeli, heyecanlıdırlar ve birbirleriyle tartışırlar. Yaşlı Dadı panik halinde ve histerik çığlıklar atarak kemeraltına doğru fırlar. Yanında aynı durumda bir başka kadın, muhtemelen bir hizmetçi vardır. Yukarıdaki pencerelerin birinde ağlayıp sızlayan ve aşağıda neler olup bittiğini izleyen bir kadın vardır. Muhtemelen sefere giden erkeklerden birisinin karısıdır –geri dönüp dönemeyeceğini kim bilebilir?– en nihayetinde bir çatışma yaşanacaktır...

"'Ah, talihsiz kızım benim! – Mağripli ile mi dediniz?' sözlerinin ardından Brabantio bir kılıç kuşanmış olarak öne doğru çıkar. Ciddi bir edayla, Brabantio'nun binmesi için gondolunu yanaştırtan ve bu sırada emirler yağdıran Roderigo'yu tepeden tırnağa bir süzer. ...

" 'Siz bu yandan gidin, siz de şuradan' sözlerinin ar-

dından bir es olur. Brabantio emirlerini vermektedir. 'Siz bu yandan' repliği ile gondolun ilerleyeceği, seyircilerin solundan sahne arkasına kadar uzanan kanalı; 'siz de şuradan' repliği ile Brabantio'nun evinin arkasından sola doğru devam eden caddeyi gösterir.

"Gondollar demir alır, zincirler şakırdar.

"'...yanınıza güçlü muhafızlar alıp gelin benimle' sözlerinin ardından Brabantio, hızla uşaklarından birinin yanına doğru ilerler ve ona bir şeyler söyler. Hizmetçi gondoldan atlar ve Brabantio'nun evinin yanındaki caddeden sağa doğru koşar.

"'Buyurun, siz yol gösterin!' sözleriyle Brabantio Roderigo' nun gondoluna binerek ona katılır.

"'...Kuşanın silahlarınızı' repliği sırasında gondoldaki askerler birer mızrak ve kargı seçer ve kaldırırlar.

"'Toplayın bekçileri de buraya gelsinler!' sözleriyle Dadı'nın yanındaki hizmetçi caddeden sağa doğru koşarak çıkar.

"Sahnenin son repliğinde, 'Boşa gitmeyecek emekleriniz' sözleriyle, içinde Brabantio'nun da olduğu Roderigo'nun gondolu ve askerlerle dolu olan diğer gondol yol almaya başlar."



"*Othello*'nun ilk sahnesi" diye başladı Tortsov "artık onu oynamanız; hem de sınadığımız akışla uyum içerisinde, rollerinizde hem ruhun hem de bedenin yaşamını hissedebilmek amacıyla oynamanız için yeterince hazırdır. Her tekrar edişinizde ona kendi hayatınızdan daha çok şey katmaya çalışın, onu kendi doğanıza daha çok yaklaştırın.

"Ama bizi asıl ilgilendiren şey oynamak değildir. *Othello*'yu, rollerimize uygulayacağımız yöntemleri ve teknikleri incelemek için seçtik. Öyleyse, artık ilk sahne üzerindeki denemelerimizi tamamlamış olduğumuza göre, bu alarm ve takip sahnesinin nasıl bir yöntem ve teknikle inşa edildiğini anlamaya çalışalım. Demek istediğim, pratiğimizin neyi temel aldığını bilmek için işin teori kısmına

geçiyoruz.

"Hatırlayacaksınız, çalışmamıza başlarken sizden bütün oyun kopyalarını topladım ve şimdilik metne hiç bakmamanız için hepinizden söz aldım.

"Ne var ki, hiç beklemediğim bir şekilde, metin elinizde olmaksızın *Othello*'nun içeriğini yorumlayamadığınız ortaya çıktı. Yine de, ilk okumanızdaki bütün uygunsuz koşullara rağmen, metin elinizde olmasa bile aklınızda oyunla ilgili bir şeyler yer etmiş olmalıydı. Gerçekten de, belleğinizde bir çöldeki vahaları andıran birtakım şeyler, *Othello*'nun çeşitli bölümlerinden hatırladığınız aydınlık noktalar kalmıştı. Bunları vurgulamaya ve daha sağlam bir şekilde oturtmaya çalıştım.

"Bundan sonra, hafızalarınızı tazelemeniz için oyun size baştan sona okundu. Bu okuma yeni aydınlık bölgeler oluşturamadı ama trajedinin genel akışını netleştirdi. Hepiniz belli olguları ve ardından belli aksiyonları kendi mantığı ve sırası içerisinde hatırladınız. *Othello*'nun kabul edilebilir bir içeriğini oluşturduktan sonra bunları kağıda döktünüz ve ardından ilk sahneyi verili olgularla uyum içerisinde fiziksel aksiyonlar halinde oynadınız. Ama, oyunculuğunuzda gerçeklikten eser yoktu ve bu gerçekliği yaratmak da çalışmanın en zor bölümüydü.

"En çok özeni ve çalışmayı gerektiren şeyler gerçek hayattaki en basit ve en tanıdık olan şeylerdi: yürümek, bakmak, dinlemek, vb. Bunları sahnede, birçok profesyonel oyuncudan daha iyi canlandırmanıza rağmen insanların günlük hayatta yaptığı gibi yapamadınız. Sahne dışında size alabildiğine tanıdık gelen şeyler üzerine çalışmanız gerekiyordu. Ne kadar da zor bir işti! Ama sonunda başardınız, önce kısmen, sonra bütün bir akış boyunca, sahneyi katıksız gerçeklik düzeyine taşıyabildiniz. Büyükçe bir gerçeklik parçasını kuşatamadığınız zaman sonradan büyük parçalarla iç içe geçecek olan küçük parçalar beliriverdi. Gerçeklikle birlikte onun değişmez refakatçisi de açığa çıktı; fiziksel aksiyonların gerçekliğine ve rolünüzün fiziksel varoluşunun tamamına inanç duygusu. Böylece oyundaki karakterlerin tek tek her birinde içkin olan iki yapıdan biri-

sini oluşturmuş olduk. Bu fiziksel varoluşun sık sık tekrarı sayesinde de güçlendi: 'Zorluk alışkanlık oldu, alışkanlık ise kolaylık.' Sonunda, rollerinizin fiziksel yanını elde etmiş oldunuz ve yazar ve yönetmenin size yönelttiği fiziksel aksiyonlar, sizin kendi aksiyonlarınıza dönüştü. İşte bu yüzden onları bu kadar iştahla tekrarladınız...

"Çok geçmeden sözcük kullanma ihtiyacı duymanız ve elinizde yazarın metni olmadığı için bu konuda kendinizden yardım almanız şaşırtıcı değildir. Buna yalnızca dışsal yönelimlerinizi icra etmenize yardımcı olması için değil, düşüncelerinizi ifade etmek ve içinizden kopup gelen coşkusal deneyimleri aktarmak için de gereksinim duydunuz. Bu gereksinim, oyundan düşünceler ve aynı zamanda, siz farkında olmadan, duygu parçaları da derlemeniz amacıyla sizi yeniden oyuna dönmeye zorunlu kıldı. Siz fark etmeden, öneriler, sık tekrarlar ve kesintisiz eylem çizgisini sağlamlaştırma yoluyla ben bu duygu ve düşünce parçalarını kendi mantığı ve gelişi içerisinde içinize nakşettim; ta ki, siz bütün bir sahneyi prova ederek kendinize mal edene kadar. Şimdi, yazarın ortaya koymuş olduğu fiziksel eylemler ve rollerinizdeki ruhsal yaşam, sizin kendi eylemleriniz ve kendi ruhsal yaşamınız haline gelmiş durumda bulunuyor ve size de bunları afiyetle sindirmek kalıyor.

"Yine de, fiziksel varoluşuyla beraber ve onunla eşgüdümlü olarak rollerinizin ruhsal varoluşu da belirmemiş olsaydı bu sonuca ulaşabilir miydik?

"O zaman kaçınılmaz bir şekilde şu soru karşımıza çıkar: İkincisi olmadan ilki ya da ilki olmadan ikincisi varolabilir mi?

"Daha da ötesi, hayatın bu her iki yanı da aynı kaynaktan, *Othello* oyunundan çekip çıkarılmaktadır; bu yüzden, işin doğası gereği birbirlerine yabancı olamazlar; tersine, aralarındaki akrabalık ve benzerlik mecburidir. Bu kuralı özellikle vurguladım, çünkü bu kural psikotekniğimizin temelidir.

"Bu kural bizim için pratik bir önem arz eder çünkü bir rolün kendiliğinden, sezgisel olarak canlanmaması durumunda, onu psikotekniğe özgü araçlarla inşa etmek ge-

rekir. Bu psikotekniğin pratik ve her an başvurulabilecek bir yöntem olması bir şanstır. Hatta, gerektiği takdirde, bir rolün ruhsal yaşamına fiziksel yaşamı aracılığıyla refleksif olarak ulaşabiliriz. Bu, yaratıcı oyunculuğun değerli bir kaynağıdır.

"Ama, yöntemimizin en büyük avantajı bir rolün düşünceleri, sözcükleri ve tonlaması ile ilgilidir.

"Rollerinizin düşüncelerini aktarmanız için kendi sözcüklerinize başvurmanızı istediğimde size sık sık bir sonraki düşünceyi hatırlattığımı ya da önerdiğimi hatırlarsınız. Önerilerimi giderek artan bir şevkle sahiplendiniz, çünkü Shakespeare'in kendisinin oyununda ortaya serdiği düşüncelerin mantığına gittikçe daha çok alışmaya başladınız.

"Rollerinizin kendi repliklerini kullandığınız zaman da aynı şey oldu. Öncelikle, gerçek hayatta da yapacağınız gibi aklınıza gelen, dilinize dökülen sözcükleri, niyet ettiğiniz yönelimi gerçekleştirmenize yardım eden sözcükler hangileriyse onları seçtiniz. Böyle yaptığınızda, konuşmanız ve rolünüz olağan koşullarda gelişti ve canlı ve etkili oldu. Sizi epey bir süre bu koşullar altında çalıştırdım; açıkçası rolünüzün bütün skoru oluşana ve doğru bir yönelim, aksiyon ve düşünceler çizgisi şekillenene dek.

"Ancak bu hazırlığı tamamladıktan sonradır ki oyun metnini sizlere geri verdik. Replikler üzerinde pek az çalışmanız gerekti, çünkü ben bilmeniz gerektiğinde, şu ya da bu yönelimi söz kullanarak tamamlamak için sözcüklere gereksindiğinizde, size onları önceden öneriyordum. Onlara büyük bir açlıkla saldırıyordunuz, çünkü yazarın metni belli bir düşünceyi sizden daha iyi ifade ediyor ya da belli bir aksiyon parçasını sizden daha iyi icra ediyordu. Shakespeare'in sözcüklerini hatırlıyordunuz çünkü onlara âşık olmuştunuz ve sizin için bir gereksinim haline gelmişlerdi.

"Bunun sonucunda ne oldu? Bir başkasının sözcükleri kendi sözcükleriniz haline geldi. Bu sözcükler size doğal yollarla, hiçbir zorlama olmaksızın nüfuz ettirilmişti ve yalnızca bu sebeple en önemli niteliklerini yani canlılıklarını korudular. Artık rollerinizi tıkır tıkır okumuyorsunuz,

oyun için temel olan bir yönelimi icra etmek adına sözcükler aracılığıyla oynuyorsunuz. İşte, oyun diye bir şeyin varolmasının en önemli nedeni budur.

"Lütfen bu mesele üzerinde iyice düşünün ve söyleyin: Eğer çalışmanıza dünyadaki birçok tiyatroda yapıldığı gibi replikleri ezberlemek için köleler gibi didinerek başlamış olsaydınız yöntemimizi kullanarak ulaştığınız sonuca ulaşır mıydınız sanıyorsunuz?

"Size peşinen söyleyebilirim ki, yanıt hayırdır. Kendinizi metni mekanik bir şekilde ezberlemeye zorlayacak ve konuşma organlarınızın kaslarını, sözcüklerin ve deyimlerin seslerini yeniden üretmek için eğitecektiniz. Bu süreçte rollerinizde saklı olan düşünce uçup gidecek ve metin, yönelimlerden ve aksiyonlardan kopacaktı.

"Şimdi yöntemimizi herhangi bir sıradan tiyatroda yapılanlarla kıyaslayalım. Söz konusu tiyatrolarda oyunu okur ve üçüncü ya da onuncu provada herkesin rolünü ezberlemesi gerektiği uyarısını yaparak rolleri dağıtırlar. Okumaya başlarlar, ellerinde metinlerle hep birlikte sahneye çıkar ve oynarlar. Yönetmen oyunculara yapılması gereken işi gösterir ve oyuncular da bunu akıllarına yerleştirirler. Daha önce öngörülen provada metin toplanır ve rollerini harfi harfine ezberleyene dek bir suflörün eşliğinde repliklerini söylerler. Her şey yoluna girer girmez –rollerini eskitmek ya da tartışmaya açmak istemedikleri için acele ederler– ilk kostümlü prova gününü saptar ve duyuruları asarlar. Sonra sıra gösteriye gelir; eleştirmenlere göre büyük başarı. Bundan sonra, oyuna olan ilgileri giderek azalıp yok olur ve gösterilerini rutin bir şekilde tekrar ederler."



"Toparlamak gerekirse: Fiziksel aksiyonların önemi, fiziksel aksiyon olmalarında değil onların bize hissettirdiği şeylerdedir: Koşullar, verili durumlar, duygular. Bir oyun kahramanının kendisini öldürmesi olgusu, onu intihara sürükleyen içsel neden kadar önemli değildir. Eğer bu iç-

sel neden görülmez ya da ilgi uyandırmazsa, bu haliyle kahramanın ölümü de hiçbir izlenim bırakmadan geçip gidecektir. Sahnedeki aksiyonla onu meydana getiren şey arasında ayrılmaz bir bağ vardır. Bir başka deyişle, bir rolün fiziksel ve ruhsal varoluşu arasında bütünlüklü bir birlik vardır. Psikotekniğimizde değişmez bir şekilde yararlandığımız şey budur işte. Şu anda yapmış olduğumuz şey budur işte.

"Doğanın –bilinçdışımızın, içgüdülerimizin, sezgilerimizin, alışkanlıklarımızın, vb.– yardımıyla birbiriyle iç içe geçen bir dizi fiziksel aksiyon oluştururuz. Onlar yoluyla, onların oluşmasını sağlayan içsel nedenleri, tek tek yaşanmış coşku anlarını, oyunun verili durumlarındaki duyguların mantığını ve tutarlılığını anlamaya çalışırız. Bu çizgiyi keşfedebildiğimiz zaman fiziksel aksiyonlarımızın içsel anlamının farkına varırız. Bu farkındalık özü itibariyle zihinsel değil coşkusaldır, çünkü rolümüzün psikolojisinin bir kısmını kendi duygularımız aracılığıyla idrak ederiz. Yine de ne bu psikolojiyi ne de onun kendi mantıksal ve ardışık duygularını oynayamayız. Bu yüzden, fiziksel aksiyonların üzerinde durulması görece kolay ve ulaşılabilir zeminine sadık kalır ve onların mantık ve tutarlılığına sıkıca yapışırız. Ve onların kalıpları duygularınkilerle ayrışması mümkün olmayan bir bağ içerisinde olduğu için bu fiziksel aksiyonlar aracılığıyla coşkulara ulaşabiliriz. Bu kalıp bir rolün skorunun bir parçası ve bir bölümü haline gelir.

"Şimdiye kadar bu karşılıklı etkileşimi tecrübe etmiş bulunuyorsunuz. Bu dıştan içe doğru yaklaşımıdır. Rolünüzün fiziksel varoluşuna ilişkin oluşturduğunuz kalıbı birçok kez tekrarlayarak bu içsel bağı iyice güçlendirin. Bu, fiziksel aksiyonlara kesinlik kazandırmakla beraber onlara gelen coşkusal tepkileri de güçlendirecektir. Bir kısmı zaman içerisinde karakterde bilinçli bir nitelik kazanabilir. O zaman, onlara doğal olarak bağlı olan fiziksel aksiyonları hatırladığınızda onlardan yararlanabilirsiniz. Ama bütünüyle elinize geçiremeyeceğiniz birçok içsel uyaran vardır. Buna üzülmeyin. Bilinçlilik hali bu içsel uya-

ranların etkililiğine zarar verebilir.

"Şu soru hâlâ geçerlidir: İçsel çağrıların hangilerine tutunmalı ve hangilerine dokunulmamalıdır?

"Bu sormamanız gereken bir sorudur. Bunu doğaya bırakın. Bu süreçte yalnızca doğa kendi yönünü bulabilir ki zaten bu da bizim bilinçli halimiz tarafından algılanabilir bir şey değildir.

"Sizin işiniz, size anlatmış olduğum bu yöntemden medet ummaktır. Yaratım anına ulaştığınızda, içsel uyarımın yolunu aramayın –duygularınız ne yapacaklarını sizin onlara söyleyebileceklerinizden daha iyi bilirler– bunun yerine rolünüzün fiziksel varlığına tutunun."

III. KISIM
GOGOL'ÜN *MÜFETTİŞ*'İ

Bu kitapta yer alan üç incelemeden sonuncusu 1934 civarında yazılmıştır. *Bir Aktör Hazırlanıyor*, bu metinde çeşitli bölümlerine sık sık gönderme yapılmasının da kanıtladığı gibi, halihazırda bitmişti ve müsveddeler, Stanislavski'nin amaçladığı gibi, ilk baskı için Birleşik Devletler'deydi. *Bir Karakter Yaratmak* ise Stanislavski'nin elinde tamamlanmayı bekliyordu. Bu yüzden, bu bölüm yalnızca Stanislavski'nin *Bir Rol Yaratmak* üzerine yaptığı keşifleri sonuçlandırmakla kalmıyor, aynı zamanda bu kitap ve önceki iki kitap arasında doğal bir köprü görevi görüyor. [—*ed.* notu]

BÖLÜM VIII
FİZİKSEL AKSİYONLARDAN YAŞAYAN İMGEYE

"İşte yeni bir role benim yaklaşımım", dedi Tortsov. "Oyunculardan, hiçbir şey okumadan, oyun hakkında hiç bir fikir alışverişinde bulunmadan, oyun provasına gelmeleri istenir."

Öğrenciler hayret içinde "Bu nasıl olabilir?" diye tepki verdi.

"Daha fazlası da olabilir. Henüz yazılmamış bir oyun dahi oynanabilir."

Bu fikre tepkimizi ifade edecek söz bulamayacak kadar şaşkındık.

"Bana inanmıyor musunuz? İsterseniz deneyelim. Aklımda bir oyun var; konuyu size episodlar halinde anlatacağım, siz de oynayacaksınız. Doğaçlamalarda söylediklerinizi ve yaptıklarınızı seyredeceğim ve çok başarılı olan şeyleri kaydedeceğim. Böylece, ortak çabalarımızla, henüz var olmayan bir oyunu yazacağız ve anında oynayacağız. Kârı eşit olarak paylaşacağız."

Öğrenciler bu sözlerle daha da şaşırmışlar ve ne olup bittiğini tam olarak anlamamışlardı.

"Hepiniz, kendi deneyimleriniz aracılığıyla, bir oyuncunun, sahne üstünde 'içsel yaratıcı durum' dediğimiz hal içindeyken neler hissettiğine aşinasınız. Oyuncu onu uyaran ve yaratıcı çalışmaya yönlendiren tüm öğeleri tek bir bütün haline getirir.

Bu durum onun yeni bir oyuna ve role yaklaşımını ve detaylı bir şekilde çalışmasını mümkün kılmak için yeterliymiş gibi görülecektir. Ama yeterli değildir; bir oyun yazarının eserinin esaslarını incelemek ve anlamaya başlamak, onun hakkında fikirler oluşturmak için halen eksik olan bir

şey vardır, oyuncunun içsel güçlerini uyarmak ve harekete geçirmek için gereksindiği bir şey. Bu şey olmadan, oyun ve rol hakkındaki analizi, salt zihinsel bir analiz olacaktır.

Aklımız herhangi bir zamanda harekete geçirilebilir. Ama bu yeterli değildir. Coşkularımız, arzularımız ve içsel yaratıcı durumumuzun diğer tüm öğeleri arasında güçlü ve dolaysız bir işbirliği olmalıdır. Onların yardımıyla, içimizde, rolümüzün fiili yaşantısını yaratmalıyız. Bundan sonra oyunun analizi sadece zihinden değil, oyuncunun bütün varlığından ilerleyecektir."

Afedersiniz," dedi münakaşacı Grisha'mız, "ama bu nasıl olabilir? Bir roldeki yaşamı hissetmek için, oyunun metnini bilmeniz gerekir, anlamıyor musunuz, çalışmanız gerekir. Ama siz, hissetmeden önce çalışmamak gerektiğini iddia ediyorsunuz."

"Evet", diye onayladı Tortsov, "tabii ki metni bilmeniz lazım, ama hiçbir şekilde ona soğuk yaklaşmamalısınız *Hazırladığınız içsel yaratıcı durumunuza, rolünüzün yaşamının fiili duygularını önceden akıtmalısınız, sadece ruhsal değil aynı zamanda fiziksel duyumlarınızı da.*

"Mayanın fermantasyona yol açması gibi, rolünün yaşamını hissetmesi de, oyuncuya, yaratıcı deneyim sürecinde gerekli olan türden bir içsel sıcaklık, coşkunluk sağlar. Ancak o yaratıcı duruma ulaştığı zaman oyuna ya da role yaklaşmayı düşünebilir."

Tortsov'un sözlerinden kafası karışan birçok öğrenci "Bir roldeki yaşamın gerçek ruhsal ve fiziksel duygularına nasıl ulaşılır?" diye sordu.

"Bugünkü ders bu soruya ayrılacaktır. Kostya, Gogol'ün *Müfettiş*'ini hatırlıyor musun?" dedi, aniden bana dönerek,

"Hatırlıyorum, ama sadece ana hatlarıyla."

"Daha iyi. Sahneye çık ve bize Khlestakov'un ikinci sahnedeki antresini oyna."

"Ne yapmam gerektiğini bilmeden nasıl oynayabilirim?" dedim şaşkın ve itiraz dolu bir ses tonuyla.

"Her şeyi bilmiyorsun, ama bir şeyler biliyorsun. Öyleyse bildiğin kadarını oyna. Bir başka deyişle, rolün ya-

şamının içinden, içtenlikle, gerçeklikle ve kendin olarak yapabileceğin o küçük fiziksel yönelimleri icra et."

"Bir şey yapamam, çünkü bir şey bilmiyorum!"

"Ne demek istiyorsun?" diye karşı çıktı Tortsov. "Oyun diyor ki: 'Khlestakov girer.' Bir otel odasına nasıl girilir bilmiyor musun?"

"Biliyorum."

"O zaman gir içeri. Daha sonra Khlestakov Ossip'i azarlar, çünkü tembel tembel yatakta yuvarlanmaktadır. Biri nasıl azarlanır bilmiyor musun?"

"Biliyorum."

"Derken Khlestakov Ossip'i dışarı göndermeyi ve biraz yiyecek aldırtmayı ister. Zor bir konu başka bir insana nasıl açılır bilmiyor musun?"

"Onu da biliyorum."

"O zaman senin için ulaşılabilir olanı oyna, gerçekliğini hissettiğin, inanabildiğin şeyleri."

Duruma netlik kazandırma çabasıyla "Yeni bir rolde ilk başta bizim için ulaşılabilir olan nedir?" diye sordum.

"Çok az şey. Kurgunun ana hatlarını episodlarla, en basit fiziksel yönelimlerle aktarabilirsiniz. Başlangıçta içtenlikle icra edebileceğinizin hepsi budur. Daha fazlasına girişir-seniz gücünüzün ötesinde yönelimlere toslarsınız ve o zaman yolunuzu şaşırma, abartılı oynama ve doğanızı tahrif etme tehlikesiyle karşılaşırsınız. Başlangıçta çok zor yönelimlerden kaçının. Rolünüzün ruhunun derinliklerine nüfuz etmeye henüz hazır değilsiniz. Kesinlikle fiziksel aksiyonların dar sınırları içinde kalın, onların mantığını ve ardar-dalığını araştırın ve 'ben ...yım' halini bulmaya çalışın."

"Kurguyu ve en basit fiziksel aksiyonları aktarın diyorsunuz", diye itiraz ettim. "Ama kurgu, oyun geliştikçe açığa vurur kendini. Kurgu, yazar tarafından yapılmıştır."

"Evet yazar tarafından, sizin tarafınızdan değil. Bırakın kurgusu olduğu gibi kalsın. Gerekli olan sizin ona karşı tavrınızdır. Sahne üstüne çıkın ve Khlestakov'un antresi ile başlayın. Leo bize Ossip'i ve Vanya da hancıyı oynayacak."

Leo ve Vanya bir ağızdan "Memnuniyetle!" diye cevap verdiler.

"Ama tek bir sözcük bile bilmiyorum, söyleyecek hiçbir şeyim yok", diye hâlâ diretiyordum.

"Sözcükleri bilmiyorsun, ama konuşmanın genel akışını hatırlıyorsundur, öyle değil mi?"

"Evet, az çok."

"O halde bize onu kendi sözcüklerinle söyle. Ben sana diyalogdaki düşünceleri sırasıyla hatırlatacağım. Ayrıca sen de kısa bir sürede onların mantığını ve ardardalığını yakalayacaksın."

"Ama göstermem gereken imgeyi bilmiyorum!"

"Yine de önemli bir kuralı biliyorsun: Oyuncu hangi rolü oynarsa oynasın kendi doğrularıyla, kendi sorumluluğunda oynamalıdır. Eğer kendini rolünde bulmazsa, imgesel karakteri öldürecektir, çünkü onu canlı duygulardan mahrum etmiş olacaktır. O canlı duygular oyuncunun yarattığı karaktere, ancak oyuncunun kendisi tarafından verilebilir. Öyleyse bütün rolleri kendi doğrularınızla, oyun yazarı tarafından verilen koşullarda oynayın. Bu şekilde, her şeyden önce kendinizi rolün içinde hissedeceksiniz. Bu bir kez yapıldığında, kendi içinizde bütün rolü ayrıntılandırmak zor olmayacaktır. Canlı, doğru insani duygular; bu, amacınıza ulaşmak için iyi bir zemindir."

Tortsov bize bir otel odasının sınırlarını çizmeyi gösterdi. Leo divana yattı ve ben yan kulise gittim ve hep yapıldığı gibi kendimi aydın tabakanın yarı aç genç bir üyesi gibi sahne üzerinde görünmeye hazırladım. Yavaşça girdim, Leo'ya sahte bastonumu ve silindir şapkamı verdim; bir başka deyişle, bu rol etrafında toplanmış tüm eski iyi klişeleri tekrarladım.

"Anlamıyorum. Sen kimsin?" diye sordu Tortsov bitirdiğimizde.

"Ben; bendim, kendim"

"Sana benzemiyordu. Gerçek yaşamda az önce sahnede olduğundan oldukça farklısın. Senin bir odaya giriş biçimin bu değil."

"Nasıl yapmalıyım?"

"Zihninde bir şeyle, içindeki bir yönelimle, merakla, ama senin yaptığın gibi bomboş değil. Sahne dışında, doğal iletişimin bütün dönem ve evrelerinin tamamen farkındasın. Sen bana bir oyuncunun sahneye girişini gösterdin, ama benim istediğim bir insanın bir odaya girişi. Sahne dışında, aksiyona yönelten başka uyarımlar vardır. Şimdi onları sahne üstünde bul. Eğer bir amaçla girersen ya da –Khlestakov'un durumunda olduğu gibi– yapacak hiçbir şeyin olmadığından, herhangi bir amacın olmadan girersen, buna denk düşen içsel durumu en iyi hangi aksiyonlar uyarırdı?

Az önceki antren teatraldi, 'genel olarak' yapılmıştı; hareketlerinde ne bir mantık ne de ardardalık vardı. Birçok gerekli noktayı kaçırdın. Örneğin, gerçek yaşamda, nereye gidersen git, her şeyden önce kendini oraya alıştırmak ve orada neler olup bittiğini keşfetmek ve nasıl davranacağına karar vermek zorundasındır. Ama sen 'Yine benim yatağımda yatıyordun' demeden önce Ossip'e ya da yatağa bakmadın bile. Üstelik, tiyatroda dekorlar çadır bezinden yapıldığı vakit yaptıkları gibi kapıyı çarparak kapadın. Kapının ağırlığını hatırlamadın ve aktarmadın. Kapı tokmağı bir oyuncak gibi tutuldu. Tüm bu küçük fiziksel aksiyonlar belli bir miktar dikkat ve zaman gerektirir. 'Hayali nesnelerle ilişki' (bkz. *Bir Aktör Hazırlanıyor*) üstüne yaptığın onca çalışmadan sonra, böyle hatalar yapmana izin verdiğin için kendinden gerçekten utanmalısın."

"O hatalar nereden geldiğimi bilmediğim için oldu," dedim, utanç içinde kendimi affettirmeye çalışarak.

"Bunu söylememiş ol! Sahne üstünde nereden geldiğini ve nereye girdiğini nasıl bilmezsin; bu mutlaka bilmen gereken şeylerden bir tanesidir. Tiyatroda 'uzay'dan antreler hiçbir zaman olmaz."

"Şey, ben nereden geldim?"

"İşte bu çok güzel! Nereden bileyim? Bu senin işin. Üstelik nerede olduğunu Khlestakov kendisi söylüyor. Ama sen bunu hatırlamadığına göre, bu daha da iyi."

"Neden daha iyi?"

"Çünkü bu senin role, yazarın yönergelerinden, dü-

şünmeden onaylanan bütün o geleneksel biçimlerden değil de kendi kişiliğinle, hayatın içinden yaklaşmanı sağlar. Yansıtılacak imgeye dair düşüncelerinde özgür olmanı sağlar. Eğer sadece basılı talimatlarla yönlendirilecek olursan, sana verdiğim yönelimi icra ediyor olmayacaktın, çünkü körü körüne yazarın söylediğini yapıyor, her şeyi ona bağlıyor olacaktın, onun dizelerini papağan gibi tekrarlayacak, seninkilere benzemeyen aksiyonlarını maymun gibi taklit edecektin. Yani kendi imgeni yazar tarafından yaratılana benzer kılmanın dışında her şey.

Kendini oyunun verili koşullarıyla kuşat ve içtenlikle şu soruya cevap ver: Sen kendin (tanımadığın Khlestakov değil) umutsuz bir durumdan kurtulmak zorunda kalsaydın ne yapardın?"

"A evet," diye iç geçirdim , "insan bir durumdan kendi başına ve yazarı körü körüne izlemeden kurtulmak zorunda kaldığında, bu bir miktar düşünmeyi gerektirir."

"Evet güzel söyledin bunu,"dedi Tortsov.

"Ama bu benim Gogol'ün karakterlerini koyduğu durum ve koşullara kendimi ilk koyuşum. İnsanlara göre onların durumu komiktir ama Khlestakov ve Ossip için umutsuzdur. Bunu ilk kez bugün hissettim, üstelik *Müfettiş*'i defalarca okuduğum ve izlediğim halde!"

"Bu, doğru yaklaşımı yakaladığın için ortaya çıktı. Sen, Gogol'ün yarattığı bu karakterler için durum ve koşulları kendi terimlerine aktardın. Bu önemli bir şey. Muhteşem! Bir role asla zorla girmeyin, rolü çalışmaya bir zorlama duygusuyla başlamayın. Hatta başlangıçta rolün senin için ulaşılabilir olan küçük bölümlerini seçmeli ve icra etmelisin. Şimdi bunu yap, o zaman bir ölçüde kendini rolün içinde hissedeceksin.

"Şimdi söyle bana, gerçek hayatta, burada, bugün, şu anda Gogol'ün seni yerleştirdiği durumdan nasıl kurtulurdun?"

Cevap vermedim, çünkü kafam karışmıştı.

"Düşünmeye çalış. Gününü nasıl geçirirdin?" diye sıkıştırdı Tortsov.

"Geç kalkardım. Yapacağım ilk iş Ossip'i otel sahibine

gitmeye ve biraz çay almak için girişimde bulunmaya ikna etmek olurdu. Ardından tuvaletimi yapmam, yıkanmam, giysilerimi fırçalamam, giyinmem, kendime çeki düzen vermem, çay içmem gibi uzun bir kuru gürültü vuku bulurdu. Sonra... Sokaklarda dolanırdım. O havasız odada oturmazdım. Bana öyle geliyor ki gezintim sırasında, benim şehirli görüntüm taşralı erkeklerin dikkatini çekerdi."

"Ve özellikle taşralı bayanların," dedi Tortsov şakacı bir ses tonuyla.

"Daha iyi ya. Birisinin yanına sokulup tanışmayı ve bir akşam yemeği daveti koparmayı denerdim. Sonra dükkanlara ve pazara bakardım."

Tüm bunları söylerken, bir anda kendimi biraz Khlestakov gibi hissetmeye başladım.

"Her fırsatta dükkanların yanındaki seyyar satıcının tablasında ya da pazarda sergilenen iştah açıcı lokmaların tadına bakmaktan kendimi alamazdım. Elbette bu benim iştahımı kapatmayacak, aksine açacaktı. Daha sonra benim için bir havale gelip gelmediğini sorup öğrenmek için postaneye giderdim."

"Havale gelmedi," diye homurdandı Tortsov ve beni kışkırttı.

"Artık çok bitkinim ve karnım zil çalıyor. Otele geri dönmek ve bir kez daha Ossip'i aşağı gönderip benim için akşam yemeği bulmasını denemekten başka yapabileceğim bir şey yok."

"İşte, ikinci sahnedeki antreni yaparken beraberinde getirdiğin şey budur," diyerek sözümü kesti Tortsov. "Sahneye bir oyuncu gibi değil de bir insan olarak çıkmak için, kim olduğunu, başına ne geldiğini, burada hangi koşullar altında yaşadığını, gününü nasıl geçirdiğini, nereden geldiğini ve tüm aksiyonlarını etkileyen henüz keşfetmediğin başka birçok farazi koşulu bulmak zorundasın. Başka bir deyişle, sahneye adım atmak için, oyundaki yaşamını ve senin bu yaşamla ilişkini duyumsaman gerekir."



Tortsov, Khlestakov rolü üzerine çalışmamızı sürdürdü.

Tortsov "Artık, antreni yapmadan önce neye sahip olman gerektiğini biliyorsun," dedi. "İletişimin doğal sürecini uygun bir şekilde kur ki, aksiyonlarını seyircinin eğlenmesi için değil, dikkatinin nesnesi adına icra edebilesin ve sonra da fiziksel yönelimlerinle ilerleyebilesin.

"Kendine, kasabadaki manasız yürüyüşünden sonra otel odana gidişinin ne anlama geldiğini sor. Sonra başka bir soru koy ortaya: Khlestakov'un yerinde olsan geri döndüğünde ne yapardın? Ossip'in gene yatakta yatıyor olduğunu fark ettiğinde ona nasıl davranırdın? Onu, tatlı sözlerle kandırıp yemek vermeye ikna etmek üzere otel sahibine gitmeye nasıl ikna ederdin? Bu manevranın sonucunu nasıl beklerdin ve arada geçen zaman zarfında ne yapardın? Yemeğin getirilişini nasıl karşılardın? Vesaire, vesaire.

Kısaca, bu perdedeki her episodu hatırla, her episodun içerdiği aksiyonların farkına var, tüm bu aksiyonların mantık ve ardardalığını takip et."

Bu defa, sahneyi tekrarlarken, en ufak bir ikincil detayı bile kaçırmadım ve böylece planlanmış fiziksel aksiyonların hepsinin doğasını anladığımı kanıtladım. Bu sayede, dünkü başarısızlığımdan sonra kendimi toparlayabildim.

Tortsov ilk aksesuarsız aksiyon denemelerimizi hatırlattı, benim için unutulmaz bir dersti, çünkü ilk kez bana para yerine boşluktaki havayı saydırmıştı.

"O zaman bu çalışma üstüne ne kadar çok zaman harcanmıştı," dedi Tortsov, "oysa bugün benzer bir işi ne kadar çabuk kotardınız."

Kısa bir duraklamadan sonra şöyle dedi:

"Şimdi, bu fiziksel aksiyonların gerçekliğini hissettiğin kadar bunların mantık ve ardardalığını da kavradığın ve sahne üstünde yaptıklarına inancını oluşturduğuna göre, bu sekansın aynısını, oyunun senin için kuracağı ve senin kendi imgeleminle ayrıntılandıracağın ve zenginleştireceğin farklı verili koşullarda tekrarlamak senin için zor olmayacak.

Öyleyse, bugün, şimdi, burada, kasabada yapmış olduğun manasız gezintiden sonra geri döndüğün bu farazi

otel odasında ne yapardın? Başla, yalnız oynama. Basitçe ve dürüstçe ne yapacağına karar ver ve söyle."

"Neden oynamayayım? Bu benim için daha kolay olurdu."

"Elbette. Gerçeklikle hareket etmektense o eski, basmakalıp biçimlerle oynamak her zaman için daha kolaydır."

"Ama ben klişelerden bahsetmiyordum."

"Şu an için ancak klişelerle konuşabilirsin. Onlar hazırdır ama ilk önce gerçek aksiyon, yararlı bir amacı olan, içsel itkilerle harekete geçirilmiş aksiyon hayata geçmelidir ve yapmaya çalıştığın şey de budur."

Leo yatağa yattı, Vanya otel görevlisi olarak antresini yapmak üzere hazırlanmaya başladı.

Sonra Tortsov beni sahne üstüne çıkardı ve yüksek sesle kendi kendime konuşmaya zorladı:

"Rolümün verili koşullarını hatırlıyorum, geçmişi, şimdiki zamanı" dedim kendi kendime. "Geleceğe gelince, bu benimle ilgili, rolümle değil. Khlestakov geleceği bilemez ama ben bilmeye mecburum. Bir oyuncu olarak benim işim oynadığım ilk sahneden itibaren o geleceği hazırlamak. Bu berbat otel odasında durumum ne kadar umutsuz olursa; Binbaşı'nın evine gitmem, yanlış anlamalar, çöpçatanlık da o kadar beklenmedik, olağandışı, inanılmaz olacaktır.

"Tüm oyunu episodlara göre hatırlayayım."

Sonra tüm sahneleri teker teker saydım ve onları hızla benim bulduğum koşullara yerleştirdim. Bu işi bitirdiğimde, tüm dikkatimi topladım ve kulise girdim. Giderken kendi kendime şöyle dedim:

"Eğer oteldeki odama dönerken, arkamda otel sahibinin sesini duysam ne yapardım?"

'Sihirli eğer' daha ağzımdan çıkmamıştı ki kendimi sırtımdan vurulmuş gibi hissettim. Koşmaya başladım, ne yaptığımı pek bilmiyordum ve bir anda kendimi hayali otel odamda buluverdim.

"Bu özgün bir şeydi!" diyerek güldü Tortsov. "Şimdi bu aksiyonu bir takım yeni verili koşullarda tekrarla" diye buyurdu.

Kulise doğru yavaşça yürüdüm ve kendimi hazırlamak için kısa bir duraklamadan sonra kapıyı açtım ve içeri girmekle aşağı yemek odasına inmek arasında bir seçim yapamadan, bir kararsızlık mücadelesi içinde orada durdum. Ama içeri girdim ve gözlerim odamda ya da kapıdaki çatlakta bir şeyler aramayı sürdürdü. Neyin peşinde olduğumu fark ettiğimde, kendimi duruma uyarladım ve sahneyi terk ettim.

Biraz sonra kaprisli, zor bir ruh hali içinde, şımarık bir yaratık gibi tekrar sahneye girdim. Bir süre sinirli bir şekilde etrafıma bakındım. Sonra düşünerek ve kendimi tekrar duruma uyarlayarak sahneyi terk ettim.

Sonunda kendi kendime şunları söyleyene dek bir dizi antre yaptım:

"Eğer Khlestakov'un yerinde olsaydım, sahneye girerken beraberimde neleri getireceğimi şimdi biliyorum sanırım."

"Yapmakta olduğun şeyi nasıl adlandırırsın?" diye sordu Tortsov.

"Kendimi, Kostya Nazvanov'u, Khlestakov'un yerleştirildiği verili koşullar içinde analiz ediyor, inceliyordum."

Bir role kendi kişiliğiniz içinde bakmak ile bir başkasınınki içinde yaklaşmak ve değerlendirmek, bir role yazarın ya da yönetmenin ya da tiyatro eleştirmenlerinin gözüyle bakmak ile kendi gözünüzle bakmak arasındaki ayrımı artık fark etmişsinizdir umarım.

Kendi kişiliğiniz içinde rolü yaşarsınız, bir başkasının kişiliği içinde ise onunla sadece oyalanırsınız, oynuyormuş gibi görünürsünüz. Kendi kişiliğiniz içinde rolü aklınızla, duygularınızla, arzularınızla ve içsel varlığınızın tüm ögeleriyle kavrarsınız, buna karşın bir başkasının kişiliği içinde, çoğu durumda, bunu sadece aklınızla yaparsınız. Bir rolde sırf akla bağlı bir analiz ve kavrayış bizim istediğimiz bir şey değildir.

Ruhsal ve fiziksel olarak tüm varlığımızla, hayali karakteri ele geçirmeliyiz. Kabul edebileceğim tek yaklaşım budur."

Bugün sınıfa geldiğinde Tortsov düşüncelere dalmış bir biçimde, bir şey üstüne kendi kendine tartışıyormuş gibi "Bunun için ne yapabilirim?" dedi. "Sözlü aktarım uygulamalı bir konu için sıkıcıdır, kurudur, inandırıcı değildir. Benim size açıklamalarda bulunmamdan ziyade sizin yapmanızı ve hissetmenizi sağlamak daha iyi olacak. Ama ne yazık ki gerekli olduğuna inandığım, hayali nesneleri kullanma tekniğinde henüz o kadar deneyimli değilsiniz. Kendim sahne üstüne çıkmalı ve en basit yönelimler ve aksiyonlarla başlayarak, *bir rolün fiziksel yaşamını* yaratmak için nasıl hareket edeceğinizi –ve siz daha ötesine gidecek ve rolün ruhsal yaşamını yaratacaksınız– bunların hep birlikte sizin içinizde *oyundaki ve roldeki gerçek yaşam hissini* nasıl doğuracağını (ki bu his sırası gelince kendini, tanıdığınız içsel yaratıcı duruma dönüştürecektir) göstermeliyim."

Tortsov sahneye çıktı ve kulise girdi. Leo'nun bas sesini duyduğumuz uzun bir duraklama oldu. En iyi nerede *yaşanacağı üstüne tartışıyordu*, St. Petersburg'da *mı* yoksa taşrada mı.

Aniden Tortsov sahneye koştu. Böyle bir antre Khlestakov için o kadar aniydi ki gerçekten titredim. Tortsov kapıyı hızla çarptı ve sonra durup kapıdaki çatlaktan koridora bakmaya başladı. Kesinlikle otel sahibinden kaçmakta olduğunu hayal etmişti.

Bu yeni yorumdan hoşnut kaldığımı söyleyemem ama antresini içtenlikle yaptığına hiç şüphe yoktu. Ardından Tortsov az önce yaptığı şey hakkında yüksek sesle düşünmeye başladı.

"Biraz abarttım" diye kendi kendine itiraf etti. "Daha yalın bir biçimde yapılmalıydı. Zaten bu Khlestakov'a uygun olur mu? En nihayetinde, bir St. Petersburg'lu olarak, kendini taşradaki herkesten üstün görüyordu.

Bende böyle bir antre yapma fikrini uyandıran şey neydi? Hangi anılar? Düşünemiyorum. Belki de bu korkaklık ve toylukla dolu kendini beğenmişlik karışımında

Khlestakov'un içsel karakterinin anahtarı yatıyordur? Yaşadığım duyguları nereden aldım?"

Bunun hakkında biraz düşündükten sonra Tortsov bize:

"Demin ne yaptım?" dedi. "Tesadüfen hissettiklerimi ve o hislerin sonucu olarak tesadüfen yaptıklarımı analiz ettim. Oyunun verili koşulları içinde fiziksel aksiyonlarımı analiz ettim. Ama bu analizi sadece soğuk bir biçimde zihnimle yapmadım. İçimdeki bütün ögelerin katkısı oldu. Analizi vücudum ve ruhumla yaptım.

Şimdi analiz çalışmamı geliştireceğim ve beni kışkırtan şeyin ne olduğunu söyleyeceğim. Mantığın önerdiği şuydu: Eğer Khlestakov kendini beğenmiş ve korkak biriyse, yüreğinde otel sahibiyle karşılaşma korkusu vardır, ama görünüşte cesur bir izlenim yaratmak ve sakin olmak ister. Hatta sakinliğini abartır, düşmanının bakışını arkasında hissetse ve soğuk terler dökse bile."

Bunun üstüne Tortsov kulise girdi, kendini hazırladı ve az önce oluşturduğu öneriyi etkileyici bir şekilde icra etti. Bunu nasıl yaptı? Sadece fiziksel aksiyonlarının gerçekliğini duyumsayarak olabilir mi; geride kalan her şey, yani coşkular doğal bir biçimde ardından mı geldi? Eğer böyleyse, Tortsov'un yöntemi mucizevi olarak değerlendirilmeli.

Tortsov orada uzun bir süre durdu ve sonra konuşmaya başladı:

"Bunu sırf zihinsel analiz vasıtasıyla yapmadığımı, rol tarafından kurulan koşullar içinde ve tüm insani içsel öğelerin doğrudan katılımıyla ve onların fiziksel aksiyona yaptığı doğal itki aracılığıyla kendimi incelediğimi gördünüz. Aksiyonun sonuna kadar gitmedim, çünkü klişelere düşmekten korktum. Fakat esas nokta aksiyonun kendisinde değil, itkilerin oynamaya doğal bir biçimde davet edişindedir.

Gündelik insani deneyimlerimden ve yaşantımdan fiziksel yönelimlerin ve aksiyonların iyi olanlarını seçip ayırmaya çalışırım. Onların geçerliliğine inanmak için, onlara içsel bir temel kazandırmak ve oyun tarafından kurulmuş koşullarda onları haklılaştırmak zorundayım. Bu haklılaş-

tırmayı bulduğum ve hissettiğim zaman belli bir dereceye kadar benim içsel varlığım rolünkiyle iç içe geçer."

Sonra Tortsov sahnenin her parçası için aynı işlemi yaptı; Ossip'i onun için yemek almaya gitmeye ikna etme, Ossip gittikten sonraki monolog, garsonlu sahne ve akşam yemeği sahnesi.

Tüm bunlar bitirildiğinde Tortsov içe döndü. Yapılan işi zihninde tekrar gözden geçiriyor gibiydi. Sonunda şöyle dedi:

"Yaşamın durumları ve rolün önerdiği koşullar içinde fiziksel aksiyona neden olan itkilerin soluk bir taslağını çıkardığımız kanısındayım! Şimdi bunlar yazıya dökülmeli, tıpkı dramatik hareketsizlik sahnesinden sonra yaptığımız gibi (bkz. *Bir Aktör Hazırlanıyor*). Oradaki her şeyi fizyolojiye nasıl atfettiğimizi hatırlıyor musunuz? Aynı şeyi Khlestakov'un bu sahnesinde de yapacağım."

Tortsov kendisinde iz bırakan, aksiyona yönelik bütün itkileri hatırlamaya başladı. Ben de onları yazdım. Bu noktada Grisha not edilen aksiyonlardan birine itiraz etmek için bir neden buldu. "Afedersiniz, ama bu tamamıyla psikolojik ve hiçbir şekilde fiziksel değil."

"Sözcükler üzerine tartışmamak konusunda anlaştığımızı düşünüyordum. Üstelik, bildiğiniz gibi her psikolojik edimde çok miktarda fiziksel edim ve her fiziksel edimde de çok miktarda psikolojik edim olduğuna karar vermiştik. Şu anda rolü fiziksel aksiyon terimleriyle inceliyorum. Bu yüzden sadece onların listesini yapmamın sebebi bu. Bundan ne çıkacağını yakın bir gelecekte göreceğiz."

Ve Tortsov yarıda kalan kaydetme işine geri döndü. Bu iş bittiğinde açıkladı:

"Oyunun metninden alınan fiziksel yönelimlerin listesi de yapılabilir. Her iki listeyi karşılaştırsaydık, onların bazı yerlerde (oyuncunun ve rolün doğal bir biçimde iç içe girdiği yerler) birbirine benzediğini, bazı yerlerde (bir hata varsa orada ya da oyuncunun bireyselliğinin rolünden uzaklaşma biçiminde ortaya çıktığı yerler) ise tamamen ayrı olduklarını bulgulayacaktık.

Bundan sonraki çalışma oyuncuya ve yönetmene kal-

mıştır; oyuncunun rolüyle içiçe geçtiği anları arttırmak ve onu rolden uzaklaşıp gittiği yerlerden geri getirmek. Daha sonra bunun hakkında ayrıntılı olarak konuşacağız. Şimdilik önemli olan sadece oyuncunun rolüyle içiçe geçtiği noktalar. Bu canlı temas anları, oyuncuyu oyunun içine çeker. Artık kendini oyunun yaşamı içinde bir yabancı olarak hissetmez ve rolündeki belli yerler kendi duygularına çok yakın hale gelir.

Bu listeyi gözden geçirdiğimde 'Bunu ya da şunu neden yaptım?' diye kendime sorarak yönelimlerimi, deyim yerindeyse, ortak bir paydayla sınıyorum," diye açıkladı Tortsov.

"Yaptıklarımı analiz edip toparladığımda vardığım sonuç, temel yönelimimin ve aksiyonumun, açlığımı yatıştırmak için yiyecek bir şeyler ele geçirmek olduğuydu. Bu yüzden buraya geldim, bu yüzden Ossip'i kaldırdım, garsona en iyi tavrımı takındım ve sonradan onunla tartıştım. Gelecekte bu sahnelerdeki tüm aksiyonlarım tek bir yönelime doğru olacak; yiyecek bir şeyler bulmak.

Şimdi bu liste üzerinde onaylanan tüm aksiyonları tekrarlayacağım" diye karar verdi Tortsov. "Ve rutin alışkanlıklara kapılmamak için (henüz aksiyonlarımı bir içerik, amaç ve gerçeklikle hazırlamadım) fiziksel anlamda oynamadan, basitçe uygun bir yönelim ve aksiyondan diğerine geçeceğim. Şu an için kendimi, aksiyona yönelik içsel itkiler uyandırmakla sınırlayacağım ve defalarca tekrar ederek onları sabitleyeceğim.

Aksiyonlara gelince. Onlar kendiliğinden gelişecekler. Mucizeler yaparak çalışan doğamız buna hizmet edecek."

Bundan sonra Tortsov fiziksel aksiyonlarının akışını tekrar tekrar gözden geçirdi, daha doğrusu böyle bir aksiyon için gerekli içsel itkilerini defalarca uyandırdı. Herhangi bir hareket yapmamaya çalıştı ama gözleri, yüz ifadesi ve parmak uçları aracılığıyla içinde neler olup bittiğini aktardı. Aksiyonların kendiliğinden gelişeceğini, aksiyona yönelik içsel itkileri bir kez kurunca hiçbir şekilde engellenemeyeceklerini tekrarladı.

Yazdığımız listeyi izledim ve gözden kaçan şeyleri

Tortsov'a hatırlattım.

Çalışmasına ara vermeden şöyle dedi, "Tek tek, ayrı ayrı aksiyonların daha büyük bölümlere dönüştükleri ve bu bölümlerden bütün bir mantıklı ve ardarda aksiyonlar çizgisinin ortaya çıktığı kanısındayım. İleri itiyorlar, hareket yaratıyorlar ve bu hareket gerçek bir içsel yaşam üretiyor. Bu yaşamı hissederken onun gerçekliğini duyumsuyorum ve gerçeklik inancı doğuruyor. Sahneyi ne kadar çok tekrarlarsam çizgi o kadar sağlamlaşır, hareket, yaşam, onun gerçekliği ve benim ona olan inancım o kadar güçlü olur. Fiziksel aksiyonların bu kesintisiz çizgisine *fiziksel varoluş çizgisi* adını verdiğimizi hatırlayın.

"Bu hiç de önemsiz bir mesele değil, ama bir rolün yaşamının sadece yarısıdır (ve asıl önemli yarısı değildir)."

Oldukça uzun bir sessizlikten sonra Tortsov devam etti:

"Artık bir rolün fiziksel varoluşunu yarattığımıza göre esas önemli görevimiz üzerine düşünmeliyiz; bir roldeki ruhsal varoluşu yaratmak.

Ama o, kendiliğinden ve benim iradem ve bilinçliliğim dışında, zaten çoktan benim içimde varolmaya başlamış gibidir sanki. Bunun kanıtı, şu anda fiziksel aksiyonlarımı sizin de kabul ettiğiniz gibi kuru, resmi, cansız bir biçimde değil, canlılık ve içsel haklılaştırmayla icra etmem gerçeğinde yatmaktadır.

Bu nasıl meydana geldi? Oldukça doğal bir biçimde: Gövde ve ruh arasındaki bağ bölünemez. Karşılıklı olarak, birinin yaşamı öbürününkini doğurur. Her fiziksel aksiyonda, tamamen mekanik olmadığı sürece, gizlenmiş bir miktar iç aksiyon, bir miktar duygu vardır. Bir roldeki iki yaşamsal düzlem –içsel ve dışsal– böyle yaratılır. İkisi içiçe geçmiştir. Ortak bir amaç onları birbirine yaklaştırır ve aralarındaki kopartılamaz bağı pekiştirir.

Örneğin, delilik teması üzerine yaptığınız doğaçlamada (bkz. *Bir Aktör Hazırlanıyor*), kendinizi korumak için harcadığınız tüm çaba ve kendini koruma çizgisi boyunca gerçek olan aksiyonunuz bölünemezdi ve birbirine paralel gitmişti. Ama bu iki düzlemin farklı bir kombinasyonunu düşünün.

Birisi kendini korumak için çaba harcıyor olsun; diğeri de eş zamanlı olarak, tehlikeyi arttırma eğiliminde olsun, yani tehlikeli derecede deli bir adamın serbestçe odaya girmesine izin versin. Birbirine karşı yıkıcı olan bu iki –içsel ve dışsal– aksiyon çizgisinin birleştirilmesi olası mı? Vücut ve ruh arasındaki bağın bölünmezliğinden dolayı bunun olanaksız olduğunu size ispatlamama gerek var mı?

"*Müfettiş*'teki sahneyi, mekanik bir biçimde değil, rolün fiziksel varoluşuna göre tamamen haklılaştırılmış bir biçimde tekrarlayarak, size bunu kendi kişiliğim içinde ispatlayabilirim."

Tortsov oynamaya ve aynı zamanda duygularını anlatmaya başladı.

"Oynarken kendimi dinliyorum ve fiziksel aksiyonlarımın kesintisiz çizgisine paralel olarak bir başka çizginin, rolümün ruhsal yaşam çizgisinin aktığını hissediyorum. Bu çizgi fiziksel olandan doğuyor ve ona tekabül ediyor. Fakat bu duygular hâlâ çok belirsizdirler ve fazla kışkırtıcı değildirler. Onları tanımlamak veya ilgi duymak halen zor. Ama bu bir talihsizlik değil. Ben memnunum, çünkü içimde rolümün ruhsal yaşamının nüvelerini duyumsuyorum" dedi Tortsov. "Fiziksel yaşamı ne kadar sık yeniden yaşarsam, ruhsal yaşam çizgisi de o kadar belirli ve kesin bir hal alır. Bu iki çizginin içiçe geçtiğini ne kadar sık hissedersem, bu durumun psiko-fiziksel gerçekliğine o kadar şiddetle inanırım ve rolümün iki düzlemini o kadar kesin bir biçimde hissederim. Bir rolün fiziksel varoluşu, ruhsal varoluş tohumunun yeşermesi için iyi bir topraktır. Bu tohumlardan daha fazla serpin."

"Serpmekle neyi kastediyorsunuz?" diye sordum.

"Daha fazla 'sihirli eğerler', önerilen durumlar, hayali fikirler yaratın. Bunlar derhal canlanacak ve daha çok fiziksel aksiyona hem bir temel teşkil ederek hem de onları uyararak rolünüzün fiziksel varoluşuyla içiçe geçecektir."

Tortsov, listesini yaptığımız fiziksel aksiyonları birçok kez tekrarladı. Diziliş sıralarını zaten bildiği için düzeltmeme ya da ona hatırlatmama gerek kalmadı.

Tortsov bu işi yaparken, gerçek, bir amacı olan, üret-

ken ve salt fiziksel olmayıp bir o kadar da psikolojik olan aksiyonlarının nasıl da yüz ifadesiyle, gözleri, vücudu, sesinin entonasyonu ve parmaklarının anlamlı jestleriyle dışadönük bir biçim kazandığının farkında değilmiş gibiydi. Her tekrarda yaptıklarının gerçekliği, böylece de yaptıklarına olan inancı güçleniyordu. Bu yüzden oyunculuğu gitgide daha çok inandırıcı hale geldi.

Gözleri beni hayrete düşürmüştü. Aynıydılar, ama bir yandan da aynı değildiler. Aptal, kaprisli, saf, yakını görememekten ötürü gereğinden fazla kısıktılar; burnunun ucunu göremiyordu. Hiçbir jest yapmadı. Sadece parmakları, elinde olmadan ve çok anlamlı bir biçimde hareket ediyordu. Hiçbir söz söylemedi ama ara sıra ağzından birkaç komik tonlama kaçırdı. Onlar da ifade yüklüydüler.

Fiziksel aksiyonlar adı verilen bu sekansı –ya da daha kesin konuşursak aksiyona yönelik içsel uyarıcıları– tekrarladıkça elinde olmadan yaptığı vücut hareketleri arttı. Yürümeye, oturmaya, kravatını düzeltmeye, botlarını, ellerini hayran hayran seyretmeye, tırnaklarını temizlemeye başladı.

Bunlardan herhangi birini fark eder etmez, herhalde bir rutin içine düşmekten korkarak, anında onu kesip attı.

Onuncu tekrarla birlikte oyunculuğu tamamlanmış, iyice hissedilmiş ve hareketlerin azlığı sayesinde oldukça sınırlandırılmış bir görünüm kazandı. Yaşamı, gerçek, üretken, bir amacı olan aksiyonlarıyla yaratmıştı. Sonuçtan büyülenmiştim ve alkışlamaktan kendimi alamadım. Diğerleri de bana katıldı.

Bu Tortsov'u oldukça şaşırttı. Oynamayı bıraktı ve sordu: "Mesele nedir? Ne oldu?"

"Olan şu ki Khlesktakov'u daha önce hiç oynamadınız, rolü hiç prova etmediniz, ama sahneye çıktınız ve rolü hem oynadınız hem yaşadınız." diye açıkladım.

"Yanılıyorsunuz. Hiçbir şey hissetmedim, Khlestakov'u oynamadım ve benim gücümün oldukça dışında bir rol olduğu için de hiçbir zaman oynamayacağım. Yine de aksiyona yönelik içsel uyarıcıyı doğru biçimde uygulayabilir

ve yazarın öngördüğü şartlarda gerçek, üretken, bir amacı olan aksiyonlar bulabilirim. Bu kadarı bile size sahne üzerinde bir gerçek yaşam hissi verebilir.

"Eğer tüm topluluk böyle hazırlanmış olursa ikinci ya da üçüncü provada rollerin gerçekten analiz edilmesi ve incelenmesi –bir rolün yaşamını öldüren her söz ve hareketin uzun uzadıya zihinsel tahlili değil, oyundaki gittikçe artan yaşam hissinin ruhunuzla olduğu kadar vücudunuzla hissettiğiniz şeyin incelemesi– mümkün olacaktır."

"Peki bunu nasıl başarıyorsunuz?" Bütün öğrenciler cevabı duymaya can atıyordu.

"Sürekli, sistematik ve tamamıyla geçerli olan aksesuarsız aksiyon alıştırmalarıyla.

Örneğin beni ele alın. Uzun süredir sahnedeyim; her allahın günü, bugün de dahil olmak üzere on ila yirmi dakikamı tahayyül edebildiğim çok çeşitli şartlar içinde bu tip alıştırmalara ayırıyorum ve onları her zaman kendi kişiliğim içinde, adeta kendi sorumluluğumda gibi yapıyorum. Eğer böyle olmasaydı, Khlestakov'un bu sahnesindeki fiziksel aksiyonların doğasını ve bölümlerini anlamaya başlamam için sizce ne kadar zaman harcamam gerekirdi?

Eğer bir oyuncu devamlı olarak bu türden alıştırmalar yaparsa, pratik olarak tüm insani aksiyonları, onları oluşturan bileşenlerin, onların ardardalıklarının ve mantıklarının bakış açısından tanır hale gelecektir. Ama bu çalışma, bir şarkıcının ses eğitimi ya da bir dansçının alıştırmaları gibi her gün ve sürekli olarak yapılmalıdır.

Bugün size gösterdiklerimden bunun ne kadar önemli olduğunu anlamalısınız. Sizin bu alıştırmalara özel bir özen göstermenizi istemem boşuna değil. Bende uzun bir eğitim sayesinde gelişmiş olan böyle bir tekniği geliştirdiğinizde, artık benim yaptığımı siz de yapabileceksiniz. Ve bunu başardığınızda bilinç sınırlarınızın ötesinde aynı yaratıcı içsel yaşam sizin içinizde de kendiliğinden canlanacaktır. Bilinçdışınız, sezginiz, yaşam deneyimleriniz, insani vasıflarınızı sahne üstünde gösterme alışkanlığınız, bunların hepsi, ruhunuzda ve gövdenizde, sizin için çalışmaya başlayacak ve sizin için yaratacaktır.

Böylece oynayışınız her zaman canlı kalacak, oyunculuğunuzda minimum klişe ve maksimum gerçeklik olacaktır.

Aynı şekilde tüm oyunu gözden geçirin; bütün verili koşulları, bütün sahneleri, birimleri, yönelimleri, başlangıçta sizin için ulaşılabilir olan her şeyi. Kendi içinizde karşılığı olan tüm aksiyonları bulduğunuzu varsayalım; ondan sonra kendinizi, oyunun başından sonuna dek, rolünüzün mantık ve ardardalığı içinde onları gerçekleştirmeye adayın; rolünüzün dışsal, fiziksel yaşamını yaratmış olacaksınız.

O zaman bu aksiyonlar kime ait olacak? Size mi yoksa rolünüze mi?"

"Bana!"

"Fiziksel yaşam sizindir, hareketler de. Ama yönelimler, verili koşullar, bunlar ikinize birden aittir. Siz nerede bitiyorsunuz ve oynadığınız karakter nerede başlıyor?"

"Bunu söylemek mümkün değil!" diye bağırdı, tümüyle kafası karışmış olan Vanya.

"Ancak bulduğunuz bu aksiyonların sadece dışsal olmadığını, duygularınızla içe dönük olarak haklılaştırıldığını, onlara olan inancınızla pekiştirildiğini, "ben ...yım" halinizle yaşama geçirildiğini unutmayın. Dahası, sizin içinizde, fiziksel aksiyonlarınızın çizgisiyle paralel giden, bilinçdışınıza inen sürekli bir coşkusal anlar çizgisi doğal olarak yaratılmıştır. Bu çizgiler arasında tam bir eşleşme vardır. İçinizde oldukça farklı bir şeyler hissederken, içtenlikle, dolaysız bir biçimde oynayamayacağınızı biliyorsunuz.

"Bu duygular kime ait? Size mi, rolünüze mi?"

Vanya umutsuzluk içinde kollarını salladı.

"İşte gördünüz, iyice sersemlediniz. Bu iyi bir şey, çünkü bu, oyuncunun nerede başladığını ve karakterinin nerede bittiğini kolayca ayırt edemediğinizi, rolünüzdeki ve sizin içinizdeki birçok şeyin tamamen içiçe geçtiğini gösterir. Bu hal içindeyken rolünüze daha çok yaklaşırsınız, rolü içinizde ve kendinizi de rolde hissedersiniz.

Eğer tüm rolü bu şekilde çalışırsanız, rolü salt zihinsel ve biçimsel bir şekilde değil ama gerçeğe uygunlukla,

biri olmadan diğeri varolamayacağı için ruhen ve bedenen yaşadığına dair bir işaret alırsınız. Bu yaşam ilk bakışta üstünkörü, yüzeysel, işlenmemiş olsa dahi yine de içinde canlılık ve bir parça kıpırtı, canlı ruh, insan-oyuncu-karakter ruhu vardır.

Karakterinize karşı böyle bir tavır takınırsanız onun yaşamını üçüncü değil de birinci kişinin ağzından anlatabilirsiniz. Bu, rolünüz üzerinde yapacağınız sistematik ve ayrıntılı çalışma açısından çok büyük önem taşır. Bunun bir sonucu olarak edindiğiniz her şey, kelime yutmaktan başka bir şey yapmayan aktörlerde olduğu gibi kafanızın içinde anlamsız bir biçimde başıboş dolanmaktansa, derhal doğru yerin; kendi rafını, kendi askısını bulur. Başka bir deyişle, kendinizi, karakterinize üçüncü bir kişiye yaklaşıyormuş gibi soyut değil, kendi kendinize hitap ediyormuş gibi somut bir biçimde yaklaşmaya yönlendirin. Rolünüzün içinde olduğunuz ve onun da sizin içinizde olduğu hissini kazandığınız zaman; rolünüz, bilinçdışının sınırlarındaki içsel yaratıcı durumunuzla kendiliğinden içiçe geçtiği zaman artık güvenle ilerleyin.

Kendinizi, hayali karakterinizin durumunda bulduğunuzda üstleneceğiniz fiziksel aksiyonların listesini çıkarın. Aynı işi metinsel rol için de yapın yani oyunun kurgusu gereği karakterinizin üstlendiği aksiyonların listesini çıkarın. Sonra iki listeyi karşılaştırın ya da bir resmin üstüne kopya kağıdı koyar gibi, çizgilerin nerede kesiştiğini görmek için, deyim yerindeyse birini diğerinin üstüne koyun.

Eğer oyun yazarının eseri yetenekle yaratılmışsa, eğer yazar oyunu insan doğasından ve insani deneyim ve duygulardan yola çıkarak yazmışsa ve eğer sizin aksiyon listeniz de sizin canlı insani doğanızla harekete geçirildiyse, o zaman, iki liste arasında birçok noktada, özellikle tüm temel ve ilkesel yerlerde, bir kesişme olacaktır. Bunlar sizin için rolünüzle yakınlaşma anları, duygularla birbirine bağlanmış anlar olacaktır. Kendinizi kısmen de olsa rolünüzün içinde hissetmek ve rolünüzü kısmen de olsa sizin içinizde hissetmek; bu gerçek bir başarıdır! Bu, rolünüzle içiçe geçmenin ve rolünüzle yaşamanın ilk adımıdır.

Oyuncunun hâlâ kendi içinde hissetmediği, rolün diğer bölümleri için dahi, insan doğasının bir takım dışavurumları olacaktır. Çünkü eğer rol iyi hazırlanmışsa, bizim gibi insani olacaktır ve bir insan diğerini duyumsar."

Tortsov bugün yine bize bir rolün ruhsal yaşamını, fiziksel varlığı yoluyla yaratmaya yönelik psikotekniğinden bahsetti. Her zamanki gibi düşüncelerini ilginç bir örnekle açıkladı:

"Hiç seyahat ettiniz mi? Eğer ettiyseniz, yol boyunca hem yolcunun içinde hem de dışarıda meydana gelen bütün o değişimleri bilirsiniz. İçinden geçtiği ülkeye bağlı olarak trenin bile hem içsel hem de dışsal olarak dönüştüğünü hiç fark ettiniz mi?

İstasyondan ilk çıktığında yepyeni ve pırıl pırıldır. Çatısı bembeyaz kar kaplıdır, tıpkı lekesiz bir masa örtüsü gibi. Ama içerisi karanlıktır çünkü kış güneşi donmuş pencerelerden güçlükle sızar içeri. Sizi uğurlayanların elvedaları duygularınızı etkiler. Hüzünlü düşünceler kaplar zihninizi. Geride bıraktıklarınızı düşünürsünüz.

Trenin sallantısı, tekerleklerin tıkırtısı ninni gibi gelir. Uyuklamaya başlarsınız.

Bir gün bir gece geçer. Güneye doğru gidiyorsunuz. Dışarıda her şey değişiyor. Kar çoktan erimiştir bile. Başka manzaralar gelip geçer. Ama vagonun içinde hava boğucudur çünkü kalorifer hâlâ çalışmaktadır. Yolcular tamamen farklıdır; farklı aksanlarla konuşurlar ve kıyafetleri farklıdır. Yalnızca tren rayları aynı kalır. Sonsuzluğa kadar gider ha giderler.

Ne var ki, bir yolcu olarak ilginizi çeken şey raylar değil trenin içinde ve dışında sizi kuşatan şeylerdir. Demiryolu boyunca ilerlerken yepyeni yerlerden geçer, yeni yeni izlenimler edinirsiniz. Onları yaşarsınız, sizi bir coşku zirvesine yükseltirler ya da bir hüzne gömerler. Yolcuyu heyecanlandırır ve bir an için ruh halini ve yolcunun kendisini de değiştirirler.

Sahne üstünde de aynı şey olur. Rayların yerini ne alır? Onların üzerinde oyunun bir ucundan diğerine doğru nasıl ilerleriz?

Başlangıçta, kullanabileceğimiz en iyi malzeme gerçek, canlı duygular olacakmış gibi görünür. Bırakalım bizi yönlendirsinler. Ama ruha ait şeyler saman alevi gibidir. Onları sıkıca sabitlemek güçtür. Onlardan 'raylar'ı açığa çıkaramayız. Daha 'maddi' bir şeylere ihtiyacımız vardır. Bu amaca en uygun olan şey fiziksel yönelimlerdir, çünkü kıyaslanamaz bir şekilde duygularımızdan daha somut olan vücudumuz tarafından icra edilirler.

Fiziksel yönelimlerden oluşan raylarınızı döşedikten sonra, yeni diyarlara doğru yola çıkın; bir başka deyişle, oyunun yaşamına doğru. Durmadan ilerleyeceksiniz, bir yerde durmayacak ya da aklınızla bir şeyler düşünmeyeceksiniz; *aksiyona* gireceksiniz.

"Cıvata ve traversler yerine, sağlam bir şekilde sabitlenmiş yönelimlerle yerine oturtulmuş fiziksel aksiyonların bu kesintisiz çizgisi, rayların yolcuya gerekli olduğu kadar gereklidir bize. Tıpkı yolcu gibi oyuncu da çeşitli verili durumlar olan pek çok diyardan, 'sihirli eğerler'den ve imgelemin başka buluşlarından geçer. Yine onun gibi biz de, içimizde çok çeşitli ruh halleri uyandıran, değişen koşullarla karşılaşırız. Oyunun yaşamı içinde, oyuncu yeni insanlarla tanışır; karşısında oynayan diğer karakterler. Onlarla ortak bir yaşama girer ve bu da onun duygularını hareketlendirir.

Ve tıpkı yolcunun rayların kendisiyle pek az ilgilenip yalnızca içinden geçtikleri yeni ülkeler ve yerlerle ilgilenmesi gibi, oyuncunun yaratıcı dürtüsü de fiziksel aksiyonların kendisi tarafından değil, daha çok rolün dışsal yaşamını haklı gösteren içsel koşullar ve durumlar tarafından massedilir. Oynadığımız karakterlere hayat veren imgelemimizin o güzel kurgularına gereksinim duyarız, yani, yaratıcı oyuncunun yüreğinden taşan duygulara. Bütün oyun boyunca ilerlerken önümüzde beliren çekici yönelimlere gereksinim duyarız."

Tortsov burada konuşmasını kesti. Bir es oldu. An-

sızın sessizliğin ortasında Grisha'nın sızlanan sesini duyduk:

"Bu çok iyi işte. Artık sanatta ulaşım sorunlarıyla ilgili her şeyi biliyoruz," diye homurdandı güçlükle duyulabilir bir tonda.

"Ne dediniz?" diye sordu Tortsov.

Grisha, neredeyse bildiri okur bir tonda "Sadece diyorum ki, anlamıyor musunuz, gerçek sanatçılar tren vagonlarıyla yeryüzünde dolaşmazlar, uçaklarla süzülürler, bulutların üstünde," dedi muhteşem bir heyecan ve coşkuyla.

"Benzetmeni beğendim" dedi Tortsov belli belirsiz bir gülümsemeyle. "Buna önümüzdeki derste gireceğiz."



Tortsov sınıfa girer girmez Grisha'ya, "Demek ki bizim trajedi oyuncumuzun aşağıda yeryüzünde dolaşan bir tren vagonuna değil, bulutlar üzerinde süzülmek için bir uçağa ihtiyacı var." dedi.

"Evet, anlamıyor musunuz, bir uçak!" diye tekrarladı 'trajedi oyuncusu'.

"Yine de bir uçak havalanabilmek için, ne yazık ki, önce bir kalkış pistinin sağlam zemini boyunca belirli bir mesafe katetmelidir." diye uyardı Tortsov. "Yani, gördüğün gibi, süzülmeyi bile yeryüzü olmadan başaramazsınız. Biz oyuncular daha yüksek bölgelere çıkabilmek için fiziksel aksiyon çizgisine ne kadar ihtiyaç duyuyorsak pilotlar da yeryüzüne o kadar ihtiyaç duyar.

Ya da siz, acaba, kalkış pisti kullanmadan doğrudan dikey bir hat boyunca bulutlara ulaşabilir misiniz? Teknik öyle gelişmiş ki bunun yapılabileceği söyleniyor, ama bizim oyuncumuzun tekniği bilinçdışına doğrudan nüfuz etmenin hiçbir vasıtasına henüz vakıf değil. Elbette, eğer bir esin kasırgasına yakalanırsanız, bu, sizin şu 'yaratıcı uçağınızı' aşağıdaki uçak pistinde herhangi bir ön hazırlık koşusu yapmadan, dikey bir çizgide bulutların üstüne çıkartabilir, ama ne yazık ki bu esin uçuşları bize bağlı de-

ğildirler ve onlara kurallar koyamayız. Bizim hükmümüz altında olan tek şey yeryüzünü hazırlamak, raylarımızı döşemektir. Bu da inanç ve gerçeklikle güçlendirilmiş fiziksel aksiyonlarımızı yaratmak demektir.

Bir uçak için uçuş, makine yerden kalktığı zaman başlar. Bizim içinse yükselme gerçekçi ve hatta aşırı doğalcı olanın sona erdiği zaman başlar."

Tümünü yazmak için zaman kazanabilmek amacıyla "Ne demek istediniz?" diye sordum.

"Söylemek istediğim şey şu," diye açıkladı Tortsov, "aşırı doğalcı sözcüğünü *tümüyle doğal* ve *normal* saydığımız ve içten, organik bir biçimde inandığımız ruhsal ve fiziksel doğamızı tanımlamak için kullanıyorum. *Yalnızca bu durum içindeysek ruhsal kaynaklarımız ardına dek açılır*, bu kaynaklardan fışkıran zar zor algılanabilen şeyler yüzeye ulaşır. Son derece ürkek ve kolay bozulabilir o gerçek, organik, yaratıcı duygunun kokusu, ipuçları, gölgeleri."

"O halde bu duyguların yalnızca oyuncunun fiziksel ve ruhsal doğasının aksiyonlarının doğruluğuna ve normalliğine içten olarak inandığı zaman doğduklarını mı söylemek istiyorsunuz?" diye sordum.

"Evet! Derin ruhsal kaynaklarımız *oyuncunun içsel ve dışsal duyguları, onlar için sabitlenmiş kurallarla uyum içerisinde aktığı zaman, mutlak olarak hiçbir zorlama, normlardan hiçbir sapma olmadığı zaman, hiçbir klişe ya da basmakalıp oyunculuğun hiçbir çeşidi olmadığı zaman ardına dek açılır ancak. Kısacası, her şey aşırı doğalcılığın sınırlarına dek gerçek olduğu zaman.*

Ama eğer doğanızın normal yaşamına müdahale ederseniz, bu, bilinçdışı deneyimin bütün tanımlanamaz *inceliklerini* yok etmeye yeterlidir. İyice gelişmiş psikoteknikleri olan tecrübeli oyuncuların bile, sahne üstündeyken yanlış duyguya ya da yanlış fiziksel aksiyonlara doğru yönelen en küçük bir sapmadan korkmalarının sebebi budur.

Duygularını korkutup kaçırmamak için bu oyuncular içsel coşkulara kafa yormazlar, dikkatlerini daha ziyade *fiziksel varlık*larında odaklarlar."

Tortsov toparlayarak "Söylediklerimin tümünden açık olarak anlaşılmalıdır ki," dedi, "fiziksel aksiyonlarımızın gerçekliğine ve bizim onlara olan inancımıza olan gereksinimimiz gerçeklik ve doğalcılık uğruna değil, daha ziyade rollerimizdeki içsel duygularımızı refleksif bir şekilde etkilemek için ve coşkularımızın bozulmamış niteliğini, ansallığını ve saflığını korumak, sergilediğimiz karakterin yaşayan, insani, ruhsal özünü sahne üstünde aktarabilmek amacıyla coşkularımızı korkutup kaçırmayı ya da zorlamayı engellemek içindir."

Tortsov, Grisha ile aralarındaki tartışmayı sona erdirmek için, "Size gökyüzüne uçuşlarınızı yapmadan önce yeryüzünden vazgeçmemenizi, bilinçdışınıza doğru seyrederken fiziksel aksiyonlarınızı terk etmemenizi tavsiye etmemin sebebi bu." dedi.

Tortsov "Yalnızca yukarı doğru süzülmek yeterli değildir, aynı zamanda kendinizi yukarılara uyarlamalısınız." diye devam etti. "Orada, bilinçdışının bölgesinde, otobanlar, raylar, işaretler yoktur. Yolunuzu kaybetmek ya da yanlış yöne sapmak çok kolaydır. Kendinizi, bu bilinmeyen bölgeye nasıl alıştırabilirsiniz? Bilinciniz oraya nüfuz edemediğine göre duygularınızı nasıl yönlendirebilirsiniz? Havacılıkta erişilemez alanlarda pilotsuz uçan uçaklara yol göstermek için yerden radyo dalgaları gönderirler. Biz de sanatımızda benzer bir şey yaparız. Duygularımız bilincimizin erişemeyeceği bir bölgeye süzülünce coşkularımız üzerinde uyarıcılar, ayartıcılar yardımıyla dolaylı bir biçimde çalışırız. Bunlar, sezgiyi etkileyen ve duygularımızda tepkiler uyandıran, radyo dalgaları niteliğinde bir şey içerirler."



Bugünkü ders Tortsov'un Khlestakov rolü deneyimi üzerine yapılacak bir tartışmaya ayrılmıştı.

Tortsov şu açıklamayı yaptı:

"Bir rolün fiziksel varlık çizgisini anlamayan insanlara, bir dizi basit fiziksel, gerçekçi aksiyonun bir rolde in-

san ruhunun daha yüksek yaşamını doğurma ve yaratma kapasitesine sahip olduğunu açıkladığınız zaman gülerler. Bu yöntemin doğalcı niteliği onları rahatsız eder. Ama eğer sözcüğün 'doğa'dan türeyişine takılmazlarsa endişelenecek hiçbir şey olmadığını göreceklerdir.

Bunun yanı sıra, önceden de size söylemiş olduğum gibi, mesele bu küçük, gerçekçi aksiyonlarda değil, bu fiziksel aksiyonlar tarafından verilen itki sayesinde etkin hale getirilen yaratıcı sekans bütününde yatar. Bugün sizinle tartışmak istediğim şey, bu sekansın ne olduğudur.

Bu amaçla Khlestakov rolünde yaptığım denemeleri kullanacağım.

Siz de gördünüz: Ne ben ne de Kostyà, hayali durumlar, 'sihirli eğerler' dizisinin bütünü içindeki basit fiziksel edimimizi önceden haklılaştırmadan ne insan ne de oyuncu olarak sahneye çıkabildik. Yine gördünüz ki bu basit aksiyonlar, sahneleri birimlere ve yönelimlere bölmemizi gerektirdi; aksiyonlarımızda ve duygularımızda bir mantık, tutarlılık geliştirmek zorundaydık; içlerindeki gerçeği bulup çıkarmak, onlara olan inancımızı, 'ben ...yım' duyusunu kurmak zorundaydık. Ama tüm bunları başarmak için masa başında kafamız kitaba gömülü oturmadık, elimizde bir kalemle oyun metnini parçalara bölmedik; hayır, sahne üstünde kaldık ve oynadık, aksiyonumuzda kendi doğal yaşamımızda amacımızı destekleyecek ne gerekiyorsa aradık.

Başka bir deyişle aksiyonlarımızı soğuk, teorik bir biçimde, aklımız vasıtasıyla analiz etmedik; onlara pratik olarak, yaşam, insani deneyim, kendi alışkanlıklarımız, sanatsal ya da diğer duyularımız, sezgimiz, bilinçdışımız açısından yaklaştık. Aksiyonlarımızı icra etmemizde bize gereken şeyleri kendimiz aradık; kendi doğamız yardımımıza koştu ve bize yol gösterdi. Bu süreç üzerine düşününce onun rolümüzün yaşam koşulları içinde, insan olarak kendimizin *içsel ve dışsal analizi* olduğunu fark edeceksiniz.

Bahsettiğim bu süreç doğamızın bütün zihinsel, coşkusal, ruhsal ve fiziksel güçleri tarafından eşzamanlı olarak yürütülür; bu, fiziksel aksiyonlar yoluyla elde ettiğimiz

gerçek bir yönelim uğruna yapılan teorik değil pratik bir araştırmadır. Dolaysız fiziksel aksiyonlar tarafından kuşatılmış olarak doğal ve kavranamaz bir şekilde içimizde devam eden karmaşık içsel analiz sürecini düşünmez ya da farkına varmayız.

Bu yüzden rolün fiziksel varlığını yaratma yöntemimin yeni sırrı ve yeni niteliği, en basit fiziksel aksiyonun, bir oyuncu tarafından sahne üstünde icra edildiği zaman, onu kendi itkileriyle uyum içerisinde, her çeşit hayali kurgu, önerilmiş durumlar ve 'eğerler' yaratmaya zorlaması olgusundan oluşur.

Eğer en basit fiziksel aksiyonun icrası böylesine muazzam bir imgelem çabası gerektiriyorsa, o zaman bütün bir rolün fiziksel varlık çizgisinin yaratımı için, bütün bir oyun için uzun ve kesintisiz hayali kurgular ve önerilmiş durumlar dizisi olması gerekir. Bunlar yalnızca yaratıcı doğanın tüm içsel güçleri tarafından yürütülen ayrıntılı bir analiz yardımıyla hazırlanabilir. Yöntemim bu analize doğal araçlarla varır.

Benim vurgulamak istediğim, doğal bir biçimde gerçekleştirilen bir öz analizin bu yeni ve hayırlı niteliğidir."

Tortsov'un Khlestakov rolünde yaptığı deney üzerindeki incelemesini bitirecek zamanı kalmadı; bu yüzden bunu gelecek derste yapmaya söz verdi.

Bugün sınıfa girince Tortsov:

"Bir rolün fiziksel varlığını yaratma yönteminin incelenmesine devam edeceğim," duyurusunu yaptı.

"Kendime sorduğum soruyu ('Eğer kendimi Khlestakov'un durumunda bulsaydım ne yapardım?') yanıtlamak için, *bir oyuncunun fiziksel olduğu kadar tüm içsel doğasını da* yardımıma çağırmalıyım. Bir anda bütün oyunu olmasa bile, en azından oyunun genel ruh halini, atmosferini yalnızca anlamayıp aynı zamanda hissetmemizi de sağlayan şey budur.

Yaratıcı doğamızı, aksiyonun bütün özgürlüğü içinde

çalışmaya hangi araçlarla yönlendirebiliriz? Burada da benim yöntemim bir yardım sağlayabilir.

Bir yandan fiziksel aksiyonlara doğru *çekilirken*, öte yandan bilinçdışınızın yaşamından *uzaklaştırılırsınız*. Bu sayede bilinçdışınızı özgür bırakırsınız ve yaratıcı bir şekilde çalışmasına *ön ayak olursunuz*. Doğanın ve onun bilinçdışının bu aksiyonu öyle ince ve derindir ki yaratımda bulunan kişi bunun farkına varmaz.

Bu nedenle Khlestakov rolünü denerken ve rolümün fiziksel varlığını yaratma yolu olarak fiziksel aksiyonlarla işe başlarken, içimde olup bitenlerin farkında değildim. Fiziksel aksiyonlar yarattığımı, onları düzenlediğimi düşünecek kadar naiftim. Ama onların aslında sadece doğanın bilinçdışı kuvvetleri tarafından içimde, bilincimin ötesinde, yürütülen yaratıcı çalışmanın dışsal yansımaları olduğu ortaya çıktı.

Bu esrarlı çalışmanın yürütülüşü insan bilinçliliği dahilinde değildir ve bu yüzden gücümüzün ötesinde olan şey bizim yerimize doğanın kendisi tarafından yapılır. Peki doğanın bu çalışmayı yapmasına ön ayak olan nedir? Bir rolün fiziksel varlığının yaşamını yaratma yöntemimdir. *Yöntemim normal ve doğal araçlarla, matematiksel hesaba tâbi olmayan doğanın en ince yaratıcı güçlerini aksiyonun içine çeker.* Bu, yöntemimin yeni bir niteliğidir ve bunu vurgulamak istiyorum."

Diğer öğrenciler ve ben, Tortsov'un açıklamalarını anladık ama yine de kendimize nasıl uygulayacağımızı bilmiyorduk. Bize daha somut, teknik bir açıklama yapması için ona yalvardık.

Bu ricamıza karşılık Tortsov aşağıdaki cevabı verdi:

"Belirli fiziksel aksiyonlar icra ederek, oyunun koşullarıyla uyum içinde kendinizi dikkatinizin amacına uyarlayarak sahne üstünde olduğunuz zaman aklınızı bütünüyle en canlı, en gerçek ve en resimsel biçimde ne iletmeniz gerekiyorsa onu yansıtmakta toplayın. Sizinle oynayan kişinin sizin gibi düşünmesini ve hissetmesini, hakkında konuştuğunuz şeyleri sizin gözlerinizle görmesini, sizin kulaklarınızla duymasını sağlama görevine sıkı sıkıya

sarılın. Bunda başarılı olup olmamanız başka bir mesele. Önemli olan bunu kararlı bir şekilde istemeniz ve amacınıza ulaşma olasılığına inanmanızdır. Eğer böyle yaparsanız, dikkatiniz bütünüyle hazırladığınız fiziksel aksiyonlarınızda odaklanacaktır. Bu arada kendi doğanız, denetimden kurtarılmış olarak, sizin için hiç bir psikotekniğin bilinçli olarak başaramayacağı şeyi başaracaktır.

Fiziksel aksiyonlara daha sıkı sarılın. Onlar, o muhteşem sanatçı –yaratıcı doğa– için özgürlüğün anahtarıdır ve duygularınızı bütün zorlamalardan koruyacaktır.

Düşünün bir kere; mantık ve tutarlılıkla rolünüzün fiziksel varlığı için yalın, erişilebilir bir çizgi oluşturuyorsunuz ve sonuç olarak bir anda kendi içinizde bir insan ruhunun yaşamını hissediyorsunuz. Yazarın rolünüzü yazarken yaşamdan, başka insanların insani doğasından aldığı aynı türden insani malzemeyi içinizde bulmak; ne harika bir el çabukluğu bu, değil mi!

Böyle bir sonuç fazlasıyla önemlidir çünkü burada yaptığımız, yaratıcı çalışmada uylaşımsal ve teatral olanı değil gerçek anlamda insan malzemesini aramaktır. Ve bu sadece yaratıcı oyuncunun ruhunda bulunabilir.

Ve fark ettiniz mi, Khlestakov rolünde aksiyona dönük içsel itkiler hissetmeye başladığımda kimse içsel ya da dışsal olarak bana bir baskı uygulamıyordu, kimse bana herhangi bir direktif vermiyordu. Bunun da ötesinde, bu klasik rolün icrası etrafında toplanmış eski geleneksel vantuzlardan kurtulmak için bizzat çaba sarf ediyordum.

Bunun yanı sıra, o an için, kendimi yazarın etkisinden korumaya çalışıyordum ve oyun metnine kasten bakmadım. Bütün bunları engellenmemek ve bağımsız kalmak, kendi insani deneyimimi ele geçirmek için yaptım.

Zaman geçtikçe, rolümün derinlerine indikçe, oyun hakkında daha çok ve farklı türden bilgiler isteyeceğim. Bütün tavsiye ve bilgileri, verili problemi çözmekte ya da yansıtılan aksiyonu ele geçirmekte pratik olarak uygulanabilecek her şeyi minnettarlıkla kabul edecek ve hemen kullanıma koyacağım, yeter ki duygularıma ters düşmesin. Ama ilk yaklaşımımda, güvenli bir şekilde çalışabile-

ceğim sağlam bir temel yaratmadan, dikkatimi dağıtacak ve çalışmamı boş yere karmaşık hale getirecek her şeyden korkarım.

Başlangıçta, kendi ihtiyaçları, zorunlulukları, itkileri yüzünden, başkalarının yardım ve yönlendirmelerini arayan kişinin, oyuncunun kendisi olduğu olgusunun önemini unutmayın; ve bu yardım ona dayatılmaz. İlk durumda bağımsızlığını korur, ikincisinde kaybeder. Başka birinden devralınan ve kişinin kendi bireyinde tecrübe edilmeyen her yaratıcı malzeme soğuktur, zihinseldir, organik değildir.

Buna karşın, kişinin kendi bireysel malzemesi derhal yerli yerine oturur ve işlemeye başlar. Oyuncunun kendi yaşam deneyiminden aldığı her şey, içedönük bir biçimde tepki verdiği her şey, ona asla yabancı olamaz. Yapay olarak üretilmesi gerekmez. Zaten oradadır, kendiliğinden fışkırır, fiziksel aksiyonlarda açığa vurulmak için çırpınır. Oyuncunun bütün bu 'kendi' duygularının, rolünün doğasında olan duygulara benzer olması gerektiğini tekrarlamak ihtiyacını duymuyorum.

Yöntemin daha iyi bir değerlendirmesi için onu dünya tiyatrolarının çoğundaki yeni bir role yönelik yaklaşımlarla karşılaştırmanızı öneririm.

Oralarda yönetmen ofisinde çalışır ve ilk provaya elinde hazır bir planla gelir. Aslında çoğu hiçbir ciddi çalışma yapmaz, kendi deneyimlerine sırtlarını dayarlar. Bu 'deneyimli' yönetmenler, tek bir el hareketiyle, içlerine yer etmiş bir alışkanlıkla, oyunun izleyeceği çizgiyi ortaya seriverirler.

Diğer, daha ciddi, edebiyata eğilimli yönetmenler odalarının sessizliğinde yaptıkları derin bir çalışmadan sonra zihinsel bir çizgi formüle edeceklerdir. Bu doğru bir çizgi olacaktır ama hiçbir cazibesi olmayacak ve yaratıcı oyuncunun hiçbir işine yaramayacaktır.

Son olarak, rollerini nasıl oynamaları gerektiğini oyunculara gösteren istisnai yetenekte yönetmenler vardır. Gösterimleri ne kadar zengin olursa, yaratacağı izlenimler o kadar derin olacak, oyuncular da o kadar çok köleleşeceklerdir. Rolünün bu dahiyane işlenişini gören oyuncu, onu aynen gösterildiği gibi oynamak isteyecektir. Edindiği

izlenimden asla kopamayacak, kabaca modeli taklit etmeye mecbur kalacaktır. Ama onu asla yeniden üretemeyecektir, çünkü bu yönelim onun naif güçlerinin ötesindedir. Böyle bir gösterimden sonra oyuncu özgürlükten ve rolü hakkındaki kendi görüşünden mahrum kalır.

Bırakın her oyuncu üretebildiğini üretsin ve yaratıcı güçlerinin ötesinde olan bir şeyin peşinde koşmasın. İyi bir modelin kötü bir kopyası, ortalama bir kalıbın iyi durumdaki orjinalinden daha kötüdür.

Yönetmenlere gelince, onlara ancak oyuncularına hiçbir şeyi zorla kabul ettirmemeleri, onları kapasitelerinin ötesine geçmeye kışkırtmamaları, ama onları şevke getirmeleri ve basit fiziksel aksiyonlar icra etmeleri için gerekli olan bilgiyi kendiliğinden sormalarını sağlamaları tavsiye edilebilir. Bir yönetmen bir oyuncuda rolü için bir heves yaratmayı bilmelidir.

Şu halde, size çoğu tiyatroda ne yapıldığını ve *aynı zamanda yaratıcı sanatçının özgürlüğünü muhafaza eden* yöntemimin özel sırrını açıkladım.

Karşılaştırın ve seçin."



Bugün yeşil odada ilginç bir sohbet oldu. Bu Tortsov'un yeni yöntemi üzerine bazı deneyimli oyuncular arasında geçen bir tartışmaydı. Görünen o ki topluluktan bazıları sanata bu yaklaşımı kabul etmiyordu.

"Benim için siz deneyimli oyuncularla sondan başlayıp geriye doğru çalışarak konuşmak daha kolay olur," dedi Tortsov. "Sizler yaratıcı bir oyuncunun tümüyle hazırlanmış, bitmiş bir roldeki duygularına oldukça aşinasınız. Bunlar yeni başlayanların bilmediği duygulanımlardır. Şimdi söyleyin bana, kendinizi, düşüncelerinizi, duygularınızı deştiğinizde ve pek çok kereler oynadığınız rollerden birini, sağlam olarak oturtulmuş birini hatırladığınızda, soyunma odanızı terk edip tanıdık bir rolü oynamak üzere sahne üstüne çıktığınızda neyle ilgilenirsiniz, kendinizi neye hazırlarsınız, neyi öngörürsünüz, hangi yönelimler,

hangi etkinlik sizi sürükler? Şu anda skorunu basit hileler, trükler ve özel 'dönüm noktaları'ndan oluşturan oyuncularla konuşmuyorum. Ciddi, yaratıcı oyunculara sesleniyorum."

Oyunculardan biri "Sahne üstüne çıktığım zaman ilk yönelimimi düşünürüm," dedi. "Onu bitirdiğimde ikinci kendiliğinden gelir, ikinciyi bitirdiğim zaman üçüncüyü, dördüncüyü ve sonrasını düşünürüm."

Daha yaşlı olan bir başka oyuncu "Ben kesintisiz aksiyon çizgisi ile başlarım. Ucunda üstünyönelimin parıltılı kubbesini gördüğüm sonsuz bir otoban gibi önüme serilir." diye ekledi.

Tortsov "Nihai hedefinizi elde etmeye ya da ona ulaşmaya nasıl çalışırsınız?" diye sordu.

"Yönelimleri ardarda mantıklı bir biçimde icra ederek."

Tortsov onu daha fazla açıklama yapmaya zorladı. "Oynarsınız ve aksiyonunuz yoluyla, giderek nihai hedefinize yaklaşarak ilerlersiniz, öyle mi?"

"Evet, tabii ki, her skorda yapılacağı gibi."

"Tanıdık bir rolde bu aksiyonları kavrayışınız nasıldır? Zor mudur, karmaşık, tanımlanamaz mıdır?" diye sorguladı Tortsov.

"Genelde öyledir, ama nihai olarak oyunun ve rolün belirlenmiş kanalı diyebileceğimiz çok açık, gerçekçi, anlaşılabilir, ulaşılabilir yaklaşık on aksiyona bölünebilir."

"Nedir onlar; incelikli psikolojik aksiyonlar mı?"

"Tabii ki o mahiyettedirler. Ama sürekli tekrar ve onlarla rolün yaşamı arasındaki bölünmez bağ sayesinde psikolojileri büyük oranda vücuda giydirilir ve bu yolla duyguların içsel özüne ulaşılabilinir."

Tortsov ısrar etti "Söyleyin bana neden böyledir?"

"Sanırım doğal olduğu için. Vücut elle tutulur, ulaşılabilirdir. Yapılması gereken tek şey mantık ve tutarlılıkla oynamaktır ve duygu kendiliğinden gelir."

"O zaman" dedi Tortsov onun ifadesini yakalayarak, "sonuçta ulaştığınız şey basit fiziksel aksiyondur ve bizim işe başladığımız şey de odur. Dışsal aksiyonun, fiziksel

varlığın en ulaşılabilir olan olduğunu siz kendiniz söylüyorsunuz. O halde bir rol üzerindeki yaratıcı çalışmanız için ulaşılabilir olan bir şeyle, yani fiziksel aksiyonlarla başlamanız daha iyi olmaz mıydı? Tamamlanmış, iyi hazırlanmış bir rolde duygunun aksiyonun ardından geldiğini söylüyorsunuz. Henüz başlangıçtayken, daha rol bile yaratılmadan önce, duygu mantıksal akasiyon çizgisinin ardından gelir. Öyleyse neden en baştan, ilk adımlarınızı attığınız zaman gönlünü yapmayasınız? Neden aylarca bir masa başında oturasınız ve edilgin haldeki duygularınızı uyanmaya zorlayasınız? Neden onları aksiyonlardan kopuk olarak canlandırmaya çalışasınız? Sahne üstüne çıksaydınız ve derhal aksiyona girseydiniz, yani o anda sizin için ulaşılabilir olan şeyi yapsaydınız daha iyi ederdiniz. O aksiyonu takiben duygularınız için o anda ulaşılabilir olan şey neyse doğal bir biçimde vücudunuzla uyum içerisinde ortaya çıkacaktır"

Eski oyuncuların böylesine basit, normal, doğal bir gerçekliği kavramakta güçlük çekmeleri bir öğrenci olarak bana tuhaf geldi.

İçlerinden birine "Bu nasıl olabilir?" diye sordum.

"Çalışma temposu, prömiyerler, repertuar, provalar, gösteriler, yetersiz hazırlanmış roller, rol değişiklikleri, ekstra tek kişilik gösteriler, yarım kalmış çalışmalar; bütün bunlar oyuncunun yaşamına köstek olur. Bunların arkasından bakınca sanatta neler yapıldığını bir sis perdesi ardından bakıp da gördüğünüzden daha iyi göremezsiniz. Halbuki siz şanslı keratalar tamamen sanata gömülmüş durumdasınız." Bunlar bana repertuar tiyatrosunda faal olan genç bir kötümser tarafından söylenmişti.

Ve yine de biz öğenciler ona gıpta ederiz!



"Yöntemimin araştırması üzerine yaptığımız çalışmamızı şöyle bir toparlayalım.

"Sonuç, rolünde fiziksel ve ruhsal varlığın çizgisini yarattığı zaman, oyuncunun içinde oluşan yaratıcı durumda

aranmalıdır. Pek çoğunuz daha şimdiden, ya tesadüfen ya da psikotekniğin yardımıyla, *sahne üstündeyken gerçek bir içsel yaratıcı durum oluşturmada* başarılı oldunuz. Ama daha önce de belirttiğim gibi, bu yeterli değildir. *Oyunun verili durumlarıyla uyum içerisinde rolünüzdeki yaşamın gerçek bir duyumu*nu içsel yaratıcı durumunuzun içine akıtabilmelisiniz. Bu, oyuncunun duygularında mucizevi bir dönüşümü ortaya çıkarır, bir tümdeğişimi ya da bir metamorfozu.

"Şimdi şunu dinleyin: Gençliğimde ilkçağ uygarlıklarının yaşamı beni büyülerdi. Bu konu hakkında yazılar okur, uzmanlarla konuşur, kitaplar, kabartmalar, çizimler, fotoğraflar, kartpostallar toplardım ve o çağa yalnız aşina olmadığımı aynı zamanda onu gerçekten hissettiğimi sanırdım.

Sonra... Pompei' ye gittim. Orada insanların ilkçağlarda yürüdüğü yollarda yürüdüm, şehrin dar küçük sokaklarını kendi gözlerimle gördüm, hâlâ ayakta duran evlerin içinc girdim, ilkçağ kahramanlarının dinlendiği mermer oturaklarda oturdum, ellerim bir zamanlar onların elledigi nesnelere dokundu ve bütün bir hafta boyunca hem ruhsal hem de fiziksel olarak bu geçmişte kalmış yaşamın son derece farkına vardım.

Bu sayede bütün tuhaf kitaplarım ve bilgi parçacıklarım yerine oturdu, farklı bir şekilde, ortak, türetilmiş bir varoluşta canlandılar.

Doğayla kartpostallar arasındaki, hayatın coşkusal bir farkındalığıyla kitapsal, zihinsel bir kavranışı arasındaki düşünülmüş bir imgeyle fiziksel temas arasındaki farkın ne olduğunu o zaman gerçekten anladım.

Hemen hemen aynı şey bir role ilk yaklaştığımızda da olur. Rol ile üstünkörü bir tanışma, coşkusal algılama bakış açısından soluk bir sonuç sunar. Bir kitabın, bir çağın temsili bir manzarasının size vereceğinden daha fazla bir şey değildir bu.

Bir oyun yazarının çalışmasıyla ilk karşılaşmamızdan sonra, izlenimlerimiz, ilerde oyun üzerine yapacağımız bütün çalışmalarımızı renklendirecek, çoğunlukla canlı,

unutulmaz ayrı ayrı anlar, parçalar gibi şeyler halinde bizimle yaşamaya devam ederler. Yine de oyunun dışı hariç aralarında hiç bir ilişki olmayan, içsel çekimden yoksun olan bu ayrı ve belirgin noktalar bize bütün oyunun duyumunu vermez.

Oyunun zihinsel kavranışının ötesindeki noktaya ulaştığınızda, rolünüze benzer fiziksel aksiyonları, oyun yazarı tarafından kurulmuş olanlara benzer verili durumlar içinde icra ettiğinizde, ancak ve ancak o zaman karakterinizin nabzı atan yaşamını anlayabilir ve hissedebilirsiniz, bunu bütün varlığınızla yaparsınız.

Fiziksel varlık çizgisini bütün rolünüz boyunca sürdürürseniz ve bu sayede, içinde yaşayan ruhu hissederseniz, o zaman ayrı ayrı ve belirgin bütün noktalar ve duygulanımlar yerli yerine otururlar; yeni ve gerçek bir anlam kazanırlar.

Bu durum yaratıcı çalışma için somut bir temel oluşturur.

Bu temeli elde ettiğimiz zaman dışardan, yönetmenimizden ya da başka kaynaklardan alınan herhangi bir bilgi, aşırı dolu bir dükkandaki bazı gereksiz stoklar gibi kafanızda ve kalbinizde yuvarlanmaz artık; önceden belirlenmiş yerine oturur, aksi takdirde reddedilir.

Bu çalışma yalnızca zihin tarafından değil, bütün yaratıcı güçleriniz tarafından, oyundaki gerçek yaşam duyunuzla beraber sahne üstündeki içsel yaratıcı durumunuzun bütün öğeleri tarafından yapılır.

Size bir oyundaki fiziksel olduğu kadar ruhsal yaşam duyusunu da içinizde yaratmayı öğrettim. Bu kendiliğinden elde edilmiş duygu halihazırda varolan içsel yaratıcı halinizle içiçe girer ve birlikte *daha az çalışan yaratıcı durumu* oluştururlar. Ancak bu haldeyken, sadece zihninize ait olanlarla değil bütün ruhsal ve fiziksel yaratıcı güçlerinizin katılımıyla rolünüzün analizi ve incelemesinin üstesinden gelebilirsiniz.

Buna büyük önem veriyorum: bilinçdışınız ve sezginiz, hem bir oyuncu hem de insan olarak, hâlâ dinç ve özgürken, yeni bir oyuna yaklaşırkenki ilk adımlarınız

duygularınızla olmadığı kadar zihninizle de atılmamalıdır. Rolünüzün ruhu kendi yaşayan ruhunuzun, arzularınızın, özlemlerinizin, imgeleminizin parçalarıyla şekillenecektir. Eğer bu yaratıcı çalışmayı yapabilirseniz, o zaman sahne üstünde her karakteriniz yaşayacak ve kendi bireysel rengine sahip olacaktır.

Khlestakov'u sergilerken zaman zaman kendimin, Khlestakov'un kendi ruhu içinde olduğunu hissettim. Rolün ruhunun bir bölümünü kendimde bulduğum zaman bu duygunun yerini bir başkası aldı. Aynı şey bir seyyar satıcı tezgahından yiyecek bir şeyi gerçekten kapabileceğini hissettiği zaman Kostya'ya da oldu. Bu onun Khelestakov'un bazı içgüdülerini kendi içinde bularak rolüyle tamamen içiçe geçtiği bir andı. Araştırmamı derinleştirdikçe kendi karakteriminkine benzeyen dışsal ve içsel yaşam koşulları içinde canlı temas noktaları buldum. Bu yakınlık anları giderek daha da sıklaşır, ta ki hem fiziksel hem de ruhsal varlığın bütün bir kesintisiz çizgisini oluşturana dek. Artık bu önyaratıcı dönemi geçirmiş olarak şunu kesinlikle öne sürebilirim: Eğer kendimi Khlestakov'un durumunda bulsaydım, onun için yarattığım fiziksel varlığın içinde o nasıl davranıyorsa ben de gerçek yaşamda onun gibi davranırdım.

Böyle hissettiğim zaman, 'ben ...yım' haline çok yakınımdır ve hiçbir şey beni korkutmaz. Böylece sağlam bir temel üzerinde durarak, hem fiziksel hem de ruhsal doğamı kafamın karışmasından ve ayağımın kaymasından korkmadan ustalıkla idare edebilirim. Ve eğer gerçekten yanlış bir yöne kayarsam kolaylıkla geri dönebilir ve kendimi yeniden doğru yola sokabilirim. Aynı temel ilke çerçevesinde, sahne üstünde olduğum zaman dışsal kişilendirmemi eğitimli alışkanlıklarım yardımıyla varsayabilirim. Ve verili durumlar ve mantıksal duygular çerçevesi içinde, istenen herhangi bir içsel kişilendirmeyi üretmede ele geçirdiğim içsel malzemeyi kullanabilirim. Eğer bu dışsal ve içsel kişilendirmelerin ikisi de gerçeklik üzerine temellendirilirse, kaçınılmaz olarak içiçe geçecek ve yaşayan bir

imge yaratacaklardır.

Böylece, bir fiziksel varlık yaratma yöntemim otomatik olarak oyunu analiz eder; organik doğanın otomatik olarak bizi fiziksel aksiyona sevketmek için önemli içsel yaratıcı güçlerini çalıştırmasına neden olur. Otomatik olarak üzerinde çalışabileceğimiz canlı insan malzemesini içimizden çıkarır: Yeni bir oyuna doğru ilk adımlarımızı atarken, oyunun genel atmosferini ve ruh halini duyumsamamıza yardım eder. Bütün bunlar yöntemimin getirdiği yeni ve önemli olanaklardır."

EKLER

A. *BİR ROL YARATMAK*'A EK

ÇALIŞMA PLANI

1. Kurgunun öyküsünü (çok fazla ayrıntıya girmeden) anlatınız.
2. Fiziksel aksiyonlarla *dışsal kurguyu oynayınız.* Örneğin: bir odaya girin. Ama nereden geldiğinizi, nereye ve neden gittiğinizi bilmeden bunu yapamayacağınız için, fiziksel aksiyonlarınıza bir temel kazandıracak olan kurgunun dışsal öğelerini arayıp bulunuz. Bu tümüyle kabataslak bir biçimde olacak ve (sadece kaba ve dışsal olan) *verili durumların* bir şemasının haklılaştırılmasını oluşturacaktır. Aksiyonlar oyundan türetilir; eksik olan şey oyunun ruhuna uygun olarak keşfedilir: Eğer burada, bugün, şu anda kendimi kurgudakine benzer bir durumda bulsaydım ne yapardım?
3. *Geçmiş ve geleceğe ilişkin doğaçlamalar yapınız* (şimdiki zaman sahnede oluşur): Nereden geldim, nereye gidiyorum, sahnede bulunduğum zaman dışında neler oldu?
4. Oyun kurgusunun fiziksel aksiyonlarının *öyküsünü anlatınız* (daha ayrıntılı bir biçimde). Daha karmaşık, daha ayrıntılı, daha derin bir biçimde temellendirilmiş önerilmiş durumlar ve "sihirli eğerler" oluşturunuz.

5. Üstünyönelimin, takribi terimlerle, *geçici bir tanımlamasını ve kabataslak bir şemasını tasarlayınız.*
6. Elde edilen malzemeyi temel alarak kabataslak, takribi bir *kesintisiz eylem çizgisi* şekillendiriniz, her zaman şu sözleri kullanınız: "Eğer ... olsaydı" ne yapardım?
7. Bu amaçla oyunu b*üyük, fiziksel birimlere* ayırınız (büyük fiziksel birimleri, büyük fiziksel aksiyonları olmayan oyun yoktur).
8. "Eğer ... olsaydı" ne yapardım? sorusunu temel alan kabaca çıkarılmış bu fiziksel aksiyonları icra ediniz (oynayınız).
9. Eğer büyük birimlerin kavranması çok zor oluyorsa, *onları geçici olarak orta büyüklükteki birimlere, ve hatta, gerekiyorsa, daha da küçük birimlere ayırınız. Bu fiziksel aksiyonların doğasını inceleyiniz.* Büyük birimlerin ve tamamlayıcı parçalarının *mantığına* ve *ardışıklığına* sıkıca bağlı kalınız ve asla aksesuar kullanmadan onları bütünlüklü büyük aksiyonlar şeklinde birleştiriniz.
10. *Mantıklı, ardışık bir organik, fiziksel aksiyonlar çizgisi şekillendiriniz.* Bunu yazınız ve sürekli tekrar yoluyla sıkıca sabitleyiniz. Fazlalıkların hepsini temizleyiniz; yüzde doksanbeşini kes at! İnanılacak kadar doğru olma aşamasına ulaşıncaya dek üstünden geçiniz. Bu fiziksel aksiyonların mantığı ve ardışıklığı *hakikiliğin* ve *inancın* doğmasına neden olacaktır. Ama bu hakikat uğruna hakikati elde etmeyi denemek yoluyla değil, mantıklı ve tutarlı olarak başarılır.
11. "Burada, bugün, şu anda" olma aşamasında oluşturulan mantık, ardışıklık, hakikat, inanç, artık daha da oturdu ve sabitlendi.
12. Bütün bunlar birarada alındığında "ben ...yım" halini oluştururlar.
13. Bu "ben ...yım" haline ulaştığınızda *organik doğaya* ve onun bilinçdışına da ulaşmış olacaksınız.
14. Şu ana kadar kendi sözcüklerinizi kullanıyordunuz. Şimdi *metnin ilk okumasını* yapıyorsunuz. İhtiyaç

duyduğunuzu hissettiğiniz sözcükleri ve ifade biçimlerini tek tek yakalayın; onları yazın ve kendi bağımsız metninize ekleyin.

İkinci ve daha sonraki okumaları yaptığınızda, daha başka notlar alın, kendinizin keşfettiği rol metnine dahil edilmek üzere daha başka sözcükler seçin. Böylece oyun yazarının sözcükleri, aşama aşama, küçük parçalarla ve sonra da bütünlüklü ifadelerle, rolünüzün hizmetindedir. Boşluklar kısa sürede oyunun üslubuna, diline ve anlatım biçimine bağlı olarak gerçek metinle doldurulacaktır.

15. Metni inceleyin, kafanızda sabitleyin, ama onu mekanik bir biçimde gevelemek ya da bir dizi laf cambazlığı yapmak için yüksek sesle söylemekten kaçının. Defalarca tekrarlayın ve mantık çizginizi, ardarda gelen fiziksel aksiyonlarınızı, hakikati, inancı, "ben ...yım"ı, organik hakikati ve bilinçdışını kesin bir biçimde sabitleyin. Bu aksiyonlara bir haklılaştırma temeli kazandırmak suretiyle, daima canlı, yeni, daha somut verili durumlar ve daha engin, uçsuz bucaksız, her şeyi kucaklayan bir planlı aksiyon duygusu bulduğunuzu göreceksiniz. Bu işi yaparken, sürekli artan ayrıntılarla oyunun içeriğini yeniden ve yeniden gözden geçirin. Önerilmiş koşullarınız, kesintisiz aksiyon çizgisi ve üstünyöneliminiz sayesinde hiç farkına varmadan psikolojik olarak daha karmaşık olan fiziksel aksiyonlarınız için bir temel kazanacaksınız.
16. Oyunu, az önce sabitlenen çizgi doğrultusunda oynamaya devam edin. Sözcükler üzerine düşünün, ama oynadığınızda onların yerine *ritmik tekerlemelerle* (tra-la-la-la) kullanın.
17. Oyunun doğru içsel modeli, fiziksel aksiyonlarınızı haklılaştırma yoluyla şimdi kuruldu. Onu daha da sıkıca sabitleyin, öyle ki sözler ona bağlı kalsın, mekanik ve ondan bağımsız bir biçimde ağızda gevelenmesin. Ritmik tekerlemeler kullanarak oyunu oynamaya devam edin. *Kendi sözcüklerinizle* oyunun (1) düşünce

modelinin, (2) görselleştirilme modelinin *üzerinden geçin*; (3) partnerlerinizle karşılıklı iletişim kurabilmek için bu ikisini ve bir de iç aksiyon modelini onlara açıklayın. Bu temel modeller rolünüzün alt metnini oluşturur. *Onları olabildiğince sağlam bir biçimde oturtun ve sürekli koruyun.*

18. Bu model sabitlendikten sonra, hazır hâlâ masa başında otururken, *oyunu yazarın kendi sözcükleriyle okuyun ve elinizi bile kıpırdatmadan, ortaya çıkan modelleri, aksiyonları ve oyunun skorunun tüm detaylarını yapabildiğiniz kadar eksiksiz bir biçimde karşınızda oynayanlara aktarın.*
19. *Aynı şeyi hâlâ masa başında otururak, ama elleriniz ve gövdeniz serbest olarak, doğaçlama prodüksiyonlar için bir kenara ayrılmış malzemenin bir kısmını kullanarak yapın.*
20. *Doğaçlama olarak ayrılmış malzemeyle aynı şeyi sahne üstünde tekrarlayın.*
21. *Sahne dekorlarının (dört duvar arasında) planını çıkarın ve sabitleyin.* Herkese şu sorulmalıdır: Nerede (hangi mizansende) bulunmayı ve oynamayı seçerdi? Herkesin kendi planını önermesine izin verin. Dekor planı, oyuncular tarafından önerilen planların bir uzlaşımından çıkarılacaktır.
22. Sahne işlerini hesaplayın ve kaydedin. Sahneyi anlaşılan plan doğrultusunda hazırlayın ve oyuncuları sahneye alın. Oyunculara, bir ilan-ı aşk yapmak için nereyi seçeceklerini; karşılarında oynayan kişiyi samimi bir konuşmaya girişmeye ikna etmek vb. için nereyi kullanmayı tercih edeceklerini; bir şaşkınlığı saklamak amacıyla nereye geçmenin daha uygun olduğunu sorun. Bırakın oyuncular oyunun gerektirdiği biçimde gelip geçsinler, fiziksel aksiyonlarını icra etsinler; raflarda kitap arasınlar, pencereleri açsınlar, ateş yaksınlar, vesaire.
23. *Dört duvardan herhangi birini açarak sahne işçiliğinin modelini sınayın.*

24. Bir masaya oturun ve oyunun edebi, politik, sanatsal ve diğer yönleriyle ilgili bir dizi tartışmalar yapın.
25. *Kişilendirme.* Şu ana kadar yapılan her şey içsel kişilendirmeyi sağlamıştır. Aynı zamanda dışsal kişilendirme de kendiliğinden ortaya çıkmış olmalıdır. Ama eğer bu gerçekleşmezse ne yapılmalıdır? Halihazırda oluşturulmuş bulunan şeyi gözden geçirmelisiniz, ama takma bir bacak, özlü ya da ağdalı bir konuşma, kollar ve bacakların belirli tavırlarını, belirli davranışlar ve alışkanlıklara uygun bir gövde duruşu ekleyerek. Eğer dışsal kişilendirme kendiliğinden ortaya çıkmıyorsa dışarıdan aşılanmalıdır.

B. *OTHELLO* ÜSTÜNE DOĞAÇLAMALAR

Othello'daki bu iki kısa çalışma *Bir Rol Yaratmak*'ın Rusça versiyonunda yer alıyordu. Bağlamları bu kitaptakilerden çok *Bir Aktör Hazırlanıyor*'daki tartışmalarla ilgili olmasına rağmen, ilgi çekici oldukları için onları burada yayınlıyoruz. Burada, Paul *Bir Aktör Hazırlanıyor*'da olduğu gibi Iago rolünü oynar ve bu yüzden de tartışılan sahne, bu kitapta olduğu gibi oyunun açılış sahnesi değil, III. Perde'nin üçüncü sahnesidir. (Editör)

YÖNELİMLER; KESİNTSİZ AKSİYON ÇİZGİSİ; ÜSTÜNYÖNELİM

Tortsov bugün doğaçlama çalışmalarına geri dönmeye ve tüm skeç repertuarımızı ona sergilememize karar verdi.

Ama bazı öğrenciler engel olduğu için *Othello* doğaçlamalarıyla başlamak zorunda kaldık.

Ben önce hazırlıksız oynamayı reddettim ama sonra aslında buna can attığım için yapmaya karar verdim.

Ne yaptığımı bilmediğim için çok heyecanlandım. Kendime engel olamadım.

Tortsov'un yorumu şu oldu:

"Bana otobanda tozu dumana katan ve 'beni durdurun yoksa kaza yapacağım!' diye bağıran bir motosikletçiyi

hatırlatıyorsun."

Kendimi savunmak için "Heyecanlandığım zaman duygularım o kadar kamçılanıyor ki kendimi kontrol edemiyorum" dedim.

"Yaratıcı yönelimlerin olmadığı için. 'Genel anlamda' trajediyi oynuyorsun. Ve sanatta tüm genellemeler çok tehlikelidir," dedi Tortsov suçlayarak ve "dürüst ol, bugün neyi amaçladın?" diye sordu.

"En iyisi" diye devam etti, "kendini herhangi bir rolde, içinde büyük küçük tüm diğer birimleri ve yönelimleri içeren tek bir üstünyönelimle sınırlandırmaktır. Ama bunun yalnızca bir dahi üstesinden gelebilir. Bir üstünyönelimde bir oyunun karmaşık ruhunun tümünü hissetmek kolay değildir! Sıradan ölümlülerin gücünün ötesindedir bu. Eğer her sahne için yönelimlerimizin sayısını beşle, tüm oyun için olanları ise yirmi ya da yirmi beşle sınırlandırabilir ve onları tüm oyunun özünü içerecek bir şekilde bir araya getirebilirsek, bu başarmayı umut edebileceğimiz en iyi sonuç olur.

"Yaratıcı yolumuz büyük ya da küçük istasyonlarıyla, işaret tabelalarıyla, ki bunlar yönelimlerimizdir, bir tren yoluna benzer. Daha çok ya da daha az ilgi, daha uzun ya da daha kısa molalar isteyen eyalet başkentlerimiz ve taşra şehirlerimiz, ücra kasabalarımız vardır. Tüm bu istasyonlardan bir ekspres hızıyla ya da bir posta treni ağırlığında geçebiliriz. Tüm istasyonlarda ya da sadece büyük olanlarda durabiliriz. Uzun ya da kısa molalar verebiliriz. Bugün siz orta büyüklükte olan hiçbir yönelimde duraklamayan hızlı bir ekspres gibi geçip gittiniz. Bir çoğu telgraf direği gibi yanınızdan geçip gittiler. Onları fark edemediniz bile, hatta gideceğiniz yeri gerçekten bilmediğinizden ilginizi bile çekmediler."

"Bilmiyorum çünkü bize onun hakkında hiçbir şey söylemediniz" diye kendimi savundum.

"Hiçbir şey söylemedim çünkü zamanı gelmemişti. Ama bugün söylüyorum çünkü, öğrenme zamanınız geldi.

"Öncelikle, kendimize seçtiğimiz amacın temiz, doğ-

ru ve iyice tanımlanmış olduğunu görmeliyiz. Sağlam bir temele dayanmalıdır. İlk iş onun hakkında düşünmektir. Tüm arzumuzu ve çabamızı ona doğru yöneltmeliyiz. Yoksa sizin bugün yaptığınız gibi yoldan çıkarız.

"Amaç ya da yönelim yalnızca belirli olmamalı, aynı zamanda çarpıcı ve ilginç de olmalıdır. Yönelim yaratıcı isteğimizi bir balık gibi oltaya çeken canlı bir yem gibidir. Yem lezzetli olmalıdır; öyleyse, bir yönelim cevhere ve cazibeye sahip olmalıdır. Onlar olmadan dikkatinizi kendisine çekemez. İstek, ateşli arzu tarafından solunana kadar güçsüzdür. İlginç bir yönelim onu uyaracaktır. Yaratıcı isteğimizin arkasında güçlü bir itici güçtür, onun en büyük mıknatısıdır.

"Daha da ötesi, yönelimin doğru olması olağanüstü önemlidir. Bu tür bir yönelim doğru arzuları canlandıracaktır; bu da doğru çabayı getirecek ve doğru çaba da doğru aksiyona yol açacaktır.

"Shchepkin iyi ya da kötü oynayabilirsiniz demişti; önemli olan bu değildir. Önemli olan doğru oynamanızdır. Doğru oynamak için doğru yönelimlerin yolunu izlemelisiniz; onlar size doğru yolu gösteren işaret levhalarıdırlar.

"Başka bir şey yapmadan önce hatalarınızı düzeltmeliyiz; o yüzden lütfen tüm sahneyi yeniden oynayın. Ama önce onları büyük, orta ve küçük birimlere ve yönelimlere ayıralım.

"Ayrıntılarda boğulmamak için sahnenizi, birimlerin ve yönelimlerin en büyüğünü dikkate alarak bölün. Othello'nunkiler ve Iago'nunkiler nelerdir?"

"Iago, Mağripli'nin kıskançlığını uyandırdı" dedi Paul.

"Bu amaçla ne yaptı?" diye sordu Tortsov.

"Hile ve yalan kullandı, onun huzurunu bozdu," diye yanıtladı Paul.

"Ve bunu elbette ki, Othello'nun kendisine inanacağı bir şekilde yaptı," diye ekledi Tortsov. "Şimdi gidin ve bu yönelimi yapabileceğiniz en iyi şekilde gerçekleştirin ve henüz burada olmadığı için, Othello'yu değil önünüzde oturan capcanlı Kostya'yı ikna edin. Eğer bunu başarır-

sanız başka sorununuz kalmayacak," dedi Tortsov kararlı bir şekilde.

Bana dönerek, "Ya sizin yöneliminiz nedir?" diye sordu.

"Othello ona inanmaz," dedim.

"Öncelikle şunda anlaşalım; Othello henüz mevcut değil. Onu yaratamadınız. Bu yüzden, elimizde yalnızca Kostya var," diye düzeltti Tortsov. "İkinci olarak, Iago'nun söylediklerine inanmayacaksanız, ortada trajedi de olmayacaktır. Onun yerine bir mutlu son olacaktır. Oyunla daha uyumlu bir şey düşünemez misiniz?"

"Iago'ya inanmamayı denerdim."

"Öncelikle, bu bir yönelim değil ve ikinci olarak, hiçbir çaba göstermek zorunda değilsiniz. Mağripli, Desdemona'dan o kadar emindir ki, karısına güvenmesi onun için olağan bir davranıştır. Iago'nun, sizin ona duyduğunuz güveni yok etmesi işte bu yüzden o kadar güçtür." diye açıkladı Tortsov. "Habercinin ne anlattığını anlamak bile sizin için çok güçtür. Üstelik, eğer korkunç haberi en dürüst ve en sadık adamlarınızdan kabul ettiğiniz Iago'dan değil başka bir kaynaktan almış olsaydınız, onunla alay eder, onu yalancılıkla suçlayıp yanınızdan kovardınız ve böylece olay da kapanırdı."

Yeni bir yönelim önererek, "Bu durumda, belki de Mağripli'nin yönelimi Iago'nun ne dediğini anlamaya çalışmaktır." dedim.

"Elbette" diye onayladı Tortsov, "ona inanabilmek için, önce karısına güveni tam olan Mağripli'ye söylenen bu olanaksız şeyi anlamaya çalışmak zorundasınız. Ancak yalanı değerlendirdikten sonra suçlamanın yanlışlığını, Desdemona'nın ruhunun saflığını, Iago'nun bakışının adaletsizliğini ve benzeri şeyleri kanıtlama ihtiyacını duyar. Bu yüzden yalnızca *hangi amaçla* Iago'nun bunları anlattığını anlamaya çalışarak işe başlayın.

"Bunun için," dedi Tortsov, "bırakın Paul kafanızı karıştırmaya çalışsın ve siz de onun ne demek istediğini anlamaya çalışın. Eğer bu iki yönelimi her ikiniz de oynayabilirseniz bu beni oldukça tatmin edecek.

"İkincil ve yardımcı yönelimlerin her birini alın ve onu *kesintisiz aksiyon çizgisi* dediğimiz genel bir yönelimde birleştirin ve sonuna, tıpkı bir çengelli iğne gibi, ulaşmaya çalıştığınız *üstünyönelimi* yerleştirin. Bunu yaptığınız zaman sahneniz homojenlik, güzellik, duyarlılık ve güç kazanacaktır."

Bu açıklamalardan sonra, Tortsov, sahneyi *yönelimlere* göre *kesintisiz bir aksiyon çizgisi*ne yerleştirerek ve *üstünyönelim*le uyumlu hale getirerek bize yeniden oynattı. Oynamayı bitirdiğimizde bazı eleştiriler ve açıklamalar yapıldı. Tortsov bu kez şunları söyledi:

"Evet. Sahneyi yönelimlere göre, hep kesintisiz aksiyon çizgisini ve üstünyönelimi düşünerek oynadınız. Ama... düşünmek temel bir amaç uğruna yapılan aksiyon demek değildir. Düşüncelerinizin, aklınızın araçlarıyla üstünyönelime ulaşamazsınız. Üstün-yönelim bütünüyle teslimiyete, ateşli arzuya ve kesin aksiyona ihtiyaç duyar. Her bir küçük, her bir ayrı yönelim, oyunun temel amacına, yani üstünyönelime daha çok yaklaşmak için zorunludur. Öyleyse, doğruca amacınıza doğru ilerleyin ve teğet geçişlere ve kesintisiz çizginizden sapmalara asla izin vermeyin.

Yaratmak demek, üstünyöneliminize doğru tutkulu, gayretli, yoğun, kararlı olarak ilerlemek ve hareketlerinizi ondan yola çıkarak meşrulaştırmak demektir.

"Yardımcı yönelimlere gelince, elbette onların da altı dikkatlice ve eksiksizce doldurulmalıdır, ama yalnızca gereken miktarda ve üstünyönelime ve kesintisiz aksiyon çizgisine yardımcı olacak kadar, asla bugün olduğu gibi her bir yönelimi birbirinden bağımsız olarak ele alarak değil.

"Bu çizgiyi anlamayı ve yapabildiğiniz oranda aklınızda tutmayı deneyin: Üstünyönelimden arzuya, çabaya, kesintisiz eylem çizgisine ve tekrar üstünyönelime."

"Ama bu nasıl olabildi," diye itiraz ettik hayretle, "en sonunda üstünyönelimden tekrar üstünyönelime geri dönmüş olduk?"

"Evet, nasıl oluyorsa öyle," diye açıkladı Tortsov. "Oyunun ana, temel özünü dışa vuran üstünyönelim oyuncunun yaratıcı arzusunu, gayretini ve aksiyonunu uyandırmalıdır.

Böylece, oyuncu en sonunda, başlangıçta yaratıcı sürecini devreye sokan üstünyönelime hükmedebilecektir."

METİNDEN HAREKETLE ALTMETNE

Tortsov bugün "Yaratıcılığımızın ilkesel sırrını bildiğinize göre, şimdi bana *Othello*'dan bir bölüm oynayın bakalım" dedi.

"Paul ve ben sahneye çıktık ve Iago ile Othello arasında geçen bir sahneyi oynamaya başladık.

Tortsov'un benimle bu sahneyi prova edip düzeltmesinden bu yana ne kadar zaman geçmişti? Yine de, onun yaptığının bütünüyle boşa gittiğine inanmıyordum. Ama öyle oldu. Eski bildik karanlık yere çıktığımda repliklerimi güçlükle söyleyebildim.

Neden böyle oldu?

Çünkü oynarken ve bunun bilincinde değilken, gerçeği söylemek gerekirse, belirli bir imgeyi oynamaktan öteye gitmeyen, önceden kalma, tesadüfi amaçlar kafama takılmıştı. Bu durum abartılı oyunculuğa yol açtı; verili durumlar ve aksiyonlar keşfederek sözkonusu imgeyi meşrulaştırmak için elimden geleni yaptım.

Sözcüklere ve düşüncelere gelince, onları mekanik bir şekilde, bilinçsizce, iş yaparken ya da kürek çekerken şarkı söylüyormuş gibi telaffuz ettim. Bu, yazarın anlatmak istedikleriyle uyuşabilir miydi?

Metin başka bir şey çağrıştırıyordu, benim yönelimlerim başka bir şey. Sözcükler aksiyonu engelliyordu ve aksiyon sözcüklere mani oluyordu.

O sırada Tortsov bizi durdurdu.

"Yaşamıyor, kendinizi zorluyorsunuz." dedi.

Yırtınarak "Biliyorum! Ama nasıl yapabilirim?" diye cevap verdim.

"Ne?" diye haykırdı Tortsov. "Ne yapmanız gerektiğini mi soruyorsunuz? Üstelik, bu size yaratıcılığımızın temel sırrını açıkladıktan sonra mı oluyor?"

Sessiz ve kızgın durmaya devam ettim. "Cevap verin"

dedi Tortsov. "Şu anda duygularınız nerede? Yaratıcılığa davetinizi sezerek, anında yanıt veriyorlar mı?

"Hayır" diye söylediklerini kabullendim.

Tortsov sorgulamasında ısrar ederek "Eğer hayırsa ne yapmalıydınız?"dedi.

Tekrar sessizliğe gömüldüm ve somurttum.

Tortsov kendi sorusunu "Duygular kendi ayarlarının yaratıcı meydan okumasına tepki vermediğinde, onları yalnızlığa terk edin çünkü zorlamaya gelmeyeceklerdir.," diye cevapladı. "Bu tip durumlarda üçlemenin diğer elemanlarına dönün: İsteğinize ve aklınıza. En kabul edilebilir olanı aklınızdır. Öylcyse onunla başlayın."

Ne konuştum ne de hareket ettim.

Tortsov nazikçe ve ikna edici bir biçimde "Bir oyunla tanışmanız nasıl başlamıştı?" diye sordu. "Metni dikkatlice okuyarak başladınız. Oyunda ebedi bir form içinde işlenmiş bir karşıtlık vardır ve bu haliyle oyun eşi az bulunur bir sanat eseridir. *Othello* trajedisi yaratıcı oyunculuk için görkemli bir malzemedir. Bu malzemeyi kullanmamak akla yatkın mıdır, dahası böyle bir temadan etkilenmemek mümkün müdür? Shakespeare'in yarattığından daha iyi bir şey bulamayacağınızı siz de biliyorsunuz. En azından kötü bir yazar değildi. Sizden kötü hiç değil. Neden ona bir deneme fırsatı vermeyi reddediyorsunuz?"

"Bir dahi tarafından yazılmış bu oyunun metnini kullanarak işinize başlamanızdan daha basit, daha doğal ne olabilirdi ki? O, belirgin ve güzel bir biçimde sizin için doğru olan yaratıcı yolu çiziyor ve gerekli olan yönelimleri ve eylemleri gösteriyor; size oyunla birlikte verilen durumları inşa etmede doğru ipuçlarını veriyor; hepsinin ötesinde, sözcüklerine oyunun ruhsal özünü yerleştiriyor.

"Dolayısıyla *metin*le başlayın ve aklınızı onun derinliğini yorumlamakta kullanın. *Duygularınız* aklınıza eşlik etmekte tereddüt etmeyecektir ve yazarın, onu oyunu yazmaya iten itkileri gizlediği yer olan *altmetnin* derinliklerine inmenize önayak olacaktır. Yani, metin kendisinin yeniden yaratılması için altmetne hayat verir."

Bu açıklamalardan sonra Paul ve ben oynamayı kestik ve repliklerimizi prova etmeye başladık. Elbette tüm yaptığımız onların altında yatan anlama ulaşmaya çaba göstermeden sözcükleri tekrarlamaktı.

Tortsov bu duruma son vermekte gecikmedi.

Bize "size aklınıza ve düşüncelerinize başvurmanızı önerdim, böylece onların yardımıyla duygularınıza ve altmetne ulaşacaktınız" dedi. "Ama akıl nerede, ne yaptığınıza dair düşünceler nerede? Sözcüklere, onları bezelye taneleri gibi etrafa saçmanız için ihtiyacınız yoktur. Bunun için tüm ihtiyacınız bir ses, dudaklar ve dil. Akıl ve düşüncenin bu tür mekanik aksiyonlarda yeri yoktur."

Bu dersten sonra kendimizi, telaffuz ettiğimiz sözcüklerin anlamlarına ulaştırmaya başladık. Akıl duygular gibi ürkek değildi ve daha dolaysız bir baskıya izin veriyordu.

Paul hesaplı bir tonda "Soylu efendim..." diye başladı.

Derin düşüncelere dalmış bir ifadeyle "Ne diyorsun Iago?" diye yanıt verdim.

"Hanımıma kur yaptığınız günlerde, biliyor muydu Micheal Cassio, sizin onu sevdiğinizi?"

"İlk günden itbaren..." diye yanıtladım yabancı bir dilden tercüme yapan birisi gibi sürekli duraklayarak.

Burada Tortsov zorlu çalışmamızı kesti.

"Her ikinize de inanmıyorum. Desdemona'nın gönlünü kazanmak için hiç bir şey yapmadınız ve geçmişiniz hakkında da hiç bir şey bilmiyorsunuz" dedi bana. "Size gelince" diyerek Paul'e döndü, "sorduğunuz sorularla gerçekten çok az ilgileniyorsunuz. Onlara yanıt bulmaya gerçekten ihtiyacınız yok. Bir soru soruyorsunuz ve Othello'nun yanıtını bile dinlemiyorsunuz."

Açıkçası, söylenen her sözün bir takım verili durumlarda, bir takım "sihirli eğerler"de kendi temeline, kendi haklılığına sahip olması gerektiği gibi basit bir gerçeği anlayamamıştık.

Bu tür bir çalışmayı yönelimler ya da aksiyonlar hazırlarken defalarca yapmıştık, ancak bunu ilk defa bir

başkasının gerçek sözcüklerine bağlı kalarak yapmaya zorlanıyorduk. Doğaçlamalarımızda, oynarken kendiliğinden gelen bazı düşünceler ve sözcükler kullanmıştık. Ne zaman sözcükler gerekli olsa, o sözcükler belirli bir yönelimin ve aksiyonun parçası olarak aniden kafamızda uyanır ve dilimizden dökülüverirlerdi.

Ama kendi sözcüklerinizi ve düşüncelerinizi kullanmak, sanki bronzdan, sağlam net şekillerden yapılmışçasına kalıcı olarak sabitlenmiş bir başkasının sözcüklerine ve düşüncelerine kendini uyarlamaktan oldukça farklıdır. Onlar değiştirilemezler. Başta yabancı, garip, uzak ve hatta çoğunlukla anlaşılmazdırlar. Ama yeniden yaşam kazandırılmaları yaşamsal ihtiyaç duyulan, sizin olan, kolay, arzulanan şeylere –değiştirmeyeceğiniz, kendi benliğinizden çıkan sözcüklere– dönüştürülmeleri zorunludur.

İlk kez başka birisinin sözcüklerini içimize sindirme işiyle karşı karşıyaydık ve Paul ve benim Othello'nun muhteşem sözcükleriyle yaptığımız amatörce çıkarılmış ruhsuz sesler kesinlikle işe yaramadı.

Çalışmamızda yeni bir aşamaya geldiğimizi anladım; yaşayan sözcüğün yaratılması. Bunun kökleri insanın ruhuna kadar iner, insanın duygularını besler; ama gövde dokunaklı sözel biçimlerin bereketli yapraklarını, yaşama güçlerini aldıkları derin duyguları taşıyarak, onları gün yüzüne çıkardığı yere, bilince kadar ulaşır.

Bu fırsatın önemi ilgimi çekmiş ve beni heyecanlandırmıştı. Böyle bir durumda, verili durumların uzun bir dizisini oluşturmak için her bir düşünceyi, her bir deyimi, oyun yazarının sözel metninin tümünü meşrulaştırarak ve ona yaşam vererek insanın dikkat ve düşüncelerini bir araya getirmek, imgelemini ateşlemek zordur.

Kendimizi içinde bulduğumuz şaşırtıcı durumda, içine düştüğüm problemle baş edemeyeceğimi hissettim. Bunun üzerine Tortsov'a çalışmamızı gelecek derse kadar ertelemeyi önerdik, böylece, çalışma üzerine düşünmek ve evde hazırlanmak, yani şu ana kadar bize ifade ettiği bir şey olmayan bir sürü sözcükten ibaret repliklerin hakkı-

nı vermek ve onları canlandırmaya yarayacak tüm gerekli fantezileri, verili durumları keşfetmek için zamanımız ve fırsatımız olabilecekti.

Tortsov bize hak verdi.



Bu akşam Paul beni görmeye geldi ve birlikte *Othello*'daki rollerimizin sözcüklerinin hakkını vermek için çeşitli durumlar üstüne düşündük.

Tortsov'un talimatları doğrultusunda önce tüm oyunu gözden geçirdik ve sonra kendi sahnelerimizdeki düşüncelerin dikkatlice incelenmesi işi ile uğraştık.

Böylece, bize öğretildiği gibi, ödevimizi yaratıcı üçlememizin en hükmedilebilir olanından –aklımızdan– yararlanarak yapmaya başladık. Okuduk:

Hanımıma kur yaptığınız günlerde,

Biliyor muydu Micheal Cassio, sizin onu sevdiğinizi?

Mağripli'ye geçmişi hatırlama fırsatı vermek için oyuna ne kadar fantezi karıştırılmalıdır? Onun geçmişteki hayatına, Desdemona ile ilk tanıştıkları döneme, âşık oluşuna, kaçırma olayına ilişkin bir şeyler biliniyor, üstelik bunların tümü ilk sahnede ve Othello'nun Senatoya yaptığı konuşmada var. Ama yazar oyun başlamadan önce ve sahneler arasında ya da aksiyonla aynı anda ama sahne dışında geçen zamanda ne olduğuna ilişkin söylenmedik neler bırakmıştır?

Paul ve benim doldurmaya çalıştığımız Shakespeare'in söylenmemiş olarak bıraktıklarıydı.

Burada, Cassio'nun yardımıyla gerçekleşen Desdemona ile gizli buluşmasının nasıl başarıldığına ilişkin düşündüğümüz imgelemsel kombinasyon ve permütasyonların tümünü saymak için ne zamanım ne de sabrım var. Bulduğumuz pek çok şey ilgimizi çekti, gözlerimize şiirsel ve güzel gözüktü. Aşkın peşinden koşan bizim gibi genç erkekler için hangi biçimi alırlarsa alsınlar, bu tür temalar her zaman coşkusal olarak ilgi çekicidir.

Ayrıca, Othello'nun aşka, öpücüklere, bu zenci köle-

nin gizli sarılışlarına karşı koyamayan kadına karşı hissettikleri konusunda da uzun uzadıya konuştuk.

Burada çalışmamızı kestik çünkü saat biri geçmişti. Beynimiz sulanmıştı ve gözlerimiz kapanıyordu.

Önerilmiş durumlar temelinde inşa edilmiş bir sahneye başlangıç yapmış olmanın verdiği memnuniyetle ayrıldık.



Bugün, Paul ve ben, *Othello*'daki sahnemiz için bulduğumuz önerilmiş durumlara ilişkin çalışmamıza göz atmak için, Tortsov'la çalışmadan önce, yine buluştuk.

Paul kendi rolü üzerinde çalışmamızı talep etti, çünkü onun Tortsov'a gösterecek bir şeyi yoktu, buna karşın ben rolüm için çok az şey imgelemiştim.

Evet, çok az şey vardı ve yeterli olmaktan uzaktılar, çünkü ben tüm sahnemi önerilmiş durumları temel alarak inşa etmeyi düşünmüştüm. Eğer bu temeli attıysanız, sahne üzerinde çalışmak çok daha zevkli olur. Ancak, Iago üstüne çalışmaktan başka yapılacak bir şey yoktu.

Aklımızı tekrar oyuna odakladık. Diğer bir deyişle metnin üstünden dikkatlice geçtik, onu analiz ettik ve bu klasik Shakespeareyen kötü adamın geçmişine bakmayı arzuladığımıza karar verdik. Oyunda ondan çok az bahsedilmektedir. Ancak, imgelemimize açık bir alan bıraktığı için bu iyi bir yön de taşımaktadır.

Rolümle doğrudan ilintili olmayan hiçbir şeyi kaydetmeye kalkışmam. Bunu neden yapayım? Ama imgesel karakterimi etkileyecek her şeyi bu günlüğe yazmaya özen gösteririm.

Iago'yu tamamen iğrenç biri olarak değil, çarpıcı bir görünüşle görmek için büyük bir itki hissettim. Bu olmadan benim Othello olarak ona duymam gereken güvenin hakkını vermem imkânsız olurdu. Bunu başarmak amacıyla Iago'yu, hakiki kötü adamı, temiz yürekli bir adam olarak kabul etmek için görsel bir temel olmalıydı. Eğer kötü adam rolündeki kişi yılan gözlü bir opera oyuncu-

sunu andırır biçimde benden önce gözükse ve her zaman oynadığı gibi yüzünü buruştursa, ben tedbirli bir biçimde ondan uzaklaşmak zorunda kalır ya da kendimi aptal gibi hissederdim.

Sorun Paul'un doğal olarak her şeyi mazur görecek ve affedecek birisi olmasından kaynaklanıyordu. Bu durumda da Iago'yu mazur görmeye ve affetmeye eğilimliydi. Bunun için ona karısı Emilya'yı ve onunla ilişkisi olduğunu varsaydığı Othello'yu kıskandırdı. Bunun ipuçları metinde kesinlikle bulunmaktaydı. Onları hareket noktası olarak alıp belli bir yere kadar kötü niyeti, nefreti ve intikama susamışlığı ve Iago'nun ruhunun gebe olduğu tüm diğer kötü özellikleri haklı çıkartmak için kullanabilirsiniz. Ancak, Othello'nun üstüne çöken bu gölge bana uymaz. Benim planlarımla uyuşmaz. Benim peri masalından çıkma kahramanım bir güvercin kadar saftır. Kadınlarla masum ilişkilere girmelidir. Iago'nun şüpheleri yersiz olmalıdır. Gerçek temellere dayanmıyor olmalıdır.

Bu yüzden, eğer Paul bunun gerekli olduğunu hissediyorsa, bırakın Iago kıskançlıkla nefret etsin; ama ben oyuncudan, rolünü oynarken inatçı ve yetenekli bir biçimde beni ruhunda köpüren bu günahkar duygulardan haberdar edecek herhangi bir dışsal işaret vermemesini talep ederim.

Ayrıca, Iago'nun, zekasına rağmen, oldukça basit bir insan olduğunu hissetmeye de ihtiyaç duyarım. Aksi halde, naif meraklar olarak görünen şeylere nasıl gülebilirim? Iago'da, sadakatinden dolayı, insanın onunla ilgili herşeyi affedebileceği büyük, hareketsiz, kaba, naif, sadık bir asker görmek isterim. Basit düşünen bir askerin iyi huylu veçhesi altında bir kötü adamı saklamak kolaydır ve benim için onun maskesini düşürmek zor olacaktı.

Sanırım Paul'ü hiç olmazsa kısmen bu görüşe inandırdım.



Şu soru aklıma geldiğinde yatağa gitmek üzere soyunuyor-

dum: Önceden, oyunun repliklerini kullanmadan yaptığımız doğaçlamalarda ya önerilmiş durumlarla işe başlayıp fiziksel yönelimlere ulaştık ya da, tam tersine, yönelimlerden yola çıkıp önerilmiş durumlara ulaştık. Bugün çok farklı oynadık, oyun yazarının kendi metniyle çalışmaya başladık ve aynı şekilde yine önerilmiş durumlara ulaştık. Bu, tüm yollar Roma'ya çıkar demek mi oluyor? Öyleyse, hangisinden başladığınız hiç fark etmiyor mu; *yönelimden* ya da *metinden*? Akıldan ya da istekten?

Bugün Tortsov'un dersine ayaklarımı sürüyerek gittim, çünkü yeterince hazır olmadığımı hissediyordum.

Önce Paul'ü ve beni çağırdı, ama işi aceleye getirmedi, yani hazırlanmamız, hazırladığımız önerilmiş durumların davranışlarını kafamızda toparlamamız için bize zaman tanıdı.

Bizden yapmamız istendiği gibi, üç yaratıcı gücümüzün en duyarlısı olan zihnimizi kullandık. Zihin, Othello ve Iago'nun yaşamlarında Paul ve benim iki dersten beri tekrar ettiğimiz her şeyi kapsayan gerçekleri, düşünceleri üretti. Bu hemencecik bizi yolumuza soktu ve metnin altında yatanlara dönük dolaysız ve doğal bir yaklaşımı beraberinde getirdi.

Kendimi iyi hissettim. Sahnede olmak memnuniyet vericiydi ve ayrıca orada olmaya, sözcükleri söylemeye, önerilmiş durumları hayata geçmekten alıkoyan düğümün çözülmesinden ve metnin kendisinden doğal olarak içime doğanları yapmaya hakkım olduğunu hissettim. Daha önce, doğaçlamalarımızda Othello'yu oynadığımda, yalnızca nadiren bu duyguları hissetmiştim. Bu kez, içim bütünüyle ve daha uzun bir süre için rahattı.

Asıl nokta şuydu: Bu daha önce bütünüyle bilinçsizce ve rastlantısal olarak gerçekleşmişti. Şimdi içsel bir tekniğin ve sistematik bir yaklaşımın yardımıyla bilinçli olarak ortaya çıkarılmıştı. Bu bir başarı olarak nitelendirilemez miydi?

Bu duygulanımın çekiciliğini ve beni ona götüren adımların ne olduğunu tanımlamayı deneyeceğim.

Başlangıçta, Iago rolünde Paul basit düşünen bir adamın dış görünüşünü daha ustalıklı tasarlamıştı. Onun biçim değişikliğine her açıdan inandım.

Iago şöyle der:

> Hanımıma kur yaptığınız günlerde,
> Biliyor muydu Michcal Cassio, sizin onu sevdiğinizi?

Onun sorusunu değerlendirirken istemeden kendi Venedik'imi –Sivastopol-Nizhny Novgorod'da, Volga kıyılarındaki evi– hatırladım; Desdemona'yla tanışmamı, onun büyüleyiciliğini, etkileyiciliğini, işveli tarzını, sırrımızı "baştan sona" bilen Cassio'nun yardımıyla ayarlanmış o harika kaçamaklarımızı anımsadım.

Kafamdaki düşünceler ve resimlerden hareketle Iago'ya yanıt vermekten zevk aldım çünkü ona anlatacak çok şeyim vardı; onun beni sorgulamasından uzunca bir süre zevk aldım. Aynı içsel kaynaktan dudaklarıma yayılan gülümsemeyi engellemek çok zordu. Belki de, Othello'nun tecrübe ettiklerini yaşamıyordum ama onun düşüncelerinin ve duyumsamalarının karakterini anlıyor ve onlara inanıyordum.

Sahne üstünde bu muhteşem bir şeydi; düşüncelere ve duygulara inanmak.

Ayrıca, cümleleri ve bir film şeridi gibi geçen içsel görüntülerin yoğun, kesintisiz çizgisini içeren düşünceleri söylemek beni çok mutlu etti.

Bunu bir başkasına aktarmak için uygun olan tüm iletişim biçimlerini ve hepsinin ötesinde sözcükleri kullanmak zorundasınızdır. En uygun ve anlamlı olanların Shakespeare'in sözcükleri olduğunu göreceksiniz. Öncelikle, o dahi bir şair olduğu için ve ikinci olarak, şu anda bilmem gereken şeyi o yegane sözcüklerde bulacağım için. Onların içsel özünü kendilerinden daha iyi başka ne aktarabilir? Bu durumlar altında bir başkasının sözcükleri bana gerekli, sevimli ve yakın gelir, kendime ait olurlar.

Kendi ayarlarını doğal olarak içimde bulurlar.

Şu ana kadar boş olan sözcükler sanatsal buluşlarla ve inanmaya hazır olduğum imgesel resimlerle doldu. Kısacası, oyunun ruhsal özünü duyumsadım, bu ona karşı yakınlık hissetmemi sağladı ve bir kez daha açıklanmak için kendi biçimlerine ihtiyaç duydu.

Ne kadar da dikkat edilmesi gereken bir süreç! Ve doğanın kendi yaratıcı yollarına ne kadar da yakın!

Gerçekten de sanki olgunlaşmış bir meyveden bir tohum almıştım ve ondan bütünüyle kendisine benzeyen bir meyve büyümüştü. Oyun yazarının metninden içsel özü almıştım ve onu şimdi benim olan onun sözleriyle taptaze bir biçimde dışa vurmuştum. Onlar benim için bir gereksinim halini almışlardı; bu kez onların çekirdeğine ulaşmak zorunda kaldığım için değil, bu öze sözlü bir biçim vermeye ihtiyaç duyduğum için. Metin altmetni doğurmuştu ve altmetin metni yeniden doğurmuştu.

Paul'ün ve benim, benim dairemde üstünde çalıştığımız iyi hazırlanmış ve iyi imgelenmiş sahnenin başlangıcından beri olup biten buydu. Henüz içini başarıyla dolduramadığım ve yeterli önerilmiş durumla haklılaştıramadığım role şimdi ne olacaktı?

Tüm dikkatimi Iago'nun repliklerini anlamak için topladım. Onun zehirli sorularının altında yatan kötülüğün gayet farkındaydım. Onların şeytani gücünü, kaçınılmaz bir biçimde kargaşaya yol açan mantıklarının ve arka arkaya gelişlerinin dayanılmazlığını fark ettim, yani hissettim. İftira ve dalaverenin bir virtüözün ellerinde nasıl bir hal kazanabileceğini algılayabildim.

Zekice sorulmuş sorularla ve mantıklı bir biçimde planlanmış bir dizi düşünceyle, kötülüğün hiç fark edilmeden kurbanının altındaki güvenli halıyı nasıl çektiğini, temiz atmosferi nasıl kirlettiğini, kurbanını nasıl şaşkınlığa ve hayrete, kararsızlığa düşürdüğünü; sonra nasıl şüphe, dehşet, ıstırap, kıskançlık, nefret, tiksinme ve sonunda intikam duyguları uyandırdığını ilk kez izleyebildim ve hissedebildim.

Othello'nun bu korku verici ruhsal dönüşümü yalnızca on küçük sayfada anlatılır. Shakespeare'in şaheserinin içsel düzeninin dahiliği ilk kez beni bütün gücüyle çarptı.

İyi ya da kötü oynadığımı bilmiyorum, ama metni ilk kez oynadığımdan, ilk kez ona yakından bakabildiğimden ve altmetni görebildiğimden şüphem yok. Belki de coşkularım o kadar uzağa ulaşmamıştı, belki de bu yalnızca benim dikkatimdi. Belki de, hissettiğim yaratıcı sahne gerçekten rolümü değil yalnızca onun bir önsezisini yaşatıyordu. Ancak, tereddüt duyulmayacak tek gerçek bu kez oyunun gerçek repliklerinin beni pençelerine aldıkları ve mantıklı ve seri bir biçimde kendi ruhlarına doğru sürükledikleriydi.

Paul ve ben bugün açık ve büyük bir başarı kazanmıştık. Yalnızca Tortsov ve Rakhmanov tarafından değil, öğrenci arkadaşlarımız tarafından da ödüllendirildik.

En önemli kanıt Grisha'nın bile itiraz ve eleştiride bulunmamasıydı. Bu bir ödülden çok daha önemliydi ve beni mutlu etti.

Başarımızın tek nedeni yazarın replikleri olabilir miydi?

"Evet" dedi Rakhmanov birlikte çıkarken "bugün Shakespeare'e inandınız. Daha önce onun sözcüklerini örtbas etmiştiniz, ama bugün onlardan keyif almaktan çekinmediniz. Shakespeare kendi sonunu geciktirdi. Bundan emin olabilirsiniz!"

Başarımızın verdiği gururla ben ve Paul uzun bir süre Gogol anıtında oturduk ve tüm detaylarıyla, adım adım bugünkü dersimizde olan her şeyi aklımızda yeniden canlandırdık.

"Tamam" dedi Paul, "baştan başlayalım, Iago'nun Othello'yu rahatsız ettiği yerden, repliklerim şunlar:

Aklıma bir şey takıldı da; önemli değil.

Ya da, benim daha da iyi ifade ettiğim gibi:

İyi doğrusu, ne dersem onu tekrarlıyor, sanki kimseye

gösterilmeyecek bir canavar kafasında.

"Tam olarak bu" diye onayladı Paul. "Bana şöyle gözüktü" diye devam etti, "ancak o zaman kendini rahat ve mutlu hissettin."

"Evet doğru," diye yanıtladım verdiği ipucunu değerlendirerek; "ve neden biliyor musun? Senin sayende oldu. Ne olduysa oldu ve birden senin Iago'da her zaman görmek istediğim iyi huylu asker olduğunu hissettim. Sana inandım ve bir an için 'sahnede bulunmaya hakkım olduğunu' hissettim. Daha sonra şu repliklerde:

Sanki kafanda bir şeyler saklıyormuş gibi
Alnını kırıştırıp kaşlarını çattın

"Kendimi çok neşeli ve sanki bir espriye gülmekten kırılıyor, seni ve kendimi güldürmek için bir şeyler söylüyormuşum gibi hissettim," diye itirafta bulundum.

"Bir daha söyle bakalım," dedi Paul ilgili bir şekilde, "tam da seni espriden uzak ve ciddi olmaya zorlayan bir yerde, öyle mi?"

"Senin sözcüklerini ya da daha doğrusu Shakespeare'in düşüncelerini dinledim, şu replikleri söylüyordun:

Göründükleri gibi olmalıdır insanlar;
Eğer değillerse göründükleri gibi,
İnsan değil, şeytandırlar.

Ve sonra, bulmaca gibi konuştuğun yerde:

Öyleyse namuslu bir adamdır Cassio da

Ya da soylu numarası yaparak sorgulanmayı önlüyor gibi göründüğün zaman:

Beni bağışlayınız efendimiz.
Görevimle ilgili her iş için emrinizdeyim,
Ama tutsakların bile özgür oldukları şeyde değilim.

Bu bölümlerde şeytani bir zehire bulandırılmış bir ima hissettim ve şöyle düşündüm: Bu Iago ne yılan! Darılmış gibi görünüyor ki, böylece ona daha kolay inanılabilsin! Dahası, şunu fark ettim ki, böyle bir yanıt karşılıksız bırakılamayacak olmasına rağmen daha fazla açıklama onun planının batağına daha çok batmamı beraberinde getiriyordu. Bir kez daha Shakespeare'in dehası karşısında hayrete düştüm.

"Öyle bir hisse kapıldım ki sen oyunu yaşamaktan çok onun felsefesini yapıyor ve düşünce üretiyorsun," dedi Paul kuşkucu bir biçimde.

"Sanırım her ikisi de" diye onayladım onu. "Ama seni sorguladığımda kendimi rahat hissettiğim sürece bunun ne zararı var?"

"Senin sorularını savuştururken ve seni hayrete düşürürken ben de aynısını yaptım," dedi Paul yatıştırıcı şekilde. "Benim itirazım buna."

"İtiraz!" diye düşündüm. "Evreka!" diye açıkladım birden. "Dikkatle dinle! Bize olan şu,"; özenle henüz açıklamayı ve karşılaştırmayı başaramadığım algılamaları ve düşünceleri tümüyle yeniden hatırlamayı denedim. "Deli Köpek" ve "Ateş Yakma" türünden alıştırmalarımızın ve doğaçlamalarımızın tümünde biz kendiliğinden bir şekilde düşünceleri ve sözcükleri, verili yönelimi gerçekleştirmede bizim için hayati olan rastlantısal bir *metin* yaratan *yönelimden* başladık.

"Bugün yazarın metninden başladık ve yönelimimize ulaştık.

"Dur; bizi buna ulaştıran yolu belirleyelim: Önceki gün, benim dairemde çalışırken, *metinden önerilmiş durumlara* doğru ilerledik. Öyle değil mi?" diye sordum düşünceli bir biçimde. "Ancak bugün farkında bile olmadan metinden, önerilmiş durumlar yoluyla yaratıcı yönelime ulaştık!

"Bunu deneyelim ve nasıl çalıştığını görelim."

Sahnede oynarken ateşlenen coşkulanımlarımızı hatırlamaya başladık. Ortaya çıkan şey şuydu: Paul önce *benim dikkatimi kendine çekmeye* çalışıyor, sonrasında ise, bana kendisinin, benim onu görmek istediğim gibi iyi huylu bir asker olduğunu hissettirmeye çalışıyordu. Bunu başarmak için kendisini yapabildiğince o ışıkta *temsil etmeye* çalışıyordu. Bunu başardığında kafama Cassio ve Desdemona'yı kaynaştıran düşünceleri ardarda sokmuş oluyordu. Bu arada, onun düşünceleri sağlam biçimde altmetinde sabitlenmişti.

Bana gelince, benim yönelimlerim açıkça aşağıdaki gibiydi: Başta yalnızca kendimle ve Iago ile alay ettim, *eğlendim*. Sonra o beni kışkırtınca düşüncelerini daha yakından *anlamak* istedim. Sonra hatırladım, bütünüyle kendi yalnızlığı, mutsuz görünüşü içinde, Othello'nun zihinsel bir *resmini* yapmayı denedim. Son olarak, bunu belli bir derecede başarmaya muktedir olduğumda fark ettim ki kandırılmış Mağripli, büyü yoluyla çağrılan görüntülerle dehşete düşmüş olarak, bu kötü, zehirli Iago'yu *kovmak, göndermek* için elini çabuk tutacaktır.

Tüm bunlar metnin içerdiği yönelimlerdir. Bunu oyun boyunca izleyerek diğer daha derin çizgilere, doğal, kendiliğinden ve metinden ve altmetinden kaçınılmaz biçimde çıkan diğer önerilmiş durumlara ve yönelimlere ulaşabiliriz. Bu yaklaşım temel alındığında, Othello rolü üstünde çalıştığım ilk dönem boyunca, yani benim deneme performansım süresince ortaya çıkan metin ve altmetin arasındaki üzücü ayrılıkların hiçbiri olmayabilir.

Öyleyse bugün şuna karar verdik ki, klasik bulabileceğiniz doğru bir yaratıcılık süreci *metin*den *akl*a; akıldan *önerilmiş durumlar*a; önerilmiş durumlardan *altmetn*e; altmetinden *duygular*a (coşkulara); coşkulardan *yönelimler*e, arzuya (isteğe) ve arzudan eyleme, oyunun altmetninin ve rollerinin sözcüklerini, jestlerini vs. kuşanmaya doğru işler.

Yarın Tortsov'un dersi var. Bu yüzden, bugün Paul ve ben *Othello*'daki sahnemizin önerilmiş durumları ve yönelimleri üstüne çalıştık.

Yalnız onu sonuna kadar götürmekte değil aynı zamanda daha önce yaptıklarımızın tekrarında da başarılı olduk. Sonuçta önerilmiş durumlar ve yönelimler çizgisi yeterince doldu.

Ne büyük bir işti bu! Tortsov bunu görmeliydi.

Dersimizde ona oynarken acaba sahnelemede başarısız olma ihtimalimiz var mı?

Eğer bütün bu iş boşa giderse ve başardığımızı düşündüğümüz bu şeyi bütünüyle açıklayamazsak yazık olacaktı.

Tortsov'dan oynama izni istememize gerek kalmadı. *Othello*'daki sahnemizi oynamamızı bize kendisi önerdi ve biz de oynadık.

Ancak, hayret edilecek şey, oynarken kendimizi gösterişli yaratıcı durumda hissetmemize rağmen başarılı olamadık!

Tortsov ona ne kadar hayal kırıklığına uğradığımızdan yakınırken "moralinizi bozmayın" dedi. "Bu metne çok yüklendiğiniz için oldu. Uzun süre önce deneme performansınızda sizi azarlamıştım, çünkü metninizi bezelye taneleri gibi ortalığa saçmıştınız. Bugün, tam tersine, metne çok yüklendiniz, onu fazlasıyla karmaşık ve detaylı bir altmetinle hantallaştırdınız.

"Bir sözcük esasa dair bir içsel içeriğe sahipse ağırlaşır ve yavaşça söylenir. Bu, oyuncu metni kendi içsel coşkulanımlarını, düşüncelerini, görsel imgelerini, kısacası altmetnin bütün içsel içerik yığınını aktarmak için bir araç olarak kullanmak amacıyla metne vurgu yapmaya başladığında olur.

"Boş bir sözcük kuru bir kavanozdaki bezelye gibi takırdar; tepeleme dolu bir sözcük cıva dolu bir küre gibi yavaşça döner.

"Ama tekrar ediyorum, bunun sizi strese sokmasına izin vermeyin, Aksine, bu kendinizden zevk almanıza sebep olacaktır," dedi Tortsov bize her ikisini de uygun görerek. "Yapmak zorunda olduğumuz en zor şey esasa dair bir altmetin hazırlamaktır. Bu sizin metne yüklenmenize neden olur, ama metnin içsel içeriği oturtulduğu, içi doldurulduğu, berraklaştırıldığı, kendi esasını kaybetmeden daha yoğun hale getirildiği zaman açıklık ve akıcılık kazanacaktır."

'Sahne üzerinde yaratıcı bir çalışma yürütmek isteyen bir oyuncu, karşılaşacağı engellerin üstesinden nasıl gelebilir' sorusuna cevap arayan bu kitap, *Bir Aktör Hazırlanıyor* ve *Bir Karakter Yaratmak*'tan sonra Stanislavski'nin üçlemesinin son halkasını oluşturuyor.

Stanislavski bize bir oyunun öyküsünün oyuncu açısından nasıl tekrar ele alınabileceğini, bir oyunun ve rollerinin, zihinsel ve sanatsal analizi birbirine karıştırmamaya özen göstererek nasıl analiz edilebileceğini gösteriyor. Yazarın sözcüklerine hayat verecek içsel bir yaşam yaratmak için mantıksal bir altmetnin nasıl oluşturulacağını öğretiyor. En önemlisi de, rolün gerektirdiği duygulara yakın duyguları uyandırmak için kişinin kendi deneyimlerine nasıl başvuracağını aydınlatıyor.

Konstantin Sergeyeviç Alekseyev Stanislavski (1863-1938) Rus tiyatro adamı; tiyatro yönetmeni, tiyatro yöneticisi, oyuncu, eğitmen, kuramcı. 1877'de amatör olarak oyunculuğa başladı. F. P. Komisarjevski'nin yönetimi altında vodvillerde, operetlerde, dramlarda ve komedilerde oynadı. Oyun yazarı ve oyunculuk yönetmeni Nemiroviç-Dançenko ile birlikte Moskova Sanat Tiyatrosu'nu kurdu (1898); daha sonra bu tiyatroya bağlı olarak 1913 ve 1922 yılları arasında toplam dört oyunculuk stüdyosu çalışması yaptı; Devrim sonrasında Bolşoy Tiyatrosu'nda operalar sahneledi; Moskova Sanat Tiyatrosu ile ABD gezisine çıktı (1922-1924); SSCB Halk Sanatçısı olarak payelendirildi (1936).

Başlıca sahnelemelerinden bazıları: Çehov'dan *Vanya Dayı*-1899, *Üç Kızkardeş*-1901, *Vişne Bahçesi*-1904; Ibsen'den *Hedda Gabler*-1899, *Bir Halk Düşmanı*-1900; Gorki'den *Küçük Burjuvalar*-1902, *Ayaktakımı Arasında*-1902; Shakespeare'den *Hamlet*-1911, *Othello*-1932; Molière'den *Hastalık Hastası*-1913, *Tartuffe*-1939; Dostoyevski'den *Stepançikov Köyü*-1917; Tolstoy'dan *Yaşayan Ölüler*-1911; Bulgakov'dan *Turbinlerin Yaşadığı Günler*-1927, *Ölü Canlar*-1932; Materlinck'ten *Mavi Kuş*-1908.

ISBN 978-605-4238-56-9

BOĞAZİÇİ ÜNİVERSİTESİ YAYINE