Michael Chekhov

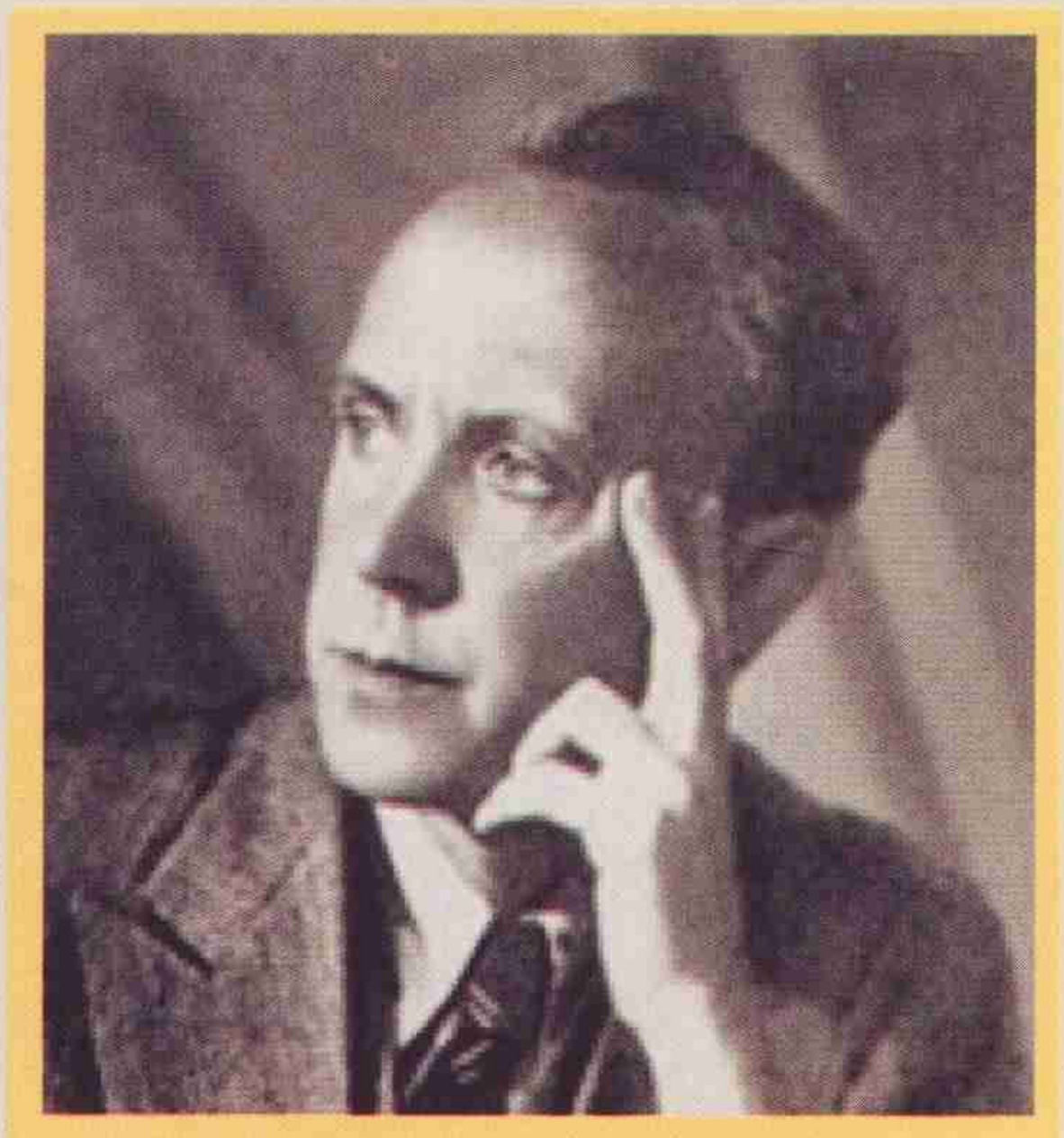
OYUNCUYA

Oyunculuk Tekniği Üzerine

Yenilenmiş ve Genişletilmiş Metin

Önsöz: Simon Callow

Türkçesi: Burcu Halaçoğlu



Mitos-Boyut Yayınları • Tiyatro / Kültür Dizisi 130

MICHAEL CHEKHOV / OYUNCUYA

MICHAEL CHEKHOV

OYUNCUYA

OYUNCULUK TEKNİĞİ ÜZERİNE

[TO THE ACTOR - On the Technique of Acting /
Revised and Expanded Edition / Foreword by Simon Callow]

TİYATRO / KÜLTÜR DİZİSİ • 130

All Rights Reserved.
"Authorised translation from the English langguage edition published by Routledge, a member of the Taylor&Francis Group"

© 1953 Michael Chekhov
Michael Chekhov Biography and Appendix © 2002 Book Publishers Enterprises, Inc. and Mala Powers
Introduction © 2002 Simon Callow

Türkiye Yayın Hakları
Copyright © TEM Yapım Yay. Ltd. (Mitos-Boyut Yayınları), 2013

1. Baskı: 2014

Baskı ve cilt: Yeni Güven Matb. Topkapı/İstanbul; Tel. 212. 5676920
Davutpaşa Cad. Güven Sanayi Çarşısı, C Blok, No. 210

Mitos-Boyut®

TEM Yapım Yayıncılık Ltd. Şti.
Osmanlı Sokağı, Osmanlı İşmerkezi, 18/12, Taksim-Beyoğlu/34437 İstanbul
Tel. 212. 249 87 37-38; Faks. 212. 249 02 18
E-posta: mitosboyut@gmail.com
web: www.mitosboyut.com.tr

Mitos-Boyut® * TİYATRO / KÜLTÜR DİZİSİ 130

MICHAEL CHEKHOV

OYUNCUYA

Oyunculuk Tekniği Üzerine

[To the Actor]

Yenilenmiş ve Genişletilmiş Metin

Önsöz: **Simon Callow**

Türkiye Baskısına Sunuş: **Ulrich Meyer-Horsch**

Türkçesi

Burcu Halaçoğlu

Mitos Boyut

İÇİNDEKİLER

Katkıda Bulunanlar, 7
Önsöz / Simon Callow, 9
Micheal Chekhov'un
Geçmişi, Bugünü ve Geleceği / Mala Powers, 21
Bir Mektup / Yul Brynner, 43
Önsöz / Micheal Chekhov, 45
Okuyucuya Not / Micheal Chekhov, 47

1 Oyuncunun Bedeni ve Psikolojisi 51
2 İmgelem ve İmgeleri Birleştirme 69
3 Doğaçlama ve Topluluk Bilinci 81
4 Atmosfer ve Bireysel Duygular 91
5 Psikolojik Jest 105
6 Karakter ve Karakteristik Olan 125
7 Yaratıcı Bireysellik 131
8 Performansın Kompozisyonu 139
9 Performansın Farklı Türleri 165
10 Role Nasıl Yaklaşılır 173
11 Son Notlar 193
12 Doğaçlama İçin Örnekler 199

Michael Chekhov Psikolojik Jest (PG) Tekniğinin
Uygulaması Hakkında / Andrei Malaev-Babel, 217

Türkiye Baskısına Sunuş / Ulrich Meyer-Horsch, 249

KATKIDA BULUNANLAR

Mala Powers: Kitaptaki *Michael Chekhov'un Geçmişi, Şimdisi ve Geleceği* makalesinin yazarı, Chekhov'un son altı yılında onunla çalıştı; onun kayıtlı mal varlığının yöneticisi. Bir oyuncu olarak pek çok Broadway oyununda, sayısız televizyon yapımında ve içlerinde José Ferrer'in karşısında unutulmaz rolü Roxanne'i canlandırdığı *Cyrano de Bergerac'ın* da bulunduğu 26 filmde karşımıza çıktı. Aynı zamanda Chekhov tekniğinde ustalık dersleri verdi ve Applause Theatre Books yayınevi için *Michael Chekhov: On Theatre and the Art of Acting* isimli Ses Kasedi serisi yayınladı. Hollywood Bulvarı onuruna sahip Powers Kuzey Hollywood, Kaliforniya'da yaşıyor.

Andrei Malaev-Babel: Moskova'daki Vaktangov Tiyatrosu'nun yenilenmiş Schukin Okulu'ndan MFA derecesi almıştır. Mos-kova'nın ilk özel repetuar tiyatrolarından Moscow Theatre Forms Theatre'ın kurucularındandır. Malaev-Babel aynı zamanda Washington DC'de ödül kazanmış bir repertuar tiyatrosu ve okulu olan *The Stanislavski Theater Studio*'nun yapımcı sanat yönetmeni ve kurucularındandır. 2000 yılında En Başarılı Yönetmenlik dalında Helen Hayes Ödülleri Adaylığı kazanmıştır.

Malaev-Babel, Ekler bölümünün yazımında paha biçilmez yardımları ve öğütleri olan, ilham veren aşağıdaki kişilere teşekkür etmek ister: Mala Powers, Johanna Merlin, *Neodesing*'ın Pu-Mei Leng'i, Steven Eveland, Lisa Eveland Malaev.

Nicolai Remisoff: (İllüstratör- 1884, St.Petersburg- 1975, California), Rusya'da "Re-my" takma adıyla ünlü oldu. *Satiricon* ve *Novy Satiricon* dergilerinin ana katılımcılarından ve kurucularındandı. 1920'lerde Rusya'yı terk ettikten sonra, Balieff'in kabare topluluğu *Chauve-Souris* (Paris/New York) için set tasarımcılığı yaptı, ardından Max Rehinhardt'ın Amerikan yapımı *Faust*'unun set ve

kostüm tasarımcısı oldu. İçinde *Fareler ve İnsanlar*'ın (Hollywood, 1939) bulunduğu 31 filmde de Sanat Yönetmenliği ve Yapım Tasarımı'nı üstlendi. Ayrıca Michael Chekhov'un Los Angeles *The Actor's Lab*'te yaptığı Gogol'ün *Müfettişi*'nin 1946 yapımının set ve kostüm tasarımcısıydı.

ÖNSÖZ

Simon Callow

Yirmi birinci yüzyılın başlarında, tiyatro oyunculuğundaki krizle uğraşıyoruz. Bu belli ki yetenekle ilgili bir kriz değil: Oyuncular en az önceden olduğu kadar istekli, yetenekli ve göz alıcı, hatta belki daha fazla... Yıldızlar daha genç, bedenleri daha iyi durumda, mesleğin fiziksel gereklerini yüksek enerjiyle gerçekleştiriyorlar. Ama bir şeyler olmuyor. Seyirci bunu hissediyor; oyuncu bunu hissediyor. Havada hayal kırıklığı var. Tiyatro artık bir şeyler vermiyor. Belirli bir yaş üstü seyirci oyuncuların gerçekten *oyuncu* olduğu Altın Çağ'ı överken, oyuncular seyirci kalitesinin düşüşünden şikâyet ediyor. Her türlü başka şeye odaklanan tiyatro deneyimi oyunculuğa odaklanandan daha çok ilgi çekiyor: Mesela müzikal tiyatro çok doğru manipüle edilebilen, seyircinin çılgınca heyecanlandığı bir duruma yükseldiği, bir çeşit gösteri, ses, ritim ve saf enerji karışımı oluşuyla, ya da fiziksel tiyatro diye adlandırılan şey –sanki sözlerin vücut bulduğu tiyatro fizikselden başka bir şeymiş gibi!– dikkatleri dil ya da karakter yerine koreografinin üzerine çekerek dans, akrobasi ve sirk oyunlarının elementlerini tiyatroya taşıyor. Tiyatronun yeni biçimlerine dair arayış hiç bitmez. Aslında önemli olan şey böyle bir bağlamın içerisinde kimsenin oyunculuk tartışmaması.

İngiliz tiyatrosundaki oyunculukla ilgili yoğun tartışmalar en son geçtiğimiz yüzyılda 1950'lerin sonunda ve 1960'ların başında gerçekleşti ve şimdi oradan çıkan şeyi düşünmek ilginç olabilir. Bu tartışma yeni tür bir oyunculuğa ihtiyaç duyulmasına yol açan, Royal Court Theatre'da gerçekleşen oyun yazarlığındaki devrimle başladı. İster tatlı dilli salon komedisinden gelsin isterse de klasiklerin kral ve kraliçesi olsunlar (çoğunlukla hep aynı kişiler oluyordu) savaş sonrası tiyatrosuna yaşlı kuşak hâkimdi ve bu kuşak şimdi burjuva, bireyci, seçkinci (elitist), yüzeysel ve fazla teknik olarak adlandırılıyordu. Yeni oyunlar için yeni oyuncular neredeydi? Oradaydılar, yeni kanatlarıyla, harekete geçmeye hazırdılar; RADA'da John

Fernald tarafından eğitilen ünlü nesil: işçi sınıfı, yerel, cesur ve gerçek. Bu oyuncular ve hocaları bir süreliğine oyunculuğun olasılıkları üzerine çarpıcı araştırmalara daldılar. Bazen estetik bazen de politik görüşlerinden dolayı kitle işlerini, doğaçlamaları ve tiyatro oyunlarını incelediler; Bertolt Brecht'in kuramlarına sarıldılar. Bazen de yanı başlarında duran, Londra'nın East End'indeki Theatre Workshop'unda Joan Littlewood'un yaptığı öncü işlere göz kırptılar. Littlewood, kuramların eşsiz karışımı ve gaddarlık yardımıyla hem yeni oyunlar hem de enerjisinde ve cüretkârlığında nerdeyse Ortaçağ'a ait ve oyuncusundan bir anlamda olağanüstü bir şiir isteyen klasikler için bir yaklaşım önerdi.

1960'ların başlarında bu çalışmaların bazı sonuçları ana akım tiyatroya da sıçradı: Old Vic'de yeni yapılan National Theatre'daki Oliver ve ondan daha eski olan Royal Shakespeare Company'deki Peter Hall bu yönetmen ve oyuncuların işlerini özümsediler. Bu tiyatrolar eninde sonunda tamamen deneysel oyunculukla yapılmış işler sunacaktı: Mesela, Peter Shaffer'ın *The Royal Hunt of the Sun* oyununda Robert Stephen'ın Güneş Tanrısı Attahualpa'yı canlandırdığı heyecanlandırıcı performansıyla ya da Ian Richardson'ın *Marat/Sade* oyunundaki Herald rolüyle. Sonrasında fırtına dindi, bir çeşit yeni gerçekçilikte orta yol bulundu: Hem modern oyunlarda hem de klasiklerde yalın, içinde gerçek yaşamın inandırıcı bir şekilde sunulduğu duygusal olmayan bir tavırla oynamak. Hepsinden öte bu yaklaşım teatrallikten kaçındı. Oyuncuların olağandışılaştığı ya da olağanüstü insanlara dönüştüğü her duygu reddedildi. Oyuncunun işi artık seyircisi gibi olmaktı, mümkün olabildiğince hayal ettikleri seyirci gibi: Sahnedeki insan artık sokaktaki insan oldu.

Devrimin gerçekten başardığı şey yönetmenin mutlak hâkimiyetiydi. Denemeler tasarım ve *fikir* (konsept) üzerine yoğunlaştı, elbette her ikisi de yönetmenin kontrolünde. Oyuncunun yaratıcı hayal gücüyle –fantezisiyle, jest yapma içgüdüsüyle– hiç kimse ilgilenmedi. Bütün yaratıcı hayal gücü çoktan yönetmen ve tasarımcıya aitti. Oyuncunun yapabileceği en iyi şey kendisini sahneye taşımak ve basitçe orada olmaktı. Oyuncular bu yeni kuralları kabul ederek kendilerini, yeryüzündeki temsilleri yönetmen aracılığıyla dile gelen

yazarların ihtiyaçlarına teslim etmiş oldular. Elbette buna isyan ettiler; işlerine gizlice eğlenceli, çekici ve özgün öğeler karıştırmaya başladılar. Ama kendi performansları üzerindeki kontrolü kaybetmişlerdi. Ve tiyatroyu terk etmeye başladılar. Finansal getirisi televizyon ve filmle karşılaştırılamazdı bile, eğer yaratıcı tatmini yoksa tiyatronun anlamı neydi? Karşılığında çok az şey aldığın oldukça zor bir iş gibi görünüyordu. Bu yeni devrimin meşhur oyuncuları filmlere kaymaya başladı. Zaman zaman geri döndükleri ziyaretleri oldu ama tiyatro artık onların doğal yaşam alanları değildi. Bu, sadece ün ya da para meselesi değildi: Sahne artık onlara heyecan vermiyordu. En basitinden seyircilerinden bir karşılık alamıyorlardı. Tecrübeyi nerdeyse ilkelliğe taşıyarak, salonda yüksek bir enerjiye neden olan eski ekolün ne gösterişi, ihtişamı ne de duygusal etkiyi yükselten yapısını barındırmayan işlerinden tatmin olmuyorlardı. Seyirci de bunu hissetti. Oyun yazarı, tasarımcı ve yönetmenlerin pek çok cesur ve yaratıcı buluşuna rağmen, oyuncuların katkısı –oyunculuk bileşeni olarak adlandırılabilir– sınırlandı. Bu çok mantıklı, nesnel ve inandırıcı geliyordu, ama elinin altında ve ucuza bulunan sinema ve televizyonda olandan pek de farklı değildi.

Daha eski oyuncular –Evans, Ashcroft, Olivier, Gielgud, Richardson, Redgrave ve Guinnes'in efsanevi kuşağı– asla vazgeçmediler tabii. Royal Court'un parlak yıllarındaki patlamaya rağmen –Olivier ve Ashcroft'un durumunda olduğu gibi–, düzensiz bir şekilde devam ettiler. Gielgud ve Richardson, örneğin, David Storey ve Harold Pinter'ın oyunlarında oldukça yaşlı olmayı göze aldıklarında daha da çok sevildiler. Ama herkesin ortak paylaştığı çok açık bir duygu vardı: Bu yaşayan hazinelerin yerini bir daha kimse alamayacak; tekrarlanma umudu olmayan, muhteşem bir günbatımını izliyoruz. Ölen şey kişiler değil, bütün bir oyuncu ve oyunculuk anlayışı. Her şeyden öte, olayın merkezinde oyuncunun olduğu ve tecrübenin özünü oyuncu katkısının oluşturduğu fikri yok oluyordu. Oyuncular işlerinden utanmaya başladı; herhangi biri topluluk içinde oyunculuğun karmaşık sürecinden bahsetse ya da oyunculuğun çok büyük ve muhteşem bir sanat olabileceğini söylese acımasızca dalga geçiliyordu. İngiliz basını tarafından uydurulan *luvvie* (yapmacık oyuncu) ifadesi oyuncuları yerin dibine sokuyordu. Oyunculu-

ğun sadece replikleri ezberlemek ve süslemekten sakınmak olduğunu iddia edenlere saygı duyuluyordu.

Bu gelişmelerin kökeni aslında derinlerde ve tam da bu noktada, oyunculuk yaklaşımlarını derinden -bazen doğrudan bazen de dolaylı olarak– etkileyen, yirminci yüz yıl tiyatro tarihinin önemli figürü **Konstantin Stanislavski**'nin adından bahsetmemiz gerekli.

Stanislavsky'nin oyunculukla ilgili görüşleri öncelikle 1880-1890'ların Rus tiyatrosundaki çoğu özensiz, tembel ve basmakalıp işine, sonra da bir oyuncu olarak algıladığı başta benlik algısı ve narsisizm gibi zaaflarına karşı bir çeşit cevap gibiydi. Tiyatro sanatını daha yükseklere taşıyan, amatör arkadaşları ile birlikte yaptığı çalışmalarında, oyunculuk işini tamamen yapılandırılmış bir faaliyet olarak kurmanın yollarını aradı. Zaman içerisinde, oyun yazarı ve yönetmen Vladimir Nemirovich ile profesyonel bir tiyatro olan Moskova Sanat Tiyatrosu'nu kurdu, bu da çalışma sürecini sağlamlaştırdı. Stanislavski, yaratıcı oyunculuk diye adlandırdığı şey için gerekli koşulları oluşturmaya çalışarak bir yandan da oyunculuk sanatının gelişmesiyle de ilgileniyordu. Bunu yapmak için hayranlık duyduğu sanatçıların işlerini inceledi ve gözlemlerinden verilere ulaşmaya başladı. Küçük küçük alıştırma külliyatını ve Stanislavski Sistemi olarak bilinen ve temel ilkeleri oldukça basit ve inandırıcı olan analizlerini oluşturmaya başladı. Fiziksel eylemler teorisinde, oyunun, birbirine bağlanan eylem ya da oyun boyunca oyuncunun gideceği yolu belirleyen amaç serilerinden oluştuğunu ileri sürdü. Duygu belleği teorisinde, oyuncunun rolün gerçeğine kendi tecrübelerini kullanarak ulaştığını ve böylece teatral performansın karşısında duran bir çeşit yaşama benzerliği yakaladığını iddia etti. Soru şekliyle "-Ne istiyorum?" ve "Ben kimim?" olarak ifade edebileceğimiz bu iki fikir, Stanislavski'nin oyuncunun en kötü tuzağı olarak adlandırdığı, *geneli* oynamak ile savaşmanın en güçlü silahını oluşturuyordu.

Stanislavski'nin tabiatında, durmak bilmeyen bir zihni vardı ve bu basit formüller onu çok kısa süreliğine tatmin etti; gelişen görüşlerini sistemine uyarlamak için onu açıklamaya, genişletmeye, çeşitlendirmeye ve zenginleştirmeye çalıştı, öldüğü güne kadar oyunculuğun anahtarına dair arayışını sürdürdü. Bu arada, Richard Boleslavski ve Maria Ouspenskaya gibi ilk öğrencileri onu bu gelişme aşamasında

bırakıp, tekniğin duygusal tecrübeyle temellendirildiği ve belirleyici eylemin şevkle benimsendiği Amerika gibi pek çok yerde, onun sözünü en temel haliyle yaymaya başladılar. Pragmatik tarzıyla büyük teorilere daha az duygusal yaklaşan İngiliz tiyatrosu bile, burada geç Victorian ve Edwardian döneminden kalan modası geçmiş jestleri ve ses üslubunu yenilemek için bir fırsat olduğunu sessizce kabul etti. Böylece, yalnızca kişisel olana güvenmenin de karşısında durabileceklerdi. Drama okulları basitleştirilmiş haliyle Stanislavski ilkelerini öğretmeye başladı ve buradan tiyatro çevresine sızdı.

1920'den sonra Moskova Sanat Tiyatrosu, Batı'yı turladı ve yapımlarındaki ayrıntılı gerçekçilik ve duygusal derinlikle seyircilerini hayran bıraktı. Stanislavski'nin fikirlerinin etkisi büyüdükçe büyüdü. Profesyoneller arasında olduğu kadar genel nüfusun içinde de konuşulan bir şeye dönüşerek, tıpkı Freud'un psikolojik teorileri gibi genel görüşün bir parçası oluverdiler ve İngilizce konuşan dünyanın tiyatro pratikleri üzerinde sadeleştirilmiş haliyle de olsa bir egemenlik kazandı. Artık bütün oyuncular, kendi hayatlarındaki ham maddeyi kullandıkları gözleme dayanan, pek çok katmandan oluşan ve duygusal açıdan gerçekçi olan performanslar yapmak istiyordu; inandırıcılığın peşinden koşuyordu. Rollerine yaklaşırken içten dışa mı yoksa dışarıdan içe mi ilerliyorlar, bilinen bir benzetmeyle isteğe mi sonuca mı odaklanıyorlar pek fark etmiyordu, sonuç aynıydı: Fark edilebilir bir gerçekçilik. Orada başka neler var?

Stanislavski'nin fikirlerinin ilerleyişi Rusya'da daha farklı bir yol izledi. Moskova Sanat Tiyatrosu'ndaki arkadaşları başlarda onun 'Sistem' fikrine karşı çıktılar. Sistem'i kabul etmeleri için yavaş yavaş onları kazanmaya çalıştı, bazen o ya da bu rolü verme sözüyle onlara rüşvet verdi. Ne var olan oyuncular ne da sonunda Stüdyo Tiyatrosu ve Okulu'nda ortağını dışlayan, her zaman şüpheci Nemirovich Danchenko ile yaptığı çalışmalar ona ün getirdi. Ama bu kurumdan Stanislavski'nin fikirlerini yemiş yutmuş ve sonrasında bundan yola çıkarak tamamen farklı bir forma ulaşmış, genç oyuncu-teorisyenlerin oluşturduğu olağanüstü bir grup ortaya çıktı. Stanislavski'den olduğu kadar birbirlerinden de farklı olan **Meyerhold** ve **Vakhtangov** radikal yönetmenlere dönüşüverdi. Aynı zamanda, St. Petersburg'daki Maly Tiyatrosu'nda çoktan bilinen bir oyuncuy-

ken Moskova Sanat Tiyatrosu'na gelen **Michael Chekhov**'un (ünlü oyun yazarı Anton Chekhov'un yeğeni) Stüdyo'da şaşırtıcı özgünlükte bir dizi performansı oldu. Stanislavski hiç çekinmeden Chekhov'un çalıştığı en yetenekli oyuncu olduğunu söylüyordu, "fokurdayan hayal gücü" yüzünden bir zaman sonra dayanamayıp derslerinden kovmasına rağmen. Chekhov'un grotesk bir korkuyla keskinleşen, mistik ve garip elementlerle başkarakterini süslediği, Stanislavski'nin *Müfettiş*'i ile birlikte müthiş bir başarı elde ettiler. Ama bu mutlu işbirliğine rağmen, oyunculukla ilgili oldukça farklı görüşleri olduğu apaçık ortadaydı. Bir anlamda, sezgisel, cesur, sonsuz esnek ve görünüşe göre istediği her şekle girebilen Chekhov, dikkatli ve tedbirli Stanislavski'nin olmak istediği oyuncuydu. Chekhov'un özel hayatı da korkunç derece de uçarıydı; alkolik, paranoyak ve tümüyle beklenmedik... Ama o da sonrasında Stanislavski'ninki kadar acil bir arayışa girdi, önce hayatının kendisi için ne ifade ettiğini bulmaya çalıştı, sonra da sanatının kaynağını anlamaya.

Bu anlam ve anlayış arayışında, Chekhov ilk yoga çalışmaya yöneldi sonra da Rudolf Steiner'in Antropozofik çalışmalarına. Öğretmeye ve yönetmeye başladı; zamanla İkinci Moskova Sanat Tiyatrosu Okulu'nun yöneticisi oldu. Onun oluşturdukları Stanislavski'kiden farklıydı. "İdealist" ve "mistik" boyutları, devlet otoritesinden bazı kişiler ve oyuncular arasında sert karşı çıkışlara sebep oldu. O sırada, başta her türlü deneyselliği ve radikalliği destekleyen, sonrasında ise sanatı, katı politik terimlere hapseden bürokrasinin kemikleştiricisi Rus Devrimi'nin birinci dalgası geçmişti. "Hasta sanatçı" olarak ihbar edilen Chekhov, sonunda Rusya'dan sürüldü ve bazen Orestes gibi merhametsiz kader tarafından takip edildiği, ömür boyu süren yolculuğuna başladı. Riga'dan Berlin'e, Paris'ten Dartington'a, Connecticut'tan New York'a taşındı. Zaman geçti ve yine savaş, hem iç savaş hem de küresel, onu ve başarılı okullarını, tiyatrolarını daha uzak saklanma yerlerine itti, sonunda Hollywood'a gelene kadar. Erken yaşta ölümüne kadar, orada öğretmeye devam etti ve içlerinde ona Akademi Ödülleri adaylığı getiren *Spellbound* (Öldüren Hatıralar) filminin de bulunduğu çeşitli filmlerde yarım düzine büyüleyici performans sergiledi.

Chekhov yıllar içerisinde öğrettiklerini yayınlarla özetlemeye çalıştı ve sonunda elinizdeki kitaba, çalışma yönteminin özünü barındıran *To The Actor*'e (*Oyuncuya*) ulaştı. Bir diğeri, aynı kitabın daha ayrıntılı bir versiyonu, yakın zamanlarda *On the Technique of Acting* ismiyle basıldı. Bu iki kitabın karmaşık ilişkisini, Deirdre Du Hurst Prey o kitabın Giriş bölümünde anlatıyor; her ikisi de vazgeçilemez bir rehber kitap ve Chekhov'un yaptıklarına dair ayrıntılı ve pratik bir yol gösteriyor. Ama bunlar onun ilk kitapları değildi. Daha Rusya'dayken, erken yaşamını ve gelişen fikirlerini *The Path of the Actor*'de anlattı; Amerika'ya vardıktan sonra aynı yolculuğun daha hayali bir versiyonu olan *Life and Encounters*'ı yazdı. Ruhani ve sanatsal biyografi şeklindeki bu ilk işleri, onun, oyuncunun yaratıcılığını engelleyen ve sonunda öldüren gereksiz önünü tıkama ve sınırlamalara karşı duyduğu gerginliği canlı bir şekilde resmediyor, üzerindeki, fikirlerini geliştirmesini sağlayan baskıyı anlatıyor. Chekhov'a göre bu engelleme ve sınırlamaların çoğu doğrudan Stanislavski'nin Sistem'inden kaynaklanıyordu.

Chekhov, hem oyunculukla ilgili herkesin yapması gerektiği gibi hem de bir insan olarak, oyunculuğun yasalarını keşfetmeye çalıştığı derin, samimi ve yaşam boyu süren arayışı için Stanislavski'ye büyük saygı duyuyordu. Ama Chekhov'un oyunculuk anlayışı, tıpkı karakterlerinde de olduğu gibi Stanislavki'ninkinden farklıydı. Stanislavski'nin derin ciddiyeti, inatçılığı, kişisel suçluluk algısı, özündeki ataerkil doğası, kontrol ihtiyacı, içgüdüye karşı duyduğu şüphe, hepsi Sistem'de kendi ifadesini buldu. Özünde, Stanislavski oyunculara ve dürtülerine güvenmiyordu. Birbirleri, hocaları ya da yönetmenleri tarafından özenle gözlemlenmediği sürece, abartıya, grotesk oyunculuğa kaçacaklarına ya da mekanik tekrarlara düşeceklerine inanıyordu. Chekhov tam tersine, oyuncuların ne kadar çok kendilerine güvenirse ya da güvenilirlerse o kadar muhteşem işler üreteceklerine inanıyordu. Chekhov için dadısının önünde oynayan, coşkuyla doğaçlamalar yapan, kendiliğinden duyguları ortaya çıkarıveren, fantezi dünyasının dürtülerine göre hemen şekil değiştiren çocuk, oyuncunun bir örneğiydi. Stanislavski kendi çocuksu uğraşlarına utanmadan bakmayı başaramadı. Stanislavski oyunculuktaki kabul edilebilir tek gerçekliğin, oyuncunun kendi deneyiminde bulunabileceğine

inanırken, Chekhov bütün sanatların kilidinin imgelem (hayal gücü) olduğuna içtenlikle inanıyordu. Ona göre oyunculuk asla otobiyografik olmamalıydı: Birinin sürekli kendi deneyimlerine başvurmasının "yetenek yozlaşması"na neden olduğunu söylüyordu. İmgelem bir kez ilişkiye girildiğinde asla tazeliğini ve gücünü kaybetmez ama sınırlı olan bireysel tecrübe havuzu ise çok çabuk durgunlaşır. Oyuncunun kendiyle ilgili çalışması bilinçaltını taramak yerine, bilinçli bir şekilde uydurarak ve fantezi kurarak imgelemini cesaretlendirmek ve özgürleştirmek üzerine odaklanmalıdır. Chekhov'un öğrettikleri için masallar ideal bir malzemeydi, ona göre tüm oyunlar masallardaki durumlara özenirdi.

Metinle ilgili de, Chekhov'un dil ile neredeyse mistik bir ilişkisi vardı. Bu ilişki Steiner'in Ritmik Düzen'inden (Eurhythmy) etkilendiğinde belirginleşti. Sesli ve sessiz harfler aracılığıyla oyuncunun ve seyircinin içinde ortaya çıkan seslere ve titreşimlere ısrarla büyük önem verdi. Stanislavski'nin ise daha farklı bir yaklaşımı vardı. İlginç bir şekilde, şimdi tanımlayabileceğimiz haliyle disleksiydi ve kelimelerin kendileriyle uğraşmak yerine, ki bilindiği gibi bu kelimeleri başka kelimelerle açıklattırıyordu, her zaman alt metnini ve kelimelerin ardındaki duygusal yaşamı araştırdı. Stanislavski sesin karakter için titizlikle her ayrıntısına kadar inşa edilmesi gerektiğine inanıyordu. Chekhov'a göre bu lanet bir şeydi. *The Path of the Actor*'de şöyle anlatıyordu: "Buna çalışma diyorlar. Aslında bir çalışma, eziyetli ve zor ama gereksiz. Oyunculuk işi büyük ölçüde bekleme ve 'bir şey yapmadan' sessiz olma meselesidir." Chekhov'a göre oyunculuğun en önemli ön koşulu "bütünlük duygusu"dur. Doğal yaşam ile paralel bir özellikten yola çıkarak karakterin, içinde gelecek yaşamın bütününü barındıran bir tohum olduğuna inanıyordu. Eğer karakterin bir cümlesine ya da jestine dair bir ipucu yakalarsan, bütününe ulaşmak için bir bilet elde edersin: O zaman her şey uyum içinde yerine oturur. Ünlü 'psikolojik jest'in kaynağı budur; karakterin özünün vücut bulmuş hali, şu anda ve bütün hayatında bir karakteri o karakter yapan, ama ayrıca kendiliğinden ve uyumlu bir biçimde binlerce ayrıntıya çoğalabilen, dönüştürücü ve özgürleştirici ilke. Stanislavski oyuncunun ikinci bir "Ben" olan karakterin içine tümüyle girmesi gerektiğine inanıyordu. Chekhov'a göre ise başarılı bir per-

formansta oyuncu karakterini izler, ondan etkilenir ama asla "kişisel hislerine zarar vermez". Chekhov şöyle söz eder: Rolden *ayrı duruş* "oyuncuyu kendi kişiliğinin alakasız yönlerinden özgürleştirerek, sanatçının oynadığı karakterin özünü bulmasına ve onu yüceleştirmesine yardım ediyor; böylece o duruma daha rahat yaklaşabildim."

Sonuncusu ve en önemlisi, Chekhov giderek tiyatronun özünün oyuncu ve seyirci ilişkisinde bulunacağına inanmaya başlamıştı. Stanislavski için seyirci, hem göz korkutucu hem de ayartıcıydı: "salonun siyah boşluğu" diye adlandırdığı şeyden, daha da kötüsü seyirciye yaltaklanma arzusundan korkuyordu. Bu problemi çözmek için bildiğiniz hayali Dördüncü Duvarı ördü. Chekhov böyle bakmıyordu. "Salonun iradesi" dediği şeyle meşgul olmak, seyircilerin her birine ulaşmak ve bu yaratıcı eylemi onunla paylaşmak hayati bir şeydi. "Seyircilerin oyun boyunca oyuncuyu etkilemeye haklarının olduğunu ve oyuncunun bunu engellememesi gerektiğini görüyorum." Mistik bir şekilde buna, oyuncunun seyirci için kendini *kurban etmesi* diyordu.

Stanislavski'nin muhteşem çalışması amacına ulaştı; ama bence tiyatrolarımızdaki krize dair bir şeyler söyleyen kişi Chekhov'dur. Seyirci ihmal edilmiş hissediyor. Onlara, ne seyircinin ne de oyuncunun hayal gücüne çekici gelen, doğalcı sayılabilecek işler öneriliyor. Chekhov doğalcılıkla ilgili kehanette bulunuyor: "Doğalcılıktan kalan miras, sanatsal zevkini yitirmiş, kabalaşmış, gergin, dengesi bozulmuş bir seyirci olacak; *onu iyileştirmek için* çok zaman gerekecek." Chekhov'a göre doğalcılık, "patolojik etki zinciri aracılığıyla seyirciye şok yaratabilen birtakım 'güçlü duygular' verme" gerekliliğini besliyordu. Oyuncular kendilerini yaratıcı bir sanatçı olarak görmediği için kendilerine duydukları saygıyı yitirmişti. Yazılmış kelimenin yalnızca birer yorumcusu olmak onlara ve seyircilere yetmiyordu, her ne kadar bazı yazar ve yönetmenler için yeterli olsa da... İnsanların "performans sanatı"na artan ilgisinin sebebi budur, sanki tiyatronun kendisi performans sanatının tam karşılığı değil gibi- sanki performans sanatçıları dışavurumcu ve imgeselken, Marlowe, Ibsen, O'Casey, David Hare yalnızca fotoğrafik gerçekçiliği gerektiriyormuş gibi. Klasikleri doğalcı teknikle oynamaya çalışmak özellikle absürt olurdu, herhalde doğalcılığın temel fikri Elizabeth dönemi

yazarına akıl almaz gelirdi; Shakespeare araştırmacısı Graham Holderness'ın övgüye değer taşlamasında dediği gibi, "Han avlusunda[1] doğalcı oynayan bir oyuncu, oradaki garsonlarla karıştırılabilirdi".

Michael Chekhov oldukça bireysel bir sanatçıydı; Michael Chekhovcular neslini umut etmek tümüyle yersizlik olurdu. Öte yandan Chekhov'un öğrettiği şeylerin temel amacı, yaratacağı şeyin kaynağı olan imgelemine ve özgürlüğüne saygı duyması için oyuncuyu teşvik etmektir. Chekhov seyirci ile dolu dolu ve karşılıklı bir ilişkinin olanaklarını sunuyor; seyirci, oyuncunun ona yaşamın fotoğrafik bir kopyasını değil de üretimi için sesi, bedeni ve ruhunu araç olarak kullandığı o unutulmaz, yüksek yaratımları, sanat eserlerini verdiği fikriyle yeniden tanışabiliyor. Eskiden bale dansçıları rollerini oynadığında bunlardan "yaratımlar" olarak söz ederdi. "Oyuncu olarak yaptığımız her bir performansta aynı düzende olmalı" diyen, Michael Chekhov'un peşinden giden oyuncu Charles Laughton'a göre:

> Muhteşem oyunculuk tıpkı resim gibidir. Güzel sanatların büyük ustalarının eserlerinde en ufak bir parmak jestini, başın dönüşünü, sert bir bakışı, parıltılı gözü, muhteşem bir ağzı, sırtın kıvrımının altındaki korkunç silahı hemen görür ve tanırsınız. Ressamın her fırça darbesi ve falsosu yaşamla doludur. Büyük sanatçılar insandaki tanrıyı ortaya çıkarırlar; oyuncunun oynadığı her karakter de böyle bir yaratımdır. Taklit -ki bu sadece karikatür olurdu- ya da herhangi bir kopya değildir! Ama yaratım bir sırdır. Yaratım ne kadar iyi -gerçek- olursa, büyük ressamların ölümsüz eserlerine o kadar çok benzeyecektir.

Olasılıklar, doğalcılığın sunduklarının ötesinde, sınırsız. Tiyatro sanatı diğerlerine göre tarz açısından neden sınırlı kalsın ki? İlk kitabım *Being an Actor*'de Kübist oyunculuk, İzlenimci oyunculuk, Secessionist oyunculuk (Davranışçı oyunculuktan yeterince olduğunu söyleyerek) isteğimi dile getirdim. Bu resim tarzları gerçekliğin söz dağarcığını zenginleştirdiğine göre farklı oyunculuk tarzları da zenginleştirir.

Tiyatro yaşamımız boyunca hep şu sözü duyduk: "AZ OLAN İYİDİR (ÇOKTUR)" Son zamanların büyük oyunculuk araştırmaları -

Brecht, Brook, Grotowski- bu AZ olana yöneldiler: Sonradan edindiklerimizden kurtulmak. Ama çok nadiren az olan tamamen az oldu, çok olanlar ise sahiden ÇOKTU. Oyunculuğa geldiğinde tiyatronun teatralliğinden korkuyoruz, bu korkudan kurtulmalıyız. Tiyatro tam da olduğumuz yerdir. Tiyatro sıra dışı şeylerin olduğu ve sokaktaki gibi değil de rüyalarınızdaki gibi davranan insanları gördüğünüz yerdir; ya da kâbuslarınızda. Şaman dans ederken kimse ona lütfen biraz daha küçük yapar mısın demez. Usta bir komedyen ya da palyaço sahneye çıktığında, bir şeylerin varlığını hissederiz, bildiğimiz ama tecrübemiz dışında kalan bir şeylerin. Muhteşem İrlandalı oyuncu Michaél macLiammoír'in dediği gibi oyuncu en azından "havanın yerini değiştirmelidir". Ama aynı zamanda salondaki enerjiyi dönüştürmeli ve seyircinin kolektif bilinçaltını işgal edip onları tetiklemelidir. Onların yalnızca ilgisini çeken ya da epey eğlendiren birisi olmamalı, mantık hapishanesinin duvarlarını yıkarak, onların ruhuna kendini damgalamalıdır. Oyuncuların ve palyaçoların eskiden işi buydu. Michael Chekhov olsa buna şöyle derdi: "Bunu yapmak evrenin büyük güçlerine karşı kesin bir açıklık gerektirir."

Bu imkânsız bir düş değil. Kendi hayatımızda ve ana akım sahnelerde böyle işlerin örneklerini gördük. Ralph Richardson (Chekhov'un muhtemelen içtenlikle onaylayacağı bir başka oyuncu) 1970'lerin ortasında National Theatre'da, John Gabriel Borkman'ı oynadığı zaman, Borkman'ın hayatının sonuna yaklaştığı, düşsel final sahnesinde, ruhunu feda ettiği büyük sermaye dünyasına göz gezdirircesine rıhtıma bakışlarını diker ve Richardson'ın dudaklarının arasından baykuş ötüşüne ya da Hades'in sularıyla baş edebilen küçük bir römorkörün klaksonuna benzeyen bir ses çıkar: *woo woo woo wooo*. Bu sesi duyan biri asla unutmaz. Şüphe götürmez bir şekilde ruhun bedenden ayrılış sesidir. Oyundan sonra, Ibsen'in hangi sahne yönergesinin böylesi doğaüstü bir sese neden olduğunu bulmak için eve koştum ama bir şey yoktu... hiçbir şey... Oyunun yönetmeni Peter Hall'a kimin fikri olduğunu sordum: "Ralph'in," dedi. "Peki provada ilk kez yaptığında ne dedin?" "Hiçbir şey. Sadece, çok doğru olduğunu biliyorduk." Son derece akılcı bir insan olan Hall, muhteşem gerçekçi İbsen'in bir oyununu yönetiyor ve içgüdüsel yeteneğin, oyunun gücünü, mantıklı çözümlerin sağlaya-

mayacağı bir yolla ortaya çıkarabileceğini kabul ediyordu.

Film ve televizyon gerçekçilik talebini mükemmel bir şekilde karşılayacaktır. Ne zaman bunun ötesinde bir şeylere ihtiyaç duyulur, o zaman insanlar tiyatroya başvurur, doğuştan şiirsel olan araca. Oyuncu-ozanlar, tiyatronun biricik sanat formunun ihtiyacı olan şeydir. Yoksa neden tiyatroya gidelim? Chekhov'un çalışmasının önemi –bunu sistem olarak adlandırmakta tereddüt ederdi– yalnızca oyuncu-ozan türünü yetiştirmeyi hedeflemesinden gelir. Yaklaşımında güzel olan şey, en basit araçlarla oyuncunun yaratıcılığına giden dolaysız bir rota sunmasıdır. Stanislavski'nin kendi yaratıcılığının eksikliğiyle ilgili endişesi, Chekhov'un "esinlenmiş" oyunculuk diye adlandırdığı şeyin yalnızca önceden yetenekli olan birkaç kişiye (kendini bunların arasında görmüyor) nasip olduğu konusundaki ısrarı ve tedbirli, mantıksal bir yöntemin daha kazançlı olacağına dair görüşleri Chekhov'unkilerle yer değiştiriyor.

Chekhov'un oynama güdüsünün doğallığına duyduğu inancıyla ve bu güdünün kurcalanmadığı sürece ancak hayal gücünün ulaşabileceği bir yerde, insan deneyiminin içinde süzülüp gideceği görüşüyle yer değiştiriyor. Onun çalışmalarını kullanmak sizi yalnızca büyük bir oyuncu yapmayacak, ayrıca oyunculuğa bir sanatçı gibi yaklaşmanızı sağlayacak.

Ekim 2001

Not:

1. Inn-yard (Han Avlusu):İngiltere'deki Elizabeth dönemi tiyatrosu "Inn-yard Theatre" olarak da adlandırılıyor.

MICHAEL CHEKHOV'UN GEÇMİŞİ, BUGÜNÜ ve GELECEĞİ

Mala Powers

Her gerçek sanatın temelinde, bilinçli ya da bilinçsiz olarak
İmgelem Dünyası'nda yaşama yeteneğimiz yatar.

Yirmici yüzyıl dâhiler bakımından hiç de eksiklik yaşamadı. Özellikle sanatta meşhur olan erkek ya da kadınların çoğu kendi zamanlarını çok iyi anladılar. Ancak, çok azı geleceği anlamayı başardı. Aslında, Michael Chekhov böyle bir dâhiydi.

Mischa, arkadaşlarının ve çalışma arkadaşlarının ona seslendiği haliyle, yaşamı boyunca Geleceğin İdeal Tiyatrosu'na hazırlanmakla meşguldü. Eğlendirmeye ek olarak, bütün dünya kültürünün olumlu, iyileştirici bir biçimde aydınlanmasında başlıca etkinin Tiyatro'ya[1] ait olacağı zamanları hayal ediyordu. *Chekhov Geleceğin Tiyatrosu'nun ne olacağına oyuncuların karar vereceğine inanıyordu.*

Şimdi, yirmi birinci yüzyılda, aslında bize Michael Chekhov tarafından sunulan Tiyatro Teknikleri'ni uygulamaya yönelik yeni yeni filizlenen bir ilgi var. Son zamanlarda, Anthony Hopkins, Clint Eastwood, Jack Nicholson, Helen Hunt, Anthony Quinn ve Marisa Tomei gibi Akademi Ödülü kazanan oyuncular karakterin özünü cisimleştirmek için Michael Chekhov'un yenilikçi Teknikler'inden Merkezler'i ya da Psikolojik Jest'i seçtiklerini ve kullandıklarını söylüyor.

Inside The Actors Studio'nun Konuk Yapımcısı ve New School Üniversitesi, The Actors Drama School'un dekanı James Lipton diyor ki:

> Stanislavski Sistemi olarak adlandırılan o etkili akarsuyu besleyen kolları keşfetmeye kendimizi adadık. Bu kollardan en önemlisi Michael Chekhov'un çalışmasıdır. *Oyuncuya*'nın (*To the*

Actor) bu yeni baskısı Psikolojik Jestlerin en evrensel olanıyla, açık kollarla karşılanmalı.

Dâhi oyuncu, Group Theater'ın asıl üyelerinden ve Stella Adler Conservatory of Acting'in kurucusu **Stella Adler**, Michael Chekhov'un yirminci yüzyılın en büyük oyuncusu olduğunu söylüyor.

Amerikan Tiyatrosu'nun ufuk açan ismi, yönetmen, yazar ve Group Theater'ın kurucusu Harold Clurman Michael Chekhov ile ilgili şunları yazdı:

> Onunla birlikte yeniden öğrendik ki yoğunlaştırılmış her hareket anını büyülenmek için izlemeliyiz. Hakkı verilerek yapılan en küçük eylem, evrensel bir öz taşıyor gibi görünüyor. Bu kısacası oyunculuğun gizemidir.

New York Neighborhood Playhouse'un yönetmeni Sanford Meisner kitabındaki röportajında şöyle diyor:

> .....doğalcılıkta olduğu gibi, gerçeğin bütün gerçeklikten çok başka bir şey olduğunu fark etmemi sağlayan Michael Chekhov'du. Onda, içsel anlamı kaybetmeyen heyecan verici teatral bir biçime şahit oldum ve ben de bunu bilmek istedim.

Yetenekli pek çok sanatçı Chekhov'un öğrettiklerini bu kadar değerli bulurken, neden Teknik'in oyuncu eğitiminin bütünleyici bir parçası olmadığını insan merak edebilir. Yaşamının son yirmi yılında, Michael Chekhov öncelikle İngiltere'de sonra da ABD'de yaşadı. Ona ev sahipliği yapan tanınmış oyuncular, derslerine ve sınıflarına katılan yönetmenler sayılamayacak kadar çok olsa da Chekhov hiçbir zaman kendisini ve geliştirdiği Oyuncu Eğitimi Tekniği'ni tanıtacak kadar becerikli değildi. Koçluk yaptığı ya da çalıştığı isimlerin ne reklamını yaptı ne de pazarlamasını; hatta aralarında Gary Cooper, Gregory Peck, Patricia Neal, Yul Brynner, Beatrice Straight, Jack Palance, Jennifer Jones, Thomas Mitchell ve Arthur Kennedy gibi isimlerin bulunduğu Oscar, Emmy ve Tony Ödüllerini kazananların bile. Bu isimlerin hepsi ya onunla ilgili parıltılı şeyler söyledi ya da Chekhov Tekniği'ni kullandıklarına dair deneyimlerini yazdılar.

My Story kitabında Marilyn Monroe şöyle yazdı:

Michael'ın öğrencisi olarak, oyunculuktan fazlasını öğrendim ondan... Her konuştuğunda dünya daha büyük ve daha heyecan verici görünürdü... Oyunculuk... yaşamı ve zihnimi geliştiren bir sanata dönüştü. Oyunculuğu her zaman sevdim ve öğrenmek için çok çaba harcadım. Ama Michael Chekhov ile oyunculuk benim için işten daha fazlası oldu. Bir çeşit dine dönüştü.

Günümüzde pek çok genç oyuncu, maruz kaldıkları eğitim yöntemlerinin şu anın sahnesi, film gereklilikleri ve şartları için kendilerini tam olarak hazırlayamadığını düşünüyor. Yeterli prova zamanı elbette bir istisna, çoğunlukla oyuncudan talep edilen ve kural haline gelen sadece "hissetmesi" değil, *hemen* "hissetmesi". Yüksek teknolojili özel efektler film gibi tiyatroyu da ele geçirmiş durumda. Bilgisayar donanımlı, döner sahneler bizi sık sık bir duygunun zirvesinden tümüyle farklı bir duygunun doruklarına birdenbire taşıyor ve bizden duyşgularımızla ilgili anında tepkiler bekliyor. Film için, çoğunlukla mavi ekranın (blue screen tekniği) önünde etrafımızda olan bitenle ilgili sadece senaryodaki ipuçlarıyla çalışmamız gerekir. Gerçekçi oynamamıza yalnızca iyi eğitilmiş bir imgelemle kurduğunuz güçlü ilişki yardımcı olabilir. Sahne arkadaşlarımız yalnızca genel çekimlerde bizimle birlikte oynarlar ama iş yakın çekime geldiğinde onların replikleri ya devamlılık tutan kişi ya da oyuncu olmayan herhangi birisi tarafından okunur. Bir yandan balıklı sandviçini yerken bu işi yapmakla yükümlü olan kişi bazen adeta yokmuş gibidir. Ama yine de, eğer karakterimizin bedenine gerçekten girebiliyor ve onun Düşünme, Hissetme ve İrade dürtüleriyle ilişki kurabiliyorsak, *imgelediğimiz* durumlar izleyiciye yansıyacaktır.

Michael Chekhov'un tekniklerinin çoğu, *bir kez ustalaştığınızda,* anında çağrılabilir. Atmosferin, bir çeşit Hareket Niteliğinin kullanımı, netçe İsimlendirilmiş Duygusal Bölümleme; Karakterin Amacı'nın kullanımı[2], Karakterinizin Psikolojik Jestini Hayal Etmek- bütün bunların hepsi samimi ve tamamen kendini gösteren duygularınızın, herhangi bir teknik engel olsa bile, hemen açığa çıkmasını sağlayacaktır.

Michael Chekhov'la çalışmalarımda, Chekhov doğalcılığın bütün sıradanlığıyla birlikte gerekliliklerinin ilerisine geçmek ve

Geleceğin Tiyatrosuna doğru yol almak için, oyuncuların mevcut oyunculuk eğitimlerinin çok ötesindeki İmgelemlerini geliştirmeleri gerektiğini vurguluyordu. Bir keresinde, oyuncunun kişisel yaşam tarihine, duygusal tecrübelerine güvenmesinin çok sınırlayıcı olduğundan bahsetmişti.[3] Chekhov'un "esinlenilmiş oyunculuk"a hazırlık yaklaşımında ise bir yandan hayat verdiği eşsiz karakterle oyuncunun psikolojisini, bedenini ve sesini birleştiren bir yandan da oyuncuya enerji ve duyguları çağırmanın kolay ve pratik yolunu sağlayan Psiko-Fiziksel alıştırmaların üzerinde durulur.

Chekhov bir oyunculuk yöntemi yaratmadığı konusunda her zaman ısrar etmiştir. İlham geldiği zamanlardaki kendini ve diğer yaratıcı sanatçıları gözlemlediğini ve bunun üzerine çalıştığını söylerdi. Bu anlarda hangi öğe ve niteliklerin var olduğunu sordu. Sonrasında da bu nitelikleri en az boğuşmayla geliştirmek için oyuncuları eğitecek alıştırmalar icat etti. Chekhov'un iddiasına göre gerçek bir sanatçı olmak için, günümüz oyunların da bile, oyuncunun bedeni, sesi ve imgelemi baştan sona öyle bir eğitimden geçmeliydi ki farklı türdeki enerjileri fark edip, onlarla çalışıp sonra bunları dışarı yayabilsin. Böylece seyircide yalnızca duygusal bir etki değil ayrıca dönüştürücü bir dürtü de uyandırabilsin.

Konstantin Stanislavski'nin enerji ve düşüncenin somut gerçekliğini bilmesine ve bu bilgiyi çalışmalarında belli bir ölçüde kullanmasına rağmen, görünmeyen ya da spritüel enerjilerden söz etmesi ya da açıkça bunlar üzerine çalışması Komünist rejim tarafından yasaklanmıştı. Neyse ki, Rusya'dan 1928 yılında kaçan Michael Chekhov kendi Oyuncu Eğitme Teknikleri'ni bu kısıtlamalardan uzakta geliştirebildi.

Yine de, Chekhov'un öğrettiği yıllarda, öğrencileri ve seyirciler arasındaki pek az insan imgelem, düşünme ve başka görünmeyen enerjilerin gerçek olduğunu kabul etmeye açıktı. Onu çoğunlukla hayal kırıklığına uğratan şey, yaptıklarının ımistik olarak yaftalanıyor olmasıydı. Bu suçlamaya cevabı her zaman şöyleydi: "Alıştırmaları deneyin ve sonrasında mistik *olmadıklarını* göreceksiniz. Deneyin onları, tamamen *elle tutulur* olduklarını göreceksiniz."

O zamandan bu yana, Kuantum Fiziği subatomik partiküllerin

davranışları üzerine yaptığı çalışmalarla, Michael Chekhov'un *Soyut olanın Somutu yaratışına* dair görüşlerini daha anlaşılabilir, geçerli ve kabul edilebilir hale getirdi. Günümüzde hassas ve karmaşık makineler insan enerji alanlarını ve hatta bu alanların başkaları tarafından yayılan enerji biçimlerinden nasıl etkilendiğini ölçüyor. Biofeedback'in (bedeniniz hakkında bilgi edinme) değeri çoktan fark edilmiş durumda. Artık "alanında" olmaktan açık açık bahsedebiliyoruz. *Hayalinde canlandırma*, sporcu eğitimlerinden sağlık hizmetlerine günümüz mesleklerinin çoğunda kullanılıyor. İşletme alanında yaratıcılığı ortaya çıkaran sağ beyinle düşünmeyi güçlendirmek için yapılan kurumsal seminerler çok sıradanlaştı. Bir zamanlar asılsız parıltılı hayaller diye damgalanan pek çok kuram şimdilerde kabul edilmiş gerçek olarak sayılıyor.

MICHAEL CHEKHOV'UN GELİŞİM YILLARI

Mikhail Alexandrovich Chekhov 1891'de doğdu. Doğum yeri, St. Petersburg, Rusya'nın en sanatsal ve en kozmopolit şehriydi. Mischa, bütün yaşamı boyunca bu şehre, resmin, şiirin, balenin ve tiyatronun geliştiği çocukluğunun şehrine duyduğu "tutkulu aşkı" hatırladı. Şehrin mimarisi de genç imgelemini büyülemiş ve tutuşturmuştu. Hayallerinde Nevsky Prospect'in üzerindeki yangın kulesi, kırmızı duvarlarının ardında garip, hayali yaratıklardan oluşan bir meclisin saklandığı gizemli bir şatoya dönüşürdü. Kaçarken, ki sık sık yaparlardı, duvarları yıkar, Mischa'yı da yanlarına alırlardı; oradan doğru şehre, sonra ülkeye, sonra dünyaya!

Kendi evinin duvarları arasında ise çok erken yaşlardayken bile Mischa'nın hayal gücü beden kullanımı aracılığıyla ifadesini buluyordu. Seyirci olan annesi ve dadısı ile birlikte, bir şapka, atkı ya da bulduğu her hangi bir şeyi, bir bez parçasını takıyor birden doğaçlamaya başlıyordu. Farklı bir çocuk oluyor, yeni bir karaktere dönüşüyordu; bazen trajik, bazen gülünç, öyle ki dadısı gözlerinden yaş gelene kadar gülüyordu.

Çocukluğu tüm bunlara rağmen pek eğlenceli geçmedi. Babası Alexander, meşhur oyun yazarı Anton Chekhov'un kardeşi oldukça zeki bir adamdı, ama tuhaflıkları patolojik boyutlara varan bir alkolikti. Michael Chekhov sonrasında babası hakkında şöyle yazdı:

"Önünde titrerdim, hayrete düşerdim, ondan korkardım, ama onu hiç sevemedim. Bana göre her hali korkutucuydu."

Alexander'ın oğlundan talepleri o kadar aşırıydı ki, Mischa daha altı ya da yedi yaşına gelmeden kalıcı anksiyete bozukluğu yaşadı.

Oyunculuk Michael Chekhov'un kurtuluşu, eğlencesi ve tutkusuydu. On altı yaşında, St. Petersburg'daki Suvorin Tiyatro Okulu'nun seçmelerine katıldı ve kabul edildi. Chekhov'a göre bu okuldaki hocalar öğrencilere oyunculuk sanatını anlatmaktan pek de anlamıyordu. Ama hepsi büyük muhteşem oyunculardı; Mischa onların sırlarını ancak Alexandrinski Tiyatrosu'nda esinlenmiş oyunculuklarını gözlemleyerek keşfetti ve kendi işlerinde uygulamaya başladı. On sekiz yaşına geldiğinde ona, Tolstoy'un *Çar Fyodor*'unda başrol verildi ve sınıf arkadaşlarıyla birlikte Royal Palace'de Çar II. Nicholas'ın önünde oynadı.

Bir sonraki sene Chekhov, St. Petersburg'daki Maly Suvorinsky Tiyatrosu anlaştı. Oynadığı roller çok çeşitliydi, kendinden oldukça yaşlı adamları oynarken yarattığı sıra dışı karakterlerle oldukça dikkat çekti. Ayrıca Maly Tiyatro Topluluğu'yla diğer illere turneler yaptı ve farklı türden seyirciye oynamayı çok sevdi.

O sıralar, Moskova Sanat Tiyatrosu (MAT) tarafından sunulan en istikrarlı başarıya sahip yapımlar *Martı, Vanya Dayı, Vişne Bahçesi* ve Mischa'nın amcası Anton Chekhov'un diğer oyunlarıydı. Anton Pavlovç Chekhov'un, Mischa'nın 1904'teki on üçüncü doğum gününden çok kısa bir zaman önce vefat etmesine rağmen, eşi, ünlü MAT oyuncusu Olga Knipper-Chekhova bu delikanlıyla yakından ilgilendi. MAT 1911'de St. Petersburg'a geldiğinde, Michael Chekhov için Konstantin Stanislaksvi ile bir seçme ayarladı.

Chekhov, *Çar Fyodor*'dan bir sahne ve *Suç ve Ceza*'dan Marmalodov'un bir monologunu oynadıktan sonra "Güzel, güzel," dedi Stanislavski, "Tebrikler, Sanat Tiyatrosu'nun bir üyesisin artık." Her ne kadar Mischa'nın sanat gelişimini kişisel olarak Stanislavski denetlese de, onun gelişiminde diğer MAT sanatçılarının özellikle Leopold Sulerzhitski ve Yevgeny Vakhtangov'un eşit derecede etkisi vardır.

CHEKHOV'UN YETİŞKİNLİĞİ

MAT'a katıldıktan kısa bir süre sonra, Chekhov küçük rollerle sahneye çıkmaya başladı. En başından itibaren o kadar güçlü bir enerji yayıyor ve karakterlere öyle bir özgünlük katıyordu ki daha önemli roller oynayan oyuncuların sahnelerinde bile seyircinin dikkati hep onun üzerinde oluyordu. Çok kısa bir süre sonra daha büyük roller almaya başladı. Bunların arasında "*Kalbimdeki Cırcırböceği*"nin "Caleb"i, nazik ve ürkek oyuncakçı vardı. Stanislavski, "tümüyle göz kamaştırıcı" olarak adlandırarak Chekhov'un bu performansını övgülere boğdu. *Tufan (The Deluge)* oyunundaki Chekhov'un eşsiz ve zorlayıcı "Frazer" karakteri üzerine daha çok şey yazıldı.

Ardından *On İkinci Gece*'deki unutulmaz Malvolio tasviri geldi. Birkaç yıl önce bu yapımla ilgili beni derinden etkileyen kişisel bir deneyim yaşadım. Moskova'daki Uluslararası Michael Chekhov Konferansı'nda bir atölye verirken, Chekhov'un İkinci Moskova Sanat Tiyatrosu Genel Sanat Yönetmenliği'ni yaparken dört yılını geçirdiği tiyatroyu ziyaret ettim.[4] Sonradan burası Moskova Merkez Çocuk Tiyatrosu'na dönüştü ve oranın Yaratıcı Yönetmeni olan ihtiyar bir kadın, Anna Neckrasova beni karşıladı. Benim Michael Chekhov'un edebi eserlerinin Yöneticisi olduğumu öğrenince, henüz on bir yaşındayken onu Malvolio rolünde izlediğini anlatmaya başladı. Chekhov'un komik yaratıcılığının seyircileri kahkahalar içinde sarstığı sahneleri ve öte taraftan Chekhov'un Malvolio'nun iç ıstırabını öyle etkileyici bir biçimde ortaya koyduğu ve seyircilerin ağladığı diğer sahneleri anlattı. Performansı yeniden yaşarken hafızasında o kadar canlıydı ki gözyaşlarını bir kez daha tutamadı.

Moskova Sanat Tiyatrosu'nda oynadığı on altı yıl boyunca seyircisini büyüledi. Karakterin güldürü ve hafiflikten, derinden sorunlu patolojik durumlarına kadar sık sık değişen çeşitli katmanlarını göstermekte inanılmaz bir yeteneği vardı.

Chekhov konuşmalarında ve çeşitli yazılarında en ünlü rollerinin bazılarını yorumlamasıyla ilgili ilginç ipuçlarını anlattı. Mesela Mal-

volio'yu "korkunç bir erotizm batağına saplanmış" olarak hayal ettiğini yazdı. Yevgeny Vakhtangov onu Stringberg'in *14. Erik* oyununda yarı çıldırmış Kral Erik rolünde yönetirken ise Chekhov "kırık kanatlı bir kartal" hayal etti. Stanislavski yapımı *Müfettiş*'de Klestakoff rolüne hazırlanırken, ayaklarının altında yaylar olduğunu imgeledi. Oyundaki performansını izledikten sonra bir yazar şöyle bir yorum yazdı : "Chekhov açıkça yerçekimine karşı bağışıklı gibiydi."

Ünlü sanatçı ve portre ressamı Margarita Woloschin, Chekhov'un Sembolist oyun *Baş Melek Michael*'daki tiran, Pierre karakteri için şöyle yazdı: "Oyunculuğunun muhteşemliği ikinci sahnede belirginleşti, tek bir söz söylemeden sessizce durduğu anda. Yine de merkezde o vardı, ondan çıkan güçlü enerji seyirciyi büyüledi."

Kişisel yaşamında içindeki bu "güç" kontrolden çıkmaya başladı. Devrim zamanı Moskova sokaklarında savaşmak sinir sistemini etkiledi ve çocukluk zamanında yaşadığı anksiyete su yüzüne çıktı. Çok içti. Başarısı ne kadar arttıysa bir o kadar yalnız kaldı. Boş kalan her anında bir şeyler okuyordu; Schopenhauer, Nietzsche, Hartmann... ve kafasında saatlerce onlarla tartışıyordu. Yalnızlık hissi git gide artıyordu ve evlenmeye karar verdi. Teyzesinin yeğeni, Olga Knipper ile evlendikten sonra, ona tutkuyla âşık oldu ve bu da içsel dünyasına başka bir karmaşa ekledi. Olga Knipper-Chekhova ona yardım etmeye çalıştı ama o düşünce ve duygular kaosuna battıkça batıyordu. Aklından sürekli annesine korkunç bir şeyler oluyormuş imgesi geçiyordu. Evden çıkmaya korkuyordu ve hatta tiyatroya gitmeyi bıraktı. Stanislavski onun için psikiyatristler gönderdi ama o psikiyatristleri kovdu. Bir buçuk yıl hiçbir şeyde oynamadı.

Ardından başka bir duygusal patlama yaşadı. Eşi Olga onu terk etti ve küçük kızları Ada'yı da alarak Almanya'ya taşındı. Çocukluğundan beri arkadaş olduğu kuzeni Volodya çekmecede Misha'nın silahını buldu ve onunla intihar etti. Moskova'da kıtlık ve tifo salgını zamanlarıydı; Chekhov'un annesi hastalandı ve kaldırıldığı hastanede vefat etti. Mischa hastaneye vardığında annesini çoktan götürmüşlerdi. Morgda çılgınca onu aradı. Yerde, masanın üstünde, tezgâhların altında garip şekillerde duran cesetlerin arasında, sonunda bulana kadar.

Hastalığının en ağır evresinde, Chekhov birkaç seans hipnoz tedavisi görmeye ikna oldu. Beşinci seanstan sonra saplantılı fikirleri ve görüntüler kayboldu ve çok kısa bir süre sonra sahneye geri dönmeyi başardı. Ama yine de oldukça gergindi. Bazı zamanlarda depresyon koca siyah bir bulut gibi tepesinde geziyor, bazen de yersiz ve kontrolsüz gülme patlaması geliyordu, bütün bunlar onu çok yordu.

Bir gün Yoga üzerine daha fazla kitap bakmak için bir kitapçıya girdi. Hastalığından önceki zamanlarda bile Mischa, tıpkı Stanislavski gibi, zihin-beden ve enerji kontrol sisteminin oyuncular için faydalı olduğu düşüncesiyle yoga çalışmıştı. Kitapçının vitrininde Avusturyalı filozof ve kâhin olan Rudolf Steiner'in *Knowledge of Higher Worlds and Its Attainment* (Üst Dünyaların Bilgisi ve Erişimi) kitabı duruyordu. İlk başta güldü, bu bilgiye ulaşmak gerçekten mümkün olsa, çoktan ulaşılmış olurdu ve bunun hakkında yazmaya gerek kalmazdı diye düşündü. Yine de kitabı aldı.

Sonraki birkaç yıl bu kitap ve Rudolf Steiner'in diğer kitapları onu fazlasıyla etkiledi. Steiner'in dünya anlayışı Mischa'nın pek çok sorusunu cevapladı. Yaşama bakışı tümüyle değişti. Karamsarlığı geçti. Yaşamın yeni bir amacı ve anlamı vardı. Sağlığı düzeldi ve ölçüsüz içmeyi bıraktı.

MAT'a bir oyuncu, öğretmen ve yönetmen olarak tümüyle dönüşü heyecanla karşılandı. Rus halkı onu sevdi ve sonrasında otobiyografisi, *The Path of the Actor*[5] (Oyuncunun Yolu) basıldığında anında başarılı oldu. Hakkında şöyle yazıldı: "Büyük opera sanatçısı Chaliapin yanında, Rus sahnelerinde hiçbir sanatçı bu kadar sevilip, hayran olunmadı. Rus toplumunun çeşitli kademeleri için manevi huzurun kaynağı gibi görünüyor."

Chekhov İkinci MAT'ın Genel Sanat Yönetmeni[6] olduktan sonra, *Hamlet*'in sitilize bir yapımını tasarladı ve üretti, kendisi de başrolde oynuyordu. Rudolf Steiner'in hareket ve konuşma üzerine fikirlerini Stanislavski'nin iyi bulduğu yanlarıyla birleştirerek ve sonrasında kendi eşsiz sanatı ve tekniği ile bunları dönüştürerek çalışıyordu. Sonuç, daha önce yapılanlara hiç benzemeyen bir *Hamlet*'ti. Chekhov'un yapımını ve Hamlet tasvirini hatırlayanlardan biri anla-

tıyor: “ Trajedinin sonunda her şey ışığa dönüştü, çünkü o karanlığa spritüel bir ışık akıttı. Böylece seyirci ona sunduğu bu güzellik için minnettardı, atlı kızağının arakasından koştular... ta evine kadar.”

Çoğu insan tarafından beğenilen bu spritüel nitelik Komünist Parti tarafından kesinlikle beğenilmiyordu. Kısa süre içinde parti üyelerinden insanlar fabrikaları ziyaret etmesinin ve “makineleri sevmeyi öğrenmesinin” iyi olacağını söylemeye başladılar. Dediklerine göre bu, hayata yeni bir gözle bakmasını ve “Zararlı mistik sapkınlıklardan kurtulmasını” sağlayacaktı.

Bir gün, Rudolf Steiner’in fikirlerini yaymayı bırakmasını söyleyen Eğitim Amirliği’ne ait bir mektup aldı. *Hamlet*’i yaptığı tarzı değiştirmesini istiyorlardı. Reddetti. Tiyatro yöneticiliği görevi durma noktasına geldi. Kendi tiyatrosunun oyuncuları için bile onunla görüşmek tehlikeli haldeydi. Çok kısa süre sonra, Devlet Politikalar Başkanlığı tarafından tutuklanmasına dair resmi karar yayınlandı.

Yüksek rütbeli bir Komünist Parti üyesi, Chekhov ve ikinci eşi Xenia’ya bir seyahat için pasaport verilmesini sağladı. Otuz altı saat sonra bir daha dönmemek üzere Rusya’yı terk ettiler. Bundan böyle Chekhov Rusya’da yasal olarak “var olmayan” birisiydi. Moskova Sanat Tiyatrosu’ndaki ona dair bütün kaynaklar yok edildi ve elli yılı aşkın süreliğine otobiyografisi ve ders kayıtları yasaklandı. Bu süre zarfında hâlâ sanatsal gruplar onun çalışmalarına yer altından devam etti, yeterince cesur olanlar da çalışmaya başladı. Bugün fotoğrafı, MAT’ın duvarında bir kez daha asılı ve onu “yüzyılın oyunculuk dehası” diye gururla tanıtıyor.

KÖKSÜZ YILLAR

Chekhov 1928’in yazında Rusya’yı terk ettiğinde ilk Almanya’ya gitti, orda hem sürgün olmanın hem de anadilinde konuşamamanın karmaşasını yaşadı. Max Reinhardt, Alman Yapımcı ve Yönetmen, ona *Artisten*[7] (Sanatçılar) oyununda soytarı “Skid” rolünü önerdi. Chekhov Almanca koçuyla çok yoğun çalıştı ve prömiyerini 1929 Şubat ayında Viyana’da yaptı. Sonradan çok korkmuş olduğunu yazdı. Dil problemleri ve bilmediği akrobatik hünerlerin içinde

onun oynaması gerekiyordu ve kendini sanki uçurumdan düşer gibi hissediyordu. İlk geceki oyunun yarısına doğru, Chekhov birden esinlenilmiş *bilinç bölünmesi* diye adlandırdığı şeyi yaşadı. Kendini, aynı zamanda hem seyircinin arasında, hem bilinçli olarak yönettiği karakterinin içinde, hem de diğer oyun arkadaşlarının her birinin içinde hissediyordu. "... ....benim ve Skid'in tüm varlığı korkunç, neredeyse dayanılmaz bir güçle doldu! Bu güce karşı hiçbir engel yoktu; her şeye sızabiliyor, her şeyi yapabiliyordu! Dehşete kapılmış hissettim."[8]

Chekhov için bu deneyim, gerçek yaratıcı sanatçı için uzun süredir gördüğü bir idealin onaylanmasıydı; Chekhov'un Üst Benlik olarak adlandırdığı şeyle bilinçli olarak çalışmak. O andan itibaren, oyuncuya Esinlenilmiş Oyunculuk Yolu'nda önderlik etmesi için geliştirdiği teknikleri düzenlemek ve sistematiğe oturtmakla meşgul olacaktı.

Chekhov bir süre daha, mutlu bir şekilde Skid'i oynamaya devam etti ve Almanya'dayken Reinhardt'la çalışmayı sürdürdü. Ayrıca birkaç Alman filminde rol aldı. Bunlardan biri, kızları Ada ile birlikte Almanya'ya yaşamaya giden ve orada ünlü bir film oyuncusu olan, ilk eşi Olga'nın yönettiği *A Fool Through Love* filmiydi. Chekhov ayrıca Habima Tiyarosu'nun Rusça ve İbranice konuşan oyuncularıyla *On İkinci Gece*'yi yönetti ve bu deneyimden çok keyif aldı. Stanislavski Berlin'e geldiğinde onu Max Reinhardt ile tanıştırdı. Bu kadar çok sevdiği ve hayran olduğu iki büyük Tiyatro insanını bir araya getirmek onun için oldukça etkileyici bir deneyimdi.

Ancak o günün Alman Tiyatrosu'nu yüzeysel buluyordu ve yeniden Rus oyuncularla Rus seyircisi için oynamanın yolunu gözlüyordu. Geniş bir Rus topluluğu orada yaşadığı için yeni bir Tiyatro kurmasını destekleyebilecekleri umuduyla bu kez Paris'e taşındı.

O ve Xenia, Paris'e büyük bir coşkuyla taşındı ama orada harcadığı yıl kendi deyimiyle "karışık, telaşlı ve beklenmeyendi... ileri atıldım ve sert bir şekilde gerçeğe çarptım." Yurtdışında Rus Tiyatrosu'na kaynak yaratmak hiçbir zaman gerçekleşemedi. Chekhov her şeye rağmen girişimci ve kendini işine adamış genç yapımcı Georgette Boner ile bağlantı kurdu. Ne yazık ki mütevazı

bütçelerle de l'Avenue Tiyatrosu'nda birlikte gerçekleştirdikleri birkaç yapım kötü şansın ve teknik felaketlerin kurbanı oldu. Bununla birlikte tiyatroları kapandıktan uzun süre sonra bile, Georgette'nin arkadaşlığı ve değerli etkileri Chekhov'a yardım etmeyi sürdürdü.

Neyse ki Riga'daki Letonya Devlet Tiyatrosu ve Rus Drama Okulu'ndan, her iki tiyatroda da hem yönetmen hem de oyuncu olarak kalıcı pozisyon öneren bir davet geldi. O Rusça oynarken oyun arkadaşları Letonca konuşuyordu. Riga'daki herkes Rusça bildiği için seyircinin bunu kabul etmesi çok kolay oldu. Ardından Kaunas'taki Litvanya Devlet Tiyatrosu'ndan bir teklif geldi. Mucizevi bir şekilde Chekhov üçünü aynı anda yönetmeyi başardı.

Üç tiyatro arasında iki yıl boyunca Chekhov'un oynadığı ve yönettiği oyunlar arasında Gogol'ün *Müfettişi*, Tolstoy'un *Korkunç İvan'ın Ölümü*, *Hamlet*, *14. Erik*, *Tufan (The Deluge)*, *Stepançikovo Köyü*, *On İkinci Gece* ve Mozart'ın operası *Sihirli Flüt* vardı. Hayatının en mutlu ve en sanatsal dönemiydi.

Riga'da *Parsifal* operasını yönetirken Mischa birden kalp krizi geçirdi. O daha tam iyileşmeden Letonya'daki kansız devrim gerçekleşti. Bu devrim faşistleri destekliyordu ve politik sebeplerden dolayı Chekhov bir kez daha *istenilmeyen adamdı*.

Mischa, Xenia ve Georgette Boner sonra İtalya'ya seyahat etti. Chekhov bir yandan iyileşirken, Georgette de bu kitabın ilk formüllerini oluşturmaya çalışıyordu. Sağlığına kavuştuktan sonra Chekhov ve Boner Paris'e geri döndüklerinde Vera Soloviva[9], Andrei Jilinsky[10] ve diğer göçmenlerle birlikte "Moskova Sanat Oyuncuları"nı kurdular. 1935'te, meşhur Amerikan Yatırımcı Sol Hurok'un davetiyle ekibi Amerika Birleşik Devletleri'ne götürdüler. Orada *Müfettiş*'teki Klestakoff ve Tufan'daki (*The Deluge*) Frazer gibi meşhur rollerinin yanı sıra, *Bir Anton Chekhov Eskizleri Gecesi*'nde birkaç farklı rol oynadı. Bütün ekibin Rusça konuşmasına rağmen, olağan üstü eleştiriler aldılar ve New York, Philadelphia ve Bos-ton'da kapalı gişe oynadılar. Bu, Chekhov için kişisel bir başarıydı.

Grup Tiyatrosu üyeleri onu görmeye geldi ve övgülerinde olduk-

ça coşkuluydular. Oysa Chekhov'un yaşam çizgisini bu sefer değiştiren kişi yetenekli, genç Amerikan oyuncu Beatrice Straight'di[11]. Performansından büyülenmiş bir şekilde, ailesinin İngiltere Devonshire'daki geniş mülkünde Tiyatro Merkezi ve Okulu kurması için onu ikna etti. Beatrice Straight, annesi ve üvey babası, Dorothy ve Leonard Elmhirst oldukça cömert patronlardı ve kırsal alanda gerçek bir sanat merkezi yaratma fikrine kendilerini adamışlardı.

Chekhov kayıt zamanında İngilizce öğrendi ve Ekim 1936'da Dartington Hall'da Chekhov Tiyatro Stüdyosu dokuz farklı ülkeden gelip orada konaklayan yirmi öğrenci ile birlikte derslere başladı. Chekhov sonunda, üç doyurucu yıl boyunca kendi oyunculuk tekniğini tanımlayabileceği ideal ortamı sağlayan bir yer bulmuştu. Stüdyonun günlük ders programı Chekhov tarafından öğretilen Psiko-Fiziksel ve İmgelem alıştırmalarından, ses ve konuşma derslerinden ve yüz çizimi, heykel ve ritmik düzen (eurythmy)[12] gibi sanat derslerinden oluşuyordu. Chekhov'a ikramiye gibi Beatrice'in çok sevgili arkadaşı ve sekreteri Deirdre Hurst du Prey[13] derslerini kaydetti ve bu kitabın orijinal İngilizce yazmasının hazırlanmasında paha biçilmez yardımları oldu.

Sonra, Chekhov Stüdyosu *Profesyonel Tiyatrosu (Professional Theatre)* Londra sahneleri için bir yapım hazırlarken, politik karmaşalar Mischa'nın yaşamına ve işine bir kez daha müdahale etti. Almanya ile savaşın korkunç bulutları Britanya Adaları'nın üzerinde dolaşıyordu ve artık daha fazla görmezden gelinemiyordu. Ocak 1939'da Elmhirstler ve Beatrice Straight, Chekhov'un okulunu İngiltere'den Amerika Birleşik Devletleri'ndeki Ridgefield, Connecticut'a taşıdı.

NEW YORK ve HOLLYWOOD YILLARI

Aralarında Chekhov'un yardımcısı ve yakın arkadaşı George Shdanoff'un da bulunduğu Dartington'dan pek çok öğrenci ve öğretmen Ridgefield'de birlikte çalışmaya devam edebildi. Kısa bir sürede dersler rayına oturdu ve Chekhov Tiyatrosu Stüdyo Oyuncuları kendilerine ait küçük Ridgefield tiyatrosunda yapımlar düzenlemeye başladı. Çok geçmeden Broadway şöhretleri onları

görmek için Connecticut'a kadar gider hale geldiler.

Chekhov ve George Shdanoff, Broadway için birlikte Dostoyevski'nin *Ecinniler*'inin bir uyarlamasını yönettiler. Meşhur sanatçı M. V. Dobuzhinski'nin dekorunu yaptığı oyun Shdanoff tarafından yazıldı. Kastta diğerlerinin yanında Beatrice Staright ve Hurd Hatfield[14] vardı. Oyun, Broadway Lyceum Tiyatrosu'nda Ekim 1939'da prömiyer yaptı. Eleştirmenler için oldukça ağır ve sıkıcı bir şekilde Rus'tu, iki hafta sonra kaldırıldı. Chekhov için acı bir hayal kırıklığı, Stüdyo ve destekçileri için de finansal bir felaketti.

1940'da Chekhov'un eğitildiği Rus geleneğini –canlı tiyatroyu aksi halde hiç göremeyecek olan seyircinin ayağına götürme– sürdürerek Chekhov Oyuncuları, New England ve Güney Birleşik Devletleri'nde 10.000 mili aşkın mesafeyi gezdi. Başlarda Yul Brynner[15] sahne dekoru ve aksesuarını taşıyan kamyonu sürerken, ekip istasyon vagonlarıyla dolaşıyordu. *On İkinci Gece* ve *Kalbimdeki Cırcırböceği* yapımları seyirciyi mutlu etti ve yerel eleştirmenler övgüler yağdırdılar. Bir sonraki sene bunlara *Kral Lear*'ın sitilize edilmiş bir yapımı eklendi; Lear rolünde Ford Rainey[16], Goneril rolünde Beatrice Straight, Cordelia rolünde kastlı Daphne Field ve Mary Lou Taylor[17], Gloucester olarak Hurd Hatfield ve Cornwall rolünde Yul Brynner ile.

Chekhov New York'ta da bir stüdyo açtı ve yerleşik profesyonel oyunculara dersler verdi.[18] Onların aracılığıyla yeni, yeniden canlandırılmış bir tiyatro yaratmak en ateşli arzusuydu. Ona gelen pek çok oyuncu ve yönetmen, geçtiğimiz günlerde dağılan Group Tiyatrosu'nun bir parçası oldu.

Chekhov ve Shdanoff'un ortak yönetmenliğinde, *On İkinci Gece* yapımı Broadway'e uyarlandı. Bu sefer eleştiriler coşkuluydu. Ama zamanlama felaketti. Oyun, Japonların 7 Aralık 1941 Pearl Harbor saldırılarının hafta sonunda prömiyer yaptı. Birleşik Devletler hemen savaşa girdi ve ulus karışıklık içindeydi.

Politik karmaşa bir kez daha Chekhov'un sanatsal planlarını durdurmuştu. 1942'nin Ocak ayında başlayıp Mart boyunca Chekhov Oyuncuları daha önceden anlaşılmış Güney ve Orta Amerika turnelerini gerçekleştirebildi. Ama ne yazık ki yoldaki son oyunlarında

Ridgefield'deki Chekhov Tiyatro Okulu'nun devredildiği haberi yayıldı. Çok fazla oyuncu askerlik hizmetine çağrılmıştı; finansal problemler de vardı. Tamamen Chekhov Tekniği ile eğitilmiş bir oyuncu ekibiyle çalışma fırsatını Mischa'ya kader bir daha asla vermedi.

Stüdyo dağıldıktan sonra Mischa ve Xenia, Hollywood'a, *Song of Russia* (Rusya'nın Şarkısı) filminde öne çıkan bir rol, köylü bir aile reisi için seçildiği yere taşındı. Hollywood'daki Rus göçmen kolonisi tarafından hemen kucaklandı. Kısa süre içinde, Rus oyuncu Akim Tamiroff'un[19] evinde düzenlenen haftalık Chekhov akşamlarına katılmak için başka oyuncuları, yapımcıları, yönetmenleri ve müzisyenleri çağırmaya başladılar.

Bu akşamlar büyülüydü. Michael Chekhov, tiyatro hakkında konuşuyor, Oyunculuk Tekniği'ni gösteriyor ve unutulmaz parçalar oynuyordu. Zamanla Amerikan oyuncular katılmaya başladı ve Chekhov, oyuncuların sık sık hayal gücünün ve o zamana kadar kendilerinin bile bilmediği duyguların zirvesine ulaştığı büyüleyici doğaçlamalar geliştirdi. Bu gecelerden herhangi birinde katılımcı olarak ya da büyülenmiş bir şekilde gözlemlerken Anthony Quinn, Gary Cooper, Thomas Mitchell, Viveca Lindsford, Patricia Neal, yönetmen Mark Robson, Joan Caulfield, Feodor Chaliapin Jr. ile birlikte Iris Tree, besteci Sergei Rachmaninoff ya da kemancı Vladimir Horowitz'e rastlayabilirdiniz.

Song of Russia'dan sonra Michael Chekhov sırasıyla şu filmlerde görüldü: Ida Lupino ile *In Our Time* (1944), Ben Hecht'in *Specter of the Rose*'u (1945), *Cross My Heart* (1946), *Abie's Irish Rose* (1946), *Texas, Brooklyn and Heaven* (1948), *Holiday For Sinners* (1952), *Invitation* (1952), *Rhapsody* (1954) ve Gregory Peck ve Ingrid Bergman ile rol aldığı kendisine Akademi Ödülü Adaylığı getiren Hitchcock'un *Spellbound* filmi.

Ne mutlu bana ki Akim Tamiroff'un evinde yaptığı haftalık akşamlara devam ettim. Hayatımı sonsuza dek değiştiren, unutulmaz bir gece gerginlik içinde o evin kapısını çaldım. Kapıyı küçük, nazik, özenle giyinmiş, güçlü bir Rus aksanıyla mütevazı bir adam açtı: Michael Chekhov. Beni sarıp sarmalayan ve doğruca kalbinden geldiğini hissettiğim bir sıcaklıkla karşıladı. Sonrasında karakter

yaratmakla ilgili araçları göstermeye başladı ve bu son derece çelimsiz, narin adam gözlerimizin önünde bir deve dönüştü. Ondan coşku, güldürü, sanatçılık ve tiyatro sevgisi yayılıyordu; büyülenmiş şekilde izlerken ve dinlerken her birimizi sarıyordu.

Chekhov 1948'de, Louis Milestone tarafından yönetilen, Ingrid Bergman ve Charles Boyer'ın başrollerini oynadığı *Arch of Triumph* filminde Gestapo ajanını oynamak için seçildi. İkinci büyük kalp krizini geçirdiğinde filmin çekimlerine yeni başlamıştı ve yılın en güzel döneminde çalışmayı sürdüremedi. Filmdeki rolü Charles Laughton kaptı.

Mischa tam olarak iyileşmemiş olmasına rağmen, yeniden oynayabilir ve öğretebilir durumdaydı. Rusya'yı terk ettikten bu yana ilk defa kendi evi oldu, Beverly Hills'de küçük bir ev. O bu deneyimin değerini biliyordu. Özel derslerini burada verdi ama her hafta bir akşam Drama Topluluğu[20] olarak adlandırılan, başında karakter oyuncusu John Dehner ve John Abbott'un olduğu bir grup için Sunset Strip'in hemen girişinde kiralık bir stüdyoda dersler yaptı. Chekhov bu arada üç filmde daha oynadı, bunlardan sonuncusu Elizabeth Taylor'ın başrolde olduğu *Raphsody* idi.

Bu son yıllardaki en büyük ve en tatmin edici başarısı, yazım-yapım yardımcısı Charles Leonard birlikte, ilk hali Harper&Row tarafından 1953'de basılan bu kitabı, *Oyuncuya*'yı *(To the Actor)* tamamlaması oldu. Yayınevini tatmin etmek için pek çok seyi atmak zorunda kaldılar. Bu özellikle Michael Chekhov'un oyunculuğa en orijinal katkısı "Karakter Yaratmak"- *Psikolojik Jest* için geçerli. Chekhov'un edebi varlığının Yöneticisi ve bir oyuncu olarak, Micahael Chekhov'un PG hakkındaki görüşlerini daha etraflıca anlattığı ve uygulaması için pratik önerilerde bulunduğu Rusça bölümün muhteşem yorumlaması ve çevirisi için Andrei Malaev-Babel'e özellikle minnettarım.

Chekhov oyuncuları gerçekten seviyordu ve Amerika'da ticari Tiyatro, Sinema ve Televizyonun pek çok zorluğu ve talebiyle karşılaştıklarını gördüğünde, onlarla derinden empati kurdu. İyi Tiyatro ve performansla ilgili görüşlerin kıstasının doğalcılık/gerçekçilik olduğu gerçeğini onaylamadı, aslında doğalcılık yalnızca bir tarzdı. *Yine de, seçtikleri meslekte çalışmak için oyuncuların bu tarzda ustalaş-*

maları gerektiğini biliyordu.

Son iki yılında hayatını, oyunculara rollerini en kısa sürede, en samimi haliyle ve sıradanlığa, klişeye kaçmadan hazırlamasında yardımcı olacak daha fazla teknik bulmaya adadı. Bu önerilerini Ustalık Dersleri'nin son zamanlarında dile getirdi. Derslerin çoğu, bu haftalık derslere katılamayacak kadar hasta olduğu için evinde önceden kaydediliyordu.[21] 30 Eylül 1955'te, eşiyle birlikte mutfak masasında akşam yemeği yerken Michael Chekhov üçüncü, ölümle sonuçlanan kalp krizini geçirdi. Neyse ki, eşsiz fikirleri ve teknikleri hâlâ yaşıyor.

GELECEK

Michael Chekhov'un yaşamının çoğu, Geleceğin İdeal Tiyatrosu ve İdeal Oyuncu hakkındaki görüşünü keşfetmek, göstermek ve yazmakla geçti. Sonuç olarak Chekhov'un ömürlük çalışmasının geleceği, bu kitabı okuyan size, Geleceğin Tiyatrosu'nun yaratıcılarına bağlı.

Dahası, Chekhov çağının Tiyatrosundan memnun değildi. Ticaret anlayışını da bunun içinde sayıyordu ki bu günümüzde daha yaygın. Sanatımızda güzellik ve şiirsellik hissini kaybettiğimizi gözlemledi. "Tiyatromuz kuru bir işletmeye döndü," derdi. "Tiyatro herhangi bir problemi çözmüyor. Gelecekle, gelecekte *ne olacağı* ile ilgilenmiyor." Tiyatromuzun şimdiki zamana çok fazla sıkıştırıldığından ve bu, dili ve insan davranışlarını sürekli, nerdeyse cansızlaşıncaya kadar sıkıştırma ve küçültme alışkanlığımızı bırakmamız gerektiğinden bahsederdi. "Ölümcül tiyatro" imparatorluğundan kurtulmalıyız; Peter Brook'un çok yerinde verdiği ismi kullanmak için.

Chekhov, Geleceğin Tiyatrosunun tam tersi yöne –pek çok farklı bakış açısı, pek çok teatral tarz, çeşitli ifade yolları ve oyunlar için sayısız tema sunarak– her şeyi büyütme çabasına doğru gideceğini düşünüyordu. Oyuncuların, meslekleri aracılığıyla bilinçli olarak kendilerini zenginleştirmeleri ve yeteneklerini arttırmaları, –mekâna dair farklı bir deneyim geliştirmek bile olabilir– konusunda ısrar ediyordu.

Ayrıca, Tiyatro yapan birisinin, eserleriyle seyirci üzerinde oluşturacağı etkiye ait sorumluluğu alması gerektiğine inanıyordu. Seyirciye sunulan şeyin, insanlık için bir değerinin olup olmadığını sorgulamaya istekli olmalıydı. Sanatçılar ne kadar dâhi olursa, bizi daha olumlu bir geleceğe götürecek belli *ahlaki imgelemi* o kadar çok geliştirmeliydi.

Chekhov'a göre her türden *Tiyatro kesinlikle eğlendirici olmalıydı.* Buna ek olarak, Tiyaronun altın çağına dair, aralarında şu kelime ve öbeklerin bulunduğu görüşleri vardı: "İlham verici"- "İyileştirici"- "Besleyici"- "Güçlendirici"- "Dili yaratıcı bir güç olduğu, haklı konumuna yükselten"- " İyi ve kötünün gizemleri arasına sızan"- "Seyirci üzerinde olumlu bir dönüştürücü etkisi olduğu için kötüyü tasvir eden"- ve dahası…

Hepsinden öte, her birimizden bir sanatçı olarak nasıl bir Geleceğin Tiyatrosu dilediğimize dair kendi fikirlerimizin olmasını istiyor. Fikirlerimiz netleştikçe, benzer fikirde olanlar bir araya gelebilir. Tarihte daha önce hiçbir oyuncu, hiçbir sanatçı ya da eğlence yaratıcısı başkaları üzerinde bu kadar etkili olmadı. Bize tuhaf gelebilir ama nüfusun büyük bir kısmı, bir oyuncunun söylemek zorunda olduklarını politik bir liderinkine göre daha uzun süre ve daha dikkatli dinleyecektir.

Neyse ki, Michael Chekhov'un çalışmalarına sanatçıların dikkatini çekecek pek çok güç devrede. Üretken bir Profesyonel Tiyatro Madrid'de, bir tanesi Berlin'de, bir tanesi New York'da, bir tanesi de Kuzey New York'ta, oyunları için Chekhov eğitimi almış oyunculardan Topluluk (ensemble) Tiyatroları oluşturdu.[22] Dahası tekniği öğreten, oyuncu ve yönetmenlerden oluşan bütün bir genç kuşak var; çoğu Chekhov'un kendi öğrencileriyle bire bir çalıştı. Pek çok yerde, Londra, Los Angeles, New York, Portland, Maine[23] ve Washington D.C'de, Berlin, Münih, Paris ve ayrıca Rusya'da, Hollanda, Avustralya, Litvanya, İsrail, Japonya ve daha pek çok yerde Michael Chekhov Eğitim Merkezleri var.[24]

Michael Chekhov'un bu kitapta paylaştığı Teknikleri ve Fikirleri çalışmış olanlar olarak hepimiz, farkındalığımızı ne kadar arttırdığını ve hem sanatçı hem de bir insan olarak ne kadar değiştiğimizi bili-

yoruz. Chekhov hep şöyle derdi: "Alıştırmalarla boğuşmayın. Keyfini çıkarın. Sizi beslemelerine izin verin, hemen nasıl çalıştıklarına inanamayacaksınız."

Chekhov'un *Geçmişine* bir göz atmaya çalıştım. *Şimdisi* ise elinizde tuttuğunuz kitap. Ve *Geleceğe* dair görüşü? Yalnızca bireysel ve kolektif *İmgelem Gücümüz* bunu gerçeğe dönüştürebilir.

Eylül 2001

NOTLAR

1. Bu Biyografi bağlamında, büyük harf 'T' ile yazılan "Tiyatro" kelimesi, "Geleceğin Tiyatrosu" ve "Geleceğin İdeal Tiyatrosu'nda" vb. olduğu gibi, oyuncudan oynaması istenilen sahne, film, televizyon ve herhangi benzer araçların hepsini kapsamaktadır.
2. Karakterin amacı, dikkatli bir şekilde güçlü ve *"oynanabilir"* bir fiil seçtiğiniz sürece hemen çalışmaya başlar. Bu fiiller sizin doğrudan İrade ve Duygu yaşamınızı çalıştırmalıdır. Mesela, " 'Kaçınak' istiyorum" ya da "Onu 'ikna etmeye' ihtiyacım var."
3. Performansta samimi duyguları ortaya çıkarmak için oyuncunun kişisel duygusal anılarını yeniden yaratma tekniği, genellikle "Duygusal Bellek" olarak adlandırılır. Michael Chekhov bunun kullanımına her zaman karşı çıktı, oyuncuları kendi kişisel tepkileriyle sınırlandırdığını ve ayrıca histeri ve zihinsel dengesizliklere daha elverişli hale getirdiğini söylerdi. Uygulama ilk olarak genç yaşlarında Stanislavsky tarafından geliştirildi ve kendisi ileriki yaşlarında bunun kullanımını savunmaktan vazgeçti. Amerika Birleşik Devletleri'ne 1930'larda geldi ve Group Theater'ın pek çok üyesi tarafından kullanıldı. Hâlâ pek çok öğretmen tarafından öğretiliyor.
4. Stanislavsky *Birinci Stüdyo'yu* daha 1912 açmıştı, MAT'ın gözetiminde. Sonraları Michael Chekhov Stanislavsky'nin oyunculuk ve teatral tarz ile ilgili görüşlerinden uzaklaştı- tıpkı Vakhtangov, Meyerhold ve diğer dâhi MAT yönetmenleri gibi. 1924'te *Birinci Stüdyo*, Michael Chekhov'un Genel Sanat Yönetmenliği'nde yeniden düzenlendi ve *"İkinci Moskova Sanat Tiyatrosu"* olarak yeniden adlandırıldı.
5. *The Path of the Actor* (Oyuncunun Yolu) daha İngilizce'de basılmadı.
6. Dördüncü nota bknz.
7. *Artisten*, Amerikan oyun *Burlesque*'in Avrupa versiyonu. Kökeni Leoncavallo'nun *I Pagliacci* operasının hikâyesine dayanıyor.
8. Bu Michael Chekhov tarafından yazılmış ikinci otobiyografi *Life and Encounters*'dan (Yaşam ve Karşılaşmalar) bir alıntı. Henüz İngilizce'de basılmadı. Buradaki çevirisini Profesör Mel Gordon'a borçluyuz. Michael Chekhov üzerine

bilgisi ve yazıları inanılmaz değerli. *The Drama Review'de* (MIT Press, Volume 27, Sayı 3 (T99), 1983) yayınlanan Michael Chekhov'un yaşam kronolojisine yardımları için özel teşekkürlerimi sunarım.

9. Vera Soloviova daha önce Chekhov'la birlikte Kalbimdeki Cırcırböceği'nde rol aldı ve MAT II dönemlerinde ekibin başrol kadınıydı.

10. MAT II'nin başka bir önemli oyuncusu Andrei Jilinsky, Chekhov'un yaptığı *Hamlet* ve *On ikinci Gece*'de oynadı.

11. Beatrice Straight (1918-2001). Ünlü kariyeri boyunca, *The Crucible*'daki rolüyle Brodway'de Antoinette Perry Award'a, En İyi Kadın Oyuncu ödülüne ve *Network* filmiyle de Akademi Ödülleri'nde En İyi Yardımcı Kadın Oyuncu ödülüne layık görüldü.

12. Eurythmy (Ritmik Düzen-Öritmi), Rudolf Steiner'in "görülebilir konuşma bilimi" olarak adlandırdığı, kendisi tarafından geliştirilen bir hareket biçimidir. Hem Sanatsal Öritmi hem de Şifalı Öritmi vardır. Michael Chekhov 1922'de, Steiner'in bu konu üzerine derslerini görmek ve Antroposofi (Spritüel Bilimine ve bu Spritüel Eğitimin Yoluna Steiner'in verdiği isim) hakkında daha çok şey öğrenmek için Orta Avrupa'ya yolculuk etmişti.

13. Deirdre Hurst du Prey'in çalışmasını derin bir minnettarlıkla anıyoruz. Michael Chekhov üzerine basılmış iki kitap, *Lessons for Professional Actor* (Performing Arts Journal Publications, NY, 1985) ve *Michael Chekhov: Lessons for Teachers of His Acting Technique* (Dovehouse Editions, Inc., Ottowa, Canada, 2000, Deirdre Hurst du Prey tarafından) kitapları için; ayrıca Chekhov'un Dartington Hall ve diğer her yerdeki derslerinin binlerce sayfalık kaydını tutarak Arşivlemeye kendini adadığı için.

14. Hurd Hatfield'in kariyerinde Brodway'de, sinemada ve TV prodüksiyonlarında iyi performanslar sergilediği işler var. En çok tanındığı işi ise Oscar Wilde'ın *Dorian Gray'in Portresi* filmindeki başrolüdür.

15. Bu kitabın orijinal Önsözünün yazarı Yul Brynner, içinde *Anastasia, The Brothers Karamazov, The Madwoman of Chaillot* ve *Westworld*'ün bulunduğu kırk beşten fazla filmde boy gösterdi. En ünlü rolü ise Rogers ve Hammerstein'ın müzikali, *The King and I* filmindeki Siam Kralı'ydı. İlk olarak Brodway'de oynadığı rolün ardından gelen film versiyonu ona Akademi Ödülleri'nde En İyi Erkek Oyuncu'yu kazandırdı.

16. Ford Rainey'nin kariyeri altmış yıldan fazla sürdü. İşleri arasında düzinelerce sahne oyunu ve yüzü aşkın göze çarpan televizyon performansı vardır. Hem ABD hem de Birleşik Krallık'ta çekilen altmışı aşkın uzun metrajından birisi, Colleen Dewhurst'un karşısında oynadığı rol ile *Bed&Breakfast* filmidir.

17. Daphne Field ve Mary Lou Taylor sonradan Hurd Hatfield, Iris Tree, Ford Rainey ve Chekhov Players'ın ilk üyelerinden üç başka kişiyle birlikte Kaliforniya'da, High Valley Players'ı kurdu. Oyunlarıyla Batı Yakası'na turneler yaptılar. Field ve Taylor'ın ikisi de şu anda Chekhov Tekniği'ni öğretiyorlar.

18. Katılımcılar arasında yönetmen Martin Ritt, Peter Frye, Paula Strasberg, Morris Carnovsky, Arthur Franz, Olive Deering, Michael Strong, John Berry ve Jack Arnold vardı.

19. Akim Tamiroff, (1899-1972) Rus karakter oyuncusu. Yüzü aşkın filmle bir emektar olan Tamiroff MAT'ta eğitim almıştır. ABD'ye 1923'te göç etti. 1943'te *For Whom the Bell Tolls* (Çanlar Kimin İçin Çalıyor) filmindeki unutulmaz performansı Pablo rolüyle Akademi Ödülü'ne aday gösterildi.

20. O yıllarda Chekhov'un derslerine benimle birlikte katılanlar arasında Chekhov Tekniği'nin önde gelen eğitmenleri, Batı Yakası'ndan Jack Colvin ve Doğu Yakası'ndan Joanna Merlin vardı. Colin, prestijli DramaLogue Ödülleri'nde beş ayrı kategoride- oyuncu, yönetmen, oyun yazarı, yapımcı ve yapım tasarımcısı olarak- aldığı ödülle büyük bir saygınlık kazanmıştır. Joanna Merlin ise ilk kez sahneye çıktığı, orijinal Broadway kastlı *Fiddler on the Roof* (Damdaki Kemancı) oyunundaki Tzeitel karakteri ile göze çarpan bir oyunculuk kariyerine sahip oldu.

21. Ustalık Dersleri'nin bu kayda, *Michael Chekhov:On Theatre and the Art of Acting* adıyla Applause Theatre Book Publishers, 211 West 71st. St. New York, NY 100023 üzerinden erişilebilir.

22. *Madrid*- Teatro de la Abadía- Yönetici, José Luis Gómez- www.Teatroabadia.com; *Berlin*- Werkbühne Berlin- Yöneticiler, Jobst Langhans ve Jörg Andreas- www.mtsb.de; *New York City*- Chekhov Theatre Ensemble (NY)- Yönetici, Floyd Rumohr- www.chekhovtheatre.org; *Kuzey NY*- The Actors Ensemble- Yöneticiler Ted Pugh ve Fern Sloan- ActorsEnsemble@hotmail.com

xxiii London: Michael Chekhov Centre Birleşik Krallık- Yönetici, Sarah Kane- www.pharo.com/Chekhov.shtlm; Hollywood: Michael Chekhov Studio ABD- Yöneticiler, Lisa Dalton ve Jack Colvin- www.chekhov.net; New York. MiChA- Yöneticiler, Joanna Merlin ve Jessica Cerullo- www.michaelchekhov.org; Chekhov Studio New York- Yönetici, Lenard Petit- www. meglenium @ earthlink.net; Gorham, Maine: University of Southern Maine- Michael Chekhov Theatre Institute- Program Yöneticisi, Will Kilroy- Kilroy@usm.maine.edu

xxiv Bölgeler ve öğretmenlerle ilgili bilgi için www.Chekhov.net ya da info@Chekhov.net üzerinden iletişime geçebilirsiniz.

BİR MEKTUP

Yul Brynner

Sevgili Chekhov, Sevgili Öğretmenim;

Sizinle konuşma fırsatını son yakalayışımın üzerinden yaklaşık on yıl geçti sanırım. Sizinle çalışma şerefine eriştiğim yıllar boyunca, oyunculuk sanatı kuramınızı takip etmemin hikâyesini size tümüyle anlattığımı zannetmiyorum.

Her şey Paris'te yaptığınız *Müfettiş, 14. Erik, On İkinci Gece, Hamlet* gibi oyunlarda sizi izlediğim 20'li yılların sonunda başladı. Üzerinde çalıştığım şeyi, birinin oyunculuk tekniği diyebileceği, o ulaşılmaz şeyin ustalığına erişmenin somut ve elle tutulabilir yoluna, yalnız ve yalnız sizin aracılığınızla bulabileceğime yürekten inandım.

Bu takip yıllarca sürdü ve çoğu zaman erişilmez göründü. İngiltere'de *Dartington Hall*'da *Chekhov Tiyatrosu*'nu başlattığınız zamanlarda grubunuza katılmaya çalıştım. Sonra Connecticut'ta çalışmalarınıza devam etmek üzere grubunuzun büyük bir kısmıyla birlikte Amerika'ya taşındığınızı duydum ve tüm işlerimi halledip, yalnızca sizinle çalışmak amacıyla sonunda Amerika'ya gelebilmem birkaç senemi aldı.

Şu anda ellerimde "*To The Actor - Oyuncuya*"nın elyazmasını tutuyorum ve tüm amacımı gerçekleştirdim. *Oyuncuya* adlı kitabınızda aradığım ve kendim için bulmaya çalıştığım şeyi buldum; sizinle çalışma şerefine eriştiğim o kısa süreden beri tam da işime uygulamaya çalıştığım şeyi. Birçok okulu, pek çok ünlü ve yaratıcı oyuncuyu, yönetmen ve hocayı gezmeme rağmen, bana oyunculuk tekniğinin o en önemli kısmını öğreten bir şey bulamadım. Diksiyonu nasıl öğreteceklerini çok iyi biliyorlardı. Bir işareti nasıl göreceğini öğretmeyi çok iyi biliyorlardı. Fakat çoğunlukla, yalnızca terminoloji olduğunu ve hiçbir somut yararı olmadığını düşündüğüm, belli belirsiz "kurallar"la birlikte oyunculuğun en önemli ve gerekli kısmını kişinin kendi araştırmasına bırakıyorlardı.

Piyanist olsanız, parmak çalışmaları ve çetin alıştırmalar sonunda ustalaşabileceğiniz sizin dışınızda bir enstrüman vardır ve onu, siz yaratıcı bir sanatçı olarak çalabilir ve sanatınızı icra edebilirsiniz. Oyuncu olarak siz, ustalaşması en zor enstrümanı kullanmak zorundasınız, yani kendinizi... fiziksel ve duygusal varlığınızı. Bence, farklı oyunculuk okullarındaki karışıklığın kaynaklandığı yer de burası ve önümde duran kitabınızın her oyuncu için –ve bence her yaratıcı sanatçı için– altından daha değerli olmasının sebebi budur.

Daha önce de söylediğim gibi, sizden öğrendiğim her şeyi çalıştığım her araçta, yalnızca oyuncu değil yönetmen olarak da, yalnızca tiyatroda değil ayrıca televizyonda, kamera karşısında, sahne tasarımında, canlı dramatik televizyon programı gibi karmaşık şeylerin koordinasyonunda yıllardır uyguluyorum.

Bana göre kitabınız "*Oyuncuya*", kendi türünde şimdiye kadar yazılmış en iyi kitaptır ve bu alanda daha önce yazılmış eserlerle karşılaştırılamaz bile. Ve bence, karşılaştığım iyi kurmaca kitaplar kadar keyifli okunuyor.

Bu noktada sadece, sizin "*yaratıcı süreç*" olarak nitelendirdiğiniz, ustalaşmaya giden değerli kestirme yolları benim ve diğer sanatçıların kullanımına sunduğunuz için teşekkürlerimi ifade edebilirim.

Saygılarımla...

St. JAMES THEATRE
New York, Temmuz / 23 /1952

ÖNSÖZ

Michael Chekhov

Bu kitap, *Yaratıcı Süreç* perdesinin arkasında yatanları merak etmenin bir sonucudur; bu merak yıllar önce Rusya'da, on altı yıl boyunca içinde olduğum Moskova Sanat Tiyatrosu'nda başladı. O süre zarfında Stanislavski, Nemirovich-Danchenko, Vachtangov ve Sulerjitski ile çalıştım. Bir oyuncu, yönetmen, öğretmen ve sonunda İkinci Moskova Sanat Tiyatrosu'nun yöneticisi olarak edindiğim birikimlerim doğrultusunda, oyunculuk ve yönetmeye ilişkin yöntemler geliştirdim ve bu yöntemleri belirli bir teknik halinde sunmayı başardım; sonucu bu kitaptır.

Rusya'yı terk ettikten sonra yıllarca Litvanya, Letonya, Avusturya, Fransa, İngiltere'deki ve Max Reinhardt ile birlikte Almanya'daki tiyatrolarda çalıştım.

Her türden ve gelenekten aralarında Chaliapin, Meyerhold, Moissi, Jouvet, Gielgud gibi önemli isimlerin de olduğu ünlü oyuncu ve yönetmenleri gözlemlemek ve tanımak şansına ve ayrıcalığına eriştim.

Avrupa'daki Hebrew "Habima" Theater için *On İkinci Gece*'yi, Riga'da *Parsifal* operasını ve New York'ta *The Fair of Sorochinsk* operasını yönetirken de pek çok şey edindim. Sonraki işim sırasında merhum Sergei Rachmaninoff ile yaptığım tartışmalar bu tekniğe pek çok katkı sundu.

1936 yılında Bay ve Bayan L. K. Elmhirst ve Bayan Beatrice Straight, *Chekhov Tiyatrosu*'nu (*Chekhov Theater*) oluşturmak amacıyla İngiltere, Devonshire'daki Dartington Hall'da bir drama okulu açtılar. Bu okulun yöneticisi olarak tekniğimle ilgili bir sürü önemli deney yapma fırsatı buldum. Bu deneyler, 2. Dünya Savaşı'nın uçurumundayken, okul Birleşik Devletlere transfer edildikten sonra ve okulun bir ürünü olan, Chekhov Oyuncuları (*Chekhov Players*) adıyla bilinen profesyonel tiyatro sürecinde de devam etti.

Bu tiyatro, klasik bir repertuar tiyatrosu olarak turneler düzen-

lerken çıktığı, dramatik sanatın yeni ilkeleriyle dolu macerasına devam edebilirdi; ama erkek oyuncuların çoğu orduya çağırıldığında etkinliği durdu. Deneylerim Broadway oyuncuları sayesinde bir müddet daha devam edebildi, fakat sonunda bu topluluğun erkek oyuncuları da orduya çağırılınca süresiz olarak ertelenmek zorunda kaldı.

Şimdi bu kadar yıllık deneysel çalışmanın ve elde edilen sonuçların ardından, fikirleri kâğıda dökme ve hayatımın çalışmasını, iş arkadaşlarımın ve okuyucuların yargısına sunma zamanının geldiğini düşünüyorum.

İlk minnettarlığımı, ek versiyonundaki cömert yardımlarından dolayı Paul Marshall Allen'a sunmak istiyorum; Betty Raskin Appleton'a, Dr. Sergei Bertenson'a, Leonidas Dudarew Ossetinski'ye, Hurt Hatfield'e ve özellikle Deirdre du Prey'e, yöntemin ilk öğrencilerine ve nitelikli öğretmenlerine değerli katkılarından dolayı teşekkür ederim.

Özel teşekkürlerim, yöntem hakkındaki bilgisi ve onu sahne, beyaz perde, radyo ve televizyon gibi farklı alanlara uygulama anlayışıyla, el yazmasının bu son halinin editörlüğünü üstlenme konusunda beni ikna eden oyun yazarı, yapımcı, yönetmen Charles Leonard için saklı. Son derece değerli ustalığı beni ona karşı derinden borçlu bıraktı.

Beverli Hills, California, 1952

OKUYUCUYA NOT

Yardımınıza ihtiyacım var.

Konunun anlaşılması güç doğası gereği elinizdeki kitap, yalnızca dikkatli bir okumayı ya da çok iyi anlamayı değil ayrıca yazarla *işbirliği* yapmanızı da gerektirmektedir. Çünkü karşılıklı ilişki içinde ya da göstererek kolayca anlaşılabilecek şeyleri, kitapta yalnızca kelime ve zihinsel kavramların eline bırakıyoruz.

Bölümleri okurken ya da sonrasında aklınızda oluşabilecek her türlü soru, en iyi, burada anlatılan alıştırmaların pratik uygulamalarıyla cevaplanabilir. Ne yazık ki iş birliği yapmanın başka bir yolu yok: bu oyunculuk tekniği onu gerçekten *uygulamadan* asla tam olarak anlaşılamaz.

M.C.

Her hangi bir sanatta teknik bazen körelmeye eğilimlidir, tıpkı vasat sanatçının ilham kıvılcımları gibi; oysa aynı tekniği bir ustanın eline ver, o kıvılcımı söndürülemeyen bir aleve dönüştürür.

-Josef Jasser

MICHAEL CHEKHOV

OYUNCUYA

Oyunculuk Tekniği Üzerine

[To The Actor]

1

OYUNCUNUN BEDENİ ve PSİKOLOJİSİ

Bedenlerimiz en iyi dostumuz da olabilir, en kötü düşmanımız da.

İnsan bedeninin ve psikolojisinin birbirini etkilediği ve sürekli etkileşim içinde oldukları bilinen bir gerçektir. Yeterince gelişmemiş ya da kasları aşırı gelişmiş bedenler, zihnin faaliyetlerini kolaylıkla bulanıklaştırabilir, hisleri köreltebilir veya arzuyu azaltabilir. Beden ve psikoloji, her ikisi de kendi araçlarını kaçınılmaz bir şekilde etkileyen kendine özgü alışkanlıklara, hastalıklara ve tehlikelere sahiptir. Bu sebeple ikisi arasındaki mükemmel dengeyi ve uyumu pek sık yakalamayız.

Ama bedenini, sahnede yaratıcı fikirlerini ifade etmek için kullanacağı bir enstrüman olarak düşünmesi gereken oyuncu, bu ikisini, yani bedeni ve psikolojisi arasındaki mükemmel uyumu yakalamak için uğraşmalıdır.

Rollerini derinlemesine hissedip, onları en ince ayrıntısına kadar kavrayabildikleri halde içlerindeki bu zenginliği ifade etmekte ya da seyirciye iletmekte zorlanan bazı oyuncular vardır. O mükemmel fikirler ve duygular bir şekilde bu gelişmemiş bedenlerin içine hapsolmuştur. Bu oyuncular için, prova yapma ve oynama süreci, Hamlet'in deyişle "kaskatı beden"lerine karşı sancılı bir mücadeleye dönüşür. Ama korkuya gerek yok. Her oyuncu az ya da çok bedeninin herhangi bir bölümünün direnişiyle karşılaşmıştır.

Bu problemin üstesinden gelmek için fiziksel çalışmalara gerek vardır, ama bu çalışmalar klasik drama okullarında kullanılanlardan farklı ilkelere dayanmalı. Jimnastik, eskrim, dans, akrobasi, aerobik ve güreş şüphesiz iyi, kendilerine göre yararlı çalışmalar ama, oyuncunun bedeni, işine özgü ihtiyaçlara uygun özel bir şekilde geliştirilmelidir.

Bu ihtiyaçlar nelerdir?

Birincisi ve en önemlisi *bedenin yaratıcı psikolojik dürtüye karşı yoğun bir duyarlılık kazanmasıdır*. Bu ihtiyaç yalnızca sıkı bir fiziksel çalışmayla giderilemez. Böyle bir gelişim sürecinde psikolojin de yer alması gerekir. Oyuncunun bedeni psikolojik nitelikleri içine çekmeli, onlarla öyle dolu olmalıdır ki, bu nitelikler bedeni yavaş yavaş, dâhice imgelerin, hislerin, duyguların ve isteklerin alıcısı ve ileticisi olan duyarlı bir zar haline dönüştürebilsin.

19. yüzyılın son otuz yılından beri, materyalisttik dünya görüşü bilim ve günlük yaşamda olduğu gibi sanat alanında da giderek artan bir güçle hüküm sürüyor. Böylece, sadece elle tutulan, dokunulabilen ve yaşam olgusunu dış görünüşüyle yansıtan şeyler sanatçının dikkatini çekiyor.

Materyalisttik görüşün etkisindeki günümüz oyuncusu, sanatının psikolojik unsurlarını durmadan göz ardı etmeye ve fiziksel görüntüyü fazlasıyla önemsemeye eğilimli. Tabii ki o, bu sanattan uzak ortamın içine girdikçe, bedeni git gide canlılığını kaybeder, daha yüzeysel, daha gergin, bir kukla gibi olmaya başlar; hatta kendi mekanik çağının otomata bağlanmış makinesine benzer. Kendini pazarlama, özgünlüğün yerini alır. Oyuncu sahne hilelerine ve klişelerine başvurmaya başlar ve çok geçmeden bir sürü tuhaf oyunculuk alışkanlıkları ve yapmacık bir beden üslubu edinir; ama ister iyi ister kötü olsun veya öyle görünsün, tüm bunlar ona sahnede gerçek yaratıcı coşku için gereken sanatsal hislerin ve duyguların yerini alır.

Dahası, modern materyalizmin hipnotik etkisi altındaki oyuncular gerçek yaşamı sahnedeki yaşamdan ayıran sınırı ihmal etmeye bile eğilimliler. Yaşamı olduğu gibi sahneye taşımaya çalışırlar ve bunu yaparak sanatçıdan çok sıradan fotoğrafçılara dönüşürler. Yaratıcı sanatçının asıl görevinin yalnızca hayatın dış görünüşünü kopyalamak değil de, yaşam olgusunun arkasında yatanları göstermek olduğunu; seyircinin yaşamın görünen yüzeyinin ve anlamlarının ötesindekileri görmesini sağlamak için yaşamı her yönüyle ve her noktasıyla *yorumlamak* olduğunu unuturlar.

Peki, sıradan bir insana belirsiz gelen şeyleri görmek ve onları tecrübe etmek yeteneğiyle donatılmış olan sanatçı, daha doğrusu oyuncu değil midir? Ve onun en coşkun içgüdüsü ve asıl görevi, *kendi* gördüklerinden ve hissettiklerinden edindiği *kendi* izlenimle-

rini seyirciye iletmek değil midir? Ama bedeni sanat ve yaratıcılık dışı etkenler tarafından sınırlandırılmış ve zincirlenmişken bütün bunları nasıl başarabilir? Oyuncunun üzerinde çalışabileceği fiziksel enstrümanları sadece sesi ve bedeni olduğundan, bu enstrümanları sanatına düşman ve onu yok edici baskılardan koruması gerekmez mi?

Soğuk, analitik, materyalist düşünce, hayal gücüne olan gereksinimi yok etmeye niyetli. Bu öldürücü saldırıyla baş etmek için, oyuncu, bedenini materyalisttik bir yaşama ve düşünceye itebilecek şeylerin dışında kalan dürtülerle düzenli olarak beslemelidir. Oyuncunun bedeni, yalnızca sanatsal esinleme seliyle güdülendiğinde en değerli hazine haline dönüşür ve ancak o zaman daha zarif, esnek ve anlamlı olabilir. En önemlisi, ancak o zaman oyuncunun bedeni, yaratıcı sanatçının içini oluşturan dehaya karşı duyarlı ve ona karşılık verebilecek hale gelir. Çünkü oyuncunun bedeni *içinden* yola çıkılarak yoğrulmalı ve yeniden yaratılmalıdır.

Çalışmalara başlar başlamaz, bir insan bedeninin, özellikle bir oyuncunun bedeninin, her türlü psikolojik niteliği ne kadar yoğunlukla ve istekle kullanabildiğine ve ona karşılık verebildiğine şaşıracaksınız. Kısacası, oyuncunun gelişimi için özel psiko-fiziksel alıştırmalar bulunmalı ve uygulanmalıdır. İlk dokuz alıştırma bu ihtiyacı karşılamak üzere hazırlanmıştır.

Şimdi sıra ikinci ihtiyacı açıklamaya geldi: *psikolojinin zenginleşmesi*. Duyarlı bir beden ve zengin, renkli bir psikoloji birbirini tamamlar ve oyuncunun mesleki amacına ulaşması için gereken uyumu yaratırlar.

Bunu ilgi alanınızın çemberini sürekli genişleterek başarabilirsiniz. Dönem oyunlarını, tarihsel romanları ve hatta tarihin kendisini okuyarak, başka dönemlerdeki insanların psikolojilerini tecrübe etmeye veya kavramaya çalışın. Bunu yaparken, kendi modern görüş açınız, ahlaki değerleriniz, sosyal ilkeleriniz, kişisel doğanız ya da fikirleriniz gibi her hangi bir şeyle onları yargılamaya kalkmadan, onların düşüncelerine süzülmeye çalışın. Onları kendi yaşam biçimlerine ve koşullara göre anlamayı deneyin. İnsanın kişiliği asla değişmez, her zaman ve her çağda aynı kalır gibi dogmatik ve yanıltıcı düşüncelerden uzaklaşın. (Ünlü bir oyuncunun bir keresinde

"Hamlet, tıpkı benim gibi bir adam!" dediğini duymuştum. Hemen diyebiliriz ki bu oyuncu, Hamlet'in psikolojisinin derinlerine inmeyi engelleyen tembelliğini ve kendi psikolojisinin sınırları dışında kalan şeylerle karşı ilgisizliğini açığa vuruyor.)

Benzer şekilde, farklı milletlerden insanların psikolojilerinin derinliklerine inmeyi deneyin; onlara özgü özellikleri, onların psikolojik yapılarını, ilgilerini, sanatlarını tarif etmeye çalışın. Bir milleti diğerlerinden ayıran farkların neler olduğunu ortaya çıkarın.

Dahası, çevrenizde itici bulduğunuz insanların psikolojilerinin derinine inin. Onların, daha önce belki de hiç fark etmediğiniz güzel ve pozitif yönlerini bulmaya çalışın. Onların yaşadıklarını yaşadığınızı varsayın ve kendinize *neden* bu şekilde hissettiklerini ve davrandıklarını sorun.

Tarafsız olun, böylece kendi psikolojinizi de oldukça zenginleştireceksiniz. Bütün bu empatik tecrübeler yavaş yavaş bedeninize yansıyıp onun daha duyarlı, asil ve esnek olmasını sağlayacaktır. Ayrıca profesyonel olarak çalıştığınız karakterlerin iç dünyasını keşfetme yeteneğiniz daha da keskinleşecektir. Öncelikle oyuncu olarak sergileyebileceğiniz bitmez tükenmez özgünlüğün, yaratıcılığın ve dehanın birikimini keşfedeceksiniz. Bir oyuncu olarak yalnızca sizin görebileceğiniz, sonra da izleyicinize göstereceğiniz, karakterlerin o güzel ama gözden kaçan özelliklerini fark edebileceksiniz.

Yukarıdaki önerilere ek olarak, eğer yaşamınızla ya da işinizle ilgili gereksiz eleştirilere kulak asmama alışkanlığı edinirseniz, gelişiminizi gözle görülür şekilde hızlandıracaksınız.

Üçüncü ihtiyaç ise *hem bedenin hem psikolojinin oyuncuya tümüyle itaat etmesidir*. Kendinin ve sanatının ustası olacak oyuncu "rastlantı" faktörünü işinden uzaklaştırır ve sanatına sağlam bir zemin hazırlar. Oyuncuya yaratıcı etkinliği için gereken kendine güveni, özgürlüğü ve uyumu yalnızca onun bedeni ve psikolojisi üzerindeki mutlak egemenliği verecektir. Çağımızın günlük yaşamında bedenimizi etkili ve doğru bir şekilde kullanmıyoruz; bunun sonucu olarak kaslarımızın çoğu güçsüzleşiyor, esnekliğini ve duyarlılığını yitiriyor. Kaslarımız yeniden canlandırılmalı ve esneklik kazanmalı. Bu kitaptaki metodun tamamı bu üçüncü ihtiyacı karşılamamıza yol göstermektedir.

Şimdi uygulamalı bölüme geçip alıştırmalarımızı yapmaya başlayalım. Bunları mekanik olarak yapmaktan kaçının ve her birinin sonunda ulaşmak istediği amacı sürekli aklınızda tutun.

ALIŞTIRMA 1

Çevrenizdeki alanı en geniş haliyle kullanarak büyük, serbest ama basit bir dizi hareket yapın. Bunları yaparken tüm bedeninizi kullanın. Hareketleri gereken gücü sarf ederek ama kaslarınızı gereksiz yere zorlamadan yapın. Aşağıdakiler size bu hareketler için yol gösterici olabilir:

Kollarınızı ve ellerinizi, aynı şekilde bacaklarınızı da iki yana genişçe açarak, bedeninizi tamamen *açın*. Bu geniş pozisyonda birkaç saniye bekleyin. Git gide daha da genişlediğinizi hayal edin. Tekrar eski halinize dönün. Bu hareketi birkaç kez tekrarlayın. Hareketin amacını aklınızdan çıkarmayın; "bedenimin uyuyan kaslarını uyandıracağım; onları yeniden kuvvetlendirip kullanacağım."

Şimdi kollarınızı göğsünüzün üzerinde çaprazlayarak ve ellerinizle omuzlarınıza dokunarak kendinizi *kapatın*. Başınızı aşağıya eğerek, tek dizinizin ya da ikisinin üstünde diz çökün. Git gide küçüldüğünüzü, iki büklüm olduğunuzu, sanki beden olarak kendi içinizde yok olacakmış gibi küçüldüğünüzü ve çevrenizdeki alanın daraldığını hayal edin. Bu küçülme hareketleriyle, bir önceki hareketlerden farklı olarak, başka kaslarınız uyandırılmış olacak.

Ayakta bir pozisyonla devam edelim. Kollarınızdan birini ya da ikisini de uzatarak, tek bacağınızı da öne alarak ve onun üzerinde bedeninizi öne doğru *itin*. Bu pozisyondayken kullanabileceğiniz en geniş alanı kullanarak yine kollarınızı yanlara, sağa ve sola doğru uzatıp *germe* hareketlerini yapın.

Demircinin, örsün üzerinde çekiçle demiri *dövmesini* andıran bir hareket yapın.

Şimdi daha farklı, biçimlendirilmiş, geniş hareketler yapıyoruz; sırayla, sanki bir şeyi farklı yönlere *fırlatma* gibi, bir şeyi yerden *kaldırma* gibi, sonra onu başımızın üstünde *tutma* gibi, onu *çekme*, *itme* ve *havaya fırlatma* gibi. Bu hareketleri orta tempoda, gerekli gücü

sarf ederek ve tam yapın. Dans hareketlerinden sakının. Hareket ederken nefesinizi tutmayın. Acele etmeyin. Her hareketten sonra durun.

Bu alıştırma size yavaş yavaş *özgürlük* ve *yaşamınızın uzadığı* hislerinin parıltısını verecek. Bırakın bu hisler, içinizi saracak psikolojik niteliklerin ilk adımı olarak bedeninizi sarsın.

ALIŞTIRMA 2

Yukarıdaki hazırlayıcı alıştırma sayesinde basit, geniş, özgür hareketleri yapmayı öğrendiğinize göre, şimdi bunları farklı şekillerde yapmayı sürdürelim. Farz edelim ki, göğsünüzde bütün hareketleriniz için gereken gerçek dürtülerin fışkırdığı bir *merkez* var. Bu hayali merkezi bedeninizdeki içsel etkinliğin ve *enerjinizin* kaynağı olarak düşünün. Bu enerjiyi başınıza, kollarınıza, ellerinize, gövdenize, bacaklarınıza ve ayaklarınıza gönderin. Bırakın güçlülük, uyum ve sağlıklılık hissi bütün bedeninize işlesin. Ne omuzlarınız, dirsekleriniz, bilekleriniz, kalçanız ne de dizleriniz bu hayali merkezden gelen enerji akışını durdurabiliyor; bırakın özgürce gezinsin. Bütün bu eklem yerleri bedeninizi katılaştırmak için değil, tam tersine sizin tüm organlarımızı en özgür şekli ve esnekliğiyle kullanmanızı sağlamak için orada.

Kollarınızın ve bacaklarınızın göğsünüzdeki bu merkezden çıktığını (omuzlarınız ve kalçanız yerine) düşünerek bir dizi sıradan hareket deneyin: kollarınızı kaldırın, indirin, farklı yönlere uzatın, yürüyün, oturun, kalkın, yere uzanın; farklı nesnelere yönelin; paltonuzu, eldivenlerinizi, şapkanızı giyin, çıkarın ve böyle devam edin. Bütün bu hareketlerin göğsünüzde bulunan hayali merkezdeki enerji tarafından idare edildiğini göreceksiniz.

Bu alıştırmayı uygularken aklınızda tutmanız gereken önemli başka bir ilke daha var: Göğsünüzdeki hayali merkezden fışkıran ve mekân içinde sizi yönlendiren enerjinin hareketten *önce gitmesine* izin verin. Yani, ilk olarak hareket için gerekli dürtüyü gönderin ve hemen arkasından hareketin kendisini yapın. Hatta yanlara, öne, arkaya doğru giderken merkezinizin sanki göğsünüzden dışarı çık-

mış gibi, gideceğiniz yöne birkaç adım önden gitmesine izin verin. Bedeniniz de onu *takip etsin*. Böylece her hareketiniz gibi yürüyüşünüz de yumuşak, zarif, artistik ve hem yapmaya hem de görmeye değer olacak.

Hareketinizi tamamladıktan sonra da merkezden çıkan bu enerjiyi durdurmayın, bırakın o fışkırsın ve bedeninizin sınırlarını aşarak etrafınızdaki alana bir müddet ışın saçsın. Bu enerji hareketlerinizin yalnızca öncesinden gitmemeli ayrıca onları *takip* de etmeli, böylelikle özgürlük hissiniz artacak ve başka bir psiko-fiziksel başarı emrinize girecektir. Yavaş yavaş, oyuncunun sahnedeki varlığı olarak adlandırılabilecek bu güçlü hissi daha çok yaşayacaksınız. Seyirci ile karşı karşıya kaldığınızda, içine kapanık olmayacak, herhangi bir korku ya da sanatçı olarak kendine güvensizlik yüzünden hiçbir zaman acı çekmeyeceksiniz.

Göğsünüzdeki hayali merkez, size ayrıca tüm bedeninizle "ideal" insan bedenine yaklaşıyormuş hissini verir. Sadece iyi akort edilmiş enstrümanı çalabilen bir müzisyen gibi siz de, "ideal" bedeninizin, çalıştığınız rolün bütün karakteristik özelliklerini verebilmek için size mükemmel olanaklar sunduğunu hissedeceksiniz. Öyleyse, göğsünüzdeki enerji merkezi bedeninizin doğal bir parçası oluncaya ve artık özel bir dikkat ve odaklanma çalışmasına gerek duymayıncaya dek bu çalışmaları sürdürün.

Bu hayali merkez ayrıca ileride bahsedeceğimiz farklı amaçlara da hizmet eder.

ALIŞTIRMA 3

Bütün bedeninizi kullanarak önceki alıştırmada olduğu gibi, güçlü ve geniş hareketlerle başlayın. Ama bu sefer kendinize şunu söyleyin; "Tıpkı bir heykeltıraş gibi, çevremdeki boşluğu *yoğuruyorum*.[1] Etrafımdaki havada, beden hareketlerimle yontulan şekiller bırakıyorum."

Sağlam ve belirgin şekiller yaratın. Bunu başarmak için her hareketin başlangıcını ve bitişini düşünün. Yine kendinize "Şimdi bir şekil yaratacak hareketime başlıyorum" ve bitirdikten sonra da "Şimdi hareketi *bitirdim* ve şekil orada," deyin. Bu süre zarfında

bedeninizi *hareketli* bir şekil olarak düşünün ve hissedin. Her hareketi özgür ve yapması eğlenceli hale gelene dek birkaç defa tekrarlayın. Çabalarınız bir tasarımcının daha iyi, daha net ve daha anlamlı şekli bulmak için aynı çizgiyi tekrar tekrar çizmesine benzeyecek. Hareketlerinizin yoğurma niteliğini kaybetmemesi için çevrenizdeki havanın size karşı koyan bir ortam olduğunu düşünün. Aynı hareketleri farklı tempolarda da yapmayı deneyin.

Sonra bu hareketleri bedeninizin yalnızca bir bölümünü kullanarak üretmeyi deneyin; çevrenizdeki havayı sadece omuzlarınız ve kürek kemiğinizle yoğurun, sonra sırtınızla, sonra dirseklerinizle, dizlerinizle, alnınızla, ellerinizle, parmaklarınızla vb. Bütün bu hareketleri yaparken, bedeninizin içinde dolaşan ve dışarıya fışkıran güç ve içsel enerji hissini koruyun. Gereksiz kas gerginliklerinden sakının. Kolaylık olması için bu yoğurma hareketlerini ilk olarak göğsünüzdeki merkezi düşünmeden, bir süre sonra da göğsünüzdeki hayali merkezi kullanarak yapın.

Şimdi, önceki alıştırmada olduğu gibi doğal, günlük işlerinizde kullandığınız hareketlere dönün. Bu hareketleri yaparken, merkezi kullanın, şekil oluşturma ve güç hissini, yoğurma enerjisini birleştirip, hepsini koruyun.

İş farklı nesnelerle temasa geçmeye gelince, gücünüzü onlara akıtmaya ve onları enerjinizle doldurmaya çalışın. Bu size nesneleri kolaylıkla ve büyük bir beceriyle kullanma yetisini (sahnede ellerini kullanma dayanağı) kazandıracak. Aynı şekilde enerjinizi çalışma arkadaşlarınıza da yayın (uzakta bile olsalar); bu, sahnede doğru ve sağlam bir iletişim kurmanın en basit yollarından biridir ki, sahne iletişimi tekniğin önemli bir parçasıdır. İleride bu konu üzerinde durulacak. Enerjinizi hiç çekinmeden harcayın; tükenmek bilmez, ne kadar çok harcarsanız, içinizde o kadar çok birikir.

Bu alıştırmayı (alıştırma 4,5,6 da olacağı gibi) *ellerinizi ve parmaklarınızı* ayrı ayrı çalıştırarak sonlandırın. Bir dizi sıradan hareket yapın; büyüklü küçüklü farklı nesneleri alın, itin, kaldırın, bırakın, onlara dokunun, yerlerini değiştirin. Ellerinizin ve parmaklarınızın da aynı yoğurma enerjisi ile dolduğunu ve onların da her hareketiyle şekiller oluşturduklarını düşünün. Hareketlerinizi abartmaya gerek yok. İlk başta biraz garip ve abartılı görünebilirler ama bu sizin şevkinizi kırmasın. Bir oyuncunun elleri ve parmakları, ancak

iyi geliştirilmişse, duyarlıysa ve yerinde kullanılıyorsa sahnede en ifadeli biçimini bulur.

Yoğurma hareketleri için yeterli tekniği edindikten ve bunları yapmanın keyfine vardıktan sonra, şimdi kendinize şunu söyleyin: "Yaptığım her hareket küçük bir sanat eseri, onu bir sanatçı olarak yapıyorum. Bedenim yoğurma hareketleri ve şekiller yaratmak için iyi bir enstrüman. Bedenim yoluyla içimdeki enerjiyi ve gücü seyirciye iletebiliyorum."

Bırakın bütün bu düşünceler bedeninizi sarsın.

Bu alıştırma size, sahnede ne yaparsanız yapın, şekiller yaratma imkanını sağlayacaktır. Şekil sizin için bir zevk unsuruna dönüşecek, profesyonel hayatınızda, kendinizde ya da başkalarında rastladığınız herhangi bir belirsiz ve biçimsiz hareketten ya da jest, konuşma, düşünce, his ve dürtüden sanatsal olarak bir tat alamayacaksınız. Artık belirsizliğin ve biçimsizliğin sanatta yerinin olmadığını anlayacak ve buna ikna olacaksınız.

ALIŞTIRMA 4

Tüm bedeninizi kullanarak önceki alıştırmalardaki geniş ve serbest hareketleri tekrarlayın. Sonra basit, sıradan hareketlere geçin ve en son yalnızca elleriniz ve parmaklarınızla çalışın.

Ama bu sefer içinizde başka bir düşünceyi uyandırın: "Hareketlerim boşlukta *yüzüyor*[2] yumuşak bir şekilde ve güzelce birbirine karışıyor." Önceki alıştırmalarda olduğu gibi, bütün hareketler basit ve iyi biçimlenmiş olmalı. Hareketleriniz suyun üstünde, büyük dalgalar gibi alçalıp yükselsin. Yine gereksiz kas gerginliklerinden kaçının ama diğer yandan hareketlerinizin güçsüz, belirsiz, yarım ve şekilsiz olmasına izin vermeyin.

Bu alıştırmada çevrenizdeki havayı, sizi kaldıran ve üzerinde hareketlerinizin kaydığı su yüzeyi olarak hayal edin.

Temponuzu değiştirin. Zaman zaman durun. Bu bölümdeki tüm alıştırmalarda olduğu gibi yaptığınız her hareketin küçük bir sanat eserine dönüştüğünü düşünün. Dinginlik, *denge* ve psikolojik *samimiyet* hissi ödülünüz olacak. Bütün bu hisleri koruyun ve bırakın tüm bedeninizi sarsınlar.

ALIŞTIRMA 5

Daha önce uçan kuşları izlediyseniz, şimdiki hareketlerimizin temel amacını kolaylıkla anlayacaksınız. Tüm bedeninizin boşlukta *uçtuğunu*[3] düşünün. Önceki alıştırmalarda olduğu gibi, hareketleriniz kendi şeklini kaybetmeden birbirine karışmalı. Bu alıştırmada fiziksel enerjiniz isteğinize göre azalıp çoğalabilir, ama asla tamamen yok olmamalı. Psikolojik enerjinizi ise sürekli korumalısınız. Dışarıdan hareketsiz bir pozisyonda duruyor gibi görünebilirsiniz, ama içinizde yükseklerde uçuyormuş hissini korumalısınız. Çevrenizdeki havanın uçmanızı tetikleyen bir araç olduğunu düşünün. İsteğiniz, beden ağırlığınızın üstesinden gelmek ve yerçekimine karşı savaşmak olmalı. Hareket ederken temponuzu değiştirin. *Hafifliğin* ve *rahatlığın* verdiği keyif tüm bedeninize yayılsın.

Bu alıştırmaya yine geniş ve serbest hareketlerle başlayın. Sonra doğal jestlerle devam edin. Günlük hareketleri yaparken onların gerçekliğini ve basitliğini korumaya çalışın.

ALIŞTIRMA 6

Her zamanki gibi bu alıştırmaya da geniş, serbest hareketlerle başlayın. Sonra aşağıda önerilen basit, sıradan hareketlerle devam edin: kolunuzu kaldırın, indirin, öne ve yanlara uzatın; odanın içinde dolaşın, yere uzanın, kalkın, oturun vb. Ama sürekli, hareketi yapmadan önce hareket noktanıza doğru bedeninizden *ışın yayın*.[4] Ve aynı şekilde hareket tamamlandıktan sonra da ışımaya devam edin.

Oturmuş haldeyken mesela, nasıl olur da oturma eylemini yapmaya devam edebilirim diye merak ediyor olabilirsiniz. Eğer kendinizi oturmuş, yorgun ve halsiz olarak düşünüyorsanız cevabı basit. Doğru, *fiziksel* olarak son pozisyonu aldınız ancak, bu eyleme dair *ışın yayarak* hâlâ "oturma eylemine" *psikolojik* olarak devam edebilirsiniz. Bu ışıma eylemini oturunca rahatlamış olmanın verdiği his yoluyla gerçekleştiriyorsunuz. Aynı durum kendinizi yorgun ve halsizmiş gibi düşünürken ayağa kalkmak için de geçerli: Bedeniniz

buna karşı çıkar, gerçekten bu eylemi gerçekleştirmeden önce, içsel olarak yapıyorsunuzdur; "kalkıyorum" ışınını gönderir ve çoktan ayakta duruyorken bile kalkmaya devam edersiniz. Elbette size bu örnekte rol yapmanızı ve yorgunmuş gibi görünmenizi önermiyoruz. Bu sadece gerçek yaşamdan verilecek bir örnek durumunda ne olabileceğini gösteriyor. Bu alıştırma, sonunda durağan bir pozisyona geçen tüm *fiziksel* hareketler için uygulanmalı. Işın yayma tüm hareketlerinizin öncüsü ve takipçisi olmalı.

Işın yaymaya çalışırken, bedeninizin sınırlarının ötesine çıkmayı deneyin. Işınlarınızı farklı yönlere, önce tüm bedeninizle gönderin, sonra da bedeninizin farklı bölümlerini kullanın; kollar, eller, parmaklar, avuçlar, alın, göğüs, sırt. Işınlarınızın merkezi olarak göğsünüzü kullanmak ya da kullanmamak isteğinize bağlı. Çevrenizdeki tüm boşluğu ışınlarınızla doldurun. (Aslında enerji yayma çalışmasıyla benzer bir çalışma, ama daha hafif bir niteliği var. Ayrıca uçma ve ışıma çalışmaları arasındaki ince fark konusunda da dikkatli olun ve fark açıkça ortaya çıkıncaya kadar çalışın.) Çevrenizdeki havanın ışıkla dolduğunu düşünün.

Gerçekten ışın yayıyor muyuz, yoksa yaydığımızı mı hayal ediyoruz endişesi sizi rahatsız etmesin. Eğer inanarak ve samimice ışın yaydığınızı düşünürseniz, bu imge sizi yavaş yavaş gerçekten ışıma sürecine taşıyacak.

Bu alıştırmanın sonunda *içsel varlığınızın* önemli olduğunu ve gerçekten var olduğunuzu hissetmiş olacaksınız. Oyuncular içlerindeki bu hazinenin nadiren farkına varırlar ya da bu hazineyi göz ardı ederler. Oynarken, dışardan görünen ifade yollarına gerektiğinden daha fazla önem verirler. Oyuncuların yalnızca dıştan ifade etme yollarını başvurmaları bile, tasvir ettikleri karakterlerin canlı bir ruh taşıdıklarını unuttuklarına ya da ihmal ettiklerine dair parlak bir göstergedir ve karakterlerin ruhları etkili bir *ışıma* enerjisiyle açıkça gösterilebilir ve inandırıcı olabilir. Aslında, psikolojik dünyamızda ışın olarak gönderilemeyecek hiçbir şey yoktur.

Bu alıştırma sonucunda tecrübe edeceğiniz diğer hisler özgürlük, mutluluk ve içsel samimiyet olacak. Bu hisler bedeninizin içini sararak ve doldurarak onu canlı, duyarlı ve hevesli kılacak. (Işın yayma ile ilgili ek açıklamaları bu bölümün sonunda bulabilirsiniz.)

ALIŞTIRMA 7

Bu dört çeşit hareketle (yoğurma, yüzme, uçma ve ışın yayma) tamamıyla haşır neşir olduktan ve onları kolayca yapabiliyor hale geldikten sonra, onları sadece hayalinizde (imgeleminizde) canlandırmaya çalışın. Hareketleri yaparken edindiğiniz psikolojik ve fiziksel hisleri kolaylıkla yeniden canlandırana kadar tüm bu hareketleri hayalinizde yapmaya devam edin.

*

Her gerçek ve eşsiz sanat yapıtında, sanatçının eserinde ortaya koyduğu dört niteliği hemen fark edersiniz; *Rahatlık, Biçim, Güzellik ve Bütünlük*. Bu dört nitelik oyuncu tarafından da geliştirilmeli; oyuncu sahnede kullanabileceği yegane enstrümanları, bedeni ve konuşmasını bu dört nitelikle süslemelidir. Bedeni kendiliğinden bir sanat eseri olmalı, bu nitelikleri edinmeli ve onları içsel olarak yaşamalıdır.

İlk olarak *Rahatlık* niteliğini ele alalım. Oynarken kullandığınız sert hareketler ve kalıplaşmış konuşmalar seyirciye kasvet verebilir, hatta onları uzaklaştırabilir. Sanatçıda sertlik ve kabalık, yaratıcı olmayan bir enerjinin göstergesidir. Sertlik sadece bir *tema* olarak varolabilir, ama asla bir oyunculuk *tarzı* olarak değil. "Sanatçıyı sanatçı yapan, her şeyden çok onun dokunuşundaki hafifliktir" der Edward Eggleston. Diğer bir deyişle, sahnedeki *karakteriniz* sert, hareket açısından kaba ve konuşurken problemli olabilir, ama *sanatçı* olarak siz, anlatma aracı olarak daima hafifliği ve rahatlığı kullanmalısınız. Hatta sertliğin kendisi bile hafiflik ve rahatlık aracılığı ile sahnelenmeli. Eğer *neyi* oynadığınızı (tema, karakter) ve *nasıl* oynadığınızı (oynama biçimi, tavrı) birbirinden ayırmayı öğrenirseniz, karakterin nitelikleri ile sizin sanatçı olarak sahip olduğunuz nitelikleri birbiriyle asla karıştırmazsınız.

Rahatlık bedeninizi ve ruhunuzu dinlendirir. Ayrıca rahatlık mizah ile yakından ilişkilidir. Çoğu komedi oyuncusu mizah anlatımı için kaba yollara başvurur. Örneğin yüzleri kızarır, "saldırganlaşırlar", bedenlerini türlü şekillere sokarlar, ses tellerine zarar verirler. Ama yine de güldüremezler. Bazı komedi oyuncuları da aynı kaba araçları kullanırlar, ama rahatlık ve incelikle; böylece daha

başarılı olurlar. Daha iyi bir örnekse sertçe yere düşen bir palyaçodur. Ama öyle bir rahatlık ve incelikle düşer ki, kendinizi gülmekten alamazsınız. Bunun eşsiz ve akla ilk gelen örneği, Charlie Chaplin ya da Grock gibi bir palyaçonun hantal, grotesk unsurlarının altındaki rahat tarzlarıdır.

Rahatlık niteliğini, artık iyi tanıdığımız olduğunuz uçma ve ışıma alıştırmaları yoluyla edinebilirsiniz.

Aynı öneme sahip diğer bir nitelik ise *Biçim*'dir. Yazarın belirsiz, silik bir insan tipi olarak betimlediği bir karaktere rastlayabilirsiniz ya da şaşkın, karmaşık, temiz konuşmayan hatta kekeleyen, netlikten ve biçimsellikten çok uzak birini canlandırmak zorunda kalabilirsiniz. Ama böyle bir karakter sadece tema, yani "*neyi* oynadığınız" olarak düşünülmelidir. Bir sanatçı olarak "*nasıl* oynadığınız" ise tamamen sizin *biçim* duygunuzun tam ve mükemmel olmasına bağlıdır. Net bir biçim yaratmaya olan eğilim, büyük ustaların yarım kalmış eserlerinde ve taslaklarında bile kendini gösterir. Düzgün ve net biçimler yaratmak, alanı her ne olursa olsun, sanatçıların edinebileceği ve mükemmelleştirmek için mutlaka çalışması gereken bir yetenektir.

Biçim niteliğini kazanmak için size en iyi hizmet edecek alıştırmalar, yoğurma hareketleridir.

Peki ya *Güzellik*? Güzelliğin, birçok psiko-fiziksel elementin bir araya gelmesinin sonucu olduğundan sık sık bahsedilir. Bu şüphesiz doğru. Fakat, güzellik üstüne çalışmalar yapan oyuncu onu analitik ve başkaları için yapılan bir şey olarak görmekten çok, anında ve sezgisel yaşamalı. Güzelliği sadece birçok elementin çarpışması olarak değerlendirmesi, oyuncu için bir sürü karmaşaya ve eğitim aşamasında hatalara yol açar.

Oyuncu güzellik üzerine çalışmadan önce onu iyi ve kötü yanları, doğruları ve yanlışları, ona uyan ve ters gelen şeyleri, kısacası her şeyi ile düşünmelidir. Her olumlu şeyin olduğu gibi, güzelliğin de karanlık yönleri vardır. Eğer cesaret bir erdemse, düşüncesizlik, akılsızlık, kabadayılık onun olumsuz yanlarıdır; eğer tedbirli olmak olumlu bir nitelikse, evham onun olumsuz yanıdır. Aynısı güzellik için de geçerli. Gerçek güzellik insanın *içinde* boy gösterirken, sahte güzellik sadece *dışındadır*. "Gösteriş", güzelliğin olumsuz yanıdır;

dahası, aşırı hassaslık, aşırı nezaket ve kendini beğenmişlik gibi bir sürü boş şey. *Kendini* mutlu etmek için güzellik duygusu geliştiren bir oyuncu, sadece yüzeye ince bir cila atmış olur. Onun amacı bu duyguyu yalnızca sanatı için edinmek olmalıdır. Eğer güzellik anlayışını, egosunun oklarından kurtarabilirse, tehlikeyi atlatmış olur.

Kendinize, "Eğer eserim güzel olmak zorundaysa ben çirkin durumları ve itici karakterleri nasıl canlandırabilirim? Bu güzellik anlayışı yarattığım anlamları yok etmez mi?" diye sorabilirsiniz. Cevabımız, aynı prensipte, *neyi* ve *nasılı*, yani temayı ve onu sahneleme şeklini, karakter ya da durumu ve güzellik anlayışına sahip sanatçıyı birbirinden ayırt etmekte yatıyor.

Sahnede estetik olmayan bir biçimde canlandırılan çirkinlik, seyirciyi rahatsız eder. Böyle bir performansın etkisi psikolojik olmaktan çok *fizikseldir*. Sanatın yükseltici etkisi böyle durumlarda felce uğrar. Oysa estetik olarak sahnelenmiş sevimsiz bir tema, karakter ya da durum, seyircide o yükseltici ve coşkun etkiyi yaratabilir. Güzellikle sahnelenen böyle bir tema bir şeyin çirkinliğini bir *fikre* dönüştürür; ayrıntıların ardında arketip (prototip-örnek model) yatar ve böylece seyircinin sinirlerini yıpratmak yerine, onların öncelikle aklına ve ruhuna hitap eder.

Akla gelen ilk örnek, Kral Lear'ın kızına lanetler üzerine lanetler yağdırdığı konuşması olabilir. Ayrı ayrı bakıldığında bunlar, hiç de güzelliğe ait olabilecek şeyler değildir, ama bağlamsal olarak oyunun en güzel işlenmiş parçası izlenimini verir. Burada Shakespeare'in gayet sevimsiz bir temayı (*neyi*), güzellik aracılığı ile (*nasıl*) anlatmaktaki dehasını görüyoruz. Bir sürü kelimenin yerine, tek başına bu klasik örnek bile tiyatrodaki güzelliğin anlamını ve kullanılışını anlatmaya yetiyor.

Bu kadar açıklamadan sonra, Güzellikle ilgili olan aşağıdaki basit alıştırmaları yapmaya başlayabilirsiniz.

ALIŞTIRMA 8

İnsanoğlunun (duygusallığını olumsuz tarafa koyun), sanatın, doğanın sahip olduğu her çeşit güzelliği -ne kadar belirsiz ya da önemsiz olursa olsun- gözlemekle başlayabilirsiniz. Sonra kendi

kendinize sorun; "Bu bana neden güzel geldi? Biçimi nedeniyle mi? Uyumu? Samimiliği? Basitliği? Rengi? Ahlaki değeri? Gücü? Nezaketi? Önemi? Özgünlüğü? Sadeliği? Bencil olmaması mı? İdealliği mi? Ustalığı mı? Vb."

Uzun ve sabırlı bir gözlem süreci sonunda, gerçek güzellik anlayışınızın ve ince bir sanat zevkinizin oluştuğunu fark edeceksiniz. Aklınızın ve bedeninizin güzelliği biriktirdiğini ve onu her yerde fark etme yeteneğinizin geliştiğini göreceksiniz. Bu sizin için bir çeşit alışkanlığa dönüşecek. Artık aşağıdaki alıştırmaları yapmaya hazırsınız:

Önceki gibi geniş ve basit hareketlerle başlayın. Bunları içinizden gelen *güzellikle*, tüm bedeninizi sarana ve estetik olarak bir doyuma ulaşıncaya kadar yapmaya devam edin. Sakın bu alıştırmaları aynanın önünde yapmayı denemeyin; bu ona *içinizdeki derinlik-lerde ulaşma* amacından sapıp güzelliğin sadece görünen yüzüne önem vermenize yol açar. Dans hareketlerinden kaçının. Sonraları göğsünüzdeki hayali merkezinizi de kullanmaya başlayın. Dört çeşit hareketimizi tekrarlayın; yoğurma, yüzme, uçma, ışın yayma. Birkaç kelime söyleyin. Sonra günlük ve basit hareketleri yapın. Ama günlük hayatınızda bile çirkin hareketlerden ve konuşmalardan sakının. *Güzel görünmek* gibi sizi yoldan çıkaran şeylere karşı direnin.

*

Şimdi sıra oyuncunun mirası olan dört nitelikten sonuncusuna geldi; *Bütünlük.*

Her sahne girişi ve çıkışında farklı ve alakasız bölümleri oynayan bir oyuncu, bir önceki sahnede ne yaptığını ya da bir sonrakinde ne olacağını önemsemezse, oynadığı bölümleri asla bir *bütün* olarak algılayıp yorumlayamaz. Bir parçayı bütüne bağlamadaki becerik-sizlik ya da başarısızlık o parçaları seyirci için uyumsuz ve anlaşıl-maz kılar.

Diğer taraftan, eğer sahneye ilk girişinizde bile son sahneyi oynuyormuş (prova yapıyormuş) görüşüne sahip olursanız –tam tersine son sahneyi oynarken de ilk sahneyi hatırlarsanız- bütün bölümleri detaylarına kadar görme şansınız olur; tıpkı kendinize yukardan bakıyormuş gibi. İyi birleştirilmiş bir bütün içinde ayrıntı-ları görmek, sonraları size çarpıcı *bütünün* içine uyumla karışan bu

küçük ayrıntıları oynama imkânı sunacak.

Bu *bütünlük* hissiyle birlikte oyunculuğunuz ne gibi yeni nitelikler kazanacak? Karakterinizin ve onun *ana çizgisinin* önemli noktalarına sezgisel olarak eğilmeye ve doğal olarak seyircinin dikkatini de sürekli canlı tutmaya başlayacaksınız. Oyunculuğunuz daha güçlü olacak. Dahası, karakterinizi ilk andan itibaren, bocalamadan anlamanızı sağlayacak.

ALIŞTIRMA 9

Geçirdiğiniz günün olaylarını bir bütün içinde algılayarak hatırlamaya çalışın. Onları bir oyunun farklı sahneleriymiş gibi düşünün. Başlangıçlarını ve sonlarını belirleyin. Her birini, farklı ama bir araya gelip bir *bütün* oluşturabilen parçalar haline gelinceye kadar, tekrar tekrar hafızanızda canlandırın.

Aynı alıştırmayı geçmiş yaşamınızın tüm dönemleri için yapın ve sonunda planlarınız, idealleriniz ve amaçlarınız doğrultusunda geleceğinizi öngörmeye çalışın.

Aynı alıştırmayı tarihte yer edinmiş insanlar, onların dönemleri ve yaşadıkları üzerine yapın. Ardından bu alıştırmayı oyunlara da uygulayın.

Şimdi de gözünüzün önüne gelen nesneleri ve türlü şeyleri (bitkiler, hayvanlar, mimari yapılar, manzaralar vb.) kendi içinde bütünlükleri olan şekiller olarak düşünün. Sonra düşündüğünüz bu şeylerde tek başına tamamlanmış küçük bir resim oluşturabilecek ayrı parçalar bulun. Onları bir filmin çekimleri ya da kesitlerine benzeyen kareler olarak düşünün.

Bunu ayrıca işitme duyunuzla da yapabilirsiniz. Bir müzik parçasını dinleyin ve bağımsız olan bölümlerini algılamaya çalışın. Bütünün içindeki farklılıkların ilişkisi, bir oyunun farklı sahnelerindeki ilişkiler gibi size birden daha görünür gelecektir.

Alıştırmanızı şöyle sonlandırın: Çalıştığınız odayı sahne arkası ve sahne olarak ikiye bölün. Sahne arkasından sahneye adım atın ve hayali seyircinizin karşısına ilk çıkışınızı, o önemli *başlangıç* anını yaratmaya çalışın. "Seyircinin" karşısında durun ve sanki bir parça

oynuyormuş gibi birkaç cümle söyleyin. Sonra sanki *son* sahnesiymiş gibi "sahneyi" terk edin. Görünmeniz ve gözden kaybolmanız arasındaki süreci bir bütün olarak algılayın.

Başlangıcın ve bitişin belirginleşmesi, bütünlük duygusunun gelişmesi için kullanılan yollardan sadece biridir. Diğer bir yol ise oyunda olabilecek tüm dönüşümlere rağmen, karakterinizin özünde *değişmez* olduğunu düşünmektir. Bu konuya ileriki bölümlerde, Psikolojik Jest ve Oyunun Kompozisyonu bölümlerinde değinilecek.

*

Aşağıda, *ışın yayma* çalışmalarına dair birkaç ek açıklama var.

Sahnedeki ışıma *vermek* anlamındadır. Bunun karşılığı ise *almaktır*. Gerçek anlamda oyunculuk bu ikisinin sürekli alışverişinden oluşur. Oyuncunun –daha doğrusu karakterinin– sahnede pasif kalıp seyircinin dikkatini dağıtmak ya da psikolojik boşluklar yaratmak gibi bir risk alabileceği tek bir an yoktur.

Oyuncunun neden ve nasıl ışın yaydığını biliyoruz, ama oyuncu (karakter) *neyi almalı (karşılamalı), ne zaman ve nasıl?* Rol arkadaşının varlığını, hareketlerini, sözlerini ya da çevresindekileri -oyunun gereğine göre tek tek ya da genel olarak- karşılayabilir. İçinde bulunduğu atmosferi ya da eşyaları, olayları karşılayabilir. Kısacası karakter olarak üzerinde etki bırakabilecek, o anın anlamına göre her şeyi alabilir.

Oyuncunun bu ışınları *ne zaman* alacağı ya da vereceği sahnenin içeriğine, yönetmenin isteklerine, oyuncunun özgür seçimine ya da bunların hepsinin birleşimine bağlı olarak değişir.

Bu alma eyleminin *nasıl* gerçekleşeceğine ve hissedileceğine gelince: Oyuncu, bunun sahnede sadece bakmak ve dinlemek eylemlerinden daha fazlası olduğunu unutmamalı. Aslında almak gerçek anlamıyla oyuncunun kendisini, en yüksek *iç enerjisini* kullanarak eşyalara ya da olaylara *doğru çekmesidir*. Rol arkadaşlarınız bu tekniği bilmeseler bile, kendi performansınızın yararına onlardan bir şeyler almayı kesmemelisiniz. Çabalarınız yavaş yavaş diğer oyuncuları da sezgisel olarak uyaracak ve onların işbirliğini sağlayacaktır.

Özetlersek, ilk dokuz alıştırmada oyunculuk tekniğinin temelini oluşturan dört ihtiyacı karşılamanın adımlarını attık. Önerilen

psiko-fiziksel alıştırmalar sayesinde oyuncu *iç enerjisini* arttırabilir, *ışın yayma* ve *alma* yeteneğini geliştirebilir, iyi bir *biçim* anlayışı edinebilir, *özgürlük, rahatlık, sakinlik* ve *güzellik* duygularını yoğunlaştırabilir, *içsel varlığın* önemini kavrayabilir ve her şeyi *bütünlük* içinde görmeyi öğrenebilir. Eğer bu alıştırmalar sabırla ve özenle uygulanırsa, sözünü ettiğimiz bütün yetenekler, nitelikler ve dahası, oyuncunun bedeninin daha güzel ve duyarlı olmasını sağlar. Psikolojisini zenginleştirir ve hepsinden öte oyuncu daha şimdiden bedeni ve psikolojisi üzerinde egemenlik kurmaya başlar.

NOTLAR

[1] Yoğurma (*molding*) yazarın kullandığı anlamıyla yalnızca ellerle gerçekleştirilen bir yoğurmadan çok çevresel materyale karşı kullanılan dirençle ilişkilidir. Bu alıştırmadaki materyal ıslak kildir. Heykeltıraşın kullandığı ıslak kille dolu bir ortamda hareket ederken kullanılacak eforu harcayarak hareket etmektir. Böylece hareket yoğurma niteliği ile gerçekleştirilmiş olur.

[2] Yüzme (*floating*) yazarın kullandığı anlamıyla batmadan suyun üstünde, kendiliğinden yüzmektir. Bu alıştırmadaki materyal sudur ve bedenin hareketleri içinde bulunduğu suyun direncine göre efor sarf edilerek gerçekleşir.

[3] Uçmak (*flying*) yazarın kullandığı anlamıyla havada hareket etmek anlamında kullanılmıştır. Bu alıştırmadaki materyal havadır ve bedenin hareketleri içinde bulunduğu havanın direncine göre efor sarf edilerek gerçekleşir.

[4] Işın yayma (radiating) yazarın kullandığı anlamıyla bedeninizden ışık çıktığını hayal etmek ile başlar.

2

İMGELEM ve İMGELERİ BİRLEŞTİRME

Yaratıma esin veren değil, verebilecek olan;
gerçek olan değil, olasılığı olan.
—Rudolf Steiner

Akşam oldu. Uzun bir günün, bir sürü işin, edindiğiniz izlenimlerin, tecrübelerin, eylemlerin ve sözcüklerin ardından yorulmuş sinirlerinizi dinlendiriyorsunuz. Gözlerinizi kapatmış sakince oturuyorsunuz. Karanlığın içinde, kafanızda canlanan o şey de ne? Gün boyu karşılaştığınız insanların yüzleri, sesleri, hareketleri, gülünç ya da kişisel özellikleri gözünüzün önüne geliyor. Yine sokaklarda koşuyor, tanıdık evleri geçiyor, levhaları okuyorsunuz. Hareketsizce, hafızanızdaki karmaşık imgeleri takip ediyorsunuz.

Siz hiç farkına varmadan, bugünün sınırlarını geride bırakırsınız ve hayalinizde yavaş yavaş geçmiş yaşantılarınızın imgeleri canlanır. Unuttuğunuz yada yarım yamalak hatırladığınız istekleriniz, düşleriniz, amaçlarınız, başarılarınız ve başarısızlıklarınız imgeler halinde aklınızdan geçer. Doğru, onlar geçirdiğiniz günle ilgili hatırladıklarınız kadar gerçeğe sadık değiller. Şu an, geçmişe kıyasla biraz değişmişler. Ama onları hâlâ tanıyorsunuz. Artık onları hayalinizde daha büyük ilgiyle ve daha dikkatli izliyorsunuz, çünkü onlar değişmiş, çünkü onlar artık imgeleminizin bir parçası.

Ama dahası var. Geçmiş görüntülerin dışında, size tamamen yabancı olan imgeler, orada burada oluşmaya başlıyor. Bunlar tamamen sizin *Yaratıcı İmgeleminizin* ürünleri. Ortaya çıkarlar, kaybolurlar, yanlarında yeni ve yabancı olanları da getirerek tekrar gelirler. Şimdilik birbirleriyle ilişki içindeler. Şaşkın bakışlarınızın önünde "oynamaya" ve "eylemeye" başlarlar. Onların şimdiye kadar bilinmeyen yaşamlarını takip edersiniz. Dalıp gidersiniz, farklı ruh hallerine, atmosferlere, hayali misafirlerinizin sevgisine, nefretine, mutluluğuna, mutsuzluğuna sürüklenirsiniz. Beyniniz artık tamamen

uyanık ve aktiftir. Kendi hatırladıklarınız git gide belirsizleşir; yeni imgeler onlardan daha güçlüdür. Yeni imgelerinizin kendilerine ait bağımsız yaşamlarının olması hoşunuza gider; siz davet etmeden ortaya çıkmaları sizi şaşırtır. Sonunda bu yeni misafirler, sizi, kendilerini hafızanızdaki günlük görüntülerden daha büyük bir dikkatle izlemeye zorlar; hiç var olmayan yerlerden gelen, duygularla dolu kendilerine ait yaşamlarını sürdüren bu şaşırtıcı misafirler, sizde hassas hisler uyandırır. Onlarla birlikte gülmenizi ve ağlamanızı sağlar. Tıpkı büyücüler gibi, içinizde onlardan biri olmaya dair engellenemeyen bir istek uyandırır. Sohbetlerine katılırsınız, kendinizi onların arasında görürsünüz; oynamak istersiniz ve oynarsınız. İmgeler, sizi beynin pasif durumundan alıp, yaratıcı bir konuma getirdi. İşte, imgelemin gücü budur.

Oyuncular ve yönetmenler, tıpkı bütün yaratıcı sanatçılar gibi, bu gücü iyi tanırlar. "Etrafım daima imgelerle çevrili," dedi Max Reinhardt. Dickens, Oliver Twist'in görünmesini bekleyerek bütün gün çalışmasının başında oturduğunu yazdı. Goethe, bu ilham verici imgelerin, gözümüzün önümüzde kendi düzenlerinde var olduklarını fark etti ve birden bire "İşte buradalar!" dedi. Rafael, odasında, kafasından geçen bir imge gördü ve bu Sistine Madonna idi. Michalengelo umutsuzluk içinde, imgelerin onu takip ettiğini ve suretlerini kayaları oyarak şekillendirmesi için onu zorladıklarını haykırıyordu.

Yaratıcı İmgeler kendi içlerinde bağımsız ve değişkendir, duygularla ve tutkularla doludur. Tüm bunlara rağmen, rolleriniz üzerinde çalışırken, onların tamamen gelişmiş ve tamamlanmış olarak geleceklerini düşünmeyin. Öyle gelmezler. Kendilerini tamamlamak için, sizi tatmin edecek anlamlı bir konuma ulaşabilmek için, sizin aktif işbirliğinize ihtiyaç duyacaklar. Onları mükemmelleştirmek için neler yapmalısınız? Tıpkı bir arkadaşınıza soruyormuş gibi, bu imgelere sorular sormalısınız. Hatta bazen, onlara sert emirler vermelisiniz. Sorularınız ve emirlerinizin etkisi altında kendilerini değiştirecek ve tamamlayacaklar, görülebilir cevaplar verecekler. Şimdi bir örnekle ele alalım:

Varsayın ki, *Onikinci Gece* oyunundan Malvolio'yu oynayacaksınız. Malvolio'nun bahçede Olivia'ya yaklaştığı anı çalışmak istiyor-

sunuz. Malvolio "ondan geldiği"ni sandığı gizemli mektubu çoktan almış. Şimdi sorular sormaya başlayın; "Malvolio, göster bana; yüzünde 'sevgili hanımefendi'ye karşı bir gülümsemeyle bahçe kapısından nasıl girerdin?" Bu soru Malvolio'nun imgesini hemen hareket etmeye teşvik eder. Onu uzakta görürsünüz. Sonrasında gururla gösterebilmek için mektubu aceleyle paltosunun altına saklar. Boynu uzun, yüzü son derece ciddi bir şekilde Olivia'yı arar. İşte, buradadır. Gülümseme yüzünü nasıl değiştirmiştir! Olivia ona "Nasıl da yakışıyor sana o gülümseme ...." diye yazmamış mıdır; Ya gözleri, onlar da gülümsüyor mu? Oh, hayır! Onlar uyanık, endişeli ve dikkatli! Onlar, çıldırmış bir adam maskesinin altından bakıyor. Aklında adımları, o güzel yürüyüşü var. Sarı, çapraz dizbağlı çorapları ona çekici ve büyüleyici geliyor. Ama o da ne? Maria! Bu her şeye burnunu sokan yaratık, bu musibet de burada ve köşeden, hain gözlerle onu izliyor. Yüzündeki gülümseme kaybolur, bir an bacaklarını unutur, bilinçsizce dizleri bükülür ve bütün duruşu onun pek genç olmayan bedenini ele verir. Gözlerinden şimdi nefret fışkırır. Ama zaman azdır. Onun "sevgili hanımefendi" si bekliyordur. Ona gecikmeden sevgisini ve tutkulu arzusunu göstermelidir. Ona yaklaştıkça, paltosu dar gelmeye başlar, adımları hızlanır. Yavaş yavaş, gizlice ve kışkırtıcı bir şekilde "ondan" gelen mektubun köşesini paltonun altından gösterir... Yoksa Olivia görmedi mi? Hayır. O sadece yüzüne bakıyor... Oh, gülümseme! Unutmuş. Olivia'nın onu selamlamasıyla şöyle devam eder:

"Hoş geldin Malvolio!"
"Sevgili hanımefendi, ho ho!"
"Ne var bunda gülecek?..."

Bu küçük Malvolio "performans"ı size neyi gösterdi? Bu sorunuza verdiği ilk cevaptı. Belki tatmin olmadınız. Size pek doğru gibi gelmedi; bu "performaıns" size itici geldi. Soru sormaya devam edersiniz: Malvolio biraz daha şatafatlı olamaz mı? "Performans"ı çok karikatürize olmamış mı? Çok yaşlı değil mi? Onu oldukça acınacak halde görmek daha güzel olmaz mı? Belki de o anda, tüm yaşamının amacını gerçekleştirdiğini düşündüğü anda, akıl dengesinin bozulduğu ve delirmeye yaklaştığı bir noktaya ulaşıyor. Belki bir palyaço-

ya daha çok benzemeli. Hatta daha yaşlı ve gösterişsiz olamaz mı? Zamparaca istekleri daha ön plana çıkamaz mı? Ya da, eğer oldukça komik bir izlenim bırakırsa, dış görünüşü pekiştirilmiş olmaz mı? Saf ve oldukça masum bir çocuk gibi görünse ne olur? Tamamen şaşalamış mı, yoksa hâlâ duygularını kontrol altında tutabiliyor mu?

Rolünüz üzerine çalışırken, kafanızda bunlar gibi daha birçok soru oluşabilir. İşte tam burada, imge ile işbirliğiniz başlar. Yeni sorular sorarak, bir rolü oynamanın mümkün olan çeşitli yollarını size göstermesini emrederek, karakterinizi zevkinize göre (yönetmenin karakteri yorumlayışına göre) yönlendirir ve kurgularsınız. Ta ki yavaş yavaş (yada birden) tatmin oluncaya kadar, sorgulayıcı bakışlarınız altında imge kendisini değiştirir, tekrar tekrar kendini yeniler. Bunun sonucunda duygularınızın uyandığını göreceksiniz ve içinizdeki oynama isteği alevlenecek.

Bu şekilde çalışarak, karakterinizi daha derinlemesine (ve daha çabuk) inceleyebilecek ve yaratabileceksiniz; bu küçük "performansları" imgeleminizde "görerek", sadece sıradan kuru düşünmeye güvenmeyi bırakacaksınız. Yapay sorgulama hayal gücünüzü öldürür. Analitik düşüncenizle ne kadar çok incelerseniz, duygularınız bir o kadar sessiz, isteğiniz bir o kadar güçsüz ve ilhamın ortaya çıkma şansı da bir o kadar az olacaktır.

Bu şekilde cevaplanamayacak hiçbir soru yoktur. Tabii ki, bütün sorular hemen cevaplanamayacaktır; bazıları diğerlerinden daha karışıktır. Örneğin, karakterinizle oyundaki diğer karakterler arasındaki ilişkiyi soracak olsanız, doğru cevap her zaman anında gelmeyebilir. Bu farklı ilişkileri "görmeniz" için bazen saatler, hatta günler gerekebilir.

İmgeleminizi güçlendirmek için alıştırmalar yoluyla ne kadar çok çalışırsanız, içinizde şöyle ifade edebileceğiniz bir duyum bir o kadar kısa sürede uyanacak, *"Hayalimde gördüğüm imgelerin de tıpkı günlük yaşamda, çevremde olan insanlar gibi kendi psikolojileri var. Ancak aralarında bir fark var: Günlük yaşamda, insanları yalnızca dış görünüşleri ile gördüğüm ve yüz ifadelerinin, hareketlerinin, vücut dillerinin, seslerinin ve tonlamalarının arkasındakileri göremediğim için, onların iç dünyaları hakkında yanılabilirim. Ama benim yaratıcı imgelerim için durum böyle değil. Onların iç*

dünyaları benim görmem için tamamen açık. Bütün, duyguları, tutkuları, düşünceleri, amaçları ve en derinlerindeki arzuları bana hep açık. Hayalimin dış görünüşü vasıtasıyla –diğer bir deyişle, hayal gücüm yoluyla çalıştığım karakter- onun iç dünyasını görürüm."

Hayal gücünüze ne kadar sık ve ne kadar istekle bakarsanız, karakterinizin sahnelenmesi için size gereken istek dürtüleri, hisler ve duygular içinizde o kadar çabuk uyanacaktır. Bu "bakmak" ve "görmek", esnek ve iyi gelişmiş imgeleminizi kullanarak prova yapmaktan başka bir şey değildir. Michelangelo "Musa" yı yaratırken yalnızca onun kaslarını, sakalının dalgasını, kıyafetinin kıvrımlarını "görmedi", şüphesiz bu kasları, damarları, sakalı, kıyafetinin kıvrımlarını ve bütün uyumlu kompozisyonu yaratan Musa'nın iç kudretini de "gördü". "Gördüğü" imgelerin azgın iç dünyaları Leonardo Da Vinci'ye eziyet etmişti. Hayal gücünün en değerli ve en önemli işlevi budur; onları daha yüksek seviyelere çıkartmanız için size acı çektirirler. İçinizden gelen duyguları "sıkıştırmaya" gerek olmadığını ve imgelerinizin iç dünyasını, psikolojisini "görmeyi" öğrenir öğrenmez onların içinizden kolaylıkla ve kendiliğinden ortaya çıktığını anlayacak, keyif almaya başlayacaksınız. Michelangelo, Musa'nın dış görüntüsünü yaratan içindeki kudreti nasıl "gördüyse", sizin de karakterinizin iç dünyasını "görmeniz" ve yaşamanız, sahnede her zaman yeni, daha özgün, daha doğru ve daha uygun dıştan ifade yollarını bulmanızı sağlayacaktır.

Sistemli alıştırmalarla imgeleminizi ne kadar geliştirirseniz, o kadar esnek ve hızlı olur; imgeler sürekli bir birini izler; oluşur ve anında kaybolurlar. Bu, hislerinizi harekete geçirmeden kaybolmalarına sebep olabilir. Hayalinizde kendi hislerinizi uyandırmasına ve etkilemesine yetecek kadar uzun süre kalmalarını sağlamak için, günlük etkinliklerinizde kullandığınızdan daha çok iradeye sahip olmalısınız.

Bu irade nedir? Bu konsantrasyonun gücüdür.

Şu soruyu sormanızı bekliyorum:

"İmgelemimi geliştirmek için neden böyle acı çekmeliyim? Çağdaş ve son derece doğal oyunları çalışırken, tüm karakterler son derece açık ve kolayca anlaşılırken; replikler, durumlar ve eylemler her şeyi düşünmüş yazar tarafından sağlanmışken neden bunu kul-

lanmalıyım?"

Eğer sorunuz buysa, açıklamama izin verin. Yazarın, yazılı bir metin olarak size sunduğu onun kendi yaratısıdır, sizin değil; kendi yeteneğini sergilemiştir. Peki, yazarın yapıtına sizin katkınız ne olacak? Benim görüşüme göre oyunda verilen karakterlerin psikolojik derinliklerini keşfetmektir. Her yönüyle ortada ve kolayca anlaşılabilen hiçbir insan yoktur. Gerçek oyuncu oynadığı karakterin yüzeysel yanları üstünde durmayacaktır; kendi kişiliğini ve değişmeyen özelliklerini karakterine yüklemeyecektir de. Günümüzde yaygın şekilde bilinen ve uygulanan alışkanlığın bu olduğunu çok iyi biliyorum. Sizde nasıl bir izlenim uyandırırsa uyandırsın, bu konu üzerine kendimi çekinmeden ifade etmeme izin verin.

Bir oyuncuyu, sonunda onu sanatçıdan çok bir köle işçiye dönüştürerek, kendi "kişiliği" denen şeyin sınırları içine zincirlemek ve hapsetmek bir suçtur. Özgürlüğü nerede peki? Kendi yaratıcılığını ve özgünlüğünü nasıl kullanabilir? Neden seyircisinin karşısına hep ipleri çekildiğinde aynı hareketleri yapmak zorunda olan bir kukla gibi çıksın? Çağdaş yazarların, seyircilerin, eleştirmenlerin ve hatta oyuncuların kendisinin bu oyuncu-sanatçı kavramının rezilleşmesine alışmış olması, ne bu suçun azalmasını ne de kötünün daha az çirkinleşmesini sağlıyor.

Oyuncunun bu alıştığı tavrından kaynaklanan en üzücü sonuç, oyuncuyu sahnede çok farklı olmadığı gerçek yaşamından daha az ilgi çekici yapıyor olması. (Tam tersi gerçekleşirse, elbette tiyatro için daha hayırlı olur.) Bu durumda "yarattıkları" kendisi kadar değerli değildir. Yalnızca kendi özelliklerini kullandığından, oyuncunun hayal gücü kıt ve tüm karakterleri tıpkı kendisi gibi olur.

Gerçek anlamda yaratmak, keşfetmek ve yeni şeyler göstermektir. Yenilik bu yapmacık tavırların ve tutsak oyuncu klişelerinin neresinde? Her gerçek oyuncunun derinlerinde saklanmış, bugünlerdeyse tamamen unutulmuş isteği, oynadığı rol aracılığıyla kendini ifade etmek ve egosunu tatmin etmektir. Ama bir oyuncu yaratıcı hayal gücü yerine kendi özelliklerini ortaya koymak için teşvik edilirse ve çoğunlukla zorlanırsa, bunu nasıl başarabilir? Başaramaz, çünkü sanatçının kendisini ve oynayacağı karakteri bireysel (ve her zaman yegane) yorumlamak için kullanılacağı yolları bulabilmenin

en önemli aracı yaratıcı imgelemdir. Peki, oyuncu karakterlerin iç dünyasına yaratıcı imgelem yoluyla girmezse, kendi yaratıcı bireyselliğini nasıl ifade edebilir?

Bu görüşlerime katılmamak beni pek şaşırtmaz; en azından oyuncunun bu problem üstüne kafa yorduğunu gösterir. O zaman, bu tartışma yararına en iyi hakemi bulalım. Ben bu görev için imgelemin kendisini öneriyorum. Aşağıdaki alıştırmaları yapmaya başlayın ve rollerinizi çalışırken, onun içine ne kadar girdiğinizi görüp yaşayınca; ya da eskiden size sıradan, basit ve açık gibi gelen karakterlerinizin ne kadar ilginç ve karmaşık olduğunu görünce; ya da ne kadar çok yeni, beklenmedik ve insana özgü özellik ortaya çıktıkça ve en sonunda oyunculuğunuz git gide monotonluktan kurtuldukça fikriniz değişebilir!

ALIŞTIRMA 10

Alıştırmaya basit ve kişisel olmayan olayları (sizin kendi duygularınız, iç dünyanız, yaşam tecrübelerinizle ilgili olmayan) hatırlayarak başlayın. Mümkün olduğunca çok ayrıntıyı hatırlamaya çalışın. Konsantrasyonunuzu dağıtmamaya çalışarak, bu hatırladıklarınız üzerine yoğunlaşın.

Bu alıştırmalarla eş zamanlı olarak, aklınızdan geçen ilk imgeyi yakalayarak kendinizi eğitmeye başlayın. Bunu şöyle yapabilirsiniz; Elinize bir kitap alın, rastgele bir sayfayı açın, oradan bir kelime okuyun ve sizde hangi imgeyi uyandırıyor bakın. Bu size, kendinizi onların soyut ve cansız kavramlarıyla sınırlamaktansa bir şeyleri hayal etmeyi öğretecek. Soyut düşüncenin yaratıcılığa çok az katkısı vardır. Birkaç çalışmadan sonra, her kelimenin hatta "ama", "ve", "eğer", "çünkü" gibi kelimelerin bile belli imgeleri -belki bazıları tuhaf ve acayip olan- uyandırdığını fark edeceksiniz. Dikkatinizi bir anlığına bu imgeler üzerinde yoğunlaştırın, sonra aynısını başka kelimelerle yaparak alıştırmaya devam edin.

Bir süre sonra alıştırmanın yeni basamağına geçin: İmgeyi yakaladıktan sonra, onu izleyin ve hareket etmeye, değişmeye, konuşmaya ve kendi başına "oynamaya" başlayıncaya kadar bekleyin. Her

imgenin kendine ait *bağımsız bir yaşamı* olduğunu fark edin. Bu yaşama müdahale etmeyin, ama birkaç dakikalığına onu takip edin.

Sonraki aşama: Tekrar bir imge yaratın ve bırakın kendi bağımsız yaşamını oluştursun. Sonra, sorular sorarak ya da emirler vererek bu yaşama müdahale etmeye başlayın. "Nasıl oturduğunu bana gösterir misin? Nasıl kalktığını? Yürüdüğünü? Merdivenleri nasıl inip çıktığını? Diğer insanlarla nasıl karşılaştığını?" Ve dahası. Eğer bu bağımsız yaşam çok güçlü olmaya başlar ve imgeler inatlaşırsa (genellikle olduğu gibi), ricalarınızı emirlere dönüştürün.

Daha çok *psikolojik doğasıyla* ilgili sorular ve emirlerle devam edin: "Mutsuzken nasıl olursun? Ya mutluyken?.....Arkadaşını samimi bir şekilde karşıla. Gül. Ağla." Ve daha pek çok benzer ricalar ve emirler. İmge size "görmek" istediğinizi gösterene kadar, benzer soruları sormaya devam edin. Alıştırmaya devam etmek istediğiniz her zaman aynı yöntemi tekrarlayın. İmgenin bağımsız yaşamına müdahale ederken onu farklı durumlara da yerleştirebilirsiniz, dış görünüşünü değiştirmesini emredin ya da ona başka görevler verin. Birkaç defa ona özgürlüğünü vererek ve sonra tekrar kendi isteklerinizi ona uygulatarak değişimler yaratın.

Herhangi bir oyundan, birkaç karakterin bulunduğu kısa bir sahne seçin. Bu sahneyi, hayalinizde tüm karakterleriyle birkaç kez canlandırın. Sonra, karakterlere bir dizi soru yöneltin ve bazı önerilerde bulunun. "Eğer sahnenin atmosferi farklı olsaydı nasıl oynardın?..." ve birkaç farklı atmosfer önerin. Tepkilerini izleyin ve sonra: "Şimdi de sahnenin temposunu değiştir." Sahneyi daha şartlara bağlı ya da daha serbest oynamasını isteyin. Onlara bazı hisleri güçlendirmelerini ve bazılarını da zayıflatmalarını söyleyin. Yeni duraklamalar ekleyin ya da var olanları atın. Mizansenlerini, işlerini ya da farklı yorumlamalara yol açacak herhangi bir şeyi değiştirin.

Böylelikle, rolünüz üzerine çalışırken yaratıcı imgenizle işbirliği yapmayı öğreneceksiniz. Bir yandan karakterinizin (imge olarak) size sunduğu teklifleri kabul etmeye alışırken, diğer yandan sorularınız ve emirleriniz yoluyla, onu özenle düzenleyecek ve sizin (ya da yönetmeninizin) zevkinize ve isteğinize göre mükemmelleşmesini sağlayacaksınız.

Alıştırmanın bir sonraki aşamasında, bir imgenin dış görünüşü

aracılığıyla iç dünyasına sızmaya çalışın.

Günlük yaşamımızda, çevremizdeki insanları çok yakından ve dikkatli bir şekilde gözlemlemek pek yaygın bir davranış değildir ve sonuç olarak onların iç dünyasına yeterince giremeyiz. Psikolojilerinin bazı yönleri size hep bilinmez gelir; sizin keşfedemeyeceğiniz bazı sırlar hep olacaktır. Ama imgelerinizle durum böyle değil, onların sizden saklayacağı hiçbir sır yoktur. Neden? Çünkü imgeleriniz her ne kadar sizin için yeni ve beklenmedik olursa olsun, sonuçta onlar sizin kendi yarattıklarınızdır; onların içinde yaşadıkları sizin içinizde yaşadıklarınızdır. Evet, yaratıcı hayal gücünüzü kullanmadan önce fark etmediğiniz duyguları, hisleri ve istekleri size gösterebilirler, ama bilinçaltınızın ne kadar derinliklerinde oluşursa, size bir o kadar yabancı geleceklerdir. Öyleyse, imgelerinizin duygularından, hislerinden, isteklerinden ve size sunduklarından *etkilenin-ceye* kadar, yani onların hissettiklerini ve isteklerini siz de hissetmeye ve istemeye başlayıncaya kadar onları izlemek için kendinizi eğitin. Bu, zahmetle ve acı çekerek kendinizi "sıkıştırma"dan, hislerinizi uyandırmanın ve alevlendirmenin bir yoludur. İlk başta basit olan psikolojik anlar seçin.

Sonra imgeleminizin *esnekliğini* geliştirmek için yapılan alıştırmaya geçin. Bazı imgeleri ele alın, onları en ince ayrıntısına kadar çalışın. Sonra onu, yavaşça başka bir imgeye *dönüştürün*. Örneğin, genç bir adam git gide yaşlanır; yeni filizlenmiş bir bitki yavaş yavaş büyür, bir sürü dalı olan bir ağaca dönüşür; bir kış manzarası yavaşça bahar olur, yaz olur ve sonbahar olur.

Aynı alıştırmayı fantastik imgelerle de deneyin. Cadılarla sarılmış bir şato fakir bir kulübeye dönüşsün ya da buna benzer şeylere; yaşlı bir cadı genç ve güzel bir prenses olsun; bir kurt yakışıklı bir prens halini alsın. Sonra hareketli imgelerle çalışmaya başlayın. Şövalyelerin dövüşleri, ilerleyen bir orman yangını, heyecanla bekleyen insan topluluğu, çiftlerin dans ettiği bir balo salonu ya da yoğun çalışma saatindeki bir fabrika gibi. İmgelerinizin seslerini ve konuşmalarını işitmeye çalışın. Sakın dikkatiniz dağılmasın ya da bir sahneden diğerine atlamayın ve geçiş sahnelerini kaçırmış olmayın. İmgelerin bu dönüşümleri tıpkı filmlerdeki gibi yumuşak ve sürekli bir akış içinde olmalı.

Şimdi, *tamamen kendinize ait* bir karakter yaratın. Onu geliştirmeye, ayrıntılarını düzenlemeye başlayın; ona sorular sorarak ve geçerli cevaplar alarak günlerce, belki haftalarca onun üzerine çalışın. Onu farklı durumlara, farklı bir çevreye yerleştirin ve tepkilerini izleyin; karakterine ait özellikleri ve öğeleri geliştirin. Sonra ondan konuşmasını isteyin ve duygularını, hislerini, isteklerini, düşüncelerini izleyin; kendinizi ona öyle açın ki, onun iç dünyası sizinkini etkilesin. Beğendiğiniz "tekliflerini" kabul ederek onunla işbirliği yapın. Komik karakterler kadar dramatik karakterler de yaratmaya çalışın.

*

Böyle çalışmalar sonunda, imgelerinizin çok güçlü olduğu öyle bir an gelecek ki, onları işinize katma ve bir sahnenin çok küçük bir parçası olsa bile onları oynama isteğinize karşı gelemeyeceksiniz.

Bu hayalleri gerçekle birleştirme isteği, özel alıştırmalar yoluyla sistematik bir şekilde gerçekleştirilebilir. Aşağıdaki alıştırma size *birleştirme tekniğini* gösterecektir.

ALIŞTIRMA 11

İlk olarak, basit hareketler yaptığınızı hayal edin; ellerinizi kaldırdığınızı, kalktığınızı, oturduğunuzu veya bir nesneyi elinize aldığınızı. Bu hareketleri hayalinizde çalışın ve ardından onları gerçekten uygulayın. İmgeleminizdekini, ona elinizden geldiğince sadık kalarak, taklit edin. Hareketi yaptıktan sonra gerçek hareketinizin hayalinizde gördüğünüzden farklı olduğunu fark ederseniz, onu tekrar hayalinizde çalışın ve yeniden yapmayı deneyin, ta ki hareketlerinizin tamamen imgeleminizdekinin kopyası olduğunu hissedinceye dek. Bedeninizin, imgenizdeki en küçük ayrıntıya uyduğundan emin oluncaya kadar bu alıştırmayı tekrarlayın. Alıştırmaya daha karmaşık hareketler ve eylemlerle devam edin.

Şimdi aynı alıştırmayı basit hareketler, eylemler ve psikolojik durumlardan başlayarak, bir oyundan ya da romandan seçeceğiniz bir karakterin imgesine uyarlayın. İmgenizin birkaç kelime söylemesine izin verin. Karakterinizin hisleri sizin hislerinizi uyandırın-

caya dek, onu (olabildiğince çok detaya yoğun bir dikkat göstererek) hayalinizde çalışın. Sonra da, ona sadık kalarak gerçekteki görünüşünüzle birleştirmeye çalışın.

Bu birleştirme sırasında, bazen imgeleminizde canlandırdığınız ve en küçük detayına kadar çalıştığınız şeylerden biraz saptığınızı fark edebilirsiniz. Eğer bu sapma birleştirme işlemi yaparken gelen ani bir esinlenme sonucu ise, bunu olumlu ve istenilen bir gerçek olarak kabul edin.

*

Bu alıştırma, yavaş yavaş sizin canlı imgeleminiz ile bedeninizi, sesinizi ve psikolojinizi birleştirmek için gereken o güzel bağlantıları kuracak. Sonunda ifade araçlarınız daha esnek ve emirlerinize uyan bir konuma gelecek.

Oynayacağınız karakter üzerine çalışırken, ilk başlarda onun hayalinizde canlanan bütün özelliklerinden yalnızca birini seçebilirsiniz. Böylece, bütün imgeleri aynı anda, bir hamlede birleştirmeye çalışırken yaşayacağınız şoku (ki oyuncuların çok iyi bildikleri tek şeydir) hiç tatmamış olursunuz. Sizi hayal gücünüzle çalışmaktan uzaklaştıran ve tekrar klişelere, o eski, modası geçmiş oyunculuk alışkanlıklarına geri döndüren genellikle bu şoktur. Bedeninizin, sesinizin ve bütün psikolojik donanımınızın gördüğünüz şeylere her zaman hemen ayak uyduramayacağını biliyorsunuz. İmgeleminiz üzerine tekrar, yavaş yavaş çalışarak bu güçlüğü yenebilirsiniz. Böylece ifade etmek için kullandığınız araçların gerekli dönüşüm evresinden geçmesine ve verilecek görevleri başarmak için hazır durumda bulunmasına izin vermiş olursunuz. Eğer yavaş yavaş çalışırsanız, imgelerle üzerine çalıştığınız karakteri bütünüyle birleştirmeniz kolaylaşır. Bazen, ayrı ayrı özellikleri birleştirmek için yapılan yalnızca birkaç çalışmadan sonra bile karakter bir adım ileriye gider ve bir bütün olarak kendini birleştiriverir.

Alıştırma yaptığınız ya da profesyonel olarak çalıştığınız süreçte, karakterinizi imgelerle birleştirirken, daha önceden görmediğiniz ve gerçekte yeni karşılaştığınız her şeyi hayal gücünüze ekleyin – yeni uğraşlar, rol arkadaşlarınızın oynama şekli, yönetmeniniz tarafından istenenler, tempolar ve diğer beklenmedik durumlar. Bu yeni eklemelerle birlikte sahneyi imgeleminizde yeniden "prova"

edin sonra alıştırma yaparken ya da sahnede bu eklemeleri yeniden birleştirin.

İmgeleri gerçekle birleştirme alıştırmaları, kısa bir zaman sonra bedeninizi geliştirmede de etkili olacaktır. Çünkü bu üzerine çalışılmış imgeleri birleştirirken, bedeninize hayalinizde gördüğünüz gibi şekil veriyor ve sanatsal duygu, his ve dürtüler yoluyla onun içine giriyorsunuz. Böylelikle beden daha önce bahsettiğimiz duyarlı zar haline geliyor.

İmgeleminizi ve imgeleri birleştirme tekniğinizi geliştirmek için ne kadar çok zaman ve çaba harcarsanız, hayal gücünüz siz fark etmeden bile bilinçaltında o kadar kısa sürede işlemeye başlayacaktır. Siz düşünmüyor görünürken, gece uyumak üzereyken hatta rüyalarınızda bile karakterleriniz kendi kendine büyüyüp gelişecek. Esinlenme kıvılcımlarının daha sık ve daha doğru geldiğini fark edeceksiniz.

İmgelem üzerine yapılan alıştırmayı özetlersek:

1. İlk imgeyi yakalayın.
2. Onun bağımsız yaşamını izlemeyi öğrenin.
3. Ona sorular sorarak ve emir vererek onunla işbirliği yapın.
4. İmgenin iç dünyasına girin.
5. İmgenizin esnekliğini geliştirin.
6. Karakterleri tamamen kendiniz yaratmaya çalışın.
7. Karakterleri, imgenizi ve gerçeği birleştirme tekniği ile çalışın.

3

DOĞAÇLAMA ve TOPLULUK BİLİNCİ

Yalnızca gerçek duygu ortaklığıyla Doğaçlayan
bir Topluluk olarak bir araya gelen sanatçılar
bencil olmamanın ve ortak yaratımın keyfine varırlar.

Önceki bölümlerde de belirtildiği gibi, hangi sanat dalıyla uğraşırsa uğraşsın, her gerçek sanatçının en üst ve nihai amacı kendini özgürce ve tam olarak ifade etme arzusudur denilebilir.

Her birimizin kendine ait yargıları, dünya görüşü, idealleri ve yaşama karşı bir duruşu vardır. Bu tamamen yerleşmiş ve çoğunlukla fark etmeden kazanılan öğretiler, insanın kişiliğini ve özgürce ifade etme arzusunu oluşturur.

Engin düşünen kişiler kendilerini ifade etmek için kendi felsefi sistemlerini oluşturur. Benzer şekilde, kendi yargılarını ifade etmek isteyen sanatçı da bunu, kendi sanatının şekliyle, kendi araçlarıyla doğaçlayarak yapar. Aynı durum istisnasız oyuncunun sanatı için de söz konusudur; *onun* ısrarcı isteği ve en üst amacı da sadece özgür *doğaçlama* yoluyla gerçekleşebilir.

Eğer bir oyuncu kendini yazarın verdiği replikleri söylemekle ya da yönetmen tarafından verilen işleri yerine getirmekle sınırlarsa ve özgürce doğaçlamanın yollarını aramazsa, kendini başkalarının yaratıcılığının esiri yapar ve sanatı da ödünç alınmış olur. Ne yazık ki yazarın ve yönetmenin onun adına zaten doğaçladığına ve yaratıcı kişiliğini özgürce ifade etmek için kendisine çok az şeyin kaldığına inanır. Bu tavır, maalesef, günümüz oyuncuları arasında çok yaygın.

Oysa her rol, oyuncuya doğaçlama yapma, yönetmen ve yazar ile işbirliği yapma ve birlikte yaratma şansını tanır. Elbette bu, yeni replikler doğaçlamak ya da yönetmenin verdiği eylemleri yerine yenilerini koymak anlamına gelmez. Tam tersine, verilen replikler ve eylemler oyuncunun üzerine yapacağı ve yapması gereken doğaçlamaların temelini oluşturur. Replikleri *nasıl* söylediği ve eylemleri *nasıl* gerçekleştirdiği oyuncu için sınırsız doğaçlama alanları

açan kapılardır. Repliklerin ve eylemlerin "nasılları", oyuncunun kendini özgürce ifade etmesinin *yoludur*.

Dahası, repliklerin ve eylemlerin arasında, oyuncunun muhteşem psikolojik geçişler yapabileceği, performansını ince ince işleyebileceği ve gerçek sanatçı dehasını gösterebileceği sonsuz sayıda an vardır. Karakterini en küçük ayrıntısına kadar yorumlaması doğaçlama yapabilmek için sonsuz fırsatlar sunar. Kendini oynamayı reddetmek ve eskimiş klişelerden kurtulmayı istemek oyuncunun bu konuda ihtiyacı olan tek şeydir. Bütün rollerin "düz" olduğunu düşünmeyi bırakırsa ve hatta her birini *incelikle karakterize etmeye* uğraşırsa bu, doğaçlamaya giden yol için tutarlı bir basamak olacaktır. Kendini her yeni rol için uyarlama zevkini sahnede hiç yaşamamış oyuncu, doğaçlamanın gerçek, yaratıcı anlamını olasılıkla bilemez.

Üstelik oyuncu doğaçlama yeteneğini geliştirir geliştirmez ve her doğaçlamada ortaya çıkan bitmez tükenmez güzelliği kendi içinde fark eder etmez, şimdiye kadar hiç bilmediği özgürlük duygusunun tadına varacak ve kendini içsel olarak zengin hissedecektir.

Aşağıdaki alıştırmalar doğaçlama yeteneğini geliştirmek için düzenlenmiştir. Bu alıştırmaları burada verilen basit halleriyle yapmayı deneyin.

ALIŞTIRMA 12 (*Bireysel çalışmalar için*)

İlk olarak doğaçlamanızın başlangıç ve bitiş noktalarını belirleyin. Bu iki nokta belirgin eylemlerden oluşmalı. Örneğin, sandalyeden hızlıca kalkıp ve sert bir ton ya da tavırla, "Evet," diyerek başlayıp, sonra uzanıp, bir kitabı açarak onu sakin ve keyifli bir şekilde okumaya başlayarak bitirebilirsiniz. Ya da, neşeli bir şekilde, sanki dışarıya çıkacakmışsınız gibi hızlı hızlı kabanınızı, şapkanızı ve eldivenlerinizi giyerek başlayıp, üzgün belki de gözü yaşlı bir şekilde oturuyorken bitirebilirsiniz. Belki de, korku ve büyük bir endişe ile perdenin arkasıına saklanmış pencereden bakıyorken, "İşte yine burada!" diye bağırıp pencereden uzaklaşarak başlar; gayet mutlu ve neşeli bir şekilde piyano (gerçek ya da hayali) çalarken bitirirsiniz. Başlangıç ve bitiş anları ne kadar zıt olursa, o kadar iyi olur.

Bu iki belirli anın *arasında* ne yapacağınızı belirlemeye çalışmayın. Başlama ya da bitirme anları için mantıklı bir sebep ya da moti-

vasyon bulmaya uğraşmayın. Onları rastgele seçin. Aklınıza gelen ilk iki şeyi seçin, bunlar seçme sebebiniz iyi bir doğaçlama fırsatı sunması olmasın. Yalnızca birbirine zıt başlangıç ve bitiş.

Temayı ya da olay örgüsünü belirlemeyin. Yalnızca başlangıç ve bitiş için ruh haline ya da hisse karar verin. Sonrada kendinizi sadece sezginizle, anın size sunduklarına bırakın. Böylece, kalkıp "Evet." dediğinizde –eğer başlangıcınız buysa- hislerinizin, duygularınızın ve ruh halinizin peşinden giderek, özgürce ve kendinize güvenerek "oynamaya" başlayacaksınız.

Ve orta kısım, başlangıçtan sona kadarki tüm ara, geçiş noktası, işte sizin doğaçlayacağınız alan.

Doğaçlamanın her güzel anının, bir önceki anın sonucu olan psikolojik (mantıksal değil) bir an olmasına izin verin. Böylelikle, önceden düşünülmüş bir tema olmadan, başlangıçtan sona kadar olan yolu doğaçlayarak kat edeceksiniz. Böyle yaparak, hepsi olduğu gibi kendiliğinden ortaya çıkan bir dizi farklı duyguları, ruh hallerini, arzuları, dürtüleri ve eylemleri tecrübe etmiş olacaksınız. Belki önce dargın, sonra düşünceli sonra da kızgın olacaksınız, belki sırasıyla umursamaz, komik ve neşeli olacaksınız; belki de heyecan verici bir mektup yazıp sonra telefona gidip birisini arayacaksınız.

O andaki ruh halinize, o ana ve doğaçlamanın ilerleyişine göre, her olasılığa açık olun. Yapmanız gereken tek şey, size psikolojinizdeki değişiklikler ve gerçekleştireceğiniz eylemler için "içinizdeki sese" kulak vermek. Eğer kendinizi doğaçlama ruhunuzun ilhamına özgürce ve tamamen bırakırsanız, bilinçaltınız size hiç kimsenin hatta sizin bile tahmin edemeyeceğiniz şeyler sunacaktır. İmgeleminizde belirlediğiniz son yardımıyla, amaçsız ve belirsiz bir şekilde bocalamaktan kurtulacaksınız, hatta açıklanamayan bir şekilde sürekli ona doğru ilerleyeceksiniz. Belirlediğiniz son sizi yönlendiren bir ışık olacak.

Alıştırmayı her seferinde yeni bir başlangıç ve yeni bir son belirleyerek yapmaya devam edin, ta ki kendinize güveninceye, başlangıçla bitiş arasında ne yapacağınızı bulmak için durup tahmin etmek zorunda kalmayıncaya kadar.

Neden bu alıştırmanın başının ve sonunun, her ne olursa olsun, kesin bir şekilde belirlenmesi gerektiğini merak edebilirsiniz. Ortada kalan doğaçlama bölümünün kendiliğinden akmasına izin

verilirken, neden başlangıçta ve sonda ne yapacağınız, bedeninizin pozisyonu ve ruh haliniz kesinlikle belirlenmeli? Çünkü doğaçlamadaki gerçek ve doğru özgürlük *gerekliliklere* göre şekillenmeli; yoksa çok geçmeden keyfiliğe ya da kararsızlığa dönüşür. Hareketlerinizi tetikleyecek belirli bir başlangıç ve onları tamamlayacak belirli bir son olmadan, anlamsızca dolaşırsınız. Başlama noktanız ve ulaşacağınız yer olmadan, özgürlük hissiniz anlamsız olacaktır.

Bir oyunun provasını yaparken, sizin basit doğaçlama etkinliğinizi ve becerinizi belirleyecek bir sürü "gereklilik"le doğal olarak karşılaşacaksınız. Olay örgüsü, replikler, tempo, yazarın ve yönetmenin önerileri ve rol arkadaşlarının oynayış şekli, sizin kendinizi uyarlayacağınız gereklilikleri ve mesafeyi belirler. Kısacası, bu tür profesyonel durumlara kendini hazırlamak ve onlara kolayca ayak uydurmak için, bu alıştırmaları benzer gereklilikler ve sınırlar koyarak uygulamalısınız.

İlk olarak, belirli bir başlangıç ve sonun yanında diğer gerekliliklerden biri olan alıştırmanın yaklaşık uzunluğunu da belirleyin. Yalnız çalışırken her doğaçlama için aşağı yukarı beş dakika yeterlidir.

Sonra, aynı başlangıç ve son anına, doğaçlamanızın ortasında bir yere yeni bir nokta (gereklilik) ekleyin. Bu da tıpkı başlaıngıç ve bitiş gibi belirli bir duygu ve ruh hali içeren somut bir eylem olmalı.

Şimdi aynı iki noktayı birleştirirken yaptığınız gibi, başlangıçtan ortadaki noktaya, oradan da bitişe doğru ilerleyin, aına her biri üzerinde öncekinden daha fazla zaman harcamaya özen gösterin.

Belli bir süre sonra istediğiniz herhangi bir yere yeni bir nokta ekleyin ve dört belirli noktadan geçerek yapacağınız doğaçlamayı iki noktalı olarak yaptığınızla hemen hemen aynı sürede tamamlamaya çalışın.

Başlama ve bitiş arasında daha bu tarzda daha fazla nokta belirleyerek devam edin. Hepsini bir bütünlük ya da mantıksal dizgeler oluşturmaya çalışmadan, rasgele seçin; bu işi doğaçlama psikolojinize bırakın. Alıştırmanın bu aşamasında, henüz her seferinde yeni bir başlangıç ya da son belirlemeyin.

Yeterli sayıda nokta belirleyip her bir basamağı birbirine gerektiği gibi bağladıktan sonra, kendinize başka türlerde yeni gereklilikler koyabilirsiniz; ilk bölümü yavaş tempoyla, son bölümü hızlı tempoyla oynamaya, ya da belirli bir atmosfer yaratıp onu seçilen bir

bölüme kadar ya da tüm doğaçlamanız boyunca korumaya çalışın.

Artık doğaçlamalarda farklı gerekliliklerle uğraşabilirsiniz; bunlar yoğurma, yüzme, uçma ve ışın yaymayı kullandığınız farklı hareket nitelikleri olabilir. Bu nitelikleri isteğinize göre ayrı ayrı ya da farklı nitelikleri bir arada kullanarak bir bütün halinde çalışabilirsiniz. Hatta doğaçlamanızı çeşitli karakterize etme çalışmaları ile birlikte yapmayı bile deneyebilirsiniz.

Daha sonra doğaçlamanızın geçtiği yeri hayal edin; sonra izleyicilerin yerini belirleyin; sonra doğaçlamanızın trajedi mi, dram ını, komedi mi yoksa fars mı olacağına karar verin. Bir dönem oyununu da doğaçlamaya çalışın ve böyle bir durumda kendinize hayali dönem kostümleri giydirin. Bütün bunlar sizin özgür doğaçlama becerinizi geliştirmek için işe yarayacak ek gerekliliklerdir.

Tüm bu ortaya attığımız yeni ve çeşitli gerekliliklere karşın, olay örgüsü ile ilgili belirgin kalıplaşmalar doğaçlamanıza kaçınılmaz olarak yerleşebilir. Böyle bir durumu alıştırma boyunca önlemek için, bir süre sonra başlangıç ile bitişin yerini değiştirmeyi deneyin; daha sonra orta kısımdaki noktaların sırasını da değiştirebilirsiniz.

Bu çeşitli kombinasyonları denedikten sonra, bütün alıştırmayı yeni bir başlangıç, yeni bir son ve her çeşit gerekliliği yeniden oluşturarak tekrarlayın ve elbette öncekiler gibi yenisinde de olay örgüsünü önceden tasarlamayın.

Bu alıştırmanın sonucu olarak *doğaçlayan oyuncu psikolojinizi* geliştireceksiniz. Bu psikolojiyi, doğaçlamanız için seçtiğiniz gerekliliklerin sayısına bakmaksızın onları yerine getirirken edineceksiniz. Ve sonraları, sahnede oyununuzu prova ederken ya da oynarken, söylemek zorunda olduğunuz repliklerin, yerine getirmek zorunda olduğunuz eylemlerin, yönetmen ve yazar tarafından size zorlanan tüm koşulların ve hatta oyunun olay örgüsünün bile alıştırmada koyduğunuz gereklilikler gibi size yön verdiğini ve sizi yönettiğini hissedeceksiniz.

Alıştırmanız ve profesyonel işiniz arasında önemli bir fark olmadığını anlayacaksınız. Sonunda dram sanatının *sürekli doğaçlamaktan* başka bir şey olmadığını anlayacak ve sahnede bir oyuncuyu doğaçlama hakkından mahrum bırakacak bir tek anın olmadığına ikna olacaksınız. Size sunulan tüm zorunlulukları sadık bir şekilde yerine getirecek ve aynı zamanda *doğaçlayan oyuncu ruhunuzu* da

koruyacaksınız. Özgürlük ve içinizdeki zenginlik hissi ile birlikte, size çok yeni olan o muhteşem kendine güven duygusu da çabanızın ödülü olacak.

*

Doğaçlama yeteneğini geliştirici alıştırmalar, ikili, üçlü ve daha fazla kişiden oluşan çalışma topluluklarıyla da yapılabilir, hatta yapılmalıdır. Ana ilke bireysel çalışma ilkesiyle aynıdır, ama yine de unutulmaması gereken önemli bir fark vardır.

Dram sanatı topluluk sanatıdır ve oyuncu ne kadar yetenekli olursa olsun, eğer kendisini topluluktan ve çalışma arkadaşlarından ayırırsa, doğaçlama yeteneğini tam anlamıyla kullanamayacaktır.

Elbette oyunun atmosferi, tarzı, iyi oyunculuk ya da olağanüstü sahneleme gibi sahnede oyunu tamamlayan başka dürtüler de vardır. Ama gerçek bir sahne topluluğunun bu sıradan pekiştirenlerden daha fazlasına ihtiyacı vardır. Oyuncu kendisinde, diğerlerinin yaratıcı dürtülerine karşı bir duyarlılık geliştirmelidir.

Doğaçlayan bir topluluk, hiç bitmeyen bir alış-veriş sürecinde var olur. Arkadaştan gelecek küçük bir ipucu –bir bakış, duraklama, yeni ve beklenmeyen bir vurgulama, bir hareket, bir iç çekme ya da belki çok zor anlaşılabilen bir tempo değişikliği- diğerlerini de doğaçlamaya davet eden yaratıcı bir dürtüye dönüşebilir.

Grup doğaçlamasıyla ilgili alıştırmaları yapmaya başlamadan önce, grup üyelerinin bir müddet *topluluk hissi* diye adlandıracağımız şeyi geliştirmek için düzenlenmiş hazırlayıcı alıştırmalar üzerine yoğunlaşmaları önerilir.

ALIŞTIRMA 13 (*Grup için*)

Her grup üyesi, büyük bir samimiyetle kendini içsel olarak diğer her üyeye açma çabasıyla başlar. Her birinin *bireysel varlığını* kavramaya çalışır. Sanki en iyi arkadaşlarının arasındaymış gibi, mecazi anlamda "kalbini açma"ya çalışır ve herkesin varlığını kabul eder. Bu süreç Bölüm Bir'de açıklanan "alma" alıştırmalarına benzer. Alıştırmanın başında her grup üyesi kendisine şunu söylemelidir:

"Yaratıcı topluluk bireylerden oluşur ve onu asla kişiliksiz bir kitle olarak düşünmemeliyim. Topluluktaki her kişinin bireysel varlığından memnunum, herkes bu odada mevcut durumda ve hiçbirisi

zihnimde kimliğini kaybetmiyor. Böylece, burada iş arkadaşlarımın arasında bulunarak "Onlar" ve "Biz" gibi genel kavramları reddediyorum ve bunun yerine "O ve O, O ve Ben" diyorum. Bu alıştırmada benimle birlikte çalışan herkesten her türlü etkiyi, en küçüğünü bile almaya hazırım; bu etkilere uyumlu tepkilerde bulunmaya hazırım."

Grup üyelerinin kusurlarını ve size hoş gelmeyen yanlarını düşünmemeye çalışmak size yardımcı olacaktır, bunun yerine onların size hoş gelecek iyi yönlerini bulmaya çalışın. Gereksiz sıkıntıyı ve yapaylığı önlemek için, uzun ve duygusal bir şekilde arkadaşlarınızın gözlerine bakmayı, arkadaşça gülümsemeleri ya da buna benzer diğer şeyleri abartmaktan kaçının.

Arkadaşlarınıza karşı ılımlı bir tavır geliştirmeniz oldukça doğal, ama bu grupta bir yerlere sürüklenmek ya da belirsiz duygular içinde kendini kaybetmek olarak yorumlanmamalı. Alıştırmanın amacı, arkadaşlarınızla profesyonel olarak sağlam bir iletişim kurmanızı kolaylaştıran psikolojik araçları size sağlamaktır.

Aralarında sağlam kurulan iç iletişim ile birlikte, grup üyeleri alıştırmanın bir sonraki basamağına geçebilirler. Grup üyeleri içlerinden seçecekleri bir dizi basit hareketlerden oluşan bir taslak geliştirirler. Bu hareketler, odanın içinde sakince yürümek, koşmak, hareketsiz durmak, yer değiştirmek, duvara doğru yürümek ya da odanın ortasında bir araya gelmek gibi basit hareketler olabilir. Belirli üç ya da dört hareket yeterli olacaktır.

Alıştırma başladığında, hiç kimse grubun bu hareketlerden hangisini yapacağını bilmeyecek. Her katılımcı, yeni geliştirmiş olduğu "açıklık" ile birlikte, grubun yapmak için o an kararlaştırdığı hareketi keşfedip onu yapmaya başlayacak. Tüm grup üyeleri ya da bazıları, birkaç defa yanlış başlangıçlar yapabilirler, ama sonunda ortak bir harekette buluşulacaktır.

Bu tahmindeki içgüdü üyelerin birbirlerini sürekli gözlemlemeleriyle çok yakından ilgili. Gözlemler ne kadar yakından ve keskin olursa, kavramak bir o kadar iyi olacaktır. Amaç, tüm grup üyelerinin önceden tasarlamadan ya da hiçbir ipucu olmadan aynı anda aynı hareketi seçip onu sergilemeleridir. Bunun başarılması ya da başarılmaması hiç önemli değil. Asıl önemli olan birinin kendini diğerlerine açmak için *çaba* sarf etmesi ve oyuncunun arkadaşlarını hiç durmadan gözlemleme yeteneğini geliştirmesi ve bunların

sonucunda tüm topluluğa karşı olan duyarlılığını güçlendirmesidir.

Bir süre sonra, grup üyeleri alıştırmanın onları tamamıyla birleştirdiğini hissettiğinde, grup doğaçlaması üzerine hazırlanmış alıştırmaya geçebilirler. Bu bireysel alıştırmadan biraz daha farklı. Bu kez *tema* da ayrıca belirlenmeli ama sadece genel olarak ya da taslak formunda. Örneklendirecek olursak; grup bir fabrikada çalışmayı mı sergileyecek, zarif bir baloya ya da ev partisine mi katılacak, bir istasyona ya da hava alanına varıyor ya da ayrılıyor mu olacak, kumarhanede basılan kişiler mi olacak, bir restoranda akşam yemeği mi yiyecekler ya da bir karnavalda eğleniyor mu olacaklar? Tema her ne olursa, seçildikten sonra olayın geçeceği yer belirlenmeli. Kapılar şurada, masalar, tezgâhlar, orkestra, giriş-çıkış vb., yani seçilen temanın gerektirdiği mek^ânla ilgili her ne varsa. Sonra grup "rolleri dağıtır". Olay örgüsü ve olayların sırası ke-sinlikle belirlenmemelidir. İlk işleri, onlara eşlik eden ruh halleriyle birlikte başlangıç ve bitiş anlarını belirlemek olmalı, tıpkı bireysel alıştırmada olduğu gibi bunların dışında hiçbir şey kararlaştırılmamalı. Ayrıca grup doğaçlamanın yaklaşık süresi üzerine de anlaşmalıdır.

Çok fazla kelime kullanmayın. Doğaçlamayı diyaloglar üzerine kurmayın, yalnızca gerektiğinde ve doğal olduğunda konuşun. Zaten diyalog oluşturmak ve geliştirmek oyuncunun görevi değildir. Bu yüzden doğaçlamaya odaklayacağınız dikkati, rolünüzü ve durumunuzu anlatacak mükemmel dizeler bulmak için dağıtmayın. Kelimeleriniz anlamsızsa ya da edebi olmazsa alıştırma anlamını kaybetmeyecektir.

Büyük olasılıkla grup doğaçlamanızın ilk denemesi, herkesin keskin duyarlılığına, açıklığına ve birlik duygusuna rağmen biraz karmaşık olacaktır. Fakat herkes arkadaşlarından bir sürü ileti alacaktır. Her biri, diğerinin verilen durumu yaratma ve geliştirmedeki niyetini anlayacak, ruh halini hissedecek ve doğaçlanan hayali sahne ile ilgili kavramlarını tahmin edecektir. Ayrıca kendinin tamamlayamadığı amaçlarını, olay örgüsüne, arkadaşlarına ve dahası bir sürü şeye ayak uydurmadaki başarısızlığını da fark edecek. Bütün bu şeyler *tartışılmamalı,* tam tersine grup üyeleri birlik olma hislerine ve aralarında kurdukları iletişime güvenmeye devam ederek, aynı doğaçlamayı hemen tekrarlamaya çalışmalı.

Doğaçlamanın ikinci denemesi şüphesiz daha temiz olacak ve

birçok ihmal edilen amaç gerçekleşecek. Grup, doğaçlama çok iyi prova edilmiş küçük bir taslağa benzeyinceye dek denemeyi sürdürmeli. Bu arada sözlerin, anlık durum ve eylemlerin kaçınılmaz tekrarlarına rağmen, her üye doğaçlayan sanatçı ruhunu korumalıdır.

Elinizden geldiği kadar kendinizi tekrar etmekten kaçının, aynı durumu oynamanın yeni yollarını bulmaya çalışın. Önceki denemelerde bulduğunuz en iyi şeyleri tekrar etmek ve onu yeniden elde etmeye çalışmak gibi doğal bir eğiliminiz olmasına rağmen, eğer "içinizdeki ses" sizi ifadesi daha güçlü eylemlere ya da o anı daha sanatsal yorumlamaya, hatta diğer katılımcılara karşı yeni bir tavır geliştirmeye yönlendiriyorsa, daha önce bulduklarınızı değiştirmek veya göz ardı etmekten çekinmeyin. Zevkiniz ve uyarlama beceriniz, nelerin ve ne zaman değiştirilebileceğini, topluluk ve gelişen olay örgüsünün hatırına nelerin sürdürülmesi gerektiğini belirleyecektir. Bir süre sonra, bir yandan bencil olmamayı öğrenirken aynı anda özgürlüğünüzü ve arzularınızı koruyabileceksiniz.

Grup aynı doğaçlamayı ne kadar çok tekrarlamak isterse istesin, başlangıcı ve sonu her zaman açık ve *net* bir şekilde belirlendiği gibi kalmalı.

Grup doğaçlamasında, başlangıç ve son arasına fazladan noktalar belirlemenin gerek olmadığını hatırlamakta fayda var. Doğaçlama ilerledikçe, tema kendini oluşturduğunda ve olay örgüsü geliştikçe, noktalar yavaş yavaş ortaya çıkıp, açıklığa kavuşacaktır.

Doğaçlama, iyi prova edilmiş bir taslak haline dönüştüğünde grup üyeleri onu daha ilginç kılmak için birkaç gereklilik –atmosfer, karakter oluşturma, farklı tempolar- belirleyip, tüm bu noktaların hepsini aynı anda uygulayabilir.

Bir temayı tükettiğinde, grup yenisini seçip alıştırmanın başında bahsedilen iletişimi ve bütünlüğü kurmakla işe başlayarak alıştırmayı yineleyebilir. Artık, grup aşağıdaki uygulama için hazırdır:

Hiçbir üyenin sahnede ya da provada çalışmadığı, oynamadığı herhangi bir oyundan bir sahne seçin. Rolleri dağıtın. Aranızdan birini sahnenin başlangıcını ve sonunu tam olarak belirlemesi için "yönetmen" olarak görevlendirebilirsiniz. Sonra, sahnenin içeriği hakkında bilgi edinip, tüm arada kalan kısmı doğaçlamaya başlayın. Oynadığınız karakterlerin psikolojisinden çok fazla uzaklaşmamaya çalışın. Replikleri ezberlemeyin, belki başlangıç ve bitiş repliklerini

ezberleyebilirsiniz. Tıpkı öncekiler gibi, bırakın tüm sahne üzerindeki eylemleriniz ve mizansen doğaçlama içgüdünüz tarafından şekillensin. Yazarın repliklerine benzer birkaç cümle söyleyebilirsiniz. Ama eğer şans eseri bazı replikleri ezberlemişseniz, onları "doğaçlanmış" gibi göstermek için yanlış söylemeye hiç gerek yok.

Henüz karakteri oturtmaya çalışmayın, yoksa doğaçlamayı yönlendiren "iç ses" inize gösterdiğiniz dikkat dağılacaktır. Yine de oynadığınız rolün karakteristik özellikleri ön plana çıkmakta ve sizinle işbirliği yapmakta "ısrarcıysa", onları bastırmaya çalışmayın.

Sahneyi bitirdikten sonra, "yönetmeniniz"den bu kez sahnenin ortalarında küçük bir noktayı *kesin* olarak belirlemesini isteyin. Doğaçlamanıza yeniden başlayıp "yönetilmiş" orta kısma kadar gelin ve oradan da son bölüme ilerleyin. Bu şekilde boşlukları adım adım doldurarak, tüm sahneyi yazar tarafından yazıldığı gibi, ama baştan sona *doğaçlayan topluluk psikolojisini* koruyarak oynayabileceksiniz. Artık, gerçek bir oyun üzerine çalışırken bile yönetmen ve yazarın tüm önerileri (gereklilikleri) ile birlikte, doğaçlamakta özgür olduğunuz fikrine daha çok inanacak ve bu inanç sizin yeni yeteneğiniz ve doğal bir alışkanlığınız olacak.

Artık, grup olarak karakterleri geliştirmeye başlayabilirsiniz.

Gördüğünüz gibi bu alıştırmanın amacı sizin oyuncu ruhunun zenginliği ile tanışmanızı sağlamak.

*

Bu bölümü sonlandırırken birkaç uyarıda bulunmanın faydası var. Eğer doğaçlama yaparken gerçeklikten ve doğallıktan uzaklaştığınızı hissederseniz, bunun sebebi büyük ihtimalle ya "mantığınız"ın işe karışması yada çok fazla gereksiz sözcük kullanmanızdır. Doğaçlama ruhunuza tamamıyla güvenme cesaretini göstermelisiniz. Yaratıcı bireyselliğinizin derinlerinden sizinle konuşan *içsel durumların psikolojik sırasını* (önce hisler, sonra duygular, istekler ve diğer dürtüler) takip edin ve çok geçmeden "içinizdeki sesin" hiç yalan söylemediğini anlayacaksınız.

Grup alıştırmasıyla eş zamanlı olarak bireysel alıştırmaya da devam etmek şiddetle tavsiye edilir. Çünkü ikisi de birbirinin tamamlayıcısıdır ama asla birbirinin yerine geçmez.

4

ATMOSFER ve BİREYSEL DUYGULAR

Oyunun sahnede ortaya attığı fikir onun *özüdür*;
Atmosferi *ruhu*; ve sahne üzerinde görülebilen
ve işitilebilen her şey *bedenidir*.

Sanırım, bütün umutlarını üzerine kurdukları ve yaşamların büyük bir bölümünü üstünde geçirdikleri sahne hakkında oyuncuların iki farklı görüşü benimsediklerini söylemek yanlış olmaz. Kimilerine göre sahne, zaman zaman oyuncular, sahne görevlileri, dekor ve aksesuarlarla doldurulan boş bir alandan ibarettir; onlar için sahnedeki her şey yalnızca görülebilen ve işitilebilenlerdir. Diğerleri içinse, bu küçük alan çok güçlü ve büyülü bir atmosferden oluşan kocaman bir dünyadır; bu yüzden gösterim bittikten sonra bile sahneden kopamazlar.

Eski günlerde, sanatımız romantik auranın etkisi altındayken, oyuncular sık sık boş soyunma odalarında, dekor parçalarının içinde ya da Anton Chekhov'un eski trajedisi *Kuğunun Şarkısı*'ndaki gibi yarı aydınlık sahnede gezinerek uzun geceler geçirirlerdi. Yılların getirdiği tecrübe onlara sahnenin bir büyüsü olduğunu gösterdi. Bu *atmosfere* ihtiyaç duyarlardı. Sahne bir sonraki performans için onlara esin ve güç verirdi.

Fakat atmosfer sınırsızdır ve herhangi bir yerde bile hissedilebilir. Her bahçe, cadde, ev, oda; kütüphane, hastane, kilise, gürültülü bir restoran, müze; sabah, öğlen, alacakaranlık, gece; ilkbahar, yaz, güz, kış... her olgu ve olayın kendine özel atmosferi vardır.

Atmosferin anlamını kavramış olan ve ona sevgi duyan oyuncular, onun seyircileri ve kendileri arasında nasıl kuvvetli bir bağ kurduğunu çok iyi bilirler. Atmosferle çevrelenmiş seyirci de oyuncularla birlikte "oynamaya" başlar. İyi bir performans, oyuncular ve seyircilerin *karşılıklı etkileşimiyle* ortaya çıkar. Oyuncular, yönetmen, yazar, sahne tasarımcısı ve müzisyenler performans için doğru

atmosferi yaratırlarsa seyirci kendini bu atmosferin dışında tutamaz, dahası, sevgi ve güven güdüleriyle karşılık verir.

Başka bir önemli nokta da atmosferin seyircinin algılamasını *derinleştirdiği* gerçeğidir. Seyirci olarak kendinize sorun: Aynı sahne iki farklı şekilde, atmosfer olmadan ya da bir atmosfer içinde oynandığında nasıl algılardınız? İlk durumda, sahnenin genel içeriğini büyük olasılıkla akıl yoluyla anlayabileceksiniz ama atmosferin size sağlayabileceği psikolojik yönlerine ulaşamayacaksınız. İkinci durumda, sahnede hüküm süren atmosferle birlikte, hisleriniz de (yalnızca aklınız değil) harekete geçecek ve uyanacaktır. Sahnenin içeriğini ve gerçek özünü hissedeceksiniz. Bu hislerle birlikte anlayışınız gelişecektir. Sahnenin içeriği, onu kavramanız için daha zengin ve önemli bir hale gelecektir. Eğer atmosferi olmasa Gogol'un *Müfettiş* oyununun ilk sahnesinin hayati önemi ne hale gelir? Tatlılıkla anlatacak olursak, sahne rüşvet alan memurların Petersburg'dan gelecek müfettişin vereceğini düşündükleri cezadan kurtulmak için tartışmalarından oluşur. Doğru yaratılan bir atmosferle sahneyi oldukça farlı görüp farklı tepkiler verebilirsiniz; atmosfere bağlı olarak sahnenin içeriğini olası bir felaket, komplo, depresyon ve hatta "mistik" bir korku olarak algılayabilirsiniz. Açılış sahnesinin atmosferi yoluyla size, yalnızca günahkar ruhların psikolojik ustalıkları ya da Gogol'un kahramanını suçlamadaki ("Aynaları suçlama, yamuk olan senin ağzın") mizahi kırbaçları değil, ayrıca memurların tüm zaman ve mekânların her çeşit günahkarını resmeden ve aynı zamanda da tüm kişisel özelliklerini koruyan bir *sembol* halini alıp, yeni ve daha büyük bir önem üstlendiği de anlatılır.

Romeo'yu sevgilisi Juliet'e aşk sözlerini söylerken düşünün, bu iki âşığın etrafını sarması gereken atmosfer olmadan ama. Shakespeare'in muhteşem şiirinden hoşlanabilirsiniz, yine de gerçek, önemli olan ve size esin verecek bir şeylerin eksikliğini fark edersiniz. Neyin eksikliği? *Aşkın* kendisi değil, aşk *atmosferinin* eksikliği değil mi?

İzleyici olarak sahnede bir oyun izlerken "*psikolojiden yoksun bir boşluk* izliyorum" hissine hiç kapıldınız mı? İşte o atmosferden yoksun bir sahneydi. Çoğumuz aynı şeyi sahnenin içeriğine göre *yanlış* yorumlanan atmosferlerle karşılaştığımızda da hissetmedik mi?

Çok iyi hatırlıyorum, bir *Hamlet* performansı izliyordum,

Ophelia'nın delirdiği sahnede, oyuncular büyük bir trajedi ve acı yerine yanlışlıkla hafif bir korku atmosferi yarattılar. Bu yanlış atmosferin yol açtığı, zavallı Ophelia'nın her hareketinde, sözünde ve bakışlarında istemeden ortaya çıkan mizahı görmek çok şaşırtıcıydı.

Atmosferin oyunculuğunuz üzerinde oldukça büyük bir etkisi vardır. Güçlü ve yayılan bir atmosfer yarattığınızda hareketlerinizin, konuşmanızın, tavırlarınızın, düşüncelerinizin ve hislerinizin siz fark etmeden nasıl değiştiğini hissettiniz mi? Onu fark edip ona karşı koymaktan vazgeçer, isteğinizle ona uyum gösterirseniz üzerinizdeki etkisi nasıl artıyor? Oynadığınız her gece kendinizi sahnenin ve oyunun atmosferine bırakarak, ortaya çıkarttığınız resmin kendiliğinden oluşan yeni ince ayrıntılarının keyfini sürebilirsiniz. Dünde kalmış oyunculuk klişelerine korkakça bağlı kalmak zorunda olmayacaksınız. Etrafınızdaki atmosferle dolu hava ve alan sizi hep besleyecek ve içinizde yeni hisler ve taze yaratıcı dürtüler uyandıracak. Atmosfer sizi kendiyle uyumlu bir şekilde oynamaya *zorlayacak*.

Bu zorlama nedir, nerden gelir? Mecazi anlamda söyleyecek olursak, atmosferin içindeki *iradeden*, dinamikten ya da itici güçten (nasıl isterseniz öyle adlandırın) kaynaklanır. Örneğin, bir mutluluk atmosferi içindeyken, atmosferdeki *iradenin* sizde genişleme, uzama, açılma, yayılma, ileri atılma, alanınızı genişletme gibi arzular uyandırdığını fark edeceksiniz. Şimdi de depresyon ya da keder içeren bir atmosferi düşünün. Bu atmosferin *iradesi* az öncekinin tam tersi olmaz mı? Bu kez daralma, kapanma hatta kendinizi küçültme isteğini duymaz mısınız?

Bir an şunu söyleme cesaretinde bulunduğunuzu varsayın: "Felaket, panik, nefret, sevinme ya da kahramanlık gibi sert ve dinamik atmosferlerin *iradesinin* ne olduğu yeterince açık. Peki, bu güçlü etkiye sakin ve huzurlu atmosferlerde, örneğin unutulmuş bir mezarlık, bir yaz sabahının sakinliği ya da yaşlı bir ormanın sessiz gizemi gibi atmosferlerde ne olacak?" Açıklaması çok basit: Bu tür durumlarda, atmosfer görünüşte şiddetli olmadığı için *iradesi* size güçsüz görünebilir. Aslında o hep vardır ve sizi diğer durumlarla aynı güçlülükte etkiler. Oyuncu olmayan ya da sanatsal duyarlılıktan yoksun herhangi bir kişi sakin, mehtaplı bir gece atmosferinde olasılıkla edilgen kalacaktır; ama kendini tamamen kaptıran bir

oyuncu çok geçmeden içindeki yaratıcı hareketlenmeyi hissedecektir. Birbiri ardına gözünün önüne imgeler gelmeye başlar ve yavaş yavaş onu kendi dünyasına çekerler. Sakin bir gece atmosferinin *iradesi* kendini çok geçmeden varlıklara, olaylara, kelimelere ve hareketlere dönüştürür. Dickens'ın imgeleminde canlanan John Piribingle'ın (The Cricket on the Hearth-Kalpteki Cırcırböceği) küçük evindeki şömineyi, çaydanlığı, periyi, ebedi arkadaşlığıyla John'un Little Dot'unu, Tilly Slowboy'u ve hatta John Piribingle'ın kendisini saran bir tür rahatlık, sihir ve sevgi atmosferi değil midir? İç dinamiği, canlılığı ve iradesi olmayan hiçbir atmosfer yoktur.

Atmosferden esinlenmek için gereken tek şey oına kendinizi açmaktır. Küçük bir alıştırma size bunu nasıl gerçekleştireceğinizi öğretecek.

Pratikle ilgili amaçlar için gereken iki gerçeğe değinmeliyiz: Birincisi, karakterin bireysel hisleri ve sahnelerin atmosferi arasında kesin bir ayrım yapmalıyız. Her ikisi de eşit derecede hislerle ilgili alanlardır; ama birbirlerinden tamamen bağımsızdır ve birbirlerinin karşıtı olsalar bile eş zamanlı var olabilirler.

Bunu yaşamdan örneklerle açıklayalım. Sokakta yaşanan bir felaketi düşünün. Kalabalık insan grubu bölgeyi çevreler. Herkes o anın güçlü, iç karartıcı, karmaşık ve korkutucu atmosferini hisseder. Herkes olayın içindedir ama yine de bütün kalabalık içinde aynı hisleri paylaşan iki kişi bile bulamazsınız. Birisi oldukça soğuktur ve olaydan etkilenmez, diğeri kurban kendisi olmadığı için bencilce bir tatmin yaşar; üçüncüsü (belki polistir) hareketlidir, çalışmaktadır, dördüncüsü de acıma duygusuyla doludur.

Bir ateist dinsel bir mucize karşısında şüpheci hislerini sürdürebilir, kederli bir adam eğlenceli ve mutlu bir atmosfere girse bile üzüntüsünü koruyabilir. O halde, her ikisi arasındaki ayrımı kuvvetlendirmek için atmosferi *nesnel hisler* ve karşılığında bireysel olanları da *öznel hisler* olarak adlandırabiliriz. İkincisi, iki farklı atmosferin (nesnel hislerle ilgili) *eş zamanlı olarak var olamayacağının* farkında olmalıyız. Güçlü olan atmosfer zayıf olanı yener.

Bunu da bir örnekle açıklayalım:

Terk edilmiş bir şato düşünün; sanki orda yüzyıllar önce zaman durmuş, görünmez bir şekilde korunmuş ama yaşayanlarının aklın-

dan hiç çıkmayan düşünce ve yaşamışların görkemine, eğlenceler ve üzüntülere sahip olmuş bir şato. O boş salonları, koridorları, mahzeni ve kuleyi gizemli ve sakin bir atmosfer sarmış. Gürültülü, neşeli ve kahkahalar eşliğinde bir grup insan şatoya girer. Şimdi ne olacak? İki atmosfer ölümüne bir kavgaya girer ve çok geçmeden birisi galip olur. Ya insanların neşeli atmosferi şatonun durgun atmosferini ele geçirir ya da şato "ölü" ve "boş" haline geri döner, eski ruhunu ve sözsüz hikâyesini anlatmayı sürdürür.

Bu iki gerçek dikkate alınırsa, oyuncuya ve yönetmene sahnede çok çeşitli etkiler yaratabilmeleri için kullanışlı araçlar sunar: İki karşıt atmosfer arasındaki çatışma ve ikisinden birinin yavaş yavaş ya da ani galibiyeti; ya da düşmanca bir atmosfer içinde savaşan karakterin bireysel hisleri ve atmosferin bireysel hislere karşı elde ettiği galibiyet ya da yenilgi.

Sahnedeki bu tarz psikolojik olaylar seyirci üzerinde daima şüphe uyandırır, çünkü sahnede yer alan tüm zıtlıklar, çatışmalar, savaşlar, yenilgiler ve mağlubiyetler performansın, en güçlü olmasa bile, güçlü dramatik etkisi olarak düşünülmeli. Sahnedeki çatışma seyircinin oldukça rağbet ettiği bir gerginliktir ve çatışma sonundaki galibiyet ya da mağlubiyet seyirci için müzik akordunu çözmeye benzeyen bir doyum sağlar.

Bu yolla oyun için daha birçok şey yapılabilir hatta atmosfer yazar tarafından sinsice saklanmış olsa bile. Yazar tarafından belirtilmese bile sahnede atmosfer yaratabilecek, tamamıyla tiyatroya özgü araçlar vardır: gölge ve renk özellikleriyle ışık; şekilleriyle ve kompozisyon biçimiyle dekor; müzik ve ses efektleri; oyuncuların gruplanması, farklı tınılardaki sesleri, hareketleri, duraklamalar, tempo değişiklikleri, her çeşit ritmik efekt ve oyunculuk tarzı. Sahnede seyircinin algıladığı hemen hemen her şey atmosferin zenginleşmesine ve hatta yoktan bir atmosfer yaratmaya hizmet eder.

Elbette sanat dünyası öncelikle hislerin dünyasıdır. Doğru bir tanımlamayla diyebiliriz ki her sanat eserinin atmosferi onun *kalbi, hisseden ruhudur*. Dolayısıyla sahnedeki ayrı ayrı her bir performansın ve tümünün kalbi ve ruhudur. Buraya kadar her şey açık olduğuna göre bir karşılaştırma yapabiliriz. Her normal insanın üç psikolojik işlevi yerine getirdiğini hepimiz biliriz; düşünceler, hisler ve arzu

dürtüleri.

Şimdi *hissetme* yeteneğinden tamamen mahrum, tamamıyla "kalpsiz" diye nitelendirebileceğimiz bir insanı düşünün. Dahası, düşünceleri, fikirleri ve soyut zihinsel kavramları bir yanda, arzuları ve eylemleri diğer tarafta, birbirleriyle ilişkililer ama aralarındaki bağı kuran hisleri eksik. Böyle "kalpsiz" bir insan size neyi çağrıştırıyor? Böyle birisi hâlâ insan mıdır? Size de çok zeki, arıtılmış ve oldukça karmaşık bir "makine" gibi gelmiyor mu? Böyle bir makine, üç işlevi de (düşünceler, hisler ve arzu) birbiriyle uyumlu bir şekilde çalışması gereken insanoğluna göre daha düşük bir seviyede görünmüyor mu?

Hislerimiz, düşüncelerimize ve isteklerimize uyum sağlar. Dahası uyum sağlamakla kalmayıp onları değiştirir, kontrol eder ve "insanlaştırarak" mükemmelleştirir. Hislerinden yoksun kalan ya da onları ihmal eden insanda yok etme eğilimi boy gösterir. Eğer örnek isterseniz tarih sayfalarına bir göz gezdirin. Hislerin etkisiyle değişmeden, yoğrulmadan ya da temizlenmeden eyleme dökülen politik ve diplomatik fikirden kaç tanesini insancıl, iyi niyetli ya da yapıcı olarak adlandırabiliriz? Sanat alanında da benzer etkiler gözlemlenir. Atmosferden yoksun bir performans *mekanik* olduğu izlenimini uyandırır. Seyirci tekniğin güzelliğinden, oyuncuların becerisinden ve oyunun değerinden memnun kalsa bile, sonuçta performansın tümü soğuk ve itici gelecektir. Sahnedeki karakterlerin duygusal yaşamları, çok az istisna dışında, atmosferin yalnızca ikame edebilir. Kendimizin ve başkalarının hislerinden korkmaya başladığımızda, bu durum çorak, zihinsel çağımızın bir gerçeğine dönüşür. Bunu sanat alanı, tiyatro için düşünürsek, atmosferi yok etmenin telafisi yoktur. Bir birey kendi özel yaşamında, bir süreliğine kendi isteğiyle hislerinden uzaklaşabilir; ama sanat, özellikle de tiyatro, atmosferlerin yaratımlarla yayılmadığı koşullarda, yavaş yavaş ölecektir. Yönetmen ve oyun yazarı kadar oyuncunun da en büyük görevi tiyatronun *ruhunu* ve işimizin geleceğini korumaktır.

Aşağıda atmosfer hissinizi yoğunlaştırmak ve onun yaratılması için belli teknikleri öğrenmenize yardımcı olabilecek alıştırmalar verilmiştir:

ALIŞTIRMA 14

Sizi çevreleyen yaşamı gözlemleyerek başlayın. Karşılaşabileceğiniz farklı atmosferleri sistemli bir biçimde gözlemleyin. Zayıf, dikkat çekmiyor ya da hiç fark edilmiyor diye bazı atmosfer ortamlarını gözden kaçırmayın ve küçümsemeyin. Gözlemlediğiniz her atmosferin, *aslında havada yayıldığı*, insanları ve olayları sardığı, odaları doldurduğu, mekânlarda yüzdüğü, kendisinin de parçası olduğu yaşamın içine sızdığı gerçeğine özen gösterin.

Belirli atmosferlerce çevrelendiği anlarda insanları izleyin. Atmosferle uyumlu bir şekilde hareket ediyor ve konuşuyor mu, kendini ona bırakıyor mu,yoksa ona karşı direniyor mu, atmosfere karşı ne kadar duyarlı ya da ilgisizler görmeye çalışın.

Bir süre gözlem yaptıktan sonra, atmosferi algılama yetiniz yeterince eğitilmiş ve keskinleşmiş olacak. Artık kendiniz tecrübe etmeye başlayabilirisiniz. Onları sanki müzik dinliyormuş gibi "dinleyerek" ve sizi etkilemesine izin vererek, kendinizi bilerek ve isteyerek belli gerçek atmosferlerin kucağına bırakın. Bırakın içinizdeki bireysel hisleri ortaya çıkarsın. Karşılaştığınız farklı atmosferlere uyumlu olarak konuşmaya ya da hareket etmeye çalışın. Sonra, onun tersi olan hisleri geliştirip koruyarak, ona karşı gelebileceğiniz özel bir atmosfere sahip durumlar seçin.

Gerçek yaşamda karşılaştığınız atmosferlerle bir süre çalıştıktan sonra, onlara eşlik eden atmosferiyle birlikte, olaylar ve durumlar *hayal etmeye* başlayın. Bunları edebiyattan, tarihten, oyunlardan alabilirsiniz ya da kendiniz uydurabilirsiniz.

Örneğin, Bastille hapishanesindeki hücumu gözünüzün önüne getirin. Parisli insanların hapishane hücrelerine hücum ederek giriş anını hayal edin. Kadın ve erkek figürlerini yakından izleyin. İmgeleminizde canlanan sahnenin, gözlerinizin önüne tüm açıklığı ve netliğiyle gelmesine izin verin ve kendinize şunu söyleyin:

"Kala-balıklar, son derece kışkırtıcı, adeta birlik, beraberlik ve sınırsız güç duygusundan sarhoş olmuş bu atmosferden etkilenmekte. Herkes bu atmosfer tarafından kuşatılmış."

Şimdi de, yüzleri, hareketleri, kalabalıklar içindeki yalnız kişileri

ya da grupları gözlemleyin. Olayların temposunu izleyin. Seslerdeki titremeleri ve tınıları dinleyin. Sahnenin tüm detaylarına dikkat edin ve bu kışkırtıcı olaydaki atmosferin her şey ve herkes üzerinde nasıl bir etki yarattığını görmeye çalışın.

Şimdi atmosferi biraz değiştirin ve "performansınızı" bir kez daha izleyin. Bu kez, atmosferin *kötü ve kindar bir acımasız* karakterinde olduğunu varsayın. Bu değişen atmosferin, hapishane hücresinde olanları nasıl bir etki ve baskı ile değiştireceğini görün! Yüzler, hareketler, sesler, gruplar – şimdi hepsi değişecektir; hepsi kalabalığın intikam isteğini dile getirecektir. Tema aynı olsa da bu farklı bir "performans" olacaktır.

Atmosferi bir kez daha değiştirin. Bu kez bırakın, *kibirli, yüce ve görkemli* olsun. Atmosfer yine dönüşüm geçirecektir.

Şimdi *bir durum ya da olayı imgelemde hiç kurmadan*, atmosfer yaratmayı deneyin. Bunu, etrafınızdaki *alanı*, yani *havayı* belli bir atmosfer tarafından sarılmış olarak hayal ederek başarabilirsiniz. Örneğin, hava ışıkla, hoş bir kokuyla, sıcaklıkla, soğukla, tozla ya da dumanla dolmuş olabilir. İlk başta, rahatlık, şaşkınlık, yalnızlık, önsezi vb. gibi basit ve sakin atmosferler hayal edin. Sizi saran havada dolaşan şaşkınlık hissini ya da başka bir hissi hayal etmenin nasıl mümkün olduğunu, kendinize onu gerçekten denemeden ve *uygulamadan* önce sormayın. İki ya da üç deneme, bunun yalnızca mümkün olmakla kalmadığını aynı zamanda oldukça basit olduğunu da size gösterecektir. Bu alıştırmada, sizin imgeleminize sesleniyorum, soğuk, analitik mantığınıza değil. Eğer sanat, bizim yaratıcı imgelemimize dayanan güzel bir "kurmaca" değilse, nedir? Bu alıştırmayı, aynen size ilettiğim gibi basit bir şekilde yapmaya çalışın. *Sizi çevreleyen ve havayı dolduran hisleri hayal etmekten* başka hiçbir şey yapmayın. Bu alıştırmayı bir dizi farklı atmosferle çalışarak uygulamaya devam edin.

Bir sonraki adıma geçiyoruz. Belirli bir atmosfer hayal edin, çevrenizdeki havada yayıldığını düşünün ve küçük hareketlerle elinizi, kolunuzu oynatmaya başlayın. Hareketlerin sizi saran atmosferle *uyumlu* olduğunu göreceksiniz. Eğer *sakin ve huzurlu* bir atmosfer seçtiyseniz hareketleriniz de *sakin* ve *huzurlu* olacak. *Temkinlilik* atmosferi ellerinizi ve kollarınızı temkinlice hareket ettirmenizi sağ-

layacak. Bu alıştırmayı, seçilen atmosferin elleriniz ve kollarınızın *içine işlediğini* hissedinceye dek tekrarlayın. Atmosfer kollarınızı sarmalı ve kendini tamamen hareketleriniz yoluyla ifade etmeli.

Şu iki yanlıştan sakının. Atmosferi hareketlerinizle "gerçekleştirmekte" ve "oynamakta" aceleci davranmayın. Kendinizi kandırmayın: Atmosferin gücüne güvenin, onu hayal edin, bu imgeyi uzun süre korumaya çalışın (ki pek uzun sürmez!) ve en son onunla *birlikte* elinizi kolunuzu hareket ettirmeye başlayın. Yapabileceğiniz diğer bir yanlış ise, atmosferi *hissetmek için kendinizi zorlamaktır.* Böyle bir zorlamadan uzak durmaya çalışın. Dikkatinizi doğru bir şekilde odakladığınız anda onu çevrenizde ve içinizde zaten hissedeceksiniz. Üzerinizde gereksiz ve rahatsız edici baskı olmadan, o kendiliğinden sizin hislerinizi harekete geçirecektir. Aynen gerçek yaşamda olduğu gibi olacaktır: Sokakta bir felaket atmosferiyle karşılaştığınızda onu hissetmekten kendinizi alıkoyamazsınız.

Şimdi atmosferle birlikte daha karmaşık hareketlere geçelim. Kalkın, oturun, bir nesne alın ve onu başka bir yere götürün, kapıyı açın ve kapatın, masanın üzerindeki eşyaları düzenleyin. Önceki çalışmalarda elde ettiğiniz sonuçları almak için çabalayın.

Şimdi birkaç kelime söyleyin, ilk olarak jest kullanmadan sonrasında ona eşlik eden bir jestle birlikte. Önceleri kelime ve jestler oldukça basit olmalı. Günlük yaşam konuşmalarıyla deneyin, örneğin: "Lütfen, oturun!" (davet eden bir jest); "Artık buna ihtiyacım yok!" (bir kâğıdı yırtma jesti); "Bana o kitabı verir misin, lütfen?" (bir şeyi işaret etme jesti). Önceki gibi, her şeyin atmosferle uyumlu olduğunu göreceksiniz. Bu alıştırmayı farklı atmosferlerle çalışmayı deneyin.

Bu alıştırmayı bir sonraki adıma taşıyalım. Sizi saran bir atmosfer yaratın. Siz onunla tamamen haşır neşir ve samimi olana kadar, bırakın güçlensin. Seçilen atmosferden doğan basit bir hareket gerçekleştirin ve çevrenizde akan atmosferin rehberliğinde, küçük bir sahne halini alıncaya dek, bu basit eylemi yavaş yavaş geliştirmeye çalışın. Bu alıştırmayı, farklı atmosferler ve içkili, umutsuz, panikleмiş, nefret dolu ve kahraman gibi zorlu özellikleri olan karakterler kullanarak deneyin.

Şimdi tekrar bir atmosfer yaratın, onunla bir süre yaşadıktan

sonra, ona uyumlu durumları imgeleminizde canlandırmaya çalışın.

Oyunlar okuyun ve sahneleri tekrar tekrar hayal ederek (mantığınızı kullanmak yerine) atmosferlerini belirlemeye çalışın. Her oyun için, değişen atmosferleri gösteren bir "çizelge" yapabilirsiniz. Böyle bir çizelge, yazar tarafından verilen sahne ve perde ayrımlarına ihtiyaç duymayacaksınız, çünkü aynı atmosfer birçok sahneyi kapsayabilir ya da aynı sahne içinde atmosfer birkaç kez değişebilir.

Ayrıca, genel olanı, yani oyunun bir bütün olarak atmosferini gözden kaçırmayın. Her oyun, trajedi, dram, komedi ya da fars oluşuyla ilişkili genel bir atmosfer barındırır; ayrıca, her oyun kendine özgü bir atmosfere de sahiptir.

Atmosfer alıştırmalarının en verimli haline grupla birlikte yapıldığında ulaşılabilir. Grup çalışmalarında, atmosfer tüm katılımcılar için birleştirici bir güç gösterecektir. Dahası, belirli hislerle kaplı bir alan ve havayı hayal ederek bir atmosfer yaratmak için harcanan ortak çaba, bireysel olarak yapılandan daha güçlü etkiler doğuracaktır.

*

Bu noktada, bireysel hisler ve onlarla profesyonel olarak nasıl baş edebileceğimiz konusuna dönüyoruz.

Bir oyuncunun bireysel hisleri değişken ve kaprislidir ya da zaman zaman öyle olabilir. Kendinize üzüntü ya da neşeyi, sevgi ya da nefreti *hissetmeyi emredemezsiniz.* Oyuncular, sahnede öyle hissediyormuş *gibi görünmek* için kendilerini çok sık zorlarlar, içlerinden gelen hisleri *sıkıştırmak* için çok sayıda başarısız girişimde bulunurlar. Oyuncunun istediği ve ihtiyacı olduğu anda hislerini uyandırabilmesi, pek çok durumda "mutlu bir tesadüf" olmaktan çok teknik becerinin bir zaferi değil midir? Eğer gerçek sanatsal hisler, kendiliğinden ortaya çıkmayı redddiyorsa, oyuncu çalışıp ustalaşacağı bazı teknik araçlar yardımıyla onları güzelce kandırmalıdır.

Yaratıcı hisleri uyandırmanın birkaç yolu vardır. İyi eğitilmiş bir imgelem ve atmosfer içinde yaşamaktan daha önce bahsetmiştik. Şimdi, diğer yolları düşünüp adım adım *uygulamaya geçelim.*

Kolunuzu kaldırın. İndirin. Ne yaptınız? Basit bir fiziksel *eylem* gerçekleştirdiniz. Bir jest yaptınız. Ve bunu hiç zorlanmadan gerçekleştirdiniz. Neden? Çünkü, her *eylem* gibi, sizin içinizden geldi.

Şimdi aynı eylemi tekrar yapın, ama bu kez onu belirli bir *nitelikle* boyayın. Hadi bu nitelik *temkinlilik* olsun. Jestinizi, hareketinizi *temkinlic*e yapacaksınız. Bunu aynı rahatlıkla gerçekleştiremediniz mi? Tekrar tekrar yapın ve bakalım ne göreceksiniz. Temkinlice yaptığınız hareketler artık yalnızca fiziksel bir eylem değil; belirli bir *psikolojik* incelik kazandı. Nedir bu incelik?

Şu anda kollarını saran ve dolduran, temkinlilik *Duyumudur*.[1] Bu psiko-fiziksel bir duyumdur. Başka bir deyişle, bütün bedeninizi temkinlilik niteliğiyle hareket ettirirseniz, doğal olarak tüm bedeniniz bu duyumla dolacaktır.

Duyum, gerçek sanatsal hislerinizin kolayca ve kendiliğinden içine döküldüğü bir kaptır; hareketleriniz için seçtiğiniz nitelikler benzer his ve duygularınızı çeken bir çeşit mıknatıstır.

Şimdi kendinize hislerinizi *zorlayıp zorlamadığınızı* sorun. Kendinizi "temkinli hissetmeye" mi koşulladınız? Hayır. Yalnızca *belirli bir niteliğe sahip bir hareket* yaptınız; bu, sonuçtaa *temkinlilik duyumunu* yarattı ve bu duyum aracılığıyla temkinlilik hissi uyandı. Bu hareketi farklı nitelikleri ve hisleri kullanarak tekrarlayın, isteğiniz git gide artacaktır.

Profesyonel hayatta tam da ihtiyacınız olduğu anda hisleriniz inatçı ve kaprisli olur, tam anlamıyla çalışmayı reddederse, onları harekete geçirmenin en basit *teknik* yolu işte budur.

Birkaç uygulamadan sonra, belli bir hareket niteliğini seçip, onu bir hisse dönüştürerek, çabalarınız karşılığında beklediğinizden daha fazlasını aldığınızı fark edeceksiniz. Sadece bir örnek olarak temkinlilik niteliği, yalnızca temkinlilik hissini değil aynı zamanda oyunda verilen durumlara göre ona yakın olan bir sürü hissin de içinizde uyanmasını sağlayacaktır.

Bu temkinlilik niteliğinin yan ürünü olarak, sanki bir tehlikeyle karşılaşmış gibi kendinizi sinirli ya da tetikte hissedebilirsiniz; bir çocuğu koruyormuş gibi sıcak ve şefkatli hissedebilirsiniz; kendinizi koruyormuş gibi soğuk ve çekingen hissedebilirsiniz; ya da neden temkinli olmanız gerektiğine dair bir çeşit şaşkınlık veya merak da olabilir. Bütün bu hislerin incelikleri, ne kadar çeşitli olursa olsun, temkinlilik duyumu ile ilişkilidir.

Belki, bedeniniz hareketsiz bir pozisyondayken bunun nasıl

uygulanacağını merak ediyorsunuzdur.

Her hareket gibi, her beden pozisyonu da bu niteliklerle doldurulabilir. Tek yapmanız gereken kendinize şunu söylemek: "Bedenimde bu nitelik ya da şu nitelikle ayağa kalkacağım, oturacağım ve uzanacağım." Buna anında tepki gelecektir, hislerinizle süslü bir manzara ruhunuzdan dışarı çıkacaktır.

Bir sahne üzerine çalışırken, hangi niteliği ve duyumu seçmeniz gerektiği konusunda şüpheye kolaylıkla düşebilirsiniz. Böyle bir çıkmazda kaldığınızda, eyleminiz için iki veya bazen üç nitelik seçmekte tereddüt etmeyin. Hangisinin en iyisi olduğunu araştırırken, her birini ayrı art arda deneyebileceğiniz gibi hepsini aynı anda birleştirebilirsiniz de. Aynı anda umutsuzluk, düşüncelilik ya da kızgınlık niteliklerini kullandığınızı düşünelim. Ne kadar çok uygun nitelik seçer ve birleştirirseniz birleştirin, onlar bir bütün duyum halini alacak, tıpkı müzikteki baskın akor gibi.

Hisleriniz uyandıktan sonra, onlar sizi alıp götürecek ve alıştırmalarınız, provalarınız ya da performansınız gerçek ilhama kavuşacaktır.

ALIŞTIRMA 15

Basit, doğal bir eylem gerçekleştirin. Masadan bir nesne alın, pencereyi ya da kapıyı açın, kapatın, oturun, kalkın, yürüyün ya da odanın içinde koşun. Bu eylemi birkaç defa gerçekleştirin ki rahatlıkla yapabilesiniz.

Şimdi ona bazı nitelikler yükleyin, eylemi sakin, kendinden emin, sinirli, kederli, yakınan, sinsi, ya da şefkatli bir şekilde gerçekleştirin. Sonra eylemi yoğurma, yüzme, uçma ve ışın yayma nitelikleri ile deneyin. Sonra da eyleminize stakato[2], legato[3], rahatlık, biçim vb. gibi nitelikler verin.

Alıştırmayı, seçtiğiniz duyum tüm bedeninizi kaplayıncaya ve hisleriniz ona kolaylıkla karşılık verinceye kadar tekrarlayın. Önerilen tekniği takip etmek ve ona güvenmek yerine hislerinizi *zorlayıp zorlamadığınızdan* emin olun. Sonuç için acele etmeyin.

Aynısını Alıştırma 1'deki geniş ve büyük hareketlerle yapın.

Yine bir eylem ya da hareket niteliğini ele alın ve bu kez ona iki, üç kelime ekleyin. Bu kelimeleri içinizde uyanan duyumlarla söyleyin.

Eğer bir eşli çalışıyorsanız, basit doğaçlamalar yapın ve kelime kullanın. Bir satış elemanını ve müşteriyi; ev sahibi ve misafiri; terzi ya da kuaförü ve müşteriyi doğaçlayabilirisiniz. Başlamadan önce her bir örnek için sizin ve eşinizin hangi nitelikleri kullanacağı kararlaştırılmalı.

Eşli çalışırken gereksiz yere fazla kelime kullanmaktan sakının.

Gereksiz konuşmalar sizi sık sık yoldan saptırır; alıştırmayı etkin bir şekilde yapıyormuş izlenimi verir, oysa eylemi etkisizleştirir ve onun yerine zihinsel kelime içeriklerini koyar. Böylece konuşma ağırlıklı alıştırma sıradan, yaratıcı esinden yoksun bir karşılıklı konuşmaya dönüşür.

Bu alıştırmalar ayrıca, iç yaşamınız ve onun dışsal göstergeleri arasındaki uyuma dair güçlü bir duyum geliştirmenize yardımcı olacaktır.

*

Atmosfer ve Bireysel Hisler üzerine olan bu bölümü şu maddeler altında özetleyebiliriz:

1. Atmosfer oyuncuya esin verir.

2. Oyuncuları birbirine bağladığı gibi, oyuncu ve seyirci arasında da ilişki kurar.

3. Seyircinin algısını derinleştirir.

4. Karşıt iki atmosfer bir arada var olamaz. Fakat karakterin bireysel hisleri, atmosfere karşı olsa da, onunla aynı anda var olabilir.

5. Atmosfer, performansın ruhudur.

6. Yaşamdaki atmosferleri gözlemleyin.

7. Aynı sahneyi farklı atmosferlerle hayal edin.

8. Verili bir durum olmadan sizi saran bir atmosfer yaratın.

9. Yarattığınız atmosferle uyumlu hareket edin ve konuşun.

10. İmgeleminizde yarattığınız atmosfere uygun durumlar canlandırın.

11. Yarattığınız atmosferlerin "çizelgesini" oluşturun.

12. Nitelikler-duyumlar- hisleri kullanarak hareketler (eylemler) gerçekleştirin.

NOTLAR

1. Duyum (*sensation*) kelimesini yazar duyu organlarıyla algılanan anlamında kullanmıştır.
2. Stakato (*staccato*) kesik kesik ve keskin anlamında kullanılmıştır.
3. *Legato* akışkan ve bağlı anlamında kullanılmıştır.

5

PSİKOLOJİK JEST

Ruh bedenle yaşamayı ister çünkü bedenin uzuvları olmadan
ne hareket edebilir ne de hissedebilir.
—Leonardo da Vinci

Hislerimize doğrudan emir veremeyeceğimizi, ama onları dolaylı yollar sayesinde kışkırtıp kandırabileceğimizi önceki bölümde söylemiştim. Aynı şey, çoğu zaman hislerle karıştırılır ama aslında bizim irademizin alanında var olan isteklerimiz, dileklerimiz, arzularımız, özlemlerimiz, beklentilerimiz ya da tutkularımız için de geçerli.

Nitelikler ve duyumların içerisinde hislerimizin hazinesine giden anahtarı bulduk. Peki iradeye giden böyle bir anahtar var mı? Evet, ve onu *hareketlerimizde* (eylem, jest) bulacağız. Bu durumu kendinize kolaylıkla kanıtlayabilirsiniz; *güçlü*, iyi şekillendirilmiş ama basit bir jest yapın. Birkaç kez tekrarlayın, bir müddet sonra bu jestin etkisi altında iradenizin git gide nasıl güçlendiğini göreceksiniz.

Dahası yaptığınız bu hareketin iradenize *belirli* bir yön ve eğilim verdiğini fark edeceksiniz; başka bir deyişle bu hareket içinizde belirli bir tutkuyu, isteği ve dileği uyandıracak ve canlandıracak.

Dolayısıyla genel olarak hareketlerimizin gücünün irademizi kışkırttığını söyleyebiliriz; hareketin *çeşidi* kendiyle ilişkili belirli bir arzu uyandırır ve aynı hareketin niteliği ise *hislerimizi* ortaya çıkartır.

Bu basit ilkelerin mesleğimize nasıl uygulanabileceğini görmeden önce, jestin çağrıştırdığı anlamlar hakkında geniş bir fikir edinmek için ilgili birkaç örneğe göz atalım.

İlk izleniminize göre, güçlü ve durdurulamaz bir *iradesi* olan, baskın ve despotik *arzular* tarafından ele geçirilmiş, *nefret* ve *tiksinti* ile dolu bir karakteri oynayacağınızı düşünün.

Karakterdeki tüm bu özellikleri ifade edebilecek uygun, genel bir jest arıyorsunuz ve belki birkaç denemeden sonra buluyorsunuz (bkz. Çizim 1).

Bu güçlü ve iyi şekillendirilmiş bir jest. Birkaç kez tekrarlandığında sizin iradenizi güçlendirecektir. Başın yönelimi kadar, tüm bedenin aldığı son pozisyon, uzuvların yönü, hepsi baskın ve despotik bir davranış biçimi için *belirgin bir arzuyu* tetiklemekle ilgilidir. Bedenin tüm kaslarını doldurup içine işleyen *nitelikler,* içinizde *nefret* ve *tiksinti* hislerini uyandıracak. Sonuç olarak bu jest yoluyla, kendi psikolojinizin derinliklerine inecek ve onu uyandıracaksınız.

Başka bir örnek:

Bu kez karakteri çoşkun bir iradeye sahip saldırgan, hatta belki bir fanatik olarak tanımlayın. Karakter "yukarıdan" gelen şeylerden etkilenmeye tamamen açık, ele geçirme arzusuna takıntılı ve hatta dışarıdan gelen etkilerden "esinler" edinmeyi zorlamaya hazır. Mistik özelliklerle dolu ama aynı zamanda ayakları yere sağlam basıyor ve dünyevi etkileri de aynı şekilde karşılıyor. Dolayısıyla, yukarıdan ve aşağıdan gelen etkileri kendi içinde uzlaştırabilen bir karakter. (bkz. Çizim 2)

Bir sonraki örnek için ikinci örneğe zıt bir karakter seçelim. Tamamen bir iç gözlemci, yukarı ya da aşağı dünya ile hiç ilişkiye girme isteği olmayan, ama hiç de güçsüz bir karakter değil. Yalnız olmak belki en güçlü arzularından biri. Derin derin düşünme niteliği tüm varlığını sarmış. Belki yalnız olmak hoşuna gidiyordur. (bkz. Çizim 3)

Bir sonraki örneğin, dünyevi yaşama çok bağlı olduğunu düşünün. Onun güçlü ve bencil iradesi onu sürekli aşağıya doğru çekiyor. Tüm tutkulu istek ve arzuları aşağısı ve zeminle ilgili niteliker gösteriyor. Hiç kimseye ve hiçbir şeye sempati duymuyor. Güvensizlik, şüphe ve suçlama onun sınırları olan ve içe dönük tüm yaşamını sarmış durumda. Karakter doğrudan ve dürüst yaşam şeklini reddediyor, daima dolambaçlı ve çarpık yolları seçiyor. Ben merkezli ve bazen saldırgan olabilen bir insan tipi. (bkz. Çizim 4)

Bir başka örnek daha. Bu özel karakterin gücünü onun itiraz eden, olumsuz iradesinde görebilirsiniz. Ana özelliği, belki kızgınlık

ya da öfke ayrıntılarıyla birlikte, acı çekiyor görünmesi. Öte yandan belli bir güçsüzlük tüm bedenine nüfuz etmiş. (bkz. Çizim 5)

Son örnek. Bu sefer karakteriniz yine güçsüz, yaşamdaki haliyle karşı koyamıyor ve savaşamıyor; oldukça duyarlı, acı çekmeye ve kendine acımaya eğilimli, yakınmak için güçlü arzuları var. (bkz. Çizim 6)

Tıpkı önceki durumlarda olduğu gibi burada da çalışarak ve uygulayarak, jestin ve onun aldığı son pozisyonun psikolojiniz üzerindeki üç boyutlu etkisini tecrübe etmiş olacaksınız.

Unutmayın, yukarıda verilen jestler ve yorumlar olası durumlar için yalnızca birer örnektir ve karakterin genel jestini bulmaya çalışırken sizin bireysel yaklaşımınızı etkileyecek bir zorunluluk oluşturmazlar.

Bu jestleri 'Psikolojik Jest' olarak adlandıralım (buradan sonra PJ olarak kısaltılacaktır), çünkü onların amacı sizin tüm içsel yaşamınızı etkilemek, kışkırtmak, şekillendirmek ve sanatsal amaç ve niyetlerinizle uyumlu hale getirmek.

Şimdi sıra PJ'yi profesyonel işinize uygulama probleminde.

Önünüzde sizin de rol alacağınız bir oyun var. Henüz sadece cansız bir edebi eser. Onu hayata geçirmek ve tiyatro sanatına ait bir sahne eserine dönüştürmek sizin ve arkadaşlarınızın görevi. Bu görevi başarmak için neler yapmalısınız?

İlk olarak, sahnede kimi oynayacağınızı bilmek adına karakteri inceleyip, onun içine süzülmek için bir çaba sarf etmelisiniz. Bunu ya analitik aklını kullanarak ya da PJ' yi uygulayarak yapabilirsin. İlk yol uzun ve zahmetli bir yol, çünkü genel olarak akıl yeterince yaratıcı değildir, sanatsal bir çalışmayı gerçekleştirmek için çok soğuk ve soyuttur. Oyunculuk yeteneğinizi kolaylıkla zayıflatabilir ve bir süre gerilemesine sebep olabilir. Belki fark etmişsinizdir; aklınız karakter hakkında ne kadar çok "bilirse", siz daha az oynaya-bilirsiniz. Bu psikolojik bir yasadır. Karakterinizin hislerinin ve arzularının ne olduğunu çok iyi bilebilirsiniz, ama bu bilgi, sahnede onun arzularını gerçekten gerçekleştirmek ve onun hislerini samimi olarak tecrübe etmek için tek başına yeterli olmayacaktır. Bu, bir bilim ya da sanat dalı hakkında her şeyi bilmeye ve bu zekânın o alanda usta olmak için tek başına yeterli olmayacağı gerçeğini göz

ardı etmeye benzer. Elbette, aklınız değerlendirme, düzeltme, doğrulama, eklemeler yapma ve bazı önerilerde bulunma konusunda size yardımcı olacaktır, ama bütün bunları sizin yaratıcı sezginiz kendini ortaya atmadan ve tamamen konuşmaya başlamadan yapmamalıdır. Bu asla, mantık ve aklın hazırlık aşamasında uzak tutulması gerektiği anlamına gelmemelidir; bu yalnızca ona başvurmanız, tüm umutlarınızı ona bağlamamanız ve yaratıcı çalışmalarınızı etkilemesin ve baltalamasın diye arka planda kalması gerektiği konusunda bir hatırlatmadır.

Ama eğer başka ve daha üretken bir yolu seçerseniz, yani karakterinizi çalışmak için PJ'yi uygularsanız, doğrudan yaratıcı güçlerinize başvuracak ve "kitabi" ya da ezberci bir oyuncu olmayacaksınız.

Çoğu oyuncu şu soruyu sormuştur, "Eğer aklın kullanılması önerilmiyorsa, psikolojik jestini bulmam gereken karakteri bilmeden psikolojik jestini nasıl bulacağım?"

Daha önce yaptığınız alıştırmaların sonuçlarını göz önünde tutarsanız, güvenilir sezgilerinizin, yaratıcı imgeleminizin ve sanatsal öngörünüzün, ilk karşılaşmada bile karaktere dair fikirler vereceğini kabul edersiniz. Bu sadece bir tahmin olsa bile, ona güvenebilir ve onu PJ'yi oluşturma alıştırmalarının ilk denemesi için bir sıçrama tahtası olarak kullanabilirsiniz. Kendinize karakterin *temel* arzusunun ne olduğunu sorun, ve bir cevap aldığınızda, bu bir ip ucu dahi olsa, adım adım PJ'yi kurmaya başlayın. Öncelikle ellerinizi ve kollarınızı kullanın. Eğer bu arzu size yakalamak ve tutmak (oburluk, açgözlülük, hırs, cimrilik) gibi eylemleri çağrıştırıyorsa, bunu saldırgan bir şekilde ve yumruklarınızı sıkarak güçlendirebilirsiniz. Eğer karakter düşünceli ve çekingen bir tavırda el yordamıyla bulmak ve araştırmak istiyorsa, jesti çekingenlik ve temkinlilik niteliğiyle, yavaş ve dikkatli bir şekilde yaparak esnekleştirebilirsin. Her iki elinizi ve kolunuzu yukarıya doğru, hafif ve rahatça, avuçlarınız açık bir şekilde kaldırabilirsiniz eğer sezgilerinize göre karakteriniz almak, korkuyla yalvarmak ve yakarmak istiyorsa. Ya da karakteriniz hâkim ve sahip olmayı istiyorsa, pençeli ve bükük parmaklarla, avuçlarınızı bu kez yere doğru çevirebilirsiniz. Bu şekilde çalışmaya başlarsanız, sonrasında belirli bir jesti

tüm bedeninizi sarana dek omuzlarınıza, boynunuza, başınızın ve gövdenizin pozisyonuna, bacaklarınıza ve ayaklarınıza kadar taşımakta ve uyarlamakta zorluk çekmeyeceksiniz (hatta hepsi kendiliğinden gelecek). Böyle çalışarak çok geçmeden karakterin temel isteğine dair ilk tahmininizin doğru olup olmadığını fark edeceksiniz. Düşünen aklınıza müdahale etme imkânını çok fazla tanımadan, PJ'nin kendisi sizi bu keşfe sürükleyecek. Bazı durumlarda, PJ'ye nötr bir pozisyon yerine karakterin size önerdiği bir pozisyondan başlama ihtiyacı duyabilirisiniz. İkinci PJ'yi düşünün (bkz. Çizim 2), tamamen açık ve geniş bir ifade kullanıyordu. Karakteriniz içe dönük ya da iç gözlemci olabilir; temel isteği, yukarıdan gelen etkilere karşı kabul edici ve açık olmaktır. Böyle bir durumda, nötr bir pozisyon yerine az çok kapalı bir pozisyondan başlayabilirsiniz. Herhangi bir PJ'yi yaratma konusunda nasıl özgürseniz, başlangıç pozisyonunu seçmekte de bir o kadar özgürsünüz.

Şimdi, ona karakterde bulduğunuz tüm nitelikleri ekleyerek, onu düzelterek ve ilerleterek PJ'yi geliştirmeye devam ediyoruz, yani onu yavaş yavaş sahne mükemmelliğine doğru taşıyoruz. Birkaç tecrübeden sonra doğru PJ'yi bir defada bulabiliyor olacaksınız ve size sadece PJ'yi sizin ve yönetmenin zevkine göre hedeflenen son haline doğru geliştirmek düşecek.

Karakteri oluşturmanın bir aracı olarak PJ'ye başvurmakla, aslında bundan daha fazlasını yapmış oluyorsunuz. Kendinizi onu oynamak için hazırlıyorsunuz. PJ'yi çalışarak, onun ayrıntılarına inerek, onu geliştirerek ve mükemmelleştirerek aynı zamanda kendiniz de git gide karakterin halini alıyorsunuz. İçinizde arzularınız ve hisleriniz uyanıp harekete geçiyor. Bu çalışmada ilerleme kaydettikçe, PJ size karakterin bütününe dair yoğunlaştırılmış bir biçim sunacak ve sizi karakterin değişmez özünün sahibi ve uzmanı haline getirerek. (Bölüm 1'in sonunda bahsedildiği gibi).

PJ ile çalışmak, sonrasında oynayacağınız rollün tümünü bu öze göre hazırlamak demektir ki bu sahnedeki gerçek provalarda her küçük detayı kolaylıkla ortaya çıkartmanızı sağlayacaktır. Böylece karakterin omurgasını kurmadan etini, kanını ve kaslarını giydirmeye çalıştığınız zamanlarda sık sık gerçekleştiği gibi, el yordamıyla bir şeyleri aramak ve çırpınmak durumunda kalmayacaksınız. PJ

size bu omurganın kendisini sağlayacak. Bir edebi eseri bir tiyatro sanatı eserine dönüştürmenin en kısa, en kolay ve en sanatsal yolu budur.

Şimdiye kadar PJ'den karakterin bütününe uygulanabilen bir şey olarak söz ettim. Fakat isterseniz onu, rolün herhangi bir parçasına, ayrı sahne ya da konuşmalara ve hatta tek tek cümlelere bile uygulayabilirsiniz. Daha kısa örneklerde uygulamak için PJ'yi bulmanın ve kullanmanın yolu, karakterin bütünü için yapılan çalışmalarla aynıdır.

Eğer genel ve bütün PJ'yi daha küçük ve ayrı sahne PJ'leriyle nasıl birleştireceğiniz konusunda şüpheleriniz varsa, aşağıdaki örnekler bu noktaları aydınlatıcı olacaktır.

Üç karakter düşünün: Hamlet, Falstaff ve Malvolio. Bu karakterlerin her biri kızabiliyor, düşünceli olabiliyor ve gülmeye başlayabiliyor. Fakat bunların hiçbirini aynı şekilde yapmıyorlar çünkü her biri farklı bir karakter. Farklılıkları kızgınlıklarını, düşünceliliklerini ve gülmelerini etkileyecektir. Farklı PJ'lerle çalışmak da aynısıdır. Karakterin bütününün özü olan genel PJ, daha küçük özel PJ'leri etkileyecektir. PJ'ye karşı geliştirmiş olduğunuz duyarlılık, (bir sonraki alıştırmaya bakınız) büyük PJ ile uyumlu olması için küçük PJ'lerin hangi ayrıntılarının incelenmesi gerektiğini size sezgisel olarak gösterecektir. PJ'ler üzerine ne kadar çok çalışırsanız, onların ne kadar esnek olduğunu, size istediğiniz şekilde renklendirebileceğiniz ne kadar sınırsız imkân sunduğunu o kadar çok fark edeceksiniz. Çorak ve hesapçı akıl için en çözülemez görülen problem, içinde PJ'nin hayat bulduğu yaratıcı sezgi ve imgelem yoluyla çok kolay çözülür.

Öte yandan, bu küçük PJ'leri sahnenizi, konuşmanızı vb. çalışmak için gerektiği sürece kullanıp sonra tümüyle atabilirsiniz. Fakat karakterin genel PJ'si her zaman sizinle kalacaktır.

Aklınızda oluşabilecek diğer bir soru ise, "Karakterim için bulduğun PJ'nin doğru olduğunu bana kim söyleyecek?" sorusudur. Cevap: Sizden başka hiç kimse. Bu sizin kendinizi bireysel olarak ifade etme yolunuz, özgür yaratımınızdır. Bir sanatçı olarak sizi tatmin ediyorsa doğrudur. Yine de yönetmeniniz bulduğunuz PJ üzerinde değişiklikler için öneriler getirebilir.

Bununla ilgili kendinize sorabileceğiniz tek soru PJ'yi doğru bir şekilde yapıp yapmadığınız olmalı; yani, böyle bir jest için gerekli tüm koşulları gözlemleyebiliyor musunuz? Şimdi bu koşulları inceleyelim.

İki çeşit jest vardır. İlki hem sahnede hem de günlük hayatta kullandığımız doğal ve sıradan jesttir. Diğeri ise aynı türden tüm olası jestler için orijinal bir model teşkil edecek arketipik jesttir. PJ ikinci örnek çeşidine girer. Günlük jestler çok sınırlı, çok zayıf ve çok belirgin oldukları için bizim irademizi canlandırmazlar. Bütün bedenimizi, psikolojimizi ve ruhumuzu saramazlar, ki bir arketip olarak PJ bunların bütüne sahibi olur. (Etrafınızdaki boşluğu en geniş haliyle kullanarak açık ve büyük hareketler yaptığınız Alıştırma 1 yoluyla kendinizi arketipik jestler yapmak için hazırlamış oldunuz.)

İrade gücümüzü kışkırtabilmesi ve arttırabilmesi için PJ'nin güçlü olması gerekir. Bu asla hareketin gereksiz kas gerginliği (bu gücü arttırmaktan çok hareketi zayıflatır) ile yapıldığı anlamına gelmemeli. Elbette PJ'niz ilk örnekteki gibi (bkz. Çizim 1) şiddet içeren bir şeyse, kas gücünüzü kullanmayı engelleyemezsiniz; ama bu durumda bile jestin gerçek gücü fiziksel olmaktan çok psikolojiktir. Anaç bir merhametin büyük gücüyle çocuğunu göğsüne bastırıp seven ama kasları nerdeyse tamamıyla gevşek bir anneyi düşünün. Eğer yoğurma, yüzme, uçma ve ışın yayma hareketlerini (bkz.Bölüm 1) yeterince ve doğru yaptıysanız, gerçek gücün kasları germekle ilgili olmadığını zaten biliyor olacaksınız.

Son iki örneğimizde (5 ve 6) karakterlerin az çok zayıf olduğunu varsaymıştık. Dolayısıyla bu noktada, zayıf bir karakteri üretirken jestin de gücünü kaybedip kaybetmeyeceği sorusu gündeme gelebilir. Cevap kesinlikle hayır. PJ her zaman güçlü olmalı ve zayıflık sadece onun bir niteliği olarak görülmeli. Dolayısıyla PJ'nin psikolojik gücü, jestin tembellik, yorgunluk ve zayıflık gibi niteliklere sahip olmasından ya da onu yumuşak, nazik, ılımlı veya sevecen bir şekilde yapmanızdan nerdeyse hiç etkilenmemeli. Çünkü güçlü PJ'yi yaratan karakter değil oyuncudur; tembel, yorgun, zayıf olan ise oyuncu değil karakterdir.

Öte yandan, PJ olabildiğince basit olmalıdır, çünkü özü olarak

kullanabilmek için karakterin karmaşık psikolojisini en kolay çalışılabilir haliyle özetlemelidir. Karmaşık bir PJ bu görevi yerine getiremez. Gerçek PJ, bir ressamın ayrıntıları çalışmadan önce tuval üzerine çizdiği karakalem taslağa benzer. Başka bir deyişle, üzerine karakterin karmaşık mimari yapısının inşa edileceği bir yapı karkasıdır.

Ayrıca PJ'nin açık ve belirgin bir biçimi olmalıdır. Hareketteki her hangi bir belirsizlik, üzerine çalıştığınız karakterin psikolojisinin özüne ve temeline henüz ulaşamadığınızın bir kanıtıdır. (Biçim duygusu, hatırlayacağınız gibi, Bölüm 1'deki yoğurma, yüzme ve diğer hareketler üzerine yapılan alıştırmalarda açıklanmıştı.)

Pek çok şey PJ'yi bulduktan sonra çalışmanız gereken tempoya bağlıdır. Herkes yaşamı farklı tempolarda yaşar. Bu, çoğunlukla insanın yaradılışına ve yazgısına bağlıdır. Aynı şey oyundaki karakterler için de söylenebilir. Karakterin genel yaşam temposu, büyük ölçüde sizin onu yorumlayışınıza göre şekillenir. Çizim 2 ve 3'ü karşılaştırın. İlkinin daha hızlı bir yaşam temposu olduğunu fark edip hissedebiliyor musunuz?

Aynı PJ'nin farklı tempolarda yapılması, tüm niteliklerini, irade gücünü ve renkliğini değiştirecektir. Herhangi bir PJ'yi ele alın, onu önce yavaş tempoda yapın sonra da daha hızlı.

Birinci çizimdeki jesti çalışın örneğin: temposunu yavaşlattığınızda, onu imgelemimizde otoriter, oldukça düşünceli, akıllı, planlama ve tasarlama kabiliyeti olan, bir anlamda sakin ve kendini kontrol edebilen bir karakter olarak görüyoruz; tempo şimşek hızına hızlandırıldığında acımasız, dizginsiz bir iradeye sahip bir suçlu karaktere, mantıklı hareket etme yetisinden yoksun birine dönüşüyor.

Karakterinizin oyun süresince yaşayacağı değişimler, bulduğunuz PJ'nin (tek bir PJ) temposunda küçük değişiklikler yaparak verilebilir. (Sahnedeki tempo problemi daha sonra ayrıntılı olarak tartışılacaktır.)

PJ'nin fiziksel sınırına ulaştığınızda, bedeniniz daha fazla ilerleyemiyorsa, bir müddet (on-on beş saniye) ışın yayarak devam etmeye çalışmalısınız. PJ'nin gösterdiği yöne göre, gücünü ve niteliğini ışınlar yolluyla gönderdiğinizde bedeninizin sınırlarını aşmış olacaksınız Işın yayma, jestinizin iç yaşamınız üzerinde büyük

bir etki yaratmasını sağladığı için, onun gerçek psikolojik gücünü pekiştirecektir.

Yukarıda verilenler doğru PJ'yi yaratmak için gözlemlenmesi gereken koşullardan birkaçıydı.

Şimdiki göreviniz ise yaptığınız jeste karşı ince bir duyarlılık geliştirmek olacak.

ALIŞTIRMA 16

Bir örnek olarak sakince kendini kapatma PJ'sini (bkz. Çizim 7) ele alın. Ona uygun bir cümle bulun; belki, "Yalnız kalmak istiyorum," olabilir. Hem jesti hem de cümleyi eş zamanlı kullanın. Böylece ölçülü irad ve sakinlik hem psikolojinize hem de sesinize yansıyacak. Sonra, PJ'de küçük değişiklikler yapmaya başlayın. Mesela başınızın konumu dikse çok hafif öne eğin ve bakışınızı da aynı doğrultuya yöneltin. Psikolojinizde nasıl bir değişiklik yarattı? Sakinlik niteliğine, birazcık *ısrar* ve *inatçılık* renginin karıştığını hissettiniz mi?

Cümleleriniz gerçekleştirdiğiniz değişimlerle tam anlamıyla uyumlu bir hal alıncaya dek PJ'yi birkaç kez tekrarlayın.

Yeni değişiklikler yapın. Bu sefer, beden ağırlığınızı sol bacağınız üzerine vererek, sağ dizinizi birazcık bükün. Şimdi PJ *pes etmişlik* ayrıntısı verebilir. Ellerinizi çenenize kadar kaldırın, pes etmişlik niteliği güçlensin ve kendiliğinden *önlenemezlik* ve *yalnızlık* ayrıntıları çıkacaktır. Başınızı arkaya atın ve gözlerinizi kapatın: acı ve yalvarma nitelikleri ortaya çıkabilir. Avuç içlerinizi dışa çevirin: Kendini koruma. Başınızı bir tarafa doğru yatırın: Kendine acıma. İki elinizin de ortadaki üç parmağını bükün: Küçük bir mizah kıvılcımı doğabilir. Ona uyum gösterebilmek için, her değişiklikle birlikte aynı cümleyi söyleyin.

Unutmayın bu örnekler PJ'nin sizde uyandırabileceği olası deneyimlerden yalnızca birkaçı: yelpazeniz sınırsız. Jestler üzerinde değişikliklerle oynarken daima özgür olun. *Jestinizdeki değişiklik ne kadar küçük olursa, içinizdeki duyarlılık da bir o kadar incelik kazanacaktır.*

Tüm bedeniniz -başınızın, omuzlarınızın, boynunuzun konumu, ellerinizin, bacaklarınızın, parmaklarınızın, dirseğinizin, gövdenizin, bacaklarınızın ve ayaklarınızın hareketi ve bakışınızın yönü- içinizde bu jeste psikolojik olarak eşlik eden tepkiler uyandırana dek bu alıştırmaya devam edin.

Bir PJ seçin ve onu bir süre yavaş tempoda, sonra yavaş yavaş arttırarak en hızlı halini alıncaya kadar yapmaya çalışın. Artan her derecenin sizde ne gibi psikolojik tepkiler uyandırdığını görmeye çalışın (başlangıç için verilen örnek jestleri kullanabilirsiniz). Her tempo derecesi için yeni, uygun bir cümle bulun ve jesti yaparken cümlenizi söyleyin.

Bu duyarlılık alıştırması ayrıca bedeniniz, psikolojiniz ve konuşmanız arasındaki uyum hissini de geliştirecektir. Onu en gelişmiş haline çıkardığınızda, şunu söyleyebilir durumda olmalısınız: "Bedenimi ve konuşmamı psikolojimin doğrudan bir uzantısı olarak hissediyorum. Onları ruhumun görülebilen ve duyulabilen parçaları olarak hissediyorum."

Çok geçmeden oynarken, eylemleri yerine getirirken, replikleri söylerken, basit ve doğal jestler yaparken, PJ'nin her zaman aklınızda bir yerlerde olduğunu fark edeceksiniz.

En çok ihtiyacınız olduğu zamanlarda, size esin vermeyi ihmal etmeyen bir yönetmen, arkadaş ve yol gösterici gibi size yardım edecek ve sizi yönlendirecek. Yarattığınız şeyi yoğunlaştırmış ve kristalize haliyle koruyacaktır.

PJ yoluyla uyanan renkli ve güçlü iç yaşamınızın, ne kadar ekonomik ve görünmez oynarsanız oynayın, ifade gücünüzü geliştirdiğini fark edeceksiniz. (PJ'nin kendisinin seyirciye gösterilmemesi gerektiğini hatırlatmaya gerek olmadığını düşünüyorum, herhalde bir mimarın halka bitmiş eserini göstermek yerine yapı karkasını göstermesi beklenilmez. PJ oyununuzun karkasıdır ve sizin teknik "sırrınız" olarak kalmalıdır.)

Eğer grupla çalışıyorsanız, her katılımcının farklı PJ'ler kullandığı kısa doğaçlamalar yapın.

*

Çizim 7 ile başlatılan alıştırmaya ek olarak aşağıdakilerin yapılması önerilir:

Kısa bir cümle seçin ve farklı doğal pozisyonlar alarak ya da günlük hareketler yaparak (PJ dışında) bu cümleyi söyleyin. Bu hareketler oturmak, uzanmak, kalkmak, odanın içinde gezinmek, duvara yaslanmak, pencereden bakmak, kapıyı açmak ya da kapamak, bir odaya girmek ya da odadan çıkmak, bir nesneyi almak, koymak ya da fırlatmak gibi eylemler olabilir. Her bedensel hareket ve pozisyon, belirli bir psikolojik durumu çağrıştırarak cümlenizi nasıl söyleyeceğinize, hangi yoğunlukta, nitelikte ve hangi tempoda söyleyeceğinize dair ipuçları verecektir. Pozisyonunuzu ve hareketlerinizi değiştirin ama her seferinde aynı cümleyi söyleyin. Bu alıştırma bedeniniz, psikolojiniz ve konuşmanız arasındaki uyumluluğu güçlendirecektir.

Yeterince duyarlılık geliştirdikten sonra, bahsedilen tüm koşulları göz önünde tutarak –arketip, güçlülük, basitlik vb.- farklı karakterler için bir dizi PJ yaratmaya çalışın. Başlangıçta karakterleri oyunlardan, edebiyat ve tarihten seçin; sonra yaşayan ve iyi tanıdığınız insanların PJ'leri üzerine çalışın; sonra sokakta rasgele ve kısa süreliğine karşılaştığınız insanlar için PJ'ler bulun. En sonunda, imgeleminizde bir karakter yaratın ve onun için PJ'ler bulmaya çalışın.

Bu alıştırmanın bir sonraki adımı olarak, hiç izlemediğiniz ve oynamadığınız bir oyundan bir karakter seçin. Onun için bir PJ bulun ve ayrıntılarına inin. Onu tamamen özümseyin ve hemen ardından bu PJ'yi kaynak alarak oyundan kısa bir sahne çalışın. (Mümkünse eşli çalışın.)

Tempo üzerine son birkaç söz söyleyecek olursak, sahnedeki tempo üzerine genel algımız iç ve dış olarak onu ikiye ayırıyor. İç tempo düşüncelerin, imgelerin, hislerin ve istek dürtülerinin vb. yavaş ya da hızlı değişimi olarak tanımlanabilir. Dış tempo ise konuşma ve eylemdeki hızlılık ya da yavaşlıkta kendini gösterir. Birbirine zıt iç ve dış tempo sahnede aynı anda varolabilir. Örneğin, bir kişi bir insanı ya da bir şeyi sabırsızca bekliyor olabilir; kafasındaki imgeler hızla birbirini takip eder, aklından düşünceler ve arzular bir biri ardına, bir görünüp bir kaybolarak geçer; iradesi çok güçlüdür. Öte yandan, bu kişi aynı zamanda davranışları, hareketleri ve konuşması sakin ve yavaş bir tempoda dursun diye kendini

kontrol edebilir. Yavaş dış tempo, hızlı iç tempoyla birlikte ilerleyebilir, tabii bunun tersi de söz konusu. Sahnede aynı anda başarılı bir şekilde var olabilen birbirine zıt iki tempo seyircide çok güçlü bir etki bırakır.

Yavaş tempoyu oyuncudaki enerji azlığı ya da pasiflikle karıştırmamalısınız. Sahnede ne kadar yavaş bir tempo kullanıyorsanız kullanın siz sanatçı olarak daima aktif olmalısınız. Öte yandan, performansınız hızlı temposu da belirgin bir telaşa ya da gereksiz psikolojik ve fiziksel gerginliğe dönüşmemeli. Esnek, iyi eğitilmiş, itaatkar bir beden ve iyi bir konuşma tekniği bu hatayı yapmanızı engelleyecek, onu düzeltecek ve iki zıt temponun aynı anda kullanımını mümkün kılacaktır.

ALIŞTIRMA 17

Birbirine zıt iç ve dış tempolarla bir dizi doğaçlama yapın.

Örneğin, gece, büyük bir otel. Kapıcılar hızlı, becerikli ve alışılmış hareketleriyle bavulları asansöre taşıyor, onları ayırıyor ve gece trenini yakalamak için aceleyle bekleyen bir otomobile yerleştiriyorlar. Hizmetlilerin dış temposu hızlı, fakat otelden ayrılmak üzere olan misafirlerin heyecanının farkında değiller. Kapıcıların iç temposu yavaş. Ayrılan misafirlerse tam tersine dışarıdan sakin kalmaya çalışıyorlar, ama treni kaçırma korkusuyla içlerinde heyecanlılar; dolayısıyla dış tempoları yavaş, iç tempoları hızlı.

İç ve dış tempoyla ilgili daha fazla alıştırma için 12. Bölüm'deki örnekleri kullanabilirsiniz.

Farklı tempoların farklı şekillerde bir araya gelişlerini gözlemlemek için oyunlar okuyun.

*

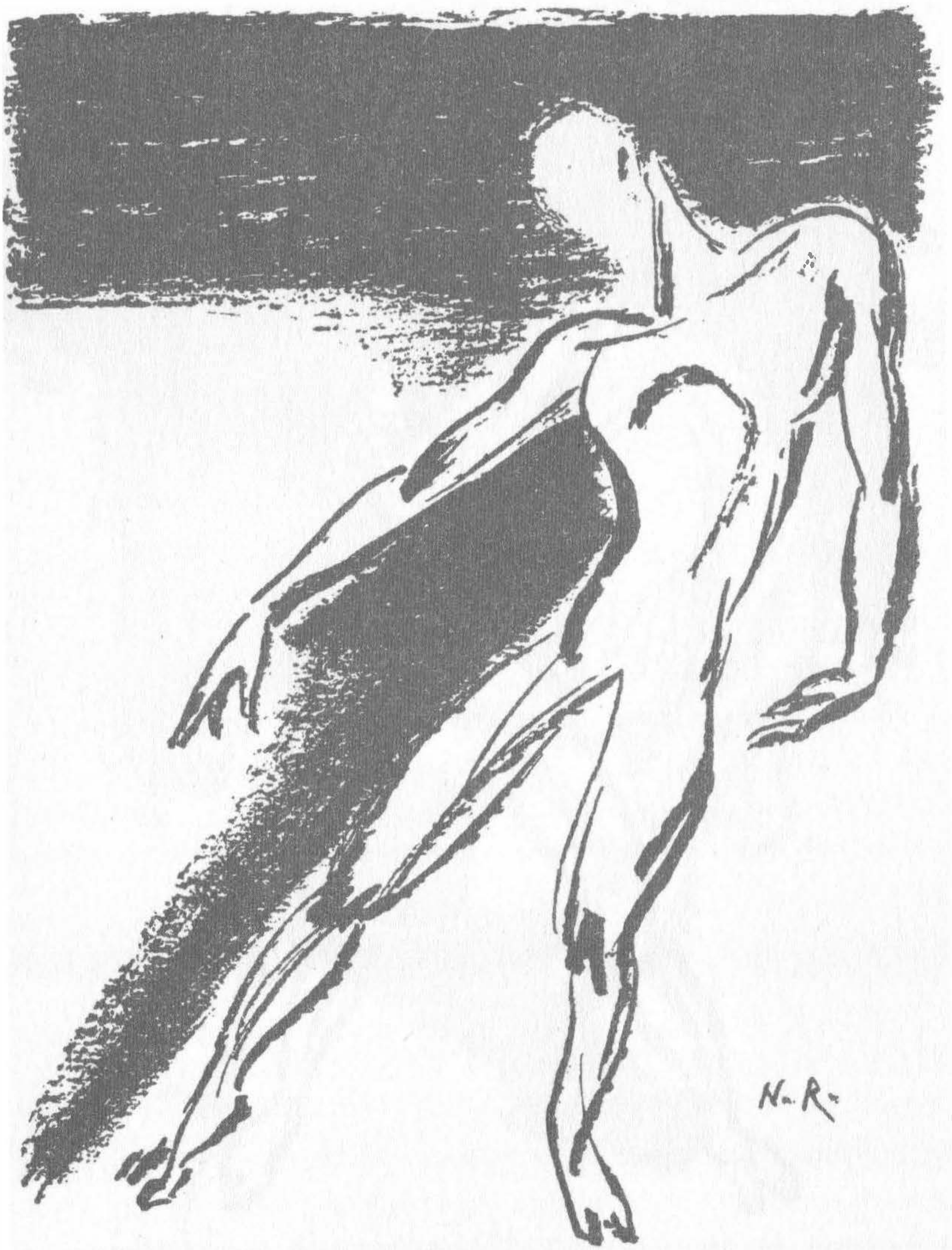
Psikolojik Jest'in özeti:

1. PJ bizim irade gücümüzü kışkırtır, ona belirli bir yön verir, hisleri uyandırır ve bize karakterin yoğunlaştırılmış özünü sunar.

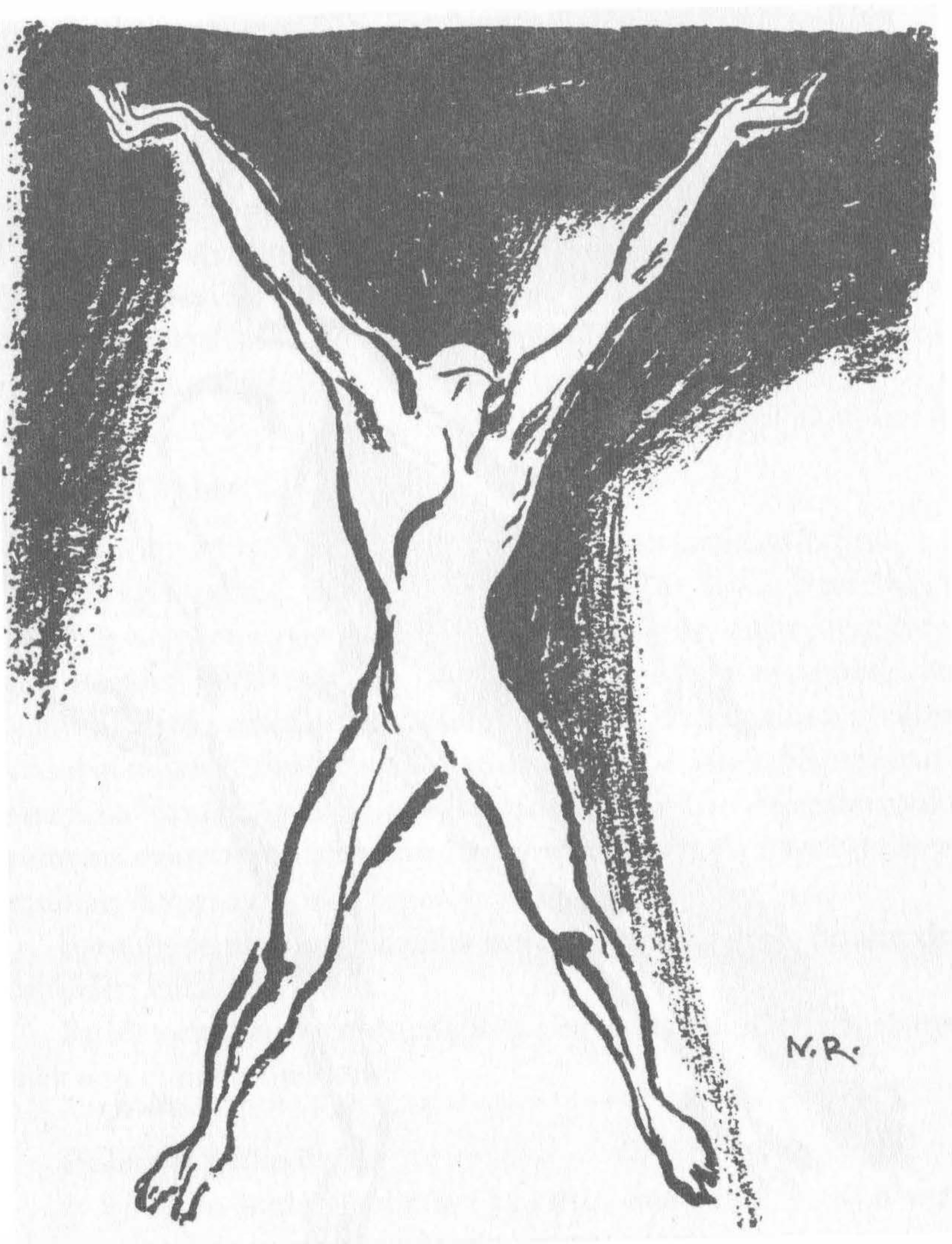
2. PJ arketip, güçlü, basit ve iyi biçimlendirilmiş olmalıdır; ışın yayılmalıdır ve doğru tempoda gerçekleştirilmelidir.

3. PJ'ye karşı bir duyarlılık geliştirin.

4. İç ve dış tempoyu birbirinden ayırın.



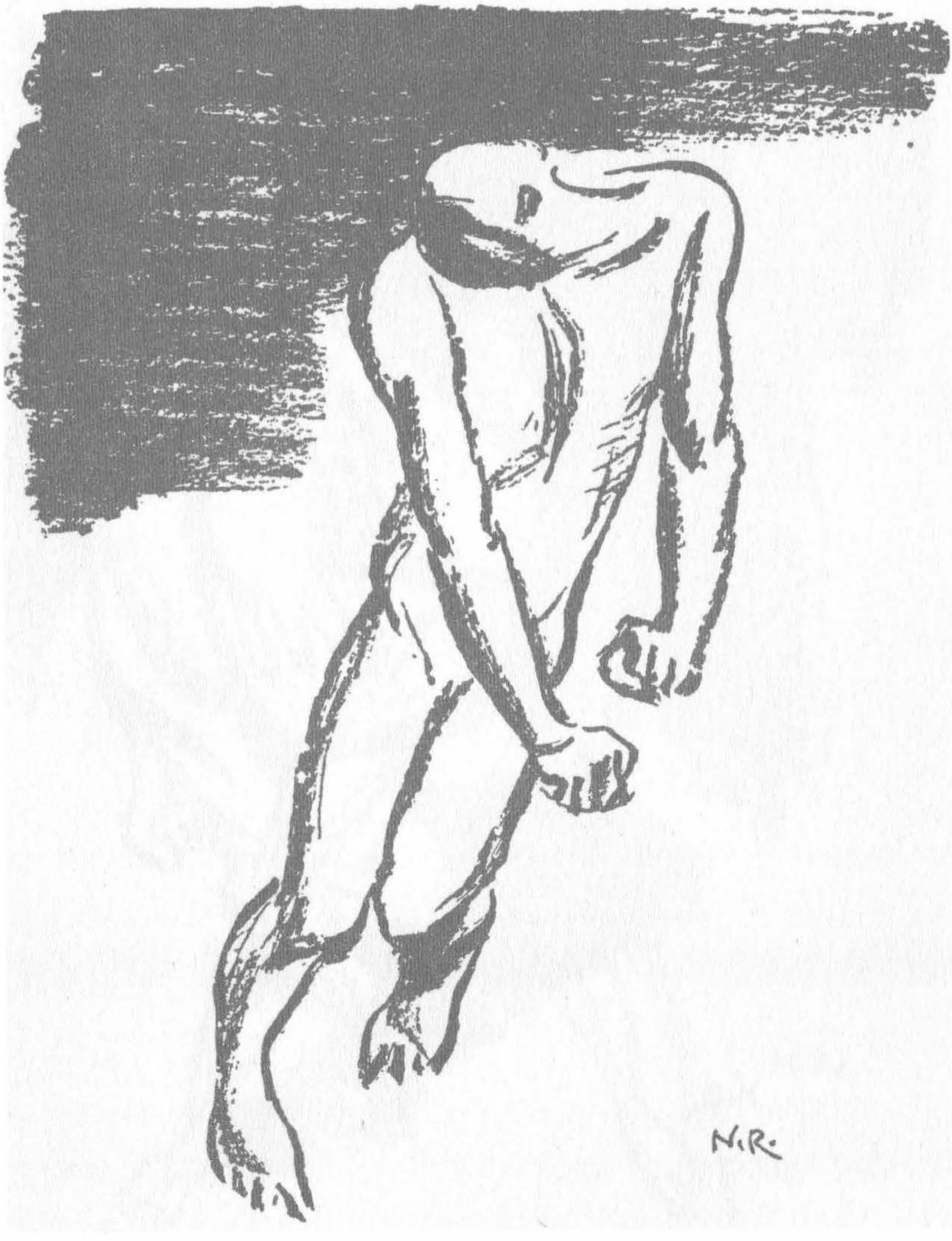
Çizim 1



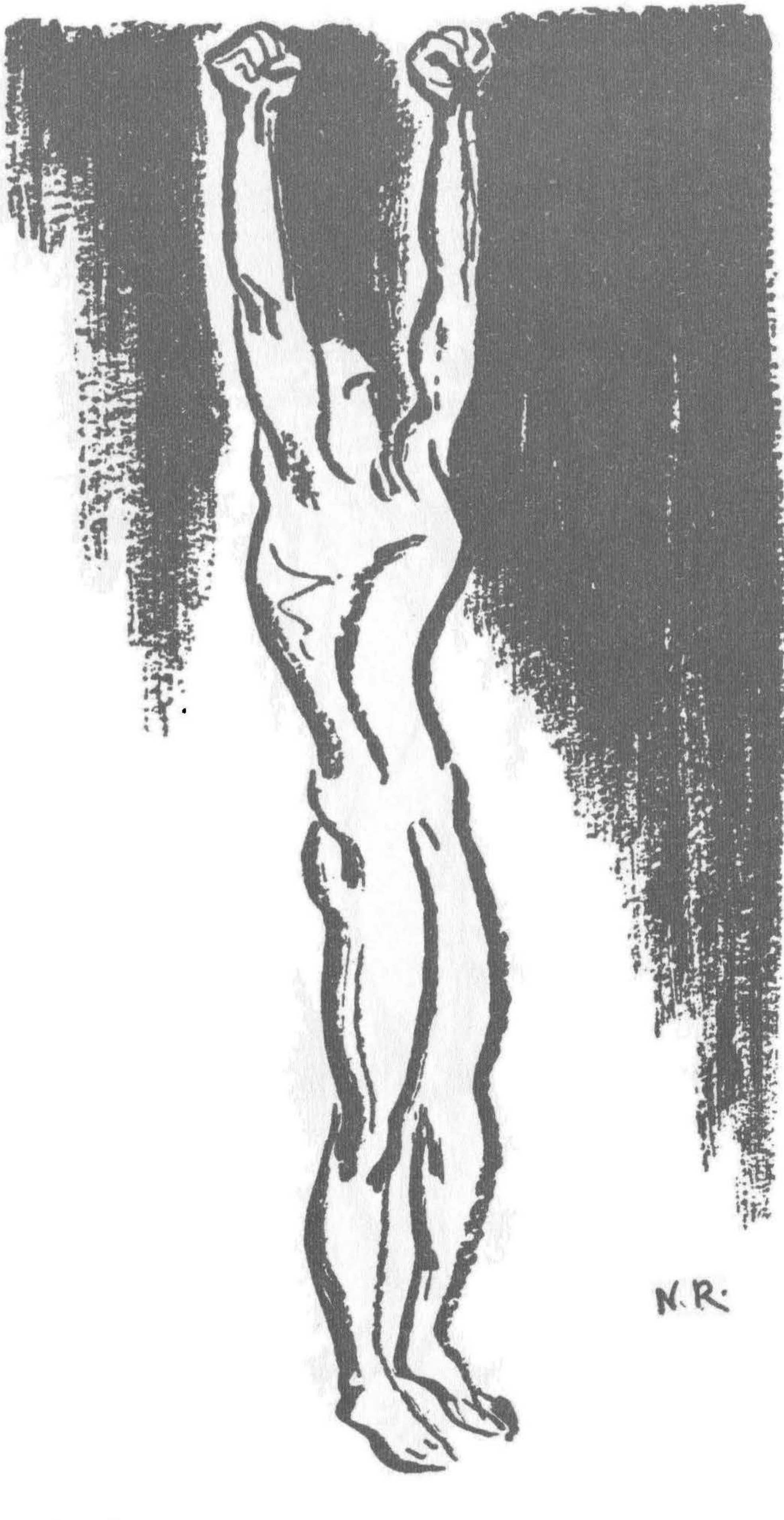
Çizim 2



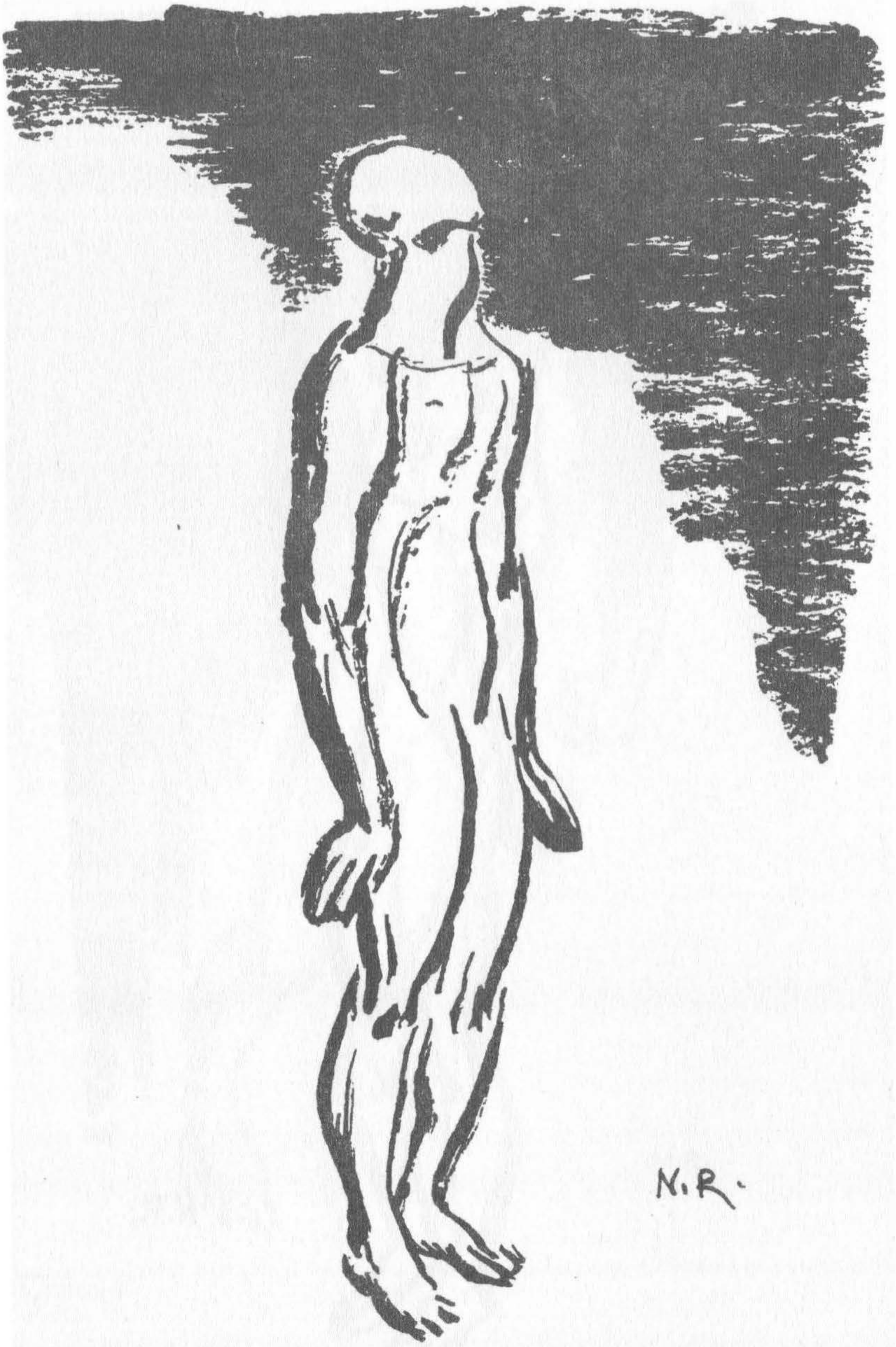
Çizim 3



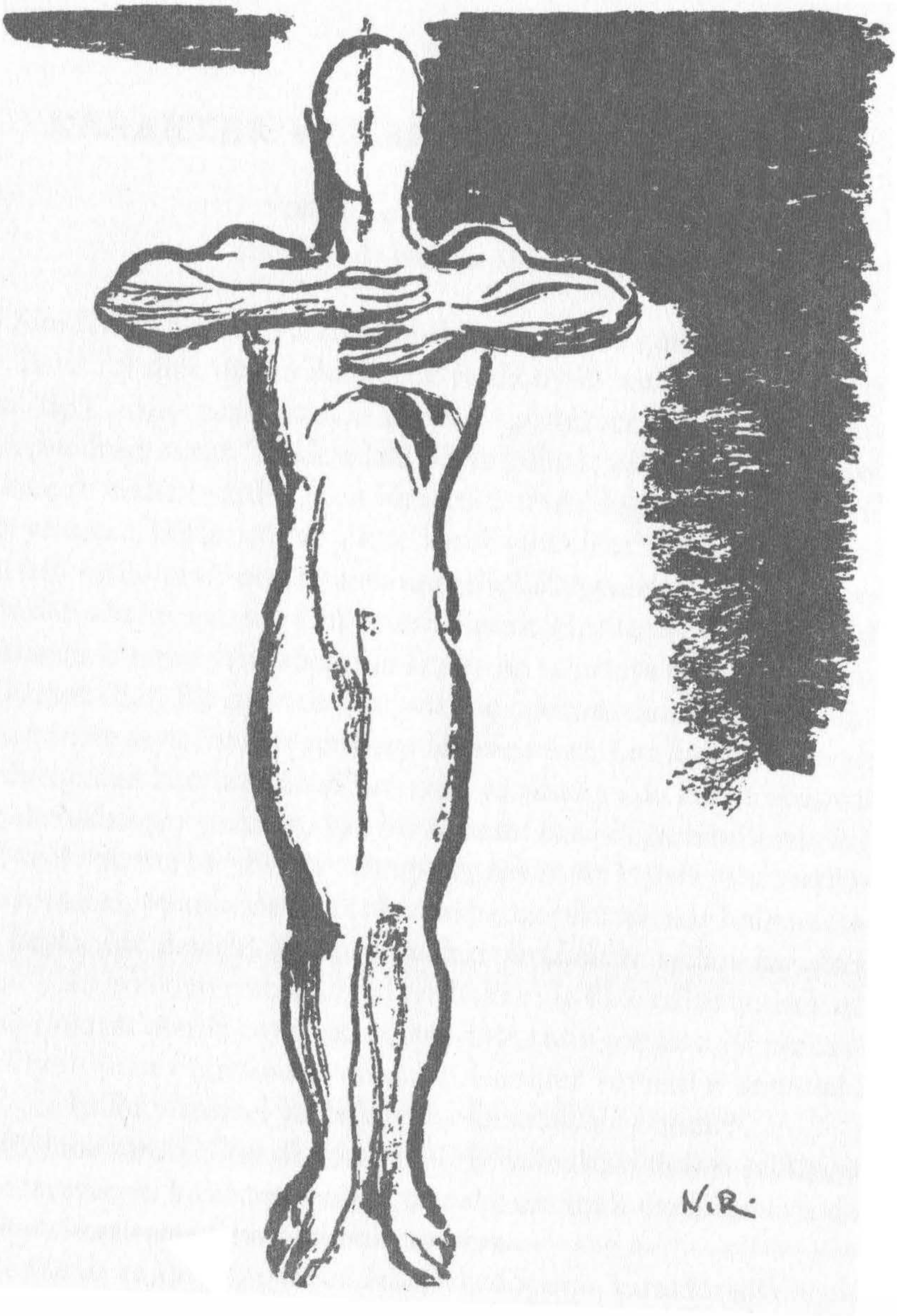
Çizim 4



Çizim 5



Çizim 6



Çizim 7

6

KARAKTER ve KARAKTERİSTİK OLAN

Dönüşüm- oyuncu doğasının
bilinçli ya da bilinçsiz özlediği şeydir.

Şimdi de Karakter yaratma problemi üzerine konuşalım.

'Düz' rol diye düşünülebilecek ya da oyuncunun seyirciye hep aynı 'tip'i –özel yaşamındaki kendisi- göstereceği bir rol yoktur. "Gerçek dram sanatı" hakkındaki böyle talihsiz ve yanlış düşüncelerin birçok nedeni vardır, fakat bunlara burada değinmeyeceğiz. Burada yalnızca, kökleşmiş ve yıkıcı 'kendi gibi olma' tavrının gelişmesine izin verildiği sürece, tiyatronun asla ilerleyemeyeceği trajik gerçeğinden söz etmem sanırım yeterli olacak. Her sanat, yaşamın yeni ufuklarını, insanın yeni yönlerini keşfetme ve ortaya çıkarma amacına hizmet eder. Bir oyuncu sahnede hiç çekinmeden sadece kendini gösterirse seyircisi için yeni keşifler sunamaz. Ana karakter olarak hiç durmadan kendini yazan bir oyun yazarını ya da kendi portresi dışında hiçbir şey yaratamayan bir ressamı nasıl değerlendirirdiniz?

Nasıl yaşamda birbirine tıpatıp benzeyen iki kişiyle asla karşılaşamıyorsanız, oyunlarda da bir birine benzer iki rol asla bulamazsınız. Başka bir deyişle, sahip oldukları *farklılıklar* onları *karakter* yapar. Sahnede oynayacağı karakter hakkında fikir edinmenin başlangıç noktası olarak oyuncunun kendine şunu sorması iyi olacaktır: "Oyun yazarı tarafından anlatılan karakter ve benim aramdaki fark – ne kadar yüzeysel ya da küçük olursa olsun – nedir?"

Böylece sürekli "kendi portrenizi" boyamaktan dolayı şevkinizi kaybetmeyecek, karakterinizdeki temel psikolojik özellikleri ya da nitelikleri keşfetme fırsatı da bulacaksınız.

Sonra siz ve karakter arasındaki farkı doğuran karakteristik özelliklerinizi bir araya getirmeniz gerekecek. Bunu nasıl yapacaksınız?

En kısa, en sanatsal (ve en eğlenceli) yol *karakteriniz için hayali bir beden bulmaktır*. Tembel, durgun ve hantal (fiziksel olduğu

kadar psikolojik de) diye tanımladığınız bir karakteri oynayacağınızı hayal edin. Bu niteliklerin komedide olduğu gibi mutlaka belirtilmesi ve açıkça ifade edilmesi gerekmiyor. Kendilerini çok küçük, hatta neredeyse algılanamaz belirtilerle gösterebilirler. Ama aslında karakterin asla gözden kaçmaması gereken, tipik özellikleridir.

Kendinizle karşılaştırdığınız rolün bu özelliklerini ve niteliklerini taslak olarak çıkardıktan sonra, böyle tembel, hantal ve yavaş bir insanın *nasıl bir bedene* sahip olabileceğini hayal etmeye çalışın. Belki düşük omuzlar, kalın boyun, halsizce sallanan uzun kollar, büyük ağır bir kafa ve dolgun, toplu ve kısa bir bedene sahip biri olduğunu düşüneceksiniz. Böyle bir beden elbette sizinkinden çok farklı. Yine de onun gibi görünebilir ve onun yaptıklarını yapabilirsiniz. Gerçek benzerlik etkisini nasıl yaratacaksınız?

Aynı alan içerisinde kendi gerçek bedeniniz ve başka bir bedenin –imgenizde yarattığınız hayali karakter bedeninin- yan yana var olduğunu hayal edeceksiniz.

Bu bedeni kendi bedeninizin üstüne giyeceksiniz; tıpkı bir elbise giyer gibi. Peki bu "maskelemenin" sonucu ne olacak? Bir süre sonra (belki bir an) kendinizi *başka bir kişi* olarak düşünüp, öyle hissetmeye başlayacaksınız. Bu deneyim, gerçek maske takma deneyimine çok benzer. Günlük yaşamda farklı kıyafetler içinde ne kadar farklı hissettiğinize hiç dikkat ettiniz mi? Gecelik ya da gece kıyafeti giydiğinizde; eski, yırtık bir takım elbisenin içinde ya da yenisinin içinde "başka bir kişi" olmuyor musunuz? Fakat "başka bir bedeni giymek", bir elbise ya da kostüm giymekten çok daha fazlasıdır. Karakterin hayali fiziksel biçimine dair kurduğunuz varsayım, psikolojinizi herhangi bir kıyafetten on kat daha fazla etkiler.

Hayali beden, psikolojiniz ve kendi bedeniniz *arasında* durur ve her ikisini de eşit derecede etkiler. Yavaş yavaş ona uyumlu hareket etmeye, konuşmaya ve hissetmeye başlayacaksınız; başka bir deyişle, karakter artık sizin içinizde yaşıyor (ya da, tercihinize göre siz onun içinde.).

Oynarken hayali bedeninizin niteliklerini ne kadar güçlü göstereceğiniz, oyunun türüne ve sizin istek ve zevkinize bağlı olacaktır. Fakat her durumda, *psikolojik ve fiziksel tüm varlığınız* değişecek – hatta karakter tarafından *ele geçirileceğinizi* söyleınekte tereddüt

etmiyorum. Gerçekten çalışılmaya başlandığında, hayali beden oyuncunun iradesini ve hislerini harekete geçirir; bunları karakterin konuşma ve hareketleriyle uyumlu hale getirir, oyuncuyu başka bir kişiye dönüştürür. Karakteri yalnızca tartışmak ve mantıksal olarak analiz etmek istenilen bu etkiyi yaratamazsınız, çünkü mantıksal aklınız ne kadar becerikli olursa olsun sizi soğuk ve pasif bırakmaya eğilimlidir. Öte yandan, hayali beden doğrudan iradenize ve hislerinize hitap eden bir güce sahiptir.

Karakter yaratma ve varsayma sürecini basit ve hızlı bir oyun gibi düşünün. Hayali bedenle "oynayın", yaptığınız şeyden tam anlamıyla tatmin oluncaya kadar onu değiştirin ve düzeltin. Sabırsız ve aceleci olmadığınız sürece bu oyunu asla kaybetmeyeceksiniz; hayali bedeninizi "oynaması" için erkenden zorlamadığınız sürece sanatsal doğanız onunla ilerleyecek. Ona tam anlamıyla güvenmeyi öğrenin, çünkü sizi asla aldatmayacak.

"Yeni bedeniniz"den gelen bu ince esintiler üstünde gereğinden çok durmak, zorlamak ve fazla kullanmak gibi dışsal abartılardan kaçının. Evde ya da sahnede, onu ancak kullanmakta kendinizi tamamen özgür, doğru ve doğal hissettiğiniz anda, karakterinizi replikleri ve eylemleriyle prova etmeye başlayabilirsiniz.

Bazı durumlarda hayali bedeninizin yalnızca bir bölümünü kullanmayı yeterli bulacaksınız; örneğin, uzun, birbirine bağlı kollar tüm psikolojinizi birden bire değiştirebilir ve kendi bedeninize gerekli duruşu verebilir. Fakat her zaman *tüm bedeninizin* resmedeceğiniz karaktere dönüştüğünü görmeye çalışın. Eğer ona bir de *hayali merkezi* eklerseniz (bkz. Bölüm 1), hayali beden etkisi güçlenecek ve beklenmedik bir sürü ayrıntı eklenecektir.

Merkeziniz göğsünüzün ortası olduğu sürece (ve bir iki parmak derinlikte), hâlâ kendiniz gibi ve tümüyle kontrol altında hissedeceksiniz, yalnızca bedeniniz "ideal" haline ulaşıyorken, daha enerjik ve daha uyumlu o kadar. Fakat merkezinizi bedeninizin içinde ya da dışında başka bir yere taşımaya çalıştığınız anda tüm psikolojik ve fiziksel tavırlarınızın değiştiğini hissedeceksiniz, tıpkı hayali beden içinde adım atarken hemen değişmesi gibi. "Merkezin tüm varlığınızı bir noktaya toplayabildiğini ve orada odaklayabildiğini keşfedeceksiniz. Bu nokta eylemlerinizin kaynağı ve yayıldığı yerdir.

Örneklendirecek olursak, merkezi göğsünüzden başınıza taşıdığınızı düşünelim, performansınızda düşünce elementinin karakteristik bir rol oynadığını fark edeceksiniz. Başınızdaki hayali yavaş yavaş ya da birden bütün hareketlerinizi düzenlemeye, bedeninin genel tavrını etkilemeye, davranışlarınızı, hareketlerinizi ve konuşmanızı harekete geçirmeye ve psikolojinizi değiştirmeye başlayacak ve bunu gerçekleştirirken düşünce elementinin performansınız için çok önemli ve doğrudan ilişkili olduğunu hissettirecek.

Fakat merkezi nereye yerleştirirseniz yerleştirin, *niteliğini* değiştirdiğiniz takdirde tamamen farklı bir etki uyandıracaktır. Onu başınızda bir yere yerleştirmek ve kendi halinde çalışmasına bırakmak yeterli değildir. İstediğiniz çeşitli nitelikleri ekleyerek merkezi daha fazla uyarmalısınız. Mesela akıllı bir adam için kafanızda büyük, parıldayan ve ışın yayan bir merkez hayal ederken, aptal, bağnaz ve dar kafalı bir adam için küçük, gergin ve sert bir merkez hayal edebilirsiniz. Yaptığınız çeşitlemeler rolle uyumlu olduğu sürece, merkezi pek çok farklı şekilde hayal etmekte özgürsünüz.

Bir süre denemeler yapın. Karın bölgenizde yumuşak, ılık ve çok da küçük olmayan bir merkez hayal edin ve böylece kendinden memnun, dünyevi, biraz ağır ve hatta mizahi bir psikoloji deneyimleyebilirsiniz. Burnunuzun ucuna küçük, sert bir merkez yerleştirin, böylece meraklı, soruşturan, her şeye burnunu sokan ve hatta ortalığı karıştıran birisi haline dönüşeceksiniz. Merkezin gözlerinizden birinin üstünde olduğunu düşünün ve ne kadar çabuk sinsi, kurnaz ve belki ikiyüzlü birisine dönüştüğünüzü göreceksiniz. Panto-lonunuzun kalça bölgesine büyük, ağır, hantal ve dağınık bir merkez yerleştirin. Korkak, dürüst olmayan, tuhaf bir karaktere sahip olacaksınız. Gözlerinizin birkaç parmak üstüne ya da alnınıza yerleştirilmiş bir merkez keskin, zehir gibi ve hatta dâhi bir akıl hissi uyandıracaktır. Kalbinize yerleştirilmiş samimi, sıcak ve hatta ateşli bir merkez içinizde kahramanlık, aşk ve cesaret gibi hisler uyandıracaktır.

Hareket edebilen bir merkez de hayal edebilirsiniz. Alnınızdan yavaş yavaş aşağı kaysın ve zaman zaman başınızda daireler çizsin, böylece şaşkın bir insanın psikolojisini hissedeceksiniz; ya da değişen tempolarda, tüm bedeninizde düzensizce daireler çizdiğini düşünün, bir iniyor bir çıkıyor, etkisi kesinlikle sarhoşluk olacaktır.

Böyle özgürce ve eğlenceyle yaptığınız denemeler size sayısız olasılık sunacaktır. Çok geçmeden bu "oyun"a alışacak ve oyunun pratik değerinin yanında eğlenceli oluşu da size keyif verecek.

Hayali merkez size karakteri bir bütün olarak ele alma konusunda yardım eder. Fakat onu farklı sahneler ve ayrı ayrı hareketler için de kullanabilirsiniz. Don Quixote rolünü çalıştığınızı varsayın. Onu yaşlı, zayıf ve zarif bir bedenle görüyorsunuz; onun soylu, hevesli, ama biraz garip ve hercai aklını görüyorsunuz. Hemen başınızın oldukça yukarısına küçük ama güçlü, ışın yayan ve sürekli dönen bir merkez yerleştirmeye karar veriyorsunuz. Bu size Don Quixote karakterinin bir bütünü için yardımcı olacaktır. Fakat hayali düşmanlar ve büyücülerle savaştığı sahneye geldiniz. Şövalye kamburlaşıp, ışık hızıyla boşluğa doğru atlıyor. Şimdiki merkezi, sırtındaki yükseltiden göğsüne fışkıran, nefesini tıkayan karanlık ve sert bir merkez. Uzun bir lastikle bağlanmış bir top gibi, düşmanlarını arayan merkezi göğsünden ileri uçuyor ve sonra geri geliyor, sağa ve sola fırlıyor. Şövalye "topu" tekrar tekrar her yöne fırlatıyor, ta ki savaş bitene dek. Şövalye yoruluyor, merkez yavaş yavaş aşağıya iniyor. Bir süre sonra ışın yaydığı ve durmadan döndüğü yere yavaş yavaş yükselerek ilk haline geri dönüyor.

Açık anlaşılması için bariz ve belki de grotesk örnekler verdim. Ama çoğu durumda (özellikle modern oyunlarda), hayali merkezin kullanımı daha ince ayrıntılar gerektirir. Merkezin içinizde uyandırdığı his ne kadar güçlü olursa olsun, oynarken bu hissin ne kadarını göstermeniz gerektiği her zaman sizin kararınıza bağlı olacak.

İster birlikte kullanın isterseniz yalnızca birini kullanın, hem hayali beden hem de hayali merkez karakterinizi yaratmada size yardımcı olacaktır.

Şimdi bir bütün olarak karakteri ve *karakteristik olanı* –karakterin küçük ve *kendine özgü* bir özelliği olarak tanımlanabilir– birbirinden ayıralım. Karakteristik ya da kendine özgü olan özelliği karakterin doğasından gelen herhangi bir şey olabilir; tipik bir hareket, karakteristik konuşma tarzı, bir alışkanlık, gülme, yürüme biçimi, takım elbise giyişi, ellerini garip bir şekilde tutuşu ya da tek bir baş yönelimi vb. Bu küçük özellikler, sanatçının yarattığı şey üzerinde yapacağı "son rötuşlar"dır. Kendine özgü bu küçük özellikler-

le donatılırsa karakter daha canlı, daha insan ve daha gerçek görünür. İzleyicinin ilgisini çeker çekmez, izleyici onu sevmeye ve beklemeye başlar. Fakat bu karakteristik özellikler karakterin bir bütün olan halinden doğmamalı, onun psikolojik makyajının önemli ayrıntılarından ortaya çıkmalıdır.

Şimdi birkaç örnek verelim. Aylak, geveze ve hiçbir iş yapamayan bir kişi, kolları iki yanına sıkıca bastırılmış, dirsekleri dik açılı ve elleri de rahatça sallanan bir karakteristik duruşla kendini ifade edebilir. Dalgın bir karakter başka bir insanla konuşurken, düşüncelerini toparlayıp söze dökmeden önce, gözlerini hızlı hızlı kırpan, parmağıyla bir konuşmacı tavrı sergileyen ve ağzını hafif açık bırakan karakteristik davranışlar gösterebilir. İnatçı ve didişen bir karakterin başkalarını dinlerken, sanki olumsuz bir cevap verecekmiş gibi farkında olmadan yaptığı kafa sallama alışkanlığı olabilir. Utangaç bir insan elbisesiyle oynayacak, düğmelerine dokunacak ve kırışıklıklarını düzeltecektir. Korkak bir adam, başparmaklarını saklamak için diğer parmaklarıyla kapatarak yumruk yapacaktır. Bilgiç bir karakter farkında olmadan etrafındaki eşyalara dokunacak, onları düzeltecek ve az çok simetrik hale getirecektir; insanlardan nefret eden bir kişi yine bilinçsiz olarak eşyaları kendinden uzak tutmaya çalışacaktır. Çok samimi olmayan ya da sinsi birisi konuşurken arada bir tavana bakma alışkanlığı edinmiş olabilir vb.

Bazen karakteristik olan özellikler birden tüm karakteri ortaya çıkartabilir. Karakter yaratırken ve ona karakteristik özellikler bulurken, çevrenizdeki insanları gözlemlemek size esin verici fikirler ve çok büyük faydalar sağlar. Fakat hayatın yalnızca bir kopyasını yapmamak adına, önce kendi yaratıcı imgeleminizden yaralanmanızı, sonrasında böyle gözlemler yapmanızı öneriyorum. Dahası, tam olarak *ne* aradığınızı bilirseniz gözlemleriniz daha keskin olacaktır.

Bu konuyla ilgili özel bir alıştırma taslağı vermeye gerek yok. Daha çok kendiniz, hayali beden ve hareket edip değişen hayali merkezle 'oynayarak', onlar için uygun karakteristik özellikler bularak yeni alıştırmalar tasarlayabilirsiniz. Bu 'oyuna' ek olarak, gerçek yaşamda insanların *nerede* ve *ne çeşit* bir merkeze sahip olduğunu gözlemlemeye ve keşfetmeye çalışırsanız, size daha çok yardımı olacaktır.

7

YARATICI BİREYSELLİK

Birisi esin yoluyla yaratabilmek için
kendi bireyselliğinin farkında olmalı.

Bu kitapta kullanılan haliyle "sanatçının yaratıcı bireyselliği" kavramına gerekli bir açıklama getirerek başlayalım. İçindeki gücü özgürce yaymanın yollarını arayan bir oyuncu için bu bireysellikle küçük bir tanışıklık bile oldukça faydalı olacaktır.

Örneğin, aynı derecede yetenekli iki ressamdan aynı peyzajı kusursuzca resmetmeleri istense, sonuçta birbirinden tamamen farklı iki resim ortaya çıkacaktır. Sebebi çok açık: Her biri elbette o manzara hakkındaki bireysel izlenimlerini resmedecektir. Birisi manzaranın atmosferini, güzelliğini ya da formunu iletmeye çalışacaktır; diğeri ise karşıtlıkları, ışık ve gölge oyunlarını ya da kendi zevkine ve ifade yoluna özgü başka boyutları tercih edecektir. Dolayısıyla aynı manzara her iki ressama da kendi *yaratıcı bireysellikle-rini* göstermeleri için bir araç olarak hizmet etmektedir ve birbirlerinden ne kadar farklı oldukları resimlerinde açıkça görülecektir.

Rudolf Steiner, Schiller'in yaratıcı bireyselliğini- şairin ahlaki yatkınlığı olarak nitelendirir- şöyle yorumlar: İyi ve Kötü savaşır. Maeterlinck görünen olayların arkasında ince mistik ayrıntılar arar. Goethe arketipleri "birçok olguyu bir araya getiren şey olarak" görür. Stanislavski, Dostoyevski'nin *Karamazov Kardeşler* romanında Tanrı'yı aradığını söyler; bu arayış tesadüf eseri Dostoyevski'nin bütün büyük romanları için geçerlidir. Tolstoy'un bireyselliği kusursuzlaşma eğiliminde ortaya çıkar ve Anton Chekhov burjuva ya-şamının önemsiz ayrıntılarını tartışır. Kısaca her sanatçının yaratıcı bireyselliği, tıpkı ana motif gibi tüm eserlerini saran baskın fikirde kendini gösterir. Oyuncunun yaratıcı bireyselliği için de aynısı söylenmelidir.

Sürekli Shakespeare'in yalnızca bir Hamlet yarattığından söz edilir. Fakat Shakespeare'in imgelemindeki Hamlet'in nasıl bir şey olduğunu kim emin olarak söyleyebilir? Aslında, karakterin barındırdığı fikirleri üstlenebilecek yetenekli ve yaratıcı oyuncu sayısı kadar çok sayıda Hamlet vardır ve olmalıdır. Her birinin yaratıcı bireyselliği kendi eşsiz Hamlet'ini çıkartacaktır. Sahnede bir sanatçı olmayı isteyen oyuncu, cesaret kadar alçakgönüllülükle birlikte, kendi rolünün bireysel yorumu için çaba harcamalıdır. Peki esinlendiği anlarda bu yaratıcı bireyselliğini nasıl yaşayabilir?

Günlük yaşamda kendimizi "Ben" diye tanımlarız; "Ben isterim, Ben hissederim, Ben düşünürüm"ün kahramanıyızdır. Bedenimizle, alışkanlıklarımızla, yaşam şeklimizle, ailemizle, sosyal konumumuzla kısacası her şeyle ilişkilendirdiğimiz "Ben" normal varoluşu kapsar. Fakat esinlenme anında sanatçının "Ben"i başkalaşım geçirir. Böyle durumlarda olduğunuz zamanları hatırlamaya çalışın. Günlük "Ben"e ne oldu? Başka bir *Ben*'e yerini vermedi mi ve siz onu içinizdeki gerçek sanatçı olarak hissetmediniz mi?

Eğer böyle anları biliyorsanız hatırlayacaksınız, yeni Ben'in ortaya çıkışıyla, ilk olarak rutin yaşantınızda hiç karşılaşmadığınız bir güç akışı hissetiniz. İçinizden çıkıp etrafınıza yayılan, sahneyi dolduran ve sahne ışıklarından geçip seyirciye kadar akan bu güç tüm varlığınızı sardı. Sizi izleyiciyle birleştirdi ve sizin tüm yaratıcı amaçlarınızı, düşüncelerinizi, imgelerinizi ve hislerinizi onlara iletti. Bu güç sayesinde, daha önce sahnede gerçekten var olma diye adlandırdığımız şeyi çok yüksek derecede hissedebildiniz.

Bu güçlü diğer Ben'in etkisi altında bilincinizde, hiç engelleyemeyeceğiniz önemli değişimler gerçekleşmeye başlayacak. Bu üst Ben'dir; bilinçliliği arttırır ve zenginleştirir. İçinizdeki *üç farklı varoluşu* birbirinden ayırmaya başlayacaksınız. Her biri ayrı bir karaktere sahip bu varoluş biçimleri kendine özel bir görevi yerine getirir ve nispeten birbirlerinden bağımsızdırlar. Burada durup bu varoluşları ve onların özel işlevlerini inceleyelim.

Sahnede karakterinizi somutlaştırırken duygularınızı, sesinizi ve hareket eden bedeninizi kullanırsınız. Bunlar sahne için karakter yaratan üst benliğinizin, içinizdeki gerçek sanatçının "yapı malze-

mesi"dir. Üst benlik bu malzemeler üzerinde kolaylıkla egemenlik kurar. Bu gerçekleşir gerçekleşmez, bu malzemenin kendisinden ve sonucunda günlük benliğinizden farklı ve hatta çok yukarılarda bir yerlerde olduğunuzu hissetmeye başlarsınız. Bunun sebebi artık kendinizi aktifleşmiş, yaratıcı üst Ben ile özdeşleştirmiş olmanızdır. Artık hem zenginleşmiş benliğinizin ve hem de sıradan günlük "Ben"in içinizde aynı anda, yan yana durduğunun farkındasınızdır. Yaratırken iki benliklisinizdir ve onların gerçekleştirdiği farklı işlevleri kolaylıkla birbirinden ayırt edebilirsiniz.

Üst benlik bu yapı malzemelerini elinde sağlamca tutmaya başladığında, onları kendi içinde yoğurmaya başlar; bedeninizi esnekleştirerek ve tüm yaratıcı dürtülere açık ve duyarlı hale getirerek harekete geçirir; sizin sesinizle konuşur, imgeleminizi canlandırır ve iç eyleminizi canlandırır. Dahası sizin samimi hislerinize yatırım yapar, sizi özgün ve yaratıcı hale getirir, doğaçlama yeteneğinizi uyandırır ve korur. Kısacası sizi *yaratıcı* bir konuma taşır. Onun verdiği ilhamı etkisinde oynamaya başlarsınız. Şimdi sahnede yaptığınız her şey seyirciniz kadar sizi de şaşırtır; hepsi yeni ve umulmadık gelir. Sizde kendiliğinden oluyormuş ve sanki onun ifade aracı olmaktan başka bir şey yapmıyormuşsunuz gibi bir his uyanır.

Üst benliğiniz, tüm yaratıcı sürece egemen olabilecek yeterince güce sahip olmasına rağmen, Achille'in tendon kaslarına sahiptir; sınırları yıkmaya eğilimlidir ve bu yüzden prova sürecince konulan gerekli sınırları es geçebilir. Kendini ve baskın fikirlerini ifade etmeye çok isteklidir; çok özgür, çok güçlü, çok yaratıcı ve dolayısıyla kaos uçurumuna çok yakındır. Esinin gücü ifade etme yollarının gücünden her zaman daha kuvvetlidir, der Dostoyevski. Sınırlanmaya ihtiyacı vardır.

Bu gündelik bilincinizin bir görevidir. Esin gelen bu anlar boyunca o ne yapacak? O yaratıcı bireyselliğin üzerine resim yapacağı tuvali kontrol eder. Üst benliğinizin sağduyu düzenleyicisi olma görevini üstlenir, böylece eylemleriniz doğru ilerler, kurulu *mizansen* değişmez ve sahne arkadaşlarınızla iletişiminiz kopmaz.

Provalar boyunca karakterin bütünü için keşfedilen psikolojik yapının dahi sadık bir şekilde sürdürülmesi gerekir. Gündelik benli-

ğinizin sağduyusu, performans için bulunmuş ve sabitlenmiş formların korunmasına yardım eder. Sonuç olarak, alt ve üst bilincinizin işbirliğiyle performans gerçekleşir.

Daha önce bahsettiğimiz üçüncü bilinç nerede ve kime ait? Üçüncü bilinci elinde bulunduran sizin tarafınızdan yaratılan Karakter'dir. Hayali bir varlık olmasına rağmen, onun da kendine ait bağımsız bir yaşamı ve kendi "Ben"i vardır. Sizin yaratıcı bireyselliğiniz performans boyunca onu güzelce şekillendirir.

Önceki sayfalarda oyuncunun sahnedeki hislerini nitelendirmek için sık sık "samimi", "sanatsal", ve "gerçek" kavramları kullanıldı. Daha yakından bir inceleme insan hislerini iki kategoriye ayırabilir: herkes tarafından bilinenler ve yalnızca yaratıcı ilham anlarında sanatçılar tarafından bilinenler. Oyuncu bu ikisi arasındaki önemli ayrımı fark etmeyi öğrenmeli.

Günlük sıradan hisler karışıktır, bencillikle doludur, kişisel ihtiyaçlara indirgenmiştir, çekingendir, önemsizdir, genellikle estetik bile değildir ve yalanlarla şımartılmıştır. Bu hisler sanatta kullanılmamalıdır. Yaratıcı bireysellik bunları reddeder. Onun emrinde başka hisler vardır; bunlar tamamen kişisel olmayan, arıtılmış, bencillikten arınmış ve bu yüzden estetik, önemli ve sanatsal açıdan gerçek hislerdir. Üst benliğiniz oyunculuğunuz için esin verirken size bu hislere eriştirir.

Yaşam boyunca edindiğiniz tüm deneyimler, tüm gördükleriniz ve düşündükleriniz, sizi mutlu ya da mutsuz yapan her şey, tüm pişmanlıklarınız, memnuniyetleriniz, sevdiğiniz ve nefret ettiğiniz her şey, özlediklerıniz ve kaçındıklarınız, tüm başarı ve başarısızlıklarınız, doğuştan sizinle birlikte gelen her şey, huyunuz, yetenekleriniz, eğilimleriniz –ister çok gelişmiş ya da hiç geliştirilmemiş olsun, isterse gerçekleşmemiş olsun– bütün bunların hepsi bilinçaltı derinliği denilen alanın bir parçasıdır. Bunları unutmuşsunuzdur ya da hiçbirisini bilmezsiniz, hepsi benlik tarafından arıtılır. Kendiliğinden hislere dönüşürler. Arıtılmış ve dönüştürülmüş bir şekilde, bireyselliğinizin bir psikoloji, yani karakterin hayali "ruh"unu yaratırken kullandığı materyalin bir parçası olurlar.

Peki, psikolojimizin bu sonsuz zenginliklerini arıtan ve dönüştü-

ren kim? Yine içimizden bazılarını sanatçı yapan bireysellik, yani üst benliktir. Biz onun yalnızca yaratım aşamasında farkına varsak da, bireyselliğin yaratıcı anlar dışında da var olmayı sürdürdüğü oldukça açıktır. Aslında bizim gündelik bilincimizin bilmediği, kendine ait ve devam eden bir yaşamı vardır; yaratım etkinliği için esinkaynağı olan kendi üst deneyimlerini geliştirmeye devam eder. Shakespeare'in günlük yaşamının bildiğimiz kadarıyla önemsiz olduğunu düşünmek nerdeyse imkânsız geliyor ya da çok sakin ve mutlu bir yaşam süren Goethe'nin tüm yaratıcı fikirlerini kişisel deneyimlerinden edindiğini düşünmek. Aslında, edebiyattaki daha küçük isimlerin çoğu dışarıdaki yaşamlarıyla ustalarına göre daha zengin biyografiler sunmuştur, ama yine de eserleri Shakespeare ve Goethe'ninkilerle pek boy ölçüşemez. Sanatçıların eserlerinin belirleyici niteliği olan bu arıtılmış hisleri üreten şey, üst benliğin içsel etkinliklerinin derecesidir.

Dahası bireyselliğinizin yarattığı karakterden çıkan tüm hislerin arıtılmış olma ve kişisel olmama özelliğinin yanında iki niteliği daha vardır. Ne kadar derin ve ikna edici olursa olsun bu hisler hâlâ karakterin "ruh"u kadar "hayali"dir. Esinle gelir ve giderler. Aksi halde, sonsuza dek sizin olur, performans bitikten sonra da üzerenizde kalıcı etkiler bırakırlardı. Günlük yaşamınıza girer, bencillikle kirlenir, sanatsal ve yaratıcı olmayan varlığınızın bir parçası olurlardı. Karakterin hayali yaşamı ve kendinizinki arasında artık bir ayrım çizgisi çizemezdiniz. Bir anda deliridiniz. Eğer yaratıcı hisleriniz "hayali" olmasaydı, kötü adamları ya da diğer istenmeyen karakterleri oynamaktan keyif almazdınız.

İşte tam burada bazı oyuncuların sahnede günlük, gerçek hislerini kullanarak, onları içlerinde sıkıştırıp çıkartmaya çalışarak nasıl sanatsal olmadığı kadar tehlikeli de olan yanlışlar yaptığını görebilirsiniz. Bu denemeler er ya da geç sağlıksız, histerik bir duruma yol açar; oyuncuda özellikle duygusal çatışmalar ve sinir bozuklukları meydana gelir. Gerçek hisler esin ve ona benzer şeyleri uzaklaştırır.

Yaratıcı hislerin başka bir özelliği de merhametli olmasıdır. Üst benliğiniz karakteri yaratıcı hislerle donatır; aynı zamanda yaratısını gözlemleyebildiği için karakterlerine ve onların kaderlerine karşı

merhametlidir. Böylece içinizdeki gerçek sanatçı Hamlet için acı çeker, Juliet ile ağlar, Falstaff'ın haylazlıklarına güler.

Merhameti bütün iyi sanatların temeli olarak adlandırabiliriz, çünkü o başkalarının ne hissettiğini ve yaşadığını size tek başına anlatabilir. Kişisel sınırlarınızı yalnızca merhamet ortadan kaldırır ve o olmadan gerektiği gibi hazırlayamayacağınız karakterin iç yaşamının derinliklerine ulaşmanızı sağlar.

Buraya kadar anlatılanları kısaca özetleyecek olursak, oyuncunun gerçek yaratıcı durumu bilincinin üç boyutlu işlev görmesi yoluyla yönetilir; üst benlik oyunculuğuna ilham verir ve samimiyetle yaratıcı hisler sağlar; alt benlik gücü dizginleyen bir sağduyu görevi görür; karakterin hayali "ruh"u üst benliğin yaratıcı dürtülerinin odak noktasıdır.

Oyuncunun kışkırtılmış bireyselliğinin burada ele alınması gereken başka bir işlevi daha vardır ve bu da aynı zamanda her yerde olmasıdır.

Bireysellik, alt benlik ve karakterin hayali varlığından bağımsız olarak, çok yüksek bir bilinçlilik düzeyiyle sahne ışıklarının her iki tarafında da bulunabilme yeteneğine sahip görünmektedir. Karakterin yalnızca yaratanı değil aynı zamanda seyircisidir de. Sahne ışıklarının öbür tarafından seyircilerin deneyimlerini takip eder, onların heyecanını, hevesini ve hayal kırıklıklarını paylaşır. Dahası, seyirci tepkileri gerçekleşmeden hemen önce onlarla ilgili kehanette bulunma yetisi vardır. Seyirciyi neyin memnun edeceğini, neyin onları tutuşturup, nelerin soğutacağını bilir. Üst benin uyanmış farkındalığına sahip bir oyuncu için seyirci, sanatçıyı çağdaşlarının istekleriyle birleştiren canlı bir bağdır.

Bireysel yaratıcılığın bu yetisi sayesinde oyuncu, çağdaşı olan toplumun gerçek ihtiyaçlarını insanların kötü zevklerinden ayırt etmesini öğrenir. Performans boyunca seyirciden ona gelen "sesi" dinleyerek, yavaş yavaş kendini dünyayla ve kardeşleriyle ilişkilendirmeye başlar. Onu tiyatro dışındaki dünyaya bağlayan ve çağıyla ilgili sorumluluklarını uyandıran yeni bir "organ" edinmiş olur. Profesyonel ilgi alanını sahne ışıklarının ötesine taşır ve kendine şu soruları sormaya başlar:

"Seyircim bu gece ne yaşıyor, ruh hali nasıl? Bu çağda bu oyuna neden ihtiyaç duyuluyor, bu karışık insan grubu bu oyundan nasıl yararlanacak? Bu oyun ve buna benzer resmetmeler çağdaşlarımda ne gibi düşünceler uyandırıyor? Bu çeşit oyunlar ve performanslar izleyicileri yaşamımızdaki olaylar konusunda daha açık ve duyarlı hale getirecek mi? İçlerinde ahlaki hisleri mi uyandıracak yoksa onlara yalnızca keyif mi verecek? Oyun ya da performans seyircilerin temel iç güdülerini mi uyandıracak? Eğer performansın mizahi bir yönü varsa, ne tür bir mizahı akla getiriyor?"

Bu soruların hepsi orada duruyor, onları cevaplaması için oyuncuya yalnızca Yaratıcı Bireysellik yardım edecektir.

Bunu denemek için, oyuncunun yalnızca aşağıda verilenleri yapması yeterli: Tek tip seyirci kitlesiyle yani yalnızca bilim adamlarından, öğretmenlerden, öğrencilerden, çocuklardan, çiftçilerden, doktorlardan, politikacılardan, diplomatlardan, basit ya da karmaşık insanlardan, farklı ırktan insanlardan ya da yalnızca oyunculardan oluşan bir kitleyle dolu bir ev düşünün. Sonra, az önceki soruları ya da benzerlerini kendinize sorarak, her seyircinin tepkisinin ne olacağını sezgisel olarak hissetmeye çalışın.

Böyle bir deneyim oyuncuda yavaş yavaş farklı bir seyirci algısı geliştirecektir. Bu algının yardımıyla günümüz toplumundaki tiyatronun anlamını kavrayabilecek ve bu anlama bilinçli ve doğru bir şekilde karşılık verebilecektir.

Aslında oyuncu, tüm bunları avucunda tuttuğundan emin oluncaya kadar, bu bölümde bahsedilen düşüncelerle denemeler yapmalı ve tekrar tekrar bunları gözden geçirmelidir. Böylece bu özel alıştırmanın neden profesyonel yaklaşımın hemen ardından verildiğini anlayacaktır.

Sonunda, her adımı oyuncunun bireyselliğini etkilemek, onu esinlenen bir sanatçı ve mesleğini de insanlığın yararı için önemli bir enstrüman haline getirmek için düzenlenen bu kitabın ilkeleri açığa çıkacak ve sağlam bir bütün haline gelecektir.

Doğru şekilde anlaşıldığında ve uygulandığında bu yöntem oyuncunun bir parçası haline gelecek ki zamanla onu istediği gibi özgürce kullanabilecek, hatta kendi ihtiyacına ve arzusuna göre değiştirebilecektir.

8

PERFORMANSIN KOMPOZİSYONU

Ayrık tutulan şey anlaşılmazlaşır.
—Rudolf Steiner

Her sanat daima müziğe benzemeye çalışır.
—W. Paret

Evreni, dünya yaşamını ve insanı yöneten aynı temel esaslar ve müziğe, şiire ve mimariye uyum ve ritim veren aynı ilkeler az çok her dramatik performansa uygulanabilecek *Kompozisyon İlkelerini* de kapsar. Bu konuya giriş yapmak için oyunculuk zanaatıyla en çok ilgisi olan bazı ilkeler seçilmiştir.

Shakespeare'in trajik Kral Lear'ı ilgili tüm ilkeleri göstermek için örnek olarak seçilmiştir, çünkü pratik uygulamaları görselleştirmek için fırsatlarla dolu. Yeri gelmişken konuyla ilgili küçük bir sitemde bulunmak yanlış olmaz sanırım. Modern tiyatro için tüm Shakespeare oyunlarının -tempoyu hızlandırmak ve itici gücünü arttırmak için- kısaltılması ve hatta sahnelerinin yerlerinin değiştirilmesi gerek. Buradaki amacımız göz önünde tutulduğunda yapılan bu değişiklikler üzerinde ayrıntılı bir şekilde durmaya gerek yok.

Bu bölüm ayrıca oyuncu ve yönetmenin farklı psikolojilerini birbirine yakınlaştırmaya çalışacak. İyi bir oyuncu yönetmenin performansın bütününe dair geniş, birbiri içine girmiş görüşlerini anlamalıdır eğer kendi rolünü onunla tam bir uyum içinde oluşturmayı düşünüyorsa.

Kompozisyonun ilk ilkesi *üç katmanlılık* ilkesidir. Her iyi oyunda İyi ve Kötü'nün baş güçleri arasında yaşanan bir çatışma vardır. Oyunun yaşam dürtüsünü, itici gücünü oluşturan ve öykü yapısının temelini oluşturan bu çatışmadır. Her çatışma kendi içinde kaçınılmaz olarak üç bölüme ayrılır: Olay örgüsü ortaya çıkar, yayılır ve sonuçlanır. Her oyun, yapısal olarak ne kadar karmaşık ve yoğun olursa olsun bu süreci izler ve dolayısıyla üç bölüme ayrılır.

Lear'ın krallığı koruduğu ve kötü güçlerin henüz pasif olduğu zamanlarda tam olarak birinci bölümdeyiz. İkinci bölüme geçiş yıkıcı faaliyetlerin başlamasıyla görülür hale gelir ve bu yıkım trajediyi etkileyip doruğuna çıkarırken biz de onun içine gireriz. Sonuç ortaya çıkmaya başladığında üçüncü bölüme sürükleniriz ve kötü güçlerin etraflarındaki herkesi yok edip, her şeye zarar verdikten sonra ortadan kaybolduğunu görürüz.

Üç katmanlık ilkesi başka bir ilkeyle yakından ilişkilidir, *kutupluluk* ilkesi. Her gerçek sanat eserinde (burada bizi ilgilendiren esinle oluşmuş performans) başlangıcın ve sonun ilke olarak kendilerine ait karşıt kutupları olmalı. Birinci bölümdeki tüm temel nitelikler son bölüme geldiğinde kendilerini zıtlarına dönüştürmüş olmalı. Elbette, oyunun başlangıcı ve sonu yalnızca ilk ve son sahneler olarak değerlendirilemez; başlangıç ve sonun her biri bir dizi sahneleri kapsar.

Başlangıcı son bölümde kendi karşıtına dönüştüren süreç orta bölümde gerçekleşir ve bu da kompozisyon ilkelerinden üçüncüsünü temsil eder, *dönüşüm*.

Yönetmen ve oyuncu birbirleriyle yakından ilişkili üç katmanlılık, kutupluluk ve dönüşüm ilkelerini bilmekle çok şey kazanacaktır. Bu ilkelere uymakla, performansları estetik güzellik ve uyumdan çok daha fazlasına sahip olacaktır.

Örneğin kutupluluk kendi başına, her karşıtlığın yaptığı gibi, performansı tekdüze olmaktan kurtaracak ve ona büyük bir ifade gücü sağlayacaktır; ayrıca iki karşıt ucun anlamı derinleştirecektir. Tıpkı yaşamda olduğu gibi sanatta da her şeyi gerçek karşıtlıklar açısından görebilirsek, onları daha farklı değerlendirmeye, anlamaya ve yaşamaya başlarız. Böyle karşıtlıkar düşünün, mesela yaşam ve ölüm, iyi ve kötü, ruh ve madde, doğru ve yanlış, mutluluk ve mutsuzluk, sağlık ve hastalık, güzellik ve çirkinlik, ışık ve karanlık gibi; ya da daha belirgin olgular, mesela uzun ve kısa, yüksek ve alçak, hızlı ve yavaş, akışkan ve kesik kesik, büyük ve küçük gibi. Diğeri olmadan birinin özü kolayca gözümüzden kaçabilir. Başlangıç ve bitiş arasındaki karşıtlık iyi oluşturulmuş bir performansın mükemmel bir örneğidir.

Örneğimizi bir adım ileriye taşıyalım. *Kral Lear'ın* trajedisini,

başlangıcının ve sonunun birbirine karşıt kutuplar olduğu fikriyle tekrar tekrar hayal etmeye çalışın. Şimdilik orta, yani dönüşüm bölümünü atlayın.

Uçsuz bucaksız, görkemli ve zengin ama biraz karanlık, hüzünlü ve baskıcı bir zorbalıkla sarılı atmosferin içinde Kral Lear'ın efsanevi krallığı görünür. Sınırları sonsuz görünüyor ama yine de devasa kaleler gibi terk edilmiş ve kapalı. Her şey merkezde toplanmış ve bu merkez Lear'ın kendisi. Yorgun ve kendini krallığı kadar eski hisseden Lear huzur ve sakinliğin özlemini duyar. Ölümden söz eder. Sakinlik ve hareketsizlik bütün çevresini sarmıştır. Boyun eğme ve itaat etme kılıfının altında saklanan kötülük, onun uyuşuk aklını başından alır. Henüz merhameti tanımıyordur ve iyi ve kötüyü birbirinden ayıramıyordur. Dünyevi saltanatında hiç düşmanı yoktur ve dost da aramaz. İnsana ve manevi değerlere karşı kör ve sağırdır. Dünya ona tüm hazinesini sunmuştur, demirden iradesini yakmıştır ve egemen olmayı öğretmiştir. O eşsizdir, kimse onunla aynı düzeyde değildir. O krallığın kendisidir.

Dolayısıyla tragedyanın başlangıcı gözünüzün önüne geldi. Peki bunun karşıt kutbu nedir?

Lear'ın zorba dünyasına neler olduğunu hepimiz biliyoruz. Un ufak olmuş, yıkılmıştır, tüm sınırları ortadan kalkmıştır. "Bereketli dereler ve zengin içkiler ile sınırsız ormanlar ve şampanya bolluğu" yerine keder verici ve harap olmuş bir fundalığa dönüşmüştür. Görkemli salonların ve şato odalarının yerini çıplak kayalar ve çadırlar almıştır. Başlangıçtaki ölüm sessizliği savaş çığlıklarına ve kılıçların çarpışma sesine dönüşmüştür. Asil sevgi kılıfının altına saklanan kötülük giysisini çıkarır; Goneril, Regan, Edmund ve Cornwall başta güçsüzken şimdi inatlarını ve acımasız iradelerini gösteririler. Lear için dünyevi yaşamın bir önemi kalmamıştır. Acı, utanç ve umutsuzluk bilincinin sınırlarını yıkmıştır; artık görüyor, duyuyor ve kötüyle iyinin ayrımına varabiliyordur. Kaba ve kalpsiz iradesi yüreği çarpan babacan bir sevgi olarak kendini gösterir. Lear yine merkezdedir, ama yeni bir Lear olarak ve yeni bir dünyada... Yine önceki kadar eşsizdir ama artık umutsuzca yalnızdır da. Mutlak hükümdar, güçsüz bir tutsağa ve perişan bir dilenciye dönüşmüştür.

Başlangıç ve son arasındaki şey kompozisyondur. Karşıtlıkların

gücü sayesinde her biri diğerine ışık tutar, diğerini açıklar ve tamamlar. Seyirci performansın sonunu izlerken başlangıç aklından bir görüntü olarak geçer ve bu görüntüyü birleştiren kutupluluk ilkesidir.

Kutupluluğun oluşturulmasını sağlayan araçlar tamamen yönetmene ve onunla birlikte çalışanlara bağlıdır. Görkemli ama karanlık ve kasvetli bir başlangıç için örneğin iç karartıcı bir atmosfer seçebilirler. Ara sıra performansa eşlik eden müzik böyle bir atmosferin gücünü arttıracaktır. Belki sahneyi koyu mor, koyu mavi ve gri renklerinde büyük ve ağır mimari şekillerle tasarlayabilirler. Bu renkler ve mimariyle uyumlu olarak büyük ihtimalle koyu renkli ve basit kostümler kullanırlar. Ayrıca hafif karanlık sahne ışığı da bu amacı gerçekleştirmeye yardımcı olacaktır. Yönetmen oyunculuğun orta tempoda sahnelenmesini isteyebilir; kesik, iyi şekillenmiş ve oldukça belirgin hareketlerle; kısık sesle ve heykele benzeyen, birbirine yakın duran, heybetli ve değişmeyen bir gruplama yerleştirmesiyle. Tragedya (Rudolf Steiner'ın önerisine göre) başlangıçta görece daha yavaş tempoda ve eslerle oynanabilir. Bunlar ve bunlara benzer ifade yolları performansın sonuyla karşıtlıkyaratmak için yararlı hazırlıklar olabilir.

Trajik olmasına rağmen oyunun sonunda canlandırıcı bir ruhun atmosfer ve müziği hâkim olabilir. Daha parlak ışıklar, daha fazla alan ve boşluk duygusu veren düz bir sahne, sarı ya da turuncu renkler, açık renkli kostümler, esler olmadan hızlı bir tempo, daha özgür hareketler ve oldukça hareketli grup yerleştirmeleri... Tüm bunlar yönetmenin başlangıca zıt olması için performansın sonu için seçebileceği yollardır.

Kompozisyonu daha eksiksiz bir hale getirmek için yönetmen ve oyuncular büyük çatının içinde daha küçük, başka zıtlıklar arayabilirler. Bunu örneklendirmek için Lear'ın fundalıktaki üç repliğini ele alın:

"Esin rüzgârlar esin! Yanaklarınız çatlayıncaya kadar üfürün!"
(III. Perde, 2. Sahne)

"Çırılçıplak biçareler, bu insafsız fırtınanın saldırışlarına göğüs geren zavallılar."
(III.Perde, 4. Sahne)

"Mezarına gir daha iyi."
(III.Perde, 4. Sahne)

Bu repliklerin üçünü de birkaç kez imgeleminizde oynayın ve psikolojik olarak üç farklı kaynaktan geldiklerini göreceksiniz. Birincisi doğanın elementlerine karşı gelirken Lear'ın *iradesi* dışında tıpkı bir fırtına gibi patlak verir; ikincisi, daha önce nerdeyse hiç tanımadığı *hislerinden* doğar; üçüncüsü Lear'ın insanoğlunun özüne inmeye çalıştığı ve artık bu özü anladığı andaki *düşüncelerini* onaylar.

Birinci ve üçüncü cümleler, tıpkı *iradenin* ve *düşüncenin* karşıtlığı gibi birbirine karşıttır. İkisinin arasındaki *hislerden* doğan ikinci cümle bağlantılı bir geçiş olarak durur. Farklı araçlar yoluyla yönetmen ve oyuncular bu karşıtlıkları seyirciye iletebilirler. Bu zıtlıklar için yönetmen tarafından sunulan mizansen farklı olacaktır. Oyuncular tarafından farklı hareketler ve konuşma[1] sergilenecektir. Oyuncunun bu konuşmalar için, içinde uyandırdığı farklı psikolojik tavırlar olacaktır.

Başka türlü bir karşıtlık ise tragedyanın yan yana duran iki ana karakterinde görülecektir: Lear ve Edmund. Lear başından itibaren karşımıza tüm dünyevi ayrıcalıklara sahip, despot bir hükümdar olarak çıkar. Onun tersine Edmund hiç kimse tarafından bilinmez, tüm ayrıcalıklardan yoksundur: Gloucester'in gayrı meşru oğludur, yaşama bir hiçlikle başlar ve o bir "hiçlik"tir. Lear kaybeder, Edmund kazanır. Tragedyanın sonunda Edmund şan ve güce sahip olmuş, Goneril ve Regan'ın sevgisini kazanmıştır. O "her şey" olur ve Lear da "hiçbir şey". Durumları tersine dönmüştür, zıtlık kompozisyon olarak kendini tamamlamıştır.

Fakat bu kutuplaşma gerçek anlamda daha yüksek bir katmanda oluşur. Sonunda *bütün* tragedya, başlangıcın karşıtı halindedir; dünyevi düzeyinden manevi olana yükselir, değerler yeniden pekiştirilir. "Her şey" ve "hiçbir şey" yeni anlamlar edinir; dünyevi anlamıyla "hiçbir şey" olan Lear manevi anlamda "her şey"dir, öte yandan dünyevi olarak "her şey" olan Edmund manevi yönden sıfırlanır.

Yönetmen ve oyuncular bu zıtlığı ifade etmenin yolunu yine kolayca bulacaklardır. Başlangıçta Lear hareketlerinde ve konuşmasında (kaba ama soylu ve ağırbaşlı) yoğurma niteliğini kullanırken, Edmund'un oyunculuğu ve konuşması rahatlık ve hafiflik niteliğin-

den yararlanabilir (ama asla manevi ve daha neşelendirici bir nitelikte değil, daha çok sahte bir alçakgönüllülük ve siliklik izlenimi yaratacak kurnaz, hırsıza benzer ayrıntılarla). Edmund harekete geçtiğinde duvarlara ve gölgelere sarılabilir ama sahnede asla göze çarpan yerlerde bulunmaz. Sonunda, bütün tragedya bir üst düzeye çıktığında, her iki ana rol nitelikleri değişebilir. Lear manevi, soylu, neşelendirici özellikleri için hafifliği ve rahatlığı kullanırken, Edmund kaba, sert, hastalıklı halini ve boğuk ses tonunu edinmek için yoğurma niteliği ile şekil verecektir.

Yönetmen bu gibi araçlarla kutupluluk üzerinde ne kadar çok durursa, tragedyanın ana fikri o kadar çok ortaya çıkar, bunlardan en derin anlamlısı şudur:

Bir şeylerin değeri, maneviyatın ışığına ve maddiyatın karanlığına göre değişir.

Şimdi yine tragedyanın üç ana birimine geri dönelim ve iki zıt kutup arasında geçiş sağlayan ikincisini tartışalım.

Bu birimin dönüşümün *devam eden süreci* olduğunu düşünürsek, başlangıç ve bitişin ışığında onun her anını hemen anlayabilirsiniz. Kendinize basitçe sorun: Orta bölümün bu özel anı hangi oranda ve hangi anlamda başlangıçtan çıkıp sona doğru yaklaşıyor? Diğer bir deyişle, başlangıç hangi anlamda kendini *çoktan* sona döndürmüş durumda?

Kral Lear örneğimizde, oyunun başındaki görkemli atmosferde gerçekleşen eylemler krallığın bölünmesini, iki kız kardeşin aşka dair sahte uğraşlarını, Cordelia'nın korkusuz gerçeğini, Kent'in sürgününü, krallığın tacın fırlatılmasıyla yıkılışını vb. kapsar. Dönüşüm başlamıştır! Oyunun başta oldukça istikrarlı ve sağlam görünen dünyası artık tuzla buz olmuş ve kendini bitirmiştir. Lear bağırır ama yine de sesi duyulmaz: "Bence dünya uyuyor." Soytarı "Başsız taç, altın olanı verdiğinde, ne kadar az anlamın var," der. Lear'ın aklına ciddi şüpheler düşer ve yalnızca Soytarı bunları söze dökmeye cesaret eder. "Burada beni tanıyan var mı?", "Benim kim olduğumu söyleyebilecek olan var mı?" diye bağırır Lear. Soytarı şöyle karşılık verir: "Lear'ın gölgesi." Tragedyanın başı yavaş yavaş orta bölüme dönüşmeye başlar. Lear çoktan krallığı kaybetmiştir ama henüz farkında değildir; Goneril, Regan ve Edmund maskelerini çoktan

kaldırmış ama henüz tamamen çıkartmamıştır: Lear ilk yaraya çoktan sahip olmuştur ama daha kalbinin kanadığı ana yaklaşmamıştır; despot aklı çoktan sarsılmış ama eski düşüncelerin yerini alacak yenilerin belirtisi henüz görülmemiştir.

Sona doğru adım adım, yönetmen ve oyuncu Kralı bir dilenciye, zalimi seven bir babaya dönüştürecek. Bu "çoktanlar" ve "henüz olmamışlar", geçmişteki noktaların her birini (oyunun başı) şimdinin içinde dokuyarak ve aynı zamanda gelecek noktaları (oyunun sonu) önceden vererek düğümleri dolaştırıyor. Özellikle orta bölümde geçekleşen bu dönüşümün her anında, her sahne ve karakter gerçek anlamını ve önemini açığa vuruyor. Görkemli tahtını bırakan Lear ile Goneril'in şatosunda ilk kez karşımıza çıkan Lear iki farklı Lear'dır. Sonraki ilkinden doğar, tıpkı üçüncünün ikinciden doğacağı gibi vb. Bu süreç "henüz olmamışlar" ın kalmadığı ve "çoktanlar" ın tragedyanın ana tasarımını oluşturduğu final anına dek sürer.

Bütün sahnelerin üç kompozisyon ilkesi yoluyla birbirine nasıl dönüştüğünün farkında olarak, yönetınen ve oyuncular önemli ve önemsizi, büyüğü ve küçüğü birbirinden kolaylıkla ayırır. Böylece oyunun temel çizgisini ve bu çizgide ilerleyen çatışmayı detaylar arasında kaybolmadan koruyabilecekler. Kompozisyonun ışığı altında ortaya çıkan sahneler, nasıl en iyi şekilde sahnelenebileceklerini yönetmene kendileri söyleyecektir, çünkü oyunun bütünü içindeki önemleri, kendini yönetmene yanıltmadan gösterecektir.

Üç katmanlılık, kutupluluk ve dönüşüm ilkeleri bizi bir sonraki kompozisyon ilkesine sürükler, bu ilke üç büyük bölüm ya da birim için ayrı *doruk noktalarını* belirlemeyi kapsar.

Her birimin kendine özgü anlamları, karakteristik özellikleri ve hakim güçleri vardır; Bunlar kendi içlerinde düzenli bir şekilde dağılmaz, gücü azalır ve çoğalır, dalga gibi yükselir ve alçalırlar. Onların en yüksek gerginlik anlarını *doruk noktası* olarak adlandıracağız.

İyi yazılmış ve iyi oynanan bir oyunda her bölüm için bir adet, yani toplam üç ana doruk noktası vardır. Üç birimin birbirleriyle olan ilişkisi gibi doruk noktaları da birbirine bağlıdır; birinci birimin doruk noktası olay örgüsünün bir çeşit özeti şeklindedir; ikinci

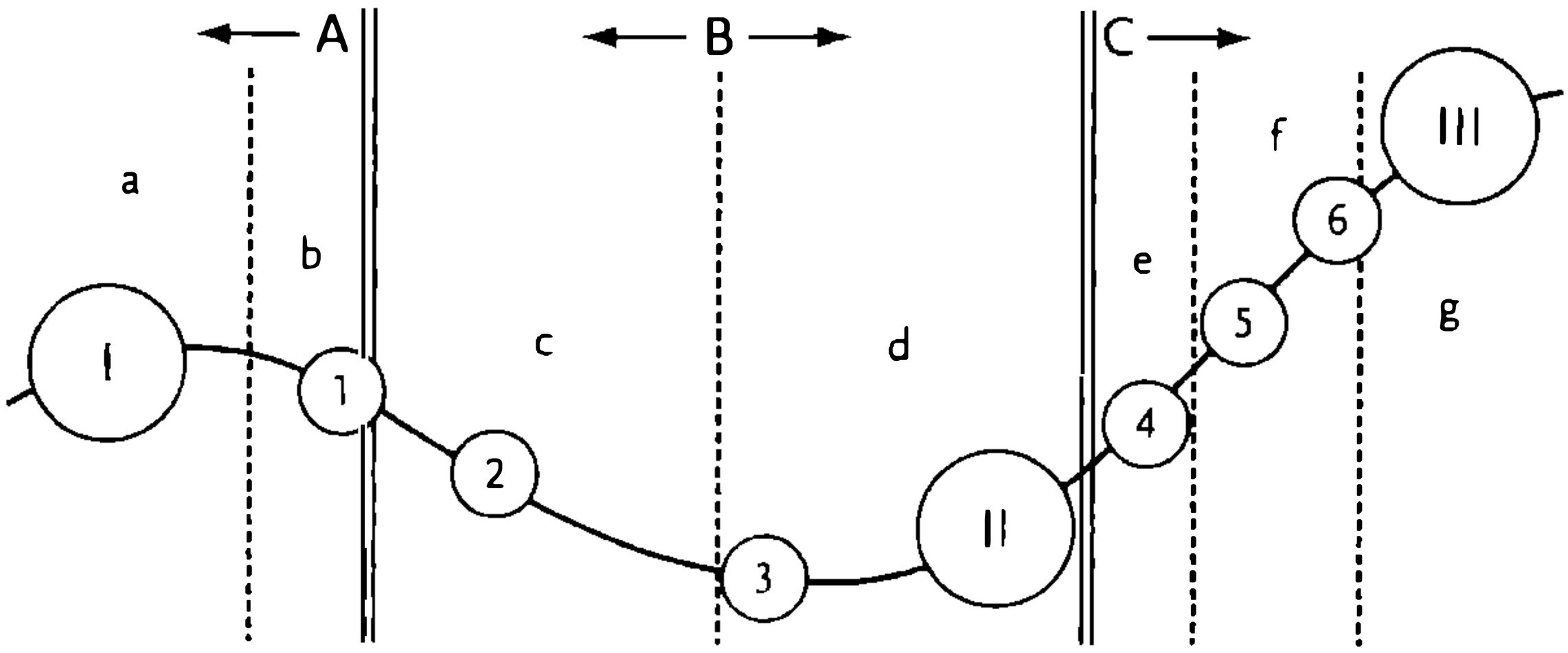
doruk noktası ikinci ya da orta bölümün hikâyesinin nasıl gelişeceğinin yoğunlaştırılmış bir biçimidir; ve üçüncü doruk noktası da son birim çatısı altında öykünün finalini berraklaştırır. Dolayısıyla, bu üç doruk noktası da yine birimler gibi üç katmanlılık, dönüşüm ve kutupsallık yasaları tarafından düzenlenir. *Kral Lear*'dan bir diğer örnekle görselleştirelim.

Birinci bölümde olumsuz, dünyevi güçler, kasvet verici atmosfer, karanlık işler ve düşünceler oldukça korku vericidir. Bu birimdeki niteliklerin, güçlerin ve anlamların en açık ve yoğun haliyle, en kısa şekliyle nerede ifade edildiğini kendinize sorarsanız, büyük ihtimalle dikkatiniz Lear'ın Cordelia'yı suçladığı, tacı düşmanlarının eline verdiği ve sadık, minnettar uşağı Kent'i sürgüne gönderdiği sahneye (I.Perde I.Sahne) yönelecektir. Bu kısa sahne, tohumun kabuğunu kırmasına ve bir bitki olarak büyümeye başlamasına benzer. Bu sahnede etrafta ve Lear'ın içinde gizlenen kötü güçlerin ilk belirtileri görülmektedir. Lear'ın varlığını şiddetle parçalayarak çıkan bu güçler şimdi Lear'ın çevresindeki olumsuz güçleri serbest bırakmaktadır. Kral Lear'ın şimdiye kadarki eksiksiz ve uyumlu dünyası parçalanmaya başlar. Bu ben merkezli körlüğün içerisindeki Lear, Cordelia'yı göremez. Goneril ve Regan taç ile gelen gücü ellerine alırlar, uğursuz atmosfer büyür ve yayılır. Bu kısa sahne boyunca tragedyanın ana yayı gerilir. Bu birinci bölümün doruk noktasıdır (I.Perde, I. Sahne, Lear'ın konuşmasıyla başlayıp, Kent'in "Bırak gitsin!" repliğiyle devam edip, Kent'in sahneden çıkışına kadar olan bölüm).[2]

İkinci birimin doruk noktasını bulmadan önce, üçüncü bölümün doruk noktasını bulmamız gerekli.

Birinci birimin aksine, üçüncü bölümde olumlu, manevi güçler ve nitelikler egemen durumda. Son birimde, Lear'ın ıstıraptan kurtulması ve kötülüğün yok olmasıyla ortaya çıkan aydınlanmış bir atmosfer hüküm sürer. Burada ayrıca, tüm güç ve niteliklerin üçüncü birimin anlamını oluşturan görkemli finalin içine dahil olduğu bir sahne görürsünüz. Bu sahne tragedya boyunca serpilip gelişen tohumun meyvesidir. Doruk noktası, kollarında ölü Cordelia ile göründüğü anda başlar (V. Perde, III. Sahne). Onun için dünyevi ve maddi olan dünya artık yoktur. Onun yerine manevi değerlerle çev-

rili yeni bir dünya kurulmuştur. İçinde ve dışında savaştığı kötülükten dolayı çektiği ıstırap onu yeni ve arınmış bir Lear'a dönüştürür. Artık gözleri açılmıştır ve gerçek Cordelia'yı görür. Lear bir zamanlar tahtındayken karşısında duran kızı Cordelia'yı göremediği haliyle görür. Lear'ın ölümü üçüncü doruk noktasını sonlandırır.[3] Doruk noktaları arasındaki zıt kutupluluk oyunun başlangıcı ile sonu arasındaki zıtlığın aynısıdır.



A,B,C – Three Big (Main) Units
I,II,III – Main Climaxes

1,2,3,4,5,6 – Auxiliary Climaxes
a,b,c,d,e,f,g – Subdivisions

CHART

[3] See CHART, I.

Şimdi ikinci bölümün, dönüşümün gerçekleştiği birimin doruk noktasına dönebiliriz.

Kaotik, fırtınalı, yıkıcı güçlerin durmaksızın Lear'ı takip etmesi ve ona eziyet etmesi ikinci birimin belirleyicisidir. Sonra fırtına durulur ve boşluk ve yalnızlık atmosferi etrafa yayılır. Lear eski bilincini kaybetmiştir ve fundalıkta delirmiş bir adam gibi gezinir. O halde bu birimin doruk noktasını nerde bulacağız? Tragedyanın başlangıcının sonuna dönüştüğü, bizim geçmişin öldüğünü ve aynı zamanda yeni bir geleceğin belirmeye başladığını anladığımız herhangi bir sahne var mı? Evet, böyle bir sahne var, olmalı da. Bu sahne Shakespeare'in bize *iki* Lear'ı da aynı anda gösterdiği sahnedir; birisi ölmektedir (geçmiş), diğeri ise büyümeye başlamaktadır (gelecek). İşin ilginci, bu sefer dönüşüm kendi ifadesini repliklerin

içeriğinde ya da belli kelimelerin anlamlarında değil durumun kendisinde, Lear'ın delirme gerçeğinde bulur. Doruk noktası, delirmiş Lear'ın Dover civarındaki kıra gelmesiyle başlar ve oradan ayrılmasıyla sona erer (IV. Perde, VI: Sahne). [4]

Şimdi bu sahnenin anlamına bakın ve kendinize sorun, "Başlangıçta ve sonraki sahnelerde gördüğüm ve bildiğim Lear ile bu Lear aynı mı?" Cevabı, "Hayır" olmalı; bu yalnızca bir dış kabuk, önceki sadık Lear'ın trajik bir karikatürüdür. Akıl yitimi ve dış görünüşündeki çöküş zirveye ulaşmış olabilir; doğru, ama bunlar Lear'ın kaderinin sonu değil, hissediyorsunuz. Tüm ıstırabı, gözyaşları, umutsuzluğu, pişmanlıkları Lear'ın yaşlı, beyazlamış kafasına yalnızca onu delirtmek için mi düştü? Hiç de değil. Bu insafsızlık ve amaçsızlık olurdu. Kalbinin ve onurunun kırılması, itibarını kaybetmesi ya da cesareti, şiddetli kavgaları ve kibri, boyun eğmez kral irades boşuna mıydı? Eğer öyleyse, bu muhteşem karaktere ne kadar yazık! Fakat siz Lear'ın trajedisinin henüz çözülmediğini biliyor ve hissediyorsunuz ve deli bir adam kılıfının altında yatanların ortaya çıkmasını bekliyorsunuz. Geleceğini şu anda yalnızca tahmin edebildiğiniz, onun için daha yüce bir çözüm yolu olması gereken, *yeni* Lear'ı bekliyorsunuz. Onu bekliyorsunuz ve gelecekteki Lear'a dair kafanızda bir şeyler çoktan canlandı. Aldatıcı görünüşünün arkasında, yeni Lear'a dönüşme süreci içinde olduğunu ve yenisinin yakında ortaya çıkacağını biliyorsunuz. Cordelia'nın çadırının önünde, diz çökmüş bir şekilde ondan af dilediği zaman yeni görünüşüyle karşılaşacaksınız. Fakat şu anda gözünüzün önünde iki Lear var: Birisi boş ruhsuz bir beden, diğeri ise bedensiz bir ruh. Gözünüzün önünde geçekleşen şey *geçmişin geleceğe dönüşüm sürecidir.* Kutupluluk şu anda şekillenme sürecinde. Orta ve geçiş bölümünün doruk noktasını yaşıyorsunuz.

Bu üç doruk noktası (eğer mantıktan çok sanatsal sezgiyle doğru saptanırsa) oyunun ana fikri ve temel dinamiği için size ipucu verecektir. Her doruk noktası temsil ettiği birimin özünü ifade eder. Görece kısa olan bu üç sahne, bizi Lear'ın bütün içsel ve dışsal yoluna, tüm kaderine kadar götürür: Lear sayısız günah işler ve kötü güçleri serbest bırakır; kaos, ıstırap ve delilik Lear'ın eski, yaşlı bedeni ve dünyası kadar eski bilincini de parçalar; bunun sonucun-

da yeni bir bilinç, yeni Lear ve yeni bir dünya doğmaya başlar. Tragedya dünyevi düzlemden manevi düzleme yükselir ve bu düzlemde iyi güçler galip gelir. İmgeleminizde yalnızca bu üç doruk noktasını canlandırırsanız, tüm tragedyanın anlamını ve içeriğini üç kelimeyle ifade edebilirsiniz: *günah, yargı* ve *aydınlanma*. Dolayısıyla üç doruk noktası oyunun ana fikrini bir kez daha berraklaştırır.

Bu bağlantıdan yola çıkarak yönetmene provalarına bu üç doruk noktasıyla başlaması önerilebilir. Oyun provalarının ilk sahneyle başlayıp hiç yolunu şaşmadan ilerlemesi gerektiği izlenimi hatalıdır; alışkanlıktan doğmuştur ve gerekli yaratıcılıktan esinlenmez. Eğer oyunun tümü imgelemde netleşmişse, baştan başlamaya gerek ve ihtiyaç yoktur. Oyunun ana fikrini ifade eden sahnelerden başlamak, daha sonra ikinci dereceden önemli sahnelerle ilerlemek daha iyi olacaktır.

Oyunun üç ana biriminin her biri kendi içinde herhangi bir sayıda, daha küçük birimlere bölünebilir. Bu küçük birimlerin de kendi doruk noktaları vardır. Bunları ana doruk noktalarından ayırt etmeyi kolaylaştırmak için *yardımcı doruk noktaları* olarak adlandırıyoruz. *Kral Lear* aşağıdaki gibi bir ayrımlamaya oldukça elverişlidir:

İlk ana birim(A) iki küçük birime ayrılır. İlkinde (a), Lear seyircinin karşısına tüm görkemi, sınırsız despot gücünü yayan haliyle çıkar. Üç günah işler: Cordelia'yı suçlar, tacını verir ve Kent'i sürgüne gönderir. İkinci ayrımda (b) olumsuz, kötü güçler yıkıcı ve yok edici etkinliklerine başlar.

Birinci ana doruk noktası (1) birinci ayrımın da,

(a) doruk noktasıdır, ama ikinci ayrımın

(b) kendi yardımcı doruk noktası vardır.

Sinirlendikten sonra Lear tacını bırakır ve Fransa Kralı Cordelia'yı kovar, komplo ve gizlilik atmosferi içinde ilk olarak Goneril ve Regan'ın fısıltılarını duyarız (I.Perde, 1.Sahne).

Goneril: "Kardeşim, söyleyeceklerim var...." Çevirecekleri dolapları planlıyorlar ve bu yardımcı doruk noktasının(b) başlangıcı. Kısık sesle başlayan (perdenin açıldığı atmosferde bile hissedilen) ve sonra birden Lear'ın öfkesiyle şiddetli bir şekilde patlak veren Kötülük teması şimdi üçüncü ve en önemli gelişme aşamasın-

dadır. Bilinçli ve kasıtlı bir komplonun belirgin şekline sahiptir. Bu doruk noktası ayrıca Edmund'un tiradını da kapsar (I.Perde, 2. Sahne), çünkü kompozisyon bağlamında ele alacak olursak yazarın perde ve sahne ayrımları çok dikkat edilmesi gereken unsurlar değildir. Bu doruk noktası Gloucester'ın sahneye girişiyle son bulur.

Orta birim (B) de yine daha küçük iki parçaya (c ve d) bölünebilir. Birinci bölüm heyecanlı, fırtınalı ve kaotiktir; dizginsiz güçler Lear'ın bilincine yavaş yavaş süzülerek, ona eziyet çektirerek ve onu parçalayarak ortalıkta gezinmektedir. Bu ayrımın (c) yardımcı doruk noktası (2) Lear'ın tiradıyla başlar, "Esin rüzgârlar esin! Yanaklarınız çatlayıncaya kadar üfürün!" (III. Perde, 2. Sahne) ve "... ... böyle yaşlı ve ağarmış başa. O! Ayıp Ayıp!" repliğiyle biter.

İkinci ayrım (d), fırtına dindiğinde, dünya bomboş ve tükenmiş göründüğünde ve terk edilmiş Lear derin, ölüm gibi bir uykuya daldığında başlar. Burada aklıma gelmişken, dikkatinizi orta bölümün (B) iki ayrımının (c ve d) birbiriyle çok güçlü bir zıtlık ve kutupluluk barındırdığı gerçeğine çekmek istiyorum. İkinci ayrımda (d) iki doruk noktası bulacaksınız: ana doruk noktası (II) ve onu izleyen yardımcı doruk noktası (3). Yardımcı doruk noktası (3) kötü güçlerin aşırı gerilimini, tüm tragedya boyunca gerçekleştirdikleri en acımasız sahneyi, Gloucester'ın körleştirilmesini kapsar (III. Perde, 7. Sahne). Doruk noktası Gloucester'ın girişiyle başlar ve yaralı Cornwall'ın çıkışıyla biter. Bu vahşet sahnesi perişanlık, yalnızlık ve boşluktan oluşan genel atmosferi kırarak onu yalnızca zıt niteliklerıyle ortaya çıkarır. Aynı zamanda Kötülük teması için de bu bir dönüm noktasıdır. Eğer olumlu ve olumsuz güçlerin gelişimlerini izlerseniz, aralarındaki önemli farkı görebilirsiniz. Olumsuz, kötü güçlerin, etraflarındaki her şeyi yok ettikten sonra, yıkıcı eylemleri kendilerine geri dönerken, olumlular oyunun sonuna kadar nerdeyse düz bir çizgide gelişir ve büyürler. Bu onların dönüm noktasıdır. Dolayısıyla onların birinci yardımcı doruk noktasında, (1) ilk kez ortaya çıkmalarını, üçüncü yardımcı doruk noktasında (3) patlak vermelerini ve tüm imha etme süreçlerini gözlemlemek en önemli şeydir. Bir sonrakinin doruk noktası iki kardeşin düello yaptığı sahnedir (altıncı yardımcı doruk noktası).

Daha üçüncü büyük birim başlamamıştır ama şafakla birlikte ışığın doğuşu birbirini izleyen uzun sahnelerde hissedilir. Delirmiş adam maskesinin ardında aydınlamış, yeni bir Lear beklemeye çoktan başlamışızdır; Kötülük kendini yok etmeye başlar; Gloucester sadık oğluyla karşılaşır; Cordelia çok az görünür. Kompozisyon açısından bakarsak, bunların hepsi tragedyanın daha neşelendirici ve manevi üçüncü bölümüne bir hazırlıktır. Lear'ın Cordelia'nın çadırında görünmesiyle, aydınlık (İyi) teması çok güçlü bir şekilde alevlenir. Böylece, üçüncü birim (C) başlar.

Aydınlık teması peş peşe gelen, içinde üç ayrım barındıran, üç aşamadan geçer. Birincisi (e) Cordelia'nın çadırında (IV. Perde, 7. Sahne), sakin ve romantiktir. Yeni Lear, sevgi dolu insanlarla çevrili yeni bir dünyada uyanmıştır. Bu bizim görmeyi beklediğimiz "ikinci Lear" dır. Lear'ın uyanmasından başlayarak sahneden çıkışına kadar olan an bu romantik bölümün yardımcı doruk noktasını (4) oluşturur.

İkinci ayrım (f) tutkulu ve kahramanca. Lear ve Cordelia hapse girerler (V.Perde, 3.Sahne). İşte burada, Lear'ın yeni bilinci gelişir ve kuvvetlenir. Lear'ın sesi eski güçlü Kral'ın sesine yakındır, ama artık despotça değildir. Dünyevi olmaktan çok daha manevidir. Bu bölümün yardımcı doruk noktası (5) Lear ve Cordealia'nın girişiyle başlar ve onların çıkışıyla biter.

Edmund ve Edgar'ın düellosu da, kapanış anı olarak, yine bu kahramanlık bölümündedir (f). Bu daha önce bahsedilen, başka bir yardımcı doruk noktasına (6) işaret eder.

Üçüncü ve son ayrımın (g) trajik, neşelendirici bir niteliği vardır. Bu bütün kompozisyonun kapanış, final akorudur. Bu ayrımın doruk noktası, bütün tragedyanın üçüncü ana doruk noktasıdır (III).

Tüm doruk noktaları birbiriyle ilişkili, birbirini tamamlayıcı ya da birbirine zıttır. Daha önce bahsedildiği gibi, üç ana doruk noktası oyunun genel fikrini içinde taşır ve bunu peş peşe gelen üç aşamada ifade eder. Yardımcı doruk noktaları geçişi sağlar ve aralarındaki halkaları birbirine bağlar. Bunlar ana fikrin ayrıntılarıdır ve aşağıdaki gibi ifade edilebilirler:

Üç belirgin günahı işleyerek (I), Lear onu sürekli takip eden ve

ona işkence eden kötü güçleri serbest bırakır (1); Shakespeare'in alevlenen imgeleminde şiddetli fırtınanın görkemli sembolü olarak gelişir (2). Hiçbir direnişle karşılaşmayan kötü güçler, doruk noktasına ulaşana dek yıkıcı etkinliklerini gitgide arttırırlar (3), sonra onların azalması ve kendilerini imha etme süreci başlar. Lear ıstırap ve acıdan dolayı delirdiğinde (II), cezalandırılışı kendi doruk noktasına ulaşır (iki Lear'ın bir araya gelişi). Bundan sonra, trajik aydınlanma üç ilerleyen aşamada kendini gösterir: romantik (4), kahramanca (5) ve sonunda, kötü güçler kendilerini yok ettikten (6) sonra, sevgili kızı Cordelia'nın yanına gitmek için arınmış Lear'ın başka bir dünyaya geçişiyle (III) en yüksek ve en manevi aşama.

Dolayısıyla, yönetmenin provaya ilk olarak ana doruk noktalarını çalışmakla başlayıp ardından yardımcı doruk noktalarını ele alarak devam etmesi faydalı olacaktır böylece detaylar yavaş yavaş omurganın çevresinde toparlanmaya başlar.

Ana ve yardımcı doruk noktaları, oyunun geneline yayılan her gerilim ve çatışma anını kapsamaz. Bu doruk noktalarının sayısına dair bir kural yoktur ve yönetmenle oyuncuların zevkine ve yorumuna göre özgürce belirlenebilirler. Daha az gerginliği olan anları ayırt edebilmek için onları *vurgu* olarak adlandıracağız. Vurguların nasıl belirlendiğini örneklendirmek için tragedyanın ilk ana doruk noktasını ele alacağız.

Bu doruk noktası, Cordelia'nın önemli cevabından "Hiçbir şey, efendim"(I.Perde, 1.Sahne) repliğinden hemen sonra gelen gergin, anlamlı bir durma ile başlar. Bu durma birinci ana doruk noktası içindeki ilk vurgudur. Bu durmada bir sonraki sahnenin bütününün tohumu atılır ve bu tohum Lear'ın doğasının karanlık tarafını bize gösteren üç günahı işleme dürtüsünün yeşermesine yol açar. Bu ilk durmayı vurguya dönüştüren ve onu kompozisyon açısından oldukça önemli ve etkili kılan işte budur.

Buna benzer başka bir durma birinci ana doruk noktasının sonunda da var. Bu, ana doruk noktasının son vurgusudur ve Kent'in çıkışının hemen ardından kendini gösterir. Bu vurguda gerçekleşen şeylerin ahlaki sonuçları üzerine odaklanılmıştır. İlk durma-vurgu gelecekteki olaylar hakkında önceden bilgi verir,

sonuncu ise onları özetler.

Henüz şekillendirdiğimiz ilk ve son vurgu arasında, Lear Cordelia'yı suçlar ve onu kovar, tacını diğer kızlarına verir ve sonunda, Kent'i krallık sınırlarının dışına sürer. Lear'ın işlediği günahlardan ilki tamamıyla manevi öneme sahiptir: Cordelia'yı reddederek, kendini yalnız bir geleceğe mahkûm eder; kendi varlığını anlamsızlaştırır. "Bırak gitsin!" monologu bu doruk noktasının ikinci vurgusudur.

Lear'ın ikinci günahı daha çok dış dünyayla ilgilidir; çevresini, krallığını yıkar. Tacını soylu bir şekilde doğru varise bırakmak yerine, Cordelia ve Kent'in gerçeğini protesto edercesine tacını adeta nefretle fırlatır-onun o anlık ruh haline yakışır şekilde. Krallık gücünü bağışlarken yaptığı bu hata sahnenin üçüncü vurgusudur. Bu vurgu "Cornwall ve Albany, iki kızımın mirasları ile," repliğiyle başlar ve "görkemli kıtalar" repliğiyle biter.

Kent'in sürgün edilmesi, Lear'ın üçüncü günahı tamamen dünyevi karakterlidir; Cordelia manevi dünyadan uzaklaştırılırken, Kent dünyevi servetinden uzaklaştırılır. Lear'ın son konuşması, "Beni dinle, soytarı!" bu sahnenin dördüncü vurgusudur. Beşinci durma-vurgu doruk noktasını sonlandırır.

Yönetmen doruk noktalarını üzerine çalıştıktan sonra vurgularla ilerleyebilir. Böylece, yönetmen ve oyuncular oyunun ana çizgisini oluşturmuş olacak ve sahneleme sırasında daha az önemli anlar tarafından dikkatleri dağılmayacak ya da başka yöne yönelmeyecektir.

Kompozisyonun bir sonraki ilkesini *ritmik tekrarlar kuralı* olarak adlandıracağız. Bu ilke kendini ayrıca evrenin, dünyanın ve insanın yaşamındaki çok çeşitli yollarla da gösterir. Bu tekrarlama yollarından dram sanatıyla ilgili olan yalnızca iki tanesinden bahsedilmeli. Birincisi bir olgunun mekân ya da zaman içinde, ya da her ikisinde düzenli olarak kendini yinelediğinde ya da değişmeden kaldığı durumdur; ikincisi bir olgunun her biri peş peşe gelen tekrarlarla değiştiği durumdur. Bu iki tür tekrar seyircide farklı tepkiler uyandırır.

Birinci durumda, tekrarlamalar zaman bağlamında gerçekleşirse seyirci "sonsuzluk" izlenimine, mekân bağlamında gerçekleşirse

"sınırsızlık" izlenimine kapılır. Bu tarz tekrarlamalar sahneye uygulandığında, çoğunlukla belirli bir atmosferi yaratmak için yardımcı olur. Zil sesinin, bir saatin tik takının, kıyıya vuran dalgaların sesinin, durmadan esen rüzgârın sesinin vb. ritmini düşünün; ya da eşit aralıklarla dağılmış pencereler, kolonlar, koltuklar ya da sahneden geçen insan figürlerinin ortamdaki tekrarlarını düşünün.

Kral Lear'da bu tarz ritmik tekrarların en avantajlı kullanım şeklini oyunun başında "ölümsüz" (antik) ve "sınırsız"(oldukça büyük) efsanevi bir krallık izlenimini yaratırken görebiliriz. Dekor, sesler ve hareketler, meşalelerden, fenerlerden oluşan aydınlatma ve ışık gelen pencereler bu amacı gerçekleştirmek için kolaylıkla kullanılabilir. Karakterlerin ve saray çalışanlarının sahnede ritmik olarak görünmeleri, aralıklı durmaları, Lear'ın girişinden önce ve sonra ritmik olarak düzenlenmiş kısa durma anları, hatta Lear'ın yaklaşan ayak sesleri- bunların tümü ve bunlara benzer araçlar istenilen etkiyi yaratacaktır. Aynı ritmik tekrarlama tekniği, fundalıklarda fırtınanın devam ettiği sahnelerde de kullanılabilir: oyuncunun bir keskinleşip (kesik kesik, stakato) bir yumuşayan (devamlı, legato) hareketlerinin yanı sıra, ışıkları yakıp söndürmek, gök gürültüsü, rüzgâr esintisi gibi araçlar. Lear ve arkadaşlarını kendi kontrolünde tutan çetrefilli bir fırtına ve "sınırsızlık" etkisini yaratabilmek için, yönetmen kesinlikle bunlardan başka sayısız yollar ve araçlar da bulabilir.

Olgu değiştiğinde, yani ikinci tip tekrarlama gerçekleştiğinde yaratılan etki daha farklıdır. Bu çeşit tekrarlamalar belirli izlenimleri daha manevi ya da maddi hale getirerek etkiyi hem azaltabilir hem de arttırabilir; mizahı, trajediyi ya da durumun her hangi bir yönünü pekiştirebilir de güçsüzleştirebilir de. Kral Lear bize bu ikinci çeşit tekrarlamayı göstermek için de güzel fırsatlar sunar:

1. Tragedya süresince *krallık teması* çok güçlü bir şekilde üç defa öne çıkar. Lear'ın Taht Odası'nda ilk kez görünmesiyle seyirci onu tüm dünyevi görkemiyle bir kral olarak selamlar. Gösterişli despot imgesi akıllarda yer eder. Deli Kral fundalıkta göründüğünde, aynı temanın *tekrarı* şoka uğratır (IV. Perde, 6.Sahne). Bu tekrar seyirciye görkemli krallık ihtişamının azaldığını ya da küçüldüğünü ve manevi olanın arttığını ya da büyüdüğünü gösterir. Shakespeare

hiçbir yerde ana karakterinin *soylu* niteliklerini azaltmaz. Tam tersine, dünyeviden maneviye geçiş sürecini yaşayanın normal bir insan değil de, Kral olduğunu vurgulamak için her şeyi yapar. Yalnızca kelimeler değil, baştaki durumla arasındaki zıtlık da - Kralın dış görünüşü, dağılmış ve başka yöne kaymış aklı- seyirciyi, zalim kaderini büyük bir şefkatle izlemek için Kral Lear'ı geçmişe bakarak görmeye zorlar. Eğer seyircinin *Kral* olduğunu bir an bile unutmasına izin verilirse, dramatik etki bu kadar vurucu olmayacaktır: "Ben Kral'ın ta kendisiyim… … tepeden tırnağa kadar Kral ….. ben Kralım, efendilerim, biliyor musunuz!"

Tragedyanın sonunda, Lear kollarında Cordelia'nın cesedi ile öldüğünde, "Kral" üçüncü kez görünür. Lear bu sefer de seyircinin karşısına büyük bir çelişki içinde çıkmıştır. Tahtta güçlü bir despot, savaş alanında çaresiz bir yoksuldur doğru ama bununla birlikte bir *kraldır* da hâlâ. Tragedyanın sonunda ölür. Fakat şimdi kendinize sorun, çok iyi oynandığını görseniz bile, sizce Kral gerçekten öldü mü? Eğer rol iyi oynandıysa ve tekrarlar uygun bir şekilde kullanıldıysa, seyircinin çıkarımı şüphesiz Kral'da ölen şeyin O'nun dünyevi, despot "Ben"inin olduğu, ama diğer, *ruhani Kral'*ın arınmış "Ben" ile birlikte ölümsüzlük kazandığı yönünde olacaktır. Performans bitikten sonra o seyircinin kafasında ve kalbinde yaşamaya devam eder. Eğer bu size boş bir teori gibi geliyorsa, Lear'ın ölümünü Edmund'un ölümüyle karşılaştırın. Edmund'un ölümünden sonra seyircide ne kaldı? Boşluk, onun hayatını tanımlayan "hiçlik". Hafızadan kolayca silinir. Öte yandan, Lear'ın ölümü insanüstü bir dönüşümdür: Başka bir varlık olarak hâlâ yaşar; tragedya boyunca onun kral "Ben"i o kadar çok manevi enerji toplamıştır ki fiziksel ölümünden çok uzun zaman sonra bile yaşamaya devam eder. Dolayısıyla, "Kral" temasının tekrarlanması "Kral" kavramının manevi anlamını arttırmaya yardımcı olur. Bu ritmik tekrarlama da yine tragedyanın ana fikrinin bir yönünü bize sunar:

"Kral", insanın içindeki üst ben, acımasız kaderin darbeleri egemenliğinde bile yaşamak, büyümek ve dönüşmek için kendiliğinden bir güce sahiptir ve fiziksel ölümün sınırlarını aşabilir.

2. Lear Cordelia ile beş defa karşılaşır. Her karşılaşma sonsuz birlikteliğe doğru atılan bir adımdır. Lear onunla Taht Odası'nda

karşılaşır ve onu kovar. Kompozisyon açısından, bu sonraki karşılaşmalar için bir hazırlık jesti, bir atlama noktasıdır. Onu ne kadar sert kovarsa, son karşılaşmaları bir o kadar etkileyici olacaktır. İkinci karşılaşma, çok uzun bir ayrılıktan sonra Cordelia'nın çadırında geçekleşir. Bu karşılaşmanın bir öncekinden çok farklı bir karakteri vardır. Roller tersine dönmüştür. Lear dizleri üstünde Cordelia'dan af diler. Fakat üst anlamda, tragedyanın iletmek istediği onların birbirlerini henüz bulamadıklarıdır. Bu ikinci karşılaşmada Lear oldukça küçük düşmüştür, Cordelia'ya göre daha aşağıdadır. Cordelia henüz onu kendi hizasına getiremez. Bir yükseltici adım daha gereklidir, başka bir karşılaşma. Bu, ritmik figürün üçüncü tekrarında gerçekleşir: Cordelia ve Lear esir düşerler. Ama burada bile hâlâ tam bir eşitlik sağlanamamıştır. Artık manevi renklerle tanışmasına rağmen, Lear'ın boyun eğmez "Ben" egosu yine kıvılcımlanır. Saray görevlilerini, "yaldızlı kelebekler"i, "zavallı boyacılar"ı küçümser ve Cordelia'yı uzaklaştıran gururunu uyandıran şey bu hor görmedir. Bu açık kanıt Lear'ın henüz Cordelia'yı hak etmediğini bize gösterir. Seyirci başka bir karşılaşmanın gerekli olduğunu hisseder ve sonunda onları birlikte, Lear'ı kollarında Cordelia'yı taşırken görür. Bu onların dördüncü karşılaşmasıdır. Artık Lear kibrinden ve bir isteği dışında -varlığının tarifsiz sevgisini Cordelia'ya sunmak, Cordelia' nın kendini feda ettiğinden daha fazlasıyla kendini feda etmek- bütün isteklerinden kurtulmuştur. Fakat aralarında iki dünyanın sınırları vardır. Şu an var olduğu dünyada onu bir kez kovmuştur. Şimdi, umutsuzluk içinde onu geri ister, varlığının en değerli amacına başka nasıl ulaşabilir? "Cordelia, Cordelia, birazcık daha kal. Ne! Bir şey mi dedin?" (V. Perde, 3.Sahne). Hâlâ bir ileri adım daha, başka bir karşılaşma daha gereklidir ve bu Lear'ın kendini Cordelia'nın dünyasına geçmesidir. Ve Lear ölür. Ölümü ritmik tekrarı sonlandırır. Uzun süredir birbirini arayan bu ikili şimdi fiziksel dünyanın sınırları ötesinde birleşir. Seyirci bu beşinci, son görüşmeyi insan sevgisinin en üst hali, gerçek bağlılığın en yüce birleşmesi olarak kabul eder. Artık Lear ve Cordelia yalnızca kendilerini eşit derecede feda etmemiş, ayrıca birbirlerine eşit ve manevi olarak bir olmuşlardır. Yine kompozisyon sayesinde, tragedyanın ana fikrinin başka bir yönü daha açığa çıkar. Eğer bir önceki tekrarlar seyirciye

insanın *kral Ben'inin* ölmezliğini gösteriyorsa, bu tekrarlar da *kral Benin birleşme gerekliliğini, erkek olan Ben'in* tamamlayıcısıyla- *erkeğin zalimliğini ve saldırganlığını yumuşatan kadınla-* birleşmesini iletiyor olmalı. Bu da Lear'ın, başlangıçta Cordelia'yı sürgün ettiğinde yoksun kaldığı ve kovduğu ruhuyla birleşmesidir.

3. Üçüncü tekrarlama örneği ise bir çeşit *paralellik* olarak kendini gösterir. Seyirci aynı anda Lear'ın trajedisini ve Gloucester'in dramını izler. Dram trajediyi tekrarlar. Gloucester'ın ıstırabı Lear'ınkinden daha az değildir, fakat onun ıstırabının sonuçları farklıdır. Her ikisi de hatalar yapar; ikisi de onları seven ve vefalı çocuklarını kaybeder; ikisinin de ayrıca kötü çocukları da vardır; ikisi de dünyevi servetlerini kaybeder; ikisi de kayıp çocuklarıyla tekrar buluşur; ve her ikisi de sürgünde ölür. Bu iki kaderin benzerlikleri burada son bulur ve zıtlıkların farklılığı başlar. Nerede ve nasıl olduğunu inceleyelim.

Gloucester, Lear'ın kaderini tekrarlar, ama daha aşağı bir seviyeden; dünyevi aklın sınırlarını aşmaz ve delirmez. Aynı dizginsiz güçlerle karşılaşır, fakat onlar Gloucester bilincini açmaz ya da bir üst bilinç uyandırmaz; Lear'ın aksine, o fırtınanın bir parçası olmaz. Gloucester orada durur, tam da Lear'ın manevi açıdan yükselmeye başladığı yerde; her ikisi de sabırla bekleyeceklerini söylerler, fakat Gloucester için bu dünyevi bir sınırdır. Lear daha ileriye gider, Cordelia'yı tekrar bulur ve bu onun için dünyanın ötesindeki yeni ve üst bir yaşama doğru yönlendiren bir dürtüdür. Gloucester Edgar ile tekrar buluşur ve ölür; o yalnızca bir ölümlüdür ve dünyevi bilincin ötesinde yatan saklı gizemi anlayamaz. Yaşamlarının yolu aynıdır, fakat farklılık o yolda kimin yürüdüğüdür! Lear'ın farklılığı kral Ben'inin ona kendi kaderini yaratma ve şekillendirme gücünü vermesinden kaynaklanır; onu çevreleyen kaderle savaşır ve Gloucester gibi ona boyun eğmeyi reddeder. Başlarda benzerlik ve sonra tezatlık yoluyla kurulan bu tekrarlanan paralellik, yine tragedyanın ana fikrinin başka bir yönünü açığa çıkartır: *Boyun eğmeyen Ben'in gücü ve ideal olan (Cordelia) için gösterilen çaba, ölümlü insanı ölümsüzleştirir.*

4. Tragedyanın kargaşası içinde Lear üç kere görünür ve üç kere sahneden *ayrılır*. Beklemenin o gergin atmosferi perdenin açılma-

sıyla sahneyi doldurur. "Durma"ya benzeyen, Kent ve Gloucester arasındaki fısıltılı ve kısık sesli diyalog kralın görüneceği haberini verir. Lear girinceye kadar aslında tragedya başlamamıştır. Önemli olaylarla dolu kader yavaş yavaş şaşırmış seyircinin gözlerinin önüne serilmeye başlar. Bunları güçlü kralın adım adım yıkılışı izler. Lear, savaşır, acı çeker ve kaybeder, kızlarının "yargılanmasından" hemen sonra uzun mücadeleye bir an teslim olarak tükendiği anda, ölüme benzer derin bir uykuya yatar (III.Perde, 6.Sahne). Yenilmiş görünmektedir. Kader ilk devreyi tamamlamıştır ve Lear sahnede ilk göründüğü andan sonra ilk kez tragedyanın dünyasını terk eder. Şimdi bir kez daha uzun, önemli bir "durma" art arda gelen bir dizi sahneyi kapsar.

Lear'ın ikinci kez görünmesi hayali ve fantastiktir. Dover civarındaki kırda, hiçbir yerden gelmeyen bir hayalet gibi görünmektedir. Eğer hayali görünüyorsa, bunun nedeni, bildiğimiz gibi, çoktan boş, ruhsuz bir kabuğa dönüşmüş olmasıdır. Geçmişi vardır ve geleceği de olacaktır ama şimdisi yoktur. Boşlukta, asılı dolaşmaktadır. Tıpkı bir kuyruklu yıldız gibi, trajik dünyanın gökyüzünde görünür ve yine kaybolur.

Lear üçüncü defa Cordelia'nın çadırında *görünür*. Tekrar ama bu kez müzikte ve sevgi, umut atmosferinde bir "durma", Lear'ın uyuşuk varlığının habercisidir. Lear uyanır: "Beni mezarımdan çıkarmakla bana haksızlık ediyorsunuz." Bu ana kadar Lear ne kadar uzaktaydı? Bu trajik dünyanın eşiğinin ardında dolaşmak için ne değişimler geçirdi? Seyirci farkında olmadan Lear'ın Taht Odası'ndaki ilk görünüşüyle bu üçüncü görünüşünü karşılaştıracak ve kralın trajik kaderinin, içsel gelişiminin ve bir avareye dönüşümünün önemini anlayacaktır. Oyunun sonunda seyirci Lear'dan üçüncü ve son kez ayrılır. Ayrılışı yine görkemlidir. Görkemli olan başka bir şey de fiziksel ölümünün hemen ardından gelen "durma" anıdır. Seyirci öbür dünyaya doğru bu ağır geçişi hissederek izler. Bu defa tekrarlama *Lear'ın içsel gelişimi ve Gloscester'ın geçemeyeceği yalnızca Lear'ın geçebileceği iki dünya arasındaki sınır* hakkında bizi ikna eder.

5. Şimdi de benzer kırılmaları Goneril ve Regan'ın Lear'a karşı sevgileri üzerine ant içtikleri kısa sahne (I.Perde,1. Sahne) üzerin-

den inceleyelim. Bu tekrarlamanın dışsal yapısı oldukça basit: (a) Lear'ın Goneril'e sorusu; (b) Goneril'in cevabı; (c) Cordelia'nın ara sözü; (d) Lear'ın kararı. Aynı yapı Regan'ın cevabı için de geçerli. Yapının üçüncü tekrarı ise Cordelia'nın cevabı ile bozulur ve bir sonraki sahne bu üç katlı tekrarın bir sonucu olarak gelişir. Bunu daha iyi göstermek için tüm sahneyi imgelemimizde oynamayı deneyelim.

Lear tüm gözler ona çevrilmişken Taht Odası'nda belirir. Çevresindeki dehşet, saygı ve korku onun tüm bunları hor görüşü kadar büyüktür. Lear'ın gezinen bakışları hiçbir noktada durmaz. Kendisine, huzur ve rahatlık özlemine saplantılıdır. Tahtından vazgeçmekte ve gücünü terk etmektedir. İstediği huzuru Goneril, Regan ve Cordelia'nın ona vereceklerini umut eder; ona ölüm anına kadar sevgiyle eşlik edeceklerdir. Ve ölümünde ona huzuru sunacak bir arkadaşla tanışacağını düşünür.

Lear ilk sorusunu Goneril'e yöneltir. Cevabını önceden bilen Lear'ın dışında, şimdi tüm gözler Goneril'in üzerindedir. Fakat cevap tehlikeli ve zordur. Sesindeki yanlış bir ton Kral'ın kalbinde şüphe kıvılcımları çakacaktır ve uyuyan bilincini uyandıracaktır. Fakat korkusu ve karanlık ilhamı Goneril'in doğru sözleri ve tavrı bulmasını sağlar. Lear'ın uyuyan bilincine uyandırmadan girer. Konuşmasına başlar. Sesinin tonu, temposu, sesindeki titremeler ve hatta konuşma şekli Lear'ın ona soruyu yönelttiğinde kullandığına benzer. Ve onunkilerle birleşerek Goneril'in sözleri Lear'ın kendisininmiş gibi çıkar. Goneril'in sözleri git gide sessizleşir, Lear'ı daha derin bir uykuya sürükleyen bir ninni gibi çıkmaya başlar. Cordelia'nın alçak sesle söylediği ara söz- "Cordelia ne yapacak?"- sessiz bir hıçkırık gibi gelir. Lear kararını açıklar. Bu tekrarın ilk jesti böyle sonlanır.

Hâlâ uykudaki bilinciyle Lear şimdi de Regan'a sorusunu yöneltir. Kompozisyonun jesti kendini tekrarlamaya başlar. Regan'ın işi kolaydır. Goneril yolu döşemiştir ve ileri sürülen yalanlarla nasıl başarı elde edileceğini göstermiştir. Regan her zaman olduğu gibi Goneril'i taklit eder. Yine Cordelia'nın araya giren, kederli sözleri–"Ah zavallı Cordelia!"- kardeşinin konuşmasına nokta koyar. Lear kararını açıklar; son sorusunu Cordelia'ya yöneltir. Tekrar-

lama üçüncü devresine başlar.

Cordelia'nın bütün varlığı babasına karşı duyduğu sevgiyle, şefkatle ve kardeşlerinin yalanlarına karşı itirazla doludur. Açık, öfkeli, kışkırtıcı ve kardeşlerinin seslerine karşıt bir şekilde cevabını söyler: "Hiçbir şey, efendim." Babasını Goneril ve Regan'ın yaptığı büyüden kurtarmayı ister. Ağır, gergin bir durma olur. Lear ilk kez gözlerini diker, Cordelia'nın üzerine. Bu uzun, gizemli bir bakıştır. Burada tekrarın yapısı bozulur. Cordelia, Lear'ı uyandırmıştır, fakat –tıpkı yorgun, uyuyan bir aslanın rahatsız edilmesi gibi- uyanıklığı kızgın bir kükremedir. Güçlü iradesi yaklaşan tehlike hakkında onu uyarmak isteyen tek kişi olan, kırılgan, savunmasız yavrusunu azarlayacaktır. Rastgele bir yola girer ve felaket kaçınılmazdır. Lear birbiri ardına üç hata yapar. Tekrarlama yine tragedyanın ana fikrinin bir yönünü gözler önüne serer:

Uyanmış Ben'in gücü iyiyi, doğruyu ve güzeli garantilemez. Hepsi uyanmış Ben'in ne yöne gitmeyi seçtiğine bağlıdır.

*

Şimdi kompozisyonun bir sonraki ilkesine geçelim.

Yaşam göründüğü haliyle her zaman düz bir çizgide ilerlemez. Tıpkı dalgalar gibi inişli çıkışlıdır, ritmik olarak nefes alır. Do-layısıyla *ritmik dalgalanmalar* farklı olgularla çeşitli karakterlere bürünür; canlanır ve solarlar, görünür ve kaybolurlar, genişler ve daralırlar, yayılır ve toplanırlar; bu böyle sonsuza dek sürer. Bu dalgalanmayı dram sanatına uyguladığımızda bunları *iç* ve *dış* eylemlerin ifadesi olarak düşünebiliriz.

Güçlü bir ışık saçan, içsel olarak aktif, sağlam bir atmosfer kuran ve seyirciyi şüphede bırakan anlamlı bir durma anı hayal edin. Tamamen boş, her şeyden yoksun ya da psikolojik olarak bir şey ifade etmeyen bir durma anı, asla olmayacağına göre, böyle anlamlı bir durma bulmak olağanüstü bir durum değil. Sahnede anlamsız durmalar olmaz ve olmamalıdır. Her durmanın bir amacı olmalıdır. Gerçek, iyi hazırlanmış ve iyi işlenmiş bir durma (kısa ya da uzun) bizim *iç eylem* olarak nitelendirebileceğimiz şeydir, çünkü tüm anlamı sessizlikle gösterilir. Bunun karşıtı, bizim tüm görülebilir ve duyulabilir ifade araçlarını en bol haliyle kullandığımız, konuşmanın, sesin, jestlerin, eylemlerin ve hatta ışık ve ses efektlerinin doruk

noktasına ulaştığı anlar olarak nitelendirebileceğimiz *dış eylemdir*. Bu iki ucun arasında, farklı derecelerde azalan ve çoğalan dış eylem tayfı vardır. Gizli, sessiz ve nerdeyse anlaşılmaz olan bir eylem genellikle "durmaya" benzer. Lear girmeden önce, tragedyanın başı bu şekilde bir sessiz-eylem durması olarak tanımlanabilir ve performansın sonunda Lear öldükten sonraki durma da aynı şekilde. İç ve dış eylemin durulması ve akması, bunlar performansın kompozisyonunun ritmik dalgalanmalarıdır.

Kral Lear'de çok sayıda böyle ritmik dalgalanmalar bulunabilir.

Kent, Gloucester ve Edmund, Lear'ın görüneceğini haber veren ve ilerideki olayları sezdiren sahnelerine gergin beklenti atmosferi sahneyi doldurduğunda durmaya benzer bir açılış sahnesiyle başlarlar. Perdenin açılışında, eylemin içsel bir karakteri vardır. Lear girer, eylem yavaş yavaş "içselliğini" yitirmeye başlar. Felaket yaklaştıkça daha fazlasını yitirir. Lear'ın merhametsiz öfkesi boyunca eylem tamamen dışsal bir karaktere bürünür. Doruk noktası sona erdiğinde, dış eylemin dalgası durulur. İki kız kardeşin komploları ve Edmund'un hain düşünceleri iç eylemi tekrar yaratır. Yeni, güçlü bir dış eylem dalgası Lear'ın fırtınayla savaştığı yerde, fundalık sahnesinde zirveye tırmanır. Lear ölüm gibi bir uykuya yattığında ıstırap veren bir özlemle, yalnızlık ve sessizlikle devam eder. Böylece başka bir büyük ritmik dalga daha sona ermiştir. Yine başka bir iç eylem süreci Gloucester'in gözlerinin oyulduğu korkunç sahnede dış eylem dalgası ile devam eder. Cordelia'nın çadırındaki eylem de bir iç eylemdir. Lear ve Cordelia'nın hapse girdiği sahnede ise dış eylem yeniden doruğa çıkar. Tragedya başladığı gibi biter, derin, içsel ve görkemli bir durmayla.

Büyüklerin içinde daha küçük ritmik dalgalanmalar bulunabilir. Bunlar, oyuncuların ve yönetmenin zevkine göre, oyunun bütünü ve ayrı ayrı sahneleri yorumlarına göre belirlenmelidir. Ritmik dalgalanmalar performansı çarpıcı derecede güzel ve anlamlı kılar; ona yaşam verir ve tekdüzeliği öldürür.

Bazı yönetmenler, performansı ya sondaki kreşendoya doğru ilerleyen ya da oyunun ortalarındaki tek bir doruk noktasına ulaşan bir bütün olarak düşünme hatasına eğilimlidir. Ya da yanlış kanılar onları performansı gereksiz yere çirkinleştirip güçlü ifade araçlarını

ortaya ya da sona kadar saklamaya zorlayacaktır. Öte yandan, eğer birkaç tane doruk noktası ve birçok ritmik dalgalamanın olduğunu akıllarında tutarlarsa, en iyi anları artık birçok şey için çok geç kalınmış olan son anlara kadar saklamaya çalışmayacak ya da oyunun ortasındaki yapay olarak belirlenmiş doruk noktasından sonra düşen etkiyi hâlâ sürdürmeye ihtiyaç duymayacaktır. Her doruk noktasının avantajlarından ve aralarında doğan her fırsattan en iyi şekilde yararlanacaktır; en üst derecede etki, rahatlık ve çeşitlilikle ürünler verebilmek için her ritmik dalgalanmanın zirvesine kadar yükselebilecektir.

Bu bölüm, *karakterin kompozisyonunun* dayandığı ilkeler düşünülmeden tamamlanmış olmazdı.

Oyundaki her karakterin kendine özgü psikolojik özellikleri vardır. Bu özellikler kompozisyonun temelleri olarak kabul edilmelidir. Bu yüzden oyuncuların ve yönetmenin görevi iki mislidir: karakterlerin *farklılıklarını* vurgulamak ve karakterlerin birbirlerini nasıl *tamamladığını* mümkün olduğunca görmek.

Bu görevi başarıyla tamamlamanın en iyi yolu, her karakterde üç psikolojik özellikten hangisinin –irade, hisler ya da düşüncelerhakim olduğunu ve her özelliğin kendi doğasını bulmaktır.

Eğer birden çok karakter aynı özelliğe sahipse, bu özelliklerde nasıl farklılık gösterecekler?

Kral Lear'daki ana karakterlerden bazıları Kötülük temasını temsil eder. Hepsini olumsuz, kötü psikolojiyle gösterme gerekliliği çok fazla benzerlik yaratabilir; aynı ifade araçlarını kullanmak kesinlikle onları aynı ve tekdüze yapacaktır. O halde bu kötü karakterleri inceleyelim ve hangi şekilde farklı gösterilebileceklerini bulmaya çalışalım.

Edmund, içinde düşünce öğesinin ağır bastığı bir tipi temsil eder. Hissetme yetisinden yoksundur. Hızlı, keskin zekâsı ve iradesi ile (güç elde etme şehvetinden başka bir şey değil) farklı birleşmeler oluşturarak, yalanların, sinsiliğin, aşağılamanın, aşırı bencilliğin, vicdansızlığın ve kalpsizliğin ortaya çıkmasını sağlar. Bir çeşit ahlaksızlık virtüözüdür. Öte yandan, duygu yoksunluğu bütün kurnaz komplolarında korkusuz ve katı olmasını sağlar.

Cornwall, Edmund'un tamamlayıcısıdır. Açık sözlü bir *irade*

tipine sahiptir. Zekâsı zayıf ve gelişmemiştir. Kalbi nefretle doludur. Akıl tarafından kontrol edilemeyen ve nefretle çevrelenmiş, aşırı gelişmiş ve dizginlenilemez iradesi onu diğer kötü karakterler arasında yıkıcı gücün temsili haline getirir.

Goneril, Edmund ve Cornwall ile birlikte açık bir üçlünün tamamlayıcısıdır. Onun tüm varlığı hislerle örülmüştür, fakat hislerinin tümü tutkularıdır ve bütün tutkuları bedensel zevklerdir.

Albany Dükü karakterlerin kompozisyonu içinde tekil bir yer teşkil eder. *Zayıflığı*, Edmund, Goneril ve Cornwall'ın gücünü tamamlar, ama onu bu üçünden farklı kılar. Görevi ahlaki eğilimlerin kötü güçlerle savaşamadığında anlamsız olduğunu göstermektir. Dolayısıyla olumlu niyetlerine rağmen olumsuz bir karakter olarak düşünülmelidir.

Regan, farklı şekillerde yorumlanabilir. Bunlardan birisi *girişkenlik yoksunu* bir karakter olarak resmedilebilir. Nerdeyse her yerde ikinci planda görünüyor. Lear'a karşı duyduğu sevgi için ant içerken, Goneril konuştuktan sonra onun konuşma şeklini taklit ederek konuşuyor. İki kız kardeşin komplolarına başladıkları sahnede, ilk adım Regan'ı nerdeyse hipnotize eden Goneril'den gelir. Lear ile olan sahnesinde, Regan'ı Goneril'in daha önce davrandığı ve konuştuğu gibi davranır ve konuşurken görürüz. Gözlerini Glouscester'in gözlerinden kaçırma fikri bile Regan'dan değil Goneril'den gelmiştir. Regan'ı zehirleyerek alt eden yine Goneril'dir. Orada burada Regan'ı, kararsız, endişeli ve hatta korkmuş yakalarız. Ne Edmund'un zekâsına, ne Goneril'in tutkusuna ve ne de Cornwall'ın iradesine sahip olmadığı için Regan'ı sürekli yönlendirilen ve etkilenen bir karakter olarak oynamak uygun olacaktır.

Kalpsiz akıl (Edmund), kirli hisler (Goneril), karanlık irade (Cornwall), zayıf ahlak (Albany) ve hayal gücü kıt sıradanlık (Regan) –tüm bunlar karakterleri oluşturur. Birbirlerinden farklıdırlar ama sonunda tragedyanın içinde var olan kötülüğün çok katmanlı ve bütün bir resmini oluşturarak birbirlerini tamamlarlar.

Başka bir örnek *On İkinci Gece*'den. Genel olarak tüm karakterler âşık görülebilir. Fakat burada da her karakter için aşkın belirli özellikleri bulunmalıdır. Antonio ve Sebastian arasındaki saf, arkadaşça, cömert aşktan Malvolio'nun Olivia için duyduğu temiz olma-

yan, bencil aşkına kadar komedinin karakterlerinin kompozisyonuna çeşitli tonlar, nüanslar ve tanımlamalar getirecek olası derecelendirmeler kullanmak mümkündür.

Bu bölümü özetlersek, aşağıdaki kompozisyon ilkelerine değinildi: Üç katmanlılık, Kutupluluk, Dönüşüm, Ayrımlamalar, Ana ve Yardımcı Doruk Noktaları, Vurgular, Ritmik Tekrarlar, Ritmik Dalgalanmalar ve son olarak Karakterlerin Kompozisyonu.

Elbette, bu önerilen ilkeleri uygulamak için modern ya da eski olsun tüm oyunlar *Kral Lear* gibi eşsiz bir fırsat sunmaz. Yine de bunların bir kısmının uygulanması performansa hayat, rahatlık ve güzellik katacak, içeriğini derinleştirecek ve performansı daha anlamlı ve uyumlu hale getirecektir. Eğer yönetmen, oyuncular, sahne ve kostüm tasarımcısı ve ilgili herkes ellerinde bulunan teatral araçlar yoluyla bu ilkelerin en azından bazılarını gözlemlemek ve uygulamak için ortak bir çaba sarf ederse, oyundaki noksanlıklara ya da sınırlara rağmen bunların üstesinden gelmek için çok şey yapılabilir.

NOTLAR

1. Rudolf Steiner tarafından yazılan *Lauteurhythmy*'de irade, hisler ya da düşünceleri ifade etmek için sanatsal konuşmanın nasıl kullanılacağına dair açıklamalar bulacaksınız.
2. Bkz. I. Çizelge I.
3. Bkz, I. Çizelge III.
4. Bkz, I. Çizelge II.

9

PERFORMANSIN FARKLI TÜRLERİ

Tragedya ve palyaçoluğun aşırı uçları arasında
insan duygularının sayısız kombinasyonları yatar.
–C.L.

Bu kitapta sunulan her ilke ve alıştırmanın, eğer doğru uygulanırsa, "içimizdeki şato"da bulunan birçok "gizli oda"dan bir tanesini açtığını çoktan fark etmişsinizdir. Aslında, tıpkı bir masal karakteri gibi bu şatonun bir odasından diğerine yürüyorsunuz ve her birinde sizi bekleyen yeni hazineler keşfediyorsunuz. Beceriniz gelişiyor, yeni yetenekler ortaya ve ruhunuz daha özgür ve daha zengin hale geliyor. Bu alıştırmalar zahmet yerine özellikle keyifle yapılır ve ilkeler zevkle uygulanırsa samimi olacaktır. O halde, bu heves ve macera ruhu içinde başka bir kapı daha açalım ve bu kez bizi hangi hazineler bekliyor görelim.

Her biri farklı performans şeklini gerektiren bir sürü farklı oyun *türü* - tragedya, dram, melodram, komedi, yüksek komedi, fars, kaba komedi ve hatta bizim palyaçoluk diye adlandıracağımız performans türü- olduğu konusunda şüphesiz bana katılacaksınız. Sayısız tonlar ve nüanslar tragedya ve palyaçoluk olarak bilinen iki ucun çatısı altındaki çeşitli türlerin ve sınıflamaların sayısını arttıracaktır.

İster tragedya oyuncusu, ister komedyen isterseniz farklı bir türün oyuncusu olun, yukarıda listelenen temel performans çeşitleri tarafından belirlenen farklı oynama yollarını keşfetmek ve çalışmak sizin için eşit derecede faydalı olacaktır.

"Ben tragedya oyuncusuyum(ya da komedyen) ve başka bir performans türü için oyunculuk tekniği geliştirmeme gerek yok," demeyin. Böyle söyleyerek kendinize büyük haksızlık yapmış olursunuz. Bu "Ben manzara ressamı olmak istiyorum, o halde resmin diğer biçimlerini çalışmayı reddediyorum," demekle aynıdır.

Yalnızca karşıtlıkların gücünü düşünün: eğer komedyenseniz, trajik rolleri ya da diğerlerini oynamayı becerebilmek güldürü yeteneğiniz daha güçlü kılacaktır. Bu, çirkinliğin bilinmesiyle gelişen güzellik algımız ya da gözümüzü kötüye kapatmadığımız ve etrafımızdan utandığımızda içimizde uyanan iyilik özlemi gibi insan psikolojisi yasasına benzer. Bilgelik isteği ve beklentisi bile aptallıkla karşılaşmaktan duyulan rahatsızlığı gerektirir. Birini anlayıp ondan keyif almamız için diğerinden rahatsız olmamız gerekir. Dahası, her çeşit performansa dair yeni edindiğiniz yeteneklerin, profesyonel çalışmalarınızda, hiç beklenmedik şekillerde ve zamanlarda kendilerini göstereceğinden emin olabilirsiniz. Onları içinizde geliştirdiğinizde yaratıcı ruhunuzun labirent koridorlarında kendilerini ifade etme yolunu bulacaklar.

Performans ve oyunların tüm olası türlerinin ve bileşimlerinin hepsine değinmemize gerek yok. Eğer göze çarpan ve çok farklı dört türü ele alır ve kısaca tartışırsak ihtiyacımız yeterince karşılanmış olacaktır.

Tragedya ile başlayalım.

Bir nedenle, trajik (ya da kahramanca) tecrübeler yaşadığında insanoğluna ne olur? Bu akıl durumunun yalnızca bir özelliğini vurgulayacağız: Benliğinin ortalama sınırları sanki yıkılmış gibi hisseder; fiziksel olduğu kadar psikolojik olarak da kendinden daha kuvvetli ve daha zorlu belirgin güçlere maruz kaldığını hisseder. Trajik tecrübe gelir, onun hakimiyetini ele alır ve tüm varlığını sarsar. Bu duygusunu kelimelere indirgersek, "Güçlü *bir şeyler* git gide yanıma yaklaşıyor ve ben *ona* ne kadar bağımlıysam o da bir o kadar benden *bağımsız*" diye anlatılabilir. İster Hamlet'in birçok çatışması gibi içsel bir çatışmadan kaynaklansın, isterse dışarıdan, Kral Lear örneğindeki gibi kader tarafından getirilmiş olsun, bu duygu aynı kalır.

Kısacası, bir kişi yoğun bir şekilde ıstırap çekiyor olabilir, ama ıstırabın tek başına kendisi dramda vardır, tragedyada değil. Istırabının gerçekten trajik olarak adlandırılabilmesinden önce bu kişi ayrıca "Bir şeyler"in güçlü varlığını yanı başında hissetmelidir.

Böyle baktığımızda Glouscester'ın oldukça dramatik biri iken Lear'ın tamamıyla trajik bir etki yarattığı fikrine siz de katılıyor musunuz?

Şimdi böyle bir trajik ruh hali yorumlamasının oyuncular için ne gibi pratik değerleri olduğuna bakalım. Araştırma oldukça basit. Oyuncunun trajik bir rol çalışırken tek yapması gereken sahnede bulunduğu tüm anlarda (prova yaparken ya da seyirci karşısında oynarken) "Bir şeylerin" ya da "Birilerinin" onu *takip ettiğini*, trajik görevini yerine getirmek için ve trajik repliklerini söylemek için onun karakterini sürüklediğini hayal etmesidir. Oyuncu bu "Bir şeylerin" ve "Birilerinin" karakterinden ve hatta kendisinden çok çok daha güçlü olduğunu düşünmeli, dahası hissetmelidir. Bu bir çeşit *İnsanüstü Varlık* olmalıdır! Oyuncu bu "Çift başlı"nın (Doublegänger, gerçek anlamda çift başlı) –bu hortlağın, hayaletin, yaratığın- ona ilham veren karakteriniz aracılığıyla oynamasına izin verin. Böyle yaparak, oyuncu çok yakında hareketlerini, eylemlerini ya da konuşmasını abartmak gerekmediğinin mutlu keşfini yaşayacaktır. Ne kendini yapay yollarla psikolojik olarak ateşlemesi gerekir, ne de trajik ruh halinin büyüklüğünü, gerçek boyutlarını göstermek için boş acınma duygusuna başvurması gerekir. *Her şey kendiliğinden gerçekleşecektir*. İnsanüstü güçlere ve hislere sahip "Çift başlı"sı her şeyle ilgilenecektir. Oyuncunun performansı trajik olmanın tadını kaçıran, rahatsız edici bir "doğallık" olmaksızın ve her gerçek tragedyanın ondan istediği yüksek tarzda "oynamak" için çabalamaktan kaynaklanan üzücü yapmacıklığa kaçmadan gerçek bir performans olarak kalacaktır.

Oyuncunun ne çeşit bir insanüstü *Varlık* hissedeceği tamamen kendi özgür, yaratıcı imgelemine kalmıştır. Kötü ya da iyi bir doğası olabilir, intikam peşinde ve çirkin olabilir ya da kahraman ve güzel olabilir; korkutucu, tehlikeli, onu izleyen, rahatsız eden ya da rahatlatan bir şey olabilir. Bütün bunların hepsi oyuna ve karaktere bağlıdır. Bazı oyunlarda bu *Varlıklar* somut bir şekilde yazar tarafından bile verilir, Yunan tragedyalarındaki İntikam Tanrıçası, Macbeth'deki Cadılar, Hamlet'in babasının hayaleti, Faust'taki Mephis-topheles gibi. Fakat yazar tarafından gösterilsin ya da gösterilmesin, oyuncunun trajik rolünü oynamasını sağlayacak o kilit şeye psikolojik makyaj yapmak için kullanacağı Varlıkları kendisinin yaratması daha iyi olacaktır. Bir deneme yapmaya çalışın ve böyle bir *Varlığın* duyumuna ne kadar kısa sürede alışacağınızı göreceksiniz. Bir an

sonra onu düşünme ihtiyacı bile hissetmeyeceksiniz. Yalnızca, tragedyayı muhteşem bir özgürlük ve gerçeklikle oynadığınızı hissedeceksiniz. Yarattığınız varlıkla oynayın: Onun gerçekleştirmesini istediğiniz şeye bağlı olarak, sizi takip etmesine ya da önünüzden gitmesine izin verin, bırakın yanınızda yürüsün ya da hatta başınızın üstünde uçsun.

Eğer basit bir dramda bir karakteri oynayacaksanız durum epey farklıdır. Bu noktada, tamamen insani benliğinizin sınırları içinde kalmalısınız. Her hangi bir "Çiftbaşlı" ya da bir hortlak hayal etmenize gerek yok. Çoğumuz bu tarz oyunculuğa az çok tanıyoruzdur. Karaktere çalıştığımız, verilen durum içinde gerçekliği koruduğumuz sürece bu tür bir oyun için oyunculuk görevimizi yerine getirmiş olacağımızı çok iyi biliyoruz.

Diğer taraftan komedi, oyuncunun karşısına belirli şartlar koyar. Burada da, yine dramda olduğu gibi karakteri kendi benliğinizle oynarsınız, ancak karakterin istediği baskın bir psikolojik özellik vardır. Bu özellik Falstaff gibi bir karakter için kabadayılık olabilir ya da Sir Andrew Ague-Cheek için aşırı aptallık, Malvolio gibi bir karakter için kibir ve kendini beğenmişlik özelliği olabilir ya da Tartufe için sahte dindarlık olabilir. Bu özellik, yarım akıllılık, utangaçlık, âşıklık, korkaklık, anlamsız neşelilik, ağırbaşlılık ya da karakterin gerektirdiği ve ya istediği başka bir özellik olabilir. Fakat komedi karakteriniz için öne çıkan özellik olarak ne seçerseniz seçin, bu özellik tam bir içsel gerçeklikle oynanmalı ve büyük kahkahalar almak adına "komik" olmak için en ufak bir çaba sarf edilmemelidir.

Gerçek güldürü, tadı iyi olan güldürü ancak tamamen zahmetsizlik içinde, rahatlık ve güçlü ışın yaymanın en büyük imkânlarından yararlanarak başarılabilir. Dolayısıyla rahatlık ve ışın yayma komediye gereken özel tekniği geliştirmek isteyen oyuncunun karşısına çıkan sonraki iki şartıdır.

Rahatlık birinci bölümümüzde tam anlamıyla tartışıldı. Fakat ışın yaymayla ilgili birkaç şey eklemek istiyorum. Komedinin ruh haline girmenin en iyi yolu, mutluluk ve neşe ışınlarıyla –tıpkı eğlenceli bir olay yaşayan ya da bekleyen bir çocuğun kendiliğinden yaptığı gibi– çevrenizde git gide daha geniş alanı (tüm sahneyi ve

hatta tüm salonu) doldurarak her yöne ışığınızı yaymaya çalışmaktır. Sahneye girmeden önce bile ışınınızı yaymaya başlayın. Sahneye çıktığınızda çok geç olabilir, çünkü ışın yayma çabanız rolünüzün gerçek performansı için toplayacağınız dikkati dağıtabilir. Sahneye çoktandır çevrenizde fokurdayan bu geniş aura ile girin. Eğer sahne arkadaşlarınız da aynısını yaparak size yardımcı olursa, oynayanların hepsi kendini parıl parıl parlayan güçlü bir komedi atmosferiyle çevrelenmiş bulacak. Rahatlık hissi ve hızlı tempoyla örülen bu atmosfer seyircideki kadar sizde de gerçek güldürü hissini uyandıracak. Böylece, komik replikleri ve yazar tarafından sunulan komik durumları tam anlamıyla veriyor olacaksınız ve tüm komedi etkiniz mükemmelleşecek.

Gördüğünüz gibi hızlı tempo da komedinin gerektirdiği başka bir şarttır ve burada bir noktaya değinmekte yarar var. Eğer her zaman aynı oranda hızlıysa, Hızlı Tempo kaçınılmaz olarak tekdüzeleşir. Seyircinin dikkatini köreltir ve bir süre sonra seyirci performansın temposu git gide yavaşlıyormuş izlenimine kapılır, sonuç olarak seyirci oyuncuya yönelttiği ilgisini istemeden yitirir ve yalnızca diyalogları dinlemeye başlar. Bu sevimsiz etkiden, oyuncunun sahnede önemini yitirmesinden kaçınmak için oyuncu zaman zaman bir repliğinde ya da bir hareketinde aniden yavaşlamalı ya da bazen kısa ama etkili durmalar koymalıdır. Hızlı tempolu performansın tekdüzeliğini kırmak için kullanılan bu araçlar, seyircinin dikkati üzerinde tıpkı ufak sevimli bir şok etkisi gibi aniden çalışmaya başlayacaktır. Böylece, yenilenmiş seyirci oyunun hızlı temposundan yine keyif alabilecek ve sonuçta oyuncunun yeteneğinden ve becerisinden daha çok memnun kalacaktır.

Şimdi de palyaçoluk için birkaç kelime.

Palyaçoluk bir yandan tragedyaya benzerken öte yandan onun tam tersidir de. Gerçekten büyük ve yetenekli bir palyaço tıpkı tragedya oyuncusu gibi oynarken hiçbir zaman yalnız değildir. O da bazı fantastik varlıkların "egemenliği"ni altında yaşar. Fakat bu varlıklar tragedyadakinden farklı türdedir. Eğer tragedya oyuncusunun "Çift başlı"sını insanüstü olarak tanımlıyorsak, palyaçonun komik arkadaşını *insandan aşağı* bir varlık olarak düşünebiliriz. Oyuncu bu varlıklara bedeninin ve psikolojisinin imkânlarını sunar. Oyuncu

seyircisi ile birlikte onların kaprisli, acayip ve tuhaf görünüşleriyle kendisi aracılığıyla eğlenir. Oyuncu onların kendisiyle ve başkalarıyla eğlenmesinin bir aracıdır.

Palyaçoyu ele geçiren ve bize tamamen insan olmadığı hissini veren bu varlık bir ya da birden çok peri, cüce, cin, dev, su perisi ya da başka bir "iyi tür"den olabilir. Fakat bunların hepsi iyi, sempatik, sevimli, yaramaz, komik (ve hatta kendilerine bile gülünç gelen) varlıklar olmalıdır, aksi halde palyaçoluk itici gelir. Kendi oyunları ve numaraları için palyaçonun bedenini ve psikolojisini geçici olarak kullanma hakkının keyfini çıkarmalılar. "İyi tür"den birini yaratmak için halk ve peri masalları edebiyatında sayısız zenginlikte materyal bulacaksınız. Bunlar sizin imgeleminizi kışkırtacaktır.

Ayrıca, palyaço ve komedyen arasındaki önemli farkı da aklınızdan çıkartmayın. Komedi karakteri her zaman doğal hareket eder ve öyle konuşurken, karakter ve durum ne kadar özel olursa olsun durumun öyle bir duyguyu gerektirmesi halinde korkutucu, öfkeli şeyler karşısında hâlâ korkar ve her zaman güdüsüne itaat eder. Bir psikolojik durumdan diğerine geçişinde her zaman bir gerekçe vardır.

Fakat bu durum iyi bir palyaçonun psikolojisine oldukça yabancıdır. Onun etrafındaki duruma verdiği tepkiler tamamen gerekçesizdir, "doğal olmayan" ve beklenmediktir: Korkmak için en ufak bir nedeni olmadan korkabilir; gülmesini beklerken ağlayabilir ya da onu tehlikeye atan bir durumu önemsemeyebilir. Bir duygudan diğerine geçişi herhangi bir psikolojik gerekçeye bağlı değildir. Üzüntü ve mutluluk, aşırı heyecan ve tamamen durgunluk, kahkahalar ve gözyaşlarının hepsi anında birbiri ardına gelebilir ve herhangi bir görünen sebep olmadan şimşek gibi değişebilir.

Ancak bu, palyaçonun içsel olarak gerçek ve samimi olmamasına izin verildiği anlamına gelmemeli! Tam tersi. Hissettiği ve yaptığı şeylere *inanmalıdır*. Onun içinde ve onun aracılığıyla çalışan "iyi tür"ün samimiyetine güvenmeli ve onların kendilerine özgü oyunlarını ve kaprislerini tüm kalbiyle sevmelidir.

Belki biraz abartılı olacak ama palyaçoluk tüm diğer performans türlerini mükemmelleştirmek için oyuncunun vazgeçilmez bir yardımcısıdır. Ona ne kadar çok çalışırsanız o kadar çok cesaret topla-

yacaksınız. Onunla birlikte kendinize güveniniz artacak ve yavaş yavaş içinizde yeni, mutluluk verici bir his ortaya çıkacak. "Palyaçoluğu tecrübe edip onunla ilgili alıştırmalar yaptıktan sonra dram ve komedi oynamak ne kadar basitmiş!" diyeceksiniz. Ayrıca, sahnedeki *Gerçeklik Hissiniz* oldukça gelişecek.

Palyaço numaralarını yaparken gerçek ve samimi olmayı öğrenirseniz (bu örnekte doğallıktan farklı algılanmalı), bir zaman sonra performansınızın bu *Gerçeklik Hissine* karşı günah işleyip işlemediğini fark edeceksiniz.

Palyaçoluk size *neye isterseniz* ona inanmayı öğretecek. Palyaçoluk içinizde büyük sanatçıların bütün basitliğini ve güvenini isteyen ölümsüz *Çocuğu* uyandıracak.

Farklı performans türleri terazisindeki bu dört egemen tür, yaratıcı ruhunuzun tellerini titreştirmek için yeterince etkilidir. Eğer boş zamanlarınızda, içinizde uyandırdıkları ruh hali *farklılıklarını* ve hareket, konuşma ve tavırlarını çalışarak uygulamayı denerseniz, sanatsal yeteneğinizin ne kadar sınırsız olduğuna ve yeteneğinizin yeni potansiyelinden farkında olmadan bile ne kadar çok yararlanacağınıza şaşıracaksınız.

Alıştırma için, sözü edilen ilk üç oyun türünden küçük sahneleri ve palyaçoluk için de gördüğünüz ya da uydurmayı düşündüğünüz birkaç numarayı ele alın. Bu sahneleri birbiri ardına birkaç defa oynayarak ve yaşadığınız tecrübeleri birbiriyle karşılaştırarak çalışın. Sonra o an aklınıza gelen bir sahne seçin ya da uydurun.

Şimdi bu sahneyi sözü edilen teknik araçları kullanarak sırasıyla bir tragedya, bir dram, komedi ve palyaço türü olarak oynayın. Sizin için insan duygularına giden birçok yeni kapı açılacak ve oyunculuk tekniğiniz önemli çeşitlilikler edinecek.

Özet:

1. Tragedya oynamak, bazı insanüstü Varlıkları hayal ederek kolaylaştırılabilir.

2. Dram, tamamen insan tavırlarına ve verilen durumdaki sanatsal gerçekliğe ihtiyaç duyar.

3. Komedi oyuncu için dört şartı gerekli kılar: karakterin baskın

psikolojik özelliğini vurgulamak, rahatlığı hissetmek, mutluluk ve neşe niteliklerinin güçlü ışığını yaymak ve arasına serpiştirilmiş yavaş anlarla birlikte hızlı bir tempo.

4. Palyaçoluk, neşeli ve komik, insandan aşağı türlerin Varlığına ihtiyaç duyar.

10

ROLE NASIL YAKLAŞILIR

O kadar öğrenimden sonra yalnızca uyguladığımız
şeyleri edinebildik.
–Goethe

Bu konu bizim meslekte özellikle bilinçli oyuncular arasında, uzun zamandır önemli bir tartışma otamı yaratmıştır. Hem oynadığı karakterin özüne yakaladığı o mutlu ana ulaşırken harcayacağı çaba açısından, hem de zamandan kazanmak için rolünü sistematik olarak çalışmayı tercih eden oyuncular açısından bunun önemli bir sorun olduğu görülüyor. İşimizin *başlangıç* aşamalarında, belirsizlikten ve bocalamaktan sık sık rahatsız olduğumuzu hepimiz çok iyi biliriz.

Şimdiye kadar tartıştıklarımızı temel aldığımızda, bir role yaklaşmanın birkaç yolu vardır. Bunlardan birisi *imgeleminizi* kullanmaktır, hadi bu yolu seçtiğinizi varsayalım.

O halde rolünüzü alır alınaz, oyunu bütün olarak iyice tanıyıncaya kadar onu birkaç kez okuyun.

Sonra, yalnızca karakteriniz üzerine odaklanın. İlk olarak onu peşi sıra gelen sahnelerde hayal etmeye başlayın. Ardından dikkatinizi en çok çeken anlar (durumlar, eylemler, replikler) üzerinde toplayın.

Karakterin dış görünüşü kadar iç yaşamını da "görünceye" kadar bunu yapmaya devam edin. Kndi hislerinizi uyandırıncaya kadar bekleyin.

Karakterin konuştuğunu "duymaya" çalışın.

Karakteri yazarın tarif ettiği haliyle ya da *kendinizi* makyajlı ve kostümler içinde onu oynaken görebilirsiniz. Her iki yol da doğrudur.

Ona sorular sorarak ve ondan "somut" cevaplar alarak karakteri-

nizle işbirliği yapmaya başlayın. Oyundaki sahne devamlılıklarını düşünmeden seçeceğiniz herhangi bir anla ilgili sorular sorun, böylece hem karakterinizin tüm rolünü gözden geçirmiş olacaksınız, hem de oyunculuğunuza dair bir şeyler gelişecek ve bir şeyler olgunlaşmış olacak.

Bulduğunuz şeyleri yavaş yavaş oyundaki eylemler ve replikler-le *birleştirmeye* başlayın.

Gerçek provalarınız başlayıncaya kadar bu çalışmaya devam edin. Biriktirdiğiniz tüm izlenimlerinizi sahne provaları süresince geri çağırın: Kendi oyunculuğunuzu, partnerlerinizle oynamayı, yönetmenizin fikirlerini ve size verdiği görevleri, tahmini dekoru vb. Bunların hepsini *imgeleminize* dahil edin ve oyunculuğunuzu tekrar gözden geçirerek, şu soruyu sorun: "Herhangi bir anı nasıl geliştirebilirim?" Bunun cevabını, bu anları ilk önce imgeleminizde geliştirerek ve sonra gerçeğe uygulayarak (hala prova aralarında evde çalışırken) bulacaksınız.

İmgeleminizi bu şekilde kullandığınızda işinizin kolaylaştığını göreceksiniz. Ayrıca, şimdiye kadar işinizi zorlayan pek çok sınırın ortadan kalktığına tanık olacaksınız. İmgelerimiz herhangi bir *sınırlamadan uzaktır;* çünkü onlar bizim yaratıcı bireyselliğimizin dolaysız ve kendiliğinden ortaya çıkan ürünleridir. Oyuncunun işini zorlaştıran her şey, ya geliştirilmemiş bir bedenden ya da öz bilinç, güven eksikliği, yanlış izlenim uyandırma korkusu (özellikle ilk prova boyunca) gibi kişisel psikolojik özelliklerden kaynaklanır. Yaratıcı bireyselliğimiz bu rahatsız edici öğelerin hiçbirisini tanımaz; tıpkı imgelerimizin maddesel bedenlerden bağımsız olduğu gibi, yaratıcı bireysellik de kişisel psikolojik sınırlardan bağımsızdır.

Karakterinizi oluştururken imgelemle çalışmanın size yardımcı olup olmadığını sanatsal sezginiz söyleyecektir. Sonra belki bir kenara koyarsınız. Role yaklaşırken tek dayanağınız oymuş gibi ona çok uzun süre ve çok fazla güvenmeyin. Aynı anda birden çok araç kullanabilirsiniz.

Çalışmanıza ayrıca atmosferi temel alarak da başlayabilirsiniz.

Karakterinizin oyunda farklı atmosferler –yazar tarafından doğrudan verilebilir ya da ima edilebilir– içinde eylemlerini gerçekleştirdiğini ve repliklerini söylediğini hayal edin. Sonra bu atmosferler-

den birini çevrenizde yaratmaya çalışın (Alıştırma 14'deki gibi) ve bu atmosferin etkisi altında oynayın. Tüm hareketlerinizin, sesinizin tonunun ve söylediğiniz repliklerin seçtiğiniz atmosferle tam bir uyum içinde ilerlediğini göreceksiniz; bunu diğer atmosferler için de tekrarlayın.

Stanislavski, bir oyuncunun karakterini çalışmadan önce ona "âşık olması"nın iyi bir şey olduğunu söylerdi. Bence, çoğu durumda karakteri çevreleyen *atmosfere* âşık olmaktan söz ediyordu. Moskova Sanat Tiyatrosu'nun çoğu eseri atmosferler yoluyla tasarlandı ve yorumlandı, böylece yönetmen ve oyuncular oyunun tümüne olduğu gibi tek tek karakterlere de âşık oluyordu. (Atmosferlerle dolu Chekhov, Ibsen, Gorki ve Maeterlinck'in oyunları Moskova Sanat Tiyatrosu üyelerine sevgilerini harcamaları için her zaman bolca fırsat sunmuştur.)

Besteciler, şairler, yazarlar ve ressamlar sık sık gelecekteki yaratıları üzerine çalışmaya başlamadan çok önce atmosferlerinden keyif almaya başlarlar. Stanislavski, yönetmen ya da oyuncunun herhangi bir sebepten dolayı bu âşık olma sürecini yaşamaması halinde sonraları, oyuna ya da role çalışırken birçok zorlukla karşılaşabileceğine inanıyordu. Şüphesiz bu bağlılık, bu aşk başkalarına belirsiz gelen şeylerin görülebilmesini ve hissedilmesini sağlayan "altıncı his" olarak adlandırılabilir. (Âşıklar birbirlerinin hayran olunacak yönlerini başkalarından daha çok görürler.) Dolayısıyla rolünüze atmosferin yardımıyla çalışmak onun ilginç, önemli özelliklerini ve başka türlü olsa gözünüzden kaçacak olan ince ayrıntılarını keşfetmeniz için büyük fırsatlar sunacaktır.

Rolünüzü çalışmaya ayrıca *Hislerin Duyumu* diye adlandırdığımız şeyi uygulayarak da iyi bir başlangıç yapabilirisiniz (Bölüm 4'teki gibi). Çalışacağınız rol için ona özel genel bir nitelik ya da nitelikler belirlemeye çalışın. Örneğin Falstaff karakterinin niteliklerinin genel olarak haylazlık ve korkaklık olduğunu bulabilirsiniz; ya da belki Don Quixote romantizm ve cesaretin zarif birleşiminden oluşan bir niteliğe sahiptir. Lady Machbet'i karanlık ve güçlü iradesi olan bir karakter olarak görebilirsiniz; Hamlet size keskin, araştıran ve düşünceli olarak adlandırılabilecek nitelikleri olan bir karakter gibi görünebilir. Belki Joan D'arc içsel sakinlik, açıklık ve aşırı

samimilik nitelikleriyle gözünüzün önüne gelecektir. Her karakterin ulaşılabilen ve tanımlanabilen nitelikleri vardır.

Karakterin bütünü için genel bir nitelik belirledikten ve onu istenilen bir hissin duyumu olarak tecrübe ettikten sonra, rolünüzü bu hissin etkisiyle oynamaya çalışın. İsterseniz ilk önce bunu imgeleminizde gerçekleştirin, sonra gerçekten prova etmeye başlayın (evde ya da sahnede).

Böylece samimi hislerinizi uyandırmak için kullandığınız duyumların tamamen doğru olup olmadığını fark edebileceksiniz. Eğer değilse, tam anlamıyla tatmin oluncaya kadar onları tekrar tekrar değiştirmekten çekinmeyin.

Karakteriniz için belirli genel duyumlar seçtikten sonra, oyun metninin üzerinde bununla ilgili notlar alın. Bu uygulamanın sonucunda, rolünüzün tümünün bölündüğü sayısız parçalar ve bölümler elde edeceksiniz. Çok fazla parçaya ayırmayın, aksi halde oldukça karmaşık bir hal alabilir. Parça ve bölümlerin sayısı ne kadar az olursa, rolünüzü pratik anlamda çalışmak için o kadar çok yardımı dokunacaktır. Orta büyüklükte bir sahne ya da sinema rolü için yaklaşık on bölüm yeterli olacaktır. Aldığınız notlara tamamıyla sadık kalarak şimdi karakterinizi tekrar prova edin.

Bu niteliklerin ve duyumların Bölüm 4'de sözü edildiği gibi sizin sanatsal hislerinizi uyandırma aracından başka bir şey olmadıklarını hatırlayacaksınız. Dolayısıyla içinizde bu tür hisler uyanır uyanmaz kendinizi tamamen onlara teslim edeceksiniz. Bu hisler rolünüzü gerçekleştirmenizi sağlayacak. Doğru duyumları bulmaya çalışırken aldığınız notlar, hisleriniz bir nedenle tembelleşir ve hatta tamamıyla kaybolursa, onları yenilemeye yarayan bir araç olarak iş görecektir.

Role yaklaşmanın başka bir yolu da Psikolojik Jesti (PJ) kullanmaktır.

Karakterinizin bütünü için uygun bir PJ bulmaya çalışın. Eğer rolünüz için ana PJ'yi hemen bulamıyorsanız, süreci tersine çevirip küçük PJ'leri bulmaya çalışabilirsiniz ki böylece genel olan da yavaş yavaş gözünüzün önüne gelsin.

Bulduğunuz PJ'yi temel alarak oynamaya, eylemlerinizi yapmaya ve repliklerinizi söylemeye başlayın. Eğer bir PJ'yi pratik olarak

uygularken doğru olmadığını fark ederseniz, onu kendi zevkinize ve karakteri yorumlamanıza göre geliştirmelisiniz. PJ'nin gücü, türü, niteliği ve temposu özgürce ve ustaca ele alınmalı ve ihtiyaç duyduğunuz ölçüde değiştirilmelidir. Yönetmeninizin provalar boyunca vereceği fikirler, sahne arkadaşlarınızla çalışmalarınız ve yazarın metin değişikliklerinin tümü sizin PJ'yi değiştirmeniz için bir uyarıcı olabilir. Dolayısıyla, tamamen memnun kalıncaya kadar onu esnek tutmaya çalışın.

Prova ederken ya da oynarken, PJ'yi rolünüzün tüm süresi boyunca kullanın. Sahneye her girişinizden önce onu çalışın.

Karakterinizin içinde yaşadığı *genel bir tempo* belirleyin. Aynı zamanda her sahneye ve anlara göre farklı tempolar bulun ve bu farklı tempolara göre PJ'nizi yeniden çalışın.

Rolünüzü ayrıca iç ve dış temponun karşılıklı etkileşimi açısından da araştırabilirsiniz. İki karşıt tempoyu birleştirmek için her fırsatı değerlendirin (Bölüm 5'in son sayfalarına bakınız).

PJ'yi rolünüze yaklaşma aracı olarak kullanırken, onu ayrıca karakterinizin başkalarına karşı gösterdiği farklı *tavırları* tespit etmek için de uygulayabilirsiniz. Bir karakterin oyundaki diğer karakterlerle karşılaştığında aynı kaldığını düşünmek, büyük ve deneyimli oyuncuların bile sık sık yaptığı önemli bir hatadır. Bu, sahnede de, günlük yaşamda da bu doğru değildir. Gözlemleyebileceğiniz gibi, yalnızca sert, esnek olmayan ve aşırı kibirli karakterler başkalarıyla karşılaştıklarında her zaman "kendileri" gibi kalabilirler. Sahnedeki bir karakteri bu şekilde oynamak tekdüzeliktir, gerçek değildir ve bir çeşit kuklacılığa benzer. Kendinizi gözlemleyin, başkalarının sizde yarattığı değişiklikler çok küçük ve neredeyse fark edilmez olsa bile, çeşitli insanlarla karşılaştığınızda içgüdüsel olarak ne kadar farklı konuşmaya, hareket etmeye, düşünmeye ve hissetmeye başladığınızı göreceksiniz. Yani her zaman siz *artı* başka birisi var demektir.

Sahnede bu durum daha da belirgindir. Hamlet artı Kral Claudius ve Hamlet artı Ophelia iki farklı Hamlet'tir, ya da Hamlet'in oldukça farklı iki yönüdür; Hamlet zengin doğasının farklı yönlerini göstermekle bütünlüğünden hiçbir şey kaybetmez. Yazarın niyeti sert ve tekdüze bir karakteri sunmak olmadığı sürece,

oynadığınız karakter üzerinde diğer karakterlerin yarattığı farklılıkları bulmak için her türlü çabayı sarf etmelisiniz. PJ'nin bu bakımdan size çok değerli yardımları olacaktır.

Rolünüzün tümünü gözden geçirin ve diğer karakterlerin sizde uyandırdığı genel hisleri (ya da his duyumlarını) belirlemeye çalışın. Sizi sıcak mı, ilgisiz mi, soğuk mu, şüpheli mi, güvenli, heyecanlı, kavgacı, ürkek, korkak, çekingen mi hissettiriyor; ne hissediyorsunuz? Ya da diğer karakterler karakterinizin içinde ne tür *istekler* uyandırıyor? Zararsız duruma getirmeye, boyun eğmeye, intikam almaya, etkilemeye, baştan çıkarmaya, arkadaş olmaya, gücenmeye, sevinmeye, korkmaya, okşamaya, itiraz etmeye mi zorluyor; hangisi? Karakterinizin oyun süresince *aynı* kişiye karşı tavrını *değiştirdiği* anları da gözden kaçırmayın.

Karakterinizi bütün olarak ifade eden temel PJ'nin, diğer karakterlere karşı takındığı genel tavırla birleşmesi için çok minik değişikliklere ihtiyacı olduğunu fark edeceksiniz. PJ'nin uygulanması, rolünüzü çeşitli renklerle boyamak için eşiz bir fırsat sunar ve bunun sonunda performansınızı zengin tonlarla donatır, ilgiyle izlenmesini sağlar.

Eğer çalışmanıza *karakter* inşası yaparak ve *karakteristik olandan* yola çıkarak başlamak isterseniz (Bölüm 6'da bahsedildiği gibi), "oyun"a hayali beden ve hayali merkez ile başlayacaksınız, böylece rolünüze ait karakteristik özellikleri araştırmış olacaksınız. Başlangıçta hayali bedeni ve merkezi ayrı ayrı kullanabilir, sonraları onları birleştirebilirsiniz.

Onları rahatça uyarlamak ve üzerlerinde ustalığa sahip olmak için, size önerilen metni alıp karakterinizin size ne kadar önemsiz görünürse görünsün, giriş-çıkışları ve her anı dahil olmak üzere bütün eylemlerini yazın. Sonra bütün bu olup biteni, büyük veya küçük olsun, hayali bedeniniz ve merkezin ya da her ikisinin de size verdiği esine eşlik ederek gerçekleştirmeye çalışın. Abartmayın, onların sizin üzerinizdeki etkisini vurgulamaya çalışmayın; aksi halde hareketleriniz yapay olacaktır. Hayali merkez ve bedenin kendisi zaten sizin psikolojinizi ve oyunculuğunuzu bir çeşit zorlama ya da iteleme "yardımı" olmadan değiştirmeye yetecek kadar güçlüdür. Dürüstçe, karakteristik olanların ince ve duyarlı bir ifadesini

istiyorsanız, hayali beden ve merkezle oynanılan bu keyifli "oyun"da bırakın size güzel zevkiniz ve gerçeklik hissiniz rehberlik etsin.

Bir süre sonra eylemlerinize ilgili replikleri ekleyin; başta sadece birkaç tane, ardından rolünüzün bütün metni bu şekilde prova edilinceye kadar ekleye ekleye devam edin. Karakterinize nasıl bir konuşma biçimi uyarlayacağınızı –yavaş, hızlı, sessiz, ani, düşünceli, hafif, ağır, kuru, sıcak, soğuk, tutkulu, alaycı, alçakgönüllü, arkadaşça, yüksek sesli, alçak sesli, saldırgan ya da yumuşak seçeneklerden yalnızca birkaçı– çok geçmeden anlayacaksınız. Bütün bu konuşma ince ayrıntıları, eğer önerilenleri sonuç almak için acele etmeden sadık bir şekilde uygularsanız, hayali beden ve merkez yoluyla yine aynı şekilde kendini belli edecektir. Sabırsızca ıkına sıkına çalışmak yerine "oyun"dan keyif almaya bakın.

Yalnızca oyunculuğunuz ve konuşmanız daha karakteristik olmakla kalmayacak, ayrıca role yaklaşmanın bu basit yolu ile makyajınız bile gözünüzün önüne gelecek. Karakterin tüm genişliği ve derinliği en kısa zamanda bir panorama gibi gözlerinizin önüne serilecek. Fakat "oyunu" bırakmayın, ta ki hayali beden ve merkeze ihtiyaç duymayacak kadar karakterinizin içine girdiğiniz zamana kadar.

Karakter üzerine çalışırken başından itibaren Bölüm 8'de ayrıntılandırılan Kompozisyon İlkelerinden de yararlanabilirsiniz. Bu konu üzerine daha fazla yorum yapmak yalnızca üzerinde fazladan durmak olur, çünkü *Kral Lear*'deki karakterler üzerine yapılan inceleme ve örnekler nasıl uygulandığı konusunda yeterli miktarda örnek oluşturmaktadır.

Bu noktada role yaklaşmak için Stanislavski'nin önerdiği ilkelere dikkatinizi çekmek isterim. Stanislavski bunları *Birimler* ve *Amaçlar* olarak adlandırıyor, bunların tam açıklamalarını onun *Bir Aktör Hazırlanıyor* adlı kitabında bulabilirsiniz. Birimler ve amaçlar belki de onun en dâhice buluşudur; doğru anlaşılıp, doğru kullanıldığında oyunun yapısını sunarak ve karakterini güvenle oynayabileceği sağlam bir zemin hazırlayarak, oyuncunun oyunun ve rolün özüne bir an önce ulaşmasını sağlar.

Stanislavski özünde şunu söyler: Oyunun ve rolün yapısını çalışmak için onu birimlere (bölüm ve parçalar) ayırmak gerekir. Önce-

likle ayrıntıya girmeden büyük birimlerle başlamayı, sonra büyük birimleri orta boylu birimlere bölmeyi ve eğer bunlar çok genel görünüyorsa daha küçüklerine ayırmayı önermiştir.

Stanislavski ayrıca amacın, karakterin (oyuncunun değil) istediği, dilediği, arzuladığı şey olduğunu; onun hedefi, gayesi olduğunu söylemiştir. Amaçlar birbiri ardına gelir (ya da üst üste binebilir).

Karakterin bütün amaçları "mantıklı ve tutarlı bir akış" oluşturarak genel bir amaca dönüşür. Stanislavski bu ana amacı karakterin *üst amacı* olarak adlandırır. Bu şu anlama gelir: Küçük amaçların hepsi, sayısı ne olursa olsun, tek bir hedefe, karakterin üst amacını (esas arzusunu) gerçekleştirmeye hizmet ederler.

Hatta Stanislavski şöyle der: "Bir oyunda tüm bireylerin ve küçük amaçların akışı (karakterlerin üst amaçları da dahil) yazarın edebi eserinin *ana motifini*, onun eserine esin veren temel düşünceyi içeren *oyunun bütününün üst amacını* gerçekleştirmeye yönelik olmalıdır."

Amacı adlandırmak, onu kelimelere dökmek için Stanislavski şu formülü önerir: "Böyle yapmak istiyorum ya da diliyorum, öyleyse....." ve sonra karakterin hedefini, amacını, arzusunu dile getiren bir fiil ile devam eder. *İkna etmek* istiyorum, *kurtulmak* istiyorum, *anlamayı* diliyorum, *egemen olmayı* diliyorum vb. gibi. Amacınızı tanımlarken asla duyguları kullanmayın –örneğin *sevmek* istiyorum ya da *üzgün* hissetmek istiyorum gibi- çünkü duygular *yapılamaz*. Seversiniz ya da sevmezsiniz, üzgün hissedersiniz ya da hissetmezsiniz.* Gerçek amaç sizin (karakterin) *iradesine* bağlıdır. Duygularınız doğal olarak amaçlarınıza eşlik edecektir, ama onların kendisi bir amaca dönüştürülemez. Sonuç olarak, bir yandan her bireyin üst amacı kadar birtakım küçük amaçlarıyla da meşgul olurken, öte yandan oyunun bütününün üst amacıyla da ilgilenmeliyiz.

Şimdi de yukarıda anlatılan Stanislavski kavramları ile bizim bu kitapta tartıştıklarımızı nasıl birbiriyle en iyi şekilde ilişkilendirebileceğimize bakalım.

Rolünüzü (ayrıca oyunun bütününü de) parçalara ve birimlere ayırma süreci için, Bölüm 8'de çeşitli ilkeler önerildi. Oyunu ya da rolü, öncelikle üç büyük birim ya da parçaya ayırarak başlayın;

sonra eğer gerekirse istediğiniz sayıda ayrımlara bölebilirsiniz.

Arthur Miller'ın *Satıcının Ölümü* oyununda başroldeki karakter için *İlk Birim* şunu kapsamalı: Satıcı Willy Loman, yorgun, yılların ağırlığı üstünde, hayal kırıklığına uğramış, işinden ve aile ilişkilerinden rahatsız bir adamdır. Uzun ve tatsız yaşamının ne olduğunu gözden geçirmeye çalışır. Anıları arasında kaybolur. Henüz yazgısıyla yaptığı savaşı bırakmaya niyeti yoktur. Yeni bir saldırı için güç toplar. *İkinci Birim*: Son savaş başlar. Bu umutları, hayal kırıklıklarını, anlık çatışmaları, ufak yenilgileri, geçmişin mutlu ya da acılı hatıralarını gösteren bir dürbündür. Fakat savaşın sonu daha büyük bir şaşkınlıktır ve bütün umutların nihai yıkımıdır. *Üçüncü Birim*: Willy savaşı bırakır. Artık gücü, gerçeklik duyumu kalmamıştır ve aklını yitirmiştir. Hızla ölümcül sona doğru ilerler.

Vişne Bahçesi'nin başrollerinden biri olan Lopachin için *Birinci Birimi* şöyle olabilir: Lopachin, sert karakterine rağmen, Ranevskiler ile mücadelesine dikkatli ve hatta kibar bir şekilde başlar; hâlâ çekingen olmasına rağmen, yavaş yavaş ve adım adım saldırganlaşır. *İkinci Birim*: Lopachin nihai darbesiyle meşgul olur; vişne bahçesini satın alır. Kazanmıştır, galiptir, fakat henüz Ranevskiler'e karşı hareket etmez. *Üçüncü Birim*: Lopachin artık tamamen saldırgan eyleme geçmiştir; vişne ağaçları balta darbelerinin altında kalır. Ranevskiler eşyalarını toplamaya ve malikâneyi terk etmeye zorlanır. Nerdeyse Ranevski ailesinin bir üyesi sayılan, bunamış ve sadık hizmetçi, yaşlı Firs içeride kilitli kalır ve terk edilmiş evde unutulur (Lopachin'in zaferinin sembolünü gösterir gibi).

Müfettiş'te Mayor memurlara ayrıntılı yönergeler vererek, Müfettiş ile yapacağı savaşa hazırlanır. Bu, Mayor karakterinin *Birinci Birim*'idir. *İkinci Birim*: Sahte Müfettiş gelir ve savaş başlar. Mayor'un uzun süren, sabırlı ve titiz komplosu başarılı olur. Tehlike geçmiştir ve zafer kazanılmıştır. *Üçüncü Birim*: Ölümcül hatanın keşfi. Gerçek Müfettiş'in gelişi. Mayor, memurlar ve kadınlar yenilir, aşağılanır ve yok edilir.

Bu şekilde üç ana birimi de bulduktan sonra, oyunda daima devam eden çatışmanın ilerleyişini izleyerek, onların alt bölümlerini oluşturarak ilerleyebilirsiniz. Çatışmanın her yeni önemli aşamasını küçük bir birim olarak düşünün. (Fakat Stanislavski'nin uyarısı-

nı aklınızdan hiç çıkarmayın: "Bölümler ne kadar büyük ve sayıca az olursa, onlarla bir o kadar az uğraşmanız gerekir, rolün bütününün üstesinden gelmek sizin için bir o kadar kolaylaşır.")

*

Birimler için bu kadarı yeterli. Şimdi de amaçlara bakalım
Bu konu üzerine benim yorumlarım daha çok bu amaçları bulmanın yolları ve yöntemi ile ilgili. Stanislavski'nin kendisi, karakterler için üst amaçlar bulmanın zorluğundan söz ederken uzun ve özenli bir çalışmanın gerekli olduğunu kabul etmişti, çünkü doğrusunu bulmadan önce, pek çok hata yapılması ve pek çok yanlış üst amaçla karşılaşılması ve sonrasında bunların atılması gerektiğini söylerdi.

Stanislavski, ancak birkaç gösterimden sonra, *seyircinin tepkisi* görünür hale geldikten sonra, gerçek üst amacın fark edilip sabitlenebileceğini de görüşlerine eklemişti. Stanislavski'nin bu açıklamasından, oyuncunun nereye varacağını bilmeden, karakterinin birtakım ikincil amaçlarıyla sık sık mutlu olması gerektiği çıkarımına varıyoruz.

Fakat benim kişisel tezim, oyuncunun ikincil amaçların varacağı ana hedef hakkında genel bir ön bilgiye sahip olmasının ya da onu önceden bilmesinin; yani, karakterin başlıca hedefini anlamasının en önemli şey olduğudur. Başka bir deyişle, oyuncu daha en başta rolün *üst amacının* farkında olmalıdır. Peki, oyuncu tüm amaçları "mantıklı ve tutarlı bir akış"ın içine hiç hata yapmadan nasıl dahil edebilir? Eğer oyuncu ilk olarak karakterinin üst amacını belirlerse, bu güçlük daha kolay çözülürmüş gibi geliyor bana. Bu teoriyi yıllarca test ettikten sonra, saygıyla şunu söylemeliyim ki bu daha pratik bir yol olur ve şimdi yapacağım öneri bu inançtan doğmuştur.

Az ya da çok önemli her karakterin oyunun bütünü boyunca bir çatışmayı sürdürdüğünü, birileri ya da bir şeylerle uzlaşmazlık içinde olduğunu biliyorsunuz. Savaşı ya kazanır ya da kaybeder. Willy Loman'ın durumunda, Loman kendisine çok acımasızca davranan kaderine karşı savaşır ve kaybeder. *Vişne Bahçesi*'nin Lopachin'i ise Ranevskiler ile savaşır ve kazanır. *Müfettiş*'teki Mayor savaşını Petersburg'tan gelecek Müfettiş hayaletine karşı sürdürür ve yenilgiden dolayı ıstırap çeker.

Şu soruyu düşündüğümüzü varsayın: Karakter zaferini elde ettikten sonra, ona ne olur, ne yapar ya da ne yapmaya niyetlenir? Eğer savaşı kazanırsa ne yapar, ne *yapmalıdır*? ..... Bunlara ve benzer sorulara verilecek cevaplar (genelde oyundan sonrasını yansıtır), tüm oyun boyunca karakterin ne için savaştığı ya da *üst amacının* ne olduğu konusunda doğru noktalara işaret eder. Örneğin, eğer yazgısı karşısında galip gelseydi, Willy nasıl görünürdü ve neler yapardı? Büyük olasılıkla oyunun gidişatının da gösterdiği gibi en sıradan satıcı tipine dönüşürdü. Onun ideali belki de aynı oyunda seksen dört yaşında otuz bir eyalette tüccarlığıyla hâlâ "gümbürdeyen" Dave Singleman'ın yaşamına benzerdi: "Ve yaşlı Dave, odasına çıkar, anlıyorsun, yeşil kadife terliklerini giyerdi - hiç unutmayacağım- telefonunu kaldırır ve müşterilerini arardı, odasından bile çıkmadan, seksen dört yaşında yaşamını kazanırdı. Ne zaman bu durumu görsem, satıcılığın bir adamın isteyebileceği en büyük kariyer olduğunu anlardım." Bu ideal amacına ek olarak, eğer Willy'nin bir radyosu, küçük bir bahçesi olsa ve "çok sevilse", kendini çok mutlu hissederdi. Dolayısıyla onun üst amacı şöyle tanımlanabilir: *"Tıpkı o yaşlı Dave Singleman gibi yaşamak istiyorum."* Daha iyi üst amaçlar aramakta özgürsünüz. Ayrıca bu ilk aklınıza geleni, sizi tatmin edecek bir üst amacı arama yolunda size bir yön gösterici olarak düşünmekte de özgürsünüz.

Üst amaç açısından, şimdi de Lopachin'i inceleyelim. Ranevskiler'in malikânesinde köle olan Lopachin kendini bir "bey-efendi" konumuna yükseltti. Şimdi artık beyaz yelek ve sarı ayakkabılar giyiyor. Parası var ve daha çok istiyor. Ama yine de, Ranevskiler'in karşısında aşağılık kompleksini hâlâ yenemedi. Sonunda zamanı geldi ve zafer onun oldu. Vişne ağaçlarını mahvetti, eski malikâneyi yerle bir etti, gelecekteki büyük kazancının çoktan farkında. O halde üst amacı şu olabilir: *"Paranın gücüyle büyük, kendinden emin ve 'özgür' olmak istiyorum."*

Aynı şekilde, *Müfettiş*'in Mayor'una da bir adım yaklaşabiliriz. Mutlu bir şekilde cezadan kurtuldu; sahte zaferinden sonra yeniden galip çıktı. Ne yapar, ona ne olur? Kaba bir despota dönüşür. Şehir halkını çoktan aşağılamıştır ve Petersburg'da kibirli ve emreden bir kişi olmak niyetindedir. Gündüz düşleri adi ve tehlikelidir.

Dolayısıyla Mayor'un üst amacı şudur:

"Ulaşabildiğim her şeye ve herkese egemen olmak ve onları ayağımın altında ezmek istiyorum."

Şimdi, artık üst amaçları belirlenmiştir; sizin için artık açık olan karakterinizin daha küçük amaçlarını bulmaya çalışabilirsiniz. Artık bocalamayacaksınız, ancak ilk önce küçük amaçları bulmaya çalışsaydınız bocalardınız. Üst amaç, ona bağlı olan tüm küçük amaçları size açıkça gösterecektir.

Ama yine de,hâlâ küçük amaçları bulmayı ertelemenizi öneririm. Hâlâ edinilmesi gereken daha büyük bir bakış açısı var. Daha yükseğe, içinde tüm olayları, birimleri ve karakterlerin üst amaçlarını barındıran, oyunun büyük görünümünü (panoramasını) görebileceğiniz zirveyehâlâ tırmanabilirsiniz. Bu zirve *oyunun bütününün üst amacıdır*.

Eğer aynı soru sorma yöntemini uygularsanız, oyunun üst amacını ya da en azından onun keşfine giden yolu bulacaksınız. Ancak bu sefer soruları karaktere yöneltmiyorsunuz. Doğrudan *seyirciye* başvuruyorsunuz. Elbette, gerçek seyirciyi beklemeye gerek yok ve beklememelisiniz de; ama seyircinizi *hayal edebilir* ve gelecekteki tepkilerini tahmin edebilirsiniz.

Oyunun üst amacını bulmaya çalışırken, yönetmen ve oyuncu, hayali seyircisine çok çeşitli ve sayısız soru sorabilir. Sorulabileceklerin içinde en önemlisi, oyun sonunda perdenin kapanışından sonra yaşadıklarının *psikolojik etkisini* açığa vurmalarını istemektir.

Böylece, arabulucu aklınızla birlikte seyircinin kalbine süzülürsünüz. Kahkahalarını ve gözyaşlarını, kızgınlıklarını ve memnuniyetlerini, sarsılan ya da sağlam duran ideallerini –aslında performans bitikten sonra eve yanlarında götürecekleri her şeyi– inceliyorsunuz. Bunlar sizin sorularınıza onların cevabı olacak; bunlar size, yazarın bu oyunu neden yazdığı ve ona neyin esin verdiği konusundaki herhangi bir sıradan spekülasyondan daha fazlasını anlatacaktır. Kısacası, oyunun bütününün *üst amacının* ne olduğunu anlatacaktır.

Meraklı bir oyuncu, neden hayali seyirciye başvurmamız gerektiğini öğrenmek isteyebilir. *Yazarın* oyundaki temel fikrini ve *onun*

üst amacını keşfetmeye yönelik bir bakış açısıyla oyunu çalışmak, doğrudan yazara danışmak daha basit olmaz mıydı? Sonuç aynı olmayacak mıdır?

Hayır, aynı *olmayacaktır!* Oyuncu ya da yönetmen oyuna ne kadar sadık kalarak okursa okusun, buhâlâ yazarın anlatmak istediği şeyin kişisel bir yorumu olacaktır. Yazar neye niyet ederse etsin, nihai üst amaç, seyircinin yazarın oyununu nasıl yorumladığı olacaktır. Seyircinin psikolojisi, yönetmenin, oyuncunun ve hatta yazarın kendisininkinden bile çok farklıdır. Seyircinin yeni oyunlara gösterdiği beklenmedik tepkilere şaşırmamız bir rastlantı değildir. Beklentilerimiz, tahminlerimiz ve umutlarımız, genellikle seyircinin açılış gecesi oyuna gösterdiği tepkiler tarafından yıkılır. Neden? Çünkü seyirci -bir *bütün* olarak- oyunu kalbinde hisseder, beyninde değil; çünkü yönetmenin, oyuncunun ya da yazarın kişisel görüşleri onu yolundan saptıramaz; çünkü açılış gecesindeki tepkileri anlıktır, herhangi bir eğilim de, ya da şartlanmış dış etkilerden uzaktır; çünkü seyirci incelemez, yaşar; çünkü oyunun etik değerlerine hiçbir zaman ilgisiz kalamaz (yazarın kendisi tarafsız kalmak istese bile); çünkü ayrıntılar ve kaçamak yanıtlar arasında asla kendini kaybetmez, oyunun özünü içsel olarak bulur ve bunun tadına varır. Tüm bu olası seyirci tepkileri, size oyunun başlıca düşüncesi, yazarın ana fikri ya da *oyunun bütününün üst amacı* dediğimiz şey hakkında daha sağlam bir güvence vermiş olacak ve seyircinin büyük ve önyargısız kalbinde *psikolojik etki* olarak yerini bulacaktır.

Ünlü Rus yönetmen Vachtangov'a bir keresinde şu soru soruldu, "Yönettiğiniz bütün oyunlar ve oyuncularınıza verdiğiniz sayısız ayrıntılar nasıl oluyor da hatasız bir başarıyla seyircilere geçiyor?" Vachtangov'un cevabı yaklaşık olarak şöyleydi, "Çünkü provalarıma katılan seyirciler olduğunu hayal etmeden asla yönetmenlik yapmam. Onların tepkilerini tahmin ederim ve önerilerine kulak veririm: Ve zevksizliğe kaçabilecek eğilimi engellemek için her zaman 'ideal' seyirci kitlesini hayal etmeye çalışırım."

Söylediklerim yönetmenin ya da oyuncunun yorumunun önemini ve değerini reddetmek ya da seyirciye koşulsuz itaat etmek anlamında bir öneri olarak algılanmamalı. Tam tersine, samimi ve

sanatsal bir işbirliği öneriliyor. Hayali seyircinin kocaman "kalbi"ne danıştıkları için, oyuncuların ve yönetmenin oyunla ilgili yorumları daha doğru bir yön bulmuş ve seyircinin "ses"inden esinlenmiş olacaktır. Seyirci, performansın etkin bir ortak yaratıcısıdır. Seyirciye çok gecikmeden ve özellikle oyunun üst amacını araştırırken *danışılmalıdır*.

Başlarda hayali seyircinizin deneyimleri anlık, belirsiz ve genel bir izlenim olarak gözünüzün önüne gelecektir. Ama bu izlenimden belirgin ve özgün çıkarımların tümüne ulaşmalı, olası fikirlerin hepsini biçimlendirmeli ve duyguların hepsini tanımlamalısınız. Bu deneyi birkaç kez yapmak bu konuda usta olmanızı ve hayali seyircinin sizi başarısızlığa uğratmayacağı konusunda ona güvenmenizi sağlayacaktır.

Seyircinin "kalbi"ni daha derinden kavramak için, oyunlardan verdiğimiz örneklere bir kez daha dönmeniz gerekiyor.

Kaç beceriksiz satıcı her gün ülkeyi boydan boya telaşla dolaşır? Ortalama bir Amerikan vatandaşı yaşamı boyunca bu satıcı örneğinden kaçını görür? Düzinelerce, hatta yüzlerce? Bu satıcıların "bahtsız" yazgıları için yaşamında hiç gözyaşı döker mi? Daha çok, bu durumu doğal karşılar ya da görmezden gelmez mi? Sınıf ya da işkollarına bağlı dertlerin ya da acıları olduğunu hiç durup düşünmüş müdür? ... Ne var ki, 1949 yılı Şubat ayının onunda, New York sahnesinde, küçük satıcı Willy Loman aniden kalpleri heyecanlandırdı ve birçok insanın aklını sarstı. Ağladılar, sevdiler, kalpleri sevecenlikle doldu ve düşüncelerini açıkladılar: Satıcı Willy iyidir. Oyunun sonunda satıcı yaşamını kasıtlı terk ettiğinde, seyirci tiyatrodan "bir şeylerin" endişesiyle ayrıldı. Willy'yi ve oyunu günlerce unutamadı.

Bu bütünlüklü etki için açıklama ne olabilir? Belki de "sanatın büyüsü" diyeceksiniz. Elbette Arthur Miller, Elia Kazan ve o olağanüstü oyuncular olmasaydı, böyle şaşırtıcı ve önemli bir şey gerçekleşmezdi. Ama yaptıkları büyüyle seyirciye sundukları şey neydi? Haydi, geçmişe ait bu performansı değerlendirelim, çünkü seyircinin aklına ve kalbine ayna tutmuş olmalı. (Oyunun olası üst amacını araştırıyoruz, unutmayın.)

Perde açılır ve Satıcı Willy girer. Seyirci tatlı tatlı gülümser. İlk

ve en ilkel teatral içgüdüsü tatmin olmuştur: "Ne kadar doğal, ne kadar yaşama benziyor." Fakat duvarlar saydamdır, bir flüt sesi duyulur. Sahne ışıklarının aydınlattığı yerler değişir. Seyirci kendini, yavaş yavaş ve neredeyse hiç fark etmeden kısmen farklı bir biçime "uyarlanmış" gibi hisseder, çünkü duvarların *içini* görür, bir şeylerin *içindeki* müziği dinler, onu her zamanki mekân ve zaman algısının *ötesine* taşıyan ışığı izler. Sanatın büyüsü başlamıştır. Artık seyircinin algısı değişmiş ve derinleşmiştir. Satıcıyı izler, onun şaşkınlığını ve huzursuzluğunu görür, hafiften karışmış aklını fark eder.

Her nasıl oluyorsa artık hiçbir şey tamamen "doğal" değildir; artık var olan şey Willy'nin huzursuzluğuna, yorgunluğuna ve iç sıkıntısına sebep olan "bir şeylerin" içindeki ve ötesindeki faniliktir. Ama bu "bir şeyler" nedir? Satıcı bir şeyi çok güçlü ve tutkulu bir şekilde ister ve bunu nasıl başarır? Elbette, "çok sevilmek" ister, işinde başarılı olmak ister ve faturalarını ödemek için paraya ihtiyacı vardır. Fakat bu basit ve apaçık ortada olan açıklamalar seyirciyi bilinçaltında pek tatmin etmez; oyundaki duvarlar saydamdır ve *hâlâ* bir yerlerden flüt sesi gelmektedir. Willy sempatiktir, iyidir. O halde, para, başarı ve "çok sevilme" isteğinin *ardında* ne yatıyor? Cevap ne olursa olsun iyi bir şey olmalı, kıyaslama olması adına. Karısı Linda, onu sever ve ona âşıktır. Ne için... paraya ihtiyacı vardır?

Seyirci, birbiri arkası akan sahneleri ne kadar dikkatli izlerse, zihni bir o kadar netleşecek ve keskinleşecek, kalbi bir o kadar ısınacak ve bu acı yazgıya sahip satıcının gerçek bir varlık olmadığına dair duyduğu şüphe bir o kadar artacak ve kesinleşecektir. Satıcı belki sadece bir maske takmıştır? Linda, Biff ve Happy gerçekçi insanlardır; *içlerindeki* hiçbir şeyi saklamıyorlar, nasılsa öyleler, onların ardında şüphelenilecek hiçbir şey yok. Aslında zamanın ve mekânın sınırlarını yıkma ayrıcalığı olan Willy gibi olsalardı garip ve "yapay" olurdu. Bir satıcı maskesi takarak başka biri olmaya yalnızca Willy'nin izni var. Ve bu maske Willy'e ıstırap veriyor gibi görünüyor.

Çok geçmeden bu maske seyircinin kendisine de işkence etmeye başlar. Maskeden kurtulmak, kendini "Satıcı"dan kurtarmak ister. Willy'nin huzursuzluğunun da aynı arzudan kaynaklandığını

hisseder, Willy maskesiyle çok savaşır, özgürlüğü için mücadele eder, maskeyi yüzünden çekip atmaya, aklından, kalbinden ve tüm varlığından sökmeye çalışır. Fakat Willy tamamen kördür, kendi savaşının ayırdında ve bilincinde değildir. Oyun ilerledikçe, maske daha çok saydamlaşır ve seyirci birden bire bir "Adam"ın, değerli bir insanın, "Satıcı"nın *içine* ve *arkasına* zincirlendiğini ve hapsedildiğini fark eder. Gerçek trajedi görünmeye başlar. "Satıcı" "Adam"ı bozguna uğratır ve onu git gide ölümcül sona sürükler. Seyirciyi endişelendiren şey, bunu yapanın satıcının kötü ikizi değil "Adam"ın kendisi olmasıdır. "Willy uyan! Senin dışındaki yazgıyı suçlamayı bırak" diye bağırmak ister seyircinin kalbi. "*İçindeki* en kötü yanını suçla. Satıcı senin karanlık yazgın," diye uyarır. Ama artık çok geçtir. Willy savaşı bırakır. Gece olmuştur. Üzerindeki karanlık ve elinde çapayla Willy mutfak bahçesini planlar. Bu ölmekte olan "Adam"ın son görünüşüdür. Araba motorunun sesi duyulur.... Willy hem "Satıcı"yı hem de "Adamı" öldürür.

Performans biter. Bu son savaşın *psikolojik etkisi* seyircinin kafasında olgunlaşmaya başlar. Belki kendi kendine şunu bile söyleyecektir: "Gerçekten insanlık tarihi boyunca Satıcı'nın 'maske'sinin bizim zamanımızdaki kadar rahatsız edici ve güçlü olduğu bir zaman olmamıştır. Eğer *ardında* yatanı dikkatle inceleyip hep aklımızda tutmazsak, tıpkı kötü huylu bir tümör gibi büyüyecek ve gelişecektir."

Tüm insanlığın tragedyası olduğu gibi ayrıca Amerika'ya da özgüdür. Eseriyle yazarın yaptığı yaşamsal bir uyarıdır. Belki konuşulrnasa da buradaki anlatıma benzer bir şekilde seyircinin ruhunda görünür hale gelen oyunun üst amacı şöyle özetlenebilir:

"İçindeki 'Adam'dan 'Satıcı'yı ayırmasını öğren ve 'Adam'ı özgür bırakmaya çalış."

Vişne Bahçesi ikinci bir örnek olarak başka bir çeşit üst amacı görmemizi sağlar.

Oyunun başından beri seyirci oyunun ana karakterinin aslında Vişne Bahçesinin kendisi olduğunun farkındadır. Oyuna göre bahçe yaşlı, güzel, gayet geniş, ünlü ve hatta Ansiklopedi'de bile bahsedilen bir bahçedir. Savaş bu bahçenin etrafında döner ama bu

aslında kimsenin Vişne Bahçesini savunmadığı bir savaştır. Lopahin bahçenin varlığıyla savaşır. Ranevskayalar –amaçsız, anlamsız ve yozlaşmış aydın bozuntusudur- kafalarını kuma gömerler; direnişleri zayıf ve etkisizdir. Kızları Anya, göz kamaştıran, harika bir gelecek hayaliyle bulutlarda uçmaktadır. Çalışanları ve hizmetlileri eski güzelliğiyle duran Vişne Bahçesine karşı ya kayıtsızdırlar ya da düşman. Ama bahçe hâlâ oradadır; savunmasız olmasına rağmen ayakta durur ve çiçek açar.

Seyircinin tüm sempatisi Bahçe içindir. Antik bir eserin güzelliğini seviyormuş gibi onu sever; uyuyan insanları uyandırmak ve kayıtsızlıklarından kurtarmak için, Bahçeyi kendisi savunmak ister. Tamamıyla çaresizlik hissi yavaşça onu ele geçirir. Bahçeye sahip olmaya git gide yaklaşan Lopahin'i izler. Seyircinin gözleri dolar; bitkinlik ve güçsüzlük hissi katlanılamaz bir hal alır. Bu sondur. Perde kapanır. Seyirci, aslında cansız olan ama yaşayanlara ait nitelikleri üstlenmiş bu beyaz Vişne Bahçesi'nin, "ölümü"nden oldukça etkilenmiş bir şekilde tiyatrodan ayrılır. Seyirci itirazını dile getirmek ister: *"Geçmişin en güzel yanını koruyun, yoksa o kendi çirkin geleceğini kurmak için tetikte bekleyen güçlerin baltasına yem olacaktır."* Bu *Vişne Bahçesi*'nin üst amacı olabilir.

İşte üçüncü örnek.

Perdenin açıldığı andan başlayarak, *Müfettişi* izleyen seyircinin mutlu olmak ve neşelenmek için pek çok nedeni vardır. En nefret edilen memurlar birbiri ardına pot kırarlar. Köşeye sıkışmış ve gözleri korkudan kör olmuş bir şekilde sahte düşmana karşı savaş açarlar. Zamanı, zekâyı ve parayı boşa harcayarak kötü kötüyle savaşır. İyi, bu savaşa oyunun sonuna dek girmez, ama seyirci geleceğini bilir ve hileler yapmış, kendini tüketmiş olan kötüye vurulacak çarpıcı darbeyi dört gözle bekler. Kaymakam sahte zaferinden duyduğu haksız kibirle ne kadar çok gösteriş yaparsa, seyirci de adalet intikamının alınmasını bir o kadar güçlü ister. İyi, sonunda ortaya çıktığında ve ard arda gelen iki darbe (sahte Müfettişin mektubu ve gerçek Müfettişin gelmesi) Kötü'yü yerle bir ettiğinde, seyirci kendini ödüllendirilmiş, minnettar ve galip hisseder. Uçsuz bucaksız bir ulusun içinde kaybolmuş ve sıkışmış küçük kasaba sakinleri sonun-

da kurtulmuştur. Fakat seyirci için bu kasaba yalnızca bir mikro kozmos, bir simgedir. Tüm ulus, umutsuzca "Kaymakam" türünden insanlar tarafından örülmüş örümcek ağlarının içine düşmüştür. İradesi uyandırılmış, ahlak duygusu okşanmış, heyecanlı seyirci yazarın amacını yankılar:

"Ülke, sert despotluğun ve değersiz memur sürüsünün mutlak gücünden kurtarılmalıdır! Bu memurlar genellikle 'büyükler'den daha kötü ve daha kalpsizdir!"

Seyircinin bu hissi, *Müfettiş*'in ilk gösteriminde tesadüfen, korumasız bir anda, seyircilerden birisi bağırmak için ayağa kalktığında çok güzel bir şekilde özetlendi, "Herkes cezasını çeker ve hepsinden önce ben de!" Bu, içlerindeki en büyük "Kaymakam"ın, I. Nicholas'ın sesiydi. Soğuk ve acımasız yapısına rağmen, Çar en az vatandaşları kadar oyunun üst amacını anlamıştı.

Gerçek seyirci salonu doldurmadan çok önce oyunun üst amacına ulaşmak için oyuncu ve yönetmen hayali seyirci yöntemini bu şekilde kullanabilir.

Örneklerimdeki yorumlarımın, sanatsal seçimlere kesinlikle zorla bir şeyleri kabul ettirmek niyetinde olmadığını okuyucuya tekrar hatırlatmam gerekiyor. Tek amacım yöntemi görselleştirmek ve asla herhangi yetenekli oyuncu ya da yönetmenin yaratıcı özgürlüğünü kısıtlamak değildir. Tam tersine sanatının iyiliği için, oyuncu ya da yönetmenin yeteneğinin ve sezgisinin ona sağlayabildiği ölçüde, orijinal ve yaratıcı olması istenir.

Oyunun tümünün ve bireysel karakterlerin üst amaçları yaklaşık olarak bile olsa bulunduktan sonra orta ve daha küçük boyutlardaki amaçlara doğru ilerleyebilirsiniz. Ama, herhangi bir amacı asla mantıklı zihninizle anlamaya çalışmayın. Bu sizi soğuklaştırır. Onu *bilebilirsiniz*, ama belki *istemez* ya da *dilemezsiniz*. İradenizi hiç hareketa geçirmeden aklınızda yalnızca bir manşet gibi kalır. Amacınızın kaynakları yalnızca kafanızda değil tüm varlığınızda yer almalı. Duygularınız, iradeniz ve hatta bedeniniz bu amaçla tamamen "çevrelenmiş" olmalı.

Günlük yaşamda hemen gerçekleştirilmesi gereken belli bir arzunuz, hedefiniz ve amacınız olduğunda aslında neler olduğunun farkına varmaya çalışın. İsteğinizi gerçekleştirmek ve amacınıza

ulaşmak için şartların elvermesini beklemeye zorlandığınızda içinizde neler oluyor? Aslında, onu içsel olarak tüm varlığınızla *sürekli gerçekleştirmiyor musunuz*? Ruhunuzda o amaç yeşermeye başladığı andan itibaren, belirli bir içsel eylem tarafından "ele geçirilirsiniz".

Üzüntülü birini rahatlatmayı istediğinizi düşünün, bunu yalnızca, "Endişelenme, rahatla," demekle başaramazsınız, amacınıza gerçekten ulaşmak için saatlere ve günlere ihtiyacınız var. İçsel olarak durağan mısınız? Tam değil. Yanında olun ya da olmayın, araya giren *bu zaman dilimi boyunca* sürekli üzüntülü bir insanı rahatlatma duyumu yaşadığınızı keşfedeceksiniz. Dahası sanki gerçekten oluyormuş gibi onu rahatlattığınızı "göreceksiniz" (hatta onun gerçekten rahatlayıp rahatlamadığına dair şüpheniz olmasına rağmen). Aynısı oynadığınız sahneler için de geçerli. Eğer amacın sizi "ele geçirdiğini" hissetmiyorsanız, onun tüm varlığınızda değil de az çok kafanızda olduğundan, onu gerçekten *istemek* yerine yalnızca *düşünüyor* olduğunuzdan emin olabilirsiniz. Bu kadar çok oyuncunun, yazar onlara amaçlarını gerçekleştirmek için izin verse dahi, doğru anı içsel olarak pasif bir şekilde bekleme hatasına düşmelerinin sebebi budur. Mesela amacın oyunun ikinci sayfasında ortaya çıktığını ve gerçekleşmesinin yirminci sayfadan önce olmayacağını söyleyelim. Amacı bütünüyle anlamayan, onun tüm bedenini ve psikolojisini sarmasına izin vermeyen oyuncu, yirminci sayfa oynanıncaya kadar pasif olarak beklemek zorundadır. Daha bilinçli oyuncular, amacın doğru işlemediğini hissederek, zihninde şunu tekrar etmeye çalışırlar: "Rahatlatmak istiyorum..... Rahatlatmak istiyorum...." Fakat bu da işe yaramaz, çünkü böyle zihinsel tekrarlar irade uyandırmayı başaramayan bir çeşit zihin alıştırmasıdır.

Tüm varlığınızı uyandıran ve aktifleştiren PJ'ye dönüşmüş bir amaç bu güçlüğün üstesinden gelmeniz için size yardım edecektir. Karakterinizi *hayal etmenizin* (varsaydığımız ikinci sayfadan yirminci sayfaya kadar) bir başka yolu da amaç tarafından "ele geçirilmiş" olmaktır. İçinizde benzer bir psikolojik durum uyandırıncaya kadar onun içsel yaşamına (Bkz. Alıştırma 10) dikkatle bakmaya çalışın; ya da hislerinizi uyandırmak için bahsettiğimiz duyumları kullanın.

İşin ilk aşamasında *Role Nasıl Yaklaşacağınıza* dair sunulan önerileri son olarak özetleyecek olursak:

Siz ya da yönetmeniniz ne kadar dikkatli olursa olsun, uygulanabilen *tüm* yolları bir defada ve aynı anda kullanmak gerekmez. Size en çok uyanları ya da en çabuk ve en iyi sonuç verenleri seçebilirsiniz. Çok geçmeden bir rol için bazılarının daha uygun, bazılarının da başka bir rol için daha uygun olduğunu fark edeceksiniz. Seçiminizi özgürce yapın. Zamanla hepsini deneyecek ve belki de hepsini aynı kolaylık ve ustalıkla kullanabiliyor olacaksınız; ancak rolünüzün en iyi performansını sağlamak için gerekli olandan daha fazlasıyla kendinizi doldurmayın. Bu yöntem her şeyin ötesinde çalışmanızı keyifli hale getirmeye yardımcı olmalıdır ve eğer doğru uygulanırsa hiçbir koşulda can sıkıcı ve zor olmayacaktır. Çünkü oyunculuk keyifli bir sanat olmalıdır ve asla yerine getirilen bir göreve dönüşmemelidir.

* Duyguları uyandırmanın yolu bu kitabın daha önceki bölümlerinde tartışıldı.

11

SON NOTLAR

Oyunculukla ilgili bir dizi kavramı düzenlemeye ve ilişkilendirmeye kalkışan herkese, *yetenekli* bir oyuncunun neden yönteme gerek duyduğu sorusunun sorulması kaçınılmazdır. Bu, yalnızca başka soruların yardımıyla cevaplanabilecek türden sorulardan biri: Neden aydın bir insan kültüre ihtiyaç duyar? Neden zeki bir çocuğun eğitime ihtiyacı vardır?

Bu noktada kuşkuya yer bırakmayacak şekilde, her *sanatın*, oyunculuğun bile, belirli ilkeleri, amaçları ve mesleki tekniği olması gerektiği hatırlanmalı.

Karşı tez olarak oyuncuların itirazlarını sık sık duyarsınız, "Fakat *benim kendi* tekniğim var." Eğer bu cümle, şunu anlatmak için yeniden kurgulansaydı daha doğru olurdu: "Genel tekniğe dair kendi *yorumlarım* ve uygulamalarım var." Ne müzisyenlerin, mimarların, ressamların, şairlerin ne de herhangi bir zanaatkârın ilk kendi sanatlarının temel ilkelerini çalışmadan edindikleri kendilerine ait teknikleri vardır. Mesleklerinde olağanüstü değillerse, bireyselliklerini oluşturacak "kendi" tekniklerini esas olarak bu temel yasaların üstüne kurmaları kaçınılmazdır.

Oyuncu kendiliğinden ne kadar yetenekli olursa olsun, eğer kendini "kendi tekniğinin" ve araçlarının küçük hücresi içinde ayrık tutarsa, asla sanatını geliştiremeyecek ve gelecek tiyatro kuşağına kendi yeteneğini miras bırakamayacaktır. Oyunculuk sanatı yalnızca, ana ilkeleri olan *nesnel* bir yöntem temel alındığında büyüyüp gelişebilir. Burada oyunculuk sanatında bizlere dünün isimleri ile ulaşan sayısız değerli anılar ve gözlemler, bir yöntem yaratmak için yalnızca önemli materyaller olarak görülüp küçümsenmiyor. Fakat onlar yine de özneldir ve dolayısıyla alanları sınırlıdır. Herhangi bir sanatın ideal yöntemi bütünü kapsamalı, kendi içinde tamamlanmış olmalı; ve her şeyden önemlisi nesnel olmalıdır.

Sırf yetenekli oldukları için herhangi bir yöntemi kabul etmeyi inatla reddeden iş arkadaşlarımızın belki de herkesten daha çok bir yönteme ihtiyacı vardır. Çünkü "esin" diye adlandırılan yetenek bizim hazinelerimizin en kaprislisidir. Yetenekli bir oyuncu her türlü mesleki kazaya daha yakın bir avdır. Ayakları yere basmaz. En ufak psikolojik gerilme anı, mutsuz bir ruh hali ya da fiziksel rahatsızlık yeteneğini ulaşılmaz hale getirir ve gerçek esinlenme yollarının önünü kapatır. Böyle talihsizliklerin en büyük garantisi iyi temellendirilmiş bir teknikle birlikte bir yöntemdir. Etkin bir şekilde uygulanır ve doğru olarak uyarlanırsa, yöntem yetenekli oyuncunun "ikinci doğası" haline gelir ve yöntem ne olursa olsun oyuncuya yaratıcı yeteneğinin tam kontrolünü verir. Teknik, yeteneğini hiç şaşmadan çağırma aracıdır ve çağırmak istediği her an çalışmasını sağlayan bir araçtır; fiziksel ve psikolojik engelleri düşünmeden gerçek ilhama "Açıl susam, açıl!" demektir.

Esin, eğer gelirse, farklı zamanlarda farklı şiddet dereceleriyle kendini gösterir. Gelmiş olabilir, fakat zayıf ve etkisizdir. Teknik yine burada da oyuncunun iradesinin şiddetini artırabilir, duygularını uyandırabilir ve oyuncu istediği sürece, güçbela kıvılcımlanan ilhamın birden alevlenip parıl parıl yanması gibi imgelemenizi kışkırtabilir.

Performans yakalaştıkça bir nedenle oyuncu yeteneğinin körel-diğini hissettiğini varsayalım. Eğer tekniğini geliştirmişse hiç vicdan azabı duymaz. Rolünü bir zamanlar yönteme göre hazırladığı ve tüm ayrıntılarına girdiği için, oyuncu her ne kadar kendini istediği şekilde "ilham almış" hissetmese de rolünü *doğru* oynayacaktır. Elinde her zaman rolünün bir çeşit "kopyası" olduğu için çaresizce bocalamayacak ya da klişelere ve kötü teatral alışkanlıklara başvurmak zorunda kalmayacaktır. İçsel sakinlik ve bir bölümden diğer bölüme, bir amaçtan diğer amaca geçerken hissettiği rahatlık ile rolünün bütününü ve her detayını istediği her an, kuşbakışı bir bakış ile izleyebilecektir. *Doğru* oynanan bir rolün, zor yakalanan esini geri çağırmak için en iyi şans olduğunu vurgulayan Stanislavski'dir.

*

Yetenekli oyuncunun nesnel bir yöntemin değerinin farkına varması için başka bir neden daha var.

Sanatçının doğasındaki yaratıcı ve olumlu güçler, en üstün çabalarını baltalayan, belirsiz ve belki de oyuncuya hiç tanıdık gelmeyen olumsuz etkilerle sürekli savaşmalı ve onlara karşı gelmelidir. Bu sayısız olumsuz engellerin içinde bastırılmış aşağılık kompleksi ya da megalomani, bencillik ve sanatsal hedefin içine farkında olmadan karıştırılan bencil istekler, hata yapma korkusu, farkına varılmayan seyirci korkusu (ve bazen seyirciden nefret bile etme), gerginlik, gizli kıskançlık ve çekememezlik, görünüşte unutulmuş ve kötü olan örnekler ve engellenemeyen başkalarının hatasını bulma alışkanlığı olabilir. Bunlar, zamanla oyuncunun bilinçaltında "psikolojik çöplük" gibi birikebilen ve kendi yıkımına neden olan zararlı kötülüklere dönüşebilecek şeylerden yalnızca birkaçıdır.

Yöntem anlaşıldığında ve uygulandığında oyuncuya, ister arkadaşlarının ister kendinin yaratıcı işlerini değerlendirirken, en tatmin edici profesyonel düşünme alışkanlığını öğretecektir. Artık oyuncu "doğal", "güzel konuşuyor", "sanatsal", "iyi", "kötü" gibi terimlerle ya da "yetersiz oyunculuk", "üstün oyunculuk" vb. gibi ifadelerle tatmin olmayacaktır. Aslında profesyonel dili daha çok gösteren bir dil geliştirecek ve Birimler, Amaçlar, Atmosferler, Işın Yayma ve Alma, İmgelem, Hayali Beden, Hayali Merkez, İç ve Dış Tempo, Doruk Noktaları, Önemli Noktalar, Ritmik Dalgalanmalar ve Tekrarlamalar, Karakterin Bileşenleri (Kompozisyonu), Psikolojik Jest, Topluluk Bilinci, Nitelikler, Duyumlar ve dahası gibi daha profesyonel terimleri içerikleriyle tanımış olacaktır. Bu somut terminoloji yalnızca şimdiki belirsiz ve yetersiz kelime dağarcığıyla yer değiştirmekle kalmayıp, ayrıca oyuncunun teatral izlenim algısını geliştirecek, bir bakışta neyin doğru neyin yanlış olduğunu, neden böyle olduğunu ve arkadaşlarının ve kendisinin performansını hangi araçlar yoluyla mükemmelleştirilebileceğini bilmek için oldukça yeterli olan bu izlenimlerin özüne inebilmek adına zihnini eğitecektir. Bundan sonra eleştirileri tamamen nesnel ve yapıcı bir hal alacaktır; kişisel sempati ya da antipatisi oyunculuğa dair şu anda yaptıkları değerlendirmelerdeki gibi önemli bir rol oynamayacak ve içi geçmiş övünmeler veya sertçe suçlamalar yerine, oyuncular birbirlerine yardım etme konusunda ve karşılığında yardım almayı kabul etme konusunda da kendilerini özgür hissedecektir.

Oyuncu, özellikle de yetenekli olanı, önerilen profesyonel tekniğin her örnekte işini kolaylaştırıp çalışmasını hızlandıracağını da göz ardı etmemelidir Tekniği elde etmek için harcanan zaman, en sonunda kârlı bir kazanç olarak geri dönecektir. Bana yöntemin bir kısa yolunun olup olmadığı her sorulduğunda, yöntem oyuncunun ikinci bir doğası haline gelinceye kadar anlatılan alıştırmaların özenle ve sabırla yapılmasının en kısa yol olduğunu söylemekten kendimi alamıyorum.

İçinizdeki isteksizliği ve sabırsızlığı kışkırtmanın en basit yolu, yöntemi temel alan bir hayal, yani alıştırmalar tarafından vaat edilen tüm yetilere sahip olduğunuza ve bütün teknikleri *çoktan* edinmiş olduğunuza dair bir hayal kurmak olabilir. Böyle bir hayal içinizdeki çalışmayı kendine göre düzenleyecektir; sizi teşvik edecek ve kışkırtacaktır, fakat hayalinizi çok ileri bir geleceğe kadar koruyup yorulmadığınız ve yılmadığınız sürece. Doğru bir şekilde uygulandığı ve başvurulduğu takdirde, yöntem içinizde çok uzun süredir onu tanıyor ve sürekli çalışıyormuşsunuz ama belki şimdi olduğu kadar farkında değilmişsiniz hissini uyandıracaktır. Elde edilmesi uzak ve zor bir amaç olduğunu düşünmek için, eğer yapabildiğinizi düşünürseniz, artık hiçbir nedeniniz kalmayacak. Tavsiye edilen bu hayal, tekniği özümsemenizi hızlandıracak ve kolaylaştıracaktır ki karşılığında profesyonel çalışmanız da hızlanacak ve kolaylaşacaktır.

Yöntemin kabul edilebilirliğine dair başka bir geçerli nedenden daha söz etmek istiyorum.

Alıştırma yoluyla tüm ilkelerini kavrama sürecinde, onların yaratıcı sezginizin çok daha özgür çalışmasını sağlamak ve onun faaliyetlerine daha geniş bir alan açmak için tasarlandığını hemen fark edeceksiniz. Bu tam olarak yöntemin vücut bulmasıdır- gelecekte test etmek için kâğıtlara yazılan ve grafiği çizilen matematiksel ya da mekanik bir formül değil, *yaratıcı sezginin* kendisinin gerektirdiği fiziksel ve psikolojik koşulların düzenli ve sistemli bir "katalogu" olarak vücut bulmasıdır. İncelemelerimin başlıca amacı ilham olarak bilinen tarifi zor irade demetini en iyi ve en sağlam haliyle çağırmaya yarayacak bu koşulları bulmaktı.

Dahası, bizimki gibi bir çağda, yaşam tarzının, düşüncelerin ve arzuların git gide daha çok materyalist ve duygusuz olduğu bir çağ-

da ne yazık ki en çok fiziksel kolaylıklar ve tek tipleşme üzerinde duruluyor. Böyle bir dönemde insanlık kültürel olarak gelişmek için yaşamın ve özellikle sanatların *soyut* güçler ve niteliklerle dolu olması gerektiğini unutuyor: Yani şunu unutuyor somut, görünebilen ve duyulabilenler kocaman varlığımızın çok küçük bir parçasıdır ve gelecek nesillere çok az şey bırakır. Ayaklarımızın altındaki sağlam zemini terk etme korkusuyla sürekli şunu tekrar ederiz, "Pratik olalım!" Sanatsal macera ve uçmaktan korkarak, tutunduğumuz zemine hızla ve daha da derinine çakılıyoruz. Sonra fark edelim ya da etmeyelim, belki de çok geç oluyor ama "pratik" olmaktan sıkılıyoruz; sinir bozuklukları yaşıyor, psikanalistlere koşuyor, zihinsel çareler ya da uyarıcılar arıyor ya da düzenli olarak, ucuz heyecanlarda, yüzeysel duygulanımlarda, süratle değişen heves ve eğlencelerde ve hatta uyuşturucuda kaçış arıyoruz. Kısaca, pratik somutlukla sanatsal soyutluluğu mantıklı bir şekilde dengelemenin gerekliliğini fark etmeyi reddetmenin bedelini oldukça ağır ödüyoruz. Böyle dengesizliklerden en çok ve en kolay etkilenen alan sanattır. Kimse nefes almadan nefes veremez. Hiç kimse yalnızca ayaklarını yere sabitleyerek ve aslında bir çeşit psikolojik "nefes alma" olan yaratıcı ruhun temelini oluşturan ve görünüşte "pratik olmayan" soyut şeylerle yükselmeyi ve güçlenmeyi reddederek tam anlamıyla "pratik" olamaz.

Sanatsal gelişimimizin ilkelerini bu açıdan düşünürsek, onlar bize ayaklarımızı yere basmanın ve daha sağlam bir yere yükselmenin araçlarını sunmuyor mu? Yalnızca birkaç örnekle bunu kendinize kanıtlayabilirsiniz. Mesela, Topluluk hissini ele alalım. Ona dokunabilir, onu görebilir ya da duyabilir misiniz? Ama yine de o, sahnede en az oyuncunun bedeni ya da görünebilen hareketleri, duyulabilen sesi kadar somut ve en az dekor, biçimler ve renkler kadar gerçekçi bir şekilde var edilebilecek etkili *soyut güçlerden* biridir. Peki Atmosfer, Işın Yayma, tüm Kompozisyon İlkeleri somut mudur, soyut mu? Oyuncunun doğaçlamak ve oyunculuğun *Ne*'sinden çok *Nasıl*'ıyla ilgilenmek için kullandığı keskin yetisi nedir? Oyuncunun bilinçli olarak meydana çıkardığı ve oynarken kullandığı, Amacını doğru bir şekilde gerçekleştirirken güvenebileceği ya da herhangi bir somut araç tarafından zorlamayla asla gerçekleşmeyecek sahnedeki değerli ve önemli *psikolojik varlığının*

vücut bulmasını sağlayan olağanüstü algılama gücü nedir?

Birkaç noktayı daha tekrarlayın. Karakteri üzerine çalışırken, ona erkenden somut bir biçim ve görünüş kazandırmadan önce onu imgeleminde canlandıran oyuncuyu saran sanatsal fantezinin aurası nedir? Rahatlık, Biçim, Güzellik ya da Bütünlük duyumu gibi nitelikler neyi oluşturur? Hayali Bedenler ve Merkezlerin eğlenceli "oyunu"nun altında yatan nedir? Ya da tüm rolüne ve performansına çeşitlilik ve rahatlık getirecek türden karşıtlıkları aramanın anlamı ne? Arkadaş, lider ya da isterseniz asla oyuncuyu terk etmeyen ve kandırmayan ama onu sürekli izleyen ve ona esin kaynağı olan "görünmez yönetmen" diye adlandırabileceğimiz Psikolojik Jest nedir? Eğer oyuncu bunları kendi içinden gelerek başarılı bir şekilde var ederse, seyirci ne olduğunu bilmese bile, tüm bunların varlığını hissetmiyor mu?

Bu yöntemde, aynı anda iki amaca birden hizmet etmeyen tek bir alıştırma bile yoktur: oyuncunun ayaklarının *pratik* zemine sağlamca basmasını sağlamak ve aynı zamanda ona soyut ve somut, nefes verme ve alma arasındaki dengenin rahatlığını vermek ve böylece oyuncuyu sıradanlıktan ve sanatsal boğulmadan kurtarmak.

Bildiğim kadarıyla, tiyatro tarihi oyunculuk için açıkça bilinen bir tek yöntemin kaydını tutmuştur- Konstantin Stanislavski tarafından oluşturulan yöntem (ne yazık ki, çoğunlukla yanlış anlaşılmış ve sık sık yanlış yorumlanmıştır.) Bu kitap da daha iyi bir oyunculuk yoluyla daha iyi bir tiyatroya doğru giden başka bir çaba olsun. Bunu alçakgönüllülükle öneriyorum ama bununla beraber sistematik olarak düzenlemiş birkaç fikri ve profesyonel çalışmamıza esin ve belirli bir düzen verecek tecrübeleri çalışma arkadaşlarımın emrine sunmayı çalıştım. " Oyunculuk tekniğine dair düşüncelerini düzenle ve yaz!" demişti bana Stanislavski. "Bu, tiyatroyu seven ve onun geleceği için kendini adamış olan senin ve herkesin görevidir." Bu esin verici kelimeleri tüm iş arkadaşlarıma aktarma konusunda kendimi sorumlu hissettim, en azından bazılarının da profesyonel tekniği geliştirmek için nesnel ilkeler ve yasalar bulmaya çalışırken düşüncelerini düzenleyeceklerini ve belirteceklerini alçakgönüllülükle ama cesaretle umut ederek.

12

DOĞAÇLAMA İÇİN ÖRNEKLER

Bu bölümde bulunan küçük hikâyeler, konular, durumlar ve olaylar oyuncunun ve yönetmenin bu yöntemden edindiklerini hem gelişiminin birçok aşamasında, hem de çalışmasının sonunda birleştirmek ve sınamak için tasarlanmıştır. Bunlar Atmosfer, Amaçlar, Karakter, Nitelikler ya da daha önce bahsedilen diğer bileşenlerdeki alıştırmalarla aynı oranda fayda sağlayacaktır.

Hepsi orijinal değildir, zaten olması da gerekmez; grup var olan edebi materyallerin içinden seçip grubun özel ihtiyaçlarına göre uyarlamalar yapabilir ya da doğaçlama için yeni fikirler uydurabilir. Elbette, ne yöntemin etkisini göstermek ne de grubun adım adım ilerlemesiyle uygulamadaki gelişim farklılıklarını örneklendirmek için halka açık bir gösterim olarak tasarlanmamıştır.

Her doğaçlamadaki karakter ve oyuncu sayısı doğal olarak alıştırmaya katılan grubun büyüklüğüne göre belirlenir.

Son olarak, *doğaçlamaların tümünde gereksiz kelime kullanımından kaçının.*

1. SOYGUNCULAR

İki yabancı ülkenin arasındaki terk edilmiş sınırda, kasvetli bir han duruyor. Kış, fırtınalı ve oldukça soğuk bir gece.

Hanın solgun ışıklı, duman dolu büyük odası kirli ve dağınık; zemin sigara izmaritleriyle kaplı ve uzun, örtüsüz yemek masasının üstü bayat yemek ve yiyecek artığı ile dolu.

Çeşitli uğraşlara dalmış ve oraya buraya dağılmış farklı yaşlardan birkaç adam ve kadın var. Çoğunun yüzleri, tavırları ve giysileri en az ortamları kadar kasvetli ve düşmanca. Kimisi sıkılmış uzanıyor, kimisi amaçsız yürüyor, kimisi kâğıt oynuyor, kimisi miskin alaylarla ve önemsiz tartışmalarla uğraşıyor, diğerleri de can sıkıntısını yavaşça mırıldanarak ya da sessizce fısıldayarak gösteriyor.

Ama yine de uykusuz oldukları ve bir şeyi bekledikleri açıkça görünüyor. Zaman zaman biri ya da diğeri pencereye doğru gizli bir bakış atıyor ya da yükselen seslere sessizlik işaretini gösterip, dinlemek için kapıyı aralıyor.

Dakikalar geçtikçe beklenti atmosferi gerginleşiyor, karakterlerin ulus genelindeki gazeteler tarafından mimlenen bir soyguncu çetesi olduğu keşfediliyor. Değerli eşyalarını sınırdan geçiren başarılı tüccarları soymakta uzmanlar. Bu gece zengin bir mal partisinin sınırdan geçeceği haberini aldılar, zorlu fırtınadan ve en yakın köye oldukça uzak olmalarından dolayı, tüccarlar hiç şüphesiz şafak vaktine kadar sığınacak bir yer aramak zorunda kalacaklar.

Diğerlerinden daha az suratsız görünen grubun lideri, birden uzun karakteristik bir ıslık çalar. Lider kapıya doğru giderken yaklaşan karavanın sesini onayladığında, herkes donar ve can kulağıyla dinler.

Sonra onun bir işaretiyle, sanki sihir gibi, herkes ve her şey değişir: Bir süpürge sigara izmaritlerini şömineye süpürür; masa süprüntülerinden temizlenir ve üzerine örtü örtülür; mobilyalar değişir ve oda temizlenir; daha çok mum yakılır ve bir tanesi davetkâr bir şekilde pencerenin önüne konulur; daha dostça bir ateş yakılır. Pasaklı adamlar ceket ve yerli köylülere özgü başka kıyafetler giyerler; darmadağın kadınlar saçlarını tarar, makyaj yapar ve açık omuzlarını şalla kısmen örterler. Kadınların en yaşlısı şöminenin yanında bir tekerlekli sandalyeye oturur ve bacaklarını bir battaniye ile örter. Son rötuş olarak, büyük aile İncil'i artık siyah eldivenler ve kasket şapka giyiyor olan lider tarafından masanın başına yerleştirilir.

Uzaktan yaklaşan sesler artık sahnede duyulmaya başlar ve gangsterlerden daha az kötü görünen üçünün dışarı çıkmaları ve dışarıdakileri hana yöneltmeleri istenir. Diğerleri sessizce, aile yemeği hazırlamakla normal bir şekilde meşgul olurlar.

Az sonra aşırı bir yüklü, ağır kıyafetler ve örtülere bürünmüş bir tüccar grubuyla birlikte üç elçi geri döner. Yolcuların her yeri karla kaplıdır ve eziyetli bir şekilde donuyor oldukları görünür. Kızlardan daha alımlı olanları yolcuları selamlamak için yaklaşır; yolcuların ken-dilerini ağır kıyafetlerden kurtarmalarına yardım ederler, bir yandan da üç elçi tüccarların bavullarını ve bohçalarını yığmaya yar-

dım eder.

Sonra, yaşlı lider tüccarlara hoş geldin der ve sakat karısıyla birlikte ailesini kendisine ait olan bu mütevazı handa yaşattığını söyleyerek onları masaya davet eder, bol miktarda yiyecek ve şarapla dolu herkesin katılmak isteyeceği bir masa vardır.

Misafirler şevkle masada bir sandalye bulurlar. Servis tabakları ve şarap şişeleri görünmeye başlar; şöminenin yanındaki sakat kadına bile bir tepsi getirilir. Fakat hiçbir şey ağza atılmadan önce, ev sahibi saygıyla İncil'i açar ve oradan zarafete ilişkin bir metin okur.

Hemen ardından yolcular yemeye başlarlar ve kızlar onların daha çok şarap içmeleri için bardakları yarısına bile gelmeden hızlı hızlı doldurarak servis yaparlar. Bu ilgi tüccarların gözünden kaçmaz. Tüccarlara verilen şarabın ev halkına verilen şarapla aynı şişeden olmadığı ortadadır ve misafirler üzerinde yaptığı çarpıcı etkiden dolayı onlara sunulan şaraba ilaç katılmış olduğu bellidir.

Yavaş yavaş, neredeyse fark edilmeden atmosfer dindarlıktan, sıcakkanlılıktan, arkadaşlıktan ve samimiyetten neşeli bir mutluluğa, sonra eğlenceye ve sonunda terk edilmişliğe dönüşür. Misafirler pervasızlıklarını destekleyen çete üyeleriyle birlikte, artık küstahça sarhoş ve gürültülüdürler. Kızlar, onların çekiciliğine, şakalarına ve flörtlerine karşılık veren adamları yalnız bırakmaz ve yavaş yavaş erkek soyguncular geri çekilirler ya da pasif ve kayıtsız görünürler. Adamlardan biri akordeon çalar ve gıcıklayan bir tonda ateşi akordeonuyla havalandırmaya başlar.

Nerdeyse her ana dans ve şarkılı bir âlem havası hâkimdir; kızlar müziğin hızını arttırdıkça partnerleri de onlara büyük bir şevkle eşlik eder. Görünüşe göre taktik, tüccarları sersemletmek ve yormaktır; başarılı olurlar, çünkü atmosfer bir anda vahşi, çılgınca eğlence cümbüşüne dönüşür. Erkekler yorulmuş göründüklerinde, onları şehvetle kendilerine doğru çekerler, şiddetli sevişme hareketleriyle onları ayartırlar ve bardakları daha çok şarapla doldururlar ki tüccarlar içmeye çalıştıklarında sarhoş numarası yaparak dökerler, tıpkı masadaki etkili şarabı gizlice yok etmeyi başardıkları gibi. Plana göre, tüccarlar teker teker kendinden geçecek, uyuya kalacak ya da odanın içinde bir oyana bir buyana sendeleyip düşecektir. Müzik hafifçe azalır.

Tüccarların hepsi çaresiz görünür görünmez, liderden yine aynı karakteristik ıslığın sesi gelir. Bir anda tüm soyguncu çetesinin üyeleri, lider ve şöminenin yanındaki sakat kadın da dahil, eyleme geçerler. Bu kez hareketlerini dikkat çekmeden ve sessizce yaparlar, cüzdan, saat ve mücevher için tüccarların ceplerine ellerini atarken, bavulları ve bohçaları alt üst edip ararken ve en değerli mücevherati bulup çıkartırken şaşırtıcı bir şekilde kurnazdırlar. Lidere geçen ve bir çuvala konulan ganimet bir hayli fazladır.

Birden, daha önceki iki ıslığa benzemeyen bir ıslık duyulur. Bu tiz ve polis düdüğünün otoritesini hatırlatan bir ıslıktır. Soyguncu çete irkilir. Aniden, tüccarlar mucizevi bir şekilde canlanmıştır ve her biri, hiç planlanmamasına rağmen, kendini en yakınındaki hırsızın üzerine atar. Bir meydan kavgası, kargaşası oluşur çarpışan sandalyeler, uçuşan tabak ve şişelerle..... Erkek soyguncular sonunda kontrol altına alınır ve kelepçelenir, kadınlar ise teslim olurlar.

Ardından, tüccarların en küçüğü kapıyı açar ve gecenin karanlığına doğru polis ıslığını çalar. Karşılığında uzaktan harekete geçen ve hana doğru gürleyerek gelen bir kamyon motorunun sesi duyulur. Tüccar-dedektif suçlulara bakar ve tutuklu olduklarını bildirir; onlara dışarı çıkmalarını emreder.

Kamyon kapıya yanaşmıştır ve çeşitli tüccar-dedektifler geri dönüp kıyafetlerini ve bavullarını toplarken kamyonun motoru çalışır. Küçük detektif, soyguncu liderinin masanın altına fırlattığı yağma çuvalını gösterişli bir biçimde taşıyarak en son ayrılan kişidir.

Bir duraklamadan sonra, sahne arkasından, motorun vites sesi duyulur, sonra kamyonun azalan gümbürtüsü ve büsbütün sessizlikte kayboluşu. Şimdi oynanan küçük dramdan geriye kalan sessiz atmosfer yalnızca terk edilmiş ve dağıtılmış bir sahneden ibarettir. Bu yüzden, sessizlik perdenin kapanmasıyla kırılana dek, belli bir an beklenir.

2. AMELİYAT ODASI

Hastanede sabah saat üç.

Dün akşam, ülkeyi ziyaret eden, yabancı, seçkin bir devlet adamı adına verilen önemli bir ziyafetten dönerken bir araba kazası yaptı.

İlk başta başından küçük bir yaralanma olarak düşünülen şeyin gece ilerledikçe önemli bir kafatası kırığı olduğu ortaya çıktı. Devlet adamının ziyarette bulunduğu devlet görevlileri kadar diplomat yardımcıları da ciddi şekilde endişeliler. Yarın bu haber tüm dünyada flaş gibi patlayacak. İki ulusun insanları da korkularını dile getirecek. Dolayısıyla, ülkenin en başarılı beyin cerrahı yatağından emirle çağırıldı ve devlet adamı hemen bu hastaneye nakledildi.

Doğaçlama karanlık ameliyat odasıyla başlar. Stajyer bir hemşire içeri girer ve ışığı açar. Onun ardından hastane başhekimi girer; hemen ardından hemşireler takip eder ve başhekim onlara büyük, acil ameliyatlar için ayrılan odayı hazırlamalarını emreder. Hemen sonra teşhis uzmanı, X-ray uzmanı ve anestezi uzmanı girer. Endişeli bir suratla ve profesyonel hızlılıkla, herkes kendi göreviyle ilgilenir.

Atmosfer büyük bir beklenti ve sıra dışı, ağır bir sorumluluk atmosferidir. Hastanenin namı ve iki ülke arasındaki ilişkilerin gelecekteki kaderi ameliyatın başarısına bağlıdır.

Az sonra, büyük beyin cerrahının kendisi girer. Teşhis uzmanının hazırladığı şahsi geçmiş dosyasını ve X-ray plakalarını inceler, araç gereçleri ve personeli kontrol eder, talimatlarda bulunur. Sonra hemşireler ve asistanlar yıkanmasına ve ameliyat kıyafetlerini giymesine yardım eder.

Her şeyin hazır olduğu anda hasta (gerçek olmasından çok hayali olması tercih edilir) tekerlekli sedye ile getirilir ve ameliyat masasına taşınır. Narkozludur, kan nakli yapılmaktadır.

Sonunda bu gergin atmosferde başarılı cerrah ve hastanın başında dolaşan iki asistanla birlikte ameliyat başlar. Eylemlerin çoğu pantomimdir ve enstrümanlar ve diğer teçhizatlar ustaca ve el işaretleriyle alınır, verilir.

Fakat ameliyat esnasında bir kriz meydana gelir. Anestezi uzmanı, hastanın nabız atışının tehlikeli bir şekilde azaldığı ve güçlükle, kasılarak nefes aldığı uyarısında bulunur. Göstergeler ve tepkiler hastanın durumunun hızla kötüye gittiğini göstermektedir. Gerilimin arttığı bir andır.

Bunun üzerine, beyin cerrahının zor bir karar alması gereklidir; yeni bir ilaç vermek, hasta ya şu anki durumuyla bu ilacı kaldırama-

yacaktır ya da bu ilaç ameliyat bitinceye ve hastanın normal fonksiyonları geri gelinceye kadar hastanın yaşamını uzatacaktır. Yüzde elli şans vardır. Cerrah ilacın verilmesini emreder.

Ameliyat devam eder. Bir müddet sonra, tüm dikkatin merkezinde olan anestezi uzmanı kalp atışının güçlendiği ve nefes almanın daha iyiye gittiği konusunda rapor verir. Hasta düzelmekte ve sıkıca tutunmaktadır. Gerilim biraz rahatlar.

Sonunda ameliyat bitmiştir... ve başarılıdır.

Hasta tekerlekli sedye ile çıkartılır. Asistanlar ve personel başarılı cerrahı cesaretinden ve becerisinden dolayı tebrik ederler. Hemşireler doktorun ameliyat kıyafetlerini çıkarmasına ve yıkanmasına yardım ederken büyük bir memnuniyet atmosferi hâkimdir.

Asistan doktorlar ayrılmak üzereyken dururlar ve büyük adamı tekrar tebrik ederler, diğerlerine de veda ederler. Bu arada hemşireler odayı toplamakta ve işlerini bitirdikçe ayrılmaktadırlar.

Cerrah ve stajyer hemşire dışında herkes dağılmıştır. Hemşire cerrahın paltosunu giymesine yardım eder ve ona kapıya kadar eşlik eder. Cerrah az önce gerçekleşen tarihi olayın geçtiği odaya son bir kez daha bakar. Mutluluğu açıkça görülmektedir. Genç hemşire ışığı kapatır ve perde başlangıçta açıldığı gibi yine karanlık ameliyat odasında kapanır.

3. SİRK ÜÇGENİ

Karakterler meşhur uluslararası bir sirkin üyeleridir. Hareketleri birinci sınıftır ve çok dikkatlidirler; o kadar uzun süre bir arada arkadaşça yaşamışlardır ki büyük bir aile olmuşlardır.

Sahne, büyük çadırın arkasındaki küçük giyinme çadırları alanı. Gösterinin ara zamanı, oyuncular dinleniyor ya da ikinci yarı başlamadan önce hazırlık yapıyorlar. Bir çadırın önünde Palyaço ve karısı At Binici vardır; karısının kıyafetinin arkasını kapatmasına yardım eder. Bitişikteki çadırın yanındaki bankta, sigara içen Sirk Müdürü ve hileli ayakkabısının bağcığını bağlayan ve bir sürgüyle, hareketinin en heyecanlı anında düzgünce kapanıp kapanmayacaklarını deneyen yakışıklı Trapez Sanatçısı oturuyor. Diğer bir çadırda erkek ve kadın akrobatlar ısınma hareketleri yapıyor. Yanlarında ve çevrelerinde sirk halkının yaşam hikâyesinin devam ettiği benzer çadırlar

var. Hiç hayvan ya da hayvan eğiticisi yok; çünkü onlar başka bir yerdeler.

En çok yapılan şakalar genellikle karamsar olan Sirk Müdürü'ne yöneltilen, gösterinin nasıl gittiğiyle ve bu şehre şimdiye kadar gelen en büyük kalabalık olduğuyla ilgili. İyi hislerin, karşılıklı saygının ve uzun süreli olan, başarılı bir iş üzerine kurulmuş, kaynaşmış ailelere özgü bir toleransın hâkim olduğu bir atmosfer söz konusudur.

Sahne yeterince çözüldükten sonra, Sirk Müdürü saatine bakar ve gösterinin son yarısının başlama zamanının geldiğini bildirir. Çıkar ve hemen ardından, sahne arkasından ıslığının sesi duyulur ve bando çalmaya başlar. Sonra, sıralarının geldiğinin söylenmesiyle, bazı oyuncular oynamaya giderler ve belirli aralıklarla dönerler. Bu rutin etkinliğin sabit bir akışı vardır.

Palyaço, At Binici ve Trapez Sanatçısı kalır ve sıralarını beklerken görülürler. Sonuncusunun ayakkabılarıyla sorun yaşadığı görülür, sırası yaklaştıkça sabırsızlıkla bağcıklarını çözer, bağlar ve tekrar dener; ismi sirkten duyulduğunda bile hâlâ ayakkabılarıyla uğraşıyordur ve sabırsızlığı artar; heyecanlanmış Sirk Müdürü onu çağırmaya geldiğinde hazırlıklarını henüz bitirmiştir. Sirk Müdürü oyun giriş müziğinin yeniden başlamasını işaret eder ve Trapez Sanatçısı sirke doğru arkasından onu izler.

Sahne arkası hareketleri ve çeşitli sanatçıların kostüm değişiklikleri önceki gibi devam eder ve artık Palyaço ve At Binici, ihtiyaç duyulduğunda, diğerlerine yardım etmektedirler.

Birden sahne arkasından koro halinde bir çığlık yükselir ve hemen ardından kalabalıktan sağır edici, uğursuz bir gürleme gelir. Oyuncu kadrosu donarkalır. Bu ses gümbürtüsünün tek bir anlamı vardır: Bir kaza... Sirk insanlarının tümünün başına bela olacak korkunç bir dehşetanı... Oyuncular, kısa bir zaman sonra oluşan sessizlikten kurtularak girişe doru koşarlar, trajediyi görmek için doluşurlar. Yavaş yavaş oyuncu kalabalığı yol açar, içinden Trapez Sanatçısı'nı kollarından ve bacaklarından taşıyan bir çift akrobat ve Sirk Müdürü gelir ve onu çadırının yanına bırakırlar.

Sonra şaşırtıcı bir şey olur. At Binici acı bir çığlıkla oyuncu grubunu yararak geçer ve kendini halsiz Trapez Sanatçısı'nın üstüne atar, inler, hıçkıra hıçkıra ağlar, başını kollarının üstüne alır ve onun

solgun, ölü gibi yüzünü öper.

Göstergeler oldukça açıktır. Oyuncular ilk başta kadının yaralı adama duyduğu aşkı kontrolsüz bir şekilde açığa vurmasından şoke olurlar, sonra kocası Palyaço'ya karşı mahcup olurlar. Daha önceleri sirkin aile yaşamına hiç böyle bir leke sürülmemiştir. Palyaço da aynı şekilde, kadının taşkınlığından utanmıştır ve bu yasak aşk ilişkisinin keşfi karşısında, konuşamadan şoke olmuş durumdadır.

Birkaç saniye, oyuncular rahatsızlıklarından dolayı, arada bir acıklı bir şekilde Palyaço'ya bakarak ve birbirlerine, kendi tepkilerini diğerlerininkiyle onaylayan bakışlar atarak hareketsiz dururlar. Yalnızca Sirk Müdürü'nün aklı başındadır; herkese işlerine dönmeleri ve gösteriye devam etmeleri emrini verir; doktorun çağrıldığını ve gelip kazazedeyi göreceğini söyler.

Oyuncular dağılır ve bahtsız kadınla gizli aşkının rahatsız edici sahnesini kibarca görmezden gelmeye çalışarak, önceki eylemlerine devam ederler; Palyaço hareketsiz, sersemlemiş durumda ona ihanet edenlere bakmaktadır.

Az sonra doktor aceleyle gelir ve bilincini kaybetmiş adamı kadının kollarından alarak, Trapez Sanatçısı'nı muayene etmeye başlar. Sonra birden acele bir kararla Sirk Müdürü kalabalığı birkaç gülmece ile normale döndürmek için, Palyaço'ya dışarı çıkmasını ve kendi oyununu oynamasını emreder. Üzgün Palyaço'ya sirke kadar öncülük eder ve sonra Palyaço'nun isminin anons edildiği duyulur.

Palyaço sahnede oynarken, doktor da hastasının üzerinde çalışmaktadır. İncelemeleri sonucunda ciddi bir yaralanma olmadığını ifade eder ve onu rahatlatmak için ilaç verir. Çok geçmeden hareket belirtileri görülür ve Trapez Sanatçısı'nın bilinci yavaş yavaş yerine gelirken At Binici sakinleşmeye başlar.

Palyaço sirkten döndüğünde doktor, Trapez Sanatçısı'nı oturtmuştur, çok büyük bir zarar olmadığı konusunda onu rahatlatır ve mucizevi şansından dolayı tebrik eder. Birkaç gün dinlenmesi konusunda talimat verdikten sonra, Palyaço ve gizli âşıklardan oluşan ihanet üçlüsünü bir arada bırakarak ayrılır.

Diğer oyuncuların giriş ve çıkışları artık daha uzakta gerçekleşiyordur. Sahnenin uzağından geçerler, kendilerini aceleyle temizlerler ve sirkte işi olmayanlar giyinme çadırlarındaki özel alanlarına

çekilirler, çadırlarının kanatlarını indirirler. Bilinçsizce yatarken ne olduğundan habersiz olan Trapez Sanatçısı, onların ilgisizliğine ve hatta soğukluklarına, ölüme yaklaşan bir düşüşten sonra ondan uzak durmak için harcadıkları kasıtlı çabaya ve tuhaf olan bu genel atmosfere şaşırmıştır. Ayrıca At Binici'nin rahat olmamasına, endişesine ve Palyaço'nun gergin, sessiz bakışlarına da çok şaşırmış durumdadır.

Henüz perde inmez; grup bu doğaçlamaya tatmin edici bir son buluncaya kadar. Bu doğaçlama sıradanlaşmadan ve gereksiz yere melodrama kaçmadan nasıl bitebilir, nasıl bitmelidir?

4. PAZAR ÖĞLEDEN SONRASI

Yer Fransa'nın güneyinde bir yerlerde bir taşra kasabasında, küçük bir burjuva ailesinin evi. Aile sayısız teyzeleri, amcaları, kuzenleri ve evlilikle gelen akrabaları olan bereketli klanlardan biridir.

Zaman kasvetli bir Pazar öğleden sonrası ve hava bunaltıcı derecede sıcak. Herkes bütün gün tembellik yapıp boş boş duruyor ve kolalanmış Pazar kıyafetlerinin içinde mutsuz olmamaya çalışıyor.

Kadınlar olmasaydı adamlar ağacın gölgesinde kestiriyor olmayı ya da soğuk şarap mahzeninde hikâyeler anlatıyor olmayı tercih ederdi; kadınlar ise karanlık özel odalarına çekilmekte bir an bile şüphe etmezlerdi; ancak yaşlı yerel eczacı M. Pichaud'u düzenli ziyaretlerinden birisi için davet etmiş olmayı artık engelleyemeyecekleri gerçeği olmasaydı; herkes durumun çekilemez derecede sıkıcı olacağını bilmektedir.

Kapının vurulduğunu duyarlar ve içlerinden biri M.Pichaud'un oldukça erken geldiğini belirtmek için kendini öne atar. Başka birisi de umutla belki de erken ayrılacaktır, der.

Ancak gelen M.Pichaud değil, M. Labatte'dir; davet edildiğinde içeri girer. M. Labatte'in yalnızca bir ziyaret için gelmediği anlaşılınca ailenin şaşkınlığı iki misli artar. Çünkü savunma becerisi kadar dostluğu da iyi olan avukat evrak çantasını yanında taşımaktadır.

Yine de M. Labatte sevimlidir. Birden ya da belli bir süre sonra bile görevinin amacını çaktırmamıştır; aslında biraz nazlıdır, bu kutsal günde onları rahatsız etmesinin ve bu sıcak günde kendini niye yorduğunun nedeni konusunda tahmin yürütmeleri için onların

merakını uyandırır, her zaman bu aileye karşı ne kadar iyi bir dost olduğunu hatırlatarak şaka yollu takılır ve en büyük bağışçıları olacağı konusunda ipuçları verir. Meraktan çatlayan aile sadede gelmesi için ona dil döker ve tatlı sözler söylerler. Avukat güçlükle, boşuna umut verircesine büyük açıklama anına doğru yaklaşır.

Hiçbir işe yaramadığı için iki kere kovulmuş olan Pierre Louis adındaki ailenin yüz karası, bekâr kuzenlerini hatırlamakta mıdırlar?

Aileden karışık tepkiler gelir; kimisi kızmıştır, kimisi yüzünü buruşturmuştur, kimisi kaşlarını çatmıştır, kimisi sorun olduğunu hisseder, kimisi küçük görerek burun kıvırır; bu davranışlarının tümü korkunç derecede hayal kırıklığına uğradıklarının belirtisidir.

M. Labatte hepsinden bağışlayıcı olmalarını ister, çünkü insan yaşamında olamıyorsa bile ölümünde insafa gelebilir, bekâr kuzen özellikle ölümüyle bunu ortaya koymuştur. Yaşarken hiç tanımadığı birçok çocuğa babalık yapmış onları koruması altına almış olan kuzen, bu çocuklara yaklaşık bir milyon franklık tüm servetini bırakmamışsa, kime bırakmış olabilir? *Ah, mais oui!* Elbette! M. Labatte'nin ziyaret ettiği aileye.

Şaşırma sessizliği hâkimdir, sonra birkaç nefes... Sözler çıkmasa daha iyi, nefesler tutulmuştur. Bu haberden sonra aile üyeleri neşelerini kontrol altına almakta daha dikkatlidir ve görüntüde soylulara ait bir matemin ağırlığını korumaya bile çalışırlar.

Fakat bu çaba hepsine fazla gelir. Gerçek hislerini çok uzun süre saklayamayarak, yavaş yavaş tavırları rahatlar. Az sonra maskeleri tamamen düşmüştür; kutlama havasındadırlar ve neşeden kahkahalar atmaktadırlar. Aile reisi, bu durumu kutlamak için mahzenden özel günler için sakladığı oldukça nadir bulunan bir konyak şişesini çıkarır; kadınlar da bardak ve pasta getirirler.

Ardından, mantarın patlamasıyla birlikte yavaş ve ritmik bir kapı vuruluşu duyulur. *Mon Dieu!* M. Pichaud olmalı, yaşlı eczacı. Onu tümüyle unutmuşlardı. Kesinlikle uzun süre kalacak, uzun uzun konuşacak ve asla ondan kurtulamayacaklardı.

Aniden aile reisi kapıya yaklaşır ve kapının önünde dururken diğerlerini oradan uzaklaştırır. Komplocu bir acelelikle konyak şişesi saklanır; pastalar kaldırılır, bardaklar odadan çıkartılır; yasal evraklar çantanın içine konulur ve evrak çantası koltuğun altına itti-

rilir. Sonra, herkes huzurlu Pazar öğleden sonrası tablosuna yerleşince, M. Pichaud'un vuruşuna karşılık verilir ve içeri alınır.

Formalite gereği yapılan selamlaşmadan sonra, aile eski hap satıcısıyla konuşacak bir şeyler bulamaz, ama o kendi başına çok iyi idare eder. Sıcaklık hakkında konuşur, modern tıpçılar ve onların asil eczacılık mesleğiyle nasıl alay ettikleri konusunda nutuk atar; ağrılarından ve acılarından yakınır ve kasabadaki son hayati istatistikler ile ilgili hesaplamalar yapar. Onunki aslında bir monologdur ve dinleyicileri nerdeyse ölecek kadar eziyet çekiyordur; kendi kutlamalarına geri dönmeyi umutsuzca istiyordur. Yaşlı moruktan nasıl kurtulacakları sorusu hepsinin yüzünden okunur. Bir müddet sonra aileden bazıları uyuklama numarası yapar, diğerleri kabaca kendi aralarında konuşmaya başlarlar ve bir çift kadın saygısızca kıkırdar ve odayı terk eder.

Sonunda M.Pichaud, diğerlerinin tavırlarındaki garipliği hissetmek için çok yaşlı olmadığını ima eder, bir nedenden dolayı hoş karşılanmıyordur, ondan bir şeyleri gizlemeye çalışıyorlardır. Onu eğlendirmek ya da mutlu kılmak için bir çabanın olmadığını anladığında hemen kalkmak için bir bahane uydurur.

M.Pichaud gittiğinde, sessizlik yalnızca kapının kapanma sesi duyuluncaya kadar korunur. Sonra ipleri kopartırlar. Pastalar ve bardaklar tekrar meydana çıkar, konyak şişesi ve dahası ortaya çıkıverir. Birbirlerinin sağlığına içerler ve zavallı Kuzen Pierre Louis'i daha iyi bir dünyaya götüren hastalığa içerler, M.Labatte de kendi ücretine içer. Bu engellenemez neşelerinin çılgınca eğlencesine yol açan her şeye, herkese içerler.

Perde kapanmadan az önce, hemen Paris'e gitmeye ve hiç kimse üzerinde hak iddia etmeden önce paranın bir kısmını harcamaya karar verirler.

5. DENİZ MANZARASI

İki gündür, denizdeki fırtına aralıksız ve bütün şiddetiyle devam etmektedir. Mevsimsel av dolayısıyla yaklaşık bir hafta önce yola çıkan ve şimdiye kadar dönmeleri gereken dört balıkçı gemisinin akıbet bilinmemektedir.

Bu balıkçı kasabasının deniz kıyısında, balıkçıların aileleri ve

kasaba halkı toplanmıştır. Merhametsiz sağanağın altında, asık suratla ve oldukça gecikmiş gemilerden ve kayıp adamlardan gelecek bir işaret için korkutucu ufku umutla, gözleriyle tarayarak beklemektedirler.

Umudun ama bir yandan korkunun, umutsuzluğun ama öte yandan da gelenekten gelen şüpheci sabırsızlığın bir birine karıştığı bir atmosfer vardır.

Uygun bir zamanda birisi denizin kızgın enginliğinde boğuşan uzaktaki bir nesnenin görüntüsünü görür- bir gemi olmalı, ya da iki -. Daha güçlü görebilen teleskoplar yalnızca bir gemi olduğunu haber verir, bu geminin kırılmış direği, geminin yanında başka bir gemi olduğu izlenimini vermiştir.

Gemilerden hangisi olduğu henüz belirlenemez, fakat gemi yükseldikçe ve daha iyi görülebilecek bir konuma yaklaştıkça güvertesinin balıkçılarla dolu olduğu görülür. Kıyıdakiler için bunun tek bir anlamı vardır, diğer gemiler batmıştır ve onların tayfasından bazıları kurtulmuştur.

Ancak hangi gemiler kayıptır ve gelenlerin arasında kimler vardır? Kasaba halkından bazı cesur kişiler kurtarma tekneleriyle, perişan durumdaki tayfaları ve hasar görmüş yüklerini alıp getirmeye yardım etmek için denize açılmışlardır. Bekleyenler ise şüphe içinde deliye dönmüş halde onları baklemektedirler.

Kurtarma teknesinin her gelişinde ve kurtarılan balıkçıları sahile her bırakışında hangi ailelerin kayıpları olduğu, hangilerinin sevdiklerine kavuştuğu gitgide netlik kazanmaktadır. Örneğin küçük bir kız babasını tanır ve ona sarılmaya koşar; ancak babasından başkası olduğu ortaya çıkınca geri çekilir.

Her iki tarafın tepkisinde psikolojik farklılıklar olduğu kadar psikolojik engeller olduğu da algılanabilir. Şanslı olanlar diğerlerinin acısından dolayı mutluluklarını açıkça, tam anlamıyla ifade edemezler; şanssız olanlar, şanslı olanların neşesini görmezden gelecek ya da istemeyecek kadar zalim, insanlık dışı olamazlar, kendi trajedileriyle yüz yüzeyken bile.

Sonra ne olur? Yaslı olanlar sevinenlerden ayrılıp başka bir grup mu oluştururlar ya da ne yaparlar? Böyle bir durumda nasıl davranırlar?

6. ÇATIŞMA

Dr. Starke'nin çalıştığı kasaba, geniş bir alana yayılmış bir tarım kasabasıdır; Dr. Starke, iki yüz millik yarı çap içindeki bu alanda tek doktordur.

Kendini işine adamış doktor birkaç gündür çalıştığı hastaneye gidememiştir; küçücük, ev gibi olan hastanesinden çağrılmaması için dua etmektedir. Çünkü o sırada tek çocuğu küçük kızı, tehlikeli bir enfeksiyondan dolayı evde ağır hasta yatmaktadır.

O, karısı ve bir hemşire, kızın yaşamını kurtarma çabasıyla insan becerisinin ve tıp biliminin elverdiği her şeyi yapmak için nöbet tutmaktadırlar. Şimdi çocuk geçirdiği krizin en son aşamasına gelmiştir. Çocuk ince bir yaşam çizgisindedir; bir anlık ihmal ölümle sonuçlanabilir. Karısından daha bitkin olmasına rağmen doktor, herhangi bir hata olasılığını ortadan kaldırmak için son nöbeti sürdürme konusunda ısrar eder; çocuğunun başından ayrılmaz.

Ne var ki, doktorun olmaması için dua ettiği şey bir süre sonra gerçekleşir. Mr. Blohm, en yakın çiftçi komşusu, acil bir durum için onu çağırmaya gelir; karısı kalp krizi geçirmektedir.

Doktorun eşi onun gitmesine izin vermeyecektir; doktor komşusuna, bu çağrıya o anda neden karşılık veremeyeceğini açıklar. Şimdi ortama önemli bir psikolojik çatışma hâkimdir: Doktor, çocuğunu bırakıp giderse ne olabilir; hasta kadına gitmeyi reddederse ne olabilir? İki adam birbirini anlar.

Peki, grup sizce bu durumu, öfkeli, kaba ya da taraf tutar bir şekilde oynamadan nasıl çözmeye karar verirdi?

7. YÖNETMENLİĞE BAŞLANGIÇ

Julian Wells çok genç, son derece içten ve hâlâ şımarmamış bir yönetmendir. Becerisi ve sınırsız tutkusu ona hızlı başarılar kazandırmıştır ve Hollywood, kariyerinin bu erken yaşlarında onu kapmıştır.

Biz onu Hollywood'da, ilk filminin ilk büyük sahnesini prova ederken bir stüdyo setinde buluruz. Enerjisi başkalarına geçmektedir; en küçük oyuncusunu bile teşvik etmektedir; en küçük "set asis-

tanına" kadar herkese saygılı davranmaktadır. Set nezaket, uyum ve canlılığın egemen olduğu küçük bir topluluktan oluşmuştur.

Tekrar tekrar prova ettikçe oyuncu kadrosunun sevinci artar; sahnenin son çekimine başlayacakları zaman her şey o kadar iyi gitmiştir ki herkes mutluktan çılgına dönmüştür.

Son çekim için hazırlıklar başlarken sanatsal esinlenme hali hâlâ hüküm sürmektedir; genç yönetmenin yaratısı adeta bir pınardan akıyor ve hepsini ıslatmaktadır. Sonunda sahne çekilir. Sonuç, bir mücevher gibi öylesine parlamaktadır ki her ayrıntı kusursuzdur, yalnızca tek bir "sahne çekimi" kalmıştır.

"Kestik!" sesiyle birlikte şüphe içinde anlık bir gerilim yaşanır, ancak ardından herkes neşeye boğulur. Yönetmeni tebrik ederler, kadın oyuncular kollarını yönetmenin boynuna dolarlar ve herkes birbirine iltifatta bulunur. Herkes daha önce hiç bu kadar mükemmel bir şeyin kamerayla ölümsüzleştirilmediğini düşünmektedir. Bu keyifli duruma bir nokta koyar gibi, bir yapay alkış sesi gelir sahne arkasının karanlığından.

Herkes yapımcıyı görmek için alkışın geldiği yöne döner ve herkesin sessizce bakmaya devam ettiği karanlığın içinden bir dalkavuk çıkar. Her şey mükemmeldir, olağanüstüdür –ve iyidir de– yapımcı da bu başarıyı onaylar, kafa sallayarak yanındaki dalkavuğu da onaylar. Ama..

Bunun arkasından yapımcı, Dalkavuğun kafa sallamasıyla tam bir uyum içinde, önerilerde bulunmaya başlar... "yalnızca öneri, anlarsınız"- bunu daha da güzelleştirmek ve geliştirmek için. Dalkavuğun kafa sallamasıyla tam bir uyum içinde.

Yavaş yavaş atmosfer ve herkesin yüksek olan ruh hali değişmeye başlar. Yapımcı sahnenin mükemmel yapısını ve yönetmenin ruhunu parçalara ayırırken oyuncular ve ekip dibe doğru batar.

"Önerilere" katılmayan, arkadaşlarının önünde küçük düşürülen yönetmen git gide sinirlenerek kendini ve diğerlerini savunmaya başlar. Utanmış oyuncular, yönetmenin tavrının boşuna olduğunu ve sonuçlarının ne olacağını biliyormuş gibi yavaş yavaş setten ayrılır. Ekip geri çekilir ve gözden kaybolur.

Dalkavuğu ve yönetmenle birlikte kalan yapımcı ültimatom verir: ya sahne yapımcının istediği şekilde tekrar çekilecektir ya da

başka bir yönetmen çekecektir.

Doğaçlamanın sonunda Hollywood ateşinin ilk vaftizinden dolayı ruhu incinmiş, terk edilmiş genç yönetmen kafasını ellerinin arasına almış, ondan önce birçok genç adamın aynı şekilde ve aynı nedenden dolayı düşündüğü şeyleri düşünmektedir.

8. GÜLMEYİ KESİN!

Tortolino ünlü, yaşlı bir palyaçodur. Büyümüş kızı artık komik olmadığını düşünür. Palyaçonun kendi izinden gitmesi için eğittiği yetenekli genç, çırağı Sasso da öyle düşünür. Bu güçlü sevgi bağı ilişkilerini güçlendirmiş, Sasso ve kız birbirlerine âşık olmuş ve geçenlerde evlenmiştir. Bunun üzerine palyaço damadıyla ortaklık yapmak için kendi oyununu yeniden gözden geçirir.

Fakat Sasso o kadar baskın çıkar ki her oyunda gösteriyi yaşlı adamdan çalar. Çok geçmeden genç olan gösterinin yıldızı olmuştur ve yaşlı palyaço bu takımın daha küçüğü olmaya artık dayanamamaktadır.

Yaşlı adam mutlu olmak ister ama fena şekilde incinmiş hissetmekten kendini alamaz. Kendi eseriyle gurur duyar, genç çiftin yeni kurulan mutluluklarından memnundur ama sessiz kalarak katlanmak zorunda olduğu bu duruma ve itibarının yok olmasına sinirlenmektedir.

Gösterinin yapıldığı bir gece, her gece olduğu gibi gösteriden sonra üçü birlikte akşam yemeğini hazırlıyordur. Yeni evliler evliliklerinden ve elde etmeye başladıkları başarıdan dolayı çok mutludur, ama neşelerini bastırmak zorundadırlar çünkü yaşlı palyaço düşüşünü acı bir şekilde hissetmektedir. Daha kötüsü kız, babasını gizlice içerken yakalamıştır ki bu daha önce hiç yapmadığı bir şeydir. Yemek boyunca çok konuşmazlar fakat yine de durum ve ulaştığı çözümsüz nokta ortaya çıkmış olur.

Çok utanç verici bir atmosferdir. İşten konuşmamaya ve konuşmak için yaşlı adamın utandırıcı durumunu çağrıştırmayacak başka küçük şeyler bulmaya çalışırlar. Ne söyleyebilirler? Ne söylerlerse yanlış gibi gelecektir. Ne yapabilirler? Hiç çözüm yok gibi görünmektedir. Hepsinin umut ettiği ve elde ettikleri mutluluk acıya dönüşmüştür.

Yemek boyunca birkaç defa yaşlı palyaço sofradan ayrılır. Kızı içmeye gittiğini bilir ama Sasso'nun ikilemine bir yenisini daha ekleme korkusuyla ona anlatmakta tereddüt eder. Fakat Sasso neler olduğunu çok geçmeden anlar. Yaşlı palyaço masaya her geri döndüğünde daha sarhoş gelir. Onların sessizliklerine, onu süzen bakışlarına ya da her ne yapıyorlarsa kuşkuyla bakmaya ve tepki vermeye başlar. Bir kez daha, ayrıldığı için mazur görmelerini ister ve iyi geceler diler.

Tortolino ayrılırken kariyerinde ilk defa sarhoş olmuştur ve üzgün gençler son kez olmayacağını bilir. Çünkü yaşlı palyaço kapıya yaklaştığında, onlara döner ve bastırılmış duygularının ve hüsranın tüm acısıyla bağırır, "Gülmeyi kesin!"

9. ÖĞRETMEN

Ek para kazanmak için yoksul üniversite öğrencisi, çilli suratlı bir ergene daha iyi olabilmesi için matematik dersi vermektedir. Kızın babasına göre kız şımarıktır; öğretmene göre kız düzenbaz küçük bir velet, küçük bir şeytandır.

Öğretmen öğrencisine çözemeyeceği bir problem verene kadar ders gayet iyi gitmektedir. Kız öç almak için öğretmene problemi kendisinin yapmasını söyleme cesaretini gösterir. Öğretmen de çözümü bulamaz! Evirip çevirir, açıklamalarını düzeltir, saçmalamaya başlar- fakat yine de doğru cevabı bulamaz. Öğrenci onun sersemlemesinden sadistçe bir keyif alır; eski bir kurt gibi öğretmenin üstünde hüküm sürmeye başlar.

Öğretmenin rahatsızlığı yetmezmiş gibi Baba, para ödeyen kişi, tam bu anda oturmak ve kızının gelişimini görmek için odaya girer. Öğretmen yeni bir probleme geçmeye kalkışır, fakat aşağılık küçük kız zor olan probleme dönmesi için onu kışkırtır. Öğretmen başka yollardan kaçmayı dener birkaç kez ama ne fayda. Sonra Baba öğretmenin tökezlediğini fark ederek ikisine de problemin nasıl çözüleceğini gösterir.

Şimdi öğrenci olan öğretmen fevkalade utanmıştır ve artık işinin bittiğini düşünür. Fakat Baba kendisini iyi Adam olarak sunar, bu olayı makul göstermeye çalışır, gençliğinde bu problemi birçok kez çözmeye çalışıp başaramadığını açıklar ve bir teselli olarak genç

adamı akşam yemeğine kalması için davet eder.

Öğretmen kabul eder ve Baba derse devam etmeleri için onları yalnız bırakır. Fakat tekrar başladıklarında küçük veledin gözünde zafer, biliyor olma parıltısı vardır ve kıs kıs gülüşünden her şeyde olduğu gibi bu konuda da gelecekte daha büyük yetki sahibi olacağı bellidir.

10. KAPANA KISILMIŞ

Bir grup turiste, yeryüzünün bir mil altındaki Montana'daki ünlü bakır madeni gezdiriliyordur. Bu başka bir durumda asla bir araya gelemeyecek, çeşitli tip ve karakterlerden oluşan karışık bir gruptur.

Rehberden başka, grupta ayrıca (diğerlerinin içinde belki) bir borsacı ve onu dolandırmak için fırsat kollayan bir dolandırıcı, borsacının karısı, iki kadın öğretmen, bir fahişe, balayındaki bir çift, bir katil ve onun izini süren bir dedektif, tedavi edilemeyen bir alkolik ve ölümcül hastalıktan dolayı günlerinin sayılı olduğunu ve hayatındaki son tatil olduğunu bilen genç bir kız vardır.

Asansör turistlerin loş ışığa ve büyük, derin atmosfere alışmaları için onları henüz bırakmış, boşluktan yukarıya geri çekilmiştir. Ardından rehber flaş ışıklarını kapatmalarını ve madenin daha derinlerine doğru gideceklerini anlatırken sağır eden büyük bir patlama gürültüsü duyulur. Grup patlamanın etkisiyle yere yapışır. Kayaların tonlarca ağırlığı ve asansör boşluğundan gelen toz ve madenin içindeki taşma. Haddi hesabı olmayan basınç enkazı sıkıştırır. Turistler tamamen kapalı kalmıştır.

Patlamanın ve çöküntünün şokunu atlattıktan sonra fena halde kapana kısıldıklarını anlayınca bir başka şok daha yaşarlar. Bu panik anında gizli yanları ortaya çıkar. Genç gelin dehşetle çığlık atar; borsacı rehberin bir şeyler yapmasını ister; karısı bayılır ve fahişe onu tartaklar; katil ve dedektif kürekleri kapıp umutsuzca tünel kazmaya başlarlar; alkolik daha fazla içki için matarasına uzanır, fakat yalnızca cebindeki boş şişenin sesini duyar- ve karakterlerin geri kalanı da bir şeylerle uğraşır.

Kısaca ilk tepkilerinde her birinin saklı bencilliklerinin öne çıktığı görülür. Ardından sonraki gelişmeler tüm olası kurtarıcılarıyla

bağlantılarının yavaş yavaş kesildiğini gösterince, karınları acıkınca ve susayınca, el fenerlerinin bataryası zayıflayıp ışıkları azalınca, havalandırma sisteminin bozulmasıyla zehirli yer altı gazının oksijenlerini tükettiğini anlayınca - bencillik nefrete dönüşür ve her eylem, her sözde kendini gösterir.

Olmeye mahkûm edilmiş olduklarından kendi kusurları için diğerlerini suçlayarak ve kötü durumlarının sorumluluğunu diğerlerinin üzerlerine atarak, kaçamadıkları için birbirlerini suçlayıp yırtıcı, vahşi hayvanlar gibi birbirleriyle kavga ederler, birbirine öcü olanlar öç alır, korkak olanlar korkaklıklarını gösterir, merhameti ve şefkati olanlar saklarlar.

Yine de ölümün yakınlığı bir son ve bitiş haline geldiğinde hepimizin içinde yaşama doğru fışkıran derin, sağlam bir arkadaşlık duygusu vardır. Bu kurbanlar için de öyle bir an gelir, tüm umutların tükendiği ve hepsinin birlikte öleceği ve bunu kabul etmenin en iyisi olduğunun çaresizliğiyle yüzleşildiği anda.

Bu andan itibaren ölümlü zaafları ve nefretleri bir kenara atma, bir tersine dönüş başlar. Kendilerini çeşitli hareketler, jestler ve fedakarlıklarla gösterirler ki, bu daha arzu edilen bir insanlık ve doğruluktur. Tüm bunlar özünde iyidir ve gerçekten bencilce değildir.

Ne yaparlar ya da bu son dakikaları şimdiye kadar ulaşılmamış bir Ütopyaya dönüştürdüklerini nasıl gösterirler tamamen grubun doğaçlama cesaretine bağlıdır, tıpkı her karakterin birbiriyle ilgili olaylarının gelişimine dair bu alıştırmada verilen daha önceki fırsatlar gibi. Fakat son etki o kadar inandırıcı olmalı ki, içlerinden birisi daha önce hiç böyle bir huzur ve insanlar arasında böyle bir uyum görmediğini söylemekte haklı çıksın. Dahası, bunun biteceğini ve kurtarılırlarsa eski kişiliklerine döneceklerini bilir- ve kurtarılmamaları için dua eder!

Sonunda kurtulmalılar mı ve kurtulurlarsa nasıl tepki verecekler – bunların hepsi alıştırmanın seçilmesinin özel amacına bağlı olarak, grubun kabul ya da reddedeceği doğaçlama hoşgörüsüne kalmıştır.

EK

Michael Chekhov Psikolojik Jest (PG) Tekniğinin Uygulaması Hakkında Pratik Bir Kılavuz

Çeviri ve yorum
Andrei Malaev-Babel

Psikolojik Jest kavramı Michael Chekhov'un yaratıcı mirasının en popüler boyutlarından biri olmayı sürdürmektedir. Bu EK'in amacı, her oyuncu ve okuyucuya Psikolojik Jest (Psychological Gesture, PG) Tekniğinin pratik uygulaması hakkında ayrıntılı bir rehber sunmaktır. *Oyuncuya* kitabının Beşinci Bölüm'ünde Michael Chekhov, PG tekniğinin bir bütün olarak karaktere uygulanmasına odaklanır. Aynı zamanda, jestin "rolün herhangi bir kısmı, ayrı sahneler veya konuşmalar, ... veya hatta ayrı cümleler için" de kullanılabileceğinden söz eder. Buna karşın okuyucuya dört karakter için altı canlı PG örneğini sunarken, kitapta çoklu PG kullanımı hakkında hiçbir açıklama sunulmaz. Chekhov'un diğer klasik çalışması olan *Oyunculuk Tekniği Üzerine* adlı kitabın (1942'de yayınlanan İngilizce versiyonu) Psikolojik Jest bölümü daha genişletilmiş bir formatta görünür; *Oyuncuya* kitabında sunulan PG tekniği hakkındaki bilgilerimizi önemli ölçüde tamamlayan ve geliştiren benzersiz materyaller içerir. Fakat bu açıklayıcı metin bile Psikolojik Jest Tekniğinin tüm boyutlarının eksiksiz bir açıklamasını sunmaz. PG Tekniğinin çoklu kullanımı hakkında ayrıntılı bir rehber için Chekhov tarafından 1946'da yayınlanan *Oyunculuk Tekniği Üzerine* (*O Tekhnike Aktyora*) kitabının Rusça versiyonuna başvurmamız gerekir. Chekhov tarafından ilk önce masrafları kendisi tarafından karşılanarak yayınlanan ve dağıtılan bu kitap, popüler kanının aksine, İngilizce versiyonunun Rusça aslı olmaktan ibaret değildir.

Rusça baskı, İngilizce versiyonlardan yalnızca içerik bakımından değil, daha önemlisi yapı bakımından farklıdır. Bu kitabın başından sonuna, öğrenci-okuyucuya Chekhov Metodunun ögelerine hâkim olma yolunda adım adım özenle rehberlik edilir. *Oyunculuk Tekniği Üzerine* kitabının Psikolojik Jest bölümü, bu Rehber için bir temel teşkil eder. PG tekniğinin farklı yönlerini işleyen mantıksal, uyumlu bir yapıda düzenlenmiş eksiksiz bir referans içerir. Rusça baskıda yer alan PG materyallerinin birçoğu, farklı İngilizce versiyonlarda bir ölçüde dağınık bir şekilde göründüğü için bu Kılavuz sadece İngilizce konuşan öğrenciler ve tiyatro uygulayıcılarının daha önce ulaşamadığı materyallere odaklanır.

Fantastik PG

Michael Chekhov, yalnızca büyük bir teatral üstat-öğretmen ve kuramcı olarak değil, aynı zamanda Rusya'nın en iyi 20. yüzyıl oyuncularından biri olarak tanınır. Chekhov oyuncu olarak teatral sanatta Rus yönetmen Evgeny Vakhtangov tarafından "fantastik realizm" olarak nitelendirilen benzersiz bir eğilimi takip etmiştir. Chekhov tarafından Moskova Sanat Tiyatrosu ve İkinci Moskova Sanat Tiyatrosu'nda yaratılan tüm karakterler, hayattan daha büyük veya hatta abartılı görünme eğilimindedir. Aynı zamanda bu karakterler asla düz veya psikolojik olarak sığ olmamıştır ve karikatürlere dönüşmemiştir. Bir başka deyişle, oyuncu karakterlerini hem duygusal hem de psikolojik olarak gerçekçi bir şekilde gerekçelendirmiştir. Karakterleri karmaşık insanlar olarak kalmıştır ama belki de bir rüyada görülebilecek veya fantezilerde hayal edilebilecek türden insanlar olmuştur. İzleyicilerin gözünde bu karakterlerin genellikle hayat ve ölüm, sevgi ve nefret, güzellik ve çirkinlik gibi evrensel fikirleri yansıtması bu nedenledir. Bu karakterler bu tür evrensel sorunları yankılama gücüne sahiptir; aynı zamanda izleyicilerin kalplerinde ve zihinlerindeki en samimi, en gizli duygu ve düşünceleri de harekete geçirebilmişlerdir. Chekhov Metodu, oyuncu Michael Chekhov'un benzersiz yaratıcı bireyselliğini doğrudan açıklamaz. İşte bu nedenle onun doğaüstü yeteneğinin doğası, birçok çağdaş oyuncunun açığa çıkarmaya çalıştığı bir gizem olarak kalmayı sürdürmektedir.

Oyunculuk Tekniği Üzerine kitabının Psikolojik Jest bölümünde yazar diğer Chekhov edisyonlarının hiçbirinde yer almayan "Fantastik PG" terimini kullanır. Öğrenci-okuyucularını bitkilerin ve çiçeklerin formlarını, mimari formları, farklı manzaraları ve mitler, efsaneler ve masallardan fantastik karakterleri gözlemlemeye çağırır. Bu tür objeler ve yaratılarda Psikolojik Jestleri ve nitelikleri keşfetmeyi ve böylelikle bunları canlandırmayı, içlerine ruh katmayı ve bunların hayali "irade güçleri ve duygularını" keşfedip anlamayı öğretir. Bu tür Psikolojik Jestleri fantastik olarak nitelendirir. Chekhov, oyuncunun bedenini ve psikolojisini soyut, cansız objelerle ve fantastik karakterlerle çalışmaya sevk ederek, onların kendi içlerindeki gizli kaynakları keşfetmesine yardımcı olur. Bu tür kaynakları geliştirmek, yalnızca oyunculuğunuzu zengin, tahmin edilemez ve esinli kılmakla kalmayacaktır, aynı zamanda onu gündelik, ilkel, natüralist düzlemin üstüne çıkarmanıza yardımcı olacaktır. Oyuncular fantastik Psikolojik Jestlerle çalışmak suretiyle hangi tür karakteri veya oyunu oynadıklarından bağımsız olarak –ister gerekçi ister fantastik olsun– evrensel sorunlara ve fikirlere yaklaşabileceklerini keşfedecektir.

> "Psikolojik Jestinizin gündelik natüralist jestlere az çok benzer kılabilirsiniz. Ayrıca fantastik bir Psikolojik Jest de yaratabilirsiniz. Bunun aracılığıyla en samimi, en orijinal sanatsal kavramları aktarabileceksiniz."

Chekhov'un bu sözleri ve Fantastik Psikolojik Jest teriminin kendisi, Chekhov Metodunun gizli amacı hakkında bize paha biçilmez bir kavrayış sunar. Ayrıca oyuncu Michael Chekhov'un mukayese götürmez yaratıcı bireyselliğinin özüne de biraz olsun yaklaşmamızı sağlar.

Psikolojik Jestin Pratik Uygulaması

Bu ekte kullanılan çeşitli özgün çizimler daha önce İngilizce yayınlanan Chekhov edisyonlarının hiçbirinde yer almamıştır. Seçkin tiyatro tasarımcısı ve kitap çizimcisi Nicolai Remisoff bunları Rusça yayınlanan *O Tekhnike Aktyora* kitabı için hazırlamıştır.

Daha önce *Oyuncuya* kitabında çok farklı alt yazı ve açıklamalar eşliğinde benzer çizimlere yer verilmiştir. (Ekteki metinler ve çizimleri bu kitaptaki ve İngilizce yayınlanan diğer Chekhov edisyonlarındakilerle karşılaştırmak başlı başına çok ilgi çekici bir keşiftir.) Bundan sonraki pasajlarda Chekhov'un Psikolojik Jestin keşif ve gelişme sürecini nasıl anlattığına dikkat edin ve bunu Beşinci Bölümde yer alan 4. Çizim ile karşılaştırın.

Psikolojik Jestin pratik bir çalışmada uygulanması için beş olasılık mevcuttur.

(1) Bir bütün olarak rol için

Psikolojik Jesti *bir bütün olarak karaktere* hâkim olmak için kullanabilirsiniz.

Örneğin Gogol'ün *Müfettiş* oyunundaki Belediye Başkanı rolü üzerinde çalışırken, iradesinin korkakça (nitelik) ileriye doğru bir hamle yapma (jest) eğiliminde olduğunu keşfedebilirsiniz. İlk izleniminize uygun basit bir Psikolojik Jest yaratırsınız.

Bu jestin 1. Çizimde görüldüğü gibi olduğunu varsayalım. Bunu tamamladıktan ve somut bir biçimde deneyimledikten sonra, daha da geliştirmek için bir dürtü hissedersiniz.

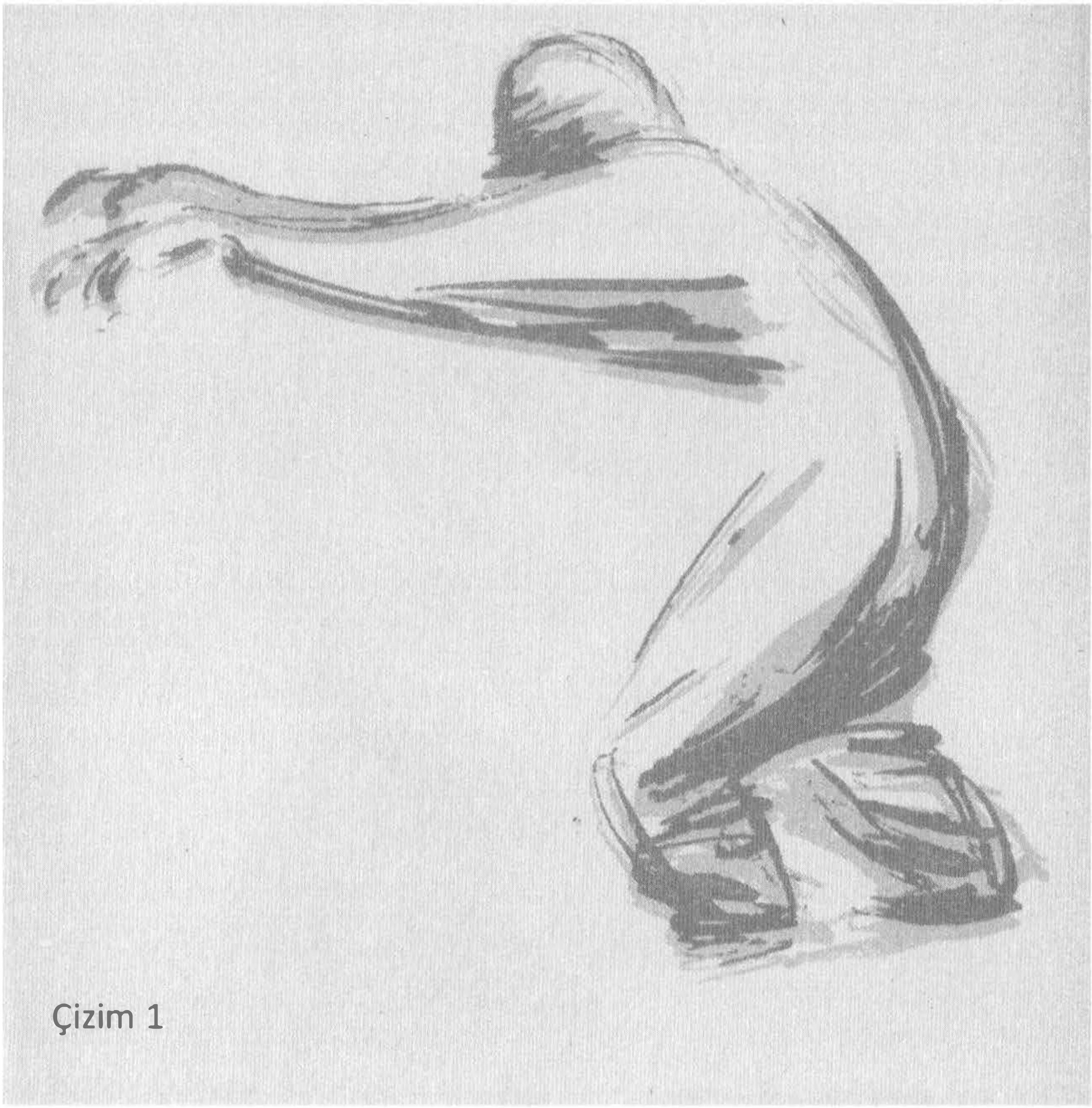
Sezginiz sizi 2. Çizimde görüldüğü gibi *ağır ve yavaş bir biçimde* (nitelik) *yere doğru eğilmeye* (jest) yöneltebilir. Bu yeni Psikolojik Jest deneyimi sizi yeni hareketlere iter.

Belki de şunun gibi gelişebilir: 3. Çizimde görüldüğü gibi jest yana doğru meyil alır (kurnazlık), eller yumruk yapılır (güçlü irade), omuzlar kaldırılır, tüm beden yere doğru eğilir, dizler bükülür (korkaklık) ve ayaklar hafifçe içeri döner (ağzı sıkılık).

(2) Rolün ayrı anları için

Bir bütün olarak rol üzerinde çalışırken ayrı anlar için de Psikolojik Jest arayabilirsiniz. Bu sürecin doğası öncekine benzerdir. Tek fark, dikkatinizi bir tek ana sabitleyerek onu tamamlanmış ve eksiksiz bir bütün olarak incelemenizdir.

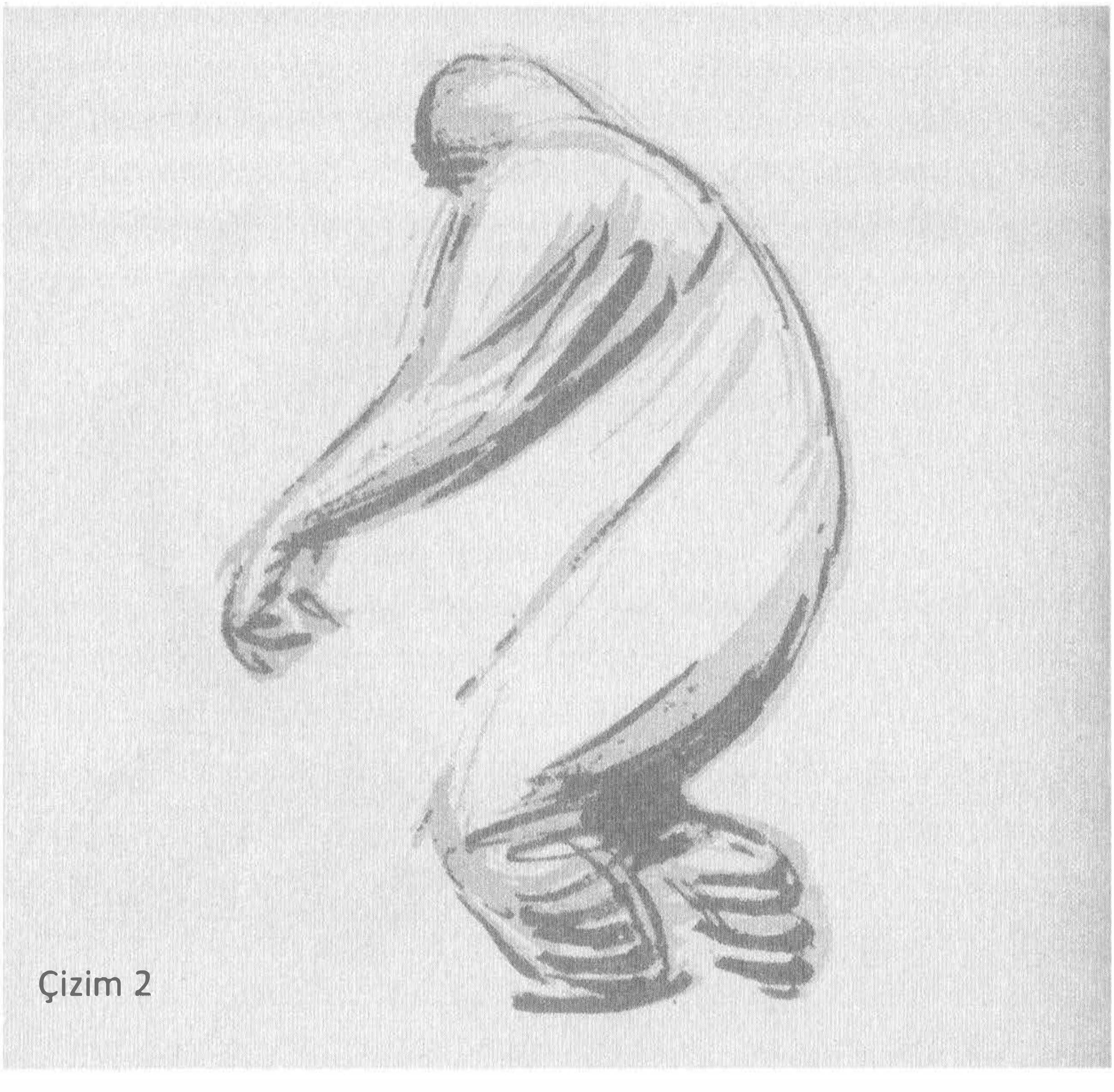
Tüm rol için bir Psikolojik Jeste sahip olduğunuzu ve o rolün ayrı anları için bir dizi jest aradığınızı varsayalım. Bunların hepsi bir



Çizim 1

derece farklılık taşır. Bu durumda ne yapmanız gerekir? Onları birbirine bağlamaya çalışmanız mı? *Hayır*. Onları keşfettiğiniz şekilde koruyun ve her birini ayrı ayrı kullanarak sizi serbestçe etkilemesine olanak tanıyın. Bunu yaptığınızda, aradaki farklılıklara rağmen jestlerin aynı amaca hizmet ettiğini ve birbirlerini tamamlayıp zenginleştirdiğini çok geçmeden fark edersiniz.

Ayrıca ayrıntılarda ve nüanslarda aşama aşama ve *bağımsız olarak* değişmeye başladıklarını da fark edersiniz. Kendi iradenizi onlara empoze etmek yerine onların iradesini izlersiniz. Sabırsız entelektüel müdahalelerle onların hayatına son vermediğiniz müddetçe, Psikolojik Jestler canlı, yaşayan varlıklar gibi gelişip büyürler. Onlar aracılığıyla doğrudan yaratıcı bilinçaltınızla konuşursunuz.



Çizim 2

(3) Ayrı sahneler için

Psikolojik Jestin yardımıyla, hangi rolü oynarsanız oynayın her *ayrı sahnenin* özünün içini keşfedebilirsiniz.

Sahnenin özünü, karakterlerin eylemi, aralarındaki ilişkiler, karakterleştirmeler, atmosfer ve sahnenin tarzının yanı sıra oyunun genel kompozisyonu içindeki yeri belirler. Sahne için Psikolojik Jesti aşama aşama yaratırken her zaman yaratıcı sezgiye başvurun. Sahne, öğelerinin tüm çeşitliliği ve karmaşıklığına rağmen bir *bütünlük* içinde gözünüzde canlanacaktır. Psikolojik Jestin yardımıyla sahnenin hâkim irade ve duygusunu net bir biçimde görebilirsiniz.

Gogol'ün *Bir Evlenme* oyunundan örnek verelim (damatlar ve Agafya, 1. Perde, 19. Sahne).

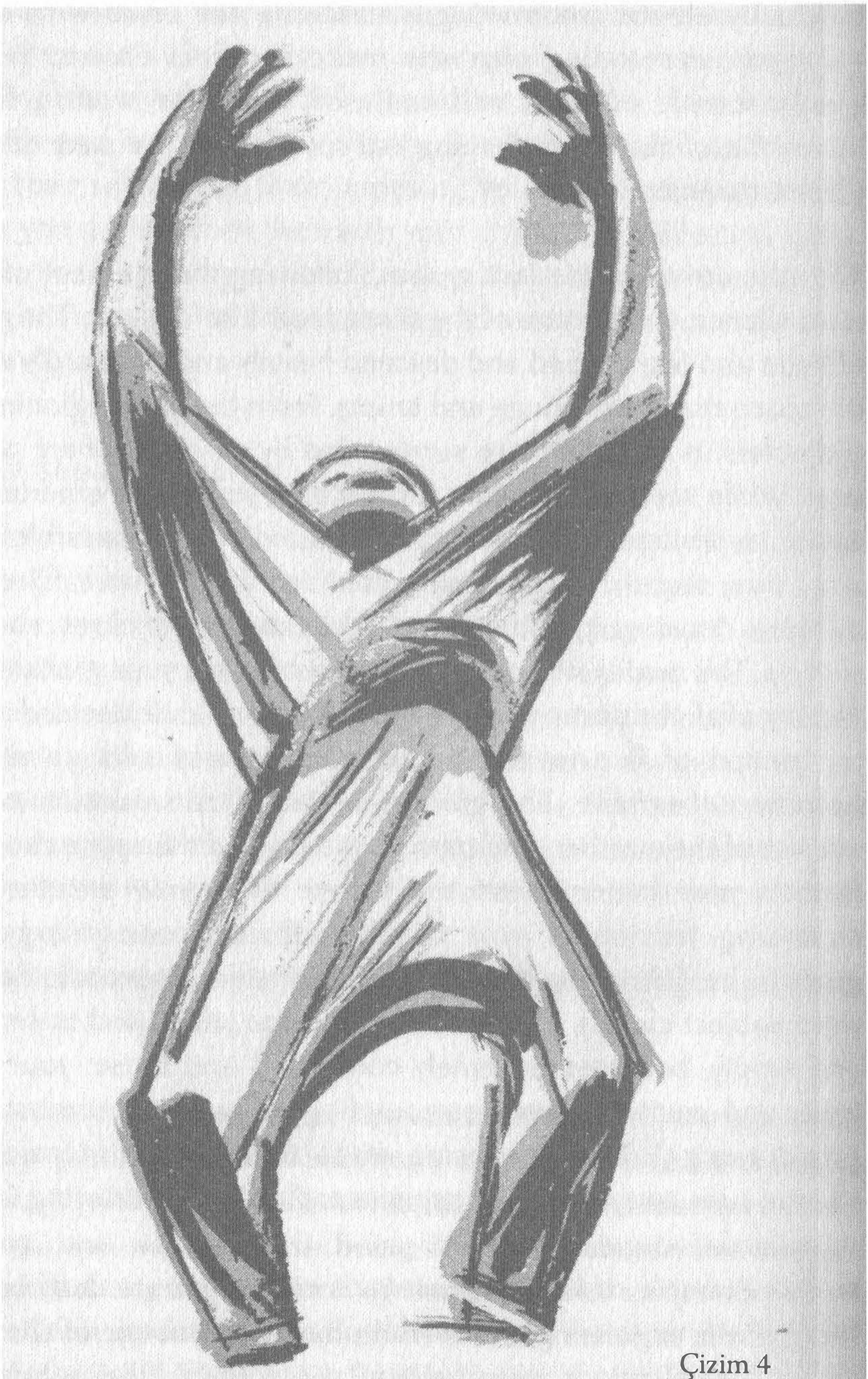


Çizim 3

Chekhov'un örneğini daha iyi anlamanızı kolaylaştırmak için oyunun bu sahnesinin kısa bir özetini yapalım. Oyunun ana karakterlerinden biri olan gelin Agafya, altı (!) damat adayı içinden evleneceği kişiyi seçmeye zorlandığı tuhaf bir durumla karşılaşır. Aşırı enerjik bir çöpçatanın çabaları sayesinde damatların altısı da gelinin evine neredeyse aynı anda gelir. 19. Sahnenin başında, odanın içinde birbirlerinden, çöpçatandan ve gelinden çok şüphe duyan ve büyük bir rekabet hisseden bu altı adamı buluruz. Aşama aşama bu altı damat, doğrudan sorular yönelterek ve son kararını vermesini isteyerek geline hamle yapmaya başlar. Çok korkan, utanan ve kafası karışan zavallı kadın sonunda odadan çıkarak altı damadı tam bir şaşkınlık içinde bırakır.

Son damadın gelişiyle birlikte, garip bir sessizlik anının ardından sahnenin jesti önünüzde belirir. Umut ve korku dalgaları, büyük ve boş görünen uzamın içinde ağır ve garip bir şekilde yükselip alçalır. Sahnedeki karakterler, en başından itibaren gergin bir atmosferle kuşatılır. Bir sahne için jest ararken çevrenizdeki uzamı mümkün olabildiğince çok kucaklama arzusu deneyimleyebilirsiniz. Kollarınız 4. Çizim'de görüldüğü gibi sanki havayla dolu büyük bir küreyi kucaklıyormuşçasına hafifçe salınır. Kollarınız, omuzlarınız ve göğsünüz hafifçe kasılır. Umut ve korku niteliği jestinizin içine işler. Sahnedeki tüm katılımcıların kaderi, beş ila on dakikalık bir zaman dilimi içinde belli olmalıdır. Boşluk ve belirsizlik dayanılmaz hale gelir. Damatlar havadan sudan sohbet etmeye başlar. Gerginlik artar ve uzam daha da kasılır: Elleriniz küreyi daha da bastırır ve daha sabit hale gelir. Artan gerginlik artık patlayıcı enerjiyle yüklüdür. Damatlar, kendilerini ateşe atıyormuşçasına bu garip konuya daha çok yaklaşır. Büyük ve boş olan çevrenizdeki uzam son derece kasılmış ve gergin hale gelir: Kollarınız 5. Çizim'de görüldüğü gibi, aşağı iner ve sizi kuşatan uzamı en kuvvetle şekilde sıkar. Bu gerginliğe ve utanca tahammül edemeyen gelin kaçar – atmosfer 6. Çizimde görüldüğü gibi patlar!

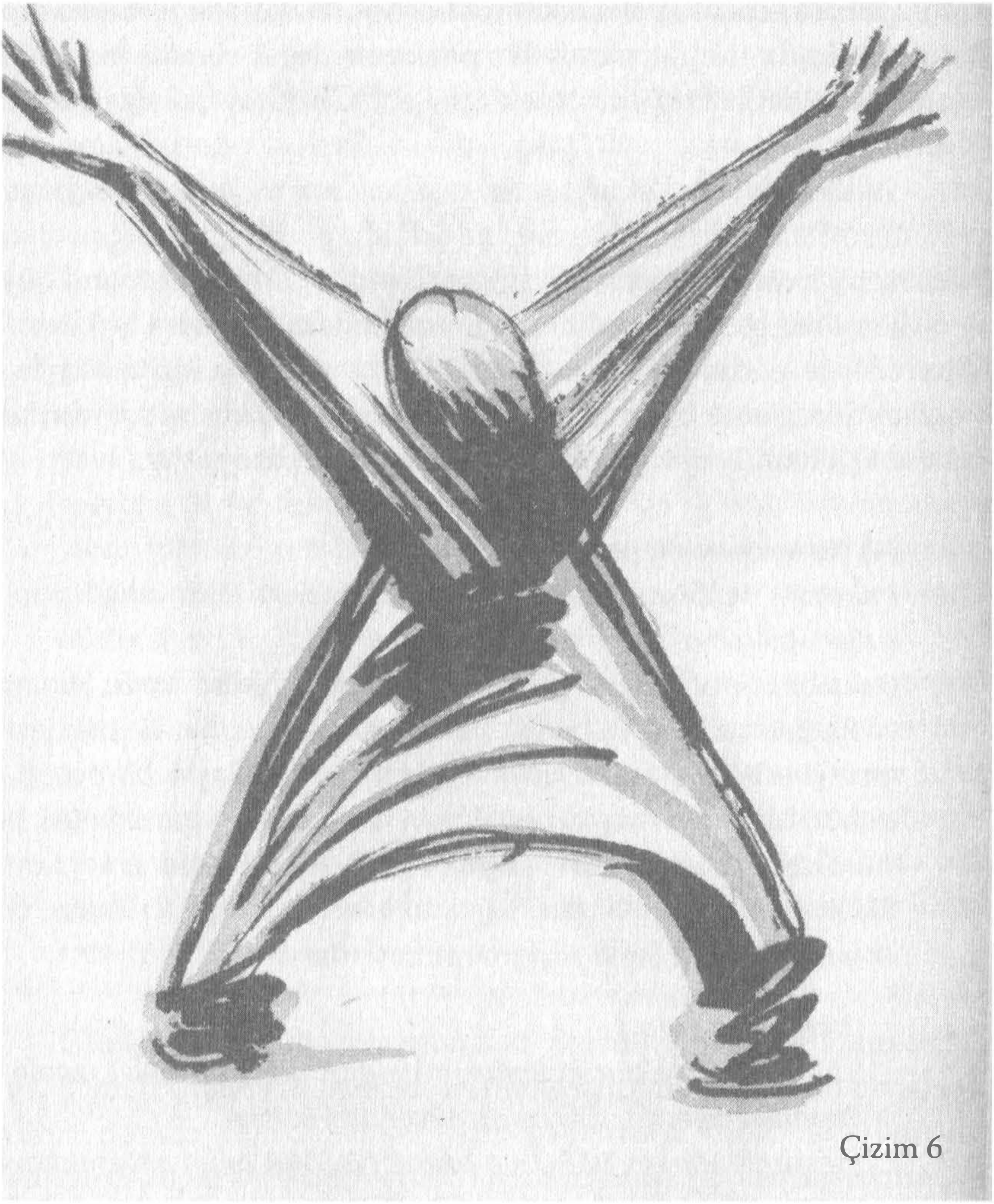
Bu örnekte sahnenin genel objektif dinamiğini veya Stanislavski'nin terminolojisinde sahnenin "kesintisiz eylem çizgisini" ifade



Çizim 4



Çizim 5



Çizim 6

eden jestle ilgilendiğimizi hatırlamak önemlidir. Bu jest, sahneyi herhangi bir karakterin bakış açısından değil yazar, yönetmen veya belki de tiyatronun perspektifinden cisimleştirir. Bu veya benzer bir jestin, prova sürecinde ilk olarak prova edilmesi ve daha sonra o sahneye katılan tüm oyuncular tarafından (içsel olarak) gerçekleştirilmesi gerekir. Bu jesti örneklendiren Remisoff'un çizimleri, bunu hiçbir şekilde bütünlüğü içinde gösteremez. Gelişen jestin ayrı aşamalarını veya evrelerini temsil eder. *O Tekhnike Aktyora* kitabının

Rusça baskısındaki paha biçilmez bir öge, Psikolojik Jest adı verilen şeyin aslında dondurulmuş bir pozisyon değil, sürekli bir hareket olduğunu net bir şekilde örnekleyen tek Chekhov çalışması olmasıdır.

Psikolojik Jest Tekniğinin hem Chekhov'un örneğinde hem de Remisoff'un çizimlerinde net bir şekilde görülen bir diğer önemli bileşeni, hayali uzam kategorisidir. Chekhov ilk olarak uzamı büyük ve boş olan geniş bir küre olarak tarif eder. (Bu küre 5. Çizim'de neredeyse görünür durumdadır.) Daha sonra, jestin etkisiyle bu uzam dönüşüme uğrar. Küre ilk önce aşama aşama sıkıştırılır, niteliği boşluktan gerginliğe değişir ve sonunda küre patlar.*

(4) Atmosferlerin partisyonu için

Psikolojik Jesti atmosferlerin partisyonuna hâkim olmak için de kullanabilirsiniz.

Daha önce değindiğim gibi, atmosfer kendi baskın irade (dinamik) ve hissine sahiptir ve bu öğelere göre atmosfer kendi içkin jest ve niteliği aracılığıyla kolayca gerçekleştirilebilir. Başka bir örneği ele alalım. Gorki'nin *Ayaktakımı Arasında* oyununun son sahnesi, beklenmedik bir şekilde ortaya çıkan güçlü bir atmosferin karakteristik örneğini sunar. Bir barınağın sakinleri gece eğlencelerine hazırlık yapmaktadır. Şarkı söylemeye başlarlar ama...

(*Kapı hızla açılır.*)

BARON (*eşikte durup bağırır*): Hey! ... oradaki! Gel ... acele et! Orada ... dışarıda ... Oyuncu ... kendini asmış!

(*Sessizlik. Herkes BARON'a bakar. NASTYA onun arkasından görünür ve fal taşı gibi açık, sabit gözlerle yavaşça masaya ilerler.*)

SATIN (alçak sesle): Ah! ... Şarkıyı berbat etti ... Ahmaaaak!

(Perde.)

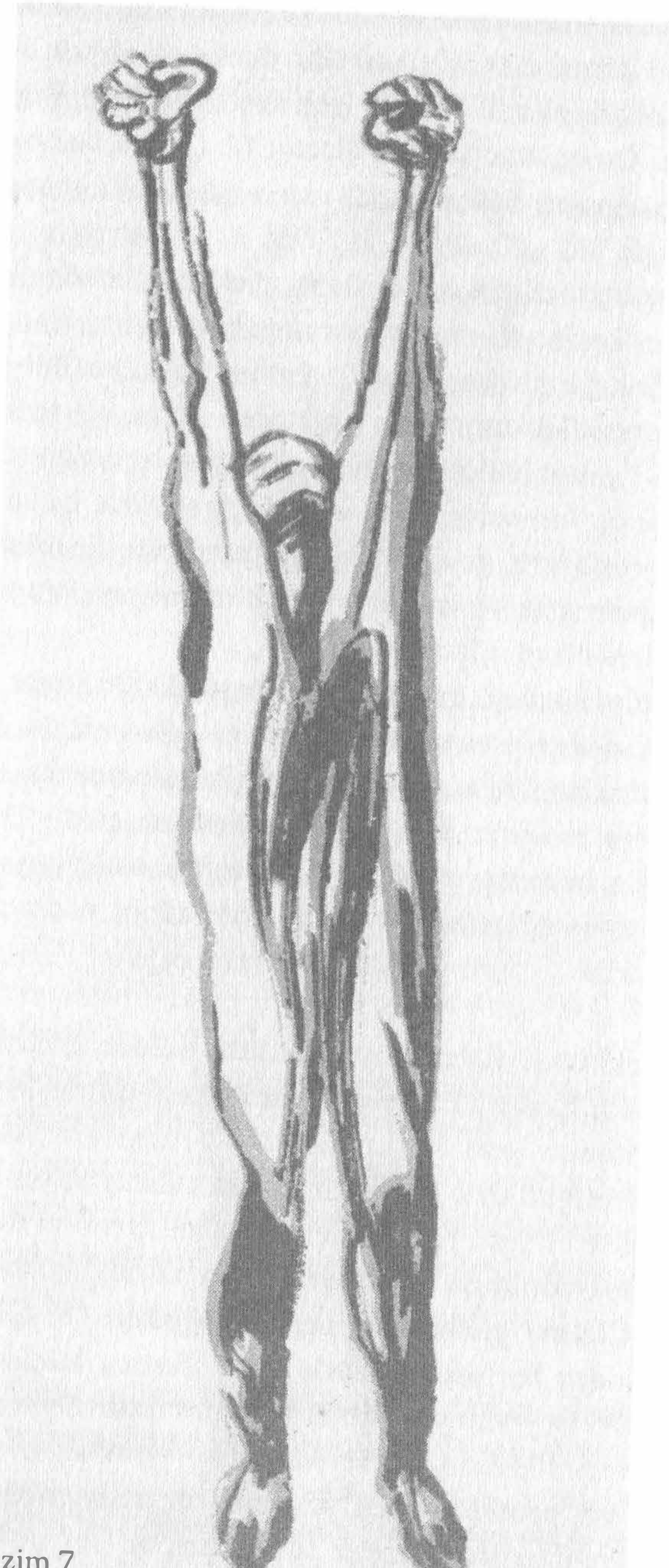
Baron'un gelişiyle birlikte atmosfer ansızın değişir. Bir şokla başlar ve başlangıçta gerginlik en üst seviyededir. Gerginliğin şiddeti sona

* Hayali uzam kategorisi, bu çalışmanın sonunda daha ayrıntılı olarak ele alınacaktır. Fakat şimdilik Psikolojik Jest ve hayali uzam arasındaki belirgin bağlantıya dikkat etmekle yetinelim.

doğru aşama aşama azalır. İlk hâkim nitelik, keskin bir acı ve şaşkınlık olarak deneyimlenebilir. Sonunda yerini melankolik umutsuzluğa bırakır. Psikolojik Jesti keşfetmek için ilk girişiminizi yaparsınız. Örneğin şu şekilde olabilir (7. Çizime bakınız): Ellerinizi hızla (güç, kuvvet) havaya kaldırırsınız (şaşkınlık), yumruklarınızı kenetlersiniz (acı ve kuvvet). Belki de ilk şoktan gelen acının niteliğinin farklı bir jest aracılığıyla daha güçlü bir şekilde gerçekleştirilebileceğini keşfedersiniz; kollarınızı yukarı kaldırdıktan sonra 8. Çizimde görüldüğü gibi başınızın üzerinde çapraz şekilde tutabilirsiniz. Bir an durakladıktan sonra kollarınızı artan bir melankoli niteliğiyle yavaş yavaş indirebilirsiniz ve bedeninize yakın tutabilirsiniz (depresyon). Atmosferin son evresi, çaresizlikle ilgilidir: Aşama aşama yumruklarınızı gevşetirsiniz, omuzlarınızı düşürürsünüz, boynunuzu gerersiniz ve bacaklarınızı birbirlerine doğru sıkıcı bastırarak düzlersiniz (9. Çizime bakınız).

Bu tür Psikolojik Jestleri gerçekleştirdikten sonra, siz ve partnerleriniz sahnenin atmosferinin hissini yaşarsınız. Bu duygu, yönetmen tarafından size önerilen her hareket ve yazar tarafından size sunulan her replikten izleyiciye doğru yansıyacaktır. Sizi hem partnerlerinizle hem de izleyicilerle birleştirecektir; oyunculuğunuza esin verecek ve sizi klişelerden ve kötü sahne alışkanlıklarından kurtaracaktır.


Chekhov, *Müfettiş* oyunundaki Belediye Başkanı karakteriyle (1, 2 ve 3. Çizim) Psikolojik Jestin keşfedilmesi sürecini örneklendirir; burada jesti kusursuz hale getirmekte hiçbir sınırlamanın bulunmadığını bize hatırlatır. Sürekli daha iyi bir jest keşfetme arayışı içinde ilk jesti terk etmekten çekinmemeyi öğretir. *Ayaktakımı Arasında* oyununda Psikolojik Jestin başlangıç evresinin ilk değişkeni (7. Çizim) güçlüyken, ikinci değişken (8. Çizim) anın özünü daha doğru bir şekilde ifade eder. Ayrıca küçük bir varyasyonun nitelikleri ve jestin psikolojik içeriğini bütünüyle değiştirebileceğini de gösterir: Ellerin yukarı kaldırılıp yumrukların sıkılmasında acı niteliği ve "protesto eden" kuvvetli bir irade gücü yansıtılırken, ellerin başın üzerinde çapraz tutulmasında acı niteliği ve "koruyan" zayıf bir irade gücü yansıtılır. Bunların ikincisi, *Ayaktakımı Arasında*



Çizim 7



Çizim 8



Çizim 9

oyunundaki barınağın sakinlerinin psikolojisine çok daha uygundur. Bu "eski insanlar" *protesto* etmezler, kendilerini dış dünyanın katı gerçekliğinden *korumaya* çalışırlar. Oyuncunun intiharı, onları kaçınılmaz gerçeğin bir hatırlatıcısı olarak şoke eder. Sahnenin başında tüm karakterler gece yapacakları eğlenceye dair sıcak bir beklenti hissiyle doludur; bu onların kaderindeki gerçeği unutmak için kendini şaraba vermek alışılmış bir çabadır. Oyuncunun trajik ve çaresiz eylemiyle "berbat ettiği" söylenen "şarkı" bu umutsuz çabadır.

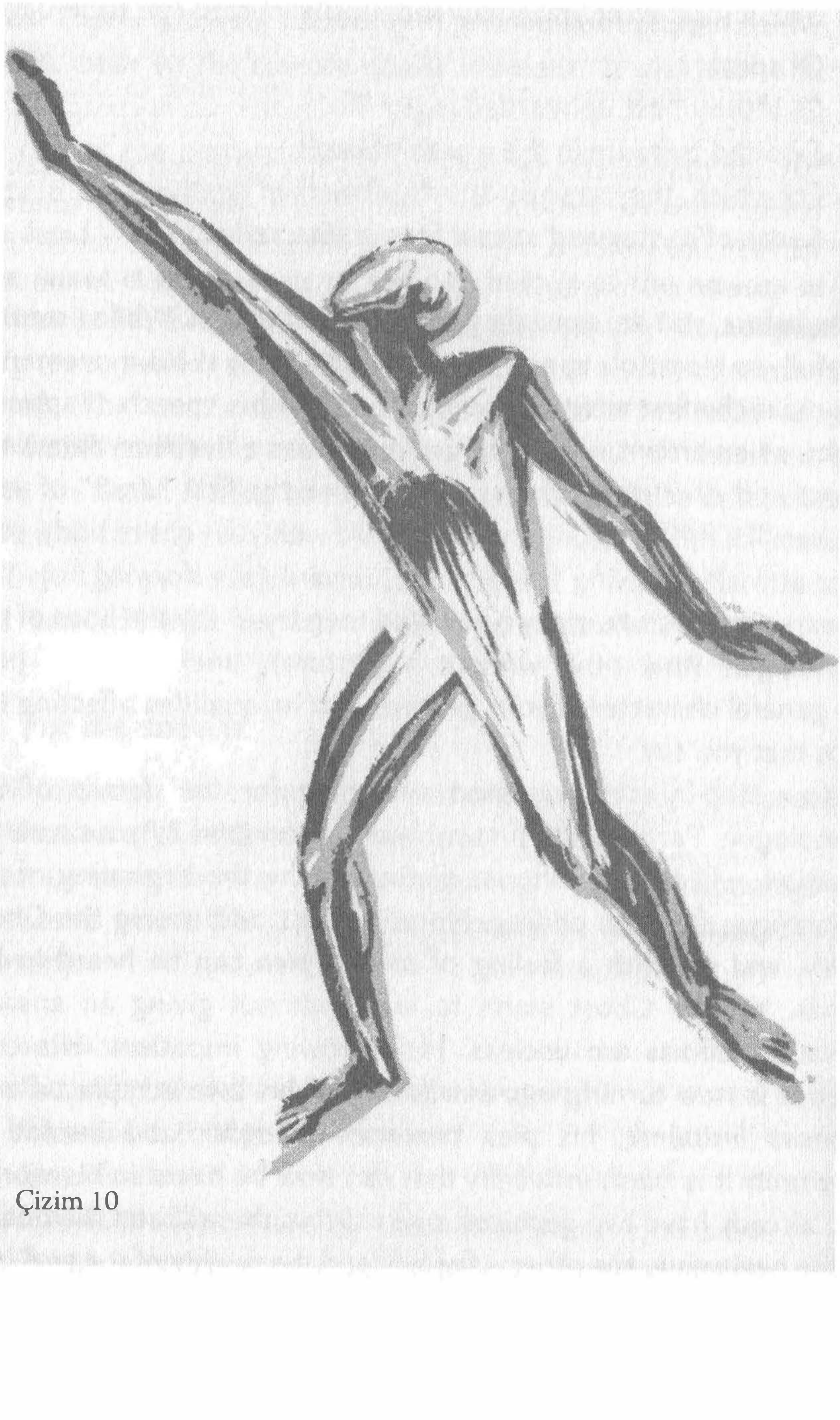
(5) Konuşma için

Rol üzerindeki çalışmanızda Psikolojik Jestin pratik uygulamasını size bir örnek üzerinden anlatmaya çalışacağım.

Shakespeare'in *Hamlet* oyununda Horatio'nun Hayalet ile ilk karşılaştığı sahnedeki monoloğuna hazırlandığınızı varsayalım:

Ama dur, bak! İşte yine geliyor!
Çiğneyip geçse bile beni, çıkacağım karşısına.
Olduğun yerde dur, hayal!
Sesin varsa veya sesini kullanabiliyorsan,
Konuş benimle;
Yapılabilecek iyi bir şey varsa
Seni rahatlatabilecek ve bana onur verecek,
Konuş benimle;
Ülkenin kaderiyle ilgili bir sırrı saklıyorsan
Önceden bilmenin işimize yarayabileceği bir sır,
Söyle;
Yoksa hayattayken
Gasp ettiğin bir hazineyi mi gömdün toprağa?
Ölülerin ruhlarının bu sebeple dolaştığı söylenir.
Anlat: Dur, konuş! Marcellus, durdur şunu!

Daha önce olduğu gibi hayal gücünüze başvurursunuz. Horatio'nun konuşmasını dikkatlice dinleyip hareketlerini yakından incelerken, konuşması için bir Psikolojik Jest yaratmak için ilk girişiminizi yaparsınız. Bu size coşkulu, şiddetli bir şekilde *ileri doğru hamle etme*, Hayaleti yakalama ve gizemine *nüfuz etme* arzusu



Çizim 10



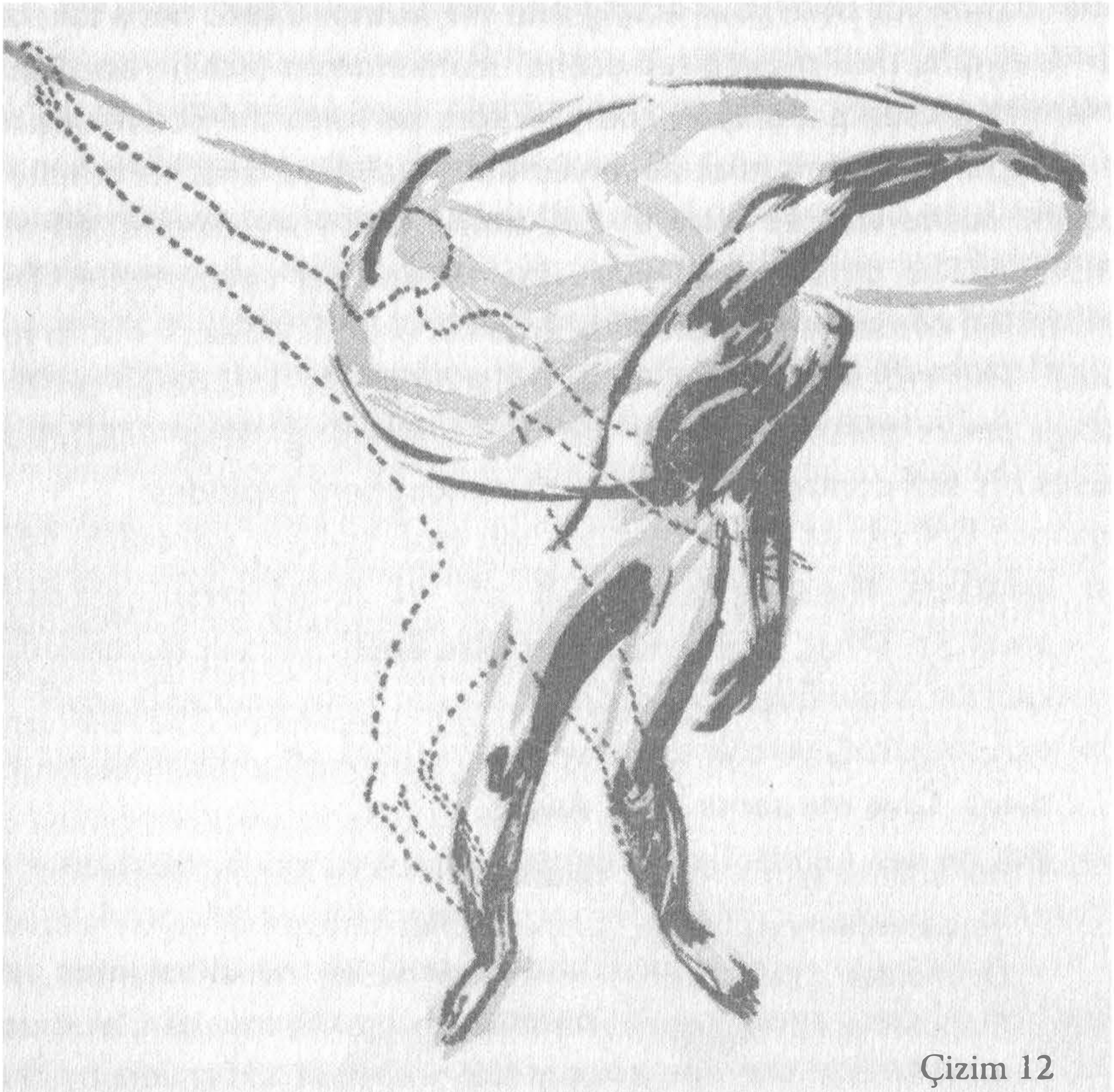
Çizim 11

olarak görünür. Psikolojik Jestinizin ilk "taslağının" şunun gibi olduğunu varsayalım: Tüm bedeninizle ileri doğru güçlü bir hamle ve sağ kolunuzun öne ve yukarı doğru uzanması (10. Çizime bakınız). Bu jesti birçok kez prova edersiniz ve daha sonra monoloğun repliğini (bu kez bir jest olmaksızın) söylemeyi denersiniz, ta ki jestinizin genel karakterini sizin söylediğiniz repliği etkileyen niteliklerivle birlikte işitebilene kadar.

Artık adım adım monoloğun ayrıntılarını araştırmaya başlarsınız. Yaratıcı sezginizin sufle edeceği ilk an belki de monoloğun başı ile sonu arasındaki karşıtlık olacaktır. Horatio Hayalete *kararlı* bir şekilde hitap ederek başlar ama bunda bir *alçakgönüllülük* duygusu de vardır. Sözlerinde bir *yakarış* işitilebilir. Yine de Hayalet yanıt vermeden uzaklaşmaya başlar. Horatio'nun çabaları boşunadır. Sabırsızlığı artar. Kendinden eminliği, *kafa karışlığına* dönüşür, huşunun yerini *saldırganca ısrar* alır, yakarış bir *emre* dönüşür ve sözcüklerinde artık ağırbaşlılık yerine *keskin bir asabiyet* işitilebilir. O anda iki jeste sahipsiniz; biri iradeyi ve başlangıcın niteliğini yansıtırken, diğeri iradeyi ve sonun niteliğini yansıtır (10. ve 11. Çizim'e bakınız). Bunlar kutupluluk prensibine dayanır.

Bu jestleri iyice öğrenip uyguladıktan sonra, monoloğun başı ve sonundaki repliği söylersiniz. Bunu, jeste yüklediğiniz kutupluluk repliğinize içine işlemeye başlayana kadar yapın.

M. Chekhov, Horatio'nun monoloğuna Üçleme *(Triplicity)* Yasasını uygulayarak devam eder. Orta kısmın, monoloğun başından sonuna doğru aşamalı bir geçiş vazifesi üstlendiğini gösterir. Daha sonra orta kısmı birkaç kısma ayırarak öğrencilerine her parça ve bunların arasındaki geçişler için uygun Psikolojik Jesti keşfetmeyi önerir. *O Tekhnike Aktyora* kitabının Rusça versiyonu, aşağıdaki önemli pasajı içerir. Chekhov burada jesti kusursuz hale getirmenin hiçbir sınırının bulunmadığını anlatır. Monoloğun her kısmı, ne kadar küçük olursa olsun, daha da ayrıntılı bir şekilde keşfedilebilir. Chekhov, tekniğinin anahtar unsurlarından biri olan Hazırlanma Prensibini kullanarak monoloğun küçük bir kesitinde daha da çok ayrıntı bulunabileceğini gösterir.



Çizim 12

Şimdi monoloğun ilk kısmına bakalım: Gizemli Hayaletle karşılaşmayı beklerken Horatio'nun kalbinde birikmekte olan belirsiz beklentiyi hayal edin. İnanç ve inançsızlık arasındaki gerilim, ruhunu alt üst etmektedir! Gizemli Hayaletin karşısında ilk repliğini henüz söylemeden önce Horatio'nun içinde hayat bulan gizli gücü düşünün! Monoloğun başlangıcının kendi girişine sahip olduğunu hissediyor musunuz – bir hazırlanma? Bunu bir jestle ifade edin: Kolunuz ileri doğru hamle etmeden önce başınızın üstündeki uzamda bir daire çiziyormuşçasına geniş, güçlü ama yumuşak bir hareket yapar. Bedeniniz kolunuzun hareketinin peşi sıra 12. Çizimde görüldüğü gibi ileriye yönelir. Hayaletle karşılaşmanın beklentisi içindeyken Horatio'nun ruhunda biriken her şey, sanki

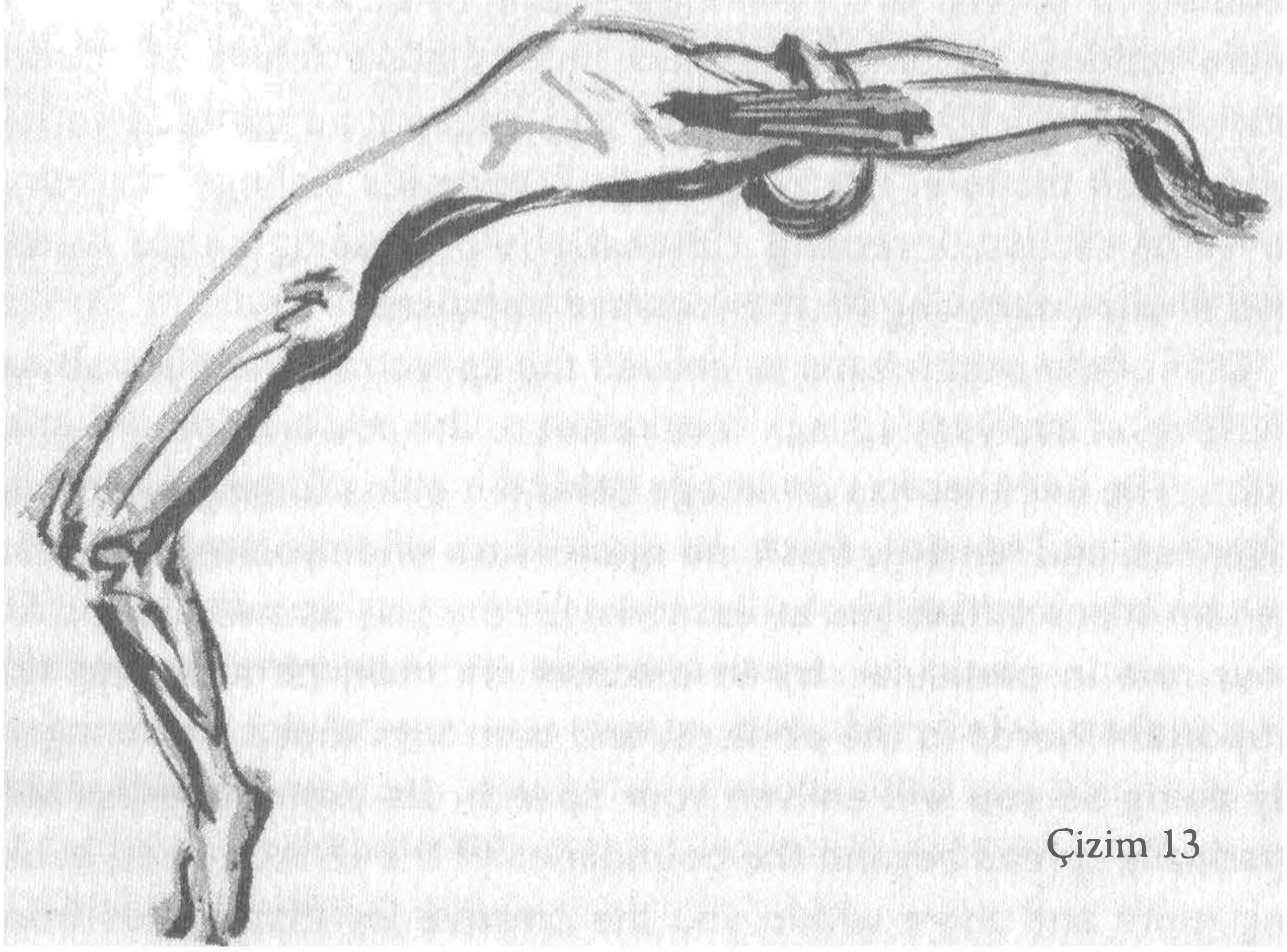
konuşmayı *önceliyormuş* gibi bu girişte açığa çıkar. ("Ama dur, bak! İşte yine geliyor!") Bu girişin ardından Horatio'nun repliği gelir: "Çiğneyip geçse bile beni, çıkacağım karşısına...". Monoloğun son, sonuç kısmına yakından bakarsınız. Horatio ağırbaşlılığını, kendine hakimiyetini ve huzurunu yitirmiştir. Ruhu boştur. Son sözlerini önceleyen şey nedir? Hiçbir şey! "Giriş" yoktur. Sözcükler ağzından ansızın, süratle, hiç hazırlıksız çıkıverir.

Sahnede gerçekleşen şeyin, oyunun önemli anlarından biri olduğu durumlarla da karşılaşabilirsiniz; bu gibi durumlarda yalnızca her hareket değil, aynı zamanda sesinizin her "sound"u ve niteliği eylemin gelişmesinde kritik bir rol oynar. Aynı zamanda yazar tarafından sunulan replikler içerikleri bakımından önemsiz, ifadesiz ve hatta zayıftır. Bu durumda bütün sorumluluk bir oyuncu olarak size düşer. *Sizin* önemsiz replikleri anın gücü ve derinliğiyle doldurmanız gerekir. Burada Psikolojik Jest size paha biçilmez bir hizmet sunabilir. Onu verili koşulun psikolojik içeriğine dayandırırsınız ve hem sizin oyunculuğunuzun hem de yazarın metninin temeli olarak kullanırsınız. *Hamlet* oyunundaki "fare kapanı sahnesini" (III. Perde, 2. Sahne) örnek alalım. Hamlet sarayda bir oyun sahneler. Oyuncular Kral'ın zehirlenmesi sahnesini oynar. Hamlet, Kral Claudius'u gözlemler ve Claudius'un reaksiyonu Hamlet'e onun gerçekten cinayet işleyip işlemediğini söyleyecektir. Gergin atmosfer bir felaketin habercisidir. Kralın yaralanmış vicdanı, ruhundaki kaotik güçleri uyandırır. Kritik an yaklaşmaktadır; sahnedeki katil, zehri uyuyan "kralın" kulağına döker. Claudius kendine hâkim olamaz. Çok şeylere gebe olan atmosfer patlar:

OPHELIA. Kral kalkıyor.
HAMLET. Ne o kuru sıkı atıştan mı korktu?
KRALİÇE. Neyiniz var efendimiz?
POLONIUS. Oyunu durdurun.
KRAL. Işık getirin bana! Çıkalım!
POLONIUS. Işık, ışık, ışık!

Hamlet'in repliği haricinde diğer tüm repliklerin derin anlamdan yoksun olduğunu fark edersiniz. Claudius rolünü oynuyorsanız ve repliği basitçe yazar tarafından sunulduğu şekliyle söylemeye

karar verirseniz, hem kendi performansınızdaki hem de bir bütün olarak tragedyadaki doruk anının gücünü zayıflatırsınız. Korku, öfke, vicdan azabı ve intikam isteği – Kral koşuyor – ve belki de halen kral saygınlığını korumaya çalışıyor. Olası intikamın ve kaçışın imgeleri Kral'ın zihninde titreşir, ama düşünceleri karmakarışık, dağınıktır ve sanki kalın bir sis tabakası görüşünü engelliyormuş gibi ondan uzaklaşır. Destek alabileceği hiçbir şey yoktur; avlanmış bir vahşi hayvan gibi kapana kısılmıştır... Bu anda izleyicilere aktarılacak çok şey vardır ama replikler anın önemini ifade etmeyi başaramaz. Psikolojik Jest arayışına girersiniz. Anın karmaşıklığına rağmen jestiniz daima basit ve net kalmalıdır. Belki de yaratıcı sezginiz sizi bilinçdışının ve belirsizliğin alanına, karanlığa doğru *geriye çekilmek, sırt üstü serilmek* gibi geniş çaplı bir jeste yöneltir... Elleriniz ve kollarınız güçlü bir şekilde yukarı doğru yükselir ve tüm bedeniniz ve başınızla birlikte geriye doğru çekilir. Avuç içleriniz ve parmaklarınız kendini koruma halinde, *acı, korku ve soğukluğu* (jestin nitelikleri) yansıtacak şekilde açılır. Bedensel sınırların son noktasına kadar geriye hamle yaptıktan sonra hayal gücünüzde daha da derinlere inmeye devam edebilirsiniz (13. Çizim'e bakınız).



Çizim 13

Jesti prova edin, kusursuz hale getirip geliştirin. Jestin tüm gücü ve nitelikleri repliklerinizde yankılanmaya başlayınca, ifadenizi daha önce eksik olan anın önemiyle dolduracaksınız.

Aşağıdaki pasaj, Psikolojik Jestle doğrudan ilgili görünmese de kitabın Rusça baskısına Chekhov tarafından Psikolojik Jest bölümünün bir parçası olarak dahil edilir.

Chekhov'un oluşum sorununa ne kadar özen gösterdiğini dikkate alarak, burada bu paha biçilmez pasaja yer veriyoruz. Bu pasaj, oyuncuya sanatsal konuşmayı canlı kılmanın bir başka tekniğini sunmaktadır.

Chekhov Tekniğinin her öğesi birbiriyle derinden bağlantılıdır; örneğin jest imgeden ayrılamaz. Chekhov'un "çok seviyeli oyunculuk" kavramı, oyuncunun psikolojisinde birçok iç etkinliğin aynı anda gerçekleştiğini gösterir. Bir iç etkinlik çoğu zaman bir başkasını çeker ve oyuncun sahnedeki varlığının karmaşıklığını ve zenginliğini yaratan, Chekhov'un kendisinin her rolde öne çıkmasını sağlayan şey de budur.

Satırın Gerisindeki İmge

İmgelemin sanatsal konuşmadaki rolüne kısaca değinelim.

Gündelik konuşmalarımızın satırlarının gerisinde yatan rasyonel içerik veya soyut düşünce, konuşmamızın daha yüksek bir sanatsal etkileyicilik düzeyine yükselmesine imkân tanımaz. Sahnede ise çoğu zaman konuşmamızı salt rasyonel içerikten bile yoksun bırakarak onu daha da düşük bir düzeye indiririz. Satırlar sığ ses formlarına dönüşür. Bu tür satırlar oyuncuyu çabucak usandırır ve rolün üzerinde çalışmasının önünde bir engel haline gelir. Oyuncu duygularını zorlamaya, vokal klişelere başvurmaya, "tonlamalar" icat etmeye, tek tek sözcükleri vurgulamaya ve sonunda yaratıcı dürtülerini zayıflatmaya başlar.

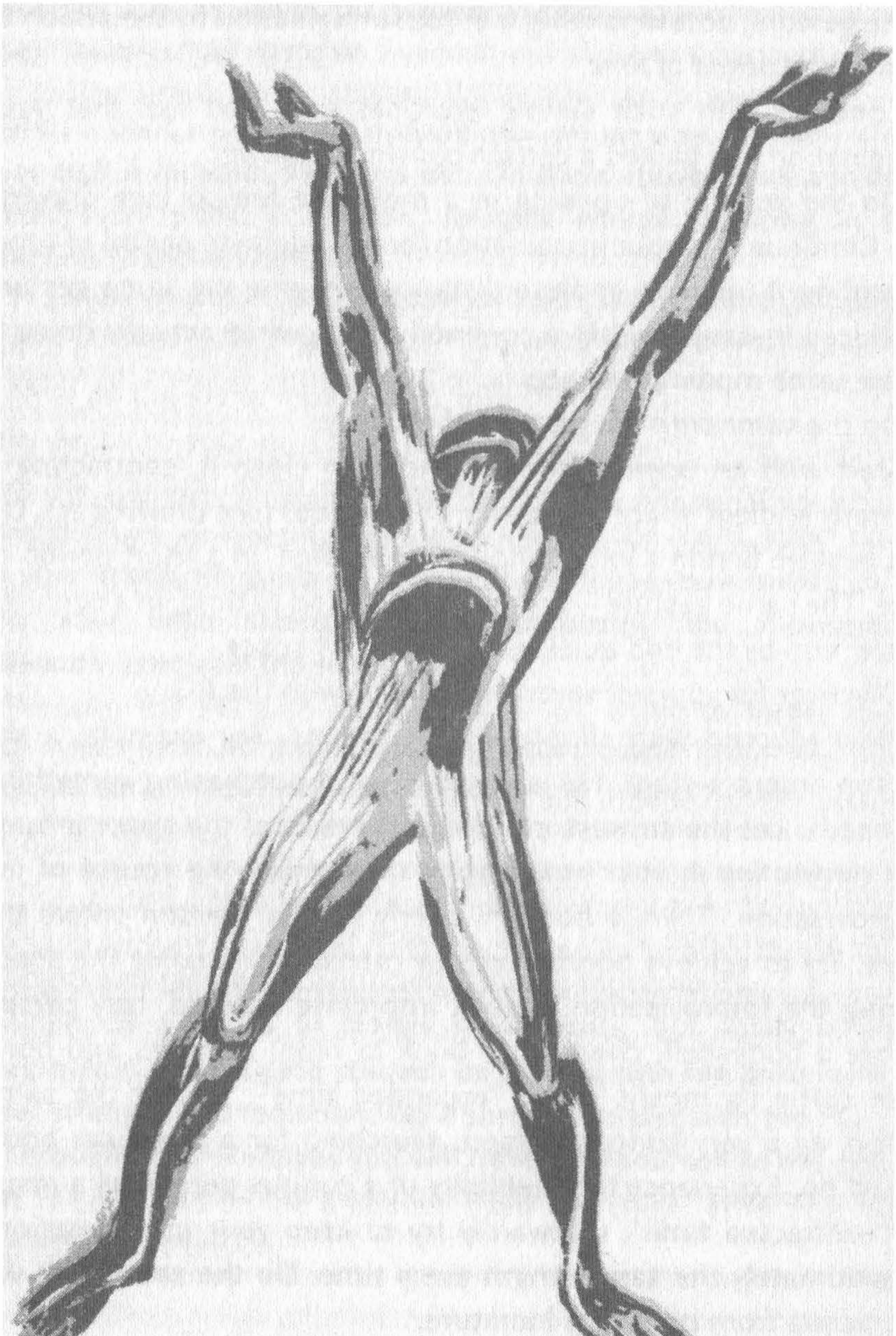
Konuşmayı canlandırmanın ve gündelik konuşma düzeyinin üstüne çıkarmanın en iyi yollarından biri, imgeleminizin gücüne başvurmaktır. Gerisinde bir imge yatan satır, güç ve etkileyicilik kazanır ve ne kadar sık tekrarlarsanız tekrarlayın taze kalır. Belirli bir sahnenin bir bütün olarak oyun için ve özel olarak sizin rolünüz için

önemli olduğunu düşünüyorsanız, ana ifadelerini ve bu ifadelerdeki önemli sözcükleri keşfetmeye çalışın ve daha sonra bunları imgelere dönüştürün. Bunu yaparak konuşmanızı canlandırmış olacaksınız. Konuşmanızın etkileyiciliği, seçilen satırların sınırlarının aşama aşama ötesine yayılacaktır ve rolünüzün repliğini söylemenin yaratıcı mutluluğu içinizde gittikçe daha çok uyanacaktır. Satırların gerisindeki imgeleri layıkıyla geliştirmedikçe Kral Lear'in *"Duy, Doğa, duy, sevgili tanrıça, duy!"* (I. Perde, 4. Sahne), *"Esin rüzgârlar, yanaklarınız çatlayana kadar*!" (III. Perde, 2. Sahne), *"Mezardan çıkarmakla bana kötülük etmiş oldun..."* (III. Perde, 7. Sahne) gibi monologlarını sahnede nasıl konuşabilirsiniz?

Ayrıca oyundaki belli bir temaya uygun replikleri seçip bu replikler için imgeler yaratabilirsiniz. Örneğin Lear'ın çocukları hakkında konuştuğu tüm repliklerini vurgulayabilirsiniz. Esere daha derinlemesine yaklaşınca, tragedyanın hiçbir yerinde "Cordelia," "Regan" ve "Goneril" sözcüklerine aynı anlamı yüklemediğini veya kızlarına aynı yan anlamla "sen," "siz" ve saire şeklinde hitap etmediğini keşfedersiniz.

Lear'ın zihninde bu sözcüklerin arkasında farklı imgeler belirir. Lear rolünü oynayan oyuncu olarak sizin bu imgeleri imgeleminizde uyandırmanız gerekir. Bu imgelerin sözcükleri, ifadeleri ve sahneleri nasıl büyük bir etkileyicilikle doldurduğunu göreceksiniz.

Başka bir örneği ele alalım: *On İkinci Gece* oyununda sevgi temasıyla bağlantılı tüm sözcükleri vurgulayabilirsiniz (bu oyundaki tüm karakterler ya birine yakınlık duymaktadır ya da birine âşıktır). Konuşmanız için farklı imgeler buldukça, bunlar tazelik ve kendiliğindenlik aşılayacak ve aynı zamanda oyunun ana temasına katkıda bulunacaktır. Rolünüzde imgelemeniz ve canlılık katmanız gereken sözcükler sadece önemli sözcükler değildir; "iyi şekilde sonuçlanmayan" her sözcüğün arkasında onu canlandıracak bir imge yaratabilirsiniz. Gogol'ün *Müfettiş* oyununda Belediye Başkanı'nın kızı Osip'e "Efendinizin ne kadar da küçük, sevimli bir burnu var." Aktris, izleyicileri güldürmek amacıyla bu repliği çok sık tekrarlar. Bu "küçük, sevimli burunu" imgelemek ve imgenin bu repliği eğlenceli, canlı ve kolay kılmasını sağlamak daha elverişli olmaz mı?



Çizim 14



Çizim 15

Yarattığınız imgeleri her gün prova edin; onları kusursuz hale getirin ve güçlendirin.
Şimdi Psikolojik Jest konumuza geri dönelim.

Psikolojik Jestin Fiziksel Bedenin Sınırlarının Ötesine Geçmesi

Alıştırma yapın. Basit hareketlerle başlayın: Kolunuzu kaldırıp indirin, öne ve yanlara gerin ve saire. Bu hareketleri gereksiz fiziksel gerginlikten kaçınarak yapın. Hareket yönünde enerjinin yayıldığını *imgeleyin*.
Daha sonra aynı hareketi daha büyük bir fiziksel güçle ve daha hızlı bir tempoyla yapın. Daha önce olduğu gibi yayılan kuvveti imgeleyin.
Şimdi de aynı hareketleri aşırı gerginlikle yapın. Kaslarınızdaki gerginliği aşama aşama düşürün ve bir yandan da fiziksel kuvvetin yerini gittikçe artan bir zihinsel gücün aldığını imgeleyin. Ayağa kalkın ve oturun, odada dolaşın, diz çökün, uzanın ve saire. Bu hareketleri yalnızca *iç* gücünüzü kullanarak yapmaya çalışın. Hareketleri dışsal olarak tamamladıktan sonra içsel olarak devam ettirin.
Farklı niteliklere sahip Psikolojik Jestler üretin. Bunu yaparken fiziksel bedeninizi unutmaya ve yalnızca jestinizin içsel gücüne odaklanmaya çalışın. Yaydığınız enerji bağımsız olarak Psikolojik Jestin niteliklerini üstlenecektir.
Basit bir egzersiz yapın (odayı temizleyin, masayı kurun, kütüphanenizdeki kitapları düzenleyin, çiçekleri sulayın vb.).
Hareketlerin içsel gücünü ve yayılmasını algılamaya çalışın.
Yine bir dizi basit hareket yapın ama bu kez yalnızca imgelemenizi kullanın. Bu durumda içsel gücün ve yayılmanın saf formuyla ilgilenirsiniz. Psikolojik Jestle benzer bir egzersiz yapın.
Bu tür egzersizler aracılığıyla kendinize sahneden izleyiciye aktarılan, onların ilgisini ve dikkatini çeken gücü tanıtmış olursunuz.

İmgesel bir uzam ve zaman

Alıştırma yapın. Basit jestlerle başlayın: Kolunuzu hafif bir tempoyla kaldırın ve *uzun bir süre* geçtiğini imgeleyin. Aynı jesti tekrarlayın ama imgeleminizde ona bu kez *çok kısa bir zaman dilimi* kavramı eşlik etsin.

İmgeleminiz belirli bir ikna gücü kazanana dek bu tür basit egzersizleri sürdürün.

14. Çizimde görüldüğü gibi açılma jestini hafif bir tempoda yapın. Bunu sonsuz bir mesafeye yayarak imgeleminizde belirsiz bir süreliğine devam ettirin. Aynı jesti yine aynı hafif tempoda gerçekleştirirken onu birdenbire kısıtlı bir uzam içinde ürettiğinizi imgeleyin. Aynısını kapanma jestiyle de yapın.

Açık bir jestle başlayıp daha sonra onu kapatın ve 15. Çizimde görüldüğü gibi daha önce sonsuz olan uzamı küçük bir nokta boyutuna sıkıştırın. Bu jesti ilk önce uzun bir sürede, daha sonra kısa bir sürede yapın. Aynı jesti ilk önce uzun bir sürede, kısıtlanmış bir uzamda ve sonunda hızla, sonsuz bir uzamda yapın.

Psikolojik Jestin çeşitli varyasyonlarını kendi kendinize keşfedin.

Şimdi basit doğaçlamalara geçin. Örneğin utangaç biri dükkâna girer. İhtiyaç duyduğu bir şeyi seçip satın alır. Utangaçlık, çevrenizdeki uzamın bu doğaçlamanın akışı boyunca imgeleminizde *daralmasının* bir sonucu olarak ortaya çıksın. Daha sonra hoyrat, aşırı rahat bir kişi dükkâna girer. Bu hoyratlığı doğaçlama boyunca uzamı zihinsel olarak *genişleterek* elde etmeye çalışın. Son olarak bezgin, tembel bir kişinin kitap rafının önünde durup okumak için bir kitap seçtiğini doğaçlayın. Tembellik ve bıkkınlık "genişletilmiş zaman" aracılığıyla gelir. Aynı eylemi belirli kitabı arayan çok meraklı bir kişi olarak tekrarlayın. "Kısıtlanmış zamanın" bir sonucu olarak meraklı kişinin düşünce yapısını deneyimleyin. Dışsal olarak doğaçlamalarınızı her seferinde yaklaşık olarak aynı sürede tutmaya çalışın. Aynı şeyi oyunlardan ve edebiyattan karakterlerle yapın.

Gündelik hayatınızda zaman ve uzamla ilgili "fantastik" deneyimlerinize dikkat edin. Karşılaştığınız insanları gözlemleyin ve onların uzam ve zamanı nasıl deneyimlediğini tahmin etmeye çalışın.

Chekhov'un tavsiyesi kişisel pratik ve deneyimden kaynaklanır. Doğuştan oyuncu olan herkes gibi bu tür gözlemleri sürekli yapmıştır. 1927'de yayınlanan *Bir Oyuncunun Yolu* (The Path of an Actor) adlı otobiyografisinde, hayatının en kişisel anlarından birini anlatır: Çok sevdiği babasının ölümünü. Chekhov, muazzam bir cesaret ve

samimiyetle, hasta yatağının başucundayken ve çaresizlik içinde beklerken bile "korkunç insani ıstırabın görüntüsünden" kendini ayıramadığını itiraf eder. Chekhov'un bu deneyimden edindiği şey, herhangi bir "duygusal hatıradan" çok daha derindir ve her oyuncu için büyük bir ders görevi görür.

Oyuncular sahnede ölümü canlandırmaları gerekince ne kadar da yanlış hareket edebiliyor! Ölümün resmini temsil ettiğini düşündüğümüz fizyolojik süreçlere çok fazla dikkat ediyoruz. Bu sanatsal bir seçim değil, çünkü bir kişinin ölümünden hemen önce gerçekleşen fiziksel ıstırabın natüralist tasviri sanat olamaz. İzleyicinin önünde soluksuz kalarak ve acı içinde kıvranarak onlara işkence etmemeliyiz. Bu yolla izleyicide acı ve tiksinme dışında hiçbir duygu uyandırılamaz. Ölen bir insanın fiziksel ıstıraplarını ne kadar doğru tasvir edersek, sanatta sunulması gerektiği şekliyle ölümün resminden o kadar çok uzaklaşırız. Sahnedeki ölüm, *zaman* duygusunun yavaşlaması ve ortadan kaybolması şeklinde betimlenmelidir. Ölümü betimleyen oyuncu, o anda ritmik modellerini öylesine bir şekilde tasarlamalıdır ki izleyiciler onun oyunculuğunu izleyerek zamanın yavaşladığını hissedebilsin ve yavaşlayan ritim bir an için durmuş gibi belli belirsiz bir durağa ulaşabilsin. İşte bu durak, ölüm izlenimini yaratacaktır. Aynı zamanda izleyiciler ölen bir insanın fizyolojik süreçlerinin sanatsal olmayan, bayağı bir şekilde betimlenmesini izlemekten kurtulmalıdır. Elbette ki bu bir sanatsal görev için yüksek düzeyde bir oyunculuk tekniğine hâkim olmak gerekir. Oyuncunun hem sahnede zamanı duyumsamayı, hem de bu duyguyukontrol etmeyi öğrenmesi önemlidir... Uzamdaki beden ve zamandaki ritimler, oyuncunun ifade araçlarıdır.

Michael Chekhov, çağdaş oyuncuyu imgesel zaman ve uzam kavramlarına hâkim olmaya çağırır. Sırf bu kategorilerin farkına varmak bile bir oyuncunun sahnedeki çalışmalarına yeni bir derinlik ve karmaşıklık katabilir. Fakat oyuncuların karakterlerinin içsel hayatını aktarmasına yardım eden ve onlara izleyiciler üzerinde gerçek bir güç sunan şey, sahne üzerinde zaman ve uzamı kendi imgeleminin gücüyle dönüştürebilme ustalığıdır. İmgesel zaman ve uzam yarat-

ma tekniği, prova ve performansta doğrudan uygulanabilir; bunu oyuncunun Psikolojik Jest çalışmalarında da kullanılabilir. Psikolojik Jest bu iki kategoriyle birlikte uygulandığı zaman oyuncu için yepyeni bir anlam kazanabilir. Çevrenizdeki uzamın belli bir niteliğe sahip olduğunu imgeleyin: Sıkışan veya genişleyen, karanlık veya aydınlık, geniş veya dar. Jesti bu imgesel uzamda gerçekleştirin. Hem Jeste hem de uzama ait belli içsel ritimler keşfedin. Jestin çevrinizdeki uzamı dönüştürdüğünü imgeleyin. Psikolojik Jest, imgesel zaman ve imgesel uzamla sayısız kombinasyon yaratın. Bunların niteliklerini sürekli değiştirin ve sayısız psikolojik nüans ve kombinasyonu keşfedin.

Psikolojik Jest kavramı bu iki kategori olmaksızın eksik kalacaktır. İmgesel zaman, imgesel uzam ve Psikolojik Jest arasındaki derin içsel bağ, Michael Chekhov Tekniğinin prensiplerine hâkim olmak isteyen her oyuncu tarafından keşfedilip uygulanmalıdır.

SON

Türkiye 2014 Baskısına

SUNUŞ

Ulrich Meyer-Horsch*

"Tüm gerçek sanatçılar, özellikle de sahne yeteneği olanlar, içlerinde köklü ve çoğunlukla bilinçsiz bir değişim tutkusu barındırırlar."

Michael Chekhov'un bu kısa alıntısı bile oyunculuk tekniğinin üzerine önemli bilgiler vermektedir. Biz oyuncular, oyundaki değişim hazzı ile kendi sınırlarımızı ve günlük benliğimizi aşma özlemimizin peşinden sürükleniriz; bu sahnede de, kamera önünde de böyledir. Herkes bunun sadece bir 'oyun' olduğunu bildiği halde, biz oyuncular seyirciyi 'III. Richard' ya da 'Medea' olduğumuza inandırmaya çalışır, kendimizi bir rolün iç dünyası ve dış görünümüne kaptırır, bundan da büyük bir keyif duyarız. Oyuncular bu değişimin zevkine erişmek için fedakârlık yapmaktan da hiç kaçınmazlar.

*

Michael Chekhov günümüzde 20. yüzyılın en önemli oyunculuk eğitimcilerinden biri sayılıyor.

Rusya'daki yaşamında (1891-1928) özgün ve sıradışı bir oyuncu olarak büyük saygı kazanmıştı. Chekhov'un sahne sanatı, o günlerde inanılmaz bir beceri, büyük bir gerçeklik ve sınır bilmeyen bir hayal gücü ile herkesi etkilemiştir. Onun sahne üzerindeki oyunu, içsel yaşamın ve dışsal formun eksiksiz bir senteziydi.

* **Ulrich Meyer-Horsch**: Michael Chekhov Europa (MCE) kurucularından ve MICHA'nın (New York) öğretinim üyelerinden. Aynı zamanda Almanya'da tanınmış bir oyuncu ve tiyatro yönetmeni. Chekhov Acting Studio Hamburg'da sanat yönetmeni ve Kreuzganspiele Feuchwangen'da Sanat Direktörü olarak çalışmaktadır. Son 25 senede Chekhov'un eski öğrencileri Hurd Hatfield, Deidre du Prey, Mala Powers ve Joanne Merlin ile ve Almanya'dan ve Rus-ya'dan usta hocalarla çalışmıştır. Ayrıca oyunculuk üzerine birçok yazı yazmış ve ders vermiştir (İngilizceye, İsveççeye, Finceye ve Çinceye çevrilmiştir). Düzenli olarak Yeditepe Üniversitesi ve Kumbaracı50 Tiyatrosu'nda konuk eğitmendir.

Chekhov'un yönetmeni ve hocası Konstantin Stanislavski, o henüz genç bir oyuncu iken onun için: "Eğer benim sistemimin mükemmel işleyişine tanık olmak istiyorsanız bu akşam Michael Chekhov'u izlemeye gidin. Amcasının (Anton Çehov) tek perdelik bazı oyunlarında oynuyor," demiştir.

Hem Stanislavski, hem onun öğrencisi ve daha sonraki meslektaşı Vsewolod Meyerhold, Chekhov'un her zaman saygı duyduğu kişiler olarak özel bir konuma sahiptiler. Chekhov aynı şekilde Stanislavski'nin öğrencisi, dönemin başarılı yönetmeni Yevgeny Vahtangov (1883-1922) ile de derin bir dostluk bağı kurmuş ve bu dostluğu Vahtangov'un 1922 yılında erken ölümüne kadar sürdürmüştür.

*

Michael Chekhov 1928 yılında, Stalin yönetiminin gittikçe artan baskıları sonucunda ülkesini terk etmek zorunda kaldı. Bu ilk sürgün dönemi 11 yıl kadar devam etmiştir. Sırasıyla Berlin, Viyana, Paris, Riga ve Baltık Ülkeleri ile 1936 yılından sonra İngiltere Devonshire'daki Dartington Hall Chekhov Theatre Studio'da mesleğinde çalışma fırsatları buldu.

1929 senesinde, Chekhov'un Almanya'da oyuncu olarak Max Reinhardt'ın yanında çalıştığı dönemde, Berlin'de bir kafede Stanislavski ve Chekhov arasında anılmaya değer bir konuşma geçer. Bu konuşmada iki sanatçı sekiz saat boyunca (akşam 8 ve sabah 5 arası) kendi sistemleri ve oyunculuk sanatı üzerine tartışırlar. Birçok konuda uyum içinde olmaları yanında, birçok konuda da belirgin görüş farklılıkları olduğu ortaya çıkar. Bu görüşmede, özellikle kişisel duyguların dramatik ifadeye hangi biçimde hizmet etmesi gerektiği, temel bir soru olarak ele alınır.

Stanislavski 'coşkusal bellek' metodunda, oyuncunun kendi kişisel yaşamlarındaki olaylara yoğunlaşarak, sahne karakteri için gerçek duygular yaratabileceğini savunur. (50'li yıllarda Amerika'da kısaltılmış bir şekilde Lee Strasberg tarafından uygulanmış olan metot.) Chekhov'un buna verdiği karşılık şöyle olmuştur: "Gerçek yaratıcı duygulara hayal gücü ile ulaşılabilir –zihinsel araştırma, yaratma, görme–. Benim kanaatıma göre, bir oyuncu rol kişisininkarakterini biçimlendirmek için kendi deneyimlerinden yararlanmaya kalkması yerine, onların yerine, kendi kişiselliğinden arınmış, taze ve zinde bir

güç kullanırsa, çok daha yaratıcı olur. Onun ruhu, kişisel deneyimlerini kendi bilinçaltının derinliklerinde değiştirip, onları bu metamorfoz sonunda sanata dönüştürecek, böylece deneyimlerini hem unutacak hem de biçimlendirmiş olacaktır."

Başka bir soru da, oyuncunun oynadığı rol kişisinin karakterini ne ölçüde ve hangi biçimde imgeleyebileceği, yani resimsel olarak nasıl ifade edebileceğiydi. Stanislavski'ye göre, oyuncu kendini canlandırdığı karakterin yerine koymalı ve kendini canlandırdığı karakterde görmelidir. Oysa Chekhov bunun tersini savunur: Oyuncu kendini unutmalı ve tam tersine rol kişisini, onu çevreleyen dünyaya göre biçimlendirmelidir. Oyuncu imgeleme aşamasında kendini değil, canlandırdığı karakteri her yönüyle gözlemlemeli ve sorgulamalıdır. Böylece karakterinin hissettiğini hissedecek, düşündüğünü düşünecek ve isteyeceğini isteyecektir. İşte o zaman onun arınmış ve dönüşmüş duyguları kendi kişisel durumunu değil, gerçek oyun karakterini canlandıracaktır."

Chekhov'a göre, "Oyuncunun hayal dünyasında gördüğü Othello resmi, onda, bizim esin dediğimiz gizemli, yaratıcı duyguları uyandırır."

Chekhov için zihinsel bir metamorfoz söz konusudur, yani kişisel benlikten kişilik üstü bir benliğe ulaşmak...

İki büyük tiyatro adamı Stanislavski ile Chekhov arasındaki farkı doğru anlayabilmek için Berlin'deki bu görüşme örnek gösterilir. Bütün farklılıklarına rağmen, Stanislavski ile Chekhov'un aralarındaki bağı ömür boyu koparmadıklarını ve birbirilerinin çalışmalarına her zaman saygı duyduklarını unutmamak gerekir. Hem Stanislavski hem de Meyerhold, Chekhov'u Sovyetler Birliği'ne geri dönmesi için ikna etmeye çalışmışlarsa da Chekhov bu daveti reddetmiş ama her zaman kökenlerine bağlı kalmayı sürdürmüştür.

Ancak Stanislavski'nin son senelerinde geliştirdiği 'eylem analizi' ve 'fiziksel eylem' metotları, bu dâhi öğrencisinin oyunculuk tekniğine kayda değer bir şekilde yaklaşıyordu.

Chekhov'un metodunda imgelem gücü merkezdedir. Bu aslında Stanislavski'nin eserinde de büyük bir role sahiptir. Chekhov araştırmalarına devam eder; ve 'hayali beden', 'hayali merkezler', 'atmosfer' ve özellikle 'psikolojik jest' gibi yeni başlangıç noktaları keşfeder.

Bunların hepsi oyuncunun hayal gücünü artırmaya ve oyuncunun yaratıcı kişiliğini geliştirmeye hizmet eder.

Chekhov içsel resimlerin (imajların) kendi hayatlarının olduğuna inanırdı. Eğer oyuncu bu resimlere (imajlara) güvenirse önünde, kendi deneyimlerinden ve öz benliğinden çok daha büyük bir dünya açılacaktır. Ona göre, "Ruhlarımız, hayal dünyasının bazen bize gönderdiği imgeler karşısında, yetersiz ve küçük kalır." Bu içsel imgeler dünyasına duyulan güven, günümüzün dijitalleşmiş medya dünyasında kolayca kaybedilebiliyor. İkinci ve üçüncü elden tanık olunan resimler, doğru yoldan elde edilen deneyimlerin yerine geçiyor ve bu nedenle oyuncunun esin kaynağının önünü kesiyor. Bugünün genç oyuncu kuşağına gerekli olan, söyleyenemeyen ve bilinmeyenin dünyasına engelsiz bir erişim sağlamaktır. Chekhov tekniği bu amaçla direkt ve güçlü bir eğitim sunmaktadır.

1939 yılında Chekhov ikinci bir kez göçmek zorunda kalır. Bu sefer Amerika Birleşik Devletleri'ne yerleşir. Ridgefield, Connecticut'ta, birçok ünlü oyuncunun yetiştirildiği yeni bir stüdyo kurar. Ayrıca kendi tiyatro topluluğu, Chekhov Theater Players, Amerika turnesine çıkar. Son senelerini Hollywood'da geçiren Chekhov, 1955 senesinde Hollywood'da ölür.

Chekhov'un o zamanki bazı öğrencileri kendi stüdyolarını kurdular ya da Chekhov'un mirasını bireysel olarak aktarmaya çalıştılar (örneğin Hurd Hatfield, Beatrice Straight). Chekhov Sovyet Birliği'nde uzun süre "istenmeyen adam" olarak görüldüğünden, onun yaşamındaki bu gelişmeler Rusya'da sessizce geçiştirildi, ama yine de Chekhov, ülkesinde hiçbir zaman unutulmadı. Burada Maria Knebel birçok kişiği temsilen örnek olarak gösterilebilir. Aynı şekilde Batı Avrupa'da Chekhov'un mirasını sürdüren öğrencileri ve yakın çalışanları oldu, örneğin Georgette Boner.

1992'de Soğuk Savaş'ın hemen ardından, Berlin'de bir konferans kapsamında, Rusya, Batı Avrupa ve Amerika'daki üç büyük (o zaman küçük sayılan) Chekhov ailesi yeniden biraraya geldi. Heyecanla çalışıldı, tutkuyla tartışıldı, kavgalar edildi; ancak birkaç birlikte geçirilen yıldan sonra yolları tekrar ayrıldı. Sanatsal ve siyasal deneyimleri, düşünceleri ve beklentileri birbirinden çok farklıydı. Son yıllarda bu anlaşmazlıklar aşılmaya başlamıştır. Dünyada son yıllarda Michael

Chekhov'un oyunculuk tekniği büyük ilgi görmeye ve farklı birçok ülkeden gelen insanları birleştirmeye başlamış bulunmaktadır.

1999 yılında Amerika'da Chekhov'un son aktif öğrencilerinden Joanna Merlin, Mala Powers, Jack Colvin ve Deidre Hurst du Prey'in tecrübelerini paylaştığı, Michael Chekhov Derneği MICHA kuruldu. 2008 yılında ise Avrupa'da uzun zamandır ayrı faaliyet gösteren dernekler birleşip Michael Chekhov Europe e.V. (MCE) derneğini kurdular. Günümüzde MCE aktif olarak 10'dan fazla ülkede faaliyet göstermekte ve bu sayı devamlı artmaktadır. MCE ve MICHA eski Sovyetler Birliği ülkeleriyle de dayanışma içindedir. Farklı ülkelerde bu konuda çalışan kişiler: Ted Pugh, Fern Sloan ve Lenard Petit (Amerika), Sarah Kane (İngiltere), Marjolein Baars (Hollanda), David Zinder (İsrail), Jobst Langhans und Ulrich Meyer-Horsch (Almanya), Slava Kokorin (Rusya), Asa Salvesen (Finlandiya), Jesper Michelsen (Danimarka) ve Suzana Nikolic (Hırvatistan).

Bugün Michael Chekhov dernekleri/girişimleri dünyanın dört bir yanında, örneğin Brezilya, Kanada, Avustralya, Tayvan, Kore gibi ülkelerde etkinliklerini sürdürmektedir.

*

İstanbul'a ilk defa 2011 senesinde bir proje için davet edildim ve sonra bunun devamı geldi. Arkadaşlarım da tıpkı benim gibi büyük bir ilgi ve içtenlikle karşılandılar; ve aramızda sıcak bir bağ kuruldu. Bunun için Metin Balay (Yeditepe Üniversitesi), Burcu Halaçoğlu ve Gülhan Kadim'e (Kumbaracı50 Tiyatrosu) en içten teşekkürlerimi sunarım.

Gelecek için daha nice ortak projemiz bulunuyor. Ve şimdi Michael Chekhov'un ana eseri *To the Actor* Türkçe olarak yayımlanıyor. Emeği geçen herkese çok teşekkürler!

Bu kitabın, Türk sanatçılarını Chekhov'un oyunculuk tekniklerine yakınlaştırarak onlara kendi deneyimlerini kazanmaları ve bunları sahneye taşımaları yolunu açacağına inanıyorunı.

Ve bunu sabırsızlıkla bekliyorum.

Hamburg, Kasım 2014

(Almancadan çeviren: Rana Büyükyılmaz)

Michael Chekhov,
oyunculuk tekniğini geliştirdiği metotları ve çalışmalarıyla
20. yüzyılın en önemli eğitimcilerinden biri sayılıyor.

Özgün adı ***To the Actor*** olan bu başyapıtında,
her oyuncu için gerekli olan oyunculuk tekniklerini,
açık, kısa, sade açıklamalar ve örnek olarak sunduğu
alıştırmalarla anlatıyor.
Miechael Chekhov'un geliştirdiği bu
oyunculuk tekniği metodu, bütün dünyada
profesyonel oyuncular tarafından başarıyla kullanılmıştır.
Dünyaca tanınan ünlü oyuncular,
Anthony Quinn, Marilyn Monroe, Jack Nicholson,
Yul Bryner, Gregory Peck, Clint Eastwood, Gary Cooper,
Anthony Hopkins, Ingrid Bergman, Jack Palance
onun oyunculuk teknikleriyle eğitim gördüler.

Michael Chekhov'un yaşam öyküsü ve çalışmalarını
değerlendiren yazılarla birlikte,
kendisinin kaleme almış olduğu dünyaca ünlü
oyunculuk tekniğini anlattığı bu kitap,
bu büyük oyuncu ve eğitimcinin ülkemizde yayınlanmış
ilk kitabı olma özelliğini taşıyor.

9 786055 127633

Mitos-Boyut Yayınları • Tiyatro / Kültür Dizisi 130