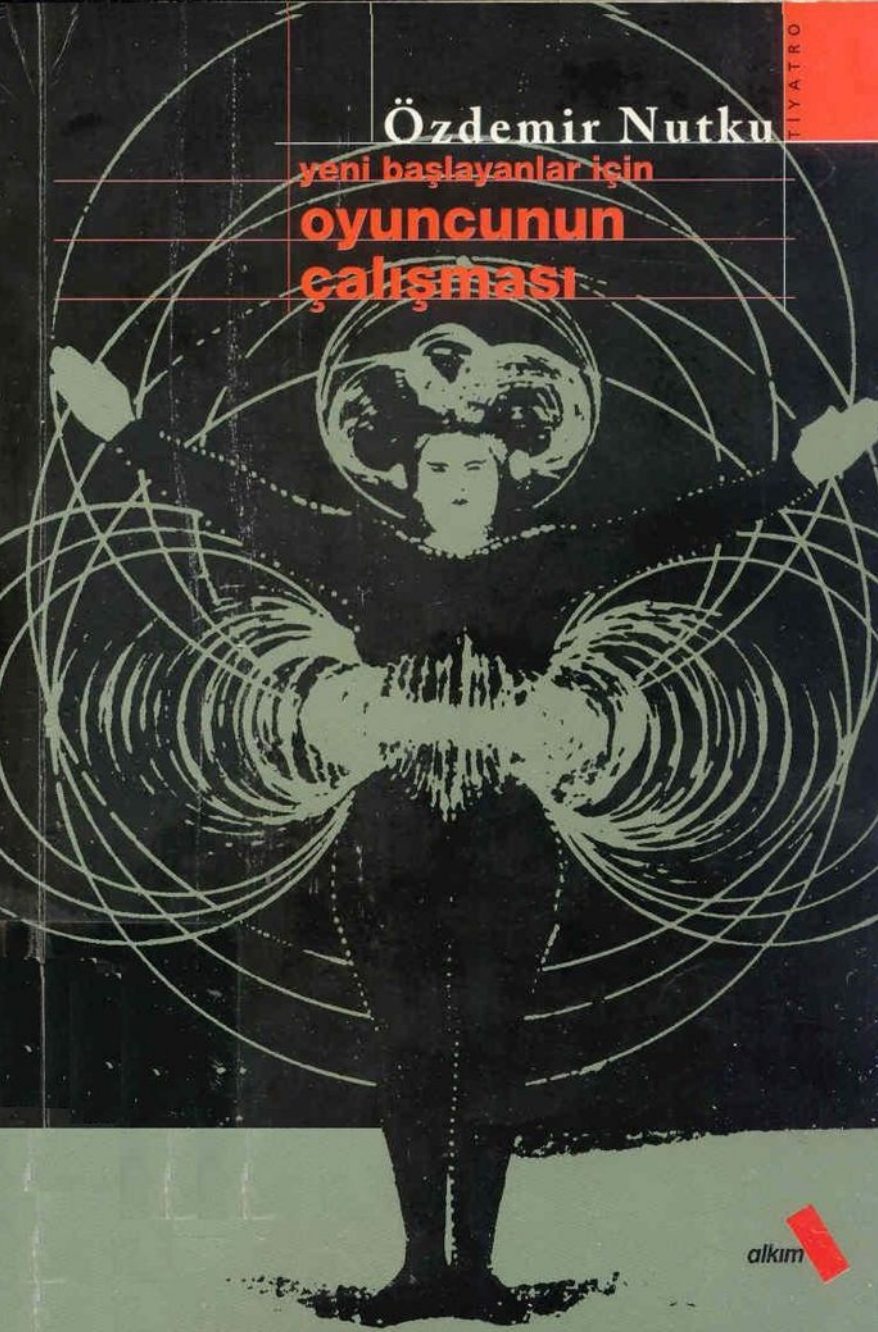
TİYATRO

Özdemir Nutku

yeni başlayanlar için

oyuncunun çalışması



alkım

Özdemir Nutku 12 Ocak 1931'de İstanbul'da doğdu. 1950'de Robert Kolej'den mezun oldu. Ailesiyle Ankara'ya taşındıktan sonra bir yıl Ankara Üniversitesi Hukuk Fakültesi'ne devam etti. 1952'de, aynı üniversitenin DTCF İngiliz Dili ve Edebiyatı Kürsüsü'ne yazıldı. 1950'de ilk şiir kitabı *Eller* yayımlandı. 1956'da Ankara Üniversitesi'nden mezun olan Nutku, aynı yıl bir burslu Almanya'ya gitti; Göttingen'deki Georg-August Üniversitesi Tiyatro Bölümü'ne alındı. Almanya'da bulunduğu yıllarda, Göttingen Devlet Tiyatrosu Sanat Yönetmeni olan ünlü Heinz Hilpert'in asistanlığını yaptı ve çeşitli özel tiyatrolarda oyunlar sahneledi. 1959'da yurda döndü ve Ankara Üniversitesi DTCF Tiyatro Enstitüsü'ne asistan olarak girdi. 1960'ta ilk tiyatro kitabı *Tiyatro ve Yazar* yayımlandı. 1965'te ABD'deki; Yale, Washington, Chicago, UCLA gibi birçok üniversitede ders verdi; atölye çalışmalarına katıldı. 1961'de doktor, 1967'de doçent ve 1974'te profesör olan Nutku, 1993 yılında Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümü'nden emekli oldu.

Ulvi Uraz Yönetmenlik Ödülü (1984), Kültür Bakanlığı Tiyatro Araştırma-İnceleme Ödülü (1993) gibi birçok ödülün sahibi olan Özdemir Nutku, bugüne kadar 39'u tiyatro, 22'si çeviri, 4'ü şiir, 12'si oyun, 2'si senaryo ve 1'i çocuk olmak üzere pek çok kitaba imza attı; uluslararası kongrelerde ülkemizi temsil etti.

Özdemir Nutku

Yeni Başlayanlar İçin

OYUNCUNUN ÇALIŞMASI

alkım

Oyuncunun Çalışması / Özdemir Nutku
ALKIM / 21
Sanat - 2
Tiyatro - 2

ISBN: 975-6363-20-7
© Alkım Yayınevi, 2003
Birinci Basım: Ocak 2004

Genel Yayın Yönetmeni: Korkut Tankuter
Yayın Koordinatörü: Ebru Akyüz
Kapak Tasarımı: Mehmet Ulusel
İç Tasarım: Hülya Aktaş

Baskı: Ali Rıza Baskan Güzel Sanatlar Matbaası A.Ş.
Yenibosna, Değirmenbahçe Cad. No: 59
34530 Bahçelievler / İstanbul

Alkım Yayınevi
Mühürdar Cad. No: 60 Kadıköy - İstanbul
Tel.: (0216) 449 10 60 (Pbx) Faks: (0216) 449 10 64
e-mail: alkim@alkim.com.tr

İçindekiler

Giriş 7
Oyunculuk Üzerine 9
Oyunculuk Kavramı 15
Oyuncunun Kimliği 23
Oyunculukta Üslup 31
Oyunculuk Çalışmalarında 'Fiziksel Metafor' Tekniği 41
Duygu Belleği – Duyu Belleği 49
Oyunculuk ve Oyunculuk Eğitimi Üzerine 60
Doğaçlama Üzerine 67
Alternatif Tiyatro ve Ötesi 76
Bauhaus: İlk Resimsel Tiyatro Deneyleri 95
Oyunculuğun Eşkenarlı Üçgeni 110

Ek 1
Temrinler, Alıştırmalar, Doğaçlamalar
Hazırlık Temrinleri: Özdemir Nutku 117
Başlangıç Alıştırmaları: Viola Spolin 143
'Open Theatre': Nola Chilton 179

Ek 2
Atölye Çalışmaları
Mikhael Çekhof Atölyesi 203
Alıştırmalar, Oyunlar, Teknikler: Peter Brook 211
Shakespeare Oyunları İçin Atölye Çalışması:
Harrop, Epstein, Nutku 218

Giriş

Tiyatronun iki temel öğesi seyirci ve oyuncudur. Seyircinin yetişmesi ise oyuncunun yetişmesine bağlıdır. Bunun için Türk tiyatrosunun onarımına oyuncu eğitiminden başlamak doğru olur. Oyunculuk alanındaki yetersizliği doğuran nedenlerin başında, bazı tiyatrolarca açılan oyunculuk kursları vardır. Bu kursları açanlar, bu tutumlarının ardında bir tehlikeyi de beraberinde getirmektedirler. Adaylara altı ayda ya da bir yılda, çoğu da üç ayda oyuncu olabilecekleri gafleti aşılandığından, eksik, yetersiz ve oyunculuk sanatını yozlaştıran yetişmemiş bireyler; konuşmasını, sahnede durmasını bilmeyen bir heveslileri öbeği cep doldurma savaşında olanlar tarafından piyasaya sürülmektedir. Bu, piyasaya kalp para sürmek kadar vahim bir suçtur. Buna bir de yarım yüzyıla yakın bir süre geçmesine karşın, eğitimini hâlâ yenilememiş olan ve doğru dürüst eğitmen bulmadan yeni açılan oyunculuk okulları da eklenirse, tiyatroyu tiyatro yapan, onun topluma katkısını sağlayan oyunculuğun ne duruma geldiğini anlamak zor bir iş değildir. İleride bizi bekleyen en büyük sorunlardan biri oyunculuk olacaktır. Oyunculuğu gelişmemiş bir tiyatroda, o tiyatroyu ileriye götürecek deneyler nasıl yapılacaktır?

Yapılacak iş, her şeyden önce, gelişimi sağlayacak deneye uygun gereci hazırlamaktır. Başka deyişle, çağdaş ve düzenli bir oyunculuk eğitimini gerçekleştirmektir. Oyuncunun tekniğe ilişkin çalışmaların yanı sıra, ne

ölçüde estetik ve kuramsal çalışmalar yapması gerektiği büyük bir dikkatle saptanmalıdır. Oyuncunun duyarlığını arttıracak kurama ve estetiğe ilişkin çalışmaları, yaşanan çağın gelişimine, değişimine ve çevre koşullarına uygun bir biçimde gerçekleştirilmelidir.

Gereç, yani tiyatroda oyuncu, deneyin zorunlu gereksinimleri olan bilgi ve yaratıcılıktan soyutlanamayacağına göre, tiyatro deneyi için eğitimsiz kişileri kabul etme olanağı yoktur. Keman çalmasını bilmeyen birinden, Mendelssohn'un keman konçertosunu çalmasını nasıl isteyemezsek, oyunculuk eğitimi görmemiş birinden ileri aşamada bir deneye girmesini de bekleyemeyiz. Ya da yalnızca tiyatro kuramlarını, tarihini bilmek, yalnızca çevresine duyarlı olmak da yetmez. Yetseydi, o zaman hastalıkları ve 'tıbbi müdahale' kurallarını kitaptan öğrenen, ama eline hiç neşter almamış biri de pekâlâ ameliyata girer, keser, doğrar ve o anda iyileşmekten başka hiçbir dileği olmayan bir insanı öldürürdü. Tiyatro konusunda da bu böyledir. Burada da birçok yaşam söz konusudur.

Özdemir Nutku
2003

OYUNCULUK ÜZERİNE

Tiyatro sanatında oyunculuğun yeri, başlangıçtan bu yana önemini yitirmemiştir; bu da doğaldır, çünkü oyunculuk olmazsa tiyatro da yoktur. Tiyatronun iki temel öğesinden biri oyuncu (ötekisi seyirci) olduğuna göre, oyunculuk sanatı gelişmemiş bir ülkede tiyatronun da gelişme şansı kalmaz. Oyuncu olmadan yeni deneyler yapmak, tiyatroyu ileriye götürmek olanaksızdır. Sinema daha çok yönetmen sanatıdır; hiç oyunculuk eğitimi görmemiş biri de yönetmen ve görüntü yönetmeninin becerisiyle başarılı olabilir (doğal olarak sinemanın da büyük oyuncuları eğitim görmüş sanatçılardır). Oysa tiyatroda yönetmen ne kadar başarılı bir çalışma yapmış olursa olsun kötü oyunculuk sırıtır ve gösteriyi zedeler. Sahne üstünde oyuncu sürekli bir denetim ve dikkat içindedir. Onun duruşu, konuşuşu, mimiği, sesi, kısacası seyirciyi etkileyecek her ustalığı yorum, bütünlük ve süreklilik gerektirir. Sesi güzel olmayan ya da doğru dürüst konuşamayan biri, sinema için bir sakınca değildir; çünkü onun yerine başkası konuşturulur. Sinemada, oyun oynayan kişinin dikkatini sürekli olarak odaklamasına gerek yoktur; çünkü planlar kısadır; bazı planlar ve kısa ezberler dışında, sinema oyuncusunun ezber yapmasına pek gerek yoktur, çünkü ya kendisine fısıldanır ya da okutulur. Olmazsa yeni baştan çekilir, ta ki en iyisi sağlanana dek... Tiyatroda baştan sona ezber gerekir, atlanan ya da yanlış söylenen yer için başa dönülemez. Ti-

yatro oyuncusunun tek bir şansı vardır; onu da en iyi biçimde kullanmak zorundadır. Doğal olarak sinema oyunculuğunun da kendine özgü zorlukları vardır. Ancak burada oyunculuğun tiyatro için ne kadar önemli olduğunu vurgulamak istedik.

Ülkemizde oyunculuk eğitimine genel olarak önem verilmediği ve ham yeteneklerin oyuncu olabildiğine inanıldığı için, bu çok önemli konu yeterince ele alınmıyor. Yine genelde uygulanan yöntemler elli altmış yıl öncesinin anlayışını yansıtıyor. Oyuncuyu eğitmenin temel ilkeleri değişmemekle birlikte, oyuncu adayını çalıştırmada yepyeni sistemler ve anlayışlar var; bunlar, bu eğitimi yapan tüm okullarda uygulanmalı. Hattâ gerekiyorsa dışarıdan eğitmen ve çalıştırıcı getirmeli ve onların yanında genç eğitmenlerin yetişmelerini sağlamalı ya da oyunculuk eğitimi verecek genç oyuncuları bir süre dışarıya göndermeli.

Oyuncu nedir? O, dünyanın en zor elde edilen enstrümanıdır; çünkü insandan elde edilen bir enstrümandır; insan ise düşünme, üretme ve yaratma melekesi olan, dünyanın tek varlığıdır. Bu varlığı yaratıcı bir enstrüman durumuna getirmek ise bilginin, sezginin, kavrayışın, sabrın yol gösterdiği usta ellerin uzun ve yorucu çalışmalarını gerektirir. Yeteneği olan ve oyuncu denilen yaratıcı bir enstrüman olmayı (vitrin değil) aklına koymuş bir kişi de olağanüstü çaba gerektiren bu işin üstesinden gelebilmek için, bir an bile yılgınlık duymadan büyük bir özveri ile çalışmak, denemek, yaratmak zorundadır. Kıvamına gelmeden kendini oldu sanan, henüz hamken kendini seyircinin önüne atmaktan çekinmeyenler ancak kendilerini bilmeyen, yalnızca ego'larını tatmin etmeye çalışan ve tiyatroyu değil, kendilerini seven özencilerdir. Hele sahnede, daha durmasını, konuşmasını, sahne di-

siplini ve ahlakını bilmedikleri halde, bu hamları, üstlerine bir oyuncu etiketi yapıştırıp profesyonel sahnelere postalayanlar daha da suçludurlar. Stanislavski için, oyuncu olmanın temel ilkesi, "Kendini sanatta değil, sanatı kendinde sev!"dir. Bunu başaramayanlar, gerçek oyuncular değil, oyuncu olmayı oynayanlardır.

Oyuncu, yazarın sözcüsü, seyircinin elçisi, tiyatronun özüdür. Organik oyunculuğu vurgulayan ilk ve en önemli ilke şudur: Oyuncunun davranışı, duyarlı bir bilinçten kaynaklanan, çevresinin doğrudan sonucu ve onun çevresine olan "spontan" ve doğru tepkisidir. Bunun için organik oyuncunun, çevresindeki yaşama karşı duyarlı ve doğru bir yaklaşımı vardır. Onun çevresine olan tepkisi de, çevresinin ona olan etkisinin bir yansımasıdır. Organik oyunculuğun ikinci ilkesi, oyuncunun, günlük yaşamda olduğu gibi, rolündeki en küçük ayrıntıları tam ve doğru olarak geliştirmesidir. Oyuncu, karakterdeki anlam yüklü nedenleri belirginleştirmek için, sahne üzerinde gerçekliği olan hareketlere gitmede becerisini arttırır. Öte yanda mekanik oyuncunun ilgilendiği, daha çok, gösterişli hareketler olduğundan bir şeyi yapıyormuş gibi görünür; oysa organik oyuncu, rolünü inandırıcı yapmayı amaç edinecektir.

İşlevselliği açısından organik oyuncunun sahne üzerindeki görevini gerçekleştirmesine yarayan üçüncü ilke, onun NE ve NEDEN yaptığını bilmesidir; organik oyuncu NASIL yapılacağını düşünmez, çünkü NASIL'ı kendiliğinden sağlar. İyi bir oyuncu ile iyinin üstündeki büyük bir oyuncu arasındaki ayrım, iyi oyuncunun her şeyi mantıklı bir biçimde yapması; iyinin üstündeki oyuncunun, o şeyi yalnızca mantıklı bir biçimde yapmakla kalmayıp o şeyi o anda etkili bir duruma getirmesidir; doğruyu fantastik boyutlara taşımasıdır, yani işini alışılmışın

sınırları dışına taşıyarak doğru yorumu getirmesidir. Buna en iyi örneklerden biri Mikhael Çekhof'dur.

Oyunculuk eğitiminde önemli olan bir başka konu da oyuncu ile rol arasındaki ilişkide ortaya çıkar. Rol, oyuncuya getirilmemeli, oyuncu role gitmelidir. Örneğin, oyuncu, "ben Othello'yum" diyemez, "Othello olabilmem için ben ne yapabilirim", diyebilir. Başka deyişle, ön planda estetik niyet olmalıdır; teknik, bu estetik niyeti gerçekleştirmede kullanılamaz. Böylece rol, oyuncunun role gitmesi ve rolü kendi kişiliğinde eritmesiyle anlam kazanır. Rol, oyuncunun yeteneği oranında gerçekleştirilmeye başlandığında oyuncu da bir yaratıcı durumuna girer. Oyuncunun kendi özelliklerinin de role katkısı olmalıdır, ama bu, oyuncunun kişiliğini rolün önüne koyması anlamına gelmez. Rol çözümleme çalışmalarında, alıştırmaları ve deneyleri bu anlayışla yürütmek doğru olur. Oyuncunun çevresi onun önünde değil, arkasında olmalıdır ve çevresi onu itmelidir. Oyuncunun yaratısı bu itmeden doğmalıdır. İzlediğim kadarıyla, bizdeki oyunculuk eğitiminde bu önemli konuya genellikle pek dikkat edilmiyor. Aslında, bu en çok, bazı eğitimcilerin kendilerini yenilememiş olmalarından kaynaklanıyor; çünkü Stanislavski gibi bir dehanın ortaya çıkarmış olduğu, bugün için de geçerliğini sürdüren yöntemdeki en çürük noktalardan biri budur. Stanislavski, rolü oyuncuya getirmeye çalışmıştır. Oysa onun öğrencisi Vakhtangov, bu konuda ustasının yöntemini geliştirirken, rol ile oyuncu arasındaki ilişkide daha doğru bir yola girerek estetik niyeti tekniğin önüne geçirmiştir. Ayrıca, yine Stanislavski'nin "*benim sistemimi uygulayan en iyi öğrencim*" dediği Mikhael Çekhof da oyuncunun her şeyden önce rolünün atmosferini sezip saptaması gerektiğini belirtmiştir.

Son yıllarda, oyuncular, yönetmenler ve eğitmenler oyunculuk çalışmalarındaki ve provalardaki yöntemlerini, genellikle sağlıklı sonuçlar veren ve sahne sanatına taze bir hava getiren kinestetik* çalışmalarına, "duyarlık-çatışma" eğitimine ve gövde diline dayandırıyorlar. Uzun bir süre temel oyunculuk eğitimi olarak herkesçe kabul edilen oyuncunun iç yaşamından hareket etme ilkesiyle geliştirilmiş olan Stanislavski yöntemi ve bu yöntemin varyasyonları, giderek yerini oyuncunun fiziksel kaynaklarını eğitme ve geliştirme amacını güden *bilinçli hareket yöntemi*'ne bırakıyor. Bu teknik üzerinde ilerde duracağım.

Her teknik, akıllıca, bilinç ve fanteziyle yüklü olarak kullanılırsa doğru, heyecan verici sonuçlar getirir. Önemli olan bunları bilinçli eğitimcilerin kullanmasıdır.

Oyuncu bir insan olduğuna göre, okuyan, düşünen, yorumlayan bir enstrümandır. O ne ıhlamur ağacından yapılmış bir saz, ne madenden yapılma bir çalgı, ne de öküz boynuzundan yapılmış bir av borusudur! Oyuncunun malzemesi kendine özgüdür; çünkü her insan kendine özgüdür. Her oyuncunun ruhsal durumu, düşünme biçimi, fiziksel yapısı ve enerjisi birbirinden farklıdır. Onun için de hangi yöntem ya da teknik olursa olsun her oyuncuya tek reçete değil, her oyuncuya kendi reçetesi verilip ona göre çalıştırılmalıdır.

Oyunculuk eğitimi, genel olarak ülkemizde hem etik hem de estetik açıdan tam anlamıyla çözümlenmiş değildir. Uzun ve yorucu çalışmalar ve doğru deneylerle tamamlanabilen oyunculuk eğitiminde gizli bir ciddiyetsiz-

* Kinestetik, insan organizmasındaki kas duyarlığı anlamına gelir; oyunculukta psikolojiyi ve karakter yorumunu fiziksel anlamlandırma ile elde etme demektir. Grekçe: kinein = hareket etme + aisthesis = algılama: hareket yoluyla algılama anlamında...

lik ve apaçık bir başıbozukluk izlenmektedir. Hele bir de buna, bilen ve bilmeyenin, öğretmenlik sevdasıyla, üç aylık kurslar açarak "her bedene uygun konfeksiyon seri imalatı" gibi göstermelik çalışmalara gidenleri ekleyecek olursak genel manzara daha da iyi ortaya çıkar. Bundan bir süre önce söylediğim bir sözü burada tekrarlayarak bitiriyorum: Oyunculuk eğitiminde üretime evet, niteliksizliğe hayır!

OYUNCULUK KAVRAMI

Oyunculuk tarihini izlemiş olanlar XIX. yüzyılın ikinci yarısı ile XX. yüzyılın başlarında aynı dönemde yaşamış olan iki büyük aktrisi, Sarah Bernhardt (1845-1923) ile Eleonora Duse'u (1858-1924) bilirler. Aynı dönemde yaşamış olsalar da, bu sanatçıların oyunculuğa yaklaşımları birbirinden farklıydı. Sarah Bernhardt manyerli, gösterişli, dışadönük, döneminin modasına uygun biçimsel bir aktristi; Eleonora Duse ise sahne üzerinde, içedönük ayrıntılara ve tavıra önem veren sade bir oyunculuk içinde seyircisini etkilerdi. Bugün yaşasalardı, Bernhardt'ın edalı oynayışına gülerdiniz. Duse ise sizi içten etkilerdi, çünkü o gerçek bir Çekhof oyuncusuydu.

Tarihten bu iki büyük sanatçıyı örnek almamın nedeni, iki yüzyıldır tartışılan iki eğilimin günümüzde de –biraz daha değişik olsa da– sürüp gitmesi... Bunlardan biri göstermeci, diğeri de benzetmeci oyunculuktur. Göstermeci oyuncu, bilerek oyun karakterinin davranışlarını taklit eder ya da gösterir. Benzetmeci oyuncu ise, kendi enstrümanını kullanarak ve hem kendini hem de oynadığı karakteri anlayarak insan davranışlarını açımlar. Göstermeci oyuncu, karakteri nesnel bir sonuçla temsil etmek üzere bir biçim bulur ve oynadığı sürece dikkatle kendini seyreder. Benzetmeci oyuncu, karakteri doğru yorumladığı takdirde, biçimin yani karakterin hareketlerinin ve tavrının ortaya çıkacağı bilinciyle, an be an geliştirdiği öznel bir deneyime girer.

Yine yukarıda verdiğim Bernhardt ve Duse örneklerine dönelim. Örneğin, dönemin melodramlarında, kocası tarafından sadakatsizlikle suçlanan bir kadını oynayan Bernhardt, erdemli bir kadın olduğunu göstermek için, "yemin ederim, yemin ederim, YEMİN EDERİM!" sözlerinde giderek yükselen bir duygusal vibratoya girip seyircisini hayran bırakırdı. Duse, aynı sözleri yumuşak bir biçimde yalnızca iki kez söylerdi; üçüncü yemini etmezdi, ama bu sözleri söylerken, doğrudan kocasına bakıp küçük oğlunun başını okşardı ve seyircisini ağlatırdı.

Bir temsilden sonra, seyircisinden çok uzun bir alkış alan Fransız aktör Coquelin, meslektaşlarından özür dilemiş, "*Hepinizden özür dilerim, bu gece sahnede gerçekten ağladım. Bir daha böyle bir şey olmayacağına söz veriyorum*" demiştir. Bu sanatçının yaklaşımı daha çok göstermeciydi. Onun için sahne üzerinde özgün bir deneyimi reddediyordu; böyle bir şeyin oyunculuğu bozacağına inanıyordu.

Bu tarz oyunculuk kişinin kendi ruhsal durumunu yok ettiği için oyuncu ile seyirci arasında bir uzaklık yaratılır. Bu da bazı oyunlar için birinci derecede önemli olabilir. Başarılı göstermeci nitelikte bir oyun karşısında seyirci ayağa kalkıp "Bravo!" diye bağırabilir, bu da sirkte sıradışı bir gösteri yapan akrobatın becerisine olan hayranlık gibidir. Bu tarzda, insan davranışlarına olan empati, oyuncu ile seyirci arasındaki duygusal ilişki eksiktir. Biçimsel, göstermeci dış oyunculuk, genellemeye açık, güncel olanı izleme eğilimindedir. Benzetmeci iç oyunculuk genellemeyi reddeder; böylece evrensel insan davranışlarına yönelir. Ama her iki tarz da oyunculuk konusunda gereklidir.

Oyuncu olmak isteyenler için ilk koşul heves değil, yetenektir. Bu da Tanrı vergisidir. Yetenek, sıradışı du-

yarlılık, güçlü algılama, keskin duyu donanımı (görme, işitme, dokunma, koku alma, tat alma), geniş bir imgelem, gerçekliği kavrama, iletişim kurma isteği ve kişilik bilincinin bir karışımıdır.

Ama tek başına yetenek de yeterli değildir. Bunun yanı sıra güçlü bir karaktere, ahlaka ve giderek geliştirilen bir dünya görüşüne sahip olmak gerekir.

Genç oyuncu adayı, kendi dilini iyi bilmesi için Türkçe, güzel ve doğru konuşma (diksiyon, fonetik); malzemesini bir 'enstrüman' durumuna getirmek için soluk denetimi, dikkati odaklama, şan; duygu yanını geliştirmek için mimik; karakterizasyona gidebilmek için rol; sahnedeki iletişimi sağlayabilmek için sahne; hareketlerini estetik bir platforma oturtmak için öritmik, dans, akrobasi, eskrim, yer jimnastiği yanı sıra, kafasını eğitecek tiyatro tarihi ve kuramları, oyun çözümlemesi gibi dersleri almalı ve görsel beğenisini yükseltmek için estetik, müzik, resim gibi diğer sanat alanlarına girmelidir.

Ciddi bir oyuncu için temel, önce dış enstrümanı olan bedenini, sesini ve konuşmasını eğitmektir. Oyuncu, ancak enstrümanını eğittikten sonra, tıpkı bir müzik aleti gibi çalabilecek duruma gelebilir. Bu enstrüman ne kadar iyi işlenirse o kadar iyi ses verir. Kemanda nasıl bir Stradivarius, Amati, Guarnerius vb. ustaların kemanları virtüözler tarafından aranıyorsa, bir oyuncunun enstrümanı da çalışmayla bir Stradivarius, Guarnerius ya da Amati olabilir. Ve o enstrümanı kullanmada ustalaşmak için deneyim gereklidir. Bu deneyim için de zamana gereksinim vardır. Okuldan henüz mezun olmuş birinin kendini olmuş bitmiş sayması onun ölüm bildirgesidir.

Bir oyuncunun fiziksel kapasitesini durmadan arttırması gerekir. Bunun için de durmadan çalışması zorun-

ludur. Profesyonel yaşamında, okulda yaptığı çalışmanın iki mislini yapmalıdır. Nasıl müzikte bir virtüözün günde en az altı saat çalışması gerekiyorsa, usta oyuncunun da kendi enstrümanını hazır tutması için çalışması, kendisini yenilemek için yeni şeyler öğrenmesi ve bunları uygulaması doğru yoldur.

Oyuncu olmak için fiziksel güzellik birinci derecede önem taşımaz. Önemli olan oyuncunun seyirci karşısında, onun estetik hazzına yönelecek güzelliği sağlayabilmesidir. Ve asıl önemli olan, oyuncunun vasatın üstünde bir zekâya ve algılama yetisine sahip olmasıdır. Doğal olarak, bir oyuncunun – seyrek de olsa – hem sıradışı güzel, yakışıklı, hem de çok zeki olması, yani her iki üstün niteliğe bir arada sahip olması, elbette bir kusur sayılmaz. Ancak böyle olması da onu engelli bir duruma getirebilir; çünkü o, kimseye yönelmez; herkesin kendisine gelmesini bekler. Bu da onu edilgen bir duruma sokar. Bazan da bu iki üstün niteliğe sahip olanlar ne yazık ki, çalışmayı da fazlalık olarak görebilirler.

Oyuncunun çevresindeki dünyaya bakması yetmez, o dünya üzerinde bir görüş edinmesi ve kendi yorumunu yapıp yargısını vermesi gerekir. Bunun için de bir oyuncunun, onu bilince ulaştıracak entelektüel donanımı olmalıdır.

İçinde yaşadığı olumsuzluklara başkaldırmak sanatçının doğasında vardır. Bu başkaldırı varolan düzene, ekolojik dengesizliklere ya da tiyatronun içinde bulunduğu duruma karşı olabilir. Ancak sanatçının başkaldırısı fiziksel şiddete dayanmaz; bazan gösterdiği insansal ilişkiler yoluyla, bazan sözel olarak dolaylı şiddet kullansa bile, genellikle yumuşaklıkla, şiirsel geçişlerle daha güçlü bir etki yaratabilir. Tiyatro sanatçısının başkaldırı bildirgesi, gerçekte gözlemlediklerini tiyatral biçimler içinde topluma yansıtmasıdır.

Bugün sanat, ekonomik düzenin etkisiyle yalnızca parayla ölçülür olmuştur. Tiyatro da ticaret yasalarının ilkelerine ayak uydurmuştur. Ancak tiyatroyu – sayıları ticaret yapanlara göre az da olsa – insanlık için gerekli, ciddi bir sanat olarak kabul edenlerin sayıları da küçümsenmeyecek kadar çoktur; ve en büyük iç hesaplaşmaları, bilinçli olmanın acısını da bu ciddi sanaçılar çekerler.

1914 yılının ortalarında, *"tiyatronun, kazanç hırsından ve idealleri bir kenara bırakmasından dolayı bir yol göstericiden ve disiplinden yoksun olduğunu"* düşünen ve *"ünlü 'yıldız'ların seyircinin dikkatini kendi üstlerine çekmek için temsillerin dengesini bozmalarından, yazarların yeteneklerini ucuzlatıp sahne yapıtlarını kendi emellerine alet etmelerinden"* tiksinen ünlü devrimci Fransız yönetmen Copeau, *"bu piyasa oyunculuğuna son vermeye"* karar verdi. Bulvar oyunlarının tiyatro sanatına hiçbir katkıda bulunmadığını gördü, kendi topluluğunu kurdu: Bu, Théâtre du Vieux-Colombier'ydi. İçlerinde Dullin ve Jouvet'nin de bulunduğu oyuncularını özenle seçen sanatçı, çalışmalarını, Stanislavski gibi, kent dışında yapmayı doğru buldu; bunun için de Paris'e bir saat uzaklıktaki Le Limon'a yerleşerek, yine Stanislavski gibi, bir oyun üzerinde iki aydan fazla çalışmaya başladı. Topluluk her gün en az beş saat prova yapıyordu. Ayrıca, iki saat de ses temrinleri, hareket ve metin yorumlamaya ayrılıyordu.

1950 yılının sonlarına doğru Jean-Louis Barrault, Fransa'daki tiyatrolardan şikâyetçiydi. Paris'teki birçok tiyatronun Broadway'den farkı kalmadığını, insanların oraları geçici bir garaj olarak kullandıklarını belirtti. Ona göre, seyirciye katkıda bulunacak tiyatrolar azınlıkta kalmıştı. Bunlar arasında kendi tiyatrosu, Jean Vilar ile Gérard Philippe'in Théâtre National Populaire'i ve geleneksel Co-

médie Française bulunuyordu. Bu üç ödenekli tiyatro, her ne kadar birbirlerinden çok ayrı hedeflere de yönelseler, nitelikli topluluklardı; ticari tiyatronun karşısındaydılar: ve Barrault ticari tiyatroların gerçek sanat tiyatrolarını yutacaklarından korkuyordu. Bu kaygısında da haksız değildi. Ama bu durum, yirmi yıl kadar geri tepti ve yeni deneylerle yeni tiyatrolar doğdu. Bunda nitelikli oyuncularla yönetmenlerin büyük katkısı oldu.

Peki, ticari tiyatronun karşısında olan ödeneksiz nitelikli bir sanat tiyatrosu para kazanamaz mı? Elbette kazanabilir ve kazanmalıdır da, çünkü o tiyatronun sürekliliği buna bağlıdır. Önemli olan – ister komedya, ister dram olsun – nitelikli oyunlarla geniş bir seyirci kitlesine erişebilmektir. İşte bu da oyunculuktaki nitelikle ortaya çıkar. Bazı, nitelikli tiyatro yapmak isteyen iyi niyetli topluluklar, seyirci potansiyelini sağlayamazlar; bu durum iki nedenden ileri gelir: 1- Belli bir dünya görüşleri ve hedefleri yoktur, 2- Ellerindeki oyuncular yeterli değildir.

Bir idealin bilinçsiz bir biçimde ortaya çıktığını kimse savunamaz. Estetiği olmayan bir topluluk istediği seyirciyi kendine çekemez. İşleri oluruna bırakmak, hedefsiz bir biçimde oyun seçip bunları pazarlamak tiyatro yaşamı için en tehlikeli, hattâ zararlı bir tutumdur. Bu oportünizm, topluluğu giderek çürümeye götürür. Oyuncu için de bu böyledir.

Profesyonel oyunculardan ve profesyonelliğe yeni geçen genç oyunculardan sık duyduğum bir ideal vardır; tutkulu bir biçimde, "ben en iyisi olmak istiyorum" derler. Neyin en iyisi? Bu çok genel bir istektir. Bir dünya görüşüyle beslenmiş hiçbir hedefi yoktur... Bu yalnızca, ben odaklı bir aldatmacadır. Üne, paraya, popülerliğe dönük bir istektir. En iyi ne demek? Hangisi en iyisidir:

Mozart mı, Haydn mı, Beethoven mı? Bu üç müzik dehası aynı dönemde Viyana'da yaşadılar. Herkes, kendine göre, bunlardan birini ötekinden daha çok sevebilir. Kimi için Mozart, kimi için Beethoven en iyisidir. Ama genel anlamda 'EN İYİ' diye bir şey yoktur. Bu dehaların hepsi kendilerinin en iyilerini yaratmışlardır. Bu görece bir şeydir.

Bir gün ünlü bir aktrisimiz bana, "Kafam o kadar karışık ki, hangi seyirciye yöneleceğimi bilemiyorum, entelektüellere mi, yoksa sıradan seyirciye mi?" diye dert yanmıştı. Bence, o, her ikisine de yönelmesi gerektiğini anlamamıştı. Asıl önemlisi, oyuncunun bilinçli bir biçimde kendi hedefine ulaşabilmek için çalışmasıdır. Bunun için de hedefinin ne olduğunu iyi bilmesi gerekir. Her oyuncu kendi hedefini seçmeli, başka oyuncuların hedeflerine de saygı göstermelidir. Kendi gibi olmayan oyuncuyu eleştirmek kadar yanlış bir tutum olamaz.

Bir sanatçının, tepeye çıktıktan sonra daha çok çalışması gerekir; çünkü seyircilerine ya da dinleyicilerine karşı sorumluluğu artmıştır. Bugün dünyaya sesini duyurmuş piyanistlerimize, viyolonistlerimize, opera sanatçılarımıza ve tiyatro oyuncularımıza bir sorun, size, günde en az altı yedi saat çalıştıklarını söyleyeceklerdir.

Gerçek oyuncu, çalışma disiplinini içine sindirmiş, onu yaşamının bir parçası durumuna getirebilmiş olan kişidir. Çok yetenekli bir oyuncu, çalışmayıp kendini körlettiği için, ondan daha az yetenekli, ama durmadan çalışan, disiplinli bir oyuncu tarafından geri planda bırakılabilir.

Tiyatro etiğine gelince: bir oyuncuyu yok eden iki şey, tembellik ve ben-odaklılıktır. Tiyatronun kolektif bir çalışmayla ortaya çıktığını akıldan çıkarmamalıyız. Bir

solistin tersine, monolog söylemiyorsak, tiyatroda tek başına hareket edemeyiz. Oynayacağımız oyun ne kadar iyiyse bizim de o kadar iyi bir takım (ensemble) olmamız zorunludur. Oyuncular birlikte yer, birlikte zafer kazanabilirler. Oyuncunun diğer oyuncuya gereksinimi ne kadar yoğun olursa, kazanma şansı da o kadar artar. Oyuncular, ancak birbirlerine hizmet ederlerse oynadıkları oyuna hizmet edebilirler. Ben-odaklı bir oyuncu, yazara, oyuna, başka oyunculara zarar verirken, en çok da kendine zarar verir.

Genç oyuncu, tiyatro dünyasında ünlenmiş bir oyuncunun alkolik olduğunu görünce, bu başarıya alkolle ulaştığını sanabilir; aslında alkolizm oyunculuğun kanser hastalığıdır, oyuncunun tüm yeteneklerini kemirip bitirir, onu rate durumuna indirger. Başka bir genç oyuncu, kendini sergilemeyi ya da medyatik olmayı başarının anahtarı sanabilir; ama bütün bunlar geçicidir. Kendini yüceltmek ya da beğenmek oyuncunun spontan davranışını engeller, başka oyuncularla olan iletişimini sıfırlar. Oyuncunun bu gibi yıkıma götüren hastalıklardan kendini koruması gerekir.

Genel olarak, tiyatronun gidişatından, tiyatronun diğer gruplarından daha çok oyuncular sorumludur. Oyuncular, bireysel olarak durmadan var olan durumdan şikâyetçidirler; ama şikâyetçi oldukları durumu kolektif bir biçimde kendileri beslerler.

OYUNCUNUN KİMLİĞİ

"Hassas olmak başka, hissetmek yine başkadır: biri ruh işidir, öteki ise kafa işi. İnsan derinden hisseder, ama ifade edemeyebilir."

Denis Diderot

Kişi, oyuncu olmak için organik bir iç teknik ile birlikte bedenini bir enstrüman gibi kullanmanın gerekli olduğuna inanıyorsa; seyirciye etkili bir biçimde yönelebilmek için karakterinin en iyi niteliklerini bir etik duyarlılıkla vermesi gerektiğinin bilincindeyse, önce kendine şu soruyu sormalıdır: "Nereden başlamam gerekiyor?"

Birinci adım, *kendi kimliğini* öğrenmesidir. Oyuncu adayı, önce kendi kimliğinin bilincine varmalı, bunu derinlemesine incelemeli ve sonra da sahne üzerinde canlandıracağı role ne gibi katkılarda bulunabileceğini bilmelidir. Kişinin genellikle yaptığı en büyük yanlış, kendi özelliklerine ve deneyimlerine dayanarak bir araştırmaya gitmek yerine, sahnede gördüğü usta bir oyuncuyu taklit etmesidir. Oyuncu adayı ya da oyuncu çok iyi bildiği ve sahnede defalarca gördüğü bir oyun karakterini başka bir oyuncunun damgasıyla değil, onun bir insan olduğunu düşünerek canlandırmalıdır.

Kötü geleneksel oyunculuk anlayışı yüzünden çağdaş seyirciler için tarihin derinliklerine gömülen klasik oyunları düşünün. Bütün saraylı kadınlar bale dansçıları gibi

mi yürümeliler? Mızrak tutan askerler kartondan figürler gibi dik mi durmalılar? Krallar ve kraliçeler kötü opera şarkıcıları gibi mi tonlamalılar? Bu oyunlardaki gerçek insani boyutlara ne olmuştur? Şu olmuştur: Konfeksiyon kalıpları gibi, durmadan birbirini taklit ederek kullanılan yapay biçimler yüzünden yitip gitmişlerdir. Neden genellikle aşçılar şişman, dilenciler sıskadır? Faşist ruhlu bir insan hep köpek gibi havlayarak mı konuşur? Başkalarını taklitle ya da ustadan çırağa geçen klişelerle gerçek insanı ve insani olanı nasıl yakalayabiliriz?

Bunun tek çıkar yolu, oyuncunun *kendi kimliğinin bilinci içinde*, oyun karakterinin insani yönünü zayıf ve güçlü yanlarıyla yakalamasıdır. Günlük yaşamımızda sıradışı olandan çok sıradan şeylerle ilgileniriz, bu da kendi kimliğimizi keşfetmemiz olanağını kısıtlar ve giderek kendimizi araştırmamız daha önemsiz olmaya başlar. Bu da davranışlarımızı kısır bir döngü içine çekerek kendi imgemizi kalıplar, sınırlar ve fantezimizi yok eder.

Genellikle, insanların gündelik yaşamdaki gerçeklik duygusu sınırlıdır. Gündelik yaşamımızda bizi zorlamayan, kolayımıza gelen davranışları yeğlediğimiz gibi, çoğu kez bu sıradanlığı farkında olmadan sahneye taşırız. Ama arada olağanüstü bir olay görünce de, "bunu sahnede görsem gözlerime inanmazdım" ya da kendimiz sıradışı bir şey yaptığımızda, "bunu sahnede yapsaydım kimseyi inandıramazdım" gibi sözler sarf ederiz. Sanki bunlar gerçekliğin ta kendisi değildir!

Kendi kimliğini araştırmayan çoğu insan, herhangi bir durum içinde, o insan olduğunu düşündüğünde, çoğu kez gerçekte o insan olmayabilir; başka deyişle, o durumda iç imgesi, dışa yansıttığı dış imgesinden farklı olabilir. Sevinçli olduğu bir gün, kendisinin çok sempatik, anlayışlı, doğru bir yaklaşım içinde olduğunu düşünebi-

lir; ama bu başkalarının gözünde çok daha farklı olabilir. Kısacası, bir insanın kendine yakıştırdığı iç imge, eğer iyice araştırılmamışsa, başkalarının gözünde daha değişik bir görünüm getirebilir.

Kimliğini doğru dürüst araştırmamış olan bir oyuncu, kendine yakıştırdığı iç imgesini giderek kalıplar ve yalnızca belli rolleri oynayabileceğine kendini inandırır. Oysa oyuncu, kendini çok iyi tanıyorsa, *her rolü* oynayabileceğini bilir. Oyuncu kendi kimliğini tanımada ne kadar çok yol almışsa, oyun karakterlerini canlandırmadaki çeşitliliği ve renkleri de o kadar çok kazanmış olur. Bir oyuncu kendini ne kadar çok keşfederse, kendindeki kaynakların o kadar çok olduğunun bilincine varır.

Hepimiz yaşamımızda çeşitli roller oynarız. Sanat çevresi içinde yapılan bir kokteyldeki davranışlarımız başka, yakın ve samimi dostlar arasındaki davranışlarımız daha başkadır. Her iki durumda tavrımız, konuşmamız ve doğal olarak imgemiz farklıdır.

Diyelim ki oturmuş bir mektup yazıyorsunuz. Kapı zili çalar. İmgeniz beklediğiniz kişiye göre değişir: Gelen, tiyatrodan canciğer bir meslektaşınız olabilir; hemşeriniz, postacı ya da ailenizden biri olabilir. Bunların her biri için birbirinden farklı bir *siz* olursunuz. Önceki ve o andaki koşullar değişik bir *siz*'i getirir: İyi bir gece mi, yoksa kötü bir gece mi geçirdiniz; hava çok mu soğuk, yoksa çok mu sıcak; ortalık dağınık mı, yoksa düzgün mü? Hattâ giydiğiniz giysi bile bunda rol oynar. Gelen kimseye göre, tavrınız değişir: İnatçı, hoşgörülü, sıkıcı, candan, cesur ya da korkak davranabilirsiniz. Hattâ bizde olmasını istemediğimiz, utangaçlık, bencillik, açgözlülük, haset, panik, denetimsizlik, budalalık vb. bazı zaaflarımızı da kabul etmek suretiyle kimliğimiz üzerindeki bilgimizi genişletmeli ve bunların nedenlerini ve sonuç-

larını araştırmalıyız. Daha da önemlisi, gereksinmelerimizi anlayıp duygularımızı tanımlayabilmek ve bunları davranışlarımıza bağlayabilmek için *kendi üzerimizde sürekli bir gözlemci olmalıyız.*

Diyelim ki otobüste şoförle kırıcı bir tartışmaya girdik, genelde kendimizi nasıl hissettiğimizi biliriz, ama nasıl davrandığımızı nadiren fark ederiz. Hele ayrıntıları hiç anımsamayız. Rol gereği budala bir insanı oynuyorsak, budala olmadığımızı düşünerek kendimizi kullanmayız. Ve bu yanlış tutum içinde, o karakteri yalnızca *göstermeyi* kurarız. Oysa bir bebeğin yarım konuşmasıyla ve naif hareketlerle bir köpeği severken, bir budala gibi davranırız. Ne kadar akıllı ya da zeki olursak olalım, her insanda şöyle ya da böyle saf ve budala bir yan vardır. Öyleyse, rol gereği canlandıracağımız o budala karakteri kendi saf ve budala yanımızı da katarak renklendirmeliyiz. Ne kadar zeki olursak olalım, bizim bilmediğimiz bilgilere sahip olan bir insan – örneğin bir uzay fizikçisi ya da kuantum fiziğinden söz eden bir bilim adamı – karşısında kendimizi bir budala gibi hissedebiliriz. Sarhoş biri, haklı olduğumuz halde, kendini haklı gibi gösterince, ne kadar liberal düşünceli ve hümanist olursak olalım, ona karşı üstünlüğümüzü kanıtlamak için onun gibi davranmaktan kendimizi alamayız. Gündelik yaşamlarında cesur kadınların bir fare görünce ne kadar korktuklarını da unutmayalım.

Sizin gerçekten kim olduğunuzu sürekli olarak araştırıp kendi hakkınızda daha fazla şey öğrenmeniz, özelliklerinizin davranışlarınızı nasıl sonuçlandırdığının bilincine varmanız, bir oyuncu olarak bir rolü nasıl ortaya çıkaracağınız konusunda en iyi rehber olacaktır.

Oyunculuk eğitimi alan gençlerde, hattâ bazı genç ve yaşlı profesyonel oyunculardа görüldüğü gibi, sahnede

bir karakteri canlandırmada kaynaklardan birinin de kendileri olduğu düşüncesi, onlarca kuşkuyla karşılanan henüz yeni bir yöneliştir. Bundan bir süre önce çalıştırdığım bir profesyonel oyuncu, canlandıracağı rolün sıradan bir kişiyi yansıttığını, bunun için de onun role getireceği hiçbir özellik olmadığını belirtmişti. Çünkü onun anladığı oyunculuk, kendinden ötede, bir maske ardında kendini saklayacağı bir şeydi. Ona göre, karaktere uygun giysi ne kadar günlük giysiden uzak olursa, ne kadar tarihsel ve yöresel farklılıklar varsa, bir oyuncu için rolün oynanabilirliği de o kadar fazlaydı: O, böyle sanıyordu. Başka deyişle, rol, onun yaşamından yüzlerce mil ötedeyse, ondan farklıysa *oynanacak* bir şey oluyordu. Oysa bu oyuncunun kendi kimliği üzerinde çok az bilgisi vardı ve onun için de bu rolü ortaya çıkarırken kendini kullanmasını bilmiyordu. Bu yüzden de role kataçağı bir şey olmadığına inanıyordu. Onun anlayışı içindeki oyunculuk bir maske takıp kendini saklamaktı.

Bir maske ardına saklanarak kendini gömmek, sadece yanlış bir anlayıştan kaynaklanmaz, aynı zamanda oyuncunun kendine olan güvensizliğini gösterir. Bu, oyuncunun, kendinin sıkıcı, ama oyun kişisinin seyirci için yeterince ilgi çekici olduğunu sanmasından da kaynaklanabilir.

Bir oyuncunun, içgüdüleri ve spontan hareketleri güçlü olan hayvanları inceleyerek geliştireceği sezgi dünyası da onu mekanik hareketlerden uzaklaştırarak tepisel-organik, yani inandırıcı hareketlere yöneltecektir. O zaman, daha önceki, sıkıcı olduğunuz düşüncesini bir kenara bırakarak sıkıcı olanın aksiyon içindeki siz değil, bir işin *mekanik* bir biçimde gerçekleştirilmesi olduğunu anlayacaksınız.

Şöyle bir soru akla gelebilir: "Eğer ben kendimi de role katarsam, her rolde kendim olmaz mıyım?" Her rolde aynı olan bir karakter oyuncusunun, kendini değil, daha önceki deneyimlerinden öğrendiği birkaç sahne hilesini kullandığını söyleyebiliriz. Çeşitli rollerde birbirinden farklı kompozisyonlar getiren büyük oyuncular, o rollerde hep kendilerinin bir başka özelliğini hissederler ve onu kullanırlar. Oyundaki durum ve atmosfer içinde oyuncu (eğer kendini çok iyi tanıyorsa ve kendi kimliğinin bilincindeyse) o karakterde kendinden bir parça bulacaktır.

Ünlü sinema oyuncusu Ingrid Bergman bir söyleşide, *Ziyaret* adlı senaryoda içi intikam duygusuyla dolu bir kadını canlandırdığını, ama intikam duygusunun kendi kişiliğinin bir parçası olmadığını belirtmişti. Bu onun kendini denetlediği özel yaşamı için ne kadar doğal ve doğruysa, çocukluğunun ya da gençliğinin bir bölümünde bu duyguyu duymuş olması da o kadar doğru ve doğaldır. Bu intikam duygusunun, *Ziyaret*teki kadın gibi sonuçlandırılamamış olması önemli değildir, ama bu duygunun yaşanmış olması önemlidir.

Cam Biblolar'daki Laura'yı canlandıracak olan dışa dönük ve neşeli bir oyuncu, "Ama ben hiç utangaç olmadım ki" diyebilir. Oysa o, yaşamının bir ya da birçok anında utangaçlık duygusunu tatmıştır. Örneğin, ergenlik çağında, ilk kez dans ettiği birine ya da herhangi birine karşı – belki de yüzündeki sivilceler yüzünden – utangaçlık duygusunu mutlaka tatmıştır.

Bir insanın kimliği ve kendi üzerindeki bilgisi, o kişinin sahne üzerinde canlandıracağı karakteri başarılı bir biçimde yaratmada temel kaynaklarıdır. Herkes, özellikle on sekiz yaşından itibaren, tüm yaşadığı yıllar boyunca her türlü duygu deneyimini geçirir. İnsan yaşlandıkça bu duyguların daha iyi bilincine varır. Kendimizi bilmek

için mutlaka Freud, Jung, Adler ya da Reich gibi yazarlara dalmamız gerekmez. Kendimizi tanımak için kendimize ve başkalarına ilgi duymamız yeterlidir.

İnsanı ve insanın kendisini ifade etmesini sınırlayan başka bir etki alanı da içinde yaşadığı toplumdur; bu, özellikle de o toplumun orta sınıfıdır. Ülkemizin çoğu kesiminde içten ve spontan duygular engellenir: "Bu kadar yüksek sesle gülmek ayıptır", "Herkesin önünde beni kucaklama", "Erkek ağlamaz", "Bağırıp çağırma" gibi kalıplar, içtenliği ve anlık duyguları yok eder. Böyle bir kontrollü (!) ortamda yetişen insan da sahneye çıktığında da kendini kolay kolay özgür hissedemez.

Oyuncunun kendi kimliğini bulmasında tarihsel kimliği de rol oynar. Toplumumuz tarihsel kimliği konusunda yeterince duyarlı değildir. Tarihî yapılar kundaklanır, eşyaları haraç mezat satılır; örneğin güzelim bahçeli bir ahşap köşk çirkin betonarme yapılar için yakılır, yıkılır; ya da tarihî bir saray, lüks bir otel için feda edilir, eşyaları çürümeye bırakılır.

Töreler, moda, toplumsal gereksinmeler, mimarlık, siyaset – bunların hepsi gelir geçer; ama yüzyıllar boyunca insanlar, bizler gibi hissetmiş, düşünmüş, soluk almış, yemek yemiş, uyumuş, sevmiş, nefret etmiştir. Bir oyuncunun bunların bilincinde olması önemlidir. Sahne üzerinde tarihin bir kesiti içindeki karakterin canlandırılması gerekiyorsa, oyuncunun şu kadar yüzyıl öncesindeki yaşamı hissetmesi gerekir.

Ama bugüne ayak uydurun! Aya yolculuk yapın! Geleceği hayal edin!

Büyük ustaların resimlerine baktığınızda, onlara sadece bakmakla yetinmeyin, kendinizi de o resmin içinde hissedin!

Oyuncu, sıradan insanlar gibi davranmaktan vazgeçmelidir. Sanatçı sıradışıdır. Sıradışı olamazsanız vasat biri olursunuz. Vasat olanlar ise sanat yapamazlar! Çünkü sanatta vasat diye bir şey yoktur!

OYUNCULUKTA ÜSLUP

Ünlü İngiliz oyuncu John Gielgud, "*Üslup oyuncunun ne türde bir oyunda oynadığının bilincinde olmasıdır*" der. Genç oyuncular çoğu kez ne tür bir oyunda olduklarının ya da üslup konusunda ne gibi ipuçları bulunduğunun farkında değildirler. Bunun bir nedeni, 'doğal' ya da 'dürüst' olmanın oyunculuğun temel taşlarından biri olduğu gerçeğinin sınırlı bir biçimde anlaşılmış olmasıdır. Kırk elli yıl öncesine kadar, 'doğal' olmanın koşulu, bir oyuncunun kendi duyguları ve kendi kimliği ile bağdaşmayan rollerle uğraşmaması olarak algılanıyordu. Bunun için de, yakın zamanlara kadar, natüralist teknik, genellikle iç yaşama dikkati odaklama ve kişisel duyguların dışa vurulması biçiminde anlaşılıyordu. Bu da bir karakteri, tiyatro olayının çerçevesi içinde oynamak yerine, o karakterin yerini alma yanlışlığını getiriyordu. Sonuçta oyuncu kendini oynamaktan öteye geçemiyordu.

Stanislavski'nin, "*Sanatı kendinde sev, kendini sanatta değil*" sözünü anımsarsak gerçek ve dürüst oyunculuğun Aiskhylos'tan Beckett'e, Aristophanes'ten Tabori'ye kadar, tiyatro repertuvarındaki tüm roller, sanki bunlar gerçek kişilermiş gibi değil, birer tiyatro karakteri, *birer aksiyon maskı* olarak oynandığında elde edilebildiğini anlarız. Bu da fiziksel aksiyonun doğru seçimi, uyumu ve uygulanması ile sağlanabilir. Bu, duygunun oyunculuktaki önemli yerini unutmak anlamına gelmez: Tam tersine, duygu aksiyonla ateşlenir ve iletişimi sağlar. Eskiden bir oyuncu

yeterli duygu potansiyeline sahipse, bunun doğrudan seyirciye geçeceğine inanılıyordu. Oysa gerçek bu değildir; çünkü duygu soyut bir şeydir ve ancak belli bir aksiyonla anlamı kazanır.

Tiyatro metni aksiyonla gelişir ve oyun kişisi de o oyuna uygun üslubu içerecek uyumlu bir aksiyona sahip olmalıdır. Böylece, oyuncu, Sophokles, Shakespeare, Molière, Beckett ya da Brecht gibi yazarların oyununda oynayacaksa bu yazarların stilistik gereksinimlerini dikkate alır. Üslubun ipuçları metindedir. Bu ipuçlarını yakalayabilmek için, oyuncunun canlandıracağı karakterin nasıl bir dünya, nasıl bir çevre içinde bulunduğunu ve metnin ne için yazıldığını anlaması gerekir: Yazarın duyarlılığını harekete geçirmiş olan *dönemin tiyatral beğenisi ve fiziksel niteliklerini gösteren tiyatral ilkeler, oyuncuların fiziksel davranışları, konuşma dilindeki tartımlar ve biçimler, toplumsal, ahlaksal, siyasal durum, mimarlık, giyim kuşam, toplumsal töreler* ile *tiyatral eğilimler* nelerdir? Oyuncu bunları araştırmalıdır.

Metin içindeki bu ipuçlarından hareket ederek işe başlamak metnin stilistik gereksinimlerini ortaya çıkarmada en sağlıklı yoldur. Temel oyunculuk yöntemi, tiyatrodaki tüm üsluplar için geçerlidir: İtki aksiyonu, aksiyon ise olayı doğurur[1]. Her yaratıcı hareket bir itkiden var olur. Bu itki, bir düşünce ya da bir imge olabilir; oyuncunun fantezisinden doğabilir ya da oyuncunun bir oyun metninden etkilenmesi ile gelişebilir. İtki, aksiyona doğru yapılan bir harekettir: Eğer oyuncu, itkisini iletmek istiyorsa bir şeyler yapmak, yani oynamak zorundadır. Oyna-

[1] Bu konuda salık vereceğimiz ve düşüncelerine katıldığımız bir yapıt: Robert Benedetti, *The Actor at Work*, Englewood Cliffs, Prentice Hall, New Jersey 1981. Fiziksel aksiyon konusuna odaklanan bu kitabı özellikle tiyatro okullarındaki 'Rol' ve 'Sahne' dersleri için çok yararlı buluyorum.

mak ise, gövdenin itkiye yanıtıdır; o itkiyi fiziksel bir biçim içinde sunmaktır.

Öyleyse, oyuncunun odak noktası, her zaman için, itkinin anlamını dışa vuracak fiziksel seçimi yapmaktır. Tüm oyuncuların fiziksel aksiyon seçimlerinin birbirlerine olan ilişkisi ile de olay ortaya çıkar. Sahne üzerinde, olay dediğimiz arka arkaya sıralanan aksiyonlar, provalarda yapılan seçimlerin sonucudur. Ne ki, olay her gösteride küçük değişiklikler geçirebilir; çünkü seyircinin ya da onunla birlikte sahnede olan başka bir oyuncunun olayın tartımında yaptıkları küçük bir değişiklik onun tartımını da etkiler. Zaten gösterinin canlılığı da bu etkileşimle, bu alışveriş içindeki oynamayla var olur.

Peki, ya üslup dediğimiz şey nedir? Üslup bir olayı ötekinden ayıran şeydir. Aksiyon için gerekli olan itki metinde vardır. Metinde olayın koşulları da bulunur; bu tiyatral oyunun bir ilkesidir. Değişik koşullarla değişik oyunları nasıl aynı iskambil kartlarıyla oynayabiliyorsak, temel oyunculuk yöntemiyle de değişik üslupları getirebiliriz. Çünkü metin, yalnızca aksiyon için gerekli olan itkiyi değil, aynı zamanda getirdiği koşullarla oyuncunun fiziksel seçiminin biçimini, olayın konumunu ve anlamını sağlar.

İtkiyi somutlaştıran, üslubu biçimlendiren koşullar nelerdir? Çoğu oyuncunun metne getirilen koşullar üzerinde fikri vardır; bunlar yer, iklim, şive, tipoloji, yaş, karakterin mesleği gibi özelliklerdir. Bu ipuçları karakterin niteliğini ve karakterin içinde bulunduğu durumu belirleyebilir; ancak oyunun üslubunun saptanmasına her zaman yardımcı olmaz. Üslup konusundaki temel sorun şudur: Örneğin, neden Musahipzade'nin oyunlarındaki komik karakterler, *oyunculuk açısından* Haldun Taner'in karakterlerinden değişik bir yaklaşım gerektirir?

Shakespeare'deki komik karakterler hangi yönlerden Molière'in komik kişilerinden farklıdır? Ya da Tennessee Williams'ın oyunlarını Beckett'in oyunlarından farklı yapan şey nedir?

Üslup konusunda daha kapsamlı ipuçları, oyunun içerdiği dönem başta olmak üzere, oyun alanları, sahne donanımı ve oyuncuların sahne üzerindeki hareket tarzları, konuşma tartımları ve biçimleridir. Ayrıca, o dönemdeki tiyatronun etkisinde kaldığı estetik anlayış, oyunların yapı özellikleri, yazarın yaşamış olduğu toplumsal, siyasal, ahlaksal perspektifler ve yazarın bunlara olan tepkisi önemli ipuçlarıdır. Bunlar yazarın yaşantısından organik olarak – farkında olarak ya da olmayarak – metne aktardığı özelliklerdir; yorum bilinci olan oyuncu ancak bu araştırmaların sonucunu aldıktan sonra metnin gerektirdiği üslubu kavrar ve bu özellikleri kendi fiziksel aksiyonuna uygular.

Üslup, gerçekliği yansıtmakta ve onu seyirci gözünde etkili kılmakta oyuncunun en güçlü araçlarından biridir. Open Theatre'ın kurucusu ve yeni tiyatronun temel taşlarından biri olan Joseph Chaikin, tiyatro üsluplarını insanların yaşayış ve düşünce üsluplarını belirleyen ve onları aydınlığa çıkaran çalışmalar olarak görür[2]. Oyuncunun kendi yaşadığı dönemin ve kendi özelliklerinin etkisini yok etmek için bu anlayışı ve çalışma sistemini edinmesi zorunludur.

Üslup, bir dönemin tiyatral eğilimleriyle iletişim kurulan belli bir zaman diliminin gerçekliğidir. Çağdaş psikolojik oyunlar dışında kalan, günümüzde yazılan yapıtların çoğu, oyuncu için üslup gereksinimini de birlikte getirir.

---

[2] Joseph Chaikin, *The Presence of the Actor*, Atheneum, New York 1972, s. 128.

Yöntem olarak bilinen gerçekçi oyunculuk tekniğinin ABD'deki ilk temsilcilerinden biri olan Charles Marowitz, üslupsuzluğun oyunculuk açısından büyük eksikler getirdiğini ilk fark eden tiyatro adamlarından biridir[3].

Oyuncu oynayacağı metni çalışırken, kendi duygularını zorla kabul ettirmek yerine, o metnin içeriğinde ve atmosferinde bulunan gerçekliği bulup çıkarmaya çalışmalıdır. Bir oyuncunun rolünü çalışırken iç yaşamı hazırlaması ne kadar doğruysa, onun kişisel duygularını her önüne gelen role uydurmaya çalışması da o kadar yanlıştır. Bir rolün kodlaması olan oyuncunun fiziksel aksiyonu metnin içeriğindeki ipuçlarına göre biçim bulursa, doğru üslubu elde etmek mümkün olur.

Tiyatro, gerçeklik yanılsamasının [illüzyonunun] yaratılmasıdır. Ünlü sahne tasarımcısı Lee Simonson, "*bir gösterinin gerçekliği, yaşam gerçekliğindeki olaylara sadakatle bağlı olamaz; tiyatronunki bir estetik gerçekliktir*"[4] der. Bir oyuncu için, verilen çevre içinde geçen olayın gerçekliğini canlandırma konusunda kendini ifade etme ile kullanma arasında fark vardır. Bir oyuncunun 'dürüst' olması gerektiği sözü, bazan oyuncuyu yanlışlara götürmüştür: Oyuncu, rol yoluyla kendi özel duygularını iletmiş ve her rolü kendinin kopyası durumuna indirgemiştir. Geçmişteki büyük oyuncuların dedikleri gibi, "*eğer oyuncuların akılları rolde değil de kendilerindeyse, bunlar kendilerinden kurtulamazlar. Bunların çoğu oyundaki karakteri inceliyorum sanarak kendilerini incelerler*"[5].

---

[3] Bkz. Charles Marowitz, *The Act of Being*, Secker & Warburg, London 1978, s. 35.

[4] Lee Simonson, *The Stage is Set*, TheatreArts Books, New York 1963, s. 46.

[5] Dion Boucicault, Constant Coquelin and Henry Irving, *The Art of Acting*, Dramatic Museum of Columbia University, New York 1926, s. 42. Bir sahafta bulduğumuz bu kitap, yirminci yüzyıl başlarındaki oyunculuk konusunda, görgü tanıklarına dayanan çok ilginç bilgiler içermektedir.

Oyuncu, bu duruma düşmemek ve oynayacağı rolü doğru yorumlayabilmek için metindeki bütün verileri çok iyi değerlendirmek zorundadır. Asıl dürüstlük ve sorumluluk buradadır. Bazan öyle olur ki, karakterin tartımında, konuşma örgüsüne ya da oyunun yapısal işlevine aykırılıklar bulunabilir; ya da ne bileyim, karakterin biyolojik ölçüleri, biyografik verilerine uymayabilir. Aynı oyundaki iki karakter arasında mizah niteliği birbirinden farklı olabilir. Bazı yazarların özellikle belirtmek istedikleri yapmacıklık, oyuncuyu zorlayabilir. İşte üsluba dikkat edildiği takdirde, bunların tümü de inandırıcı bir duruma getirilebilir. Asıl 'dürüst' oyuncu, metnin gerektirdiği karakteri doğru yorumlayıp oynayan sanatçıdır.

Mask [maske], etimolojisi ve tarihsel konumu dışında, oyundaki karakterin işlevini tamamlayan bir terimdir. Bu da tiyatronun doğal gerçeklik olmadığını, ama gerçekliğin yanılsaması olduğunu gösteren başka bir örnektir. Çağımızın tanınmış, devrimci tiyatro yönetmeni Schechner, "*bazı yönetmenler ve oyuncular oyun kişilerini* dramatis personae, *yani dramatik aksiyonun maskları olarak değil, gerçek kişilermiş gibi düşündüklerinden çok büyük yanlışlara neden olmaktadırlar*" dedikten sonra şunları ekler: "*Rol, başka bir yaşam sisteminin mantığına göre değil, tiyatro mantığına göre ortaya çıkarılır. Bir rolü, gerçek bir kişiymiş gibi düşünmek, bir kır manzarası resminde piknik yapmaya benzer*"[6]. Böylece mask, oyun kişisinin oyun içindeki işlevini ortaya çıkarmada her türlü fiziksel seçimi kapsar: saç stili, ses niteliği, giysi, tartım, yürüyüş biçimini getirecek ayakkabılar vb... Doğal olarak bu seçimler her metne göre de-

---

[6] Richard Schechner, *Environmental Theater*, Hawthorn, New York 1973, s. 168.

ğişir. Benedetti'nin dediği gibi, "*Mask, oyuncunun duruşlarının, jestlerinin, ses çeşitlemelerinin ve aksiyonun toplamıdır... Değişik amaçlara yönelik farklı oyunculuk türleri, aktör ve karakter arasında farklı ilişkiler getirir*"[7].

Mask duygusal bir şey olmaktan çok fizikseldir. Genellikle iç oyunculuk ve duygunun dışa itilmesi konularında ön plana geçen Stanislavski de, *Yöntem*'inde, fiziksel aksiyon ve mask seçimlerine önemli bir yer ayırmıştır: "*Tipik bir jest, oyuncuyu canlandırdığı karaktere yaklaştırır; ancak* [mask'ın gerektirmediği] *kişisel bir hareket oyuncuyu rolden uzaklaştırır ve onu kişisel duygulara doğru yönlendirir*"[8].

Mask'ın gerektirdiği ile iç yaşamı dışa vurma arasında hiçbir temel karşıtlık yoktur. 'Gestalt Psikolojisi', fiziksel ve duygusal tepkiler arasında çok yakın bir ilişki olduğunu göstermiştir. Grotowski ile birlikte birçok çağdaş uygulayıcı, rolün fiziksel kesiminin iyi belirlenmesinin iç yaşamın ortaya çıkarılmasına yardımcı olacağını kanıtlamışlardır[9]. Oyuncu fiziksel mask'ı doğru bir biçimde saptadığında karakterin duygusal dünyasını da ortaya çıkaracaktır.

Görüldüğü gibi, üslubu var etmede oyuncunun asal görevi doğru mask'ın açımlanması, bulunması ve oynanmasıdır. İster bugünün, ister tarihteki bir dönemin perspektifini getiren bir metin olsun, bu asal görev değişmez.

---

[7] Robert Benedetti, *Seeming, Being and Becoming*, Drama Book Specialists, New York 1976, s. 24.

[8] Constantin Stanislavski, *Building A Character*, İng. çev. E.R. Hapgood, Max Reinhardt, London 1965, s. 76. Bu yapıtın Türkçe çevirisi için bkz. Suat Taşer, *Bir Karakter Yaratmak*, Yazko Yayınları, İstanbul 1981, s. 89.

[9] E.T. Kirby, "The Delsarte Method: Three Frontiers of Actor Training", *The Drama Review*, 16, sayı 1, Mart 1972, s. 69.

Metnin gerektirdiği mask doğru bir biçimde canlandırılmışsa, her türlü oyun kişisi inandırıcı ve 'gerçek'tir. Oyuncu karakter mask'ının gereksinimlerini metindeki olayın koşulları içinde bulur. Oyun kişisinin duyguları ve hareketleri oyuncunun duyguları ve hareketleridir; oyuncu bu duygulardan ve hareketlerden var edilmiş bir malzemedir. Böylece, oyuncu, her ne kadar bir karakter yaratırken kendini kullanırsa da, kendi kişiliğini ön plana çıkarmaz. O. oyundaki maskı kendi özellikleri ile oynar. Aynı rolü oynayan iki oyuncu birbirlerinden farklı olduklarından, mask aynı gereksinimleri gösterse bile, ayrıntılar değişik olur.

Önemli bir nokta da şudur: Üslup, tarihsel bir olayı sahne üzerinde yinelemek ya da günümüzün eğilimlerini tıpatıp göstermek değildir. Yaşam baş döndürücü bir hızla değişiyor, ilerliyor; bu hız içinde yeni yeni koşulların gelmesi kaçınılmazdır. Bizler yaşamadığımız bir dönemin koşullarını tam olarak duyumsayamayız, ancak içinde yaşadığımız dönemin tiyatrosu dışına çıkıp içinde yaşadığımız zaman dilimlerinin ruhunu anlama girişiminde bulunmadan bir metnin içeriğini aydınlığa çıkaran gerçeği de bulamayız.

Bir şey daha: Ben, şu türde bir oyun yalnızca şöyle sahnelenebilir düşüncesinde de değilim. Bu çok durağan bir görüş olurdu; tiyatronun dinamik güncelliğine de aykırı düşerdi. Ne ki, nasıl sahnelenirse sahnelensin, oyunculuk üslubunun olması, gösterinin beğeni düzeyini yükseltir, doğru yorumunu ve inandırıcılığı sağlar. Yönetmenin değişik çağdaş yorumlara gitmesinin yalnızca bir hak değil, bir görev olduğuna inananlardan biriyim. Ama aynı zamanda doğru ve güncel yorumların üslup kaygısı olmadan gerçekleşebileceğine de inanmıyorum.

Örneğin, bir antik tragedyayı günümüzün giysileri içinde, çağdaş bir yorumla ele almayı düşünsek, en önce yapacağımız iş o dönemin eğilimlerini, tavırlarını, oyunculuğunu, atmosferini, düşünce sistemini ve benzeri koşulları incelemek olacaktır. Zaten metin de ipuçlarını bize verecektir.

Her oyunun kendine özgü kuralları, aksiyonu ve yapısı vardır. Bunların en etkili biçimde seyirciye aktarılması gerekir ki tiyatro amacına ulaşsın. Oyuncu kendine düşeni en doğru biçimde yapabilmek için kuralları [metindeki koşulları], aksiyonu [tiyatro olayını] anlayıp öyle oynamalıdır. Meyerhold'un dediği gibi, oyuncu hem bir enstrüman hem de yaratıcıdır. Tiyatronun vazgeçilemeyecek malzemesi olduğu kadar, seyirciyle olan iletişimde organik, etkili bir araçtır. Bunun için her duruma uyabilecek esneklikte kafa ve fizik yapısına sahip olmalıdır. Onun, bir oyunu çalışmaya girmeden önce kuralları iyi bilmesi gerekir ki, başarılı olsun. Kurallar ve oyuncunun bilmesi gereken ipuçlarının tümü de metnin getirdiği koşullardır.

Başlarda, oyunculuk işleminin itkiden aksiyona, aksiyondan olaya doğru hareket ettiğini belirtmiştim. Bu, üslubu bulmada yardımcı olacak bir yöntemdir: yani duyarlıktan mask'a, oradan da oyuna... Bu işlem duyarlığın fiziksel gerçekliğe dönüştürülmesidir. Oyuncu metnin gerektirdiği üslubun çerçevesi içinde, kendi seçimlerini yapar. O seçimlerin ipuçları ise, tekrarlayayım, metnin her yanında saklıdır. Yalnızca aksiyonda ve oyun kişisinin davranışlarında değil, aynı zamanda konuşma örgüsünde de üsluba ilişkin biçimler ve renkler vardır.

İki bin beş yüz yıl önce, Epiktetos, oyuncuya, "*Unutma, sen yazarın isteğine uygun biçimde yaratılmış bir*

oyuncusun (...) *Senin işin sana verilen karakteri doğru canlandırmaktır*"[10] demişti. Bu söz her dönemde olduğu gibi, bugün için de geçerli.

[10] Bkz. J.J. Mayoux, "The Theatre of Samuel Beckett", *Perspective*, Güz 1959, s. 142.

OYUNCULUK ÇALIŞMALARINDA 'FİZİKSEL METAFOR' TEKNİĞİ

Stanislavski'nin "*sanatınızda, sahnede bulunduğunuz her an rolünüzü yaşamalısınız*"; aktör, "*nasıl duyduğunu fark etmeden, ne yaptığını düşünmeden rolünü yaşar*"; ya da "*içinizde hissetmediğiniz hiçbir şeyi dışta canlandırmaya kalkmayınız*" sözleri aktör adayları tarafından yanlış anlaşıldığından, oyuncular kendi kişiliklerine uymayan rolleri reddetmeye, yazarın, kendilerine uygun gelmeyen sözlerini kendilerine göre değiştirmeye, olur olmaz yerlerde duraklar vererek metinleri bozmaya başladılar. Hissetmediklerini söyleyerek yönetmenin oyun düzenine uymadıkları gibi, doğal konuştuklarını ileri sürerek seyircinin onları duyup duymadığına kulak asmadılar[1]. Kısacası, bu talihsiz oyuncu kuşağı oyun yazarına ve seyirciye hizmet etmedi, yalnızca kendilerini gerçekleştirmeyi düşündü.

Oysa ölümünden kısa bir süre önce Stanislavski, bu tehlikeyi sezmiş gibi, sahne üzerindeki fiziksel aksiyonun önemini her zamankinden daha fazla vurgulamaya başladı: "*Aksiyon sanatın en önemli temel ilkesidir ve bizim yaratıcılığımız bununla başlamalıdır*" diye ısrarla yazdı. Daha önce, oyuncunun duygularını ön plana alan Stanislavski artık değişik bir çalışma önermeye karar ver-

[1] David Magarshack, *A Life*, New York 1951, s. 393; Stanislavski, *An Actor Prepares*, London 1967, s. 13, 18, 28, 167, 295; ve bkz. E. R. Hapgood, *Stanislavski Legacy*, New York 1958, s. 129, 234.

di. "*Önce hareketler dizisini, bedenin yaşamını yaratmalıyız; böylece ruhsal yaşam kendiliğinden ortaya çıkacaktır*". Stanislavski, fiziksel aksiyonun potansiyelini giderek daha fazla vurgulamaya başladı. Hattâ masabaşı çalışmasının oyuncuları soyut, belirsiz bir dünyaya götürdüğünü, dikkatin aslında somut ve belirgin olanlar üzerine odaklanması gerektiğinin altını çizdi. "*Benim kuramım*" diyordu, "*oyuncudan metni alıp onun önce* [fiziksel] *hareketler üzerinde çalışması olmalıdır*"[2].

Stanislavski'den kaynaklanan bu yeni çalışma yöntemi, Delsarte'ye[3], Meyerhold'a, hattâ Brecht'e olan ilgiden daha ötede olan ve aynı zamanda, çağdaş oyuncunun sahne üzerindeki tavır ve konuşmasını geliştirme girişiminden kesinlikle daha başka bir şeydir. Bu çağdaş psikoloji ve grup terapi tekniklerinde yararlanılan, oyuncunun ya da bir topluluğun emeğini düzenleyerek organik, sanatsal bir etki elde etmek için yapılan çalışmaların bütünüdür. Bu çeşit bir yaklaşımda, fiziksel varlık, etki ve tepkilerin hem denetimini sağlayan hem de göstergesi olan insan karakterinin anahtarı olarak kabul edilir.

Doğal olarak her yöntemin, her çalışmanın başarısı, o çalışmayı yapanların yetenekleri ve kapasiteleri ile orantılıdır. Böyle bir çalışmanın yeni bir sanatsal canlanma

---

[2] Magarshack, *A Life*, s. 389, 397; Nikolai Gorchakov, *Stanislavski Directs*, New York 1962, s. 390; bkz. Magarshack, s. 375.

[3] Delsarte, jestleri ya da mimiği öğrenecek olan oyuncu adayına torsonun, yani gövdenin üç bölgesi olduğuna işaret eder: Göğüs zihinsel olandır (bilinç, onur, erkeklik, kadınlık gibi), yürek ahlaksal (sevgi gibi), karın ise yaşamsal olandır (iştah, istek gibi); "*omuzlar tutku ve duyguların termometresidir*", dirsekler "*şefkat ve iradenin*", bilekler ise "*yaşamsal enerjinin termometresidir*". Bazı özel örneklerde başparmağın avuç içine doğru kapanması "*kayıtsızlık, bitkinlik, budalalık, akılsızlık ya da ölüm*" anlamına gelir; kapalı burun kanatları "*akılsızlık, sertlik, zorbalık*"tır; gözbebeği "*zihinsel, akı yaşamsal, irisi ise ahlaksal*" olanı verir; bkz. Ö. Nutku, *Oyunculuk Tarihi I*, Ankara 2002, s.s. 267-9, 304, s. 38, 166-7.

getirmesi de buna bağlıdır. Bu yöntemin başlangıç noktası temrinlerdeki malzeme değil, temrinlerle ulaşılacak sonuçların o anki tiyatro sorunuyla doğrudan ilişkili olmasıdır.

Temrinlerle gösteri arasındaki bağı kurmada bir yöntem, *fiziksel metafor* (fiziksel eğretileme) olarak adlandırılan çalışmadır. Bu, başka eğitim ve prova biçimleriyle uyuşabilen bir tekniktir; oyuncunun, yönetmenin, çalıştırıcının, yalın yoldan, bir sahnenin, bir karakterin, bir ilişkinin anlamlarını ve yaşamsal içeriğini bulmalarını sağlar. *Fiziksel metafor* tekniğinin temel kavramı iyi bilinir ve genelde kabul edilmiştir.

Kinestetiği, gövde dilini ve Ardrey'nin insan davranışları üzerine kuramlarını, hattâ James-Lange Kuramı'nı[4] bilenler bu tekniğin temel varsayımını da anlarlar: *Gövde, insan organizmasının davranış ve duygularını ifade eder ve onları işler.* Gövdenin tepkilerini tanıyabilmek, bu tepkileri başlatabilmek ve yine bunları denetleyebilmek tüm kişiliğin denetlenmesindeki ve ifadesindeki anahtardır.

Bu teknikte ilk adım, çalışılması gereken sahne içi bir *anahtar temrin* saptamaktır. Bu, fiziksel uğraşı getiren bir temrindir: bir savaşımdır, bir yarışmadır, duyarlığı, sevgiyi, baskıyı, düşmanlığı ya da herhangi etkili ve anlamlı bir fiziksel aksiyonu gerektiren bir anlatımdır. Bu temrin ya da uğraşı, eldeki sahnenin duygusal aksiyonunu vurgulayacak somut bir çalışma biçimi ile yapılandırılmalıdır. Sahneye göre, bazan bu çalışmayı sözel metafora dayandırmak gerekebilir. Çoğu kez de sözel meta-

[4] James-Lange Coşku Kuramı: Coşkuların, coşku uyandırıcı durumların algılanması üzerine bedende baş gösteren fizyolojik değişmelerin algılanması sonucu olduğu görüşü. James ve Lange bu konuda benzer görüşlerini birbirlerinden bağımsız olarak belirtmişlerdir.

for fiziksel metaforun kesin olarak planlanmasına yardımcı olur. Bu oyun-temrine katılanlar, kuralları ve hedefleri kesin bir biçimde bilmek zorundadır. Katılanlar ancak hedef doğrultusunda çalışmalı ve verilen sınırı aşmamalıdırlar. Katılanlar ancak hedef doğrultusunda aksiyona girerler, ama ne bir sahne oynarlar, ne bir oyun kişisini canlandırırlar, ne de karakter özelliklerini getirirler. Oyuncunun yapacağı şey, kendine gösterilen sınırlar içinde yalnızca hedefine ulaşmaktır. Oyuncunun bu sınırları aşmadığından emin olmak için bazan yönetmen, bazan çalıştırıcı, bazan da öteki oyuncular temrinleri denetlerler. Böyle bir çalışmada, oyuncu, olmakta olana fiziksel tepki gösterir; başka deyişle, temrinlerin fiziksel gereksinimlerine oyuncunun doğal karşılığı, verilen olayın ya da sahnenin içerdiği duygusal tepkileri kesin çizgileri ve renkleri ile getirmektir. Oyuncu, soluk denetimi, kas gerilimleri, gövdenin temrin sırasındaki tartımı gibi, kendi fiziksel tepkilerine karşı tetikte ve duyarlı olmayı öğrenmelidir; çünkü bu tepkilerin bazıları ileride, oyuncunun oynayacağı rolde, seçilerek geliştirilecek hammaddeleri kapsar.

Gerekiyorsa, anahtar temrinler, renklendirme temrinleriyle desteklenebilir. Bu temrinler yapısal ve teknik açıdan anahtar temrinlere benzer, ancak bunlar oynanacak sahnedeki gizli değerleri ortaya çıkartmakta kullanılır. Bu temrinlerle araştırmada çoğu kez yararlı olan, ya birbirine ya da anahtar temrinin duygusal vurgusuna karşıt çalışmalara gitmektir. Renklendirme temrinleriyle, örneğin, bir karakterin o ana kadar güçlüymüş gibi görünen zayıf noktalarını deşmek ya da genellikle mutlu olan bir karakterin melankolik izlerini bulmak mümkündür.

Temrinler, tamamen sözsüz oyun dramatizasyonuyla gerçekleştirilir; ancak oyuncu, etki-tepkide anlamlı bir

düzeye eriştiği kanısındaysa, yönetmen ya da çalıştırıcı, temrine sözlerin de katılmasını isteyebilir. Ama en iyisi, oyuncunun fiziksel çalışmalar bağlamında rolünün sözel anlamını da geliştirmesidir. Eğer fiziksel temrinde bu geliştirme yapılamamışsa, o zaman sözler donuk, yanlış tonlanmış ve renksiz kalacaktır. Temrin sonuçlarının sözlerle etkileşimi sağlandığında, oynanacak sahne, oyuncular ve yönetmen için yeni buluşlara yol açacaktır.

Kimi oyuncular, bu temrinleri yaparken bazı yerlerde o sahnedeki kendi repliklerini söyleme gereksinimi duyabilirler. Ancak bu replikler sahnenin değil, temrinin aksiyonu içine oturtulabilmelidir. Öte yanda, ezberini tamamlamamış ya da sözcükleri hemen anımsamayanlar temrin aksiyonuna uydurma sözler getirmemelidirler. Getirirlerse, temrini hedefinden saptırırlar; çünkü oyuncu, sözleri düşünmekten asıl yapması gereken işi arka plana itmiş olur.

Oyuncunun çalışması gerçekten *fiziksel metafor* temriniyse ve oyuncu bu temrinle kendini hazırlamasını biliyorsa, oynayacağı sahne ve sahnedeki rolü için ona gerekli olan değerleri elde edeceği kesindir. O, bu temrinle vurgulanması gereken duyguları, ayrıntıları ve karşıtlıkları hissedecek ve onu kendi mekanizmasında özümseyecektir. Ne ki, böyle bir çalışmadan en iyi sonucu elde edebilmek için, oyuncu, temrinlerde bulguladıklarını gösteri sırasında uygulamayı öğrenmiş olacaktır.

Oyuncunun bu çalışmalardaki fiziksel deneyimi, fiziksel metafor tekniğinin temel düşüncesidir. *Bu teknik, temrinlerde araştırmalar ve denemeler yoluyla elde edilen doğru fiziksel tepkilerin gösteri sırasında denetimli olarak üretilmesini sağlar.* Oyuncu, role uygun olarak temrinlerde elde ettiği esneklikle gövdesini kullanır. Doğal olarak bazı ufak tefek farklar vardır. Dış harekete da-

yanan bir saldırıya karşı koymak, elbette entelektüel ya da duygusal bir saldırıya karşı çıkmaktan değişiktir. Ancak aslında fiziksel tepkiler büyük bir olasılıkla aynıdır; kaslar gerilmiş, örtülü içgüdüler canlandırılmıştır, gözler ve gövdenin diğer organları karşı saldırıya geçmek için fırsat kollamaktadır. Fiziksel metafor temrini oyuncuya gövdenin göstereceği tepkileri öğretir; oyuncu da bu tepkileri oyun sırasında kullanır. Aksiyonun görünür olması ya da olmaması önemli değildir; *önemli olan oyuncunun doğru bir fiziksel aksiyon içinde olmasıdır.* Gösteri sırasında, kaslarını doğru bir biçimde kullanmasıyla, oyuncu gövdesi için gerekli olan sağlıklı fiziksel senaryoyu da hazırlamıştır. Ayrıca, eğer bütün oyuncular da aynı temrinlerle gövdelerinin fiziksel senaryolarını hazırlamışlarsa, oyuncular yalnızca vurgulanması gereken kendi tepkilerini ve hareketlerini değil, aynı anda birbirlerinin duygularını ve etkinliklerini de duyumsarlar.

Bu teknikle çalışan oyuncunun gösteri sırasında da kas hareketlerinin bilincinde olmasına gerek kalmaz. Tam tersine, oyuncu provalar sırasında, kendi fiziksel senaryosunu, oynayacağı sahnelerdeki konuşma örgüsünün ve yönetmenin yerleştirme düzeninin ayrılmaz bir parçası durumuna getirmek zorundadır. Sahne iyi olmadıysa, oyuncu eksikliğinin nereden kaynaklandığını anlamak için doğal olarak bir yandan fiziksel senaryosunu, öte yandan repliklerini yerleştirmeyi ya da ses fırlatmayı gözden geçirmelidir. Daha da iyisi, öteki oyuncularla fiziksel metafor tekniğine bir kez daha dönüp tepkilerini tekrarlayarak araştırmasını yapmalıdır. Aslında böyle bir tekrar, bu tekniğin en değerli yanıdır. Böylece, oynanacak sahnenin ya da tüm oyunun sorunları gözden geçirilmiş ve tepkiler tazelenmiş olur. Ne olursa olsun, *fiziksel metafor*, oyuncunun ya da yönetmenin daha çalışıl-

ması gerektiğine inandığı yerlerin sonuçlandırılabilmesi için kesin bir yoldur. Bu tekniği bilenler, en doğruyu gerçekleştirmek için her yönden kesin bir araca sahiptirler.

Bu yazıda, kısaca üstünde durulan söz konusu teknik, deneyimli oyuncular için işlevsel bir değer taşır, eğitim gören oyuncu adayları için de özellikle yararlıdır; çünkü bir gösterinin dış aksiyonunu iç yaşamın göstergesi olarak ortaya çıkarmada sürekli bir senaryo yapısını var eder. Yetişmekte olan bir oyuncuyu en çok bunalıma iten şey ne yapacağını bilmemektir. Bu teknik, oyuncuya ya da yönetmene ne yapacağı konusunda kolaylık sağlamakla kalmaz, aynı zamanda gösteriyi de renklendirip zenginleştirir.

Doğal olarak örtülü kas etkinliklerini ve aksiyonları kullanan bu yöntem, birçok oyuncunun sezgisiyle bulup yaptıklarının sistemleştirilmiş bir biçimidir; oyuncunun kendi enstrümanını tamamen denetlemesinin yalnızca bir yanıdır. Bu çalışma tekniği, eğitim programının yalnızca bir parçasıdır. Bir oyuncu için kaçınılmaz olan şey, iyi bir fiziksel yetiyi ortaya çıkaran esnek ve duyarlı bir gövde olduğuna göre, örneğin duyumsamanın önemini vurgulayan *Lessac Ses Eğitim Sistemi* de böyle bir programın zorunlu bir parçası olmalıdır. Aslında, fiziksel metafor tekniği, doğaçlama, "duygu belleği" ve öteki temel oyunculuk eğitim programları için de geçerlidir.

Bazan bu teknik, tüm yapının biçimini ve üslubunu geliştirmekte de işe yarar. Stilizasyon derecesi elverdiği ölçüde bu teknikteki araştırma yoluyla bulunan bazı çalışmalar oyuna katılabilir. Böyle bir yönetim çoğu kez tiyatral ve etkili sonuçlar getirmede yararlı olur. Ancak bu tekniğin asal görevi, tüm yapımı geliştirmekten çok: zor, karmaşık sahneleri ve ilişkileri araştırarak bulmaya yarayan, uygulamaya dayalı bir yöntem olmasında ortaya çıkar.

Öteki bütün teknikler gibi, doğru bir biçimde kullanıldığı takdirde, bu da kesin sonuç getirir; ama yine her teknik gibi, bilinçsizce kullanılırsa sonuçsuz kalır. Tıpkı Delsarte Sistemi'ne dayalı bazı yanlış eğitimde izlendiği gibi, kısır, mekanik hareketlerden ibaret bir şey olur çıkar. Yine tıpkı Stanislavski kökenli bazı yanlış oyunculuk eğitiminde olduğu gibi, "manyerli" ve kendine dönük bir görünüş alır. Yine öteki tüm kabul edilmiş teknikler gibi, bu da, eğer akıllıca ve fanteziyle yüklü olarak kullanılırsa, gerek stüdyo çalışmalarında, gerek provalarda gerekse gösterilerde dürüst ve heyecan verici sonuçlar getirir.

DUYGU BELLEĞİ - DUYU BELLEĞİ

Duygu Belleği ile *Duyu Belleği* sık sık birbirine karıştırılır. Bence bunlar birbirini etkilemesine karşın, birbirinden farklıdır. *Duygu belleği*, oyuncuyu hüzne, kedere, ağlamaya, neşelenmeye gülmeye, çığlık atmaya vb. yönlendiren psikolojik ya da duygusal bir tepkidir. *Duyu belleği* ise; sıcak, soğuk, açlık, doymuşluk, acı gibi fizyolojik algılamalara ilişkindir. Doğal olarak, sıcak ya da soğuk gibi birtakım fiziksel algılamalar, bizde, öfke, depresyon ya da kaygı gibi duygusal değişimler yaratabilir; ya da duygusal bir tepki, birtakım fiziksel algılamalara yol açabilir.

Yaşamda bazan öyle bir duygusal an gelir ki, insan kendini kontrol edemez ve mantıklı bir biçimde düşünemez (burada kontrolün tamamen yitirilmesi ile ortaya çıkan isteriden söz etmiyorum). Böyle durumlarda, yani kontrolümüzü bir an yitirdiğimiz durumlarda, kontrolümüzü yeniden kazanmak için bir karşılık buluruz; ya güleriz, ya ağlarız, bağırırız, yumruğumuzu masaya vururuz vb. Bir oyuncu için etkili olabilecek bir duygu, günlük yaşamda insanların yaşamak istemedikleri bir şeydir ama çoğu kez de içinde bulundukları duyguyla uyum sağlarlar.

Günlük yaşamda içinde bulunmak istemediğimiz bir duyguyu, bir oyuncunun rol gereği ortaya koymak zorunda oluşu, yani o deneyimi yeniden yaşaması zor bir işlemdir. Ayrıca bu duyguyu oyunun atmosferine ve yo-

rumuna uygun bir biçimde ve kontrollü olarak belirtmesi gerekir. Eğer oyuncunun oynadığı karakter bir duygu yoğunluğu taşıyorsa, oyuncu bunu kendine göre değil, oyunun gerektirdiğine göre ortaya çıkartmalıdır.

Deneyimsiz bir oyuncu, eğer ağlaması gerekiyorsa, yapacağı şey onu etkileyen acı bir olayı anımsamak olacak ve o olaydan hareketle karakter için bir atlayışa geçecektir. Bu, her genç ve deneyimsiz oyuncunun ilk başvurduğu yöntemdir. Oysa her durumda başvurulacak tek şey imgelem olmalı. Karakterin duygusal atmosferini ortaya çıkaracak itki, bazan ilgili, bazan da hiç ilgisi olmayan bir ayrıntı olabilir. Bir örnek vereyim: Bir gün Stanislavski, *duygu belleği* temrini için Mikhael Çekhof'a yaşamındaki en üzüldüğü anlardan birini anımsayarak o anın duygusal atmosferini oynamasını istemiş; Çekhof'un, babasının cenaze töreninde duyduğu acıyı, en küçük ayrıntıya kadar inerek büyük bir başarıyla canlandırması Stanislavski ile oradakileri heyecanlandırmış. Stanislavski, *duygu belleği* çalışmasının işe yaradığını düşünerek Mikhael'i kutlamış. Ancak Stanislavski sonradan Çekhof'un babasının hâlâ hayatta olduğunu şaşkınlıkla öğrenmiş ve Çekhof'un bu başarıyı, olmamış bir olayı kafasında oldurarak başardığını anlamış.

Oyuncunun 'yazardan ve oyundan daha öteye gitme' düşüncesi, Mikhael Çekhof'un yöntemini anlamada ilk anahtardır ve onun daha o sıralarda – kaynak aynı olsa da – Stanislavski'nin ilk öğretilerinden ne kadar ayrıldığını gösterir. Stanislavski, sahne kişiliklerinin yapımında gerçeği günlük insan davranışlarında bulurken, Çekhof, *imgelem* ve *sezgiyle* oyunun duygu atmosferinde daha güçlü, daha fantastik bir derinlik aramıştır.

Davranış psikolojisinde, birtakım önemsiz nesnelerin ya da ayrıntıların dolaylı olarak insanı etkilediği belirtilir;

puanlı bir papyon, bir koku ya da renk, fokurdayan bir tencere, ne kadar önemsiz hattâ mantıksız görünse de insanlar üzerinde dolaylı etkilere neden olurlar. Bunlar özgür imgelerdir ve bu özgür imgeler, birtakım duyguları kontrollü ama kusursuz ortaya çıkarırlar.

Diyelim, yakın bir dostunuza sevdiğiniz insanın sizi sadakatsizlikle suçlayarak nasıl bırakıp gittiğini anlatıyorsunuz. O anki atmosferi de anlatın: Hava nasıldı? Yağmur yağıyordu, hafif bir rüzgâr vardı, bahçedeki ağacın ince dalları pencere pervazına sürtünüyordu. Oda loştu, ortadaki halının bir ucu kalkmıştı, radyoda romantik, hüzünlü bir müzik çalıyordu vesaire vesaire... Bu anlattıklarınızdan biri mutlaka sizi etkileyecektir.

Bu işlemin ucu bucağı yoktur, sınırsızdır. Her oyuncunun, onu tetikleyecek şeylerle dolu olan kendi imgelem deposunu kurması gerekir. Böylece, oyuncunun, provada, geçmiş olayları kazıyıp çıkartmak için uzun bir zaman harcamasına da gerek kalmayacaktır. İmgelem deponuzdaki o önemsizmiş gibi görünen imgeler, oyunun atmosferinde bulunan çevre, olaylar ve kişiler için birer ateşleyici olacaklardır.

Bir gün *Vanya Dayı*'dan bir sahne çalışıyorduk. Vanya Dayı'nın Yelena'yı Astrov'un kollarında gördüğü an üzerinde duruyorduk. Vanya'yı oynayan oyuncu şaşkınlığın düş kırıklığı ile iç içe olduğu öyle bir duygu potansiyeli yarattı ki hepimiz çok beğendik. Sahne bittikten sonra *duygu belleği* açısından ne yaptığını sorduk. Önce çok ilgisiz görünebilecek bir yanıt geldi. "Kırmızı mutfak önlüğü" dedi, sonra devam etti: "Çok sevdiğim bir kız vardı, benden ayrılmak istediğini söylediği zaman mutfaktaydık, üstünde kırmızı bir önlük vardı, onu tezgâhın üstüne fırlatıp gitti. Ben de o kırmızı önlüğe bakakalmıştım. O anı anımsadım". Kısacası, oyuncunun duy-

gusal tepkileri onun geçmişindeki yığıntıların bir uzantısıdır.

Bu noktada, deneyimsiz oyuncuları uyarmak istiyorum. Hiç üzerinde konuşmak istemediğiniz ya da o güne kadar düşünmek bile istemediğiniz bir anınızı kullanmayın. Bu sizi tehlikeye sokar; çünkü sonucun ne olacağını tahmin edemezsiniz. Böyle bir anı sizi sanatsal bir yaratıya da götürmez. Bazı eğitmenler, yanlış bir tutumla, bilinçaltınıza gömdüğünüz bu anınızı ortaya çıkartmanız için sizi zorlayabilirler. Bu, bir isteri ya da daha kötüsü ile sonuçlanabilir ve bence bu, sanata karşı işlenen bir suçtur. Bizler, tiyatroda psikoterapiye yönelmiyoruz. Eğer böyle bir şeye gereksiniminiz varsa, o zaman tiyatro eğitmenine değil, bir psikiyatriste gitmenizi salık veririm.

Bir oyuncu, kullanmak istediği anıya bir estetik uzaklık sağlamalıdır. Bunu zaman açısından değil, algılama açısından söylüyorum.

Bazı aksiyonlar, duygusal belleğe gereksinim olmadan, sözel ve fiziksel olarak itki sağlayabilir. Fiziksel olarak yapılan bir hareket, sözgelimi yumruğumuzu masaya vurmak, bize öfke duygusunu getirebilir. Mantıklı bir neden ya da motivasyon gereken duyguyu hareketlere yükleyebilir. Fiziksel ve sözel olandan hareketle doğru duyguyu yakalamak olanaklıdır. Bir önceki bölümde de belirttiğim gibi her şeyden önce bedeni doğru hazırlamak gerekir.

Provalarda ya da arka arkaya verilen temsillerde bir duygunun ya da anımsanan bir şeyin tekrarlarla tazeliğini yitirdiğine inanıyorsanız, şu aşağıdaki nedenlerden dolayı, teknik açıdan başarısızsınız:

1. Nesnenizi sahnedeki olayla benzeştirmediğiniz için hissettiğinizi yönlendirmeyi kesmişsiniz.

2. Duygunun nasıl ve ne zaman ortaya çıkacağını kesinleştirmemişsiniz.
3. Duyguyu sahne aksiyonu içinde geliştireceğinize, o duyguda kalmışsınız.
4. Bir önceki duygunun yoğunluğunu ölçüyorsunuz.
5. Duygunun sizi bırakacağınızdan korkuyorsunuz.

vb...

"Akıl almaz bir şey şu oyuncunun yaptığı:
Yalnızca bir hayal ürünü karşısında
Coşkulu bir hülyaya kapılması,
Hayalinin yardımıyla zihnini ve bedenini böyle kontrol edebilmesi;
Ve sonunda renginin sararması, gözlerinin yaşarması,
Kaptırıp gitmesi kendini, sesinin titremesi;
Hayalinin yarattıklarına, bedeninin tüm güçleriyle uyması"[1]

Evet, Shakespeare'in Hamlet'e söylettiği gibi...

Duyu belleği, fiziksel olayların anımsanmasıdır. Oyuncu için, genellikle duyguların anımsanmasından daha kolaydır. Oyuncuların mesleki risklerinden biri, hiç kuşkusuz, merak öğesidir; ve oyuncuların çoğu –oyuncu olmayan kişilerden daha çok– anların ve durumların özellikleriyle ilgilenirler, onları incelerler ve onlar üzerinde tartışırlar. Bu anlar ve durumlar, oyuncu tarafından

[1] W. Shakespeare, *Hamlet* (çev. Bülent Bozkurt); II/2, s. 55-56.

sahnede yararlı bir biçimde kullanılabiliyorsa, sorun yoktur. Az da olsa bazı oyuncular olağanüstü bir duyarlılığa sahiptirler ve onlara anlatılan acıları kendileri çekmiş gibi etkilenirler. Bu gibi oyuncular birer istisnadır. Oyuncu, sahne üzerinde gerekli anları ve durumları yaşatabilmek için doğru tekniği öğrenmelidir ve sahne üzerinde fiziksel doğruları getirebilmek için bazı fizyolojik gerçekleri bilmelidir.

Bedenine yanlış bir tavır ya da düzen veren bir oyuncu, bunun bilincine vardığında kendine olan güvenini yitirir. Diyelim ki sahne, uykudan uyanma durumu ile açılıyor. Nasıl bir uykudan uyanma gereklidir? Kişi, kâbus gördüğü için mi uyanıyor, normal sabah olduğu için mi? Uyanan neşeli mi, durgun mu? Hava güzel mi, yağmurlu mu, yoksa soğuk mu? Birdenbire sarsılarak mı uyandırılıyor, okşanarak mı? Bütün bunlar değişik fiziksel doğrular gerektirir.

Diyelim ki bir önceki sahnede sokak giysileriyle görünmüşsünüz; bundan sonraki sahnede derin bir uykudan uyanmayı oynayacaksınız. Sahne arası kulise gidip geceliklerinizi giydiniz ve koşarak yatağa atladınız, yorganı çektiniz; ışıklar aydınlanmadan derin derin uyuyor durumunu aldınız. Işıklar yandığında uyanıyorsunuz. Dikkatin odaklanması değişik biçimlerde olabilir: Kimi dikkatini omuzlarına, kimi kalçalarına, kimi de ayaklarına odaklayabilir. Gözler kapandığında, gözler doğrudan ileri bakar durumda olmalıdır (gözlerimizi kapadığımızda gözler aşağı kayar ama sonra yukarı döner ve göz kapaklarınızın tam merkezine bakar); çünkü doğru uyku pozisyonu budur. Sonra dikkati, verilen durumda değil, soyut bir nesnede toplamalıdır – bu bir yaprak, bir bulut ya da dalga olabilir... Bundan sonra dikkat bu soyut nesneden verilen duruma kaydırılmalıdır – Saat kaç? Çok

mu uyudum? Bugün ne yapacaktım? Vb. Sonra gözlerinizi açın, yatakta oturur durumda hedefinizi düşünün. Gözleriniz mahmur, bedeniniz derin bir uykudan uyanmış durumdadır. Böylece, refleksler yoluyla sizin sonraki hareketleriniz belirlenmiş olacaktır.

Eğer esnemeniz gerekiyorsa, esnemenin fiziksel nedeninin beyindeki oksijen ihtiyacından ileri geldiğini bilmelisiniz. Genellikle yapılan yanlış, esnerken soluk vermektir. Oysa esnemede doğru olan, ağzı sonuna kadar açıp havayı olabildiğince içe çekip ciğerleri doldurarak soluk almaktır. Bu şekilde esnemede gözlerinize yaş bile getirebilirsiniz.

Sahnenin ışıkları yanarken karanlıktaymış gibi hareket edilebilir. Görme duyusu pek işe yaramaz duruma gelince, dokunma ve işitme duyuları daha duyarlı bir duruma gelir. Dikkat ayaklara, ellere ve kulaklara odaklanır. Aydınlık bir mekânda karanlıktaymış gibi hareket etme denemesini doğru bir biçimde yaparsanız, gözleriniz de karanlıktaymış imgesini yaratacaktır.

Oyuncular, genellikle, sıcağı, soğuğu, yorgunluğu, başağrısını, hasta olduklarını *düşünerek* oynarlar; ve sonra da inandırıcılık beklerler ya da inandırıcılığı rastlantısal olarak getirdiklerinde buna şaşıp kalırlar. Eğer rol gereği sıcağı verecekseniz, önce bedeninizin hangi kısmının sıcak olduğunu kendinize sormalısınız. Dikkatinizi yalnızca bir nokta üzerine odaklayın: Örneğin, koltukaltı... Bu bölgede bir yapışkanlık ya da ter olduğunu varsayın, bu durumu hafifletmek için araştırın. Kollarınızı kaldırıp havalandırın, üstünüzdeki gömleği ya da bluzu çıkarın, daha çok hava girsin. O anda sıcaklığı duyacaksınız, çünkü bedeninizin diğer tarafları da sıcağı hissedecek. Sıcağı ve terlemeyi göstermek için eski bir klişe olan elle ya da mendille terin silinmesine ter-

lemenin imgesini de eklersek o zaman daha inandırıcı olur.

Ya da bunun tersi: Rol gereği, soğuğu hissedeceksiniz ve hissettireceksiniz. Yine burada da, dikkatinizi, bedeninizin yalnızca bir noktasına odaklayın. Diyelim ki soğuğu ensenizde hissediyorsunuz. Omuzlarınızı kaldırın, isterseniz biraz da titreyin, soğuğu bütün bedeninizde hissedeceksiniz. (Bizler sık sık titreriz; yalnızca kontrolümüz dışında değil, isteyerek de titreyebiliriz, çünkü titreme kan dolaşımını arttırır.) Eğer ısınmak için avuçlarınızı birbirine sürterseniz, o gün ne kadar sıcak olursa olsun, bedeniniz soğuk varmış gibi yanıt verecektir.

Sahne üzerinde yorgunluğu oynayacaksanız, önce yorgunluğunuzun nedenini araştırmalısınız. Doğal olarak, yorgun düştüğünüz mekânı da saptamalısınız. Diyelim ki bütün gün bilgisayar başında, bir yazı-yetiştirdiniz. Boynunuzda, sırtınızda ve omuz başlarınızda bir sertlik hissediyorsunuz. Ayağa kalkın, gerinin, başınızı yumuşak bir biçimde arkaya öne hareket ettirin ve omuz başlarınızı ovun. Yorgunluğu hissedeceksiniz.

Ya da diyelim ki çok sıcak bir günde, altı ince bez pabuçlarla saatlerce yürüdünüz. Tabanlarınız şişti ve ayaklarınız bedeninizin diğer taraflarından daha yorgun. Yumuşak bir biçimde topuklarınız üzerinde yürüyün ve tabanlarınızı dinlendirin; bütün bedeniniz bu yorgunluğu hissedecektir.

Bir çelişki gibi gelse de, oyuncunun, bir ânı, bir durumu *fiziksel olarak sindirebilmesi* için, bir imgeye ya da bir anıya başvurması yerine, o anıdan ya da durumdan kurtulmak için yaptığı hareketlere gereksinimi vardır. Burada, insan fizyolojisinden hareket edilerek bedenin fiziksel olarak hazırlanması söz konusudur.

Rol gereği öksürmek gerekiyorsa boğazınızda gıcık yapan doğru noktayı bulun. Boğazınızda gıcığı ya da gıdıklanmayı hissettiğiniz anda rahatlatan öksürüğü de doğru bir biçimde getirebilirsiniz. Soğuk algınlığı ve dolu bir burun mu gerekiyor: Küçük dilinizin şiştiğini hissedin ve küçük dilinizi büzerken yutkunun: Birden burnunuzun dolduğunu hissedeceksiniz.

Bulantı için, dikkatinizi midenizin bulandığına odaklayın, yanaklarınızı hafifçe şişirin, tükürük toplanması için biraz bekleyin ve sonra derin bir soluk alın, kendinizi hasta gibi hissedeceksiniz.

Başağrıları için, başınızda bir bölgeyi seçin. Örneğin, sağ gözünüze dikkatinizi toplayın; nabzınızın atışını sağ gözünüzde hissedin. Durdurmak için ne yapabilirsiniz? Gözünüzü hafifçe bastırmalı mısınız? Şakaklarınızı mı ovuşturmalısınız? İmgeleminizi bu şekilde çalıştırıp başınızın ağrıdığını hissedebilirsiniz.

Yanık acısı için, parmak ucunuzdaki ince gergin teninizi düşünün. Sonra yanmış gibi üfleyin, yanık acısını hafifletmek için elinizi havalandırır gibi aşağı yukarı hareket ettirin. Parmağınızın yandığına kendinizi inandıracaksınız.

Sayısız trajik ve komik durumda ortaya çıkan sarhoşluğu özel bir durumda göstermek oldukça zordur, çünkü en iyi oyuncular bile zaman zaman çeşitli klişe hareketlerin tuzağına düşerler. Belki bu, sarhoşluğun farklı durumları olmasındandır; çakırkeyif, kontrollü, kontrolsüz, yerlerde sürünürcesine vb... Konuşma da sarhoşluğun derecesine göre değişecektir. Oyunun ve durumun gerektirdiğine göre *özel bir sarhoşluğu* gösterebilmek için, fiziksel duyguları elde etmek için kullandığımız adımları atmamız gerekir. Bedeninizin sizin için en elverişli olan

noktasına dikkatinizi odaklayın ve sonra bunun üstesinden gelmeye çalışın. Bazı oyuncular bunu dizleriyle gerçekleştirir ve dizleri gevşemişken bundan kurtulmak için dizleri dik ve güçlü tutmaya çabalar. Bu, aynı zamanda uykulu gözlerle, gözleri bir yere odaklayamamakla da elde edilebilir. Dil, sanki şişmiş gibidir, onun için de sözcükler iyi 'artikülé' edilemez, temiz bir biçimde konuşulamaz. Oyuncu, eğer 'çakırkeyif'i canlandıracaksa, psikolojik olarak çok fazla konuşma isteği ve sanki herkesin onu dinlemek için can attığı varsayımı işe yarar.

Duyu belleği tekniği, yani düşünceyi bir bölgeye odaklayarak fiziksel uydurmaya gitme tekniği, her türlü duruma uyarlanabilir. Yaşam boyu biriktirdiğimiz fiziksel duyular, bu teknikle herhangi bir oyunun gerektirdiği durumları gerçekleştirmek için yeterlidir.

Hiç gebe kalmadığı halde, gebe bir kadını oynayacak ya da hiç beyin kanaması geçirmediği halde, beyin kanaması geçirmiş bir kişiyi canlandıracak olan oyuncu, tıbbi araştırma yapma koşuluyla duyu belleği tekniğiyle sonuca ulaşabilir. Bütün bunlara bir de Stanislavski'nin "Büyüleyici Eğer"i eklenirse imgelem yardımı da sağlanmış olur. *Eğer* beyin kanaması geçirseydim! *Eğer* gebe olsaydım!

Bu konuyu kapatırken duyu belleği konusundaki bazı yanlışları ve yanlış anlaşılmaları belirtmek isterim. Sıcak, soğuk, başağrısı, sarhoşluk, bulantı, hastalık vb. yalnızca herhangi bir sahnenin gerektirdiği *durumlardır*. Bir sahnenin soğuğu ya da başağrısını göstermesi çok seyrek rastlanılacak bir şeydir. Bunlar amaç değil, yalnızca belli bir durumu gösterecek araçlardır.

Ayrıca bu fiziksel duyular sizi yönetmemeli, oyuncu olarak siz onları yönetmelisiniz. Bunlar sizin kullana-

cağınız ayrıntılardır; aksi takdirde bunlar sizi yönetir duruma gelirse, siz kontrolü kaybeder, oyun oynayamaz duruma gelirsiniz. Eğer sağ gözünüzde bir ağrı varsa ya da gerçekten sarhoşsanız, sahne üzerinde oyuncu olarak sonunuz gelir. Kısacası, gerçek oyuncu sağlıklı bir kişidir. Ruhsal bozuklukları, aşırı fobileri, düşmanlıkları, negatif yaklaşımları olan kişiler zaten oyuncu olamazlar.

OYUNCULUK VE OYUNCULUK EĞİTİMİ ÜZERİNE

Oyuncuda Bulunması Gereken Nitelikler

i. Oyuncu bir sanatçıdır. Onun için de olağan insandan kültürlü ve duyarlıdır; yaratısını ancak kültürü ve duyarlılığı ile geliştirir.

ii. Oyuncu standardize edilemez; çünkü her insan bir birey olduğuna göre, oyuncunun da kendine özgü nitelikleri ve özellikleri vardır.

iii. Oyuncunun niteliği (onun iyi ya da iyinin üstünde olduğu) yalnızca yeteneği (malzemesi) ile değil, entelektüel ve fiziksel çabası, çalışması ile ortaya çıkar.

iv. Oyuncunun sürekli başarılı olabilmesi için, bir müzik virtüözünün, sürekli ve uzun hazırlık çalışmalarında olduğu gibi kesintisiz temrin ve alıştırma yapması gereklidir.

v. Eğitim görmüş bir profesyonel oyuncu da sanatını ancak teknik-estetik ve entelektüel birikimle devam ettirebilir. Bunun için de, bir öğrenci gibi, her gün temrin yapmak zorundadır.

vi. Oyuncu, yönetmenin kuklası değildir; yönetmenin belli bir estetik ve yorum bütünlüğü içinde yol göstereceği bir yaratıcıdır. Oyuncunun sahne üzerindeki yaratısı engellenmemelidir.

vii. Oyuncunun yaratıcı olabilmesi için, mesleğini sevmesi, bu mesleği geliştirmek için kendini yenilemek ko-

nusunda antenlerinin açık ve duyarlı olması, her rolü en iyi şekilde oynamak için istekli olması gerekir.

viii. Oyuncu, mesleki disiplinini ve sahne ahlakını, kafaca belli bir aşamaya eriştiği anda kavrar; aksi takdirde, farkında olmadan tiyatroya zarar verecek bilinçsizliğe ve vurdumduymazlığa yuvarlanır.

ix. Büyük tiyatro adamı Stanislavski'nin dediği gibi, oyuncu "kendini sanatta değil, sanatı kendinde seven" insandır. Gösterişi sanatın önüne alan oyuncu, vitrin olmuş oyuncudur. O, bir sanat yapıtının ortaya çıkmasına değil, kendini ön plana çıkarmaya çalışır.

x. Oysa tiyatronun başarısı kolektif çalışmadadır. Oyuncu da, öteki öğeler gibi, büyük bir sanat yapıtının bir parçası ve ileticisidir. Kendini tiyatroya adamış iyi bir oyuncu, takım oyunculuğuna dikkat eden ve başkalarıyla birlikte var olabildiğinin bilincine varmış kişidir.

xi. Gerçek oyuncu, rolü üzerinde araştırma yapabilen, onu yorumlayıp sahne üzerinde gerçekleştirebilecek estetik-teknik nitelikleri yapısında özümlemiş insandır.

xii. Son yıllarda, oyuncular, yönetmenler ve eğitmenler oyunculuk çalışmalarındaki ve provalardaki yöntemlerini, genellikle sağlıklı sonuçlar veren ve sahne sanatına taze bir hava getiren kinestetik çalışmalarına, "duyarlık-çatışma" eğitimine ve gövde diline dayandırıyorlar. Uzun bir süre temel oyunculuk eğitimi olarak herkesçe kabul edilen oyuncunun iç yaşamından hareket etme ilkesiyle geliştirilmiş olan Stanislavski yöntemi ve bu yöntemin varyasyonları, giderek yerini oyuncunun fiziksel kaynaklarını eğitme ve geliştirme amacını güden 'bilinçli hareket yöntemi'ne bırakıyor.

Yukarıdaki Noktaların Işığında Oyunculuk Eğitimi Nasıl Olmalıdır:

i. Oyunculuk eğitimi, *ayrı programları olan* tiyatronun öteki dalları [yönetmenlik; sahne tasarımı, yani dekor, giysi, ışık, efekt; oyun, senaryo ve reklam yazarlığı; tiyatro işletmesi; sahne mekaniği; tiyatro mimarlığı vb.] ile paralel yürütülmelidir. Ve bu ayrı programların öğrencileri sahne uygulaması [oyun sahneleme] dersinde bir araya getirilip kolektif çalışma düzenine alıştırılmalıdır.

ii. Oyunculuk eğitimi, genel olarak ülkemizde hem etik hem de estetik açıdan tam anlamıyla çözümlenmiş değildir. Uzun ve yorucu çalışmalar ve doğru deneylerle tamamlanabilen oyunculuk eğitiminde gizli bir ciddiyetsizlik ve apaçık bir başıbozukluk izlenmektedir.

iii. Oyuncunun malzemesi insansa, % 80'i uygulama olan eğitim programının geri kalan kısmını oyuncunun kafasını geliştirecek kuramsal ve estetik eğitime ayırmak gerekir. Oyuncu adayı, müzik, resim, plastik sanatlar kadar; felsefe, toplumbilim ve edebiyat da bilmeli, *okuma alışkanlığı* elde etmelidir.

iv. Oyunculuk eğitiminde, herkese tek bir reçete tehlikelidir. Her oyuncu adayına, ruhsal ve bedensel durumuna bakarak özel bir eğitim uygulanmalıdır. Teknik çalışmalarda, öğrencinin fiziksel yapısı, hattâ psikolojik durumu özel bir çalışma gerektirebilir.

v. Ülkemizdeki dört yıllık eğitim süresi içinde, oyunculuk eğitimi alan öğrencinin üçüncü yıldan itibaren mümkün olduğu kadar çok seyirci karşısına çıkması yararlıdır. İkinci sınıfta gerektiğinde, ama birinci sınıfta asla seyirciyle karşılaşmamalıdır. Bunun teknik

ve psikolojik nedenleri vardır ve sonuçları denenmiştir.

vi. Oyuncu adayları, hazırlık sınıfı dışında, dört yıllık eğitimleri içinde 600 - 750 saatlik pratik çalışma ve profesyonel tiyatro stajı yapmalıdırlar. Bu pratik çalışma ve staj yapmayanlar mezun edilmemelidirler.

vii. Yetenek sınavıyla oyunculuk eğitimine alınan öğrenci, yetenekli olsa bile, çalışmadığı takdirde birinci yılın ilk sömestrinde, oyunculuk eğitimine devam etme ya da etmeme hususunda uyarılmalı, eğer bu eğitimi başaramıyorsa daha çok zaman yitirmeden başka bir mesleğe geçmesi sağlanmalıdır. Bunun için de bir *hazırlık sınıfı* gereklidir. Bugünkü yasayla bunun gerçekleşmesi imkânsız olmamakla birlikte, zordur. Bazan başarısız öğrenci iki üç yıl yitirdikten sonra belge almaktadır ki, bu da o öğrenci için çok büyük bir zaman kaybıdır. Oyunculuk eğitimi veren sanat eğitim kurumları için özel bir yönetmelik çıkarılması daha birçok noktada önem kazanmaktadır.

viii. Dünyadaki oyunculuk eğitiminde, eski yöntemler yerini yenilerine bırakmıştır. Bunlar yakından izlenmeli, genç öğretim elemanları bu konuda eğitilmelidir. Ders programları da buna göre yeniden düzenlenmelidir. Okuma alışkanlığı verilmemiş, ileri yaşlarda kendini boşlukta hissedip teselliyi alkolde bulan oyuncular değil, kültürlü, her yaşta kendini yenileyebilecek kafa yapısına sahip oyuncular yetiştirilmelidir.

ix. Uluslar arası öğretim elemanı ve öğrenci değiştokuşu bu eğitimi güncel, taze ve çağdaş duruma getirmede önemli bir faktördür.

x. Ayrıca, bu eğitimdeki gelişmeleri yakından izleyebilmek için uluslararası denemeler, "workshop"lar ve konuya ilişkin, üst düzeyde seminerler yapılmalıdır.

Ülkemizde Çağdaş Eğitim Koşulları Nasıl Sağlanabilir?

i. Eğitim Kurumları, oyunculuk eğitimine kaç öğrenci alabileceğini kendi saptamalıdır. Öğretim kadrosuna, tesislerin durumuna, teçhizat sayısına ve çalışma sistemine göre kontenjanın saptanması, doğal olarak o eğitimi yapan kurumun hakkıdır. Oysa bizde, kontenjanlar, üniversite üstü kurumlarca hiçbir araştırma yapılmadan saptanmakta, kamuoyuna politik yatırım için, eğitimin gerektirdiğinin iki misli öğrenci alınmakta; eğitim de, öğrenci de uzun vadede harcanmaktadır. Tesis yaptırılamayan, teçhizat yatırımı yapılmayan ve açılmayan bütçeler çölünde, işin temeline inilmeden kararlar alınmaktadır.

ii. Oyunculuk eğitimi veren kurumlarda, hem nitelik hem de nicelik açısından tesisler eksiktir. Oyunculuk eğitiminde tek tek ve topluca çalışıldığı için en az birden fazla stüdyo (ideali 4'tür – her sınıf için bir çalışma yeri) ve en az iki sahne[1] olması gerekir. Çünkü oyunculuk çalışması bir buzdağının göründüğü gibidir. Sınıfta yapılanın on mislini, öğrenci, kendi başına çalışmak ve yapmak zorundadır. Ona, çalışmak için mekân gerekir. Ayrıca, oyun sahneleme için dekor, dekor eşyası, aksesuvar yapımı için marangozhane, boya ve demir işlikleri, giysi dikimi için

[1] Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümü'nün iki sahnesi vardır.

dikim atölyesi, ışık ve efekt için elekronik laboratuvarı gereklidir[2].

iii. Oyunculuk eğitimi için kitap, slayt, kaset, VCD ve film gibi, bu konuya ilişkin yardımcı malzemeler kolayca sağlanabilmelidir.

Oyunculuk Eğitmenlerinin Nitelikleri Ne Olmalıdır?

i. Oyuncunun disiplinini ve sahne ahlakını edinmesi için, eğitimdeki öğretmen ve eğitmenlerin de aynı disiplini edinmiş olmaları gerekir.

ii. Oyunculuk eğitiminde, öğrenciyi taklide sevk etmek hem yanlış hem de o adayın geleceğini yok etmektir. Sahne çalışmalarında, hiçbir eğitmen, istenileni yapamayan öğrenciye nasıl yapacağını göstermemeli, ona sonuca gitmek için arayıp bulma fırsatı vermelidir. Başka deyişle, öğrencinin o işi kendi başına başarması sağlanmalıdır. Oyunculuk eğitiminde *sabır* ve *anlayış* her eğitmende bulunması gereken çok önemli bir niteliktir.

iii. Oyunculuk eğitiminde sistem önemlidir. Öğretme sistemini bilmeyen, başka deyişle dersini yaratıcı, zevkli ve geliştirici kılmak için bir yöntemi olmayan öğretmen ya da eğitmenin öğretim kadrosu içinde yeri yoktur. Herhangi bir oyuncu, ne kadar büyük olursa olsun, "oyuncu adayını eğitebilir" anlayışı aldatıcı, yanlış ve tehlikelidir.

iv. Oyuncu eğitmeni yetiştirme konusunda, oyuncular ve oyunculuk eğitimi görmüş mezunlar için Yüksek Lisans düzeyinde program açma zorunluluğu vardır. Bu programda oyuncuyu ileri götürmede gerekli

[2] Bunların tümü de Sahne Sanatları Bölümü'nde mevcuttur.

olan teknik bilgiler, çalıştırma yönemleri ve pedagojik yaklaşım öğretilmelidir.

EK: Profesyonel Oyuncu

i. Oyuncuların evcilleşmeleri (domestikleşmeleri), sahneden uzaklaşmaları ve günlük rutine kaçmaları önlenmelidir.

ii. Yetişen oyuncuları rate durumuna sokan zihniyetin de ortadan kaldırılması gerekli. Beş altı yıl hiç sahneye çıkmadan, ama düzenli olarak yüksek bir memur maaşının dört mislini alanlar körelip gidiyorlar. Çünkü hiç sahneye çıkmıyorlar. Nasıl dayanıyorlar buna bilemem. Bunlar ya emekliye ayrılmalı ya da aldıklarını hak eder fırsatı yaratıp sanatçı onurlarını kurtarmalıdırlar.

iii. Profesyonel oyuncular, oynadıkları oyun, gösterdikleri gelişme ve başarı göz önüne alınarak ödüllendirilmelidir. Bu tatsız durumun ortadan kalkması için, rekabetin girmesi gerekli. Ödenekli tiyatroları olan diğer ülkelerde olduğu gibi, oyuncuları atıl duruma iten bu duruma son verebilmek, ancak oyuncuları ortaya koyduklarıyla değerlendirmekle olur. Her oyuncuya, yaptığı çalışmaya, harcadığı emeğe ve sanatsal başarısına göre ücret verilmelidir.

DOĞAÇLAMA ÜZERİNE

Eski kullanımı içinde, *tulûat* (doğuşlar, doğmalar; *tulû*= doğma, doğuş), ülkemizde genellikle ya yazarı olmayan, bir iskelet senaryo üzerinde, her oyuncunun kendi yeteneğine ve kapasitesine göre sözler, konuşmalar uydurduğu temsillere verilen addır ya da metinli tiyatrolarda metnin dışına çıkıp halkı güldürmek için uydurulan sözlerdir. Bu ikincisi, tiyatro açısından hiç de istenmeyen bir davranıştır. Ama tiyatro tarihi içinde yeri olan birincisi, yani Tulûat Tiyatrosu, temeli olan grotesk'i, müziği, dansı, çene yarıştırmaları, beceriye dayanan sözsüz oyunları, taklit ve ikili söyleşmeleri içerir. Orta Oyunu, meddahlık yoluyla anlatımı canlandırmış, mukallitlikle mimiği ve hokkabazlıkla beceriyi edinmiştir. Tulûat Tiyatrosu, bunun için, Orta Oyunu sanatçıları tarafından başlatılan bir tür olmuştur.

Ancak ben bu yazımda, ne Tulûat Tiyatrosu'nu ne de bir disiplinsizlik sayılan metin dışı laf sokuşturmalarını ele alacağım. *Tulûat* sözcüğünün toplumumuzdaki çağrışımı yukarıdakilere ilişkin olduğundan, oyunculuk estetiğinde çok önemli olan 'içe doğuş', yani *doğaçlama* üzerinde duracağım.

Yaşam ve Oyun

Yaşamımızın her anında, hiç ummadığımız bir anda ve biçimde ortaya çıkan bir durum karşısında o duruma uyum sağlayabiliriz. Olan şey ne kadar umulmadıksa, bi-

zim de ona tepkimiz o kadar anlık (spontan) ve dolaysız olur. Eğer duyarlı, dışadönük ve açık bir insansak kendimiz ve başkaları üzerinde birtakım keşiflerde bulunabiliriz. Eğer duyarlılığımız az ise tepkilerimiz daha çok toplumun bize kabul ettirdiklerine uygun olur; bunlar da birtakım toplum ölçütlerini ve stereotiplerini getirir. Tiyatro doğaçlamasının bu kalıplı ya da vasat tepkilerle işi yoktur. Bunun için de günlük yaşamdan iki şey alıp bunu tiyatro için kullanmamız gerekir: Bunların ilki, bilinmedik ve umulmadık bir durum karşısındaki spontan tepkidir; ikincisi de iletilecek sorun üzerinde sezgisel bir yaratıcılık kazanmak için bu durumu denetimli bir biçimde kullanmaktır.

Bugün, doğaçlamanın tiyatrodaki önemi dünyanın her yanında kabul görüyor, üzerinde sık sık tartışılıyor. Kısacası, güncel bir konu oldu. Aslında, doğaçlamanın çok gerilere giden bir tarihi var. *Homo ludens*'in ortaya çıkışından beri, eski ritüellerden başlayarak *Odysseia* ve *İlyada* gibi ilk epik öykülerden bu yana doğaçlama tiyatronun çeşitli biçimlerinde yer almıştır. Bilindiği gibi, *İlyada* doğaçlamaya dayanan öykü anlatımı ile başlamış, sonradan bir metin halini almıştır. Ezgilere ve danslara biçim verilmeden önce çok uzun doğaçlama süreçleri olmuştur. Doğaçlama komedyada, köy oyunlarında, göçer eğlencelerinde, antik Yunan ve Roma güldürülerinde, İtalyan halk tiyatrosu *commedia dell'arte*'de çeşitli etkilerle sürüp gitmiştir. Günümüzde, doğaçlama, yaşamımızın birçok alanında, örneğin. oyun sahnelemede, oyuncu eğitim programlarında, konuşma eğitiminde, pedagog yetiştirmede, psikoterapide ve eğitimin çeşitli alanlarında kullanılmaktadır. Doğaçlamanın yararı şu ya da bu alanda her zaman görülmüştür.

Oyunculuk, yaşamı anlamada bir temel etkinliktir. İster tiyatro için profesyonelce yapılsın, ister eğitimde bir araç olarak kullanılsın, oyunculuğun temeli de doğaçlamaya dayanır. Eğer oyunculuğun birçok etkinlik alanında önemi varsa, önce insanların kafasındaki birtakım önyargılar ve çağrışımlar üzerinde durmalıyız.

Birçok insanın kafasında "oyunculuk" sözcüğü olumsuz bir çağrışım yapar; oyunculuk, "gerçek" değilmiş de, daha çok "yanılsama"ymış gibi kabul edilir. Oyunculuk yapıntı bir şey değil mi? Oyunculukta gerçek olan var mı? Yaşamla ilişkisi ne kadar? Bir kaçış değil mi? Tüm oyuncular kendilerini sergilemiyorlar mı? En kötüsü de gerçek dünya yerine hayal dünyasını işlemiyorlar mı?

Önce oyunculuğun ne olduğunu açıklamalıyız. Oyunculuk, insan ve insan ilişkileri üzerine bir yorum getirme ve canlandırmadır. Bu, kendisinden çok başka bir karakteri oynayarak ya da kendisinin yabancısı olduğu bir duruma karşı kendi tepkilerini getirerek gerçekleşebilir. Her iki durumda da, iyi oyunculuk için gereken nitelikler, yaşamda da gereken niteliklerdir.

Her iki durumda da, oyuncu canlandıracağı kişinin koşullarını, özelliklerini, o kişinin fiziksel çevresini ve o kişinin başkalarıyla olan ilişkilerinde nasıl davranacağını bulup çıkarmak zorundadır. Bunun için de oyuncunun, karşılaştığı her şeye karşı doğru tepkiyi verecek duyarlığa sahip olması gerekir; ve en önemlisi, göstereceği tepkiler oyuncunun denetimi altında olmalıdır.

İçten Doğan

Oyunculukta doğru olan, her zaman gerçekliğin yansıtılması değildir, ama içten doğan itki ile (spontanlık ile) yaşam gerçeğindeki doğruları görmemize yarayan tür-

den oyunculuktur. Örneğin, doğaçlama derslerinden birinde, bir oyunculuk öğrencisine temrin verdim: Aslında boş olan birkaç bardakta farklı içecekler varmış gibi yapıp, içtiği şeylere karşı, imgelemini kullanarak tepki gösterecekti. İlk bardakta sevdiği bir şey, ikincisinde bilmediği, ama içtikten sonra beğendiği bir şey, üçüncüsünde bildiği için tadını sevmediği bir şey, dördüncüsünde ise bilmediği, ama içtikten sonra beğenmediği bir şey olduğunu belirttim.

Sınıfa da, arkadaşlarını dikkatle izlemelerini ve sonunda hangi tepkinin "gerçek" ve "inandırıcı" olduğu üzerinde onların düşüncelerini alacağımı söyledim. Temrini yapan öğrenci, sınıfın bilmediği üçüncü bardakta bulunan şeyin, sirke olduğunu söyledi, oysa seyredenlerin bir kısmı bunu buzlu çay sanmışlardı. Öğrenci, bardakta ne olduğunu önceden bildiği için, içtikten sonra tükürmüştü, ama sınıf bu hareketi abartılı buldu. Öğrenci, en gerçek ve inandırıcı tepkiyi dördüncü bardakta vermişti, çünkü önceden bilmediği bir şey içtiği için tepkisi doğaldı. Bu temrinle tepkiye hazırlık, tepki, şok ve denetim sorunu çalışılmıştı.

Başka deyişle, oyunculuk, yaşamdaki bir kişiyi upatıp canlandırmak değil, karşılaştığı kişiye, o anki duruma, ilişkiye doğru ve inandırıcı bir tepki vermek ve buna yorum eklemektir. Oyuncu, aklı ve sezgisiyle anladığı bir durumu, bir yaşam dilimini, verilen an ve konumda, inandırıcı bir biçimde yeni baştan yaratan kişidir. Gerçek oyunculuk, yaşamdan daha büyük ya da küçük olabilir, iyi çalışılmış ya da çalışılmamıştır, ama her zaman önemli olan, icra edildiği anda doğruluğunu ve inandırıcılığını kabul ettirmektir. Oyunculuk, komedyada, tragedyada, farsta, melodramda ya da herhangi bir alt türde gereklidir; ancak biçimin ve çağın gerektirdiği koşullar

içinde, her birinin kendine özgü bir oyunculuk yaklaşımı vardır.

Bunun için de oyunculuk eğitimi yalnızca ses ve beden teknikleriyle sınırlandırılamaz. Yaşamın niteliklerini yeni baştan ve inandırıcı bir biçimde yaratmak için arayışa, deneye ve buluşlara büyük önem vermek gerekir. Bunlar, aynı zamanda, oyuncu adayının yorum yeteneğine de çok şeyler katar. Bütün bunları, o, kendisiyle ve tiyatro topluluğu ile ilişki kurarak gerçekleştirmek zorundadır.

Bir oyuncunun durumu tam anlamıyla kavraması için yalnızca ona söylenenler yeterli değildir, çünkü bize bir şey söylendiğinde onu aklımızla anlarız. Oysa oyunculukta bir karakteri, bir durumu tam anlamıyla anlayabilmek için, oyuncunun o durumu ya da kişiyi yaşaması, denemesi ve hissetmesi gerekir. Sahnelediğim oyunlardan birinde genç bir aktrise, doğal olarak, oynayacağı karakter üzerine yorumumu söylemiştim. Ancak bir süre, her provada ona aynı şeyleri anımsatmam gerekti. Birkaç gün sonraki provalardan birinde heyecanla, "Şimdi çok iyi anlıyorum!" dedi. Ben ona, "Ama bunu her provada tekrarlayıp durdum" deyince, o, "Evet, ama şimdi onu kendi başıma buldum!" diye yanıtladı. Aslında haklıydı. Oyuncunun bir durumu tüm evreleri içinde tamamen anlaması için kendi başına arayıp bulması gerekiyor.

İletişim - Etkileşim

Oyunculuk, bir iletişim-etkileşim sanatıdır. Oyuncunun, diğer oyuncular ve seyirci ile iletişime girmesi, hiç kuşkusuz, bir gösteriş ya da gösteri olarak değil, oynadığı rolü paylaşması içindir. Teşhircilik, bencil oyunculuğu egemen kıldığı ve oyuncunun kendini ön plana çıkarma

dürtüsünü geliştirdiği için, gerekli olan buluşların yapılmasına bir engel oluşturur.

Aynı şekilde, sadece kendine bakmaktan, kendine ve sesine hayran olmaktan kaynaklanan içe dönük bir oyunculuk da oyuncunun gelişmesi için büyük bir engeldir. Oyuncu, bu narsisist yaklaşımıyla, daha çok bulunduğu durumun tadını çıkarmakla ve bu durumundan yararlanmakla ilgilenir. Oysa bir oyuncunun kendine bakması, yüksek bir bilinç aşamasına erişmesi için olmalıdır. Ancak böyle bir bakışla, bireysel düzeyde ve grup düzeyinde tam bir deneyim kazanarak insan ruhunu anlayabilir.

Oyuncu için başka bir sınırlama, sahne üzerinde yeterli olmasına karşın, özel yaşamında kuru ve sınırlı olmasıyla ortaya çıkar. Oyuncunun, aynı duyarlığı sahne dışında da göstermesi gereklidir, çünkü tiyatro ve oyunculuk bir yaşam biçimidir.

Bu insanlar, dar anlamı içinde birer uzmandırlar. Sanatın ve özellikle de tiyatronun görevi bireyin, toplumun, kısacası insanlığın gelişmesi içindir. Tiyatro, günlük yaşam içinde duyarlı, kişiler ve olaylar karşısında uyanık, yaşamı yorumlayabilecek oyuncular gerektirir. Onlar ancak bu kapasiteyi edindikleri zaman sahne üzerinde bir yeniden yaratmaya gidebilirler. Başka deyişle günlük yaşamlarında doğaçlamaya gidebilen oyuncular sahne üzerinde de bunu başarabilirler.

Dramatik deneyim, yaşam deneyiminin yoğunlaştırılmışıdır. Bu da, önemli anların seçimini yaparak, onları yeniden düzenleyerek ve bunları seyircilerle, diğer oyuncularla paylaşarak gerçekleştirilir. Bu iletişim-etkileşim, her aşamada – akıl, duygu, fiziksellik, görsellik, işitsellik ve estetik aşamalarda – ortaya çıkar.

Provalar sırasında, oyuncu, oynadığı role ve birlikte

oynadığı diğer oyuncuların rollerine uyum sağlamak için çalışır. Bir süre sonra, çalışması ve denedikleriyle öteki oyuncularla bu uyumu elde eder. Dolayısıyla seyirci ile olması gereken uyumu da gerçekleştirir.

Bu noktada, dikkat edilmesi gereken belirgin bir çelişki var. Oyuncu, rolü canlandırırken, o rolün kisvesine bürünürken bunu bilinçli, denetimli bir biçimde yapar. Onun bilinç aşaması, seyirciyi unuturken, çelişkili bir biçimde, seyirciyle sürekli bir iletişim durumunda olduğunu bilmesidir. İnsanın karmaşık doğasındaki bilinç çevrimi tepki gerektirdiği durumlarda aynı anda değişik dikkat aşamalarına kendini odaklayabilir. Örneğin, en basitinden bu tıpkı bir taksi sürücüsünün, bir yandan trafiğe, insanlara dikkat edip arabasının denetimini elden bırakmazken, öte yandan da arabasına aldığı müşteri ile iletişim kurması gibidir.

Organik Oyunculuk

Organik oyunculuğun ilk ve en önemli ilkesi, oyuncu davranışının duyarlı bir bilincin doğrudan sonucu olması ve çevresine içten doğan doğru tepkiyi vermesidir. Bunun için de organik oyuncu, içinde bulunduğu yaşamı anlayabilir ve ona karşı duyarlı olabilir; ve kendini sınırlamadan ona en doğru tepkiyi verebilir. Organik oyunculuk her türlü taklidi, 'gibi olmayı' bir yana bırakır, bunun yerine *içten doğan tepkileri* koyar.

Peter Brook, "*Uyarayım: Bazı durumlarda, 'nasıl olursa olsun' bile iyidir! Provanın ilk günlerinde, saçma – yani gerçekten saçma – bir şey bulmak olanaksızdır, çünkü insanları ayağa kaldırıp aksiyona sokabiliyorsa, en cılız fikir bile yararlı olabilir*"[1] der. Brook, burada do-

[1] Bkz. *There Are No Secrets*, Methuen Drama, London 1995, s. 63.

ğaçlamanın oyuncu için kaçınılmaz olduğunu vurgular. Bu temrinler oyuncu topluluğunun uyuşuk alanlarını harekete geçirmeli, kendisinin henüz araştırmaya çekindiği. oyunun temalarına ilişkin duygusal dünyayı ortaya çıkartmak için çaba harcamalıdır. Öyleyse, doğaçlamaya ne gerek var? Birincisi, herkesi rahatlatacak olan ilişkiyi sağlayacak atmosferi yaratmak ve sınav havası yaratmadan herkesi ayağa kalkıp oturmalarında serbest bırakmak için gereklidir. Başlangıçta korku kaçınılmaz olduğundan. ilk gerekli şey güvendir. Bugün, oyuncuları en korkutan şey konuşma olduğundan, işe sözcüklerden, ve düşüncelerden değil, bedenden başlamak gerekir. "*Özgür bir beden yaşadığı ve öldüğü yerdedir. Bunu temrinlere uygulayalım. Akış içinde olan enerjimizi alan herhangi bir şeyin bize yararı olur. Onun için olağanüstü bir şey için kafa patlatmayalım. Hep birlikte bir şeyler yapalım, saçma sapan da görünse, nè önemi var? Öyleyse, ayağa kalkıp daire yapın! Yerde yastıklar var, herkes bir yastık alsın, bunu havaya fırlatıp tutun...*"[2]

İki doğaçlama biçimi vardır: Oyuncunun mutlak özgürlüğünden ateşlenenler ve dışarıdan, hattâ bazan insanı daraltan ögelerle verilenler. Bu durumda ve her temsilde, oyuncu yenilenecek, kendisindeki ve başkalarındaki her ayrıntının iç yankılarını duyarlılıkla algılayıp doğaçlamaya gidecektir. Bunu yaptığı takdirde, hiçbir temsilin ötekine benzemediğini görecek ve bu bilinç ona her an kendini yenileme fırsatı verecektir.

Bu çalışmaların normal süresi haftalar ve aylar alabilir. Provalar boyunca ve her temsilden önce, bir alıştırma ya da doğaçlama oyuncuyu hazırladığı gibi grup dinamiğine de yardımcı olur. Eğlence, büyük bir enerji kayna-

[2] A.g.y. s. 64.

ğıdır. Amatörün, profesyonele karşı bir avantajı vardır. Amatör, fırsat çıktıkça, zevk için oynar; yeteneksiz bile olsa, heyecan duyar. Eğer bir profesyonel, profesyonelliğin getirdiği verim düşüklüğünden kaçınmak istiyorsa, yeniden dinçleşmeye gereksinimi vardır. Bu da ancak doğaçlamalarla sağlanabilir. Bir karakteri, durumu ya da olayı anlamak için, araştırıp incelemeden, ona önyargılı bir biçimde yaklaşmamak gerekir, işte bunun için de bize ara-bul yöntemine kapı açacak olan doğaçlamalara önem vermemiz gerekir.

ALTERNATİF TİYATRO VE ÖTESİ

Son on on beş yıldır ülkemizdeki değişim ve geçiş dönemi çalkantıları, egemen kültüre karşı yalnızca yeni bir kültür anlayışına ivme kazandırmakla kalmadı, aynı zamanda bir alternatif tiyatro gereksinimini de gündeme getirdi. Alternatif tiyatro, şu anda var olan kültür kirlenmesi içindeki tiyatronun yerine konulacak olan, deneye ve araştırmaya yönelik, özgün, yaratıcı, ilerici ve kültür düzeyi yüksek bir tiyatro anlayışı anlamına gelir. Bu yeni tiyatro, çalışmalarını, günümüzün çeşitli toplum olaylarından, örneğin, insan hakları, düşünce özgürlüğü, gelir dağılımı adaletsizliği, güneydoğu savaşı, mezhep kavgaları, feminizm, ekonomik açmazlar ve benzeri sorunlardan soyutlamış, alışagelinen, tekdüze tiyatronun karşısındadır. Bu yeni tiyatro, estetik ve politik anlayışı, çalışma yöntemleri ve teknikleri hiç değişmeyen, alışkanlıklarını sürdüren egemen orta sınıf tiyatrosunun bir alternatifidir ve yeni kuşakları kavrayacak, onların düşüncelerini ve duygularını temsil edecek bir tiyatro anlayışını içerir. Bunun için de, yeni bir tiyatral kavramı iletecek, birbiriyle uyumlu, yeni çalışma yöntemleri, yeni teknikler ve yeni estetik ilkeler üretme çabasındadır. Alternatif tiyatro, her ülkenin kendi koşulları içinde, birbirinden değişik olabilir.

Ülkemizde, ödenekli Devlet Tiyatroları ve Şehir Tiyatroları dışında, yarı ödenekli ve ödeneksiz özel tiyatrolar, tiyatro eğitimi veren üniversitelerin tiyatro toplulukları,

amatör tiyatrolar ve bir de son yıllarda başlayan çeşitli meslekten erişkinlerin bir araya gelip kurdukları amatör halk toplulukları ile altı çeşit tiyatro eylemi vardır. Ancak çelişkili olan durum, bu saydığım kurumların bir kısmı, bir yandan bilinen, alışagelinmiş anlayışı sürdürürken, öte yandan da alternatif tiyatro anlayışını içerir. Örneğin, İstanbul Şehir Tiyatroları bir yandan orta sınıfa yönelik bir repertuvarı yürütürken, öte yandan da kurduğu Tiyatro Araştırmaları Laboratuvarı (TAL) ile yeni estetik yöntem ve teknikler yoluyla değişik ifade yolları araştırmaktadır. TAL, oyuncunun yaratıcılığını irdeleyen *dinamik tiyatro* üzerinde durmaktadır. Aynı şekilde, alışagelinmiş, hattâ bazan çok kötü sahnelenen temsillerle seyirciyi boğan Devlet Tiyatroları, İstanbul'da "Birim Tiyatro", Ankara'da "İrfan Şahinbaş Deneme Sahnesi" yoluyla yerli ve yabancı sanatçılarla deneylere yönelmekte ve seyirciye yeni bir soluk getirmeye çalışmaktadır. Bunlar gibi, bazı özel tiyatrolar da (Bilsak, Stüdyo Oyuncuları, Tiyatrofil, Kumpanya Sahnesi, Dokuz Eylül Üniv. Sahne Sanatları Bölümü Deneme Topluluğu vb.) statik tiyatro çıkmazını görüp çeşitli "Workshop" çalışmaları ile alternatifler aramaktadırlar. Yeni, kirlenmemiş bir tiyatro düşüncesi, genç kuşaklar arasında giderek yaygınlaşmaktadır. Tiyatro eğitimi veren üniversite tiyatroları ise eğitim gereği ve üslupları tanıtmak açısından klasik ve çağdaş oyun çalışmalarının yanı sıra deneysel uygulamalara da hatırı sayılır bir yer vermektedir. Kısacası, tiyatromuz kendi tekdüzeliğine başkaldırmaktadır.

Kültür kirlenmesi sürecine girmiş kapitalist burjuva toplumunun günlük, rutinden kendilerini kurtarmış sanatçılarını yeni arayışlar çeker. Bu sanatçılar, kendi alanlarında araştırmaya yönelik, özgün, yaratıcı, ileri ve kültür düzeyi yüksek yeni deneylere girerler. Bunların an-

cak küçük bir bölümü başarılı olur, diğerleri bir çıkmaz sokağın sonunda durmak zorunda kalırlar. Bundan yılmayanlar yeni baştan kolları sıvarlar. Yazın ve plastik sanatlar ile karşılaştırıldığında, tiyatro daha farklı bir yol izlemek zorundadır: çünkü bireysel çalışmalar ve denemelerle gerçekleştirilebilecek yazın ve plastik sanatlardan değişik olarak, tiyatroda kolektif bir çalışma kaçınılmazdır.

Bu yeni tiyatronun iki enerji kaynağı (toplumsal nedenler ile estetik araştırma ruhu), sanatçıların, insanlığın serüvenini gözlemledikleri iki perspektifi ortaya çıkardı. Bunlardan dışa dönük olanı, bireyin toplumdaki kimlik sorunu ile toplumsal kurumların sorgulanması; içe dönük olan öbürü ise düşüncelerin, duyguların, düşünce yapısı ile algılama bilincinin araştırılmasıdır. Bu da, yapımın bir meta olarak yalnızca satışıyla ilgilenen ticaret amaçlı tiyatro eyleminden daha başka yollar gerektirir. Kâr amaçlı ticari tiyatronun tersine, alternatif tiyaronun sanatçıları, kendileri ve seyircileri için tiyatro yaşamını geliştirmeyi hedeflerler. Absürd tiyatro, bireyin düşünsel yabancılaşmasını yansıtmıştı; alternatif tiyatro ise bireyin ve toplumun yükümlülüğünü yansıtmaya yöneliktir. Alışagelinmiş çerçeve sahne alanları ekonomik olmadığı gibi, estetik yenilikler için de her zaman yeterli değildir. Çerçeve sahneli tiyatrolar hem tek yanlı bir görüşe açıktırlar, hem de oyuncu ile seyirciyi birbirinden ayıran sahne ve salon olarak bölünmüşlerdir; bu durum, alternatif tiyatronun birçok estetik uygulayıcısı için kabul edilir bir şey değildir; çünkü onlara göre bu biçimdeki tiyatrolar oyuncu-seyirci birlikteliğini yok ederler. En önemli değişikliklerden birkaçı, 1- doğaçlamaya dayanan, otonom yaratıcı bir yöntemin geliştirilmesi, 2- tiyatroyu, sözlerin egemenliğinden kurtarıp görsel vurgunun arttırılması ve

3- seyirciye uydurma bir konunun yanılsamasını vermek yerine, onun gerçek dünyanın bilincinde olmasını sağlayacak estetik anlayışın getirilmesidir.

Yeni oyunlar da otonom yöntemle yazılmalıdır. Alışagelinmiş konvansiyonel tiyatrodaki iki aşamalı yöntem (oyun yazarı metni yazar, yönetmen sahne metnini hazırlar) yerine, oyun metni yazarın ve yönetmenin aynı kişi olduğu, sahne deneyleriyle ortaya çıkarılan bir metin olmalıdır. Metni yazan, oyunu sahnede tamamlamalıdır. Konvansiyonel tiyatroda bulunan çeşitli teknik uzmanlar yerine, alternatif tiyatroda birkaç uzmanlık alanını bilen çok yönlü sorumluluğu paylaşacak kişiler olmalıdır. Bu, hem çalışma süresini kısaltır hem de ekonomi sağlar.

Alternatif Tiyatro diyebileceğimiz bu deneme tiyatrosu var olan tiyatro alışkanlıklarına, anlayışına ve estetiğe başkaldırır. Bu yeni tiyatro, çalışmalarını, günümüzün çeşitli toplum olaylarından, örneğin, insan hakları, düşünce özgürlüğü, gelir dağılımı adaletsizliği, etnik savaşlar, mezhep kavgaları, feminizm, ekonomik açmazlar ve benzeri sorunlardan soyutlamış, alışagelinen, tekdüze tiyatronun karşısındadır. Yeni tiyatro; estetik ve politik anlayışı, çalışma yöntemleri ve teknikleri hiç değişmeyen, alışkanlıklarını sürdüren egemen orta sınıf tiyatrosunun bir alternatifidir ve yeni kuşakları kavrayacak, onların düşüncelerini ve duygularını temsil edecek bir tiyatro anlayışını içerir. Bunun için de yeni bir tiyatral kavramı iletecek, birbiriyle uyumlu yeni çalışma yöntemleri, yeni teknikler ve yeni estetik ilkeler üretme çabasındadır. *Alternatif Tiyatro*, her ülkenin kendi koşulları içinde, birbirinden değişik olabilir.

Alternatif tiyatronun kendini ifade etmesinde en etkin araç görselliktir ve bu da onu, alışagelinen sözel tiyatrodan ayırır. Bunun birkaç nedeni vardır: En bilineni, se-

yirci için görmenin, işitmekten daha etkili olmasıdır. Psikolojik bir neden, politikacıların ve reklamcıların satışlarını sözlere dayandırmaları olabilir. Ayrıca, deneysel kavramların hiçbiri sözlerle anlatılamaz; birçok şey görselliğe dayandırılarak daha iyi anlatılabilir. Alternatif tiyatro, evrensel bir dil hedeflediği için kendi dilindeki sözcükleri seçerek ekonomik bir biçimde kullanır. Anarşik ve sorgulayıcıdır. Bundan başka, yeni tiyatro yapımlarına giren Richard Schechner, Robert Wilson, Luca Ronconi, Richard Foreman, Joseph Szajna vb. sahne tasarımcıları elbette görselliği vermeye eğilimli olmuşlardır. Görselliğin ön plana geçmesindeki bir başka neden de, odak noktasını oyuncunun yaratma eylemine kaydırarak onun fiziksel araçları (yani ses, gövde hareketleri) yoluyla düşünce ve duygu atmosferini iletmektir.

Birkaç istisna dışında, yeni tiyatro gösterileri, şimdiki gerçek zamanda ve mekânda geçer. "*Eğer gösteri, seyirci bilincinin sürekliliğini hedefliyorsa, bir yandan seyircinin algılama bilincine, öte yandan gösteri yoluyla yaratılmış olan dünyayı, seyircinin psişik yoldan özümlemesine yönelir. Resim sanatında olduğu gibi, alternatif tiyatronun görsel özellikleri içinde, ışık ve gölgeler, anlamı sağlayan ve seyredenin dikkatini odaklayan öğelerdir*" (Brecht etkisi). Bu tiyatroda, seyirciler, nerede ve kim olduğunun farkındadır; onlar tıpkı bir resim sergisindeki ziyaretçiler gibidirler. Theodor Shank'in dediği gibi, "*Onlara sunulan yanılsamanın bilincindedirler, kapılmazlar ama düşünürler ve duyumsarlar. Aynı şekilde alternatif tiyatronun seyircisi, oyuncuların da farkındadır. Oyuncular, belirli karakterleri, düşünceleri, duyguları aktaran estetik canlılardır*".

Performance Group'un kurucusu ve çalıştırıcısı Schechner, oyun kuramlarını "Çevresel Tiyatro İçin 6

Yerleşik İlke" adlı yazısında formülleştirdi. Bu altı ilke Schechner'in yapmak istediklerini belirliyordu:

1. Yaşam ile sanat arasındaki geleneksel ayrımı yapmayan bir tiyatro anlayışını kabul etmek zorunludur.
2. Bütün mekânlar gösteri ve seyirci içindir.
3. Tiyatral olay ya tümüyle değiştirilmiş bir mekânda ya da bulunan herhangi bir mekânda gerçekleşebilir.
4. Odak noktası esnek ve çeşitlidir. Çevresel tiyatroda odak noktası, geleneksel tiyatroda olduğu gibi tek de olabilir, çok da; çok odaklı çalışmada seyirci hareket etmeden, aynı anda olagelen her şeyi göremez; bu da seyirciye neyi göreceğini seçme hakkı verir. Ya da yalnızca bir kısım seyircinin olayı anlayabileceği bir *lokal odak noktası* saptanmış olabilir.
5. Bir öğe diğerlerine feda edilemez. Artık oyuncu, diğer işitsel ve görsel öğelerden daha önemli değildir. Bazan oyuncular da, kitle, ses, renk, doku ve hareket gibi ele alınabilir.
6. Metin, ne bir başlangıç noktasıdır ne de yapımın hedeflediği şeydir. Bir yapımda metin olmayabilir de.

1970 ile 1980 arasında ortaya çıkan birçok tiyatrocu formalist'ti ve ilgi alanları biçimsellik ve yapısalcılıktı. Bunda *minimalist* ressamların, happening'lerin, Michael Kirby'nin ortaya attığı *structuralism*'in, post-modern dans ile Schönberg'in on iki ton müziği ile uğraşan bazı bestecilerin yeni müzikleri etkin olmuştu.

Doğal olarak, bu sanatçılar, araştırmalarını yapıp yeni bulgulara varabilmek ve geleneksel tekniklerin sınırlamalarını aşabilmek için önemli geleneksel teknikleri yadsıyorlardı. Daha 1913'te Marcel Duchamp tahta bir tabure-

nin üstüne bir bisiklet tekerleği koyarak resmin tüm tekniklerine ve malzemelerine karşı olduğunu belirtmişti. 60'lı yılların *minimalist* ressamları o güne dek geliştirilmiş tüm tekniklere sırt çevirmiş, renk biçimleri ve bunların birbirleriyle uyumunu yeterli görmüşlerdi. John Cage tüm geleneksel müzik yapılarını bir yana bırakarak besteler yapmıştı. Ressam olarak bilinen Allan Kaprow 50'li yılların sonunda *happening*'lerle uğraşmaya başlamıştı.

Örneğin, Robert Wilson'ın tiyatro estetiğini genel olarak şöyle özetlenebilir:

1. *Algı Farklılıkları Kuramı:* Wilson, herkesin iki farklı düzeyde görüp işittiğini belirtiyordu: *Dış Ekran* ve *İç Ekran*. Dış Ekran'da dış dünyada olup bitenler, deneyimler ve algı vardır. İç Ekran'da ise düşler ve hayaller etkindir. Körler yalnızca iç ekran ile görürken, sağırlar sesleri iç işitsel ekranla algılarlar.
2. *Dil:* Wilson, otistik Knowles ile çalışırken onun sözcükler kullandığını, ama bunların konuşmanın genel amacına uymadığını izledi. Çocuk, sözcükleri, ses, müzik ve bazan da görsel desenler olarak, yani biçim alabilecek, kâğıda aktarılabilecek yolda kullanılıyordu. Wilson ve grubu, çocuk sayesinde iletişimin alternatif bir dili ve değişik aşamaları olduğunu kavradılar.
3. *Metin:* Tiyatroda önceden yazılmış metni bir yana koyan ve sahne metninin önemini vurgulayan Wilson'ın yapıtlarında yazınsal dramatik metin yerini gösterime yönelik üretime; yani yazar, yerini, yazar-yönetmen-oyuncu'ya bıraktı. Ve metin değişik kaynaklardan alınmış, birbirleriyle bağlantısı olmayan parçalardan kurgulanıyordu. Metne yaklaşımında dilin ses olanaklarına önem veren Wilson'ın müzikli tiyatroya yönelişi de bu yüzdendi.

4. *Biçim:* Wilson'ın biçim anlayışında gerçeküstücü özellikler görürüz. Sarsıcı görüntüler, mantık dışı bir şiirsellik, vahşi bir güzellik ve sıradışı imgeler onun biçim anlayışını bütünlüyordu. Wilson'ın biçimde ön planda tuttuğu şey uyumsuzluk ve uygunsuzluk düzlemiydi. Onun zengin hayal gücü içinde mantığın yeri yoktu. Yine de yapımlarında kendine özgü bir mantık vardı. Örneğin, *Einstein Kumsalda*, insanoğlunun kalıplaşmış düşüncelerine, hareketlerine, bakış açılarına ve metalaşmış sanatına karşı bir başkaldırıyı yansıtıyordu.
5. *Yönetmen:* Wilson'ın, yönetmen-terapist olarak yönelişi, bireyciliğin doğallığını ve oyunun hareket zenginliğini özgür duruma getirmek, sesin belirlenmiş ölçüsünü özenle hazırlamak, hareket ve jestleri yeteri kadar bırakarak oyuncunun kendini kısıtlamadan diğerleriyle olan ilişkilerinin bilincinde olması ve oyuncunun kendi bireyselliği için var olması olarak özetlenebilir.
6. *Oyuncu:* Wilson'ın oyuncudan beklediği, kendini hiçbir kısıtlama olmadan ifade etmesiydi. Oyuncuların belli bir biçem ve teknikle oynamaları yerine, kendilerini varetmeleri, kendileri gibi konuşup hareket etmeleriydi. Oyuncu, yaratışında özgürdü. Artık oyuncu, bir rolü benimsemeyecek ve sahnede yaşatma yoluna gitmeyecek, ama o rolle kendi iç yapısı arasındaki bağlantıları keşfederek roldeki kendini yaşayacaktı. Wilson, sanatçının bir uyurgezer gibi yaratabildiği kanısındaydı ve oyuncunun da böyle yaratabileceğine inanıyordu.
7. *Seyirci:* Sahnedeki eylemi yürütenler birer özgür yaratıcıydı, ama yorumcu değildi. Yorumcu olan seyirciydi. O da özgürdü. İster yorum yapar ister yapmazdı.

Uzun süreli oyunlarda, seyircinin sıkılmasını önlemek için seyirciye de özgürlük verilmesi gerekirdi. İzleyici bu süreç içinde tamamen uyuyabilir ya da dışarı çıkıp bir şeyler içebilirdi. Seyirci tamamen serbestti. Wilson'ın akılcılığa karşı olan estetiğinde seyirci olağanüstü güzel hayal gücü imgeleriyle çevreleniyordu.

İngiltere'de ise, *Fringe* toplulukların çoğu, her türlü aracı kullanmayı seviyor ve bu yolda yeni bir gösteri anlayışına yönelerek aktörü sahne plastiğinin bir parçası sayıyorlardı. Bu topluluklar, Tiyatro Sanatı'nın (Theatre Art) yerine, Gösteri Sanatı'nı (Performance Art) koyuyorlardı. Gösteri Sanatı, kabareden sirk oyunlarına, rock ya da pop konserlerinden öykü anlatmaya kadar her türlü olanağı kullanarak – bütünlük kaygısı taşımadan – seyirciye yöneliyordu.

Peter Brook ile Charles Marowitz'in önemli buldukları hedef, seyirciyi değişik yollardan şoke etmekti. Şoke etme eylemi elbette görece bir şeydir; seyircisine göre değiştiği gibi, aynı şeyin ikinci kez yaşanması da bir sahnenin şok etkisini ortadan kaldırabilir. Bu da her temsilde, başka şoke edici bir öğenin bulunmasını gerektirir. Bu şoklardan biri oyuncuyu sahnede çırılçıplak oynatmaktı; örneğin Glenda Jackson, rol gereği banyoda soyunmuştu. 1963'te, Marowitz, Edinburg'da düzenlenen tiyatro semineri için bir 'happening' hazırladı. Burada da çırılçıplak bir oyuncunun oynaması büyük gürültü yarattı. Altmışlı yılların sonunda sahnedeki çıplaklığa alışıldı ama 1963'te bu, şoke edici bir görüntüydü.

Çıplaklık şokunun bir akrabası burjuva ahlakına olan saldırıydı. İkinci bir şok türü, neo-Dadaist görünüşteydi ve edebiyata saldırıyordu. Üçüncüsü, bir askerî seferberlik titizliği ile planlanan ve spontan yaratışlarla geliştiri-

len alışagelinmiş oyunların yerden yere vurulmasıyla elde ediliyordu. Örneğin, oyuncular, seyircilerden bir sözcük, bir tema istiyorlar ve o anda doğaçlamalarla bu istenilen sözcüğü ya da temayı canlandırıyorlardı. Önemli olan, oyuncuyu daha önceden yazılmış diyaloglardan kurtarmak ve onun özgürce yaratmasını sağlamaktı.

'İşkence Tiyatrosu Sezonu'nda değişik yönde gelişen dört 'fringe' gelişmesi görülür: Bunlar çevresel topluluklar, agit-prop tiyatrolar, çok araçlı gruplar ve neo-Dadaist'lerdi.

İtalya'da Giorgio Strehler'in hedefi, yaşamsal oyunculuğun biçimini yeniden yaratmaktı. Bu hedefe varabilmek için ona göre en önemli rol Arlecchino'ydu. Strehler, sahne estetiğine yeni bir plastik anlayış içinde eritilmiş politik bir bakış getirdi. O, politik tiyatroya yeni bir yön kazandıran tiyatro adamıdır. Maddeci dünya görüşü içinde, sözel kuruluşa düşmeden tiyatro sahnesine getirdiği estetik ve felsefe ile Avrupa tiyatrolarını etkilemiştir. Strehler'in politik yönelimi şiirseldir, bunun için de Avrupa halkına olan etkisi, hiçbir politik topluluğun yapamadığı kadar geniş bir alana yayılmıştır.

Altmışlı yılların ortasında, İtalyan eleştirmenlerin, 'çılgınlığın yönetmeni' dedikleri ve Strehler'den sonra, 1998'de, Piccolo Teatro'nun başına geçen Luca Ronconi, bu değerlendirmeye yalnızca seçtiği temalar için değil, aynı zamanda tipik ve farklı bir oyunculuk anlayışını içeren kişileştirmeleri için layık görülmüştü. Eleştirmenler gözünde, Ronconi, sınırı *"sıradışılığa ve büyüselliğe"* varan, ortaya çıkarılması olanaksızmış gibi görülen tablolarla *"Ortaçağ şenliklerindeki jonglörler"* gibiydi. Ronconi'nin en büyük özelliği koyduğu onlarca oyunda hep değişik şeyler denemiş olmasıdır. Onun fantezisi opera için de çok uygundu, onun için de Avrupa'nın çeşitli

kentlerinde birçok opera sahneledi. Ancak bu bazan onun skandal yaratmasına da neden oluyordu.

Örnekler çoğaltılabilir; Fransa'da Roger Planchon, Patrice Chereau, Jérôme Savary, Ariane Mnouchkine ve daha birçokları Alternatif Tiyatro alanında radikal yenilikler ve dönüşümler sağladılar.

Alternatif Tiyatro'yu gerçekleştirmek isteyenlerin, her şeyden önce üç önemli şeye sahip olmaları gerekir: Bunlar, *dünya görüşü, birikim + bilgi* ve *sanatsal yaratıcılık*'tır. Dünya görüşü, tek yanlı, değişmez, yenilenmez değildir; tam tersine, olayları, insanları sorunları çözümleyebilmek için kuşkuyu, araştırmayı ve yenilenmeyi içeren bir felsefi tavırdır. Dünyayı özümseyecek uydu antenleriyle çok geniş bir perspektifi yakalayan kişinin dünya görüşüne sahip olduğunu söyleyebiliriz.

Bu yeni tiyatro gösterileri, şimdiki gerçek zamanda ve mekânda geçer. Eğer gösteri, seyirci bilincinin sürekliliğini hedefliyorsa, bir yandan seyircinin algılama bilincine, öte yandan gösteri yoluyla yaratılmış olan dünyayı, seyircinin psişik yoldan özümlemesine yönelir. Resim sanatında olduğu gibi, alternatif tiyatronun görsel özellikleri içinde, ışık ve gölgeler, anlamı sağlayan ve seyredenin dikkatini odaklayan öğelerdir. Bu tiyatroda, seyirciler, *nerede ve kim olduğunun farkındadır*; onlar tıpkı bir resim sergisindeki ziyaretçiler gibidirler. Onlara sunulan yanılsamanın bilincindedirler; kapılmazlar, ama düşünürler ve duyumsarlar. Aynı şekilde alternatif tiyatronun seyircisi, oyuncuların da farkındadır. Oyuncular, belirli karakterleri, düşünceleri, duyguları aktaran estetik canlılardır.

Ama bunun için de oyuncuların, yeni bir estetik anlayışı özümsemiş olmaları gerekir. Onlar bu estetiği araştı-

rarak, deneyerek bulmuşlardır. Bilindiği gibi, tiyatronun, sinema ve televizyona olan en önemli farkı, oyuncularla seyircilerin aynı yerde ve aynı zaman diliminde buluşmalarıdır. Ancak çoğu konvansiyonel tiyatro gösterisinde olduğu gibi, seyircinin, oyuncuyu değil de yalnızca oyuncunun yarattığı karakterin yanılsamasını görmesine izin verilirse, o zaman bu önemli avantaj, sinema karşısında etkinliğini yitirir.

Öyleyse ne yapılacaktır? Önce, yapıyormuş gibi görünmeyi ve gizemli bir atmosferi kullanan yanılsama tiyatrosunun gizlikapaklı görünüşünden kurtulmak gerekir. Tiyatro yoluyla, bireysel ve toplumsal değişime katkısı olacağını savunan alternatif tiyatronun temsilcileri, yanılsama tiyatrosunu, toplumdaki din kurumları gibi, düşünmeyi engelleyen bir uyuşturucu olarak görür; çünkü her ikisi de gerçek dünyanın varlığından ve toplum sorunlarından kaçarlar. Öyleyse, en önce yapılacak iş, oyuncuyu ön plana çıkarmaktır. Bunun için de oyuncunun seyirci ile iletişim kurmasını sağlayacak yeni bir estetik ve teknik gereklidir. Bu da görselliği öne çıkaran tekniktir. Oyuncunun psikofiziksel olanakları, yani fizyolojik olanakları (ses, gövde) yoluyla seyirci ile daha yoğun bir iletişimin kurulması düşünülmelidir. Oyuncu, onu yeni bir "temas biçimi"ne götürecek yeni bir dil bulmalıdır. Bu da sürekli araştırma ve deney ile gerçekleşebilir.

Birikim + bilgi, *Alternatif Tiyatro*'yu ortaya çıkarma olasılığını arttıran donanımdır. Bilgi, en eskisinden yenisine kadar tiyatronun geçirdiği evrelerden, kuramlardan, estetik deneylerden ve bunların sonuçlarından haberdar olmaksa, birikim de sahne çalışmalarında bir usta aşamasına gelmiş olmaktır.

Sanatsal yaratıcılık, vasat oyuncunun ya da tiyatrocunun erişebileceği bir olgu değildir. Sanatsal yaratıcılık

çok geniş ve zengin bir imgelem, spontanlık, aykırı bir mantık ve kararlılık gerektirir.

Alternatif Tiyatro'yu gerçekleştirme çabasına girenler *hedef* seçmelidirler. Neye yönelmek istiyorlar? Neyi getirmek istiyorlar? Nasıl bir tiyatro? Genel sahne plastiği mi? Oyunculuk çalışmaları mı? Yeni bir oyun düzeni anlayışı mı? Yoksa bunların tümünü içeren çalışmalar mı? Hedef, bir açıdan biçem bütünlüğünü ve içerik-biçim birliğini de sağlar. Hedef seçildikten sonra mekân, malzeme ve çalışma türü saptanmalıdır.

Alternatif Tiyatro'yu ortaya çıkaracak laboratuvar çalışmalarında en önemli denek oyuncunun kendidir. Ancak bu oyuncu, kendini hem enstrüman (malzeme) hem de yaratıcı (sanatçı) olarak kullanıma açık tutan, eğitilmiş oyuncu olmak zorundadır. Eğitilmemiş, amatör oyuncu böyle bir araştırma içinde yararlı olamaz. Malzeme, her sanat alanının kendine özgü kurallarına göre farklıdır. Yazarın deney gereci kâğıt kalemdir. Ressamınki fırça ve boyadır. Müzik alanında deney yapabilmek için eğitilmiş profesyonel müzisyene gereksinim vardır. Sahne üzerindeki laboratuvar çalışmasında, deneyin en önemli gereci eğitilmiş, disiplinli sanatçıdır. Sahnenin deney için temel malzemesi sanatçı ise, sağlıklı ve sonuç veren bir deney için eğitilmiş, tekniği ve yaratıcılığı olan oyuncu söz konusudur. Bu zorunlu özellikler ise ancak bilgi birikimi ve sürekli çalışma ile sağlanabilen şeylerdir.

Malzeme, yani sahne (tiyatro, opera, bale) sanatçısı, deneyin zorunlu gereksinimleri olan bilgi ve yaratıcılıktan soyutlanamayacağına göre, sahne deneyleri için hevesli, ama eğitilmemiş kişileri denek olarak kabul etme olanağı yoktur. Piyano çalmayı kulaktan öğrenmiş, piyanist olmayan birinden Mozart'ın bir sonatını çalmasını

nasıl isteyemezsek, sahne eğitimi görmemiş birinden de deney yapmasını bekleyemeyiz!

Eğer amaç, sahne sanatını yeni boyutlara götürmek, onu yenilemek ya da değişik anlatım yolları bulmaksa, bir kalp ameliyatı kadar zor ve önemli olan sahne deneyi de eğitilmemiş, bilgisiz kişilerle nasıl yapılacaktır? Sahne yaşamına ilişkin bir konuda, onu yaşatacak bilgiye ve tekniğe sahip olmayanlar bunu nasıl gerçekleştireceklerdir? Yalnızca sahne kurallarını, tarihini bilmek ya da çevresine karşı duyarlı ve bilinçli olmak yeterli midir? Eğer yeterliyse, o zaman hastalıkları ve "tıbbi müdahale" konularını kitaptan öğrenen, ama eline hiç neşter almamış biri de herhangi bir ameliyata girer, yaşamaktan başka isteği olmayan bir hastayı öldürebilir. Sahne deneyi konusu da, yukarıdaki bu örnekten farklı değildir. Burada da bir yaşam söz konusudur.

Gerçek anlamda, her yönden donanımlı sahne sanatçısı yetiştirmeden, sonuç veren, başarılı deneylere girme olasılığı yoktur. Yarım yamalak eğitim görmüş sahne sanatçıları ya da hevesli amatörlerle sahne laboratuvar çalışmalarına girmek, sonuçsuz kalacak bir gösterişten öteye gidemez. Bu, tıpkı izcilerin, bayramdan bayrama kılığını kuşanıp boru-trampet takımıyla düzenledikleri geçit töreninin günlük heyecanına benzer.

Peki ama *Alternatif Tiyatro*'yu gerçekleştirmek o kadar kolay mı? Her önüne gelen *Alternatif Tiyatro*'yu gerçekleştirecek donanıma sahip midir? Her oyuncu bir sanatçı mıdır? Gerçek sanatçı, bir yaratı anına ulaşabilmek için her türlü özveriyi yapmaya hazırdır. Eğitilmiş de olsa, vasat sanatçı, alışkanlıklarından dolayı herhangi bir riske girmeyi göze alamaz. Göreneğe bağlı, basmakalıp ve vasat olan her şey bu korkuyu taşır. Konvansiyonel oyuncu da çalışmasını mühürler; bu mühür onun kendi

savunmasıdır. Kendini koruma korkusu içinde olan oyuncu verileni yapar ve sonra da kendini kapatarak mühürler. Kendini açması, yeni yaratılara yönelebilmesi için, oyuncu, bütün duvarları yıkmak zorundadır. Mekanik oyuncu, hep aynı şeyi yapar; onun diğer oyuncularla olan ilişkisi de bu yüzden ham ve duyarsızdır. Öteki oyunculara baktığı ya da onları dinlediği zaman, bu yalnızca bir düzmecedir. O mekanik kabuğuna saklanarak kendini güvende hisseder.

Tiyatro belki de sanatlar içinde en zor olanıdır; çünkü aynı anda üç ilişki birden, uyumlu bir biçimde gerçekleştirilmek zorundadır: Bunlar, i. Oyuncunun kendi iç yaşamı, ii. Öbür oyuncular ve iii. Seyirci ile olan ilişkileridir.

i. Oyuncu, kendinin en özel anlam kaynakları ile derinlemesine ve gizli bir ilişki içinde olmalıdır. Eski kahvehanelerdeki meddahlar ve kıssahanlar, eski masalları ve öyküleri büyük bir hazla anlatırken buna kendi iç yaşamlarının coşkusunu da eklerlerdi. Kendilerini her an seyircilerine *açarlardı*; ancak bunu, seyircilerin hoşlanmaları için değil, anlattıklarının niteliklerini onlarla paylaşmak için yaparlardı. Kulakları, dışa dönük olduğu kadar içe de dönüktü. Her gerçek oyuncunun yapması gereken de aynı anda iki değişik dünyada birden olmaktır.

ii. Bu zor ve karmaşık bir iştir ve öbür oyuncularla olan ilişkiye hazırlar. Örneğin, oyuncu, Hamlet ya da Lear'i oynuyorsa, ruhunun en gizli derinliklerinde öykü atmosferinin tepkilerini dinlerken, öbür oyuncularla da tam bir ilişki içinde olmak zorundadır. Oynadığı anda yaratıcı yaşamının bir parçası içeri döndüğüne göre, oyun partneri olan öteki oyuncuyla ilişkiyi gerçek-

ten kesintisiz olarak yüzde yüz sürdürebilir mi? Bu o kadar zor bir işlemdir ki!

iii. Belirtmiş olduğumuz bu iki ilişki sanki zor değilmiş gibi, şimdi üçüncü ilişkiye kısaca değinebiliriz. Birlikte oynayan iki oyuncu, aynı zamanda iki ayrı karakter ve iki ayrı meddahtırlar. Başka deyişle, bunlar birden fazla meddah ya da çok bağlı birer meddahtırlar. İki oyuncu birbirleriyle anlamlı bir ilişki kurarken, her ikisi de doğrudan seyircilere konuşurlar.

Öyleyse, araştırma ve deneye yönelecek olan sanatçı oyuncular her şeyden önce bu üç yönlü ilişkiyi dikkate almak zorundalar: Yani kendilerine, öteki oyuncuya ve seyirciye olan ilişkiyi her an göz önüne almalıdırlar.

Tiyatro sanatçıları, araştırma ve deneylerle birçok yeni teknik bulguladılar ya da yeniden keşfettiler. Grotowski'nin Polonya'daki "Laboratuvar Tiyatrosu"nda yaptığı araştırma ve deneyler birçok ülkenin oyunculuk anlayışını etkiledi. Grotowski, dikkati gövde tepkileri üzerine çekti, "itki ile tepki ilişkisini zedeleyen tüm engelleri ortadan kaldıracak" *via negativa* adını verdiği, yani *eksilterek salt oyunculuğa ulaşma* tekniğini buldu; psikofiziksel alıştırmalarla, oyuncunun fiziksel ve psişik işlevleri arasındaki uyumsuzlukları yok etmeyi amaçladı. Artaud'nun, Brecht'in, Absürd Tiyatro'nun ve Grotowski'in sentezini yakalamaya çalışan "Open Theatre"ın yöneticisi Chaikin, odak noktası olarak oyuncunun gövdesi ile sesini seçti. *Ses-Hareket* alıştırmalarıyla oyuncunun, oynadığı karakterden ayrı olan varlığını ortaya çıkarmaya yöneldi. Bu alıştırmalar, Julian Beck ile Judith Malina'nın yönettiği "Living Theatre"ın gösterilerinin bir parçası oldu ve 1968'de, bu topluluğun oynadığı *Cennet Şimdi* (Paradise Now) adlı gösteride, bu alıştırmalara se-

yirciler de katıldılar. Bu temsilde, oyuncular bir karakteri oynarken oyuncu ile karakter üzerinde ikili bir odak noktası oluşturuldu. Bu, yanılsamacı olmayan bir oyunculuk tekniğini içeriyordu.

Bazı alternatif tiyatro temsilcileri, örneğin "San Francisco Mime Group", oyuncularının yanılsama yaratmalarına izin verirken, seyircinin gerçek dünyadan kopmamasını sağlayan bir atmosfer yaratırlar. Oyuncular karakterleri canlandırmazlar, gösterirler. Ayrıca yanılsamayı kesmek için, oyun içinde ya da dışında, jonglörlük, akrobatlık, dans, popüler parçalar çalan orkestra gibi araçlara başvururlar.

Bazı açık hava temsillerinde, seyirciler bir mekândan başka bir mekâna geçerek güncel olayları gösteren temsilleri seyrederler. Aynı tutum, Richard Schechner'in "Performance Group" adını verdiği topluluğunun birçok yapımında izlenebilir. Onun gösterilerinde dikkat bir değil, birkaç noktaya çekilir ve seyirci istediğini seyreder. Öte yanda, "Snake Theatre", gösterilerini bir deniz kenarında düzenlediğinde, seyirci yanılsama ile gerçeği aynı anda algılar.

Tasarımcı formalistler, tiyatroya komposizyon ve biçimsel öğeleri getirdiler ve onların gösterilerinde, yanılsamayı vurgulamadan, bunları odak noktası yaptılar. Alan Finneran'ın çalışmalarında izlediğimiz gibi nesnelerin, ışığın ve oyuncuların kompozisyonu sağlandı. Robert Wilson'ın gösterilerinde ise müzik, oyuncu, biçimler yoluyla hipnotik efektler getirildi. Öte yanda, Michael Kirby'nin Structuralist Workshop'unda yapısal görsellikler vurgulandı. Bu görsellik, daha birçok tiyatroda değişik yönelişler içinde gerçekleştirildi. Örneğin, "Squat Theatre"da, sahne arkası sokağı gösteren, ama içerisini göstermeyen büyük bir camekân olduğundan, seyirciler

oyun boyunca sokaktan gelen geçenleri de gördüler, böylece yayalar da o gösterinin içinde yer aldılar.

Yaratma yönteminde otonom olan alternatif tiyatro topluluklarının yapıları birbirlerinden farklıdır. İlk başlarda bazı topluluklar oyuncu, yönetmen, tasarımcı ve yazar arasında görev ayrımı yapmadan çalıştılar. Kolektif çalışmayı ilke edinen bazı topluluklar uzmanlık alanları ne olursa olsun, herkesin her işi yapmasını istediler. Ancak idealizm azalıp toplumsal sorumluluk duygusuna gölge düştükçe, kullandıkları kolektif yöntem de sulanmaya başladı. Bunların dışında kalan, kendini kanıtlayan topluluklar da vardı. Örneğin, on yıl süreyle, New York'ta, Joseph Chaikin'in yönettiği "Open Theatre"da oyunlar, bu topluluğun tüm üyelerinin katkılarıyla ortaya çıkarılıyordu. Başka bir örnek de, Richard Foreman ve Alan Finneran gibi, yazar-yönetmenlerin sorumluluğu altında oyun üreten topluluklardı.

Alternatif tiyatro sanatçıları, oyuncunun metinle ve temsilin seyirciyle olan ilişkilerini irdelerler. Onlar, tiyatronun özgün ve henüz erişilmemiş köşelerini bulmaya çalışırlar, tiyatronun sınırlarını, eğlencenin ve ticari işlevinin ötelerinde ararlar. Var olmanın, değişen çağın, toplumun anlamını daha iyi ifade edebilmek, bunu seyirciye hissettirebilmek ve onun da düşünmesini sağlayabilmek için daha etkin yollar bulmaya çabalarlar. Bunun için yeni gereçlere, yeni tekniklere, yeni biçimler yaratmaya gereksinim duyarlar; çünkü onların önemli buldukları şeyleri konvansiyonel tiyatronun getiremeyeceğine inanırlar. Zaman değişmiştir, insanlar ve yaşam sürekli değişmektedir; bir zamanlar güncel olan gereksinimler bugün için geçerli değildir. Tiyatro da yaşamın kendisi olduğu için değişmek ve değiştirmek zorundadır.

Ve asıl önemli olan, ortaya çıkarıldığında, Alternatif Tiyatro'nun bir ötekisi'nin yolunu hazırlayabilmesidir. Yapılan çalışmalar ve çıkarılan sonuç *Ötekisi*'nin muştusunu veriyorsa Alternatif Tiyatro hedefini on ikiden vurmuş demektir. Başka deyişle, alternatifin alternatifi olasılığı başkaldırının ve sanattaki geliştirici anarşinin en mutlu ânıdır.

Peter Brook, *The Shifting Point* (Değişim Noktası) adını verdiği kitabının önsözüne şöyle başlıyor: "*Hiçbir zaman tek bir gerçeğe inanmadım. Buna benimki ve başkalarınınki de dahil. Bütün ekollerin, bütün kuramların belli bir yerde ve zamanda yararlı olabileceğine inanıyorum. Ancak bir kimsenin, coşkuyu ve en iyiyi, dünya görüşüne sahip bir kimlikle yaşayabildiğini keşfettim*".

BAUHAUS:
İLK RESİMSEL TİYATRO DENEYLERİ

Yirminci yüzyılın ilk yarısında sahne plastiği açısından en ilginç biçimsel deneyler, Walter Gropius tarafından, 1919 yılında, Weimar'da kurulan mimarlık okulunda gerçekleştirilmiştir. Birinci Dünya Savaşı'nın Almanya'yı etkisi altına alan kötü sonuçları ve sınıf kavgaları arasında kurulan bu okulun mimarlığa katkılarının yanı sıra çeşitli sanat dallarında da ilginç deneyleri olmuştur. Bu okulun tiyatroya olan katkısına geçmeden önce o döneme kısaca bir göz atmak gerekir.

1917'de gerçekleştirilen Ekim Devrimi ve ilk Sovyet Hükümeti'nin ortaya çıkışı, Avrupa'nın birçok ülkesinde olduğu gibi Alman proletaryası tarafından hemen benimsenmişti. 1918 ağustosunda Alman ordularının batı cephesinde uğradıkları yenilgi, beklenen hareketleri hızlandırdı. Aynı yıl kara askerleri ve denizciler Kiel'de ayaklandılar. Bu ayaklanmalar daha sonra çeşitli Alman kentlerine sıçradı. Berlin'deki ayaklanmadan sonra İmparator II. Wilhelm, ailesini bile yanına almadan Hollanda'ya kaçtı. Monarşiden burjuva demokrasisine yönelen Almanya'nın başına, dar görüşlü Ebert geçti. Ebert hükümeti kapitalistlerin ve toprak ağalarının çıkarlarını korumayı sürdürürken, imparatorluğun geri gelmesini düşleyen subaylarla işbirliğine girişti. İşçi birliklerini yasa dışı hareketlere kışkırtarak geniş çapta tutuklamalara girişen bu hükümet, devrimci Spartakistler'i de ortadan kaldır-

mayı amaçlıyordu. 5 Ocak 1919'da Berlin prolataryası silahlı bir ayaklanmaya girişince Ebert hükümeti bunu kanlı bir biçimde bastırmıştı. Ancak bu, prolateryayı daha da güçlendirdi. Mart ayında kanlı çatışmalar yeniden başladı ve bu kez daha kanlı bir sonuç ortaya çıktı.

Tam "Bauhaus" okulunun kuruluşu sırasında, Almanya'da çok önemli grevler arka arkaya geldi. Bu kez devrim hareketi Bavyera'da görüldü; 13 Nisan 1919'da Bavyera'nın başkenti olan Münih'te işçiler yönetimi ele geçirerek bir sovyet cumhuriyeti kurduklarını duyurdular. Bu sovyetin başında önemli bir oyun yazarı olan Ernst Toller vardı. Ancak yüz bin kişilik bir ordu kenti harabeye çevirince yeni kurulan cumhuriyet de tarihe karşıtı.

Faşistler yönetime gelinceye dek kanlı sınıf çatışmaları sürdü gitti Almanya'da. Bu hareketler içinde bir de eski ve yeni kuşaklar arasında bir uçurum derinleşmeye başladı. Gençler, baskıya, babanın egemenliğindeki otoriteye, okullardaki disiplin yönetimine ve giderek "otorite" sayılan her şeye başkaldırmaya başladılar. Bütün bu olayların içinde, o dönemin dünyasını yansıtmaya çalışan dışavurumcu yazın ve sanat olgularının temelinde, başkaldırı ve "yeni bir düzen" özlemi vardı.

"Bauhaus"[1] okulu bu çalkantıların ortasında kuruldu. Bu okulda yapılan çeşitli deneylerle yeni bir sahne plastiği anlayışı ve tümcül tiyatro (Total Tiyatro) kavramı desteklenmiş oldu. Ne ki, mimarlıkta işlevselliği çıkış noktası olarak gören Gropius'un karşısında, sahne de-

[1] "Bauhaus" adını taşıyan okul, 1925 yılının ilkbaharında siyasal baskı altında kalmıştır. Faşizme doğru son hızla yol alan hükümet böyle bir okulu gereksiz görmeye başlamıştı. Aynı yıl "Bauhaus"un en önemli öğretmenlerinden biri olan Oscar Schlemmer'in kadrosu kaldırılmıştı. Okul 1925 sonunda Dessau'ya taşındı. 1933'te Nazilerin yönetimi ele geçirmeleriyle tamamen kapandı. 1937 yılında, bu okuldan yetişenler Chicago'da "Yeni Bauhaus" adıyla bir kurumu başlatılarsa da bu uzun ömürlü olmadı.

neylerine girişen ressam ve heykeltıraşlar ilginç çalışmalar yapmalarına karşın soyut kaldılar. Nitekim, sahne deneyleriyle ün yapan Oscar Schlemmer'in sahne boşluğunu değerlendirmede önem verdiği ilk şey çağı yansıtacak soyutlamalardı. Soyut resimler yapan Laszlo Moholy-Nagy ise sahne üzerinde tipografi, grafik sanatı, fotoğraf ve filmi birleştirerek yeni soyutlamalara yöneldi.

"Bauhaus"un yönelimi, çevresindeki kokuşmuş yaşam düzenine karşı, ileri bir sanat anlayışını başkaldırarak geliştiren bir tutum gösterir. Alman burjuva sanatının kalıplarını kırarak yeni bir dünyanın sanat deneylerine önem veren bu okul birçok yönden önemli sonuçlar getirmiştir. Her şeyden önce, sanatçının, sahnenin dinamik birimi olması, sanat alanında teknik ve estetik çalışmanın bireşimi ile yeni sonuçlar elde etmesi gerekiyordu. İnsanın biyolojik yönelimleri ve algılamaları, biçim ve oylum kavramları "Bauhaus" okulunun asal çalışma alanını ortaya çıkarıyordu. Bu okulun eğitim yönteminde ilkelerden birincisi, eğitmenin kendi düşüncelerini öğrencilere zorla kabul ettirmemesiydi; hattâ öğrencilerin en küçük öykünmesine bu yöntem içinde engel olunuyordu. Öğretmenden öğrencinin elde edeceği en önemli şey, yeni buluşlara gidebilecek bir çıkış noktası idi.

"Bauhaus"un tiyatro alanına getirdiği yeniliklerin başında, çeşitli anlatım biçimlerini üstün bir teknikle birleştirecek olan yepyeni bir tiyatro mimarlığı kavramıdır. Walter Gropius'un, Erwin Piscator için hazırlamış olduğu "tümcül tiyatro" tasarısı bu çalışma anlayışının ürünüdür. Gropius, 1935 yılında düzenlenen, "Volta Kongresi" diye anılan tiyatro kongresinde çok ilginç ve işlevsel bir tiyatro yapısı tasarısı önermiştir. Gropius böyle bir tiyatro yapısının tasarımını, büyük tiyatro yönetmeni Piscator'un sahnede gerçekleştirdiklerini ilk gördüğü 1926 yılından

beri düşünmekteydi. Hitler başa geçtikten sonra bu tasarı suya düşmüş; Gropius bunu ancak Almanya dışında yapılan bir kongrede bildiri olarak sunabilmiştir. Çağdaş tiyatronun gereksinimleri için yetersiz olan tiyatro yapılarını dikkate alan Gropius, tiyatro mimarlarının "ışıklama ve sahne oylumu açısından daha işlevsel" bir tiyatro yapısına yönelmelerini zorunlu görmekteydi. Bu öyle bir yapı olmalıydı ki, tiyatronun bütün sahne biçimlerini bir araya getirebilmeliydi.

Gropius'a göre, üç asal tiyatro sahnesi vardır: Bunlardan ilki, dört yanı seyirciyle çevrili, oyun yeri ortada olan ve üç boyutlu bir oyun düzeni gerektiren Çevreli Tiyatro'dur; ikincisi, at nalı biçiminde, basamaklı seyir yeri ve yuvarlak oyun yeri olan Antik Yunan Tiyatrosu; üçüncüsü de, tiyatro sahnesinin Rönesans'tan sonraki gelişimi olan Çerçeve Sahneli Tiyatro'dur. Alışagelinmiş burjuva tiyatrosu çerçeve sahneli tiyatroyu geliştirmiştir. Oysa bu biçimdeki tiyatro sahnesi, tiyatronun tamamlayıcı kesimi olan seyirciyi gerektiği ölçüde kapsayamaz. Her türde ve anlayışta yapıtların oynanabilmesi için bu üç biçim sahnenin tek bir yapı içinde kaynaştırılması gerekmektedir. Sanatçının "Total Tiyatro" terimi ile açıkladığı bu tiyatro yapısı seyirciye, aynı gösteri içinde bile, üç ayrı sahne tekniğinden de yaralanma olanağını vermektedir. Aynı gösteride yönetmen üç ayrı biçimi de kullanabilmektedir. Oyun seyircilerin ortasında, çerçeve içinde ve önde oynanabilmektedir. Seyirci yerlerinin bir kesiminin mekanik olarak dönmesiyle bu sahne biçimleri sağlanabilmektedir. Salon iki bin seyirciyi alacak büyüklüktedir.

Gerek tiyatro mimarlığı gerekse sahne estetiği açısından büyük yankı yapan bu tasarı, Hitler'in yönetimi ele geçirmesiyle gerçekleşememiş olsa da, daha sonraki ti-

yatro yapı tasarımları için güncelliğini yitirmeyen bir düşünce ve uygulama örneği sayılmıştır.

"Bauhaus" okulunun en önemli sanatçılarından biri[2] olan Oscar Schlemmer, okula heykel öğretmeni olarak girmiş ve yaratıcılığını tiyatro sahnesine dek genişletmiştir. Heykel bölümüne bağlı bir deneme sahnesi kuran Schlemmer zamanla bu sahne deneylerine geniş bir öğrenci ve seyirci topluluğu çekmeyi başarmıştır. Schlemmer'in çıkış noktaları çağımızın simgesi olan soyutlama, makineleşme, teknoloji ve yeni bulguların gizil güçleridir. Tiyatro ise her çağda olduğu gibi yirminci yüzyılın da devingen bir imgesi olduğuna göre, plastik çalışmaların sahnede görülmesi gerekmektedir.

Schlemmer'in sahne üzerindeki en önemli estetik çalışmaları, onun sahne oylumunu yorumlamasındaki yeni görüşlerde izlenir. Onun resimlerinde de gördüğümüz, oylumu yalnızca bir görünüş olarak ele almaması, oylumu her noktasındaki canlılığıyla değerlendirmesi, onun sahne deneylerinde de vardır. O, sahne boşluğunun oylumu içindeki bütün noktalardan yararlanmayı başarılı sonuçlara götürebilen bir sanatçıdır. Geometri ile mekaniğin soyut kavramlarını insan gövdesine uygulayan sanatçı, bu çalışmasıyla insan figürünün evrensel ruh durumlarını simgelediğini savunur. Antik Yunan oyunlarının önemli, işlevsel bir anlatım aracı olan ve Uzakdoğu tiyatrosuyla çeşitli halk tiyatrolarında kullanılan maske, Avrupa tiyatrosunda ilk anlamlı anlatımını Schlemmer'in çalışmalarıyla bulmuştur diyebiliriz. Sanatçının maskeyle yaptığı başarılı deneyler, günümüz tiyatrosundaki maske yoluyla soyutlama işlemine ilk örnekler olmuştur.

[2] Öbürleri Kandinski, Paul Klee, Otto Dix, Kurt Schmidt, Xanti Schawinski vb. sanatçılardır. Bauhaus'un bugünkü uzantısı Amerikalı yönetmen Robert Wilson'dır.

Schlemmer'in plastik düzeninde adım ile jest, biçim ile eşya, renk ile ses, sahne oylumunun içinde tamamlanmış, sahne oylumundaki oyuncu konusunda yeni düşünceler ve sorunlar ortaya koymuştur. Böylece, sahne öğeleri yardımcı nitelikte değil, oyuncu gibi sahnedeki devinimi ve canlılığı sağlayan asal öğeler olarak kullanılmıştır. Sanatçının, "İnsan ve Sanat Figürü" ("Mensch und Kunstfigur") adını verdiği yazısında, bu düşüncelerini kesin bir biçimde açıkladığını izleriz. Şöyle başlıyor yazısına Schlemmer:

"Tiyatro tarihi, durmadan değişen insan biçiminin görünüşlerini ele alan tarihtir. Bu, çocuksuluktan düşünceye, doğallıktan yapaylığa gidip gelerek tinsel ve öznel olayları yaşayan insanın oyuncu tarihidir. Bu 'transfigürasyon'da önemli öğeler biçim ve renktir; bir başka deyişle, bir ressamın ya da yontucunun kullandığı gereçlerdir. Bu 'transfigürasyon' için kullanılan alan, sahne oylumu ile tiyatro yapısının belli bir yoldaki biçimidir"[3]

Oscar Schlemmer, bu çağın en belirgin niteliği olarak kabul ettiği soyutlamayı iki ayrı gelişme içinde ele alır: Bu soyutlama, kişisel bir saçmalık sınırsızlığına (ad absurdum'a) ya da en yüksek gizil güçlere dek yönelir. Bu çağın başka bir belirgin niteliği olan makineleşme eylemi de tiyatro sahnesinde büyük bir etki gücünü içerir. Yirminci yüzyılın üçüncü temel niteliği olan teknik ve bulgu alanlarındaki sürekli gelişme ise, insan fantezisinin yaratısı için, tehlikeli de olsa, yepyeni sanatsal kavramları sağlayabilir. İşte her dönemin en etkin aynası ve imgesi olan tiyatro sanatı da çağdaş niteliklere yabancı kalmamalıdır. Sanatçının sahne deneylerindeki başlangıç

[3] "Mensch und Kunstfigur", *Theater of the Bauhaus*, Conn. 1960, s. 16.

noktaları, ilk bakışta yalın düşüncelerden kaynaklanır. Tiyatro dünyası şu üç aşamada ortaya çıkar:

i. Söz ya da Ses Sahnesi (Sprech- oder Tonbühne): Yazın ve müzik.
ii. Oyun Sahnesi (Spielbühne): Hareket ve mimik.
iii. Görsel Sahne (Schaubühne): Göze yönelen öğeler.

Bu üç aşamada açıklanan tiyatronun üç de önemli temsilcisi vardır: yazar-besteci, yani sözcüklerin ve ses değerlerinin yaratıcısı; oyuncu, bunları hareket yoluyla anlatıma götüren yaratıcı; ve tasarımcı, yani biçim ve renk mimarı.

Üç aşamada saptanan öğeler bazan ikisinin bazan da üçünün bireşimi ile oluşturulur. Ancak bu öğelerden birinin kesinlikle egemenliği gerekir. Ağırlık öğesini saptayacak sanatçı da yönetmendir.

Bir ressamın, heykeltıraşın, mimarın gereçlerinin biçim ve renk olduğunu belirten sanatçı, bu gereçlerin sanatçının soyutlama yeteneği ile başarılabileceğini söyler. İşte Schlemmer'in tiyatro sahnesi de bütün sahne oylumunun kullanılmasıyla biçim ve renk soyutlamasına gitmeyi gerçekleştirmiştir. Biçim ve renk, arkitektonik oylum içinde soyutlama yoluyla oyuncuya uygulanır. Sahnenin yaşayan organizması olan oyuncu, sanatçıya göre, biçim ve renk mimarlığını devingen bir yola sokar.

Az önce, Schlemmer'in sahne oylumunu bir bütün içindeki canlılığı ile işlediğini belirtmiştik. Yaşayan organizmanın, yani oyuncunun, bu oylumun tamamını değerlendirmesi aslında bilinen bazı teknik kurallara göre yapılmıştır. Küp biçimindeki oylum, göze görünmeyen planimetrik ve stereometrik yüzlerce çizgiyle birbirine

bağlıdır. Bu matematik ilkenin, insan gövdesinin matematiğiyle yakından ilişkisi vardır ve dengeleme insan gövdesinin hareketiyle ortaya konulur. Bunun için de oyuncunun akrobatik yeteneği zorunludur.

Schlemmer, oyuncuyu "yaşayan bir organizma" olarak ele alır; kan dolaşımı, yürek atışı, terleme, beyin ve sinir sisteminin etkinlikleri ile değerlendirir insan gövdesini. Bunlar aslında göze görünmeyen fiziksel etkinliklerdir, ama insan gövdesinin göze görünen dış hareketlerine sıkı sıkıya bağlıdır. Bu iç etkinlikler, oyuncunun dış hareketlerini belli bir uyum içinde saptayan kaynaklardır. Oyuncunun dış hareketleri ise belli bir oylumda bulunan planimetrik ve stereometrik çizgileri birbirine bağlayacaktır. İşte bu bağ ile de sanatsal, yani düşsel bir oylum sağlanabilecektir.

Bu estetik oylum içinde insan gövdesinin biçim değiştirmesi giysi ve maske yoluyla yapılmıştır. Giysi ve maske oyuncuyu ya vurgulamış ya da onun biçimini değiştirmeye yaramıştır. Schlemmer, giysilerle biçim değiştirmeyi dört noktada açıklar:

Küp oylumlu çevre ilkesi: Bu deneyde kübik biçimler insan gövdesine uygulanır; baş, torso, kollar ve bacaklar küp oylumlar içinde düşünülür. Böylece, hareket edebilen bir yapı sağlanır. Sonuç: *Hareketli mimarlık.*

İnsan gövdesinin oylumlu olan işlevsel ilişkisi ilkesi: Bu deneyle insan gövdesinin tipik biçimleri ortaya çıkarılır; başın yumurta biçimi, torsonun vazo, kol ve bacakların çomak ve eklemlerin top biçimleri vurgulanır. Sonuç: *Kukla.*

İnsan gövdesinin oylumda hareketi ilkesi: Bu deneyde dönme, yönelme ve çapraşma hareketleriyle oylumu de-

ğerlendirmeye gidilir. Bir topaç görünümünü oluşturan bu giyside, oylumu ortaya çıkaran çizgiler vardır. Sonuç: *Teknik organizma.*

Anlatımın metafizik biçimleri: İnsan gövdesinin çeşitli bölümleri simgeleştirilmiştir: Parmakları açılmış bir elin yıldız biçiminde, kavuşturulmuş kolların sonsuzluk göstergesi, omurga ve köprücük kemiklerinin haç biçimlerinde olduğu gibi... Bu giyside iki baş, dört kol, dört bacak vardır; bunlar da metafizik anlatım biçimine yardımcı olur. Sonuç: *Soyutlama.*

İnsan gövdesini değiştirme, başka deyişle sanatsal bir metamorfoz için bu giysileri yeterli bulan Schlemmer, bazı özel durumlarda, insan gövdesini yetersiz bulur. Örneğin, yerçekimi hiçbir şeyle önlenemediği için, sanatçı insan gövdesi yerine ve yanı sıra karton, çinko figürler de kullanmıştır. Bu yapay figürleri oyuncunun giysileri ile uyumlu bir duruma getiren Schlemmer, bu karton ve çinko biçimlerin canlılıklarından bir şey yitirmediklerini savunur.

Yerçekimi ile hareketleri sınırlanan oyuncunun, bu çaresizliğini bir ölçüde yenebilmesi için iyi bir akrobat olması gerekmektedir. Çünkü akrobasi ile insan gövdesine kesimsel de olsa bir esneklik ve yeti sağlanabilmektedir. Schlemmer'in sahne deneylerinde kullandığı oyuncu aynı zamanda bir akrobat niteliğine de bürünmüştür. Onun deneylerinde, her şeyden önce hareket genişliğine, özgünlüğüne ve çeşitliliğine gereksinim vardır. Sınırlı hareketlerle oynayan oyuncu, Schlemmer'in deneylerinde başarılı olamaz; sanatçı da, bu tür oyuncularla hiç çalışmamıştır. Ona göre, akrobatik hareketlerden mekanik insan figürü ortaya çıkar. Bu mekanik insan figürü için Schlemmer, Kunstfigur (Yapay Figür) terimini üretmiştir. Gordon Craig'in Kukla Üstü sözü ile Meyer-

hold'un Biyomekanik Oyuncu'su Schlemmer'in bu kavramına bir yönden yaklaşır. İnsan gövdesini mekanik figür olarak kullanmayı düşünen ilk kişi E.T.A. Hoffmann[4], ikincisi de Heinrich von Kleist'tır[5]. Tiyatroyla yakından ilgilenen ve Sovyetler'de simgecilerin temsilcisi olan ozan Bryusov'un "oyuncuları mekanik bebeklerle değiştirme" düşüncesi, Schlemmer'in bu tasarısını tamamlayan bir öneridir.

Schlemmer'e göre, Kunstfigur ile her çeşit hareket, her türlü gövde duruşuyla verilebilir ve bu hareketler istenildiği ölçüde uzatılabilir. Bu figürlerin önemli olanları büyük, önemsizleri daha küçük boyda hazırlanır. Bu yapay figürlere uygun dekor ve ışıklama yine sanatçının soyutlamasına göre uyumlu bir biçimde hazırlanır.

Schlemmer'in, Bauhaus'un dağılması üzerine yapamadığı başka deneyler de vardır. Nitekim o, yazısında tiyatroda daha çok birçok deneyin yapılması gerektiğine inandığını belirtir. Sahnede denenmesi gerekenleri şöyle özetler:

i. Boyut-Biçimseli ve Rengi içeren tiyatro;
ii. Dural, Devingen ve Tektonik tiyatro;
ii. Mekanik, Otomatik ve Elektrikli tiyatro;
iv. Jimnastiği, Akrobasiyi ve Denge uzmanlığını içeren tiyatro;

---

[4] E.T.A. Hoffmann (1776-1822) Romantik akımın ileri gelen yazarlarındandır. Schlemmer bu yazısında, yazarın kaçık doktor Spalanzani ve bir makine olan kızı Olympia'yı anlatan *Gece Masalları*'nı anımsar. Aynı tema Jacques Offenbach'ın *Hoffmann'ın Masalları* (1881) adlı müzikli yapıtında karşımıza çıkar.

[5] Schlemmer'in sözünü ettiği büyük Alman yazarı Heinrich von Kleist (1777-1813) ise "Kukla Tiyatrosu Üzerine" adlı felsefi denemesinde insan-kukla konusunu ilginç bir biçimde işlemiştir.

v. Komik-Grotesk-Bürlesk'i sağlayan tiyatro;
vi. Ciddi, Yüce ve Anıtsal tiyatro;
vii. Politik-Felsefi-Metafizik tiyatro...

İçinde yaşadığı toplumu yozlaşmış olarak niteleyen sanatçı, tiyatronun birtakım yeni estetik yollar denemesinden yanadır. Birinci Dünya Savaşı'nın ve Alman kapitalist burjuva toplumunun yıkıntısını içten duyabilen Schlemmer, dar bir çerçeve içine girmekte olan Alman faşizminin etkisindeki tiyatronun kurtulması için tiyatro sanatçısının üç seçenekten birini yeğlemesi gerektiğini belirtir: Tiyatro sanatçısı ya kendini yazarın ve oyuncuların hizmetine verip konulu tiyatroya yönelecek, ama bunu yaparken yeni görsel çalışmalara gidecektir; ya kendini sınırsız özgür bir durumda kabul ederek, yazarı, oyuncuyu bir yana iterek, bale, sözsüz oyun ve müzikli tiyatro yoluyla sahneyi yepyeni bir biçimde kullanmayı deneyecektir; ya da kendini bugünkü tiyatrodan tamamen koparark, geniş bir fantezi ile yapılamazmış gibi görüneni araştıracak, deneyecektir. Bu durumda, tiyatro sanatçısı: rengi, biçimi, oylumu, kartonu, çinkoyu, camı ve çeşitli malzemeleri sahne üzerinde sanatsal bir açıdan düzenleyecek ve biçimlere, renklere can verecek, onları hareket ettirecektir. Schlemmer'in deneyleri bu sonuncusuna girer. Sanatçı, ancak bu sonuncu yoldan geleceğin tiyatrosunun bulunabileceğine inanır.

Tiyatro sahnesinde deneyler yapan önemli bir "Bauhaus" sanatçısı da Laszlo Moholy-Nagy adındaki Macar asıllı ressamdır. Bu sanatçının deneyleri Schlemmer'inkinden değişiktir. Soyut resimleriyle tanınan bu sanatçının en belirgin deneyleri sahne dekoru üzerine olmuştur. Sanatçı, tipografi, grafik, fotoğraf, sinema filmi ve tiyatro sanatlarından esinlenerek yepyeni bir dekor anla-

yışı getirmiş ve bugünün tiyatro dekoruna büyük katkılarda bulunmuştur. Moholy-Nagy, yeni bir oylum kavramına erişebilmek için "hareket durumunda olan görüntü" konusunda deneylere yönelmiştir. Titiz bir bilgini andıran bu sanatçı, o döneme kadar üstünde durulmayan görsel noktalara dikkat çekmiştir. Moholy-Nagy, görüşlerini "Tiyatro, Sirk ve Varyete"[6] adını verdiği yazısında açıklamıştır.

Moholy-Nagy, kendi döneminin en yaygın akımlarının etkisi altında kalmış ve fütüristler, dadaistler, onun kendi düşüncelerini geliştirmesinde rol oynamışlardır. Dadaistlerle fütüristlerin "Beklenmeyeni getiren tiyatro" anlayışları, mantıksal ve düşünsel öğeleri ortadan kaldırmaya yönelikti. Ancak sanatçı, dadaistlerle fütüristlerin bütün çabalarına karşın, seyircinin "Beklenmeyeni getiren tiyatro"yu seyrederken de mantıklı ve düşünceye yönelik davrandıklarını sezmişti. Bunun için, o, "mekanize eksantrik" terimiyle verdiği tiyatro-sirk-varyete karışımı tiyatro deneylerine girişti.

Sirk gösterilerinde izlenen, seyirciyi hayretten şoka değin götüren gövdeyi kullanma yetisi (Körpermechanik) çağdaş tiyatro deneylerini geliştirmede önemli bir çıkış noktasıydı. Çünkü seyirci, kendi organizmasıyla ne kadar çeşitli şeyler yapabileceğinin bilincine varıyordu. Ancak bu öznel bir etki sağlayabilirdi. Nesnel bir etki elde edebilmek için, bu hayranlık uyandıran gövdesel hareketlere kafayı, yani yazınsal öğeleri katmak gerekirdi. Bunun için, "mekanize eksantrik" kesin ve tamamen denetlenebilecek biçim ve hareket düzenini gerektiriyordu. Bu yoldan, oylum, biçim, hareket, ses ve ışık devingen bir bireşim içinde ele alınabilirdi.

---

[6] Bkz. *Theater of the Bauhaus*, s. 48-70.

Sanatçı geleceğin tiyatrosu olarak "tümcül tiyatro"yu göstermiştir. Çünkü tiyatro sahnesi sözcüklerin ve hareketlerin yanı sıra, sınırsız sanatsal yaratışlara açık bir oylumdu. Sanatçı, müziği de renkleri yaratan, biçimleri ortaya koyan resim sanatının işlevi ile bir tutmuştur. Ona göre, çağdaş resim, renk karışımlarından ve düzey ilişkilerinden oluşuyordu. Bunların hem bilinçli ve mantıklı bir açıklaması, hem de incelenmesi zor öznel bir yaratı dünyası vardı. Moholy-Nagy, "tümcül tiyatro"yu da çağdaş resim anlayışı içinde görüyordu: Tiyatroda ışık, oylum, düzey, biçim, hareket, ses ve insan (ve bunların birbiriyle olan sayısız ilişkisi) bir organizma'yı ortaya çıkarıyordu. İnsanın bu organizma içinde, ancak öteki öğelerle ilişkili olarak bir yeri vardı.

"Tümcül sahne hareketi" diye adlandırdığı tiyatro gösterisi, onun düşüncesinde büyük bir devingen-tartımsal işlemdi. Böyle bir işlemde tüm sanatsal öğeleri uyumlu bir bütünlüğe götürmek gerekiyordu.

Moholy-Nagy, "Bauhaus"taki laboratuvarında yaptığı deneylerden sonra, Berlin'deki "Kroll Operası"nın oynadığı *Hoffmann'ın Masalları* için o güne dek görülmedik özgünlükte bir dekor yapmıştır. Bu başarılı çalışmasından sonra, sürekli olarak profesyonel tiyatrolarda yaratıcı çalışmalara yönelmiştir.

Schlemmer'in, Moholy-Nagy'nin sahne plastiği üzerine olan düşünceleri uzun bir süre etkisini sürdürmüştür. Aynı okuldan yetişen Xanti Schawinski 1938 yılına dek, Amerika Birleşik Devletleri'nde "Bauhaus" anlayışındaki deneylerini ileri götürmüştür. Bu deneyler, genelde, "Bauhaus"un kuruluş yıllarında egemen olan dışavurumcu akımın ürünleridir. Bu okul için, dışavurumcu tiyatronun buluşlar laboratuvarı diyebiliriz. Dışavurumcu tiyatronun ateşleyici gücü olarak gördüğümüz "Bauhaus"un sahne

deneyleri, tiyatro tarihi içinde küçümsenecek çalışmalar değildir. Sahne üzerindeki soyutlamaları bu ölçüde ileriye götürebilen "Bauhaus" sanatçıları, çeşitli açılardan bugünün tiyatrosunu da etkilemişlerdir. Ne var ki, "Bauhaus"ta yapılan ilginç deneylerde çok önemli bir şey unutulmuştur.

Bu deneylerde görsel, işitsel plastik bütünlük sağlama yoluna gidilirken tiyatroyu tiyatro yapan, onu seyirci üzerinde etkin kılan, yaşayan, soluk alan, düşünen ve duyan insan arka düzeye itilmiştir. Tiyatronun tözünde insan vardır. "Bauhaus" sahne estetiğinin sürekli olmamasının ve ilginç deneyler dizisi olarak kalmasının nedeni "insansız" olmasıdır.

"İnsansızlaştırma" eylemi, sanatta, çağdaş burjuva sanatının bir özelliğidir. Başta değindiğimiz siyasal ve toplumsal sorunların içinde, sanatçıların insandan kopmaları, insan ve insan ilişkilerine yabancılaşmaları, burjuva sanatçıları için (hele bunlar üst düzeyde bir beğeni aşamasındaysalar) şaşılacak bir olay değildir. İnsan, dışavurumcu akım içinde sökülebilen bir makine parçası gibi biçim değiştirmiş, bozulmuş, teknik araçlarla desteklenen bir kukla, anlamsız doğaüstü bir nesne durumuna indirgenmiştir. "Bauhaus"ta karbon ve çinko biçimlerin, olağandışı maskele- rin, sınırsız soyutlanmış giysilerin ardına, içine saklanan insan, göze güzel görünen biçimlerin, renklerin ayrıntısı durumundadır. Çünkü *"kendine yabancılaşan insan, kendini bir 'fetiş', bir maske, ürkütücü bir yaratık olarak görmeye"* başlar.

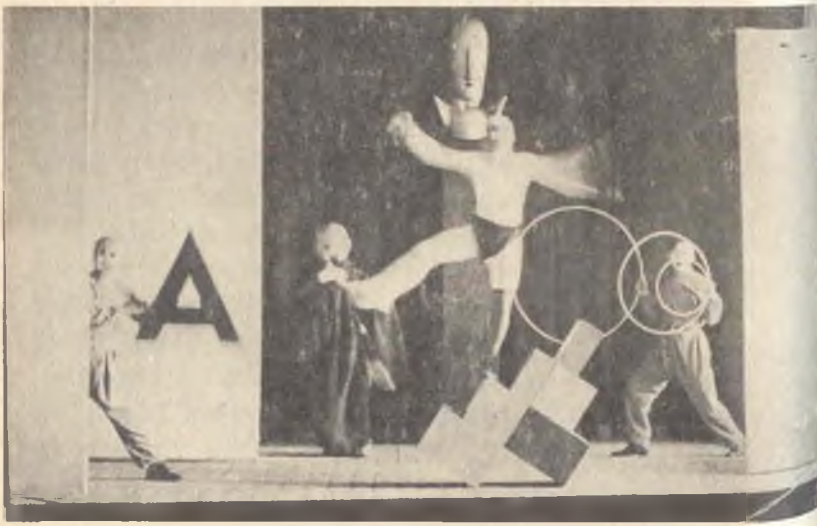
"Bauhaus" deneylerinde, insansızlaşma yalnızca insanın ortadan kalkması ya da değiştirime uğramasıyla değil, arada da çok sert bir toplumsal eleştiri niteliğine bürünen insana karşı bir tutumla da ortaya çıkmıştır. Bu okulda düzenlenen gösterilerin bir bölümünde kişilikler

yok edilmiş, bunun yerine biçimsel hareketler, uyumlu ve dengeli tartımlar ve mekanik makine gürültüleri gibi konuşmalar konulmuştur. Bu deneylerde, insanlar acımasız bir süper insanın oyuncaklarıdır sanki.

Walter Gropius'un her yönden işlevsellik taşıyan tiyatro yapısı karşısında yontucu Schlemmer'in ve ressam Moholy-Nagy'nin deneyleri yalnızca kendi sanatları açısından bir işlevsellik sağlamıştır. Ama bu sanatçıların sahne plastiğine getirdikleri önemli bir şey vardır: Bu da sahne oylumunun her noktasının işlevsel duruma getirilmesidir. Günümüz tiyatrosu oyun düzenlerini artık çizgisel bir görünüm içinde değil, oylumsal bir görünüm içinde hazırlamaktadır. Bunda da "Bauhaus" sanatçılarının önemli katkıları vardır.

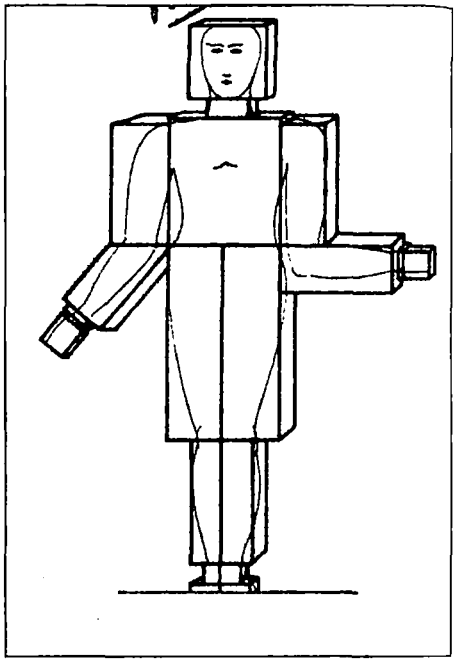


'Bauhaus' sanatçıları bir arada.

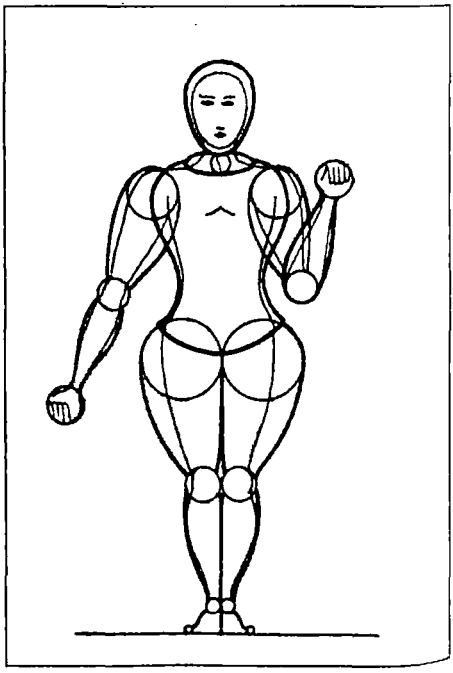


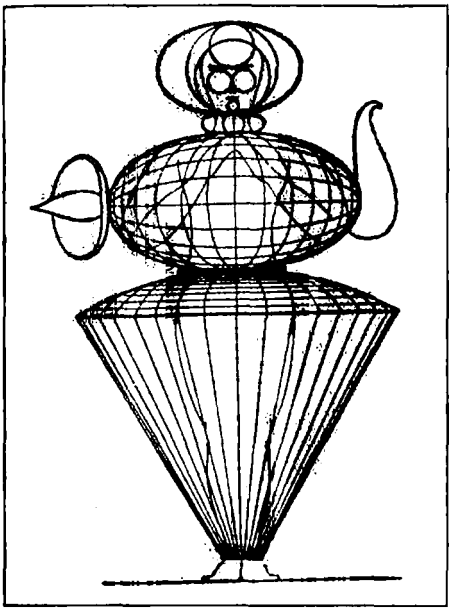
Ressam Oscar Schlemmer'in bir kompozisyon çalışması.

İnsan gövdesinin *oylumda hareketi ilkesi:* Bu deneyde dönme, yönelme ve çapraşma hareketleriyle oylumu değerlendirmeye gidilir. Bir topaç görünümünü oluşturan bu giyside, oylumu ortaya çıkaran çizgiler vardır. Sonuç: teknik organizma.

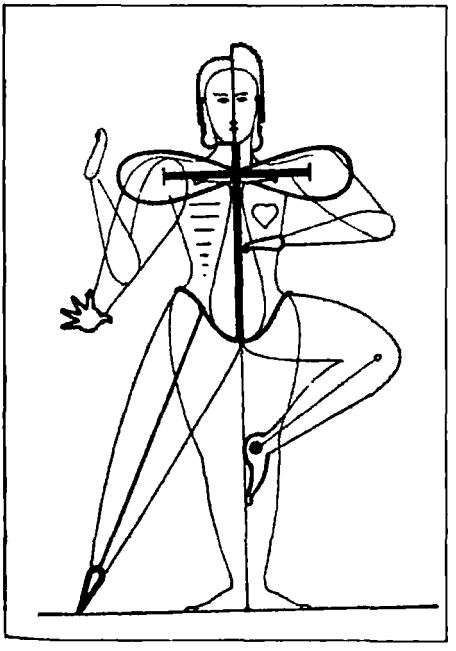


Anlatımın metafizik biçimleri: İnsan gövdesinin çeşitli bölümleri simgeleştirilmiştir: parmakları açılmış bir elin yıldız biçiminde, kavuşturulmuş kolların sonsuzluk göstergesi, omurga ve köprücük kemiklerinin haç biçimlerinde olduğu gibi... Bu giyside iki baş, dört kol, dört bacak vardır; bunlar da metafizik anlatım biçimine yardımcı olur. Sonuç: soyutlama.





Yanlaki çizim: *Küp oylımlu çevre ilkesi:* Bu deneyde kübik biçimler insan gövdesine uygulanır; baş, torso, kollar ve bacaklar küp oylımlar içinde düşinülür. Böylece harket edebilen bir yap sağlanır. Sonuç: harketli mimarlık.



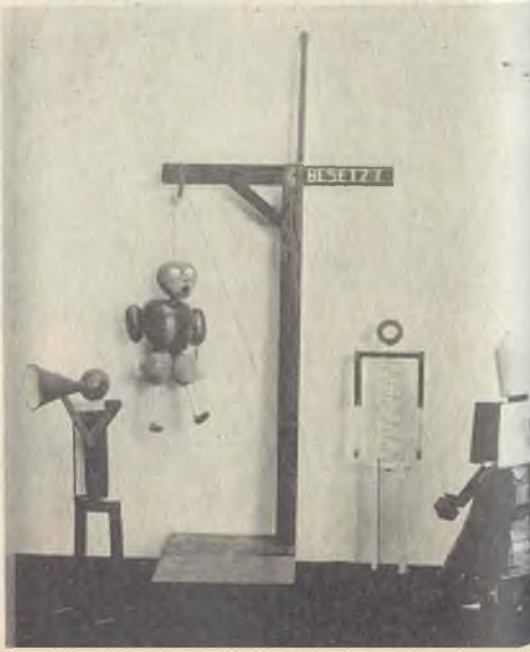
İnsan gövdesinin *oylımlu olan işlevsel ilişkisi ilkesi:* Bu deneyle insan gövdesinin tipik biçimleri ortaya çıkarılır; başın yumurta biçimi, torsonun vazo, kol ve bacakların çomak ve eklımlerin top biçimleri vurgulanır. Sonuç: kukla.



Oscar Schlemmer'in ***Triadic Ballet***'sinden 'Beden Ruhu'; F. Giese, Delphin Verlag, Münih.



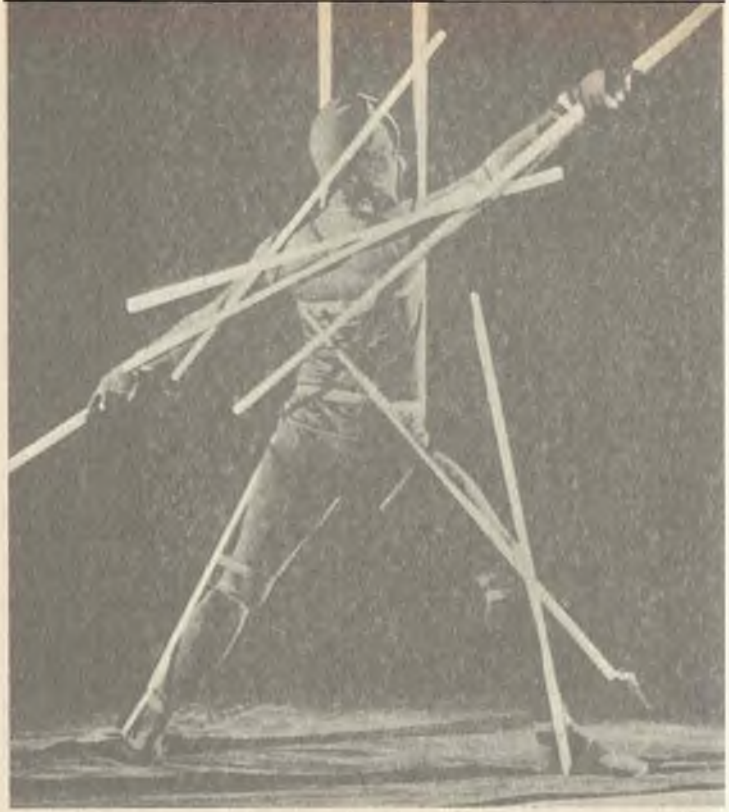
Meta ya da Mekânlar Pantomimi; ilk gösterisi Weimar 1924.



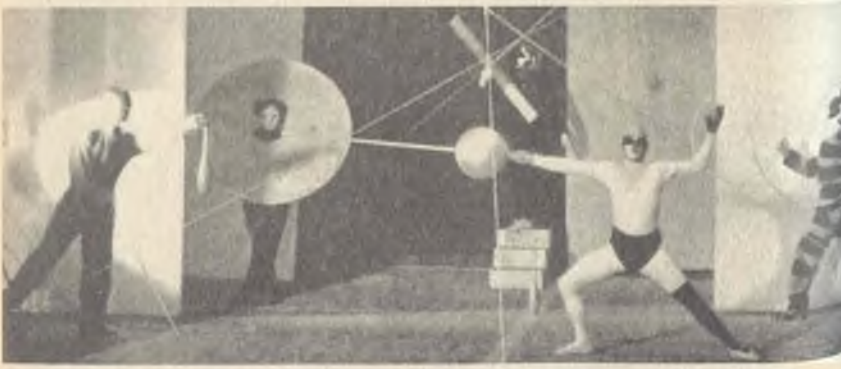
Kurt Schmidt'in tasarımıyla ***Küçük Kambur'un Serüvenleri*** adlı kukla oyunundan bir sahne; Kambur; Cellat; Melhem Tüccarı.



Dans, renk ve biçim uyumu ile bir aksiyon sahnesi.



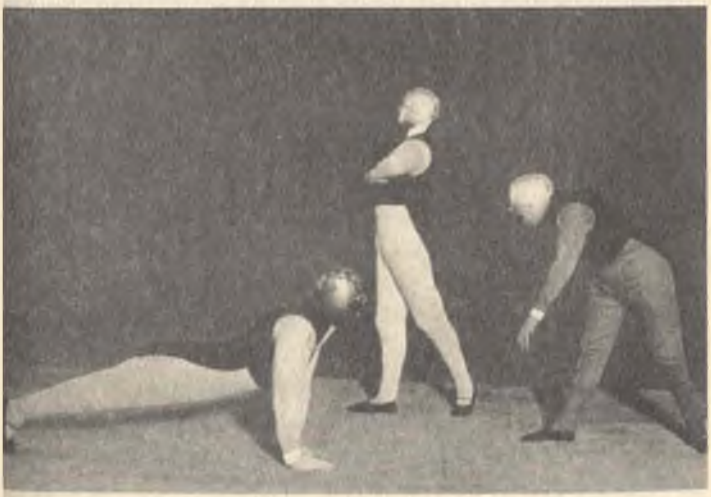
Değneklerle yapılan İnsan-Dans ve Biçim uyumu. Böyle bir çalışma 1990'da, Robert Wilson'ın, Stuttgart Operası'nda Philip Glass'ın müziğiyle sahnelediği ***Einstein On The Beach*** adlı müzikli tiyatroda da vardı.



Denge Uzmanı'ndan bir sahne. Loew, Hildebrandt, Lou Scheper, Siedhoff, Weininger.



Dans Üçlemesi'nden (*Triadic Ballet*'den) bir sahne. Müzik Paul Hindemith. Bu gösteride 12 dans ve 18 değişik giysi bulunuyordu. Stüttgart, Weimar, Dresden, Donaueschingen, Frankfurt/Main ve Berlin'de gösterime sunuldu.



Jest Dansı I (Schlemmer, Siedhoff, Kaminsky).

OYUNCULUĞUN EŞKENARLI ÜÇGENİ

İster tiyatro, ister sinema oyunculuğu olsun temelde oyunculuk sanatı aynıdır ve bir bütündür. Farklı olan, yalnızca, oyuncunun sinema ve tiyatrodaki işlevleri ve kullanılışıdır. Bu tıpkı bir müzik aletinin caz ile pop müziğinde ayrı teknikle kullanılışı gibidir. Onun için buradaki çağdaş oyuncu tanımımız tüm gösteri sanatları için geçerlidir. Tiyatro sahnesine ve sinema perdesine çıkan yüzlerce mekanik, kalıplı, cilalanmış insan arasından gerçek çağdaş oyuncuyu bulup çıkarmak önemlidir.

Üçgenin "A" Kenarı: Oyunculuk Eğitimi

Oyuncunun malzemesi insansa, % 70-80'i uygulama olan eğitim programının geri kalan kısmını oyuncunun kafasını geliştirecek kuramsal ve estetik eğitime ayırmak gerekir. Oyuncu adayı, müzik, resim, plastik sanatlar kadar, felsefeden, toplumbilimden ve edebiyattan haz duymalı, okuma alışkanlığını edinmelidir. Oyuncunun önce iç disiplinini ve sahne ahlakını özümleyebilmesi için, eğitimdeki öğretmen ve eğitmenlerin de aynı disiplini edinmiş örnekler olmaları gerekir. Oyunculuk eğitiminde sistem önemlidir. Öğretme yöntemi olmayan, başka deyişle dersini yaratıcı, zevkli ve geliştirici duruma getirmeyen eğitmenin, öğretim kadrosu içinde yeri yoktur. Oyuncuyu eğiten kişi kendini tümden bu işe adamalıdır. "Herhangi bir oyuncu, öğrenci eğitebilir" düşüncesi yanlış ve tehlikelidir. Böyle bir anlayış oyuncu adaylarının ilerdeki yaşamıyla kumar oynamak anlamına gelir.

Her oyuncu adayına tek bir reçete uygulamak hem yanlıştır, hem de sonuçsuzdur. Her oyuncu adayına, onun ruhsal ve bedensel yapısına uygun bir özel eğitim seçme zorunluluğu vardır. Teknik çalışmalarda, öğrencinin fiziksel yapısı, hattâ psikolojik durumu özel bir çalışma gerektirebilir. Bunun kadar önemli başka bir nokta da, öğrenciyi taklide sevketme alışkanlığıdır. Ustayı taklit, öğrencinin geleceğine gölge düşürür, bazan da yok eder. Sahne çalışmalarında hiçbir eğitmen istenileni yapamayan öğrenciye nasıl yapılacağını oynayarak göstermemeli, sorunu açımlayarak ve öğrencinin sonuca gitmesine fırsat vererek onun arayıp bulmasını sağlamalıdır. Oyunculuk eğitiminde sabır ve anlayış her eğitmende bulunması gereken çok önemli bir niteliktir.

Daha önce de belirttiğim gibi, oyunculuk öğrencileri ikinci yıldan itibaren profesyonel tiyatrolarda staj yapmalı, profesyonel tiyatro yaşamını tanımalıdırlar. Bunun için profesyonel tiyatrolarla eğitim kurumları arasında sıkı ve iyi niyete dayanan bir işbölümü gerekir. Eğitim kurumlarının profesyonel tiyatrolardan istekleri olabileceği gibi, tiyatroların da eğitim kurumlarından talepleri olabilir. Bu istekler ve talepler değerlendirilerek profesyonel yaşamla eğitim arasında bir uyum ve bütünlük sağlamak için olumlu değişiklikler yapılabilir. Öğrencilerin ders dışı pratik çalışmaları ve stajları puan ve notlarla değerlendirilmelidir.

Üçgenin "B" Kenarı: Eğitim ve Yasalar

Yetenek sınavı ile oyunculuk eğitimine alınan öğrenci, malzemesi olduğu için okula kabul edilse bile bu yeterli değildir. Yetenek ya da malzeme, işlendiği ölçüde işe yarar duruma gelir. Öğrenci malzemesi olmasına karşın çalışmıyorsa, birinci yılın ilk sömestri sonunda (üç ay so-

nunda) uyarılmalı, eğer bu eğitimi başaramayacağı kesinleşmişse, zaman yitirmemesi için eğitimi bırakması sağlanmalıdır. Oysa bugünkü 2543 sayılı yasayla bu mümkün değildir. Böyle bir öğrenci ancak üç yıl yitirdikten sonra eğitimi bırakmak zorunda kalmaktadır. Bu da onun yaşamında boşa geçmiş üç değerli yıl demektir. Oyunculuk eğitimi veren sanat kurumları için uyumlu bir yasanın çıkması ya da mevcut yasada düzeltmeler yapılması gerekmektedir. Bu, oyunculuk eğitiminde yaşamsal önem taşıyan bir sorundur.

Eğitim kurumları, oyunculuk eğitimine kaç öğrenci alabileceğini kendi saptamalıdır. Profesyonel tiyatroların gereksinimine, öğretim kadrosuna, tesislerin durumuna, teçhizat sayısına ve çalışma sistemine uygun bir kontenjanın saptanması doğal olarak o eğitimi veren kurumun hakkıdır. Oyunculuk eğitiminde öğrencilerle tek tek uğraşıldığından her sınıftaki öğrenci sayısı en çok 7 ile 10 arasında değişmelidir. Oysa bugünkü uygulamada, kontenjanlar, üniversite üstü kurumlarca, hiçbir araştırma yapılmadan saptanmakta, kamuoyuna politik yatırım olsun diye, eğitimin kaldıracağının iki misli kontenjan ayrılmakta, dolayısıyla uzun vadede oyunculuk eğitimi, kısa vadede de öğrenci, harcanmaktadır.

Doğal olarak dünyadaki oyunculuk eğitiminde, eski yöntemler yerini yenisine bırakmaktadır. Bunlar yakından izlenmeli, genç öğretim elemanları bu konuda eğitilmelidir. Ders programları da buna göre yeniden düzenlenmelidir. Okuma alışkanlığı verilmemiş, ileri yaşlarda kendini boşlukta hissedip teselliyi alkolde bulan oyuncular değil, kültürlü, her yaşta kendini yenileyebilecek kafa yapısına sahip oyuncular var edilmelidir.

Üçgenin "C" Kenarı: Ölümcül Oyuncu

Oyunculuk eğitimini bitiren bir aday, ancak profesyonel tiyatroda kendini kanıtladıktan sonra oyuncu olur. Bu da en az on yıllık bir süreklilik ister. Bu süre içinde oyuncu durmadan kendini geliştiriyorsa, kalıplaşmıyorsa, antenlerini yeni şeylere açabiliyorsa, kendini kanıtlamış demektir. Bu on yıllık süreç, o oyuncunun daha ileriki yolunu da belirler.

Oyuncu için en büyük tehlike onun evcilleşmesi (domestikleşmesi), (belki de sahneye küsüp) sahneden giderek uzaklaşmasıdır. Yetişen bazı oyuncuları "rate" durumuna sokan koşulların ortadan kaldırılması gereklidir. Beş altı yıl hiç sahneye çıkmadan, ama düzenli olarak yüksek bir memur maaşının dört mislini alanlar körelip gidiyorlar. Çünkü hiç sahneye çıkmıyorlar, evlerinde çalışmıyorlar. Nasıl dayanıyorlar bilemem; çünkü bir balık için su neyse, bir oyuncu için de sahne odur. Bunlar ya emekliye ayrılmalı ya da aralıksız sahneye çıkmalıdırlar. Bu, onların sanatçı onurları için de önemlidir.

Gelişmiş ülkelerde seslendirme sanatçılarıyla tiyatro oyuncuları ayrılmıştır. Sanatçıların kimi tiyatro kadrolarında yer almış kimi de seslendirme kadrolarında; çünkü tiyatro kadrosundayken seslendirme yapmanın sakıncalarını yaşamışlardır. Bunun için de sanatçının sözleşmesine bu seçeneği getiriyorlar. "Ya bizimle çalışırsın" diyorlar, "ya da seslendirmeye gidersin!" Oysa bizde bu iş öyle karışık bir durum almıştır ki, bazan seslendirme yüzünden oyuncunun genel provaya bile gelmediği olmaktadır. Böyle bir oyuncunun tiyatronun kadrosunda yeri yoktur.

Televizyon reklamları da öyle. Tiyatronun gelişmiş olduğu ülkelerde, ünlü hiçbir oyuncunun deterjan reklamına ya da ne bileyim dişlerini göstererek diş macunu

reklamına çıktığı görülmemiştir. Bunları yapsa yapsa ancak iş bulamayan aktör eskileri yapar. Reklamlar için deneyimli mankenler ya da yalnızca bu işi yapan, tiyatrolarda iş bulamayan figüranlar vardır. Bu ülkelerde iyi bir oyuncunun reklama çıkması o sanatçının sonunun geldiğini gösterir.

Üçgenin Oturduğu Taban

Ölümcül Tiyatro, yalnızca yazara ya da yönetmene değil, her şeyden önce oyuncuya bağlıdır. Oyuncu ve seyirci tiyatronun kan dolaşımını sağlayan yüreğidir. Oyuncu, tiyatroda ön planda olan kişidir. Giderek betonlaşan bir kurumda, yönetim ve dış etkiler oyuncunun önüne geçmeye başlarsa, oyuncu da o kurumda boğulmaya başlar. Oyuncu, yaşama sevincini, yaratma coşkusunu, kendi yaşam biçimini yitirdi mi, büyük bir hızla mekanikleşir ve betonlaşan yapının artık işe yaramayan bir civatası durumuna girer. Eğer tiyatroyu ileriye götürmek, onu canlandırmak ve seyircinin heyecan duyduğu bir yer yapmak istiyorsak, işe oyuncudan başlamak zorundayız.

TEMRİNLER...

ALIŞTIRMALAR...

DOĞAÇLAMALAR...

HAZIRLIK TEMRİNLERİ
(Özdemir Nutku)

Birinci Gün

1. Alışma - Tanışma:
Isınma, gevşeme, soluk alıp verme, gerilme, gevşeme.

Karmakarışık dururken, söylenen sayılara göre (zar üstündeki beneklere uygun) çabucak sıralanma:

(beş), (üç), (dört), (iki), (altı) gibi...

2. Kendi Kendini Gözleme:
Gözler kapalı, beden dinlenme durumunda.

İçinizde neler oluyor? Yüreğiniz mi çarpıyor? Beden gevşek! Çene ve omuzlar gevşek!

Hiçbir yanınız gergin olmamalı! Dizler ve sırt gevşek! Denge bulunsun! İleri geri sallanın! Zorlama yok!

Tüm bedeninizin bilincine varın! Soluk alıp vermenizi gözlemleyin ve denetleyin! Bedeninizin hangi noktası soluk almaktan vermeye dönüşüyor? Parmağınızla o noktayı gösterin!

Eller aşağı, öne doğru eğilin! Dizler kırık, baş gevşek! Kaslara egemen olmak gerek!

(Baş gevşek bırakılmalı ki, içine bir şeyler girsin.)

Çene göğüsten ayrılmadan baş yavaş yavaş kalksın!

3. Kolları ve Bacakları Savurma:
Açılın! Çevreniz ferah olsun! Kollar gevşek, kalçalar hareket edecek. (En gergin kaslar omuz kaslarıdır.)

Aynı: Yalnız bu kez, ikişer ikişer, biri diğerinin arkasında, öndekinin kalçasını çevirecek! Yine ikişer ikişer, biri önde, diğeri arkada:

a) Yavaş yavaş, avuç içi ile, içten dışa doğru, belden ovacak (giderek daha güçlü).

b) Arkadaki, öndekinin yanına geçerek avuç içleriyle sırtına ve yanlarına vuracak.

c) Öteki yanına geçip aynı şekilde vuracak.

d) Öndekinin arkasına geçerek omurgada, aşağıdan yukarıya doğru, her omurun iki yanına parmakla basılacak ve parmak parmak yukarıya çıkılacak; soluk verirken bastırılacak.

e) Sırayla, önce omuzları, sonra kolları yoğurma.

f) Ense köküne değin masaj.

g) Avuç içi ile gövde ortadan yanlara doğru ovulacak (ovarken dikkati odaklamak gerekir). Önümüzdeki düşmanımız değil, dostumuzdur (ona masaj yaparken aklınız başka yerde olmasın!).

h) Kürek kemiği çevresi, önce iki parmakla, sonra yumrukla itilecek ve yeniden enseye çıkılacak! (Gerçi bu yorucu bir çalışmadır, ama kişi yorulmadan birbirini tanıyamadığı gibi, kendini de tanıyamaz. Kişi kendine karşı tembel olmamalı.)

ı) Sırt sırta dayanılacak; kollar birbirine geçmiş olarak beş kez birlikte inip kalkılacak (bu da ancak karşılıklı dengeyi sağlamakla olur).

j) Soluk alarak sıçrayın! Soluğunuzu sesle verin! Bir engel olmadığına dikkat edin.

4. Ayak Masajı:

Oturun! Çoraplarınızı çıkarın! Belinizde sıkı bir şey olmasın. Ayağa masaj! (Ayağa masaj, tüm bedene masaj demektir; çünkü enerji noktaları ayakta toplanır.)

a) Ayak tabanında üç çizgi vardır. Masaja ortadaki çizgiden başlayın! Birer cm. ara ile yedişer kez bastırın! Parmaklarınızla bastırırken nefes verin!

b) Ayağın üstüne el çırpar gibi, tabana da yumrukla vurun!

c) Ayağı eğip bükün!

d) Ayak parmaklarınızı teker teker, koparacakmış gibi çekip uzatın!

e) Ayağınızı avcunuzun içinde, önce ezin, sonra ovalayın!

f) Ayağınızı ucundan tutarak bilekten çeşitli yönlere döndürün!

g) Ayağınızı bilekten tutarak hızla iki yana sallayın (rahat olmasın).

Gözlem: Sırtüstü yatın, gözlerinizi kapayın. Neler hissediyorsunuz? Masaj yaptığınız ayağınızla yapmadığınız ayak arasında bir fark hissediyor musunuz? Masaj yaptığınız ayağınızdaki enerjiyi gövdenize yayın! Yerle temasınız olsun. Sizlere yerde yatıyor duygusu gelsin.

h) Üç kez soluk alıp verin: Enerji bedeninizde dolaşsın.

ı) Kalkın ve ayak değiştirin. Aynı masajı yapın. (Eğer masaj yaptığınız yerden başka bir yeriniz acıyorsa, kaslar baskı yapıyor demektir. Orasını da yumuşak bir şekilde ovalayın. Bunu yaparken uzun uzun soluk alıp verin, yaptığınıza odaklanın. Yüreğinizi, nabzınızı ve bedeninizi hissetmelisiniz! Kendinizle iletişim kurun!)

5. Soluk Alıp Verme:
Ayağa kalkın! Kollar yanda. Karnınızın üstünde bir yük olduğunu düşünün. Bilinçli soluk alıp verin. (Beş kez etkin ve edilgen. Fazla olmasın, yoksa başınız döner. Göğüsten soluk almak "bu benim" diye dolaşmaktır. Yazı masası önünde gövde yukarda toplanır; bu yanlıştır. Soluk alma ile bir merkeze inersek, bedenimize egemen oluruz. Her soluk alıp verme organlarımız için bir masajdır.)

Şimdi oturun. Soluk alırken dizlerinizi çekin, verirken önce biri, sonra öteki yatırılacak.

Aynısını bu kez, iki dizi birden çekip, birden yatırarak yapın. Dirsekler ve sırt yere dayansın.

Sağ bacağınızın diz arkasını, içini sol elle tutun ve bacağınızı uzatın. Sonra sol bacağınızın diz arkasını, içini sağ elle tutun ve bacağınızı uzatın; yana yatırın ve bu arada soluk verin. (Omuzlar hep yerde kalacak!)

6. Beden Açma I:
İki dizinizi birleştirin, yavaş yavaş geriye doğru bükün; sırt yerde kalsın.

Oturun! Ellerinizi kucağınızda birleştirin! Bir bacak bükülmüş durumda yerde, öteki bacak dik, geriye yatık. (Bunu birkaç kez yaptıktan sonra ayağa kalkın! Oturun! Yatın!)

- Diz çökün! Eller çaprazlama, çene göğüste. Ellerinizle boynunuzu, kulaklarınızın altını, önce belli belirsiz, giderek bastırarak sıvazlayın!
- Başparmaklar kulak altında, eller kafatasının arkasında, avuçlar kulakları kapatacak. Orta parmaklar üst üste, sağ parmak sol tırnak üzerinde trampet çalar gibi... (Böylece beyin gevşer.)

- Ayağa kalkın! Daire olun! Bir eliniz diğerini yumruklasın, sonra omzunuzu! Öbür elinizle de aynı vuruşları yapın: göğse, enseye, sırta, sağ ve sol koltukaltlarına, kalçalara, bacaklara, bileklere!..

Ayaklar bitişik, eller dizlerde. Dizleri merkez alarak dönün, çökün, dönün, kalkın!

7. Enerjiyi Kullanma:

- Önünüzde büyük bir kürenin bulunduğunu varsayın. Bunu böleceksiniz! (Enerjiniz, parmaklarınız ucunda toplanmasın, gövdenizden çıksın!)

Ben sizi engellesem de durmayın, kasılmayın! Kaslar yumuşak olsun. Enerjiyi engellememek için dik durmak gereklidir.

(Enerji, seyredene ulaşmalıdır!)

İkişerli olun ve bana bakın! Ben karşımdakinin yumruğunu alıyorum ve tam göbeğimin üstüne oturtuyorum. Şimdi o beni itecek. Sonra o benim yumruğumu kendi göbeği üzerine oturtacak ve ben onu iteceğim. Başlayın!

- Karşılıklı durun! Sağ ayağınız ilerde! Avuçlarınız karşılıklı yapışık! Omuzlarınız aşağıda! Birbirinizi seslerinizle itin! (Bu temrin, ses denetiminde uyum sağlar. Birbirinizi seslerinizle itiyorsunuz).
- Kollar aşağıda! Parmaklarınızın ucuna değin hiçbir şey düşünmeyeceksiniz!

(Düşünürseniz kasılırsınız). Düşünceler, parmaklarınızın ucundan su gibi akmalı (bunu ancak, parmaklarınızın uzun olduğunu düşündüğünüzde yapabilirsiniz). Omuzlarınıza güvenmeyeceksiniz. Kolunuzun gücüne güveneceksiniz. O zaman yeniden enerji kazanabilirsiniz.

8. Elbirliğiyle Çalışma:

İki grup yarımşar daire yapsın! Herkes soluk alıp vererek yumuşasın! İçinizden biri önder olsun! Sol el yukarıda, sağ ayak önde. Önce içeri, sonra dışarı yürüyün; bir iki üç sayarak soluk alıp verilecek. Hareketler büyük, adımlar kısa! Sahnede istediğiniz gibi hareket edemezsiniz. Bitiş canlı olacak.

Karşınızdakiyle önce ünlü, sonra ünsüz harflerle konuşun! Öyle ki, sizi görenler "bunlar ne yapıyor" diye şaşsınlar.

9. Oyun I:

Ortada bir köpek pisliği var. Yine ünlü ve ünsüz harflerle "bunu sen yaptın" diye birbirinizi suçlayın, tartışın, sonunda ağlayın!

7. temrindeki aynı durumu alın! Ama bu kez ortaya gelerek, önce fısıltılı, sonra normal sesle, daha sonra bağırarak – bağırdıktan sonra normal sesle ve sonra da fısıltıyla bitirin.

Konuşmanız yine ünlü ve ünsüz harflerle olsun!

Herkes bildiği iki şarkıyı seçsin! (7. temrindeki aynı durum). Karşınızdaki grup size düşmandır. Düşman grubu denetlemek amacıyla çevresinde dönülsün! Yavaştan şarkıya başlayın! Sesler giderek yükselsin! Yükseliş doruğa varınca öğrenciler birbirlerinin içinden geçerek tek beden olsun! (Ünlüler ve ünsüzler net söylenecek, ağızda gevelenmeyecek. Tek beden olan grubun parçalanması kolay değildir.)

10. Tarama:

- Dörderli gruplarla bir araya gelin! İçinizden biri ortaya geçsin. Gözlerini kapatsın.

Üçünüz ortadakinin bedenini parmaklarınızla tepeden tırnağa tarayın! (tarama yarıda kalmamalı, aşağıya ayaklara kadar inmeli.)

(Bu hareket yapılırkan başka bir yana bakmak, konuşmak, gülmek, yutkunmak, kasılmak olmamalı. Yoksa hareket engellenmiş olur. Engeller, korkudan ileri gelir. Herkes kendine neden korktuğunu sorsun! Kendisine dokunulduğu için mi, yoksa dokunduğu için mi?) Kendine dokunulan – ortadaki – nerelerine dokunulup dokunulmadığını saptasın! Nerelerine dokunulduğunda hoşlandığını ya da hoşlanmadığını anlatacaktır.

Oturun! Birbirinizin gözüne bakın! Gördüğünüzü belleğinize yerleştirin! Bakarken, kendinize içinizin açılıp açılmadığını sorun.

Biriniz gözlerini kapasın! Diğeri onun ellerini alıp kendi yüzüne sürsün! Gözleri kapalı olan, hiç değilse bir dakika, dokunduğu yüzü araştırmalı.

(Burada önemli olan kim olduğunu bilmek değildir.)

Daire halinde dizilin! Birbirinize bakın; ama yalnızca başa değil, tüm bedene bakacaksınız.

İkinci Gün

11. İnceleme - Isınma:

- Ayaklar açık, kollar aşağıya, gözler kapalı, tüm bedeninizi baştan ayağa inceleyin!

Bedeninizde olanları gözlemlemeye çalışın! Çene, omuzlar, dizler gevşek! (Dizlerinizi bükebilirsiniz de.) Ellerinizi yavaş yavaş kaldırın! Avuçlarınızla gözlerinizi kapayın, öyle ki içine ışık girmesin. Karanlığın bilincine varın! Ayaklarınız yere basmaktadır; bunun bilincine varın! Kasılmış yerleriniz varsa gevşetin! Soluk alıp vermenize dikkat edin!

Düşündüklerinizi gerçekleştirin. Bir yeriniz sızladığında, bunun ve buna karşı olan tepkinizin bilincine varın! Kollar havaya kalksın! Kaslarınızda olanlara dikkat edin! Kollarınız daha mı ağırlaştı? Kollarınızı aşağıya bırakın! Gözler kapalı kalsın. Önce sağ kolunuzu, sonra sol kolunuzu yavaş yavaş kaldırıp indirin! Bir sözcükle durumunuzu saptayın! Sözcüğü içinizde dile getirin! Sonra da bunu bedeninizle anlatın! Gevşeyin!

- Bedeninizi önce gerin, sonra gevşeyin! (Eller pençe gibi başınızın iki yanında.) Aynı hareketi daha güçlü olarak yineleyin!

Omuzlarınızı aşağıdan geriye – yukarıya – ve öne hareket ettirin!

Başlar, boyun çevresinde bir daire çizsin!

Sol kol yukarıda, yere paralel, avcunuz gergin. Avcunuzu bir mekân içinde görün! Buna *periferik görüş* denir. Bu görüşte, ön ve arka plan da görülür. Yavaş yavaş sağa dönün ve kişileri tüm çevre içinde görün!

Öne doğru gevşeyin, yavaş yavaş doğrulun!

Kalça savurması, sonra ilk günkü sayılı hareket dizisi.

12. Uyum Alıştırmaları:

Birbirinizi dirseklerden tutarak döndürün! Biriniz edilgen, ötekiniz etkin durumdadır. Bu arada soluk alıp verin ve soluğunuzu denetleyin! Kalçalar hareket etsin! Bedenin tümü karşılıklı birlikte uyum içinde çalışmalı.

İlk günkü 3J'deki Sıçrama hareketi.

İlk günkü, 4 sayılı Ayak Masajı. (Ama bu bir yineleme değildir; çünkü her gün daha da güçlü yapılacaktır; yaparken her şeyi aklınızdan çıkarıp eylem üzerinde odaklanın!)

13. Enerji Alıştırmaları I:

Yere yatın! Gövdenizdeki sıcaklık enerjidir, bunu duymalısınız.

- Ayağa kalkın! Hepiniz kendinize bir partner seçin! Partnerinizin 20 saniye kadar ayaklarından tutarak yavaş yavaş iki yana sallayın; sonra yine yavaşça dikkatle bırakın! (Bu, kalçaların hareketini sağlayacaktır.) Partnerinizin başını avuçlarınızla alıp yumuşak bir şekilde iki yana döndürün! (Dikkat: Baş gevşek olmadığından azıcık geriye çekmek gerekir.) Partner değiştirin! Yerdekiler ayağa kalksın! Yer değiştirin!

  İlk gün yapılan 5 ve 6 sayılı temrinleri yineleyin!

14. Soluk Ses Çalışması:

- Sol yumruğunuz göbeğinizin altında, baş parmağınız açık, yatarken: haha – he he – hi hi – ho ho diye baş-parmağınız doğrultusunda (soluk vererek) bağırın!
- Ayağa kalkın! Soluk alıp verirken, bedeninizi soluğunuzun tartımına uydurun!
- İki elinizi soluk alarak gözlerinizin hizasına getirin, enerjinizi bedeninizin dışına fırlatın!

15. Enerji Alıştırmaları II:

- Sağ ayak önde, ileri geri, diz hareketiyle gidip gelirken, ellerinizden birini öne, diğerini arkaya koyun; hey hö – hey hö, diye bağırın ve giderek sesinizi uzatın!
- Ellerinizi yukarıda birleştirin! Aynı hareketi ve sesi yineleyin! Bu kez hey sa – hey sa, diye bağırın! Kollarınızı aşağıya sarkıtın, elleriniz bilek hizasından yere paralel olsun!
- İkişer dizilin! Birinizin gözü kapalıdır. Gözü kapalı

olan, ötekinin aldığı pozisyonu hissetsin! Sonra iki kişi değişik birer pozisyon alsınlar, gözleri kapalı iki kişi de aldıkları pozisyonu keşfetsinler!

- İki grup karşılıklı dizilsin! Biri, bir hareket ve sesle ilerlesin! Önüne geldiği kimse, onun yaptığına öykünerek bir başkasının önüne gelsin, yaptığını o kişiye göstersin, o kişi de yapılana uyacak başka bir ses ve hareketle bir başkasının önüne gelsin ve grubun tüm elemanları bu çalışmayı yaptıktan sonra ikinci evreye geçilsin. Aynı işlem bu kez sesle değil sözle yapılacaktır!

16. Makine Alıştırması:

İki grup.

a) Biri, bir ses ve hareketle başlar. Tartımını bulur, yönetir. Gruptaki herkes birer birer bu ses ve hareketi tamamlayıcı biçimde davranır. Birinci grubun son elemanı da katıldıktan sonra, ikinci gruptan biri başka bir ses ve hareketle eylemi başlatır. Aynı şekilde o gruptaki elemanlar da birer birer uyumlu söz ve hareketle, bir bütünü ortaya çıkaracak biçimde çalışmayı tamamlarlar.

b) Aynı işlem bu kez ses yerine sözle sürdürülür.

c) Gruplardan biri makine hareketleri yaparken, diğeri sesini verir.

d) Her grubun yansılamak istediği makineyi, öteki işletecek. (Örnek: Harman makinesi, Lokomotif, Kumaş Fabrikası vb...)

17. Tablo Alıştırması:

Bir olayın anlatımı (Doğum, Düğün, Ölüm vb.) Üç grup.

a) Daire olun! Yere yatın! Bedeninizin bir organının adı söylendiğinde, o organa odaklanıp bilincine varacaksınız. Böylece tüm bedeninizi tanıyacaksınız.

b) Ayakta, kendi ekseniniz çevresinde dönün ve bir ses çıkarın! Sonra kendi sesinizi unutup başkalarınınkini dinleyin! Sonunda yan yana gelip birlikte ses verin! Her grup istediği gibi, havasına göre davranacak. Başlıyoruz:

Rahat bir biçimde yere uzanın! Zihninizi boşaltın! Yalnız söylenenlere dikkat edin!

Odak Noktaları: Sol ayak, sol bacak, baldır, diz, kalça, sol el, sol kol, sol kolun alt kısmı, sağ kolun üst kısmı, omuzlar, göğüs, yürek...

Mide içeri çekilsin! Omurganızın kuyruk sokumundan ense kökünüze kadar uzandığını hissedeceksiniz. Belki de içinde siyah benekler vardır, izleyin!

Başa gelince: Bu baş benimdir diyeceksiniz. Alın, gözler, kulaklar, burun, dudaklar, dil, gırtlak... Sesin de kendinizin olduğunun bilincine varacaksınız.

Düş I:

Bir deniz kıyısında olduğunuzu düşleyin. Üzerinizde güneş, altınızda kum... Hafif bir imbat teninizi ürpertmektedir. Kıyıya vuran dalgalar artmakta ve yavaştan sizi içine almaktadır. Şimdi suyun içinde yavaş yavaş yüzüyorsunuz. Birdenbire taş oldunuz ve suyun dibine batmaya başladınız. Dönüşmüş olduğunuz taş, nasıl bir taştır? Çevresi nasıldır? Olayı nasıl görüyorsunuz?

Şimdi balık oldunuz ve birçok balık arasında yüzmektesiniz. Nasıl bir balıksınız? İki kırmızı, yeşil gözlü balık yanınıza gelir, ardından bir sarı balık sürüsü üşüşür. Hep-

sinin derileri mavi beneklidir. Kendinizden büyük bir balığın saldırısına uğrarsınız. Yine kendiniz olur suyun üstüne çıkarsınız. Sular çekilir, yine ayaklarınızın ucunda oynaşır. Güneş yine üstünüzdedir, kum ayaklarınızın altında... Başkalarının konuşmalarını işitiyorsunuz. Geriniyorsunuz. Yavaş yavaş kalkıyorsunuz. Gözlerinizi hemen açmayın! İçinizden bir ses geliyorsa salıverin! Kendi ekseninizde sallanarak dönün! Önce içinizi, sonra çevrenizi dinleyin! Gözlerinizi yavaş yavaş açın! Çevrenizdekilerle havayı bozmadan gruplar oluşturun! Kollarınızı yanınızdaki arkadaşınıza dolayın! Birlikte ses çıkarın! Duygularınızı, tepkilerinizi ortaya koyun!

- Daire olun! İkişer ikişer karşılıklı oturun! Taş ve balık olduğunuz anda başınızdan geçenleri birbirinize anlatın! (Uyumsuz davrananın kendine güveni yoktur; hep başkalarına bakar; başkalarının izinde ve yönetimindedir. Bu tutumda olanlar, söyleneni, daha başta reddederler; çünkü korku içindedirler; bilmedikleri bir şeyle karşılaşmaktan çekinirler. Böyle kişiler, kendilerine nüfuz edememişler, kendilerini tanıyamamışlardır.)

18. İtme:

Şimdi ikişer ikişer ayağa kalkın! Ellerinizi avuç içlerinden karşınızdakinin avuç içlerine dayayın! Önünüzde itmek zorunda olduğunuz ağır bir nesne olduğunu düşünün! Bunu ileri, yukarı ve yana itin!

19. Avuç İçini Mekân İçinde Görme:

a) Bir kolunuzu uzatın ve avcunuzun içini görün, ama hem avcunuzu, hem de onun ardını göreceksiniz!

b) Şimdi arkadaşlarınıza birer birer göz gezdirin ve me-

kân içinde arkadaşlarınızın ön, art ve yan planlarını görmeye çalışın!

Bu ön ve arkayı birlikte görmek, zihinde diyalog oluşturur, günlük olaylara sapmayı önler, dikkatin odaklanmasını sağlar.

20. Bitiş Temrini:
Soluk alırken, yavaş yavaş bacaklardan yukarıya doğru kasılıp gevşeyeceksiniz. Bunu beş altı kez yineleyin!

Üçüncü Gün

21. Gevşeme ve Dikkati Odaklama:
- Gözlerinizi kapayın! Çene ve omuzlar, kalçalar gevşek! Bedeninizin içine girin!

Yüreğinizi, soluk alışverişinizi düşünün! Soluğu, burundan alıp ağızdan verin!

Bedeninizdeki bir organın adı söylendiğinde dikkati o organa odaklayacaksınız. Soluk vererek yalnızca o organınızı gevşeteceksiniz.

Üç kez soluk vererek başınızı gevşetin! Sonra da başınızdan başlayarak ayak uçlarına kadar – kademeli olarak – bedeninizin tümünü gevşetin!

Mum olduğunuzu düşünün: Baştan ayaklara eriyorsunuz!

(Bir süre bekleyiş.)

Boş bir kap olduğunuzu düşünün: İçinize su dolduruyorlar. Su başınıza kadar çıkıyor. (Bir süre bekleyiş.) Gevşeyin!

Önce sağ, sonra sol kolunuzu dirsekten oynatıp dü-

şürün (varsayım)! Bunu sıra ile yapın! Kollar düşünce, yine gevşeyin! Başınızı da gevşetip yavaşça doğrulun!

22. Kolları ve Bacakları Savurma:
Açılın! Çevreniz ferah olsun! Kollar gevşek, kalçalar hareket edecek. (En gergin kaslar omuz kaslarıdır.)

Aynı: Yalnız bu kez, ikişer ikişer, biri diğerinin arkasında, öndekinin kalçasını çevirecek!

Yine ikişer ikişer: Biri önde, diğeri arkada:

a) Yavaş yavaş, avuç içiyle, içten dışa doğru, belden ovacak! (giderek daha güçlü)

b) Arkadaki, öndekinin yanına geçerek avuç içleriyle sırtına ve yanlarına vuracak!

c) Öteki yanına geçerek aynı şekilde vuracak!

d) Öndekinin arkasına geçerek omurgada, aşağıdan yukarıya doğru, her omurun iki yanına parmakla basılacak ve parmak parmak yukarıya çıkılacak; soluk verirken bastırılacak.

e) Sırayla, önce omuzları, sonra kolları yoğurma.

f) Ense köküne değin masaj.

g) Avuç içi ile gövde ortadan yanlara doğru ovulacak (ovarken dikkati odaklamak gerekir). Önümüzdeki düşmanımız değil, dostumuzdur. (Ona masaj yaparken aklınız başka yerde olmasın!)

h) Kürek kemiği çevresi, önce iki parmakla, sonra yumrukla itilecek ve yeniden enseye çıkılacak! (Gerçi bu yorucu bir çalışmadır, ama kişi yorulmadan birbirini tanıyamadığı gibi, kendini de tanıyamaz. Kişi kendine karşı tembel olmamalı.)

1) Sırt sırta dayanılacak; kollar birbirine geçmiş olarak beş kez birlikte inip kalkılacak! (Bu da ancak karşılıklı dengeyi sağlamakla olur.)

i) Soluk alarak sıçrayın! Soluğunuzu sesle verin! Bir engel olmadığına dikkat edin!

23. Yumuşatma ve Isıtma:

Üçer kişilik gruplar. Her gruba bir battaniye.

İçlerinden biri karın üstü yatacak. Ötekiler yanında diz çökecek. Diz çökmüş olanlar yatanın çeşitli yerlerini dövecek, yoğuracak! Bunu, hafiften başlayıp giderek daha güçlü bir biçimde yapacaklar. Önce ovma, sonra dövme!

Dozu yatan ayarlayacak; hafif dövüşler işe yaramaz, sert dövüşler acıtır.

Ovun! Kolun üst kısmını, omuzlarını. Eklemler önemlidir: Ellerinizi bir dakika kadar dirseklerinizin üstüne koyarak bekleyin! Damarlar tek çizgi üzerinde ilerler.

Kolların alt kısmını avuç içi ile ovun!

Partnerinizin parmaklarını, iki parmağınız arasına alıp çekin! Bilekten yavaş yavaş çevirin! Kol tamamiyle gevşesin. Bir kol tamamlanınca öteki kola geçin ve sırayla birbirinizin kaslarını yumuşatın! Bu işlemi sabırla ve yavaş yavaş yapın! (Aceleye getirirseniz yine kasılır.)

Kollardan sonra bacaklara geçin ve aynı yumuşatma işlemini yapın! Diz eklemine acıtmadan bastırın! Bedenin üst kısmına battaniye örtün ki soğumasın. Baldırları yumruklayın! Ayaklarını bileklerinden tutup yavaşça kaldırıp indirin! Kasılıp kasılmadığına bakın! Bu işlem de bittikten sonra battaniyeyi tamamen bedeninin üstüne örtün!

Üstü örtülen kişi hiçbir şey yapmamalı, uykudaymış gibi dinlenmeli. Onu bir kez daha battaniye üzerinden ovun! Yana dönerek yavaş yavaş kalksın! Şimdi diz çökenlerden biri aynı işlem için karın üstü yatsın!

(Yaptığınızın bilincine varmanız gerek; ellerinizden bunu akıllıca yapıp yapmadığını anlarız. Parmakları koparırcasına değil, duyarlı bir biçimde çekin! Diz eklemine çok bastırmayın, zarar verir. Bu hareketleri yaparken, aklınız işinizde olmalı.)

24. Beden Açma II:

- Oturun, sırt sırta verin! Soluk verirken birbirinizi kaldırın!

Ayaklar açık! Birbirinizi karşılıklı ellerinizle çekin!

Ayaklar karşılıklı birbirine geçmiş durumda, eller karşılıklı kafada birleşmiş, ayaklarınızla birbirinizi çekin!

- Tek başınıza: Bacaklar bitişik, sırt yerde! İlk günün 6 sayılı temrini!

Yere uzanın, avuçlar yerde, yaylanın! Baş yukarıda! Yere uzanmış durumda, eller kalça altında! Sağ bacağı kaldırın! Sol bacağı kaldırın! Her ikisini de kaldırın! Bileklerinizden tutup yaylanın!

Şimdi tam tersi: Eller yerde, bükülün, derin bir soluk alın!

Ayağa kalkın! Eller belden yavaş yavaş yere uzansın! Parmaklarınız enerji yüklüdür!

25. Ses - Hareket Alıştırması:

İki grup: Biri etkin, diğeri edilgen. Her grup tek bir beden. Kısa boylular önde!

1. Etkin grup, bu etkinliğini gösterirken yürüyecek ve sesini giderek yükseltecek *(crescendo)*.

2. Edilgen grup da geri geri giderken yüksekten başlayarak sesini giderek alçaltacak *(decrescendo)*.

Bu etkinlik ve edilgenlik gruplar arasında değişerek çalışılacak! (AK – KARA, BİR – İKİ, EVET – HAYIR!)

26. Varsayım Oyunu:

Grup. Grup tek bedendir! Gözlerinizi kapayın! Birbirinizi ısıttığınızı düşünün!

Hepiniz bir kişisiniz! Bir ağaçsınız!

Rüzgâr esiyor ve siz sallanıyorsunuz. Rüzgâr durur, ama hava çok sıcaktır. Bu sıcaklığı içinizde duymanız gerekli! Bu sıcaklığı arttırın; bunalın! Bedeniniz bunalmayı göstersin! Bu bunaltıcı sıcakta ne yapmak isterseniz onu yapın. Gözleriniz hâlâ kapalı!

Şimdi hafiften bir yağmur çiseler. Bu bir kurtuluş yolu olabilir. Akşam olmak üzeredir. Serinlik başlar. Giderek hava soğur. Gecenin ayazıyla birlikte içiniz titremeye başlar. Ama bunu göstermeyin! Şimdi sıcaklık arıyorsunuzdur. Sıcaklığın aşağıdan yukarıya doğru çıktığını duyuyorsunuz ve onu buluyorsunuz. Oysa çok soğuktur her yer. Yapayalnız kalsaydınız donardınız. Bu soğuk üstüne bir de tehlike baş gösterir: Çevrenizde bir aslan dolaşmaktadır. Gözlerinizi açmayın! Grup ürkmez. Aslana karşı bir savunmaya girecektir.

Şimdi durumunuzu düşünün! Ürktünüz mü? Korktunuz mu? Neden?

27. Enerji İletişimi:

El ele tutuşun! Ortaya gelerek düğüm olun! Grubun enerjisini duyun! Yavaş yavaş açılarak yeniden daire olun! Bedeninizden geçen enerjiyi ellerinizle duyun!

28. Ayna:

Karşılıklı geçin, birbirinizin yaptığı hareketleri yapın! Öyle ki, hanginizin ayna olduğu belli olmasın. Önemli: Hareketleri kesmeyin, süreklilik koşuldur!

29. Oyun II:

Küçük bir daire halinde dizilin, içinizden üç 'bekçi' seçin! Biriniz önder olsun. Önderin yapacağı hareketi herkes yapacak, bekçiler de önderin kim olduğunu bulacak.

30. Güven Temrini:

Herkes bir partner seçsin!

a) Partnerinizin gözü kapalıdır. Parmak ucu temasıyla onu yürüteceksiniz. Gözleri kapalı olan, gözleri açık olanın sorumluluğundadır; gözleri kapalı olan partnerini tehlikeye atmayacaktır.

b) Şimdi aynı yürüyüş, parmak ucu teması ile değil, gözleri açık olan rehberin çıkaracağı herhangi bir sesle sağlanacaktır. Rehber, arka arka yürüyecek ve sesiyle gözleri kapalı olan partneri yönlendirecektir.

31. Oyun III:

İki grup.

Birinci grup sürücüdür; ikinci grup kör tavuklardır. Sürücülerin ayrı ayrı çıkardığı seslerden hangisi hoşlarına giderse kör tavuklar o sesi izleyeceklerdir; izlerken cayıp bir başka sesin peşinden gidebilirler.

32. Oyun IV:

İki grup – iki daire.

Birkaç kişi dairenin ortasında toplansın ve gözlerini kapasın! Ötekiler açılıp dışarda kalsın.

Korkan yanındakinin elini tutabilir. Dıştakiler, önce bulundukları yerden gürültü yapacaklar. İçteki, gözü kapalı olanlar bu gürültüyü dinleyecekler ve hangi sesin kendilerine korku verdiğini saptayacaklar.

Dıştakiler, gezinerek seslerini giderek yükseltecekler.

Yardım:

Soru – Bu son yapılan hareket neye yarar?

Yanıt – Duyuları güçlendirmeye yarar, ayrıca gözler kapalı olunca duyular % 60 güçsüzleşir. Bu hareketle işitme duyumuzu geliştiriyoruz; çeşitli sesleri ayırmayı öğreniyoruz. Gözler açık olunca başka şeylerle de uğraşır, sesleri ayıramayız. Tek ses doğal bir ürkme davranışını verir.

Bir öğrenci – Ben ürkmedim.

Yanıt – Olabilir, öyle sesler vardır ki ürkütmez.

Soru – Gözler kapalı iken, başka şeyler düşünülünce yine insan etkilenebilir mi?

Yanıt – Bu, kaynaktan uzaklaşmak demektir.

Soru – Bu alıştırmaların, daha başka alışkanlıklar yaratma olasılığı var mı?

Yanıt – Burada, 'alışkanlık' söz konusu değildir. Ancak bizi etkileyen sesin hangisi olduğunu saptamaktır. Bunu öğreniyoruz. Doğum sancıları ve ölüm çığlıkları insanı ürpertir.

Soru – Korku duygusunu tanımanın bir amacı var mı? Bu duygu yitirilirse n'olur?

Yanıt – Korku duygusu insanda hep vardır. Bu çalışmamız, bu duyguyu bilinçli bir duruma sokar. İnsan bilinçli olursa kendini yitirmez; çünkü boşalmaz, tersine korku ile dolar. İnsan, ancak boşalınca kendini yitirir. Üstelik, çevresinde bir grup insan vardır. Bunlar birbirine destek olurlar. Ürperti, korku olmadan gelişim olmaz. İnsan, ıssız bir ormandaki yılandan korktuğu gibi, kendi içindeki ıssızlıktan da korkar.

33. Ses - Hareket:

Daire olun! Açılın! Çevreniz ferah olsun!

Şimdi ben ses vereceğim; siz de bu *sese uygun bir hareket* yapacaksınız...

Gözleriniz kapalı olsun!

34. Bitiş Temrini:

Soluk alırken, yavaş yavaş bacaklardan yukarıya doğru kasılıp gevşeyeceksiniz. Bunu beş altı kez yineleyin!

35. Periferik Görüş:

Sol kol yukarıda, yere paralel, avcunuz gergin. Avcunuzu bir mekân içinde görün! Buna *periferik görüş* denir. Bu görüşte, ön ve arka plan da görülür. Yavaş yavaş sağa dönün ve kişileri tüm çevre içinde görün!

Dördüncü Gün

36. Odaklama:

Gözlerinizi kapayın! Çenenizi göğsünüze dayayın! Dü-

şüncelerden kurtulun! Dışınızı, çevrenizi, sokağın gürültüsünü dinleyin ve hissedin!

- İçinize dönün, dinleyin, hissedin!

Soluk alışınızı gözlemleyin! Soluğunuzu aşağıya diyaframa indirin; soluğunuzu karnınızda hissedin! Bir kapının açılmasıyla esen hava gibi hissedin!

('Aşağıya indirmek', aynı zamanda kafadaki tüm düşüncelerden kurtulmak demektir. Soluğu bütün beden hissetmeli.)

37. Hazırlık:

- Gevşeyin! İnsan doğası öylesine yaratılmıştır ki, hep almak ister. Ama yalnızca almak olmaz, insan vermelidir de... Soluk vermek almak kadar doğal olmalı.

Çenenizi göğsünüze dayayın! Kalkın! Bedeninizi yerleştirin!

Omuzlar geri, yukarı ve öne! Eller, arkada pençe biçiminde gerilsin!

Sonra kollar aşağıya ve gevşek!

38. Yumuşatma:

İkişerli grup olun! Biriniz önde, diğeriniz arkada. Arkadaki öndekine masaj yapsın! Acıtmayın. (Gerçi gerektiğinde, yardım için bazan acıtmak da gerekebilir.)

Kalkın, göz göze gelin! Avuç içleriyle birbirinize dokunun! İki el manyetik bir güneş gibidir.

(Karşımdakine baktığımda, her zaman gözlerine giremem. Kasılmışsa, girmeme izin vermez. Gevşemiş ve rahatlamış olmalı, yani kapıları açık olmalı ki, ben içine girebileyim.)

Öndeki otursun, ayaklarını uzatsın! Arkadaki, arkadaşının dizlerini tutarak bastırsın! Sonra öndeki bağdaş kursun, öteki yine dizlerine bastırsın; dizlerinden bastırırken sırtından itsin! Dizlerine vursun! Öndeki bacaklarını açarak otursun, öteki sırtından itsin!

(Dikkat: Partnerler yer değiştirerek bu çalışmayı tekrar ederler).

39. Ayak Masajı:
(Bkz. Birinci gündeki 4 sayılı çalışma.)

40. Esneme:
Tırtıl olun ve bir süre yerde tırtıl gibi kıvrıla kıvrıla sürünün! (Bu çalışmada eller ve ayaklar yardımcı olmayacaktır.)

41. Kedi:
(Bu temrin, Grotowski'den türetilmiştir; kasları ve omurgayı yumuşatmak için önemlidir. Kedinin uyanışı ve gerinişinden esinlenilmiştir.)

Oyuncu, yüzükoyun yatar, tüm bedenini tamamen serbest bırakarak yere yapıştırır. Bacakları açık, kollar bedene 90 derecelik bir açıyla yanlara uzatılır. Avuç içleri zemin üzerindedir. 'Kedi' uyanır, ellerini göğsüne doğru yavaş yavaş çeker, bunu yaparken dirsekleri yukarıda bırakır ve avuç içlerini dayanak merkezi yapar. Bacaklarını kapar, parmak uçlarıyla öne doğru yürümeye başlar; kalçaları yukarı kalkar. Dengesini bulacak biçimde ayaklarını yanlara doğru açar ve aynı zamanda başını ileriye doğru bakacak şekilde kaldırır. Sonra sol ayağını yere, parmak uçları üzerine koyar; aynı şeyi sağ ayağıyla yapar.

Bütün bu hareketlerde başı yukarı doğru uzatmak gerekir. Sonra omurga üzerinde çalışılır. Bu şöyle olur: Önce omurganın ortası merkez alınarak, sonra da yukarı, boyuna doğru merkez kaydırılarak omurga gerilir. Oyuncu öne ve arkaya hareket eder. Öne gelişte baş yukarıdadır, arkaya harekette baş ayaklarını görecek şekilde aşağıya düşer. Sonunda, arkaüstü yatılarak kaslar serbest bırakılır ve kısa bir süre dinlenilir. Daha sonra bu çalışma iki üç kez yinelenir.

(Bu oldukça yorucu bir çalışmadır. İlk başlarda zorlanırsınız. Ama alıştıktan sonra fevkalade yararlıdır. Bu çalışmayı her gün birkaç kez tekrarlamak omurganın ve kasların yumuşamasına yardımcı olur.)

42. Düş II:

Yatın, rahatlayın!

1000 metre yüksekliğindeki bir dağın önündesiniz. Dağa yaklaşıyorsunuz; dağa tırmanacaksınız.

Dağın eteğindesiniz ve dağa doğru çıkan bir keçiyolu görüyorsunuz.

Yürümeye başlıyorsunuz. Engel yok. Dağın tepesini görüyorsunuz.

Sonunda tepeye ulaştınız. Burası bir düzlük. Aşağıya baktığınızda güzel bir manzara görüyorsunuz. Güneş üstünüzdedir.

Güneş ışını üzerinde yürüyerek daha yükseklere çıkıyorsunuz. Güneşte, yaşlı bir bilge oturmaktadır. Ona her istediğinizi soruyorsunuz. O da sizi yanıtlıyor. Bilge ile esenleşip oradan ayrılıyorsunuz. Işın üstünden yine dağın tepesine, oradan da düzlüğe iniyorsunuz. Dağdan aşağıya indiğinizde bir dosta rastlıyor ve dağdaki yaşantınızı anlatıyorsunuz.

43. Soluk - Hareket:

- Bir dizinizi kıvırarak oturun! Öne ve arkaya hareket edin! Dizinizi, öne harekette önden, arkaya harekette de arkadan çekin!

  Dışınız sessiz, içiniz hareketli olsun! Bu hareketi yaparken soluk alıp vereceksiniz.
- Boynunuzu iki yandan ovun!
- Eller baş arkasına! Başı enseden avuçlarınızın içine alın! Kulaklar, gözler, ağız kapalı olarak soluk alıp patlatarak verin! Ellerinizi çekin!
- Sol ayak önde! Ellerinizle geri çekin ileriye uzatın! Geriye çekerken soluk alın, ileriye uzatırken soluk verin!

44. Enerji Alıştırması:
(İkinci günkü 14 sayılı alıştırmanın aynısı, ancak bu kez, sonunda kollarınız indirildikten sonra titretilecek!)

45. Oyun V:
Uçak içindesiniz. Uçak arıza yapıyor ve bir çöle yumuşak iniş yapıyorsunuz.

Oyuna yerden başlıyoruz. Uçak parçalanmıştır, yerde bayılanlar, yaralananlar vardır.

Sağlam kalmış olanlar, yaralananlara yardım edecektir. Üç seçenek:

1) "İnsanlar birbirlerine nasıl yardım eder" sorusunu düşünerek hareketlerinizi bilinçli olarak yapacaksınız! Çevrenize bakın – hangi yaralıya ne şekilde yardım edebilirsiniz? Araştırın!

2) Hava çok sıcaktır. Susuzluktan bunalıyorsunuz. Biriniz bir su şişesi bulur, içer. Ötekiler de ister. Tepkileri? Su içene doğru sürünerek yaklaşırlar ve elindeki şişeyi kaparlar. Hepsi de birer yudum alır.

3) Susuzluk içinde kıvranırken (içtikleri yudumlar yetmemiş, birçoğu da hiç içmemiştir) üzerlerinden bir bulut geçer. Yağmur taneleri düşmeye başlar. Bu bir kurtuluş olabilir.

Sevinç ve kurtuluş hareketleri! Damlaları yutmak!

(Birbirinize bakmadan, içinizden geldiği gibi yapın! Hareketler duruma uygun olacak. Uymaz ve aykırı gelirse komedya olur. Önce kurallar: Durum ile hareketlerin uyumunu öğrenmeliyiz ki aykırı olanı görelim. Örneğin yaralı olup da acı içinde kıvranırken, suyu gördüğünde, birdenbire kalkar ve hiçbir şeyi yokmuş gibi suya doğru koşarsa, bu aykırı bir hareket olur, yanlıştır ve gülünçtür!)

46. Güven Oyunu:

- Bir oyuncunun gözleri kapalı. Bir diğeri onun elinden tutup herhangi bir yere götürür ve herhangi bir şeye dokunmasını sağlar. Gözleri kapalı olan da dokunduğu şeyin ne olduğunu değil, niteliğini (sert mi yumuşak mı) bilecektir. Yürüten, gözleri kapalı olanın sorumluluğunu yüklenmiştir. Onu hiçbir zaman tehlikeli bir yere götüremez; yoksa gözleri kapalı olan güvenini yitirir ki, bu da bu çalışmanın amacına aykırıdır.
- Altışardan iki daire olun! Daireler iç içe olsun! Dıştaki dairedekiler olabildiğince birbirlerine yaklaşsınlar! İçte, orta dairede olanlar kendilerini dış dairedekilere bırakacaklar. Dış dairedekiler onları tutacaklar!

47. Oturum:
Herkes toplansın ve dört günün sonundaki izlenimleri hakkında bir şeyler söylesin!

Bir şey söylemek istemediğini söylese bile yeter!

BAŞLANGIÇ ALIŞTIRMALARI
[Viola Spolin'in yeni başlayanlar için verdiği temrinler]

I. Yönlendirme Atölyesi

1. Serim:

Grubu ikiye böl: Yarısı sahnede, yarısı salonda olsun. "Siz bize bakın, biz size bakacağız." (Huzursuzluk, gülmeler.) "Siz bize bakın, biz size bakacağız."

(Huzursuzluk artınca, onlara iş verin! Örneğin, Sofito'daki ızgaraları saysınlar.)

Sahnede grup biraz rahatlayınca, salondaki grubu sahneye çıkarın.

(Huzursuzluk başlamadan yapmaları için iş vermeyin.)

Değerlendirme:

Grupların deneyimi üzerine soru sorun: "Sahneye ilk çıktığınızda ne hissettiniz?"

Salondakilere: "İlk sahneye çıktığınızda nasıldınız?"

Sahnedekilere: "Kaslarınız gerilmiş miydi?" "Mideniz nasıldı?" "Izgaraları sayarken neler hissettiniz?" "Şimdi nasılsınız?" "Heyecanlandınız mı?" vb.

2. Çocuk İçin Yönlendirme Oyunu:

Bu temrin özellikle çocuk oyuncular için yararlıdır.

Bir Spor Etkinliğini Görmek: İki takım. İkişer sayarak oyuncular gruplara ayrılır.

Bu ilk takım gruplaşmasıdır ve önemlidir. Her takım seyredecekleri şeyi kendileri kararlaştırsın. Hazır olan takım "PERDE!" diye bağırsın.

Dikkati Odaklama – Görme.

Yardım: "Ayaklarınızla görün!" "Boynunuzla görün!" "Tüm bedeninizle görün!" "Olduğundan yüz misli büyük görün!" "Konuşmayın, yalnızca görün!" "Kulaklarınızla görün!"

Değerlendirme:

a) Öğrencilere önceden görecekleri şeyin uzakta olduğunu söyleyin (ki dikkatlerini daha iyi odaklasınlar). Bu onların çevre bilinci edinmeleri için ilk adımdır. Eğer görecekleri şeyin uzakta olduğu söylenmezse, önlerine bakacaklar ve çevrelerinin farkına varamayacaklardır.

b) Gruplar bakarken, onlara ne yapmaları gerektiğini söyleyin. Eğer öğrencinin biri, konuştuğunuzda size dönüp bakarsa, sadece işitmesi gerektiği sese ve baktığı şeye odaklanması konusunda öğrenciyi uyarın. Bu sağlanırsa öğrencilerde daha iyi bir rahatlama olacaktır.

c) Bu görme eylemi sırasında öğrenciler birbirleriyle konuşmamalıdır, sadece imgelemlerinde canlandırdıkları şeye ya da olaya bireysel bir biçimde bakmalıdırlar. Böylece, grup halinde yaptıkları bu temrinde onları bireysel olarak değerlendirme olanağı ortaya çıkar.

3. Görülen Spor Etkinliğini Anımsama:

Bütün Grup. Bir süre önce (bu süre bir hafta da olabilir, on yıl öncesi de) görmüş oldukları bir spor etkinliğini anımsama.

Dikkatin Odaklanacağı Nokta: Spor alanının tamamı üzerindeki renkleri görmek, çeşitli sesleri işitmek, seyircileri gözlemlemek, hareketleri izlemek vb...

Yardım: "Renklere dikkat edin!" "Sesleri dinleyin!" "Kokuları alın!" "Bunların tümünü bir arada düşünün!" "Hareketlere dikkat edin!" "Yukarınızda, aşağınızda, çevrenizde ne varsa dikkatinizi onlara odaklayın!"

Değerlendirme:

a) Burada geçmişteki deneyimlerin anımsanması önemlidir. Bunlara ne kadar dikkat etmişler, anımsamalarındaki ayrıntılarda bu ortaya çıkar.

b) Öğrencilere, çevrelerinde gördükleri, işittikleri, kokladıkları her şeye, daha sonra dikkatlerini odaklamaları için zaman ayırmalarını söyleyin.

4. Çevreyi Dinlemek:

Bütün öğrenciler bir dakika kadar sessiz otururlar ve çevrelerindeki sesleri dinlerler.

İşittikleri sesleri karşılaştırırlar: korna, kuş sesleri, gıcırdayan koltuklar, dışarıdan gelen sesler vb...

Dikkatin odaklanacağı nokta: Çevredeki tüm sesler.

Gözlem: Her gün bir iki dakika bu alıştırmayı yapmalarını söyleyin.

5. Neyi Dinliyorum?

İki takım.

Her grup neyi dinleyecekleri konusunda uzlaşırlar: Bir konferans ya da bir konser arasında seçim yapmalarını söyleyin.

Ama bunun ne türde bir konferans (sanat tarihi, psi-

koloji, tarih vb.), ya da konser (klasik, caz, pop, halk müziği vb.) olacağını onlar saptasınlar.

Odak Noktası: Dinleme.

Gözlem: Ayrıntılara, hareketlere, renklere, kokulara dikkat! Bunu her gün bir iki dakika çalışmak üzere ev ödevi verin!

6. Kendinizi Hissedin:

Bütün öğrenciler salonda otursun.

Ayaklarınızın altından başlayarak zeminden başınıza kadar neler var, hissedin.

(Zemin, ayakkabı, çorap vb... Zemin ayakkabının altına değiyor, ayakkabının içi çoraplara, çoraplar ayağınıza...)

Odak Noktası: Kendini hissetmek!

Yardım: "Kendinizi hissedin!" "Ayaklarınızı ayakkabının içinde hissedin!" "Ayaklarınız çorapların içinde!" "Çevrenizdeki atmosferi hissedin!" "Oyluma erişin!"

Öğrenciler bedenlerinin bütün bölgelerini hissettikten sonra ayağa kalksınlar, yürüyerek çevrelerindeki oylumu *itip* yürüsünler!

Yardım: "Atmosfere nüfuz edin!" "Havayı ağırlaştırın!" "Hava giderek hafifliyor!"

Gözlem:

1. Kendilerini hissederken ellerini kullanmamaları ve bedenlerinin çeşitli noktalarıyla hissetmeleri konusunda öğrencileri uyarın.
2. Bu alıştırma süresince onlara kılavuzluk edin.
3. Öğrencilere ev ödevi olarak yürürken atmosferi iterek çalışmalarını söyleyin. Atmosferi bedenlerinin yüzeyi ile hissetmeleri konusunun altını çizin.

7. Nesneleri Tanıma Oyunu:

Öğrenciler daire olurlar. Öğrencilerden biri ortaya gelir ve ellerini arkasına saklar.

Eğitmen eline bir nesne verir; ona bu nesnenin ne olduğunu hissetmesini söyler.

Sorular: "Rengi ne?" "Biçimi nasıl?" "Ne büyüklükte?" "Ne işe yarar?"

Odak Noktası: Daha çok kolayca tahmin edilecek, ama gündelik yaşamda çok sık kullanılmayan nesneleri seçin (Örneğin poker fişleri, oyun kartları, kalemtıraş, raptiye, tarak kılıfı, lastik damga, elma vb...)

8. Grupla Dokunma Temrini # 1:

Grubun her üyesi her zaman kullandıkları bir nesneye dokunsun; örneğin sabun gibi.

Öğrencilere sorun: "Eliniz sabuna dokunmanın hissini veriyor mu?"

Yanıt, "Evet" olacaktır.

Bir süre sonra nesneyi değiştirin.

Odak Noktası: Nesneyi hissetme.

Yardım: "Elinizin hissetmesine izin verin!"

Gözlem: Hemen bundan sonraki alıştırmaya geçin.

9. Grupla Dokunma Temrini # 2:

İki grup. Her grup tanıdıkları bir nesneyi (kum, çamur vb...) birlikte seçerler.

Sonra sahneye çıkarlar ve nesneyi elden ele geçirerek hissederler.

Odak Noktası: Bütün enerjinin nesnenin biçimi, büyüklüğü, dokusu, ısısı vb... üzerinde odaklanması.

Yardım: "Dokuyu hissedin!" "Isıyı Hissedin!" "Ağırlığını hissedin!" "Biçimini hissedin!"

Gözlem: 'Dokunmak' ev ödevi. Öğrencilere her gün birkaç dakika bu alıştırmayı evlerinde yapmalarını söyleyin.

10. Tat ve Koku Alma:
İki grup.

Her grup yemek için çok basit bir şey seçecek. Grup ne yiyecekleri konusunda anlaştığı zaman sahneye çıkıp seçtikleri şeyi yemeye başlayacak; yediklerinin kokusunu ve tadını algılayacaklar.

Odak Noktası: Yediklerinin tadı ve kokusu.

Yardım: "İyice çiğne!" "Yediğinin kokusunu ağzında hisset!" "Yediğinin tadına bak!" "Boğazından kayıp gitmesini hisset!"

Ev Ödevi: Evde yemek yerken öğrenciler yediklerine odaklanıp onun tadını ve kokusunu alacaklar.

Duyu Alıştırmaları İçin Değerlendirme: Dikkatin odaklanması tamam mıydı, eksik miydi? Sahnedeyken başlarda dikkati odaklamak o kadar kolay olmadığı için, her öğrencide farkı olabilir. Dikkat tam olarak odaklanmazsa seyircinin bunu fark edeceğini vurgulayın.

Tartışmayı bireylerle değil grupla yapın.

Bize gösterdiler mi yoksa anlattılar mı? Kimi soruna odaklanmak yerine, bazı fiziksel hareketler yapmış olabilirler. Bu kişiler göstermeye değil, anlatmaya yönelmişlerdir. Örneğin, basketbol seyreden biri, birtakım hareketler yapıyorsa, o gördüklerini anlatmaya yöneliyordur. Öte yanda, maçın tüm ayrıntılarını gören bir kişi dikkatini odaklamış demektir.

Anlatım akla dayanır, göstermek spontan bir şeydir ve sezgiseldir.

Duyu Alıştırmaları İçin Gözlem:

1. Bu alıştırmalar daha sonraki atölye çalışmalarının bir bölümüdür; karışık gruplarla gerçekleştirilir.
2. Her grup sahneye çıkmadan önce seçtikleri üzerinde anlaşmalıdır. Bu alıştırmalar sırasında, sahneye çıkan öğrenciler aralarında oynamamalı ve konuşmamalıdırlar. Böylece ham durumlardan ve işlevsiz hareketlerden kaçınılmış olunur.
3. Her öğrenci, grubun bir parçası olmakla birlikte, duyu sorunları üzerinde tek başına çalışmalıdır. Bu ilk çalışmada işi tek başına yapmalarını istemeyin. Bunun bir grup çalışması olduğunu bilmeliler.
4. Bir alıştırmaya başlamak için "Perde!" diyecek kimseyi siz seçmeyin. Bu söz gruptan herhangi biri tarafından 'spontan' bir biçimde söylensin.
5. "Perde" sözüyle alıştırmaya başlayan öğrenci yanındakinin ne yaptığına bakmamalı. Her öğrenci kendi başınadır! Dikkat, yanındaki kişiye değil, yaptığı işe odaklanmalıdır! Eğer böyle bir şey olursa alıştırma durdurulup yeni baştan başlanmalı ya da diğer grup sahneye çıkarılmalıdır. Yanındakine kaçamak göz atan öğrenciye işaret etmeyin; o bunu doğru yapmak için yapmıştır. Ama yakında sorunları çözmede doğru ya da yanlış diye bir şey olmadığını öğrenecektir.
6. Bütün öğrenciler şansını kullanmadan değerlendirmeye geçmeyin.
7. Öğrenciler değerlendirmede neyi doğru, neyi yanlış, neyi tam, neyi eksik yaptıklarını anlayacaklardır.
8. Sorunlar üzerinde çok uzun durmayın. Bunlar, öğren-

cilerin duyu belleğini anlamalarına yardımcı olacak ilk alıştırmalardır.

9. Bu alıştırmalar sırasında eğitmenin öğrenciye yardımcı olması öğrencinin bedenini özgürce kullanmasını sağlayacaktır. Eğer öğrenci sizin söylediklerinize direnç gösterirse şunu söyleyin: "Benim söylediklerime takılma! Bırak bedenin yanıtlasın!"
10. Bu ilk evrede, öğrencinin alıştırmayı bitirmesini beklemeden uygun bir yerde siz bitirin. Öğrencilerin espri yapmalarını ya da olgunlaşmamış hareketleri engelleyin; onların, yapmaları gereken şeye odaklanmalarını sağlayın.
11. İşi oyuna dökmelerine izin vermeyin.
12. Her ne kadar duyu bilinci bundan sonra değerlendirmenin bir parçası olacaksa da, bu, dikkatin odaklanmasında asal nokta değildir. Diğer becerilerle birlikte geliştirilerek ele alınacak sorunların ikincil önemdeki parçasıdır.

11. Ayna Temrini # 1:

İki öğrenci.

A ile B yüz yüze dururlar. A, aynadır; B aynaya bakan kişidir. Bütün hareketleri B başlatır. A, B'nin yaptığı tüm hareketleri yüz ifadesiyle birlikte aynen gerçekleştirir. B, aynanın karşısında yıkanıyormuş ya da giyiniyormuş gibi basit hareketlere yönelir. Bir süre sonra roller değişir; B ayna olur, A da aynanın karşısındaki kişi.

Odak Noktası: Baştan ayağa ayna olma, karşısındakinin yaptıklarını tıpatıp yansıtma.

Yardım: "Hareketleri tamı tamına yansıla!" "Hareketlerin tam olsun!" "Ayna ol!"

Gözlem: Bu alıştırma, öğrencilerin oyun yeteneği hakkında bilgi verir; onların esprisini, buluşlarını, tansiyonunu ve zamanlamasını gösterir.

A = Ayna olanda şunlara dikkat edin:

1. Bedensel refleks
2. Gözlemde tamlık (Dikkat)
3. Gelecek hareketleri sezme (örneğin B makyaj yapar, A yapılandan sonra ne geleceğini sezmelidir)
4. Yansılamada tamlık (örneğin, B sağ elini kullanıyorsa, A sol elini kullanacaktır)

B = Hareketleri yapanda şunlara dikkat edin:

1. Buluş yeteneği (hareketleri sıradan mı, değil mi?)
2. Gösteriş var mı? (Seyredenleri güldürmek için komik olmaya çalışıyor mu?)
3. Esprili mi? (Ayna'yı şaşırtmak için hareketleri değiştiriyor mu?)
4. Çeşitleme var mı? (Kendi başına hareket tartımlarını değiştiriyor mu?)

Öğrenciler, kimin ayna olduğunu seyredenlere önceden söylememeli. Böylece, sahnedekiler de seyredenler de dikkatlerini daha iyi odaklayabilirler. Bu temrin, oyuncuyla oyuncu ve oyuncuyla seyirci arasındaki duvarı yıkan ilk adımlardan biridir.

12. Halat Çekme:

İki öğrenci.

İki öğrenci, olmayan bir halatı kendi taraflarına çekerler. Onların arasındaki nesne halattır.

Odak Noktası: Hayalî halatı oluşturma.

Yardım: "Halatı hisset!" "Halatın dokusunu hisset!" "Kalınlığı ne kadar?" "Halatın var olduğuna inanalım!"

Gözlem:

1. Beden hareketleri halattan çıkarılmalıdır. Öğrenciler gerçek bir halatı çekiyorlarmış gibi hareket edeceklerdir.
2. Her iki öğrencinin hareketleri gerçek halat çekmeyi gösterecek biçimde uyumlu olmalıdır.
3. Bu önemli bir alıştırmadır; çünkü bu alıştırmada her iki öğrenci ortadaki işi birlikte, uyumlu bir biçimde yapmak zorundadır (interaksiyon). Bu alıştırma tek kişiyle yapılamaz. Karşılıklı, uyumlu hareketler olması için ortadaki halata bir gerçeklik vermek gerekir.
4. Halat çekmede öğrenciler işlerine iyi odaklanmışlarsa bunun fiziksel sonuçları da belirecektir (Örneğin terlemiş, soluksuz kalmış, yanakları pembeleşmiş vb. olacaktır). Eğer bu fiziksel belirtiler yoksa öğrencilerin dikkatlerini odaklamadıklarına, yalnızca 'mış' gibi yaptıklarına karar verebiliriz.

13. Yönlendirme Oyunu # 1:

Bir öğrenci sahneye çıkar, basit bir iş yapmaya başlar. Sırayla öteki öğrenciler sahneye çıkarak onun yaptığı işe katılırlar.

Odak Noktası: Etkinliği göstermek.

Gözlem:

1. Basit etkinlikler parmaklığı boyamak, halı dövmek, yeri fırçalamak, kuruyan yaprakları toplamak gibi işlerdir.
2. Öğrenciler, ilk oyuncunun ne yapacağını daha önceden bilmezler. Onun yaptıklarına bakarak, o işe uygun etkinliğe girerler.

3. Bu grup interaksiyonu hep gelişmeli ve enerjik olmalıdır. Gelişmeyi ve enerjiyi elde edinceye kadar alıştırmayı tekrarlayın.

II. Yönlendirme Atölyesi

14. Gözlem Oyunu: (Neva L. Boyd, *Handbook of Games*, Chicago 1945, s. 84)

Bir tepsinin üzerine bir düzine ya da daha fazla nesne konulur. Tepsi daire olmuş öğrencilerin tam ortasındadır. On on beş saniye sonra tepsinin üstü örtülür ve götürülür.

Bundan sonra öğrencilerin her biri tepside gördüğü nesnelerin, aklında kaldığı kadar bir listesini yapar. Listeler toplandıktan sonra tepsinin üstü açılır ve tepsideki nesneler listedekilerle karşılaştırılır.

15. Altı Nesne Adı Say: (A.g.y., s. 99)

Öğrenciler, ortada duran biri dışında, daire olup otururlar. Ortadaki öğrenci, gözlerini kapar; oturanlar küçük bir nesneyi elden ele geçirirler. Ortadaki ellerini çırpınca elinde nesneyle yakalanan öğrenci, nesneyi, ortadaki öğrenci ona işaret edinceye kadar tutar. Ortadaki bir harf söyler. (Nesneyi ortadaki öğrenciden saklamaya gerek yoktur.)

Elinde nesne olan öğrenci, elindekini diğerlerine geçirir. Nesne tekrar *kendine gelene kadar* ortadakinin söylediği harfle başlayan altı nesne adı sayması gerekir.

Eğer sayamazsa, ortaya geçer, oyun yeniden başlar.

Daire az kişiyle kurulmuşsa, o zaman o nesnenin elden ele üç kez daireyi dönmesi gerekir.

16. Topla Oynama:

Grup önce topun büyüklüğünü saptar. Sonra gruptakiler bu hayali topu birbirlerine atıp tutmaya başlarlar. Topla oynama başladı mı eğitmenin direktifiyle bu top ağırlaşır, hafifler.

Odak Noktası: Topun ağırlığı ve büyüklüğü.

Yardım: "Top yüz misli hafifledi!" "Top yüz misli ağırlaştı!" "Top normale döndü!"

Değerlendirme: Bütün oyuncular topun ağırlığına dikkat ettiler mi? Bunu gösterdiler ya da söylediler mi?

Gözlem: 1. Öğrencinin topla olan bedensel ilişkisine dikkat edin. Hafif topla beden daha hafif bir biçimde mi hareket ediyor? Ağır topla bedeni de ağırlaştı mı? Neye dikkat ettiğinizi alıştırma tamamlandıktan sonra öğrenciye açıklayın; daha önce değil. Amacınızı daha önceden açıklarsanız, öğrenci 'spontan' olmayı bırakacak, sizi memnun etmek için taklide yönelecektir.

2. Bu alıştırmada öğrenciler istedikleri top oyununu seçebilirler.

17. İkili İlişki:

İki oyuncu.

İki oyuncu nesne üzerinde karar verirler. Sonra bu nesneyi kendilerine doğru çekmeye başlarlar (bu nesne bir battaniye, çarşaf, yastık vb. olabilir).

Odak Noktası: Aralarındaki nesne.

Gözlem: 1. Oyuncuların daha önceden plan yapmamaları için çeşitli nesnelerin adı bir kâğıda yazılıp bir kutuya, şapkaya ya da torbaya konulur ve kura çekilir. Oyuncular her grup sahneye çıkmadan birer tane kâğıt çeker.

2. Bu çalışma için, nesnenin taktik yanıtlara açık bir nesne olması 'spontan' hareket yönünden yararlıdır.

18. Üçlü - Dörtlü İlişki:

Üç ya da daha fazla oyuncu.

Gruptaki herkesin içinde olacağı bir konu seçilir. Bu, gruptaki herkesin birlikte hareket etmesini sağlayacak bir konu olmalıdır.

Odak Noktası: Nesneyi gerçekmiş gibi yapmak.

(Örnekler: balık ağını çekme, kürek çekme, çalışmayan otomobili itme, sandal taşıma vb.)

Değerlendirme:

1. Tüm oyuncular birlikte çalıştılar mı? Eğer üç kişi otomobili iterken biri direksiyona geçerse, bu alıştırma gerçekleşmez, çünkü fiziksel çaba gösteren yalnızca üçü olmuştur. Alıştırma baştan yapılır ya da başka bir grupla çalışılır.
2. Çalışmayı yaparken birbirlerine ihtiyaç hissettiler mi? Yoksa sadece bir kişi mi çalıştı? Eğer bir kişi çalışıp ötekiler seyrettiyse, o zaman grubun seçtiği konu birlikte çalışmaya uygun değildi.
3. Birlikte mi yoksa ayrı ayrı mı çalıştılar? Üç kişi bir duvarı boyuyorlarsa, aynı konu üzerinde de olsa, bu ayrı ayrı çalıştıklarını gösterir.

Gözlem:

1. Bu alıştırmayı iki kişiyle yapmak daha kolaydır. Üç ya da daha çok sayıdaki kişilerle yapıldı mı yapanların akılları karışabiliyor. Örnek vermeyin, bırakın sorunu kendileri çözümlesinler.
2. Gruptaki çocukların kendi başlarına çalışıp çalışmadıklarına dikkat edin.

19. El Kullanmadan İlişki:
İki ya da daha çok oyuncu.

Oyuncular, ortalarındaki hareketli ya da hareketsiz nesneyi ellerini kullanmadan hareket ettirirler.

Odak Noktası: Elleri kullanmadan ortadaki nesneyi hareketlendirmek.

(Örneğin: Bir kayayı itmek, bir otomobili itmek, kızak kaymak, belde halatla dağa tırmanmak, bir kalası omuza almak vb.)

Değerlendirme: Bize nesneyi gösterebildiler mi, yoksa söylediler mi?

Gözlem:

1. Öğrenciler, el yerine ayakla yapılan işleri seçmesinler – ayaklarla üzüm ezmek gibi...
2. Öğrenciler spontan mı, değil mi; nesneyi nasıl harekete geçiriyorlar dikkat edin.
3. Örnek vermeyin; verirseniz onları yönlendirmiş olursunuz.
4. Bu temrinin ilk adımı, öğrencileri birbirine bağlamadan hareket etmelerini sağlamaktır.

20. Ayna Temrini # 2:
Her grupta dört öğrenci.

Her dörtlü grup ikişerden gruplara ayrılır. A ikilisi ayna, B ikilisi de ayna önünde hareketi yapan kişiler olur. Burada her iki öğrencinin hareketleri aynalarda yansımalıdır.

(Bkz. 11 numaralı temrin).

Odak Noktası: Ayna olan ikili tüm hareketleri tıpatıp yansıtmalıdır.

(Örneğin: Berber müşterisini tıraş eder. Burada ayna hem berberi hem de müşteriyi göstermeli, tüm hareketleri yansıtmalıdır.)

Gözlem: Bu temrin, GÖRME ALIŞTIRMALARI'na gelindiğinde tekrar edilmelidir.

21. Yönlendirme Oyunu # 2:
Bir oyuncu sahneye çıkar ve herhangi bir eyleme başlar. Öteki oyuncular onun ne yaptığına dikkat ederek sahneye çıkıp onun yaptığı işe uyumlu olarak tamamlayıcı hareketler yaparlar. (Örneğin: Sahneye çıkan oyuncu bir operatörün ameliyatını canlandırıyorsa, ötekiler anestezi uzmanını, ikinci doktoru, hemşireyi vb.'yi oynarlar.)

Gözlem:

1. İlk sahneye çıkan öğrencinin ne yapacağı daha önceden bilinmemeli.
2. Bu temrin her derste yapılmalıdır. Öğrenciler bu işi heyecanla ve tat alarak yapmaya başladıkları anda dikkatlerini odaklamaya başlamışlardır. Bu temrin, grup alışverişini sağlayan enerjinin akışını sağladığı gibi, konuşma ve hareketlere de doğal bir nitelik getirir. Eğer bu sağlanmamışsa dikkat odaklanmamıştır. Eğer sahne fazla sözel oluyor, öğrenciler amaçsız hareket ediyorlarsa, bu, onların grup çalışmasına odaklanmadıklarını gösterir. Böyle olursa, ilk öğrenci oyunu yeni baştan başlatır ve diğerlerini sahneye çıkmaları için cesaretlendirir.
3. Bu temrinin sahne önünde yapılmasında yarar vardır. Aksi takdirde, öğrenciler abartılı bir oyuna kaçabilirler.

III. Yönlendirme Atölyesi

22. Hareketi Kim Başlattı?

Oyuncular daire olup otururlar. Bir oyuncu dışarı çıkar; ötekiler kendilerine hareketi başlatacak bir lider seçerler. Dışarı çıkan oyuncu çağırılır ve dairenin ortasına gelir. Ortada, ayakta durarak (ayağını yere vurmak, başını sallamak, ellerini hareket ettirmek vb.) hareketi başlatacak ve her an o hareketi değiştirecek olan liderin kim olduğunu tahmin etmeye çalışır. Dairedeki öteki öğrenciler liderin yaptığı her hareketi yansılayarak liderin kimliğini gizlemeye çalışırlar. Ortadaki öğrenci lideri yakalarsa, iki kişi yerini başkalarına bırakır.

23. Küçük Nesnelerle Zorluk Çıkması:

(Çalışmalara uygun bir zamanda ara verin.) -

A) Tek oyuncu: Küçük bir nesneyle ilgilenir.

Odak Noktası: Nesneyi kullanırken zorlanmak.

(Örneğin: Bir şişeyi açmak, fermuarı takılan bir para çantasını açmak, bir sigara paketini aceleyle, yırtarak, zorla açmak, takılan bir çekmeceyi açmaya çalışmak vb.)

B) Tek oyuncu: Bir giysi parçasıyla uğraşır.

(Örneğin: Bir bayan giysisinin arkasındaki takılan fermuarı açmak ya da kapamakla uğraşma, çok dar olan çizmeleri çıkartmaya çalışma, astarı sökülmüş bir cekete kolu sokmaya çalışma vb.)

C) İki ya da daha çok oyuncu.

Bu temrin (A) ve (B)'nin aynıdır, yalnızca daha çok kişiyle yapılır.

Odak Noktası: Oyuncu kendini rahatsız eden bir şeyi aklını kullanarak çözümler. O engeli fiziksel zorluk olmadan çözümler.

(Örneğin: Pabucunun altında bir delik vardır, ayağına taş toprak ginnektedir; o da cüzdanından küçük bir kâğıt para çıkarıp deliği kapatır gibi... Bu temrin, oyuncunun imgelemini sınayan bir 'şaka'dır.)

24. Kaç Yaşındayım?

Tek oyuncu.

Eğitmen-yönetmen, sahnede bir otobüs durağı hissini verecek bir düzenleme yapar. Bu otobüs durağı, bir mağazanın önündedir ve durakta oturulacak bir bank vardır. Oyuncu, sahneye çıkmadan önce bir kâğıda, canlandıracağı yaşı yazar ve kimseye göstermeden eğitmene verir. Oyuncunun yapacağı, sahnede biraz gecikmiş olan otobüsü beklemektir. Her öğrenciye iki dakika verilir.

Odak Noktası: Seçilen yaş.

Yardım: "Otobüs daha iki sokak ötede!" "Geliyor!"

Bazan şunlar da eklenebilir: "Trafik çok yoğun, otobüs gecikti!" gibi alıştırmayı yapana imgelemini kullanması için destek sağlanır.

Değerlendirme: Kaç yaşındaydı? Bize gösteriyor mu yoksa anlatıyor mu? Yaşı göstermesi hep fiziksel miydi? Yaş farkları yaşama olan eğiliminin bir parçası mıydı? Otobüsü kendi mi gördü, yoksa dışarıdan söylenenlere göre mi hareket etti?

Gözlem:

1. Çalışmanın bu evresinde öğrenci yaşını açıklayabilmek için daha çok gövdesel tartımlar vermeye ve olabildiği kadar çok şey göstermeye çalışır.
2. Bu alıştırma sırasında abartılı oyunculuk ve/ya da gösteriş olduğunu görürseniz çalışmayı durdurun.

3. İlerki çalışmalarda bir ilerleme görürseniz, ona burada yaptığı çalışmayı anımsatın.
4. "Trafik çok yoğun, otobüs gecikti" sözlerini sahnedeki öğrencinin çalışmasını daha ileri götürmesini istediğinizde söyleyin.

25. Kaç Yaşındayım? Tekrar:
Tek oyuncu.

- Oyuncu bankta otobüs beklerken sadece yaşı üzerine odaklanır. Hazır olunca aksiyona girer, dikkatini odaklayıp sahneyi işler.

Odak Noktası: Yalnızca kaç yaşında olduğu düşünülecek ve kendi kendine tekrar edilecek.

Yardım: "Soruna odaklan!" "Ayaklarının yaşını düşün!" "Üst dudağının yaşını düşün!" "Omurganın yaşını düşün!"

Yaş sorunu çözümlenince "Otobüs bir sokak ötede!" ya da "Otobüs trafiğe takıldı!" uyarıları yapılabilir.

Gözlem: Bir öğrencinin şunlara inanması zordur:

1. Bu deneyimi gerçekleştirmek istiyorsak zihni boşaltmak önemlidir.
2. Bu alıştırmanın sonuca ulaşabilmesi için zihnini tamamen boşaltması gerekir (yalnızca kaç yaşında olduğunu tekrar tekrar düşünmeli ve o yaşın özelliklerini getirmelidir; buna dışarıdan uyarılarla destek olunabilir).
3. Eğer öğrenci gerçekten yaş üzerinde odaklanmışsa, bir usta aktör gibi, bedenini ve yüzünü en ince ayrıntılara kadar doğru bir biçimde kullanabilecektir.
4. Sorun başarıyla çözümlenirse (yani dikkatini iyi odaklarsa) bedeninde herhangi bir sertlik hissetmeyecek,

hareketleri inandırıcı, esnek olacak ve sonra 'hiçbir şey yapmadan yaşını canlandırdı' hissini yaratacaktır.

5. Öğrenci doğru bir aksiyona girebilmek için soluk denetimine dikkat etmelidir.

26. Hareket Eden Nesne İçinde Oyuncular:

Gerekli sayıda öğrenci oyuncu.

Öğrenciler, içinde bulundukları hareket eden nesneyi saptayacaklar. Anlaşmış bir grup olmalıdır.

Odak Noktası: Onları hareket ettiren nesne.

(Örneğin: yelkenli, kayık, otomobil, otobüs, atlıkarınca, dönme dolap vb.)

Değerlendirme: Seyredene: Nesne onları hareket ettirdi mi? Yoksa hareketleri nesnenin hareketlerinden soyutlanmış mıydı?

Oyuncuya: Bunu bir Ayna Oyunu gibi mi (birbirinizi yansılayarak mı) yoksa dikkatinizi hareket eden nesneye odaklayarak mı yaptınız?

Gözlem:

1. Öğrencilerin bu alıştırmayı yaparken hareket eden nesneyi hissedip hissetmediklerine dikkat edin. Öğrenciler uzun bir süre birlikte çalıştılarsa ya da çok başarılı bir biçimde dikkatlerini odakladılarsa, çok başarılı bir sonuca ulaşabilirler.
2. Bazı öğrenciler şunu sorabilirler: "Ne zaman hareket ettiğimizi anlamak için birbirimize bakalım mı?" Bu, şu demektir: "Bunu nasıl yapacağım?" Böyle bir soru öğrencinin kopuk olduğunu belirler. Ona tekrar söylenecek olan şudur: "Nesne seni hareket ettirsin!"
3. Dikkat tam olarak odaklanmışsa, kolektif etkileşim ortaya çıkar ve bu, hem alıştırmayı yapanlar hem de seyredenler tarafından iyi algılanır.

4. Sürekli uyarılarla onlar bu işe girişebilirler ve nesnenin hareketini kendilerinden getirebilirler. Odak noktası iyi anlaşıldığı takdirde birçokları bu alıştırmayı başarabilir. Bu alıştırmayı başarıncaya kadar grup sahnede çalışmalıdır.
5. Bu alıştırmayı bütün eğitim süresince tekrarlayın.

27. Dolduğu Zaman Dağa Ağır:
Üç ya da daha çok sayıda oyuncu.

Öğrenciler doldurup boşaltacakları nesneler üzerinde anlaşırlar.

Odak Noktası: Nesnelerin dolu ya da boş olduklarında ağırlık farkları üzerine.

(Örneğin: elma toplama, bir ziynet kutusunu doldurup boşaltma,. define sandığını doldurup boşaltma, kovayla su taşıma vb.)

Çeşitleme (A): Ağırlıkları farklı olan nesneleri kaldırmak ya da taşımak.

(Örneğin: bir arabaya kürekle kum doldurmak, harman kaldırmak, farklı ağırlıktaki nesneleri kaldırmak vb.)

Çeşitleme (B): Bu çalışma 'NEREDE' alıştırmalarının başında yapılır. NEREDE, KİM ve NE üzerinde anlaştıktan sonra çeşitli ağırlıktaki nesneler taşınır.

28. Yönlendirme Oyunu # 3:
Bir öğrenci sahneye çıkar ve bir etkinliğe başlar. Sonra başka bir oyuncu sahneye gelir, sonra da teker teker ötekiler... Bu kez sahneye çıkanlar kim olduklarını bilirler; sahneye ilk çıkan (ötekilerin kim olduklarını bilmez) onların kim olduğunu anlayıp hemen onlarla uyum sağlar.

Odak Noktası: Yapılan ETKİNLİK üzerine, buna ek

olarak KİM üzerine. Ancak KİM temel odak noktası değildir. Temel odak noktası etkinliktir.

(Örneğin: Adam perde asar. İçeri bir kadın girer. Kadın: "Sevgilim, o perdelerin öyle asılmasını istemiyorum!" Adam sahneye çıkar, kadının karısı rolünde olduğunu anlar ve ona göre oynar. Diğer oyuncular sahneye çıkar, karı kocanın çocuklarını oynarlar. Daha sonra çıkanlar, komşuları, çocuklarının öğretmeni vb.)

Değerlendirme: Sahneye çıkan kız öğrenci, adamın karısı gibi gösterdi mi kendini? Ötekiler de çocuklar, komşu ve öğretmen oldular mı? vb. Sahneye çıkanların tümü etkinliği uyumlu bir biçimde sürdürdü mü?

Gözlem:

1. Bu çalışmada dikkatin odaklanıp odaklanmadığı ölçülür.
2. Öğrencilerin YÖNLENDİRME OYUNU'ndan zevk almaları gerekir. Sahne kalabalık da olsa onlar bu işe nasıl sarılıyorlar, onu gözlemleyin! Bu kolektif çalışmayı yapabilmek için çocuksu bir rahatlık ve esneklik gerekir; bırakın istedikleri gibi hareket edip konuşsunlar. Onların yaptıklarından heyecanlanmaları ve tat almaları iyi olur (doğaçlamanın gereği). Bu sahnenin çok düzenli olmasını istemeyin. Alıştırmalar geliştikçe öğrenciler daha düzenli bir kolektif çalışmaya yöneleceklerdir.

29. Bütünün Parçası Olmak:

(Yönlendirme Oyunu için de kullanılabilir.)

Bir oyuncu sahneye çıkar, canlı ya da cansız, hareket eden bir nesnenin bir parçası olur. Nesnenin ne olduğu ortaya çıkınca, başka bir öğrenci sahneye çıkar ve bütü-

nün başka bir parçası olur. Bu, bütünün parça olma durumu bütün öğrencilerin katılmasıyla tamamlanır.

Odak Noktası: Bütünün bir parçası olmak.

(Örneğin: Bir öğrenci sahneye çıkar ve dizlerinin üstüne kapanarak bir kolunu omzundan itibaren piston gibi ileri geri hareket ettirir. Başka bir öğrenci gelir, ilk öğrencinin hizasında, biraz uzağında karşıt kolunu kullanarak aynı piston hareketini yapar. Başka biri pistonun döndürdüğü dişliyi, daha başkası aradaki küçük bir hareketi vb. yapar. Şimdi makine işlemeye başlamıştır. Öteki öğrenciler tekerlek olunca, tren düdüğü, makine gürültüsü vardır, sonunda bir semafor (trafik işareti) lokomotifi ya da treni durdurur.

IV. Yönlendirme Atölyesi

30. Üç Değişiklik:

Birbirlerine yüzleri çevrik iki sıra öğrenci. Her öğrenci karşısındaki öğrenciyi izler, onun giyimini, saçını, gözlerini vb. zihnine yazar. Sonra öğrenciler birbirlerine sırtlarını dönerler. Her öğrenci kendi üzerindeki üç şeyi değiştirir (örneğin, kravatını gevşetir, ayakkabı bağını çözer, düğmesini açar ya da kapar, saatinin yerini değiştirir, saç stilini değiştirir vb). Öğrenciler yine yüz yüze dönerler. Her öğrenci karşısındakinin yaptığı üç değişikliği söyleyebilmelidir. Sonra karşılıklı gelen öğrencilerin yerlerini değiştirin; bu kez partner değişmiştir. Bu evrede dört değişiklik yapmalarını söyleyin. Böylece, partnerleri değiştirerek aynı işlemi on değişikliğe kadar çıkartın.

Gözlem: İlk değişiklik evresinden sonra, öğrencilere, daha çok sayıda değişiklik yapacağınızı hissettirmeyin. Çoğu üç değişikliği nasıl yapacaklarını bile düşünüp he-

yecanlanacaktır. Dört ya da beş değişikliğe geldiğinizde heyecanları daha da artacaktır. Bu alıştırma basit fiziksel düzeyde, onların doğaçlama yeteneklerini geliştirmelerinde mükemmel bir temrindir.

31. Hayatımı Kazanmak İçin Ne Yapıyorum?

Tek oyuncu. KAÇ YAŞINDAYIM?'daki aynı dekor ve işlem.

Odak Noktası: Yaşamak için ne yaptığını göstermek.

Değerlendirme: Yalnızca aktiviteyle mi yaşımızı gösteririz? Yalnızca aktiviteyle mi yaşamak için ne yaptığımızı gösteririz? Bazı mesleklerde gövde yapısı değişir mi? Bir öğretmen ile bir pazarlamacı arasında herhangi bir fark var mı? Yirmi yıllık işçinin görünüşü ile yirmi yıllık doktorun görünüşü arasında bir fark oluyor mu? Bu değişikliği ortaya çıkaran eğilimler nedir? Yoksa bu değişiklik iş çevresinden mi ortaya çıkıyor?

Gözlem:

1. Değerlendirme açısından sorulacak bu sorular karakter niteliklerini somutlamada ilk esinlenmenin uyarıcısı olmalıdır. Bu sorular çok önemliymiş gibi değil de, öyle akla gelmiş de sorulmuş gibi ortaya konulmalıdır. Çünkü bu alıştırmalar eğitimin henüz ilk evresinde yapılan şeylerdir, tüm karakteri ortaya çıkarmak için değildir. Ancak oyunculuk sorunlarının çoğu anlatıldığı anda bu soruların altlarını çizin!
2. Grup genişse, o zaman sahnenin değişik yerlerinde ve birbirleriyle meşgul olmadan oyuncuların bir bölümü eşzamanlı (simultane) çalışmaya girebilirler. Ancak bunlar yalnızca kendi çalışmalarına odaklanmalıdırlar.
3. Espriler, soytarılık ve 'aktörlük taslama' görüldüğü an-

da, ortaya atılan sorun karşısında bir direnme olduğunu anlarız.

4. Karışıklığı önlemek için alıştırmayı yapacak öğrencilerin, yalnızca üstlendikleri mesleğe dikkatlerini toplamaları zorunludur.

32. Ayna Temrini # 3:

(Bu çalışma, eğitim süresince verilmelidir, özellikle karşıtlı temrinlere girmeden... Bu temrin aynı zamanda iki aşamalı ZİHİNSEL UĞRAŞI alıştırmasının ilk evresidir.)

İki oyuncu.

Oyuncular karşılıklı otururlar. Yalın bir ilişkide (İşveren-İşçi, karı-koca, öğretmen-öğrenci vb.) anlaşırlar ve tartışılacak bir konu seçerler. Tartışma başladıktan sonra eğitmen birine adıyla seslenir. Seslenilen oyuncu, bir yandan tartışmasını sürdürürken, öte yandan da karşısındaki oyuncunun yüz biçimini takınır. Bu, daha önceki AYNA temrinlerindeki gibi karşısındakinin yüz ifadesini taklit etmek değil, ama yüzünü karşısındaki oyuncunun yüz görünüşüne benzetmektir.

Odak Noktası: Seslenilen oyuncu, karşısındaki oyuncunun yüz görünüşünü alabilmek için, yüzündeki kalıbı değiştirmeye dikkat edecektir. (Örneğin A'nın dudakları incedir, çenesi geriye doğrudur, gözleri küçüktür. B'nin dudakları etlidir, çenesi çıkıktır, büyük gözleri vardır. A'nın adı edilince, yüzünü B'nin yapısına uydurmak için dikkatini odaklayacaktır. Tartışmasını sürdürürken çenesini çıkartacak, dudaklarını kalınlaştıracak ve gözlerini büyütecektir.)

Yardım: "Burnunu onunki gibi yap!" "Çene kemiği!" "Alın!" "Çene çizgisini değiştirir!" "Gözler!" "Dikkatini

ona odakla!" "Dikkatini çeneye odakla!" "Olduğun gibi kal!"

(Bu temrinde zaman zaman oyuncuya kendi yüzünü takınmasını söyleyip yine karşısındakinin yüzünü takınmasını da söyliyebilirsiniz!)

Gözlem:

1. AYNA'yı sürekli değiştirin. Öğrenciler onlara ne zaman sesleneceğinizi tahmin edemesinler. Öğrenci, ötekine göre kendi yüz yapısını değiştirirken tartışmayı sürdürmesini sağlayın. Yapay yüz anlatımına gitmemelerine dikkat edin, onlara bunu anımsatın. Öğrenciler birbirlerinin yüzlerine nüfuz etmelidirler.
2. Grupları seçerken birbirinin karşısına gelen öğrencilerin yüz yapılarının farklı olmasına özen gösterilmelidir. Örneğin, küçük burunlular büyük burunluların, yuvarlak yüzlüler uzun sivri yüzlülerin karşısına düşmelidir. Öğrencilere karşısındakinin yüzünü abartarak vermelerini söyleyin.
3. Bazı öğrenciler karşısındakinin yüzünü benzetmekten çekinebilir. Bu durumu, öğrencinin ötekinin yüzünü abartması gerektiğini söyleyerek çözümleyebilirsiniz.
4. Bu temrin eğitimin başında verildiğinde bazı direnişlerle karşılaşabilirsiniz. Öğrenciler, çoğu kez küçük bir fiziksel değişikliğe giderek daha önceki AYNA temrinini tekrarlayabilirler; yani karşısındaki yüze nüfuz edeceklerine, onu yansıtma yolunu seçebilirler. Ancak bu temrin oyuncunun GERÇEKTEN GÖRMESİNE yarayacaktır.
5. Eğitimin başlarında böyle bir direniş olması normaldir. Bazan hiçbir yüz değiştirmesine gitmeyebilirler; çünkü bu işlemi yaparken aynı zamanda tartışmayı sürdürmek onlara zor gelebilir.

6. Bu temrin eğitim ilerlerken yeni baştan ele alındığında, öğrencilerin ilk başlardaki direnişlerini söz konusu edin ve onlara anımsatın.
7. Bu temrinde öğrenciler ilk kez KİM ve NE ilişkisine konuşarak girmektedirler. Karşısındakinin yüzüne nüfuz etmeye öylesine girişmelidirler ki sorun çözümlensin.

33. Bir İş Yaparken Konuşma:

İki ya da daha çok oyuncu.

Öğrenci-oyuncular zor olmayan bir konuyu konuşmak üzere anlaşırlar. Sonra da olmayan bir yemek masasında olmayan şeyleri yemeye içmeye başlarlar ve seçtikleri konu üzerinde konuşurlar.

Odak Noktası: Koklayarak, görerek ve tadarak vb. nesneleri canlandırmak.

Yardım: "Yediğinin tadını hisset!" "Peçetenin dokusunu hisset!" "İçtiğin su ne kadar soğuk?" "Lokmanı çiğne!" "Yediğinin kokusunu hisset!"

Değerlendirme: Oyuncular nesnelere duyusal gerçekliği verdiler mi? Bize gösteriyorlar mı yoksa anlatıyorlar mı? Nasıl bir çorba içiyorlardı? Et sıcak mıydı?

Gözlem:

1. Oyuncuların alışverişine dikkat edin! Kiminle?
2. Dikkatin odaklandığı noktaya (espriler yaparak ve gülünç hareketlerde bulunarak vb.) direnç yüksekse, öğrenciler hazır değildir.
3. Bu alıştırma sırasında öğrencilerin durum yakalamaya çalışmalarına engel olun. Eğer bunu yapıyorlarsa, taklide yönelip sonra direnç gösteriyorlar demektir.

4. Çevrenin konum planını belirtin.
5. Bu sahne üç ya da daha fazla kesime ayrılabilir (örneğin önce tatmak, sonra nesneleri hissetmek, daha sonra nesneleri görmek gibi...)

V. Yönlendirme Atölyesi

34. Büyük Nesnelerle Uğraşma:

Tek oyuncu.

Oyuncu, hareketini engelleyebilecek büyük nesnelerle uğraşır.

Odak Noktası: Seçilen nesne.

(Örnekler: Büyük bir örümcek ağı, boa yılanı, sık ormanlıkta çalılık ya da ağaç dalları, ahtapot, paraşüt, etyiyen bitki vb...)

Gözlem: Dikkatin odaklanması gereken nesnenin tam olarak gösterilebilmesi için oyuncunun neyi seçtiğine ve o seçtiği şeyi hissedip hissetmediğine dikkat edin. Oyuncunun dikkati dağılıyor mu? Yoksa nesneyi hissetmiyor da ona akılla mı yöneliyor? Oyuncuyu bu açıdan dikkatle izlemek gerekir.

35. Tuzaktan Kurtulmaya Çalışma:

Tek oyuncu.

Oyuncu, kurtulmak istediği bir yeri (NEREDE) seçer.

(Örnekler: Elektriği kesilen bir asansör, düştüğü apartman boşluğu, düştüğü derin bir çukur, ayı tuzağı vb...)

36. Nesneyi Maddeleştirme:

Tek oyuncu.

Oyuncu canlı ya da cansız bir nesne seçer, bu olma-

yan nesneyi eline alarak kullanır. Bu nesneyi seyredene canlandırması ve hareketlendirmesi gerekir.

Odak Noktası: Nesneyi canlandırmak (görünür yapmak) ve nesneye hareket vermek.

(Örnekler: Nesne bir top ise ve oyuncu bunu eliyle oynayacaksa, seyreden topun gittiği yeri kesinlikle hissedebilmelidir. Canlandırılacak başka sahneler, bilardo oyunu, uçurtma uçurma, yo-yo ile oynama, balık tutma vb. olabilir.)

Yardım: "Top nereye gidiyor?" "Balığa hayat ver!"

Değerlendirme: Nesneyi maddeleştirebiliyorlar mı? Gösteriyorlar mı, anlatıyorlar mı?

Gözlem: Burada dikkat edilmesi gereken nokta, yapılan işin bir taklide dönüşmemesidir. Bir nesneye hayat verme ile bir nesneyi kullanma oldukça ince bir sınırla ayrılır. Oyuncular, o nesneyi kullanmayacaklar, ona hayat vereceklerdir. Oyunculara NASIL yapacaklarını sakın söylemeyin.

37. Bir Yüzeyin Seviyesini Tutmak:

Tek oyuncu.

Oyuncu, hayalî bir yüzey (masa, tezgâh üstü vb.) seçer. Bu yüzeyin üstüne küçük nesneler (kitap, kalem, gözlük vb.) koyarak üst üste yığar.

Odak Noktası: Yüzeye çeşitli nesneler koyarken, yüzeyin seviyesini aynı tutmak.

Gözlem: Dikkatin odaklanacağı şeye direniş, nesneleri yan yana değil de üst üste koyarken ortaya çıkabilir.

38. Nesnelerle Başla ve Bitir:

Tek oyuncu.

Oyuncu bir paket sigara gibi, küçük bir nesne seçer.

A Bölümü

Eğitmen, oyuncuya elindeki nesneyle yalın bir aksiyona girmesini ister (Örneğin, paketten bir sigara almak).

B Bölümü

Eğitmen, hareketi tekrarlamasını ister, ama bu kez harekete başlaması için eğitmenin "Başla!". bitirmesi için de "Bitir!" demesi gerekir.

C Bölümü

Eğitmen, aynı hareketi tekrarlamasını ister, bu kez de oyuncunun aynı işlemi yapabileceği kadar hızlı ve eğitmenin 'başla'sını ve 'bitir'ini beklemeden yapması istenir.

Odak Noktası: Nesne üzerinde.

(B Bölümü için örnek: Oyuncu pakete dokunur: "Başla!" Paketi alır: "Bitir!" Sigaraya dokunur: "Başla!" Sigarayı kavrar: "Bitir!" Sigarayı paketten çıkartmaya başlar: "Başla!" Sigarayı paketten çıkarır: "Bitir!" Sigarayı ağzına götürür: "Başla!" Sigarayı dudaklarına sıkıştırır: "Bitir!"

Değerlendirme: Oyuncuya: Hangi hareket sizce gerçekliği olanıydı?

Seyredene: Hangi hareket sizce gerçeklik taşıyordu?

Gözlem:

1. B Bölümü doğru bir biçimde yapılırsa her ayrıntı bir sinema filminin karesi gibi görünecek. Eğitmen olarak siz öğrencinin başlayış ve bitirişini enerji ile yapmasını sağlamalısınız.
2. C Bölümü A Bölümü'nden çok daha belirgin ve kesin olacaktır. Öğrencinin nesne ile çalışması daha gerçeklik taşıyacaktır.

3. Bu temrin nesneleri kullanmada ayrıntıların kesinleşmesini sağladığı için sık sık tekrar edilmelidir.
4. Seyredenin gördüğü gerçeklik, değerlendirmede kabul edilecek görüştür.

   Oyuncu, hem gösteriye eğilimliyse ve bu gösteri alışkanlığı onun gerçekliğiyse, seyreden buna karşı bir denetim mekanizması oluşturacaktır.
5. Bu temrin, UZAY NESNESİ adlı temrine başlamadan önce yapılmalıdır.

39. Uzay Nesnesi:

Yukarıdaki temrinden sona yapılacak olan bu temrin, ilk yapıştan sonra daha yedi sekiz eğitim günü ısınma olarak tekrarlanmalıdır. Her defasında grupları yenilemek iyi olur. Bu temrinin içinde birçok değişik biçim bulunduğundan, eğitmen her defasında ne yaptıracağını önceden saptamalıdır. Ne kadar sık yapılırsa, öğrenci-oyuncular uzayda nesne yapmaya ya da şeylerin oluşmasında o kadar yaratıcı bir duruma gelirler.

A) *Araştırma:*

Büyük bir grup (Seyirci gerekli değil.)

Sahnede hareket ederlerken öğrencilere havayı nesneleştirmelerini söyleyin. Ancak burada havayı bilinen nesnelerden biri olark hissetmek değil, sahne boşluğunu, uzayı, havayı yepyeni, hiç bilinmeyen bir madde olarak hissetmek gereklidir.

Yardım: "Maddenin içinden yürü ve ilişki kur!" "Ona bir ad verme, neyse odur!" "Onunla ilişki kurmak için bütün becerini kullan!" "Onu yanaklarında hisset!" "Burnunda hisset!" "Diz kapaklarında!" "Kalçalarında!"

Öğrenciler, yalnızca ellerini kullanma eğilimi gösteri-

yorlarsa, o zaman kollarını bedenlerine yapıştırarak hareket ettirin.

"Maddeyi iterek yürüyün!" "Onu araştırın!" "Böyle bir şey daha önce hiç hissetmediniz!" "Bir tünel açın!" "Bedenin biçimlendirdiği uzaya geri gelin ve o maddeyi üzerinizden silkeleyin!" "O madde uçup gitsin!" "Maddeyi karıştırın!" "Dalgalandırın!"

B) *Destek ve Çaba:*

Seyirci ile birlikte geniş bir grup.

Öğrenciler uzay nesnesini yararak yürüsünler.

Yardım: "Uzay nesnesi size destek olsun!" "Kendinizi ona bırakın!" "Başınızı tutsun!" "Çenenizi tutsun!" "Kollarınızı!" "Gözlerinizi!" "Üst dudağınızı!" vb...

Öğrenciler hareket edip temrine girdikten bir süre sonra, uzay nesnesine yeni bir anlam versin; ilişkide bulundukları uzay nesnesini tamamen yeni bir anlam içinde bulsunlar.

Yardım: "Kendinizi tutuyorsunuz! Kendinizi tutmazsanız uçup binlerce parçaya ayrılacaksınız!" "Kollarınızla nesneye tutunuyorsunuz!" "Ellerinizle asılı kaldınız!"

"Düşmemek için ağzınızla yardım ediyorsunuz!"

(Burada gerekli gördüğünüz kadar organ sayabilirsiniz.)

Bundan sonra öğrenciler geriye dönüp yine uzay nesnesine kendilerini bırakacaklardır. Nesne onları destekleyecektir. Öğrenci, DESTEK VE ÇABA arasındaki farkı iyice anlayıncaya kadar Uzay Nesnesi önce destekleyen, sonra onları fırlatıp atan bir anlam içinde verilecektir.

Değerlendirme: Oyunculara: Uzay Nesnesi sizi desteklerken nasıl hissettiniz? Ya Uzay Nesnesi'ne tutunurken?

Seyredenlere: Destekleme ve güç harcama evrelerini ayırt edebildiniz mi?

Oyuncuların yürüyüşlerinden ve yüz ifadelerinden bunu çıkarabildiniz mi?

Gözlem:

1. Oyuncular güç harcayarak uzay nesnelerinin kendilerini fırlatmalarını sağlarken kendilerine özgü olmalıdırlar. Başka deyişle, kimi büzülecek, kimi korkmaktan korkacak, bazıları kaygılı, yalnız, bazıları da saldırgan olacaktır.

Böylece, çeşitli KARAKTER NİTELİKLERİ ortaya çıkacaktır. Öte yanda, Uzay Nesnesi'ne dayanıp yürüdüklerinde bir yumuşama ve gevşeklik sezilebilecektir. Gülümseyen yüzler, huzur dolu ifadeler ve yumuşaklık var olacaktır. Onlar çevelerine güvenecekler, nesnenin onları kaldıracağı düşüncesiyle hareket edeceklerdir.

2. "Uzaya imzanı at!" direktifi de başarılı sonuç verir. Bu kez nesne onun uzaya kendi markasını işleyeceği ya da kalıbını dökeceği bir şey olur; bir ayak izi, kafasının kalıbı vb... Sonra o, uzaydaki bu kalıbını da görmelidir.

40. Uzayı Biçimlendirme:
Tek tek oyuncular.

Uzay nesnesinden istedikleri herhangi bir şeyi yapmalarını öğrencilere birer birer söyleyin. Bazan bu 'yapmak' yerine 'bulmak' da olabilir.

Odak Noktası: Uzay nesnesinden bir madde yapmak.

Gözlem: Bu alıştırmada çoğu öğrenci, sanki elinde çamur varmış da onu yoğuruyormuş gibi bir eğilime girer.

Öğrenciler, güven ve kesinlik içinde çalışır; uzay nesnesini şaşılacak bir tamlıkla ve gerçeklikle biçimlendirir. Bu alıştırma, bir nesne yapmayı içeren önceki temrinlerden çok daha başarılı olabilecek bir çalışmadır. Belki bunun nedeni şudur: Burada öğrenci nesneyi hayalinden yaratmaz, ama uzay nesnesi ile ilişkiye girdiğinde onu yavaş yavaş keşfetmeye başlar.

Daha sonra, öğrenciye uzay nesnesini koparacakmış gibi çekmesini söyleyin. Bu çalışmada uzay nesnesi bazan esnek, lastik gibi bir nesneye dönüşecektir. Öğrencilerin bu esnek nesneyle çalışmaları için onları dışarıdan yönetin.

41. Uzayı Takım Halinde Biçimlendirme:

İki ya da daha fazla oyuncu.

Öğrencilere, hep birlikte cansız ya da canlı bir uzay nesnesi yapmalarını söyleyin. Uzay nesnesi ortaya çıktıktan sonra grup onunla oynayacak. Yapılan uzay nesnesini çekip uzatsınlar, üzerinde sallansınlar, nesne onları alıp götürsün; nesneyle birbirlerini sarsınlar vb...

Gözlem:

1. Öğrencilerin rahat hareket etmeleri gerekli. (Çalışmada, uzay nesnesi ile oynayan grup birden bu oyunu *maypole* dansına (bir ucu direğe bağlı, diğer ucu dansçıların elinde olan kurdelelerin direğin çevresinde dönerek dans edenlerle direğe sarılmasını içeren dans) dönüştürürler. Bu alıştırmanın bir çalışmasında *maypole* (mayıs direği) dansı o kadar gerçekçiydi ki, kurdeleler karışınca, seyredenler varsayımsal "direği kesin" diye bağırmışlardı.
2. Öğrencilerin uzay nesnesi ile gerçek ilişkiye girip girmediklerine dikkat edin – nesneye akılla yaklaşım bu alıştırmanın hedefini saptırır.

42. Nesnelerin Değiştirilmesi (Transformasyonu):

Geniş oyuncu grubu.

Birinci öğrenci bir nesne yaratır ve bunu yanındaki öğrenciye verir. İkinci öğrenci nesnenin biçimini değiştirdikten sonra yanındakine aktarır. Bu alıştırmanın öyküsü yoktur; burada yalnazca ortaya bir şey çıkıncaya kadar nesnenin biçimden biçime sokulması söz konusudur. Eğer bir şey ortaya çıkmıyorsa, nesne, yandakine geçirilir. Örneğin, bir oyuncu yo-yo yapıp vermişse, yanındaki onu bir akordeona ya da kuşa çevirebilir. Bu evre başarıldıktan sonra iki oyuncu birlikte bir şey ortaya çıkarırlar ve yanındaki iki kişi de bu nesneyi değiştirirler.

Bu aldatıcı bir alıştırmadır; onun için kesin bir biçimde anlaşılması gerekir. Bu, bir nesnenin yerine başkasını koyma değildir. Bir öykü uydurarak çağrışımlarla hareket etmeye de gerek yoktur. Örneğin, öğrenciye bir tarak verilmişse, o öğrenci kendine ayna yapıp saçlarını taramaz.

Gözlem: Nesnenin değiştirilmesi işleminde oldukça büyük bir heyecan var olur. Öğrenci böyle bir şeyi denerken bu heyecanı duyarsa dikkatini odakladığı kesindir. Bu ona söylenmelidir.

43. Değişik Nitelikleri İçinde Uzay:

Gerektiği sayıda oyuncu.

Bu alıştırmayı ancak bundan önceki UZAY NESNESİ alıştırması yapıldıktan sonra deneyin.

Öğrencilere içinde bulundukları uzayın bir rüzgâr, bir su, bir çamur olduğunu söyleyin. Ya da başka nitelikleri de gerektiği zaman sayabilirsiniz.

Yardım: "Saçın yüzüyor!" "Ayak bileklerin yüzüyor!" "Omurgan yüzüyor!"

Dışarıdan yönlendirme işini herhangi bir nitelik için uygun bir yolda yapın.

Gözlem:

1. Bu alıştırma, gerçeküstü sahneleri olan bir oyunu çalışmada mükemmel bir fırsattır. Örneğin, deniz altında balıklar arasında yüzen bir inci avcısı ya da köpekbalığı ile çatışan bir balıkadam sahnesi daha iyi algılanır.
2. Bütün bu alıştırmalar öğrenci-oyuncunun gövdesini uzayda doğru bir biçimde hissetmesine yarar. Bu alıştırmalar, uzaya nüfuz etmeyi, uzayı biçimlendirmeyi, tanımlamayı ve uzayda rahatça hareket etmeyi sağlar.

44. Nüfuz Etme:
Gerektiği kadar oyuncu.

Bu da duyu temrinlerinden biridir. İlk yönlendirme çalışmalarında bu temrin de yararlı olur. Ancak bu tamamlanmış bir temrin değildir. Oyunculukta önemli bir yeri olan bir nesneye nüfuz etme açısından iyi bir çalışmadır.

Odak Noktası: Çevreye nüfuz etmek. Öğrencilere duyu organlarını daha yoğun bir biçimde kullanmaları gerektiğini söyleyin.

Yardım: "Şu renge nüfuz et!" "Şu tada nüfuz et!" "Duyduğun şu sese nüfuz et!" vb...

45. Bir Parça Ekle:
(Bir yönlendirme oyunu olarak kullanılabilir.)
Bütün grup.

Bir öğrenci sahneye çıkar ve bir nesnenin sadece bir parçasını ortaya koyar. Ondan sonra sahneye çıkanlar nesnenin diğer parçalarını teker teker eklerler.

(Örnek: İlk oyuncu sahneye hayalî bir direksiyon çıkarır. İkincisi hayalî bir silecek, üçüncüsü hayalî şoför koltuğunu getirir. Ve otomobilin tamamı ortaya çıkıncaya kadar bu böyle sürüp gider. Birinci oyuncu bir pencere getirir, ikincisi perdeyi vb...)

46. Bir Nesne Ekle:
Bütün grup.

Birinci oyuncu sahneye çıkar ve verilen çevreye uygun olarak *uygun bir yere* bir nesne yerleştirir. Her oyuncu sahneye çıktığında *ilk nesneye ve daha önce verilen çevreye uygun* bir başka nesne yerleştirir. Ancak kendi nesnesini yerleştirmeden önce ondan önce yerleştirilmiş nesnelerle oynar, onları kullanır, sonra kendininkini yerleştirir.

(Örnek: Birinci oyuncu sahnenin uygun bir yerine bir lavabo koyar, ikincisi bir banyo getirir vb...)

Gözlem: Bu alıştırma NEREDE NE alıştırmalarının ilk adımıdır.

Not: Bu alıştırmaları eğitmen-yönetmen olmadan, öğrencilerin kendi başlarına yapmaları sakıncalıdır. Yalnızca dikkatin odaklanmasına ilişkin temrinleri öğrenciler kendi başlarına yapabilirler.

'OPEN THEATRE'
I. ARAŞTIRMALAR, DENEMELER, TEMRİNLER

1. Silahlar: (Nola Chilton)
Oyuncu, fiziksel yetisi içinde bir silahın kullanılış ve işleyiş biçimini getirir. Bir bazuka olmak isteniyorsa bu silahtaki merminin fırlatılışı, sesi ve hedefteki patlayışı gösterilir; yine fiziksel hareketlerle bir kılıcın kesici ve delici hareketleri çalışılır.

Bu temrinde, oyuncu, örnek olarak alınan silahın görünüşünü değil, bu silahın insan gövdesiyle anlaşılabilir durıma getirilecek simgesiyle uğraşır. Bu simge, insan gövdesine uyumlu bir yolda uygulanır.

2. Renkler: (Nola Chilton)
Bir oyuncu bir renk söyler, öteki oyuncuları gösterir; öteki oyuncular *spontan olarak* belirtilen rengin uyandırdığı duyguya uyabilecek bir hareket ve ses çalışmasına girerler. Bu temrin daha sonra genişletilebilir; örneğin, 'kırmızı bahçe kapısı', 'pembe dağ çiçekleri' vb...

3. Ses-Hareket: (İki sıra karşı karşıya)
Oyuncular, yüzleri birbirlerine dönük ve aralarında 3 metre kadar bir uzaklık olmak üzere, karşılıklı iki sıra olurlar. Oyunculardan biri *o anda içine doğduğu gibi* bir ses ve harekete yönelir. Bu ses ve hareketi tekrarlayarak karşı sırada olan bir oyuncuya doğru yaklaşır. Seçilen

oyuncu, aynı ses ve hareketi alır, sıradan ayrılarak ilk sesi veren oyuncuya doğru yaklaşır. Bu ses-hareketi bir süre birlikte sürdürürler. Birinci oyuncu ikinci oyuncunun sıradaki yerine geçer ve susar. Şimdi yöneten ikinci oyuncudur: Birinci oyuncunun iletmiş olduğu ses-hareketi yavaş yavaş ve uyumlu bir biçimde başka ses-harekete değiştirir ve yürüyerek karşı sıradaki üçüncü oyuncunun önünde durur. Bu kez, üçüncü oyuncu ikincinin yanına gelir ve aynı ses-hareketi sürdürür. İkinci oyuncu onun yerine geçtikten sonra üçüncü oyuncu, içine doğduğu gibi, uyumlu bir biçimde ses-hareketi değiştirir, dördüncüyü seçer. Ve bu temrin orada bulunan oyuncuların sayısına göre aynı minvalde sürdürülür.

Bu çalışmada bazı noktalara dikkat edilmelidir:

a- Alıcı vericiye hemen tepki göstermelidir;

b- Alıcı, ses-hareket değişimini getirirken, ses-hareketi verici oyuncunun ses-hareketinden çıkarmalıdır.

c- Oyuncunun bu işi iyi yapmasından çok, spontan olması önemlidir.

d- Bunun bir gösteri değil, bir çalışma olduğu akıldan çıkarılmamalıdır.

4. Eşlerle Ses-Hereket:

Oyuncular alanda dağınık dururlar. Her oyuncu, bir tümce seçer; örneğin, 'annem beni seviyor' ya da 'yarın yolculuğa çıkıyorum' gibi... Sonra seçilen tümcenin ses hareketini *araştırır*. Bu, ses-hareketi seçmek değil, araştırmak olmalıdır. Ses-hareketi bulduğuna karar veren oyuncu başka bir oyuncuya yaklaşır; ses-hareketle tümcesindeki düşünceyi ötekine iletmeye çalışır (öteki oyuncu bilmediği bu düşünceyi ses-hareketten çıkaracaktır). Öteki oyuncu da buna ses-hareketle tepki göste-

rir. Karşı karşıya gelen oyuncular, kendi ses-hareketi ile birbirine uyumlu olacak bir buluşma noktası ararlar. Uyuşamazlarsa eş değiştirirler.

5. Çiftlerle Ses-Hareket:
Çalışmaya başlamadan önce oyuncular çift olurlar. Bir düşünceyi saptayıp *birlikte* o düşüncenin ses-hareketini araştırırlar.

Not: Ses-hareket temrinlerinin yararları: Ses-hareketi duygusal değerlere bağlamanın yanı sıra, bu temrinler, oyuncuyu, bir tavrı ya da anlatımı ortaya çıkartmak için ARAYIŞ işlemiyle karşı karşıya bırakır. Bu temrinlerde önemli olan seçim değil arayıştır.

II. 'WORKSHOP' VE TAKIM

6. Oylumda Yürümek:
Bu temrin, oyuncuya, oylum bilincini vermek içindir. Topluluk çalışma alanını dolanarak sırayla yürür ve bedenlerinin oylumda işgal ettiği, doldurduğu, boşalttığı hacimlere dikkatlerini odaklarlar. Dikkatlerini bedenlerinin bir yerinden öbürüne odaklarlar: Önce baş, sonra sırayla gövde, dizler vb. – yalnızca kollar ve ayaklar değil... Duyarlılıklarını arttırmak için, daha sonra, alanı oylumu düşünmeden dolanırlar. Bu yalın temrin oyuncunun kinetik duyarlılığını arttırdığı için, çalışma, içinde bulunulan oylumun değişik bir biçimde düşünülmesiyle daha da geliştirilerek sürdürülebilir: Örneğin, hava yerine yağ, köpük ya da lastik üstünde yürüdükleri varsayılabilir...

7. Havaya Dokunmak:

Bu temrinde oyuncunun oylumu bir madde olarak hissetme bilinci arttırılır. Oyuncu havaya dokunur ve bedeninin çeşitli yerleri ile oylumda kalıp çıkarır. Sonra havayı biçimlendirir; bunu da bedeninin çeşitli parçalarını oylumda hissederek yapar.

8. Atma ve Tutma:

Oyuncular hayalî bir topu atıp tutarlar. Bu top, hafif bir plaj topundan, ağır bir kültür fizik topuna kadar değişir. Böylece top, atılırken ağır, yakalanırken hafiftir. Değişimi topu yakalayan yapar.

9. Nesneye Biçim Verme:

Oyuncular daire olurlar ve hayalî bir küreyi birbirlerine geçirirler. Küreyi geçiren her oyuncu, biçimini değiştirerek yanındakine verir.

Bu temrinden amaç, oyuncunun bir nesnenin plastikliğini hissetmesi ve biçim değişikliklerini hayal etmesiyle oylumdaki hareketlerine bir denetim getirmesini sağlamaktır.

10. Hayalî Nesneler:

Oyuncu, bu temrinde, aletler, oyuncaklar ve benzer nesnelerle hayalî bir uğraşa girer. Bu temrinde önemli olan, oyuncunun hayalî şeyi kullanarak o şeyi hissetmesidir. Burada biçim verme değil, seçilen hayalî araçla, o araca uygun iş görme hedeflenir. Oyuncular daire olurlar. Bir oyuncu, bir nesneyi kullanarak onun ne olduğunu keşfeder, sonra onu yanındakine verir, yanındaki de o nesnenin ne olduğunu bulur ve sonra o nesneyi başka bir

nesneye dönüştürür ve yanındakine verir. Bu, dairenin son oyuncusuna sıra gelinceye kadar sürer.

Bu temrin, ilerde göreceğimiz 'transformasyon', yani biçim değiştirme alıştırmasına bir başlangıç sayılabilir.

11. Makineler:
Bir oyuncu ses-hareket ile bir makinenin hareket eden parçasını canlandırır. Başka bir oyuncu bunun nasıl bir makine olduğunu anlayınca bu makinenin başka bir parçasını ses-hareketle sürdürür. Öteki oyuncular da, sırayla, makinenin diğer parçalarını ses-hareketle canlandırıp makineyi tamamlarlar.

12. Odak Noktası:
Aynı anda doğaçlama ile geliştirilen iki, üç ya da dört sahneye başlanır. Oyuncular doğaçlama oynarken dikkatin toplandığı odak noktasından geçerken, hareketleri daha belirgin ve kesin olur; odak noktasını geçtikten sonra hareketleri kesinliğini ve belirginliğini kaybeder. Böylece bir grup oyuncu kesinleşip belirginleşirken, diğer grup oyuncular kesinliklerini kaybederler.

Bu alıştırmanın yararı, oyuncunun odak noktasını hemen sezmesi ve odak noktasını içgüdüsel olarak verip tekrar kaybetme becerisine erişmesidir. Bu alıştırmadaki doğaçlamalar çok basit olmalıdır; örneğin, iş başvurusu konuşması, bir partide grupların konuşmaları, restoranda yemek yerken yapılan konuşmalar gibi...

13. Aynadaki Yansıma:
Oyuncular çiftler halinde çalışırlar. Karşı karşıya dururlar, aralarındaki hayalî aynanın sınırlarını parmak uçlarını birbirine değdirerek çizerler. Oyunculardan biri gerçek

kişiyi, ötekisi aynadaki yansımayı oynar. Aynanın sınırları belli olduktan sonra, oyuncular parmak uçlarını çekerler ve belli bir uzaklıktan çeşitli hareketlere girerler. Yansımayı oynayan gerçek kişiyi oynayanın hareketlerinin aynını verir. Daha sonra rolleri değiştirirler. Bu alıştırmanın bir varyantı da, fuarlardaki insan görünüşünü çarpıtan ve bozan aynalar düşünülerek yapılan çalışmadır.

Bu, alıştırma oyuncularının birbirlerini dikkatle izlemeleri ve birbirleriyle işbirliği yapmaları alışkanlığını sağlar.

14. Transformasyon (Dönüşüm):
Dönüşüm, oyuncuların doğaçlama sırasında yaptıkları ani ve radikal değişimdir. Örneğin, iki oyuncu erginlik çağında erkek kardeşleri oynarlar. Odada çift ranzalı bir yatak vardır. Tartışma ya da kavga alt ranzada-yatmak için başlar. Nedenler, karşı nedenler, tehditler, karşı tehditler... Büyük kardeş birden vahşi bir hayvan, sözgelimi bir kaplan gibi hareket etmeye başlar. Böylece kimliğini değiştirir; dönüşüme girer. Buna karşı, küçük kardeşi oynayan oyuncunun da tepkisel ve spontan bir dönüşüme girmesi gerekir. O da, ya kaplan tarafından kıstırılmış daha küçük bir hayvan ya da o kaplanı vurmaya çalışan bir avcı olabilir. Her ikisinin de rollerini değiştirmeleri ve oyundaki dönüşümleri sonucu yepyeni dramatik durumlar ve yepyeni bir aksiyon ortaya çıkar.

Burada birkaç şey önemlidir. Oyuncular dönüşümü gerçekleştirirken, bunu akılla, düşünerek değil; sezgileriyle, spontan olarak yapmalıdırlar. Ve kendilerine verilen oyun süresi içinde olabildiği kadar rol ve durumları değiştirmelidirler. En ters dönüşümlerde bile oyuncuların birbirlerine uyum sağlama becerileri olmalıdır.

Transformasyonda oyuncu yalnızca kimliğini değil, aynı zamanda, bulunduğu *yeri* ve *zamanı* değiştirebilir. Aynı zamanda, aralarındaki *ilişkiyi* de... Doğaçlama temrini olarak seçim açık ve özgür bırakılırsa transformasyon çalışmaları daha zenginleşir, renklenir.

Dönüşüm, oyuncunun bilinçaltı kaynaklarını ortaya çıkarır; aynı oranda, dönüşüme karşı oluşan dönüşümle bunu yanıtlayan oyuncuda sezgisel bir bilenme var olur. Oyunculuk eğitiminde transformasyon, bir oyuncunun çeşitli durumları, oyunculuk üsluplarını ve duygularını geliştirmede yardımcı olur. Ayrıca, 'transformasyon' oyuncuyu kendinden öteye götürdüğü için Stanislavski sisteminin sıkı tutuşundan da oyuncunun kendini kurtarmasına yardımcı olur ve psikolojik amaç ile mantıklı değişim sınırlamalarından uzaklaştırır. Transformasyon, bir oyuncuyu özgürleştirip bir çocuk içtenliğine ve saflığına götürür ('şimdi bir çayırım', 'şimdi bir kraliçeyim', 'şimdi dağların kralıyım', 'şimdi bir bulutum' gibi...)

15. Birlikte Soluk Alıp Verme ve Konuşma:
Oyuncular, yan yana, ayakta, bir çizgi üzerinde dururlar; önce rahatlar, sonra birlikte nefes alıp vermeye dikkatlerini odaklarlar. Bu birlikteliğin dışında olan biri, ortadan başlayarak her oyuncuya bir soru sorar, her oyuncu da ortadan iki uca doğru kendine göre bir yanıt verir. Burada önemli olan oyuncunun verdiği yanıt değil, *herkesin aynı anda susmasıdır*. Sorulan soru basit olmalıdır ('Dün ne yaptın?', 'Karın nasıl bir şey?' vb...) Bu alıştırma baştan sona bütün oyuncuların aynı anda başlamaları ve susmalarına kadar sürdürülür. Bunu yaparken oyuncunun dikkati iki yöne bölünür, kendi söyledikleri ile yanındakinin sözlü tepkisi üzerinde toplanır. Yanıt tümce-

sini bitirmek hiç önemli değildir; önemli olan başkalarıyla aynı anda susmaktır.

Bu alıştırmanın lideri yoktur. Ortada, soruyu soran kişi yalnızca bir katalizör görevini üstlenir. Tepkiler ortadaki oyuncudan iki uca doğru genişler.

16. Organizma:

'Organizma' adı verilen doğaçlama, oyuncuların birlikte soluk alıp vermeleri ve konuşmalarını içerir. Beş ya da daha fazla oyuncu bir sıra olarak birbirlerinin ellerini tutarlar. Bunlar birlikte bir bütünü ortaya çıkartmaya çalışırlar. Sıradaki her oyuncu yanındakinin hareket itkisine uyar. Ancak bu çalışmada, başkalarının itkileri almalarına çalışılmamalı, her oyuncu bir öncekini izlemelidir.

Bu temrinin biraz daha geliştirilmişi şöyledir: İki organizma karşı karşıya getirilir. Her oyuncu dikkatini odakladıktan sonra ötekinin karşısına geçer. Oyuncular olana karşı çıkmazlar, onun olmasını sağlarlar: düşmanlık, saldırganlık, işbirliği, birleşmek... Bunlara her oyuncu kendi organizmasının itkileri ile yönelir; bunları ne yönetir ne de karşı koyar. Bu çalışmada sesler de kullanılabilir.

17. Çember İçinde Güven:

5 - 8 oyuncu, bir oyuncunun çevresinde daire olurlar. Ortadaki oyuncu rahat bir biçimde gözleri kapalı durur. Ayaklarını sıkıca yere basar; gövdesi diktir; öne, arkaya, yana salınmaya başlar, ta ki dengesini kaybedene kadar; dengesini kaybettiğinde oyuncular onu tutarlar ve yine eski yerine koyarlar. Onu tutacak olan oyuncular, düşmemesi için tam zamanında müdahale etmelidirler; yoksa oyuncu ya düşme denemesini yapamaz ya da düşer bir yerini acıtır.

Burada, tutanların büyük sorumluluğu vardır: hem kolektif, hem kişisel... Bir kişinin tutması yeterli değildir; tutanlar ortada düşmek üzere olan oyuncunun güvenini kazanmalıdırlar. Düşmekte olan bu güveni kazanamazsa bu ileriki takım oyunculuğu için bir kayıp olur. Bu çalışma dikkat ve kolektif anlayış gerektirir.

18. Parmak Ucu Güven:
Her oyuncu bir eş seçer. Bunlar parmak uçlarını değdirerek birbirlerini hissederler. Bunlardan biri gözlerini kapar, gözü açık olan öbürü ise – yalnızca parmak uçlarına dokunmak koşuluyla – ötekini salonda gezdirir; döner, basamak iner, basamak çıkar, hızlı ya da yavaş yürür. Gezdiren, hareketlerini olabildiğince çeşitlendirerek sürdürür. Temrin boyunca parmak uçları hep birbirine değmelidir. *Önemli olan gören oyuncunun, öbürünü güvenle dolaştırması, görmeyenin de onu yönlendirene güvenmesidir.* Bir süre sonra oyuncular yer değiştirirler ve aynı temrin yeni baştan yapılır.

19. Gözü Kapalı Koşma:
Bu temrin de eşlerle yapılır. Gözleri açık olan gözlerini kapamış olanın elini sıkıca tutar ve salonda olabildiğince hızlı koşturur. Burada bir önceki temrinde gerekli olan dikkat zorunludur. Gözleri kapalı olan onu koşturana güven duymalıdır. Bir süre sonra eşler yer değiştirir.

Takım oyunculuğuna hazırlık olmak üzere üç yol vardır:

a- Nola Chilton'ın yaptığı gibi, müzik çalarak oyuncunun duygusal iklimini, dolayısıyla davranışlarını etkilemek:

b- Viola Spolin'in yaptığı gibi, metronom kullanarak doğaçlamanın gelişimini metronoma göre ayarlamak;

c- Open Theatre'ın "Orkestra" temrinini yapmak.

20. Orkestra:

Bu alıştırma bir grup oyuncu ve bir de grup başı olan bir oyuncuyla gerçekleştirilir. Grup başı olan oyuncuya 'orkestra şefi' denilir. Ancak 'orkestra şefi' değnek sallamaz, çevresinde yarım daire olmuş olan oyuncuların tartımsal itkilerini beslemek için bedenini kullanır. Yarım daire olmuş oyuncular 'orkestra'dır. Bu 'orkestra'nın çalgıları sesleridir. Onların görevi 'şef'in beden hareketlerine sesle çağrışımlarda bulunmaktır. Ancak orkestra çalgılarının seslerini taklit etme yoluna gidilmez; ses yönünden özgürdürler, kendilerini sınırlamazlar. 'Şef' ne kadar yaratıcı olursa, 'orkestra'dan da o kadar çok şey elde edilir. Ne ki, 'şef' kendi buluşlarına dalıp 'orkestra' üzerindeki denetimini yitirmemelidir; 'şef' hangi oyuncuların yapılan harekete ne kadar süre sesle tepki göstereceklerini vb. yönetmelidir. 'Orkestra' olan oyuncular hareket etmezler; 'şef' de sesini kullanmaz. Bu çalışma tersine de çevrilebilir: 'Şef'in seslerine, 'orkestra' beden hareketleriyle çağrışımda bulunabilir.

Bu çalışmanın amacı, şef-orkestra etki-tepki bağı ile kinetik itkilerin birinden öbürüne doğru bir biçimde geçmesini sağlamaktır.

21. Daire İçinde Şef:

Bu, 'şef' alıştırmalarının en basitidir. Oyuncular, 'Şef'in çevresinde toplanırlar. 'Şef'in ses-hareket ile yaptığı bir şeye ötekiler ses-hareket ile spontan tepki gösterirler. Ses-hareket, her oyuncu için kendine özgüdür. Bu spon-

tan tepkide 'şef'in yaptığına uygun bir tartım ve dinamik olmalı, ama biçimsel olarak onu taklitten kaçınmalıdır. Burada virtüözite değil, duyarlılık önemlidir.

22. Sıra İçinde Şef:
Oyuncular yan yana düz bir çizgi üzerinde dururlar; 'şef' ortada da olabilir, uçlarda da. Orkestra onun dinamiğine en iyi şekilde tepki vermeye çalışır.

23. Yığın İçinde Şef:
Oyuncular, sahne üzerinde ya dağınık bir biçimde otururlar ya da bir grup halinde ayakta dururlar. Workshop yöneticisi birini 'Şef' seçer. 'Şef' hareketlere başlar, 'Şef'in tartımı ötekilerin tartımı olur. Herkes gözlerini 'Şef'ten ayırmadan hareketlerini yapar. Daha sonra yönetici başka bir 'Şef' seçer ve bu böylece sürer.

24. Şefsiz Çalışma:
Bu alıştırma oldukça zordur. Çalışmada şef yoktur. Oyuncuların tümü birbirlerine çok duyarlı olmalıdır. Herkes tartım, vurgu ve dinamik açısından uyumlu hareket etmeli, birbirini çok iyi bir biçimde gözlemlemeli ve spontan ilişkiyi kurmalıdır.

Bu alıştırma, özellikle oyuncuların duyarlılıklarını geliştirmeleri açısından önemlidir. Daha önceki 'orkestra' ve 'şef' alıştırmalarını yapmamış olanlara bu çalışma yaptırılmamalıdır; çünkü yapamazlar. Bu alıştırma, oyuncularda belli bir ilerleme görüldüğünde yapılmalıdır.

25. Sahne Yönlendiren Şef:
Bu, önceki şef alıştırmalarının sahne doğaçlamasına uyarlanmış biçimidir. Bu, doğaçlamayla geliştirilen bazı ger-

çekçi sahnelerin şef yoluyla yönlendirilmesini içerir. Oyuncular gerçekçi bir sahnenin doğaçlaması için kendi aralarında bir konu seçerler. Bir oyuncu da şef olarak, sahnenin yanında durur, sesler verir, hareketler yapar. Belli bir konuyu sahne üzerinde geliştiren oyuncular oyunun tartım ve hızını, dinamiğini şefin ses ve hareketlerine uygun bir biçimde gerçekleştirirler. Onlar yalnızca şefin itkilerini değil, aynı zamanda yönelişini de kendi doğaçlamalarına yansıtırlar. Örneğin, bir yemek sahnesi için şef rahat ve yavaş ses-hareket dinamiği içindeyse, sofrada oyunu geliştiren oyuncular büyük bir olasılıkla konuşmalarını sakin, yavaş bir sesle sürdüreceklerdir. Şef ses-hareket dinamiğini hızlandırıp yükselttikçe sofradaki gerilimin de yükseldiği görülecektir. Büyük bir olasılıkla sofrada bir tartışma başlayacak, hattâ bu belki de o kadar yükselecektir ki, birbirlerine bir şey atmaya başlayacaklardır ya da kalkıp dövüşeceklerdir. Bu hareketler, doğal olarak şefin dinamiğinin ölçüsüne uygun bir yolda geliştirilecektir. Buna karşılık şefin de sahnedeki doğaçlamanın gelişimine uygun dinamikleri vermesi gerekir.

Bu alıştırmalar takım oyunculuğu, oyuncuların birbirlerine duyarlı olmaları yönünden önemli çalışmalardır. Bu çalışmalarla uyumlu bir takım oyunculuğu için deneyler yapılmış olur.

III. WORKSHOP VE GÖSTERİ

26. Yetkin (Mükemmel) Kişiler:
Toplumdaki koşullandırılmış kişiler üzerine yapılan bir çalışmadır. İdeal vatandaş bağlamında her adımını çevresini dikkate alarak atan, tekdüze, herkese gülücükler dağıtan, temiz, sağlıklı, iyi giyinen ya da giyinmeye çalı-

şan insanların gözlemi. Televizyon reklamlarındaki "yetkin insan", yani "Mükemmel İnsan" örneklerinin sahne üzerinde doğaçlamalarla canlandırılması. Örneğin: 'en mükemmel sekreter', 'en mükemmel bürokrat', 'en mükemmel ev kadını', 'en mükemmel öğretmen' gibi... Mükemmel sözcüğündeki tersinlemeyi dikkate almak gerekli. Her oyuncunun, özgün, değişik, ama inandırıcı doğaçlamalara gitmesi istenir.

Open Theatre, bu temrini, oyuncuların, konvansiyonel oyunculuktaki tip kalıpları konusunda bilinçlenmeleri için ister. Ve rol yapımında kendine özgüyü bulmaları için doğaçlamalara başvurur.

27. Dikkat Çekmeyen Hareketler:
Bir grup oyuncu, bir toplum olayı seçer (bir toplantı, bir kokteyl parti, vb...) ve olayın atmosferine uygun olan kibar bir tavırla sözlü doğaçlamaya girer. Sözlü doğaçlamada denetim kurduktan sonra, kişinin toplum içinde çoğu kez bastırdığı düşünceleri, duyguları, kısaca bilinçaltı fantezilerini ortaya koymaya başlar. Örneğin, birbirleriyle nezaket kuralları içinde, resmî ya da gayri resmî konuşan kişilerin bilinçaltı hareketleri bu sözlere karşıtlık kurabilecektir. Bu bilinçaltı hareketleri, aynı zamanda, dış baskıların örttüğü hareketlerdir; bunlar, resmî bir konuşma yaparken burun karıştırma, etek kaldırma, karşısındakine sulanma, saç çekme, soyunma vb... bastırılmış duyguların hareketleri olacaktır.

Bu alıştırma ile bir yandan hareket-konuşma karşıtlaması konusunda teknik çalışmaya gidilirken, aynı zamanda, düşünsel olarak burjuva toplumunun kalıplı ikiyüzlülüğünü gösteren bir doğaçlama geliştirilmiş olacaktır.

28. Tabu:
'Dikkat Çekmeyen Hareketler' alıştırması, gerçek yaşamdan alınmış bir durumu yansıtmaz; abartılmış tavırlarla dikkat çekecek nitelikleri ortaya çıkarır. Oysa 'Tabu' doğaçlaması olayın temeline iner. Herhangi bir toplumsal durum, öğelerinin var olan düzenine ve dengesine dayanır. 'Tabu' doğaçlamasının hedefi, seçilen toplumsal durumun sürekliliğini sağlamak için hangi koşulların olmaması gerektiğini bulup çıkartmaktır. Oyuncu, doğaçlamaya konu olan durumdaki tabunun ne olduğunu sezdiği anda, bilinçli olarak o durumu saf dışı bırakır.

Örneğin, banka veznedarı, para verirken bunların kâğıt parçaları olduğunu düşünmez; âşık, sevişirken gelir vergisi ödeyeceğini aklına getirmez; otel sahibi, müşterilerini kişiliksiz, budala ya da işe yaramayan insanlar olarak görmez; papaz, duasında Tanrı'nın varlığından şüphe etmez. Bunun için 'Tabu' doğaçlamasını, 'Dikkat Çekmeyen Hareketler'in farkına varılması olarak kabul edebiliriz.

29. Karşıtlamalar:
Oyuncuların söz ile hareket karşıtlığını sağlamaları yönünden ileri aşamada bir alıştırmadır. Bu alıştırmanın amacı, sözel ile fiziksel hareketler arasındaki gerilimi saptamaktır. Oyuncu, sözel bir niteliği getirirken, sözel olarak getirdiğine fiziksel hareketleriyle karşıtlık sağlar. Örnek: mutlu ve neşeli bir melodiyi ıslıkla söylerken, büyük bir acıyla yerde kıvranmak... Böylece, oyuncu, ruhsal ve fiziksel mekanizmayı birbirinden ayırarak verme tekniğini elde eder ki bu, Brecht'in oyunculuk estetiği için geçerlidir.

30. Etkilenmeler:
Bu alıştırmada, insanların bugünkü durumuna etki eden geçmiş deneyimleri ortaya çıkartmak amacı güdülür. Bugün, bir insan üzerinde, çocukluğunda okuduğu peri masalları ne gibi etkiler yaratmıştır? Öğrenci olarak Sartre ya da Salinger onu nerelere götürmüştür? Ya da pembe dizi okuması o kişiyi bugün ne yolda etkilemiştir? Vb... Daha birçok etkilenme işlenebilir.

İki ya da üç oyuncu, gerçekçi bir biçimde, bir konuyu işlerken etkilenme olarak seçtiklerini de konuya katarlar. Bu oldukça zor bir alıştırmadır. Burada, etkilenmeler parodik anlamda gösterilmemelidir. Amaç, bu etkilenmeleri, oyun içinde belirgin bir yolda sunmaktır.

31. Yaşam Stilleri:
Bu, yine araştırma ve bilgi gerektiren bir çalışmadır. Burada, aynı anda, farklı yaşayışları olan insanların aynı konu içindeki davranışları işlenir: Örneğin, Güneydoğulu, Karadenizli, İstanbullu, Rumelili gibi... Sahne dörde bölünür ve bu dört bölümde aynı konu aşamalarla işlenir: Örneğin, konu olarak evlenme teklifi işlenecekse, sahneye dört ayrı grup çıkarılır. Evlenme teklifi konusu her grup için aynı aşamalar içinde saptanır. Sonra seçilen yörelerin anlayışlarına ve dünyaya bakışlarına göre, konunun ilk aşaması, her grup tarafından teker teker işlenir; sonra ikinci, üçüncü ve dördüncü aşaması da tamamlanır. Böylece aynı konunun ne kadar farklı özellikler taşıdığı ve ne kadar değişik sonuçlar getirdiği görülür. Yaşayışları açısından, değişik yörelerdeki insanların genel psikolojileri ve bunları etkileyen davranışları arasındaki farklar saptanır. Konu aynı, konuya yaklaşım aynı, ama gelişimi farklı, sonucu farklıdır.

32. Duruşma:
Bu temrinde dört oyuncu vardır: Yargıç, Davalı, Savcı ve Sempatizan. Her biri, hayalî bir alanın dört köşesinde durur. Her oyuncu kendine verilen rolün ses-hareketini araştırarak tavrını bulur. Konuşmalar da, içinde bulunulan durum da önemli değildir. Ses-hareket ile gösterilen tavır yeterlidir. Bir işaretle bu dört oyuncu yer değiştirir; yer değiştiren oyuncu, bu kez gittiği köşedeki rolün ses-hareketini bulur ve tavrı getirir. Ancak burada her oyuncunun kendine özgü olanı vermesi önemlidir. Örneğin, Davalı, Savcı'nın köşesine gitmişse bu kez Savcı olur; daha önceki oyuncunun bırakmış olduğu ses-hareketi yakalar, ama kendi doğaçlaması ile bunu kendi özelliklerine göre yansıtır. Böylece, dört oyuncu, dört ayrı yönelişi sırayla gerçekleştirirler. Bir rolden diğerine geçerken bunu birdenbire değil, tedricen yaparlar. Oyuncular üzerlerine aldıkları toplumsal rolleri, tavırlarıyla getirirler ve buna kendi yaratıcılıklarını eklerler.

33. Çekişme:
Bu temrin, kişinin başkası tarafından denetlenmesi için yapılan bir doğaçlamadır. Bir grup oyuncu, iki ya da üç Gardiyanın denetiminde sıra olurlar. Bu Gardiyanlar oyuncuların zıplamasına, itmesine, dürtmesine engel olmak üzere seçilmişlerdir; yakaladıklarını sıranın sonuna götürürler. Sıranın karşısındaki Gardiyan gülecek olursa, sıranın başındaki ona engel olur, olamazsa kendisi sıranın sonuna gider. Bu işi ondan sonra sıranın başına geçmiş olan üstlenir. Eğer başarırsa o Gardiyan olur.

34. Yanılsama Sahnesi:
Bu alıştırma, üç farklı durumdaki ilişkileri görünür duruma getirmek için yapılan oylumsal bir çalışmadır. Zemine müşterek merkezli, çapları giderek büyüyen üç daire

çizilir. En dıştaki daire gerçek yaşamı simgeler; ortadaki geçiş alanıdır; en içteki daire yanılsama ve ütopyayı temsil eder. Oyuncular dıştaki daireden başlarlar; o daire için seçilmiş olan acıyı, üzüntüyü, şikâyeti ifade eden bir ses-harekete girerler. Sonra ortadaki geçiş yuvarlağına girerler; oyuncular, burada, konvansiyonel konuşma dahil, her türlü sözcüğü kullanabilirler, ancak buradaki yaşam modu dehşettir. En iç yuvarlakta oyuncular barış ve birlikteliği ararlar. Ancak bu en iç yuvarlağa kendi istekleriyle giremezler. Bu yuvarlağa geçebilmek için birinin onları dehşet ve acıdan kurtarması gerekir, bunun için de o dehşet ve acıyı hissetmiş ve yaşamış olmaları gerekir. Chaikin, bu zor alıştırmanın *"yaşamak ile düş görmek arasındaki anın araştırılmasına bir başlangıç olduğunu"* belirtir.

35. Dünyalar:
Bir grup oyuncuyla yapılan bir *iç-deneyim* alıştırmasıdır. Bir oyuncu, ses-hareket kullanılarak belli bir ruhsal durumu yansıtır (bu, paranoya, narsisizm, korku, depresyon vb. olabilir). Bu, o oyuncunun dünyasıdır; öteki oyuncular, o dünyayı getiren oyuncunun ses-hareketleriyle paralellik kurarlar, ayrıntılara inebilirler ve kendi doğaçlamalarını getirebilirler, ama o dünyayı değiştiremezler. Doğaçlamaya başlayan oyuncu kendi üzerinde çalışır. Oysa diğerleri kendilerine yabancı olan bir dünyaya katılmaya çalışmaktadırlar. Böylece, kendilerini bilmedikleri bir iç dünya deneyimine açarlar. Bütün takım çalışmalarında olduğu gibi oyuncular, çevrelerinde buldukları ile yetinirler.

IV. GENİŞLEME VE ÇATIŞMA

36. Hava Küresi:

Oyuncu çalıştığı alanda dolaşır ve kendi çevresinde belli büyüklükte bir hava küresinin olduğunu varsayar. Bu hava küresi giderek büyür; oyuncu da bu hava küresi ile birlikte büyür, ta ki bütün alanı kaplayana dek... Sonra bu hava küresinin ve kendinin giderek küçüldüğünü varsayar. Kendi de bu hava küresiyle birlikte küçülür, küçülür, küçülür... Sonunda ufalır ve büzülür; alanda mümkün olan en küçük yeri kaplar.

37. Enerji Yayma:

Alanda serbestçe dolaşırken, oyuncu, göğsünün tam ortasında her yöne – kafasına, saçlarına, gözlerine, kollarına, bacaklarına, kalçalarına – enerji üreten bir kaynak olduğunu varsayar. Bu enerji kaynağının onun her parçasını denetlediğini ve hareketlerini, yaşamını sağladığını düşünür. Bu enerjinin büyük bir güç olduğuna ve onu yarı yolda bırakmayacağına kendini inandırır. Sonra bu enerji merkezinin bedeninin başka bir yerinde olduğunu varsayar; örneğin burnunun ucunda, gözlerinde, ayaklarında vb. ya da bedeninin dışında bir yerdedir; örneğin, bedeninin 10-15 cm. arkasındadır. Oyuncu, genellikle enerji kaynağını güneş ışını olarak düşünür. Güneş ışını yerine, enerji kaynağı bir kürek kömür ya da bir bataklık çiçeği olsa ne olur? Böyle de olsa yaşam için enerji üretilebilir.

38. Havayı Biçimlendirme:

Oyuncular çiftler halinde çalışırlar. Bunlar paylaştıkları bir hava küresine kendi enerjileriyle biçim verirler. Bunu

yaparken yalnızca kollarıyla ellerini değil, bedenlerinin her parçasını kullanırlar. Sonra yine çiftler halinde, basit ev işi hareketinden başlayarak (örneğin masayı hazırlamak, yatağı yapmak gibi) bu harekete kendi enerjilerini dökerler. Bu enerjinin saçılması, dağıtılması, yayılması, dökülmesi için oyuncuların her şeyden önce kendi enerji kaynaklarının bedenlerinin neresinde olduğunu bilmeleri gerekir.

39. Bedeni Biçimlendirme:
Üç kişilik gruplar halinde çalışılır. Bunlardan biri, henüz biçim verilmemiş bir kil parçası addedilir. Öteki ikisi bu kil parçasına biçim vererek bir insan bedenini ortaya çıkarırlar. Biçim verenler, kil olan üçüncü kişiye *değmezler*. İki oyuncu üçüncünün bedenini, kafasını, boynunu, kollarını, bacaklarını biçimlendirir ve ayrıca yüzüne de bir ifade getirirler. Sonra da ona hareket verirler. Biçim verenlerin enerjisi, ortaya çıkardıkları figüre geçer, bu da biçimlendirilmiş kile yaşam sağlar. Oyuncular bu çalışmayı yaparken birbirleriyle çatışmazlar, uyum içinde olmalıdırlar. Yaşam bulan ise, enerjiyi kendi bedenine aktarıp uyum içinde hareketlerini geliştirir.

40. Duygu Düzenlemesi:
Bu, bir Actors' Studio temrinidir. İki-üç oyuncuyla yapılan bu doğaçlama basit bir öyküyü içerir. Workshop yönetmeni, eldeki öykü üzerinde bazı fiziksel düzenlemeler yapar ("şimdi elindekini atmak üzeresin", "sol ayağın büzülüyor" gibi), oyuncular da doğaçlamalarını bu yönlendirmelere göre değiştirirler. Sonra yönetmen mekân düzenlemelerine geçer ("şimdi bir plajdasın", "bir tren istasyonunun restoranındasın" gibi), oyuncular bu yönlen-

dirmeye göre sahneyi tekrarlarlar. En sonunda oyuncular, bir "gizli bilgi" üzerinde karar kılarlar (örneğin, içlerinden birinin eşi bir oğlan doğurmuştur). Yeniden doğaçlamaya geçildiğinde "gizli bilgi" aksiyona dahil edilmez, ama sahneyi etkilemesi sağlanır.

41. Büyük Kule:
Sırtüstü yatılır. Avuç içleri ve ayak tabanlarından destek alınarak, beden (karın) yukarıya kaldırılır. Sonra beden bırakılarak rahatlatılır.

42. Mum:
Sırtüstü yere yatılır. Arkadan ellerle sırt desteklenerek önce bacaklar, sonra kalça yukarı kaldırılır. Ayak parmak uçları tavanı gösterir duruma gelince, önce bir bacak, sonra diğeri, başın arkasındaki yere indirilir. Bacaklar birbirinden uzaklaştırılır, dizler bükülerek kulağın yanındaki zemine değdirilip gerilir. Sağ bacak kaldırılır. Her iki diz kırılarak sol bacağın biraz kalkması sağlanır. Göğüs kafesi esnetilerek sol bacak yere indirilir. Sağ uyluk yere değerken, sol bacak hâlâ başın yanında tutulur. Sonra bacaklardan biri aşağı indirilirken diğeri yukarı kaldırılır.

43. Küçük Kule:
Dizler ve ayaklar bükülmeden beden olabildiğince arkaya eğilir. Eller ve kollar yanlarda, rahattır. Baş yere değene kadar, beden yavaşça bükülür. Sonra beden rahatlatılarak, omuz ve kalça yere bırakılır. Beden ortasından yukarı çekiliyormuşçasına, yay gibi yukarı kaldırılır. Sonra yere düşülür ve dönülerek tekrar yay pozisyonunda hareket yinelenir.

44. Baş Amudu:
Eller ve dizler üstünde durulur. Başın üstü yere konulur, avuç içleri dizlerin yanına yerleştirilir, kalça yukarı kaldırılır, diğer kol bedenin yanında serbest kalır. Dizler birleştirilip kalça yerden kaldırılabildiği kadar yükseğe çekilir. Bu durumda omurganın dikliği bozulmadan eller üstünde yürünür. Sonra yavaşça ilk duruma dönülür.

45. Omuz Amudu:
Yanağın biri yere konur, omuza doğru bakarken, avuç içiyle yerden destek alınıp kol dikleştirilir; diğer kol bedenin yanında serbesttir. Dizler birleştirilip kalça yerden kaldırılabildiği kadar yükseğe çekilir. Ağırlık dengelenerek ayaklar ve bacaklar tavana doğru dikey bir durum alana kadar kaldırılır. Sonra yavaşça ilk duruma dönülür.

46. Yavaşlatılmış Yürüme:
Ayakta, oylumda yavaşlatılmış hareketlerle devinilir; parmak ucunda durulur, yere yatıp takla atılır vb. Önemli olan her yapılan hareketin normalden daha yavaş olmasıdır.

47. Germe:
Ayakta hareketsiz durulurken birden tüm kaslar en gergin duruma getirilir. Sonra rahat bırakılır ve bir çuval gibi kontrollü olarak yere düşülür. Tekrar ayağa kalkılıp dizler göğse değene dek sıçranır.

48. Yaşamdan Masklar: (Lee Worley)
Bu doğaçlamada, oyuncular, gizledikleri, saklı yüzlerini iletişim içindeyken takındıkları ifadelere dönüştürmeyi hedeflerler. Bunun için daire olurlar. Önce yüz kaslarını gerip büzerek çalışırlar. Sonra yüzlerini nötr (uyku) du-

rumuna getirerek rahatlarlar. Her oyuncu, duygu yoğunluğu taşıyan bir tümce belirler. Örneğin, "dünya berbat", "güneş parlıyor" vb. gibi doğaçlamayı yönlendirerek beşten bire sayar. Bu süre içinde her oyuncu, aşamalarla belirlediği duyguyu yüzüyle anlatmaya çalışır. İfade oluştuğunda, yanındaki oyuncuya gösterir ve tekrar beşe kadar sayarak yüzünü nötr duruma getirir. Çalışmanın ilerleyen aşamalarında, maska ses eklenir. Partnerle çalışıldığında biri maskı oluştururken öbürü aşamalara uygun ses üretir.

49. Yüz Sohbeti: (Lee Worley)
'Yüz Maskları' doğaçlaması sonucunda oluşan bu doğaçlamada, partnerle çalışan oyuncular önceden kararlaştırdıkları bir konuyu sadece yüzlerini kullanarak tartışırlar. Daha sonra sadece omuzlar, kollar, beden ya da bacaklar kullanılarak çalışma sürdürülür. Son aşamada ise beden kullanımı ile üretilen sesle tartışma gerçekleştirilir.

50. Gezinme, Dönme, Düşme: (Joseph Schlichter)
Chaikin'in ses-hareket doğaçlamasının özelliklerinden yola çıkılarak oluşturulan bu doğaçlamada, her oyuncu, hareketleri kendi hareketlerinden oldukça farklı bir partner seçer. Partnerinin gezmesi, dönmesi, düşmesi gibi bazı hareketlerini izler. Bunları aynı biçimde yapmaya çalışır. Aynen yapmayı başarınca, bunları sanki kendi hareketleriymiş gibi kendine göre doğallaştırarak yineler.

51. Silkelemek, Sarsmak: (Joseph Schlichter)
Partnerli gerçekleştirilen bu doğaçlamada, oyunculardan biri yere yatar, öbürü onu rahatlatmak için başından başlayıp sırasıyla tüm bedenini gevşetir.

ATÖLYE ÇALIŞMALARI

MIKHAEL ÇEKHOF ATÖLYESİ

"Her çalışma, daha önce yapılmamış gibi tekrarlanır. Tekrar ise oyuncunun güç kazanmasıdır. İşin gizemi buradadır."

Dikkati Odaklama (Konsantrasyon):

Dikkatimizi bir nesne üzerine odaklayacaksak:

1- Her şeyden önce onu görmemiz gerek. Onu tam olarak görebilmemiz için o nesneyi ayrıntılı bir biçimde tanımlayabilecek duruma gelmiş olmalıyız.

2- Fiziksel bir hareket yapmadan, tüm benliğimizi o nesneye doğru hareket ettirmeliyiz; örneğin, eğer âşıksak ve o yanımızdaysa, dikkatimizi ona yaklaşmaya odaklarız. Öyleyse, dikkatimizi odakladığımız nesneye doğru bilinçli olarak bir içsel yaklaşma gereklidir. Bedenimizde fiziksel bir hareket olmadığı halde, nesneye doğru içsel bir devinim ortaya çıkar. Siz nesneyle bir olduğunuzda bedeniniz özgür ve rahattır. O zaman bakmanızın da, görmenizin de ikinci derecede bir önem taşıdığını anlarsınız.

3- Ancak nesneye dikkatinizi odaklamada, gözlerden çok daha önemli bir şey vardır. Üçüncü adım, nesneyi "alıp" saklamaktır. (Ancak bu aşamada da nesnenin mi size sahip olduğunu, yoksa sizin mi nesneye sahip olduğunuzu hiç bilemezsiniz.) Onunla tekbeden olmuşsunuzdur. Tekbeden olduğunuzda bir mucize

olur: O nesnenin ağırlığının, biçiminin, çıkardığı sesin, her yanından tam olarak farkına varırsınız.

Gözlerimizle yalnızca yüzeyi görürüz. Nesneye bedenimizle yaklaştığımızda o nesneyi biraz daha tanırız, ama onu "alıp" bir olduğumuzda o nesnenin tüm niteliklerini bilir ve onunla denemelere girebiliriz.

4- Doğru bir konsantrasyon, imgelemi sağlamlaştırır. Sağlam bir imgelem ise gösterilenin dışında bir konsantrasyonla elde edilemez. Konsantrasyon çalışmasının sonucunda, zengin bir imgelemin de yardımıyla, rol üzerinde çalışmada, görmemize gerek olmadan, örneğin, Hamlet'in nerede duracağını, belli bir sahnede neler yapacağını, saçlarını, yürüyüşünü, gözlerindeki ifadeleri vb. yüzündeki kırışıklara kadar hissedebiliriz.

Gevşeme (Huzur Duygusu) # 1:

1- Bedeninizin hiç ağırlığı olmadığını düşünün; yer çekimi olmayan bir dünyadasınız. Kollarınızı kaldırın ve rahatlayın. Bedeninizin ağırlığını kaybetmeyi deneyin.

2- Sonra buna belli bir tartım ekleyin. Kollarınızın birer kanat olduğunu varsayın. Kanatlarınızı çok hızlı bir biçimde iki kez çırpın, bir daha iki kez çırpın. Sonra imgeleminizde uçmayı yaşayın.

3- Kollarımız ve ellerimiz yok; bu organlarımızın yokluğuna alıştıktan sonra, görünen elimizle görünmeyen elimizi "almak" zorundayız; ve böylece, bedenimiz gibi, elimiz de ağırlığını yitirecektir. Görünmeyen sanatsal olandır. Huzur duygusu budur.

Bu basit temrin, hiç ummadığınız bir rahatlık duygusuyla sonuçlanacaktır.

Gevşeme (Huzur Duygusu) # 2:
Ağırlığını yitirmiş olduğunu varsaydığınız kollarınızı kaldırın. Diz çökün. Ve bağırmadan, ama anlaşılır bir biçimde "Aşağıya doğru süzülüyorum" deyin. Sonra sesinizi biraz yükseltin (ama bağırmayın). Bundan sonra sesinizi giderek alçaltın, ta ki anlaşılır bir fısıltıya dönüşünceye kadar.

Aksiyonu İçeren Duraklar:
Sahnede, sözcüklerin kullanılmadığı duraklar, aksiyon içerir. Duraklar, sözcük anlamındaki durak değildir; daima olan bir şeyin sonucudur ya da olacak bir şeyin hazırlığıdır. Bu, tiyatral anlamda bir *durak*'tır. Yeni bir aksiyonun habercisidir. Bir dönüm noktasıdır. Doğal olarak duraklar, belirtildiği gibi, bir aksiyonun devamı da olabilir.

Durak, olumsuzluğu gösteren bir aksiyonun devamıysa önce "Hayır" deyin, ben size dönüm noktasını işaret ettiğimde, hazırlanın ve "Evet" deyin. Bu "evet" durağın ikinci aşamasıdır. Bu temrini birkaç kez tekrarlayın.

İmgelem:
İmgelem temrinleri üç aşamada yapılır: i- Var olduğunu bildiğimiz – belki de bulunduğumuz yerde olan – bir şeyi anımsarmış gibi tasarlayın. Bu, imgeleme atılan ilk adımdır; ii- İkinci adım, hiç görmediğimiz, ama var olduklarını duyduğumuz şeyleri tasarlamaktır. Bu temrin, hiç görmediğimiz için, duyduklarımıza göre kendi fantezimizi işletmenin ilk evresidir; iii- Üçüncü adım, hiç var olmayan, salt fanteziye dayanan şeyleri tasarlamaktır. Bu tasarlayacağımız şey bir insan, bir bitki, bir insanüstü varlık, bir uzay yaratığı olabilir; ama bu hiç görmediğimiz,

duymadığımız, olmayan bir şeyin tasarlanmasıdır. Öyleyse 1. Adım: O an görmediğimiz, ama var olan bir şey; 2. Adım: Gerçek, ama hiç görmediğimiz bir şey; 3. Adım: Bilinmeyen bir şeydir, yani salt yaratıdır.

Yaratma İşleminin Dört Evresi:
Oyuncuların en büyük yanlışı atmosferi saptamadan temrinlere ve oynamaya başlamalarıdır. Doğaçlamanın *tek* temeli *atmosfer*'dir. Yaratma işleminin dört evresi vardır: 1- *Atmosfer*, 2- *İmgelem*, 3- *Birleştirme*, 4- *Esinlenme*.

Biçim Sezgisi - Oyuncunun Bedeni:
Oyuncu, her şeyden önce, dikey duran bir bedene sahip olduğunun bilincinde olmalıdır. Dünyada başka hiçbir canlının böyle bir duruşu yoktur; hayvanlar yere paraleldir, insana en yakın olan maymunlar bile ancak yere paralel bir beden görünümü içinde hareket ederler. O zaman bedeninizin dikey olduğunu aklınızdan çıkartmayın. Başınızın da bu dikey beden üzerinde bir taç gibi durduğunun bilincinde olun. Baş yuvarlaktır ve bedendeki tek yuvarlak budur. Toprağa dokunabilseniz bile siz ona ait değilsiniz. Oysa hayvanlar dört ayaklarıyla toprağa bağlıdırlar. Örneğin, inek tamamen toprağa bağımlıdır. Toprağa dokunduğunuzda onu ittiğinizin farkına varın. Hayvanın toprağa dört ayakla bastığını dikkate alarak kendinizi bir hayvan varsayın ve elleriniz ayaklarınızla zeminde dört ayak üstünde durun. Bu ne korkunç bir şeydir! Kendinizi nasıl ifade edeceksiniz? Başınız bile zemine dönüktür.

Böylece, hayalî hayvan psikolojisi ile insan olarak – serbest kol ve ellerle – dikey duruşunuz arasındaki psi-

kolojiyi karşılaştırın. O zaman o serbest olan kol ve ellerin fiziksel benliğimizin en ifadeli parçaları olduğunu göreceksiniz. Ancak biz iki şeyi birbirine karıştırıyoruz: Başımızı – yüz kaslarımız dahil – kol ve ellerimizle karıştırıp bazı şeyleri yüzümüzle ifade etmeye çalışıyoruz. Bu korkunç bir şey. Örneğin, sahnede güleceksek dişlerimizi göstermeye çalışıyoruz. Bu yüz göz oynatmanın nedeni kol ve el hareketlerimizi yüzümüze uygulamamızdır. Bu yüz şaklabanlığı, farkında olmadan yaptığımız bir şeydir, çünkü kol ve ellerimizle ne yapacağımızı pek bilmiyoruz. Elimizi cebimize soktuğumuzda, onu hapsettiğimizden, elin yapacağı hareketi yüzümüze veriyoruz. Kollarımız ve ellerimizle ne yapacağımızın bilincine eriştiğimizde gözlerimiz de o kadar ifadeli bir durum alacaktır; bu da en doğru ifade biçimidir, çünkü tüm yaşamımız gözlerimizde odaklanır.

Biçim Olarak Hareket:

Her hareket bir biçimdir. Hareketi bir biçim olarak yaşamalıyız. Bunu yaptığımız takdirde oyunculuğumuz – elimiz cebimizde de olsa – daha etkili bir duruma gelecektir. Sağ kolunuzu ileri uzatın ve bu hareketin biçiminin ne olduğunu görün. Kolunuzun harekete başladığı yerden, uzattığınız yere olan harekette bir biçim sezeceksiniz. Her hareketimizde bu biçimin farkında olmaya başladığımız anda, hareketlerimiz de anlam kazanacaktır.

Bundan sonra ayağa kalkın ve oylum içindeki hareketlerinizin oyluma hangi biçimleri getirdiğini saptayın. Sonra oturun ve hareketin biçimini sezin. Önce bu hareket biçimlerini görmek için yaptığınız çalışmalar ilerde organik bir durum alacaktır; spontan ve farkında olmadan yaptığınız sahne ifadelerine doğru gelişecektir. Ayağa kalkıp bir pozisyon alın ve bu pozisyonun oylumda

biçimlendiğini varsayın. Bu sizde biçim duyarlılığını arttıracaktır. Başlarda bu çalışmayı yaparken kesik kesik ve sert olabilirsiniz, ama biraz çalıştıktan sonra bu sertliği ve kesikliği üstünüzden atacaksınız.

Hareketteki biçim bilinci içinde "Merhaba" ya da "Hoşça kal" deyin. Sonra bunu – yine hareketteki biçim bilinci içinde – başkalarıyla deneyin.

Bundan sonra soyut hareketler deneyin. Biri bir pozisyon alsın, diğeri birinciye uyumlu bir pozisyonla katılsın.

Biçim duygusunu bir müzik temasıyla pekiştirip verin: Müziği dinleyin, içinizden geldiği gibi müziğe uyumlu bir pozisyon alın. Sonra buna diğerleri katılsın.

"Kıskançlık", "Sevgi", "Dostluk", "Nefret" vb. temaları alıp aynı temrini tekrarlayın.

Bütünü Hissetmek:

Oyuncunun sürekliliği için üç nitelik vardır: 1- Gevşeme (Huzur Duygusu), 2- Biçim Sezgisi, 3- Bütünü Hissetme. Oyuncu, içinde rol aldığı oyunun tümünü algılayabilmelidir; bunun içinde küçük "bütün"ler vardır. Bu küçük "bütün"lerin birleşmesinden oyunun tümü ortaya çıkar.

Zaman ve mekânı bir bütün olarak hissetme özel yeteneği, birçok yönden önem taşır. İlkin, eğer bu özel yetenek gelişmişse oyuncu ayrıntılar içinde kaybolmayacaktır, o bunları bir bütünün organik parçaları olarak görecektir.

Bütünü hissetme yeteneği basit araçlarla yavaş yavaş oluşabilir. Bütünü hissetme yeteneği ile doğru zamanlama da ortaya çıkar. Bu, birçok şey – tartım, zamanlama, anlamlandırma – için en iyi esin kaynağıdır.

Temrin # 1:
Oturun, kalkın, yer değiştirin, sonra yine oturun, bütün bu hareketleri bilinçli olarak saptayın, sizi engelleyen birçok şeyle karşılaşacaksınız, bunları bütünü hissederek aşmayı deneyin.

Temrin # 2:
Partnerinize saatin kaç olduğunu sorun;s o yanıtını versin, ancak her ikiniz de bütünü hissedin.

Hazırlık ve *süreklilik* olmadığı takdirde bütünü hissetmenin olanaksız olduğunu göreceksiniz.

Saat sorma temrinini tekrarlayın, ancak hazırlık ve sürekliliği de düşünün. Önce hazırlanın, sonra sorun: "Saat kaç?", sonra oyunu sürdürün. Başka bir soru: Önce hazırlanın, sonra "Hadi gidelim" deyin ve oyunu sürdürün. Bunu bir bütün olarak düşünün.

Takım Oyunu ya da İlişki:
Sahne üzerinde bütünü hissetmeyi partnerlerimizle gerçekleştirdiğimizden partnerler arasında çok ince bir iletişim ve duyarlılık gereklidir.

Temrin:
Birbirinizi görecek şekilde daire olun. Birbirimize karşı duyarlı olabilmek için diğerini görmek ya da duymak yeterli değildir. İçimizde uyandırmamız gereken başka bir tasarımsal organa gereksinim vardır. Bu çalışmada, birbirinizle anlaşmadan aynı anda ayağa kalkmayı deneyin. Bu, oyuncular arasındaki enerji akımıyla yapılabilecek bir şeydir.

İmgelem Çalışması # 1:

Bir dilenci hayal edin; duvara yaslanmış, sakindir, başı eğik, gözleri hafif kapalıdır. Sonra bu dilenci gözlerini size diker ve dilenir. Hayal edin ve tepkinizi hissedin. Tepkinizin doğru olmadığını sezerseniz, çalışmayı tekrarlayın ve bütün benliğinizi daha esnek bir duruma getirin.

İmgelem Çalışması # 2:

Bu çalışmayı *biçim verme, yüzme, uçma* ve *üretme* açısından yapın. Enerji merkezinizi göğsünüze vererek ve yukarıdaki nitelikleri kullanarak yürüyün. Enerji merkezinin göğüste oluşu bedene çok güzel, güçlü ve sağlıklı bir görünüş verecektir. Bu enerji merkezi bedeni yapılı ve uzun boylu gösterecektir; dinamik ve enerji dolu olacaktır. Artık uçabiliriz. Gözlerinizi kapayın ve tavanda uçtuğunuzu varsayın. Kuş gibi hafifsiniz. Sağlıklı ve güçlüsünüz. Kollarınız ve elleriniz esnek ve özgürdür. Göğsünüzdeki enerji merkezi sizi güçlü, hafif ve özgür kılmıştır.

ALIŞTIRMALAR, OYUNLAR, TEKNİKLER (Peter Brook)

Peter Brook'tan alınan bu ilk alıştırmaların birkaçı tamamen fizikseldir; bacakların doğru kullanımını sağlar. Bunlar canlı ve dinamik bir biçimde gerçekleştirilmelidir. Bu alıştırmalardan amaç fiziksel ilişkiler değil, Shakespeare oyunculuğu için gerekli olan tavrı elde etmektir.

Bunlar, aynı zamanda iyi birer ısınma temrinidir; doğru yapıldıklarında üst düzeyde enerji sağlarlar. Ayrıca, kolektif çalışmaya dikkatin odaklanmasını sağlarlar.

Isınma temrinlerinden sonra sırayla şu çalışmalar ve alıştırmalar yapılacaktır:

1. Isınma, Dikkati Odaklama, Kaynaşma: "AYAĞA KALK, OTURDUĞUN YASTIĞI AL VE ARKADAŞINLA YER DEĞİŞTİR!"

Bu çok kolay ve eğlencelidir, sinirli bir biçimde iskemlede oturmaktan iyidir, onun için de herkes bu çocukça öneriyi seve seve yerine getirir. Bunu şöyle sürdürebilirim:

"ŞİMDİ ÇOK DAHA HIZLI, BİRBİRİNİZE ÇARPMADAN, SESSİZ... SAKİN... BİR DAİRE OLUŞTURUN!"

Gördüğünüz gibi, herhangi bir şey bulunabilir. Aklıma gelen ilk şeyi söyledim. Kendime sormadım: "Bu saçma mı, çok saçma mı, yoksa fazlasıyla saçma mı?" diye. Aklıma geldiği an bunu tartıp biçmedim. Böylece hava

birden yumuşadı ve birbirimizi daha iyi tanımaya başladık. Artık yeni bir şeye başlayabiliriz. Demek ki, tıpkı oyunlar gibi, bazı temrinler de yararlıdır, çünkü insanı rahatlatır.

Ancak bunlardan çok çabuk bıkılır ve zeki bir oyuncu çok geçmeden çocuk gibi muamele edilmekten hoşlanmamaya başlar. Bunun için, yönetmen, ondan daha önde gitmeli ve kafasının ucuyla hareket etmeyi zamanında kesmelidir. Artık yönetmen çalışmalar için bazı öneriler getirmeli ve bu çalışmalara yararlı olacak temrinleri yaptırmalıdır. Bu temrinlerle oyuncu topluluğunun uyuşuk olanlarını harekete geçirmeli, kendisinin henüz araştırmaya çekindiği, oyunun temalarına ilişkin duygusal dünyayı ortaya çıkartmak için çaba harcamalıdır.

2. Kolektif Oyun:

Öyleyse, doğaçlamaya ne gerek var? Birincisi, herkesi rahatlatacak olan ilişkiyi sağlayacak atmosferi yaratmak ve sınav havası yaratmadan herkesi, ayağa kalkıp oturmalarında serbest bırakmak için gereklidir. Başlangıçta korku kaçınılmaz olduğundan, ilk gerekli şey güvendir. Bugün, oyuncuları en korkutan şey konuşma olduğundan, işe sözcüklerden ve düşüncelerden değil, bedenden başlamak gerekir. Özgür bir beden yaşadığı ve öldüğü yerdedir. Bunu temrinlere uygulayalım. Akış içinde olan enerjimizi alan herhangi bir şeyin bize yararı olur. Onun için olağanüstü bir şey için kafa patlatmayalım. Hep birlikte bir şeyler yapalım. Saçma sapan da görünse, ne önemi var?

"ÖYLEYSE, AYAĞA KALKIP BİR DAİRE OLUŞTURUN!"

"YERDE YASTIKLAR VAR, HERKES BİR YASTIK ALSIN, BUNU HAVAYA FIRLATIP TUTUN!"

Şimdi, bunu denediğiniz ve yanlış yapmayacağınızı gördüğünüze ve güldüğünüze göre, kendinizi biraz daha iyi hissediyorsunuzdur. Ancak, yastıkları amaçsız bir biçimde fırlatmayı sürdürürsek, az sonra bundan zevk almamaya başlayacağız ve bunun bizi nereye götüreceğini düşüneceğiz. İlgimizi çekecek başka bir çalışma bulmalıyız. Çalışmamıza şimdi minik bir zorluk ekleyelim.

"YASTIĞI HAVAYA ATIN, KENDİ ÇEVRENİZDE DÖNÜP YASTIĞI YAKALAYIN!"

Bu da eğlenceli, çünkü yakalayamadığımız için yastık yere düştü mü bir sonrakinde daha dikkatli olmaya çalışacağız. Tempoyu arttırırsak, yastığı daha hızlı fırlatıp her atışta kendi çevremizde birkaç kez dönersek, heyecan artacaktır. Şimdi gördüğünüz gibi bu hareketlerin denetimini hemen hemen ele geçirdiniz. Şimdi buna başka bir öğe daha ekleyelim.

"YASTIĞINIZI HAVAYA ATIN, SAĞA KAYIN VE YANINIZDAKİNİN YASTIĞINI YAKALAYIN, BOZMADAN PANİĞE KAPILMADAN VE BOŞ HAREKETLER YAPMADAN DAİREYİ DÖNDÜRMEYE BAŞLAYIN.

Bu o kadar kolay değil, ama biz de bu temrini yetkin bir duruma gelinceye dek sürdürmeyeceğiz. Daha çok canlandığımıza ve ısındığımıza dikkatinizi çekerim. Bununla birlikte yapmakta olduklarımızda gerçek bir sertlik olduğunu söyleyemeyiz. Çoğu doğaçlamalarda olduğu gibi, ilk adım önemlidir, ama yeterli değildir.

3. Dinleme ve Dikkati Odaklama:

a) ŞİMDİ HEPİNİZ DAİRE OLUP OTURUN VE HER BİRİNİZ YÜKSEK SESLE ARKA ARKAYA SIRAYLA SAYMAYA BAŞLAYIN: BİR, İKİ, ÜÇ...

b) ŞİMDİ DE DAİRE İÇİNDEKİ SIRANIZI DÜŞÜNMEDEN BİRDEN YİRMİYE KADAR SAYIN. KİM İSTİYORSA O BAŞLASIN. AMA BİR KOŞULLA: BUNU YAPARKEN İKİ KİŞİ AYNI ANDA KONUŞMASIN! BAŞLARDA BU HATA OLACAKTIR

dört

Bir, iki, üç, dört

HAYIR! İKİ KİŞİ AYNI ANDA SAYDI, YENİDEN BAŞLAYIN. NE KADAR GEREKİYORSA O KADAR TEKRARLARIZ. HATTÂ ONDOKUZA ULAŞMIŞ OLSAK BİLE AYNI ANDA SAYMIŞSAK BAŞTAN BAŞLAMALIYIZ. VE BUNDAN VAZGEÇMEME İNADINI VE ONURUNU TAŞIMALIYIZ.

Bunun ne için yapıldığını dikkatle not edin. Bir yanda, mutlak bir özgürlük vardır; herkes sayıyı istediği zaman söylemektedir. Öte yanda, sıkı disiplin yükleyen iki koşul vardır: birincisi, giderek büyüyen sayılar, öteki de aynı anda konuşmamaktır. Alıştırmanın bu aşaması, başlangıçtaki sırayla sayıları söylemekten çok daha fazla dikkat gerektirir. Bu, dikkati odaklama, hazır olma, dinleme ve bireysel özgürlük arasındaki ilişkiye başka bir basit örnektir.

Bu, aynı zamanda, duraklar yapmacık olmadığından, birbirine benzemediğinden, hepsi sessizliğe köprü olan düşünce ve dikkati odaklamaya dayandığından, doğal, canlı bir tempo sağladığını gösterir.

Bu alıştırmayı düzenli bir biçimde yapalım. Yirmi dakika da sürebilir, yarım saat de; her defasında gerilim artıyor ve grubun dikkati odaklama ve dinleme kalitesi iyice yükseliyor. Bunu, hazırlık çalışmalarına bir örnek olsun diye gösteriyorum. Aynı ilkeyi anlatmak için çok daha başka bir örneği ele alalım:

4. Harekete Giriş: (Seçmeli)
Sağ kolunuzla bir hareket yapın; düşünmeyin, nereye olursa olsun, herhangi bir yere doğru olabilir. Ben işaret verince, başlayın, sonra durun. Başlayın! Şimdi kolunuz nerede kaldıysa, orada dondurun, değiştirmeyin, daha iyi bir pozisyon bulmaya da çalışmayın. Bedeninizin duruşundan mutlaka bir ifade çıkacağını görün.

Hepinize bakıyorum, siz bir şey 'anlatmadınız', bir şey 'söylemediniz', yalnızca kolunuzu hareket ettirdiniz, ama her biriniz bir şey anlatıyorsunuz. Hiçbir şey nötr değildir. *Bunu bir kez daha deneyelim: Unutmayın, bu yalnızca kolun bir hareketidir, önceden düşünmek yok.*

5. Bilinçli Hareket: (Seçmeli)
Şimdi, öylece kalın ve duruşunuzu bozmadan, elinizden başlayarak kolunuzun, omzunuzun göz kaslarına kadar olan ilişkisini hissetmeye çalışın. Her birinin birer anlamı olduğunu hissedin. Şimdi, daha bütünlük kazanması için ufacık bir hareketle jestinizi geliştirin; bu hareket çok ufak olsun. Bu anlık değişimde bedeninizin bütünü içinde bir şeylerin değiştiğini, tamamlanmış duruşun daha bütünlük kazanıp etkili olduğunu hissedin.

Bedenimizin parçalarıyla sürekli olarak binlerce şey ifade edebileceğimizin farkında olmamıza olanak yoktur. Genellikle bu, biz farkında olmadan gerçekleşir ve bir oyuncu için böylesine dağınık bir duruş seyirciyi çekemez.

Şimdi de başka bir deneme yapalım:

6. Verilen Hareket: (Seçmeli)
Burada da basit bir hareketle kolunuzu kaldıracaksınız, ama büyük bir farkla. Bu kez siz kendiniz bir hareket

yapmayacaksınız, benim söylediğimi yapacaksınız: Elinizi, avuç içi dışarı dönük olarak önünüze koyun, bu hareketi hissettiğiniz için değil, ben söylediğim için yapıyorsunuz ve sonunun nereye varacağını bilmeden benim istediğimi yapmaya hazırsınız.

Böylece, karşıt bir doğaçlamaya hoş geldiniz: Önce kendi seçtiğiniz bir hareketi yaptınız, şimdi ise sizden istenileni yapıyorsunuz. Hareketi, kendinize, 'Bu ne anlama geliyor?' sorusunu entelektüel ve analitik bir biçimde sormadan kabul edin. Sizi kışkırtanın ne olduğunu hissetmeye çalışın. Size dışarıdan bir şey verildi, bu da sizin daha önce kendi iradenizle yaptığınız hareketten farklı; ama eğer bunun aynı şey olduğunu kabul ediyorsanız o sizin oldu, siz de onun. Bunu hissedebilirseniz, o zaman metinler, yazarlar ve sahneleme konularındaki her şey aydınlanacaktır. İyi oyuncu, gerçek özgürlüğün dışarıdan gelenle kendi içinden gelenin karışımıyla ortaya çıktığını anlar.

7. Göz-Hareket: (Seçmeli)
Elinizi bir kez daha kaldırın. Bu hareketin gözlerinizin ifadesine nasıl bağlandığını hissedin. Komik olmaya çalışmayın. Gözünüze ve yüzünüze ifade gelsin diye yüzünüzü gözünüzü oynatmayın, duyarlılığınız en küçük kasınıza yol göstersin.

8. Hareket Değişimi: (Seçmeli)
Şimdi aynı şekilde, müzik dinliyorsunuz, elinizi yavaşça döndürürken hareket duygusunun nasıl değiştiğine dikkat edin. Bu ilk pozisyondan diğerine geçerken avcunuzu tavana döndürün. Burada yapmak istediğimiz şey, yalnızca bu iki pozisyonu hissetmek değil aynı zamanda

birinden ötekine geçerken anlamın nasıl değiştiğini göstermektir.

Bu daha anlamlı bir şeydir, çünkü sözsüz ve akla dayanmayan bir durumdur. Bu hareket sınırları içinde, kendi kişisel çeşitlemelerinizi getirmeye çalışın: avuç açık, avuç kapalı... Hareketi, istediğiniz gibi seçkinleştirin, temponuzu bulmaya çalışın. Canlı bir kalite yakalayabilmek için, bedeninizin diğer kısımlarının hareketiyle oluşan tınının yankılarına karşı duyarlı olmak gereklidir.

(Peter Brook'un temrinlerinin sonu)

SHAKESPEARE OYUNLARI İÇİN ATÖLYE ÇALIŞMASI
(John Harrop, Sabin R. Epstein, Özdemir Nutku)

1. İngiliz Buldoğu:
Oyuncular bir tarafta yan yana dizilirler ve öteki tarafa hızlı ve kararlı bir biçimde yürürler; koşmamalıdırlar. Ortada bir oyuncu durur ve bu hızlı yürüyenlerden herhangi birini ayakları yerden kesilinceye kadar yukarı kaldırır. Yukarı kaldırılan oyuncu ortadaki oyuncuya katılır. Oyun aynı minval üzere sürer. Oyun bütün oyuncuların tutulup havaya kaldırılması tamamlandıktan sonra biter.

Önemli bir nokta: *Durdurulup havaya kaldırılan oyuncu yere iki ayağı üzerinde dimdik inmeli, yere düşmemelidir.*

2. Avare Kızılderili:
Bundan önceki oyunun bir varyasyonudur. Oyuncular yine mekânın bir yanında sıralanırlar. Bir oyuncu ortadadır. Bütün oyuncular kollarını kavuştururlar. Oyuncular teker teker tek ayak üzerinde zıplayarak mekânın öbür tarafına sekerek giderler. Bacak değiştirilebilir. Önemli olan tek ayak üzerinde zıplamaktır. Ortadaki oyuncu *elleri kavuşmuş bir biçimde* sekerek öte yana geçen oyuncunun dengesini bozmaya çalışır. Ortadaki oyuncu da müdahale yaparken tek ayak üzerinde sekmelidir. Son oyuncuya yapılacak müdahaleye kadar oyun sürer.

3. Köpekbalığı Adası:
Mekânın ortasına tebeşirle bir daire çizilir. Bu daire, oyuncuların tümünü içine alacak ve kenarlarda onlara otuz otuz beş santimlik bir boşluk bırakacak büyüklükte çizilir. Bütün oyuncular bu daire içinde yer alırlar; burası denizle çevrili küçücük bir adadır ve denizde köpekbalığı sürüleri dolaşmaktadır. Sıkışık düzen, adada mahsur kalan oyuncular birbirlerini denize iterler. Denize düşen oyuncular köpekbalığı olur ve tebeşir dairesinin çevresinde bir halka oluşturup kalanları kendilerine doğru çekerler. Oyun, son oyuncunun daireden dışarı çekilmesiyle tamamlanır.

4. Mızrak Dövüşü:
İki çiftle oynanan bu oyunda, birer kişi at, ötekiler de ata binen şövalyeler olur. Her binicinin elinde gazete kâğıdından bir mızrak vardır. Oyun ya tebeşirle sınırlanmış dairede ya da yine tebeşirle sınırlanmış dar bir koridor üzerinde oynanır. Her iki taraf da gazeteden yapılmış mızraklarıyla birbirini dürterek ya binicinin ya da atın dengesini bozmaya çalışır. Geri kalan oyuncular kral, kraliçe, prens, prenses, saraylılar ve halk olarak yarışma alanının çevresinde toplanırlar. Yenilene, yani dengesi bozulup düşene, ölüm cezası mı, yoksa ölümden daha beter olan 'şerefsiz yaşama' cezası mı verileceği krala ya da kraliçeye aittir. Yarışma sonrası kral ve maiyetinin alandan ayrılışları, diğer saraylıların ve halkın onları selamlamaları doğaçlamaya dayanan bir törensel gösteri olarak gerçekleştirilir.

5. Horoz Dövüşü:
İki oyuncu, elleri arkalarında birleşmiş olarak bir tebeşir dairesinin içinde karşı karşıya yer alırlar. Dairenin çapı

2.5 metreden fazla olmamalıdır. Amaç, her oyuncunun ötekini *yalnızca göğsüyle itip* daire dışına çıkarmasıdır. Burada bacakların ve ayakların çevikliği ile göğsün güçlü olması aranır. Böyle bir oyunda kadınlar bu çalışmayı sırtlarını kullanarak yaparlar. Bu da Elizabeth dönemi kadınlarının dik ve güçlü tavırları için yararlı bir çalışma olur.

6. Çöplük Horozu:

Bu çalışmayla, fiziksel hareketlere söz de eklenir. Oyuncular, Shakespeare'in herhangi bir oyunundan otuz ya da kırk dizeyi ezberlerler. Tirad ya da sözler fiziksel hareket doğuracak, devingen türden olmalıdır. Örneğin, Hamlet'in II. Perde, 2. Sahne'nin sonundaki, "*Ah, nasıl bir uşak, ne aşağılık bir köleyim ben!*" diye başlayan tiradı; *Julius Caesar*'daki, Cassius'un I. Perde, 2. Sahne'deki, "*Elbette ya, daracık dünyayı Colossus heykeli gibi iki bacağı arasına almış; biz değersiz adamlar...*" sözleriyle başlayan tiradı; ve Lear'in III. Perde, 2. Sahne'deki sözlerinin birleştirilmesiyle ortaya çıkarılacak bir tirad ve daha buna uygun nicesi böyle bir çalışmada yararlı olabilir. Zeminden 20 cm. yüksekliğe üç ya da dört podyum yerleştirilir. Bir oyuncu bunların üzerine çıkıp tiradını söyler. Elinde bükülmüş bir gazete vardır. O tiradını söylerken bir iki oyuncu ellerindeki bükülmüş gazetelerle onu yükseltiden indirmeye çalışırlar. Eğer bunda başarılı olurlarsa tiradı söyleyen oyuncu diğer yükseltiye geçer ve sözlerini orada sürdürür. Oyuncular bu kez onu bu çıktığı ikinci yükseltiden indirmeye çalışırlar. Bu oyun, tirad bitinceye ya da oyuncu yükseltiden indirilinceye kadar sürer. Yükselti üzerindeki oyuncu bu müdahaleler sırasında tiradın anlamını ve akışını bozmamaya çalışır. Eğer müdahaleler onu şaşırtmışsa, başka bir yükseltiye çı-

karak baştan başlar. Bu çalışma hem dikkatin odaklanması, hem de fiziksel yeterlilik için yararlıdır.

7. Telgraf:
Shakespeare'in yazdığı her tümce, her sözcük seyirciye iletilebilmelidir. Bunun için, oyuncuların rolleri gereği ezberledikleri tiradlara ve tümcelere tamamen egemen olmaları gerekir. Oyuncunun, metindeki konuşmaları kendi kafasında kuşku götürmez bir biçimde çözmesi için bazı çalışmalar vardır. Bunlardan biri, uzun ya da kısa tiradların özetlerini (sinopsisini) çıkarmaktır. Başka biri, tiradı bir telgraf gibi yeniden kaleme almaktır. Bunun yararı, tiradın en can alıcı yerlerini ön plana çıkarmaktır; böylece bir tek önemli sözcüğün unutulmasının ya da yer değiştirmesinin nasıl anlam kaybına neden olduğu daha iyi görülebilecektir. Macbeth'in I. Perde, 7. Sahne'deki, "*Yapmakla olup bitseydi bu iş*" sözleriyle başlayan tiradı telgraf biçiminde şöyle olacaktır:

> Bu iş yapılacaksa hemen yapılmalı. Ama bu dünyayı kazansan bile öteki dünyayı kaybedersin. Ama yargı bu dünyada veriliyor. O, burada iki kat güvenlikte. Her şeyden önce akrabasıyım ve evsahibiyim. Üstelik Duncan çok erdemli bir kral. Herkes gözyaşı döker onun için. Beni kışkırtan tek şey kendi hırsım. Ama o hırs da beni öteki tarafa düşürüyor.

Eğer bu telgraf çalışması yapılmazsa hangi sözcüklerin temel oldukları, hangilerinin ikinci planda yer aldıkları net bir biçimde anlaşılamaz. Buradaki amaç, sözcüğün iskeletini ortaya çıkararak bütün tiradın anlamını netleştirmek ve vurguları, renkleri, bağları ortaya çıkarmaktır. Oyuncunun tüm tiradları bu şekilde çözümlemesi çok yararlıdır.

8. Sözel Daire:
Oyuncular daire şeklinde otururlar. Ya Shakespeare'in oradakiler tarafından bilinen bazı ünlü dizeleri ya da çabucak öğrenilen birtakım dizeler seçilir. Bir oyuncu seçilen dizenin ilk sözcüğü ile konuşmaya başlar. Onun sağındaki oyuncu ikinci sözcük ile devam eder, sonraki üçüncü, daha sonraki dördüncü ve beşinci olarak dairenin sonuna kadar bu minval üzere gider. Bu ilk okumadaki amaç, bir önceki oyuncunun konuşmasındaki niteliği olduğu gibi alarak onu bir sonraki oyuncuya aktarmaktır. Okunan dize ya da tirad sonlanıp yeniden başa gelindiğinde, yani ikinci okuyuşta, birinci oyuncu parçanın niteliğini değiştirir ve yanındaki de bu niteliğe göre devam edip üçüncüye aktarır. *Bu değişiklik ton, volüm, renk, tartım ve vurgu değiştirilerek gerçekleştirilir.* Bu, oyuncuların yerlerini değiştirerek ve tiradın değişik yerlerinden başlayarak tekrarlanır; böylece oyuncular değişik yerlerde farklı okuyuşlarla metne egemen olmaya başlarlar.

Bu alıştırma sonucunda şu soruların yanıtlarını bulacak bir tartışma açılmalı:

1. Hangi sözcük niteliklerinin değiştirilmesi zordu?
2. Tiradın anlamını en çok değiştiren hangi niteliklerdi?
3. Sıra onlara geldiğinde, oyuncular dizenin tartımına ne kadar girebildiler?
4. Oradakilerin (grubun) düşüncesine göre, dizenin ya da tiradın en etkili yeri neresidir?

Bu alıştırmayı sözcüklere *hareketleri ekleyerek* aynı yolda sürdürün (burada edatlar ve bağlaçlar bile fiziksel hareketlere dönüştürülmelidir). Bundan sonra dizeyi ya

da tiradı yalnızca hareketlerle çalışın. Bundan sonra, doğru yorumu ve anlamı net bir biçimde iletebilmek için hangi hareketlerin gereksiz, hangilerinin uygun olduğunu saptayın.

Playback:

Bu, yukarıdaki alıştırmadan çıkarılan kişisel bir temrindir. Oyuncunun ses kayıt cihazına gereksinimi vardır. Manzum bir parçayı kendi sesinizle ses cihazına kaydedin. Sonra dinleyin. Bundan sonra değişik vurgu noktalarıyla aynı parçayı kaydedin. Yine dinleyin. Bu işlemi farklı tonlama, renk, büküm, tartım vb. ile birkaç kez sürdürün. Ancak bunu yaparken dizenin ya da tiradın anlamını değiştirmeden farklı ses olasılıklarını deneyin. Sonra bunları başka bir oyuncuya dinleterek onun fikrini alın. Ses kayıt cihazına okuduklarınıza akılla değil, duyguyla tepki verin. (Bu temrinin bir başka yolu, profesyonel bir aktörün aynı tiraddaki ses kayıtlarını dinlemek olabilir.)

Şiirsel Palet:

Hayalinizden kısa bir tirad yazın ve size verdiği imgeyi bir kâğıt üzerinde biçimlendirip renklendirin. Bunu karakalem ya da suluboya kullanarak yapmanız daha etkileyici olur. Bilinen kalıplardan kaçının. Orman daima yeşil olmaz, deniz de mavi... İmgenin sağlayacağı etkinin bilincinde olun. Bütün tiradı imgeleminize göre biçimlendirip renklendirdikten sonra, nasıl bir dokunun ortaya çıktığına bakın – herhalde soyut bir resme benzeyecektir. Tiradın etkisini görsel olarak değerlendirin. Gölgelerin ve renk tonlarının birbirine uyumlu olup olmadığına bakın; ya da diğerlerinden farklı, onların dışında kalan imgeler var mı görün.

9. Kinetik İmgeler:
Oyuncular çifter çifter bildiğimiz ayna temrinine başlarlar. Tam bir konsantrasyon ve süreklilik sağlandığında, 1. eğitmen çiftlere basit imgeler verir: rüzgârda ağaçlar, dalgalanan bayrak, akan çeşme vb... Çiftler bunları ayna temrininde gerçekleştirirler. Bu temrinler tamamlandıktan sonra, 2. eğitmen, çiftleri ayırıp onlara tek tek soyut ve daha karmaşık imgeler verir: kırmızı, pazartesi sabahı, kakaolu dondurma, vb... Bu bireysel bir çalışmadır. Oyunculara araştırıp bulmaları için zaman vermek gerekir. Oyuncular tüm bedenleriyle bu temrini yapmaya başladığında (ki burada biraz yol göstermek gerekebilir), Shakespeare'e ilişkin imgelere geçilebilir. Burada oyuncular akılcı yoldan yoruma gitmemeli, bir imgenin şiirsel anlamını bedenleriyle göstermelidirler. Bu çalışmalardaki hedef, fiziksel hareketleri bulgulamak değil – oyuncu, sahnedeki oynayışında aynı imge için hiçbir hareket yapmasa bile – *onun sözlerini destekleyecek imgelerin fiziksel anlamını ortaya çıkarmaktır*. Bu, gerek fizik gerekse duygu açısından yoğun bir çalışmadır, bunun için de her defasında, on beş-yirmi dakikadan fazla sürmemelidir. Ancak bu, provalardaki atölye çalışmalarında her gün yapılması gereken ve uzun zaman gerektiren bir çalışmadır.

Bu çalışmanın bir uzantısı, bir konuşmadan bir dans çıkarmakla elde edilir. Oyuncular, Shakespeare'den iki üç dakikalık bir parça ezberlerler; bir dans türü (klasik bale, modern dans, caz, flamenko, disko vb.) seçilir. Bir oyuncu tiradı okurken diğerleri seçilmiş olan dans stiline göre doğaçlamaya dayanan bir yorumla dans ederler. Parça, değişik dans stilleriyle denenir. Burada önemli olan, oyuncuların soyutlamalara gitmeden, seçilmiş olan dans stiline bağlı kalmalarıdır; çünkü dans stili ile çalış-

ma belli bir yapıya ve disipline oturtulmuş olur. Sonunda, o parçaya en uyumlu olan dans stiline göre, oyuncular parçayı yorumlarlar. Her oyuncu konuşmanın dans düzenini yaptıktan sonra, parçadaki sözleri söylerken dans eder. Bu çalışma, oyunculara, dizelerin ya da tümcelerin fiziksel biçimi, tartımı ve ebatları hakkında net bir fikir verir.

10. ..... Yaşamında Bir Gün:
Bu bir tirad temrinidir. Oyuncular yarım daire biçiminde otururlar. Ortada birkaç sahne eşyası ve donatımlık (aksesuvar) vardır (masa, iskemle, kalem, kâğıt, pipo, sigara vb.). Her oyuncu, sırayla, yarım dairenin ortasına gelir ve başından geçen eğlenceli bir olayı anekdot olarak anlatır. Bu bir stand-up'çının tavrıyla olmalıdır. Bundan sonra her oyuncu bir önceki gün hakkında, aşağıdaki değişik şekillerde, iki üç dakikalık bir özet yapar:

i. Yargıç önünde tanıklık yapan bir kişi gibi
ii. Yüksek sesle düşünür gibi
iii. Uzaktaki bir dostuna mektup yazan biri gibi
iv. Olayla yakından ilgili bir kişi olarak onu yeniden yaşayan biri gibi
v. Olayı düşünürken köpeğiyle ya da içkisiyle konuşan bir adam gibi.

Oyuncular oturabilirler, masaya yaslanabilirler, masa çevresinde dolaşabilirler ya da herhangi bir şey yapabilirler, ama önemli olan onların anlattıkları olay üzerinde dikkatlerini odaklamaları, seçtikleri tavrı sürdürmeleri ve çevrede oturup kendilerini seyreden diğer oyuncuların farkında olmalarıdır. Oyuncular anlatacakları olayın han-

gi biçime uyduğu üzerinde kendi seçimlerini yapmalıdırlar. Böylece, tek bir özet için değişik tarzlar kullanılmış olur. Bu çalışmayı bir Shakespeare tiradıyla yapmanın çok yararı vardır. Böylece, oyuncu, aynı tirada kaç yoldan ulaşabileceği konusunda bir fikir sahibi olur. Bu çalışmalardan sonra, doğru yapılanlar üzerine bir tartışma açılmalıdır. Burada seyircinin ilgisinin çekilip çekilemeyeceği üzerinde durulmalıdır. Shakespeare'in birçok tiradının çoğu seyirci tarafından iyi bilindiği göz önüne alınarak onları ilginç kılacak olan şeyin oyuncunun performansı olduğu hiçbir zaman unutulmamalıdır!

12. Retorik Jestler (Chirologia/Chironomia):
Bu çalışma Bulwer'in on yedinci yüzyıldaki *jestlerin retorik sözlüğü* üzerine temellendirilmiştir. Ancak bu çalışmanın amacı bir dizi mekanik jesti öğrenmek değil, Shakespeare dönemindeki tavır ve hareketlerden çıkarak oyuncunun imgelemini kullanması, hareket-tavır sınırlarını genişletmesi ve o dönemin kodlarını bu dönemin seyircisi için transpoze etmektir. Bu kalıpları inceleyerek bunları bugün için kullanılabilir duruma getirebileceğimiz gibi, bazılarını hiç kullanmayabiliriz. Oyuncular, gösterilen grafikteki jestleri incelemeli, bugün için geçerli olabilecekleri seçtikten sonra, bu seçilenleri çalışmalıdır.

1. Oyuncular çift çift ayrılmalı, *ayna temrini ile* yukarıdan başlayarak bedeninin parçalarını tek tek, (sırayla baş, burun, çene, boyun, omuz, kollar, eller, parmaklar, bel, kalçalar, bacaklar, ayaklar, ayak parmakları) karşılıklı hareket ettirmelidir.
2. Bundan sonra, sırayla tek tek hareket ettirilen organ-

larla ve grafikte gösterilen jestlerle birlikte bunların anlamlarını sağlayan sözler söylenmelidir.

3. Bu da bittikten sonra, partnerlerden biri jest ve sözle kendi duygularını dile getirirken ötekisi ona, doğru tepkiyi vermelidir.
4. Eğitmen, partnerleri birbirinin uzağına yerleştirerek onlara bazı durumlar ve konular vermeli. Bu konulara ya da durumlara uygun olarak oyuncular birbirleriyle Shakespeare üslubu içinde söz ve hareketle iletişim kurmalıdırlar. Oyuncuların birbirlerinin uzağına götürülmeleri, jestlerin büyümesine neden olacaktır.
5. Son olarak Shakespeare'in oyunlarından bir metin parçası seçilir; her oyuncu jestik sözlüğü kullanarak diğerleriyle iletişim kurar. Bundan sonra hangi jestlerin gerekli ve uygun olduğu üzerinde tartışılır. Oyuncular bu jestik sözlükten kendi tavırlarını ve jestlerini üretebilirler.

13. Mizaç Oyunu:

Elizabeth dönemi psikolojisi bir dizi mizaç üzerine temellendirilmiştir ve bunların dengelenmesi ile bireyin bir Shakespeare rolünü nasıl oynayacağı saptanabilir. Mizaç, aynı zamanda bir Shakespeare karakterinin çekirdeği ya da rollerin temel karakteristiği olarak benimsenmelidir. Bu çalışmada, oyuncular, üstlendikleri karakterleri yaratma ve canlandırmada mizaç niteliklerini kullanmayı öğrenirler. Oyuncular, çalışmaya, bedenlerini doğru ve yalın bir biçimde tutarak mekânda yürüme ile başlarlar. Sonra eğitmen tarafından onlardan, yeri süpürme, pencereleri yıkama, yatak yapma vb. basit, domestik örnekler istenir. Sonra da bunlara belli mizaç nitelikleri eklenir: melankoli, soğukluk-duygusuzluk-kayıtsızlık, iyim-

serlik, fevrilik (birdenbire öfkelenme) gibi. Oyuncular aynı işleri yapmayı sürdürürler, ama bunlara değişik mizaçlar eklenmiştir. Eğitmen, oyunculardan, bu mizaçların kendi tartımlarını nasıl etkilediğinin ve tartımların yaptıkları işin temposuna nasıl yansıdığının farkında olmalarını ister. Oyuncuların, nitelikleri çabuk kapmaları için önce basit konular verilmelidir.

Başka basit bir durum: Bir grup, otel rezervasyonunda yanlışlık yapıldığı için oda bulamaz. Oyuncular, önceden hazırlanmış kartlardan hangi mizaçla oyanayacaklarını kart çekerek öğrenirler. Bu durumu, seçtikleri mizaçla oynarlar. Verilen durum içinde bu mizaçlar kendisini şöyle gösterebilir:

Melankolik : Buna hazırlıklı olmalıydık.
Kayıtsız : Ee, ne yapalım, bir şeyler bulunur.
İyimser : Belki de biraz ilerde daha iyi bir otel bulunabilir.
Fevri: Buranın müdürü nerde? Onun boynunu kıracağım!

Sahne ilerledikçe karakter de gelişir. Ve oyuncu belli bir mizaçla oynadığında yeni bulgulara varır. Durum içinde, öteki karakterlere karşı belli tartımlar ve tepkiler geliştirir. Seçim yaparken ve karar verirken daha bütünlenmiş bir karakter yaratır. Karakter, oyuncunun durum içindeki işlevi olur. Çalışma bittiğinde, oyuncuların bulguları, tartımları, tepkileri üzerinde durup konuşulmalıdır. Örneğin, fevri mizaçlı olan, büyük bir olasılıkla, ani, hızlı tartımlar ve birden oluşan tepkiler keşfetmiştir. Kayıtsız mizaçlı (flegmatik) olan ise düzgün, akan bir tartım ve aldırış etmeyen bir tavır içinde olduğunu hissetmiştir.

Bu bulgulara varan oyuncular, âşık olma ya da bir cinayeti planlama gibi durumlar içinde, karakter yaratma



Oxford University Press'in izniyle



Oxford University Press'in izniyle

denemelerine girebilirler. Bu çalışmanın bütün işlevi, oyuncuların, belli bir mizacın hangi hareketleri ve tepkileri doğurduğunu bizzat yaşamalarıdır. Bu tepkiler duygulara yol açar, duygular da fiziksel aksiyonu ortaya çıkarır. Böylece, yapay ayrıntılara kaçmadan, bu yolla, bir Shakespeare karakteri doğru bir biçimde ortaya çıkarılabilir. Bu çalışma, o karakterlerin mizaçlarını, amaçlarını, oyun içindeki durumlarını ve aksiyon dokusunu anlayarak Shakespeare karakterlerini ortaya çıkarmada ekonomik bir yaklaşımdır.

DAVRANIŞLAR

Erkek Selamı:

Sol ayak dışa dönük bir biçimde hafifçe arkaya atılır;

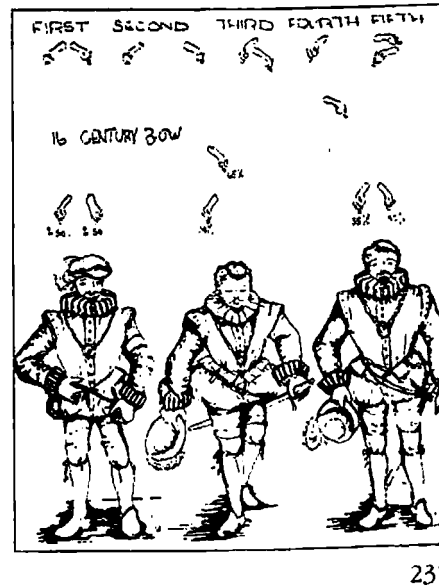
Topuklar zeminde olmak üzere her iki diz hafifçe kırılır;

Şapka varsa, sağ elle çıkarılıp iç tarafa kalça hizasına getirilip sağa indirilir;

(Bir üstün önünde ise şapka önceden çıkarılıp koltuk altına sıkıştırılır);

Omurga ve boyun dik olmak şartıyla, belden yukarısı hafifçe öne eğilir;

Vücut ağırlığı kısmen arka ayağa verilir;



Arkaya atılan diz hafifçe dışa dönüktür;

Selam, kral gibi büyük biri önünde verilecekse arka diz zemine değdirilecek şekilde eğilinir;

Selam sonunda beden dik duruma getirilir ve ağırlık ön ayağa verilir;

Arkadaki ayak öteki ayağın yanına getirilir.

Kadın Selamı:

Her iki ayak yan yana başlanır;

Sol ayak beş on santim arkaya sağa doğru getirilir;

Ayaklar, topuktan parmak ucuna kadar zemini hisseder;

Omurga ve boyun dik olmak şartıyla, dizler kırılarak vücut hafifçe öne doğru eğilir;

Dizler hafifçe dışa açılır ve sol ayak tabanı yukarı kalkar;

Selam sonunda yavaş ve yumuşak bir şekilde ayağa kalkılır ve sol ayak sağ ayağın hizasına getirilir.



Diğer Davranış Şekilleri:

Bir kadının eli öpülürken hafifçe eğilinir.

Dudaklar ele değdirilmez.

Elizabeth döneminde yakın dostların ya da sevgililerin dudak dudağa öpüşmesine çok sık rastlanırdı.

Başka bir insana saygısını göstermek için kişi kendi elini öperdi. Bu ancak çok saygı duyulan kişilere karşı yapılırdı.

Ne ki, 17. yyüzyılda bu saray çevrelerinde çok kullanılan bir selam biçimi olmuştur.

Birbirinin kollarını tutarak ya da sarılarak yapılan selamlama erkekler arasında olağandı (yanak öpme yok).

Erkekler uzun ağızlıklı lületaşı ya da toprak pipolar içerlerdi.

Sokaklardaki çöplerden ve insan dışkılarından gelen kokulara karşı herkes, ekonomik durumlarına göre, altın ya da gümüş kaplı parfüm şişeleri taşırdı.

Not: Bütün bu davranışlar üzerinde çalışırken müzik kullanın.

ÖĞRENCİLERE VERİLECEK ÖDEVLER İÇİN BİR ÖNERİ

Elizabeth Dönemi'nde

1) Kültür:

   a- din, b- sanat, c- yazın, d- töreler, e- gelenekler, f- giyim kuşam, g- mimari, h- beslenme, i- barınma, j- insani ilişkiler, k- felsefe, l- tiyatro.

2) Toplum, ekonomi ve siyaset:

   a- devlet örgütlenmesi (monarşi, parlemento, iller yönetimi, yerel yönetim vb.), b- Avrupa'daki siyasal konum, c- savaşlar, d- gelir dağılımı, e- vergi sistemi vb.

3) Ortaçağ'dan Rönesans'a Geçiş.
4) Mizah ve Birey
5) Karakter Tipolojisi
6) Sözel Toplum - Retoriğin Önemi
7) Ritüel ve Şamata Toplumu
8) Gösteri Sanatlarına İlgi
9) Toplumdaki Dinamik Çelişkiler
10) Elizabeth Dönemi Tiyatro Yapıları
11) Shakespeare Oyunlarında Biçim
12) Shakespeare'in Dili
13) Şiirlerindeki Teknik Yapı
14) Shakespeare'in Veznindeki İnsana İlişkin Tartım

15) Shakespeare'deki Sözel Cambazlıklar ve İki Anlamlı Tümceler
16) Shakespeare'in Oyunlarında İmgelem
17) Shakespeare Döneminde Giysi
18) Shakespeare Döneminde Mekân
19) Shakespeare Oyunları için Giysi Tasarımları
20) Shakespeare Oyunları için Dekor Tasarımları
21) Shakespeare Oyunları için Donatımlık (aksesuvar)
22) Shakespeare Oyunları için Işık Tasarımı
23) Shakespeare Oyunları için Müzik Önerileri
24) Shakespeare'in Oyunları'ndaki Sahneler İçin Gerekli Olan Atmosferler.

Alkım Yayınları'ndan Çıkan Diğer Kitaplar

Geyikler, Annem ve Almanya / Nursel Duruel (öykü)

Üsküdar'a Gidelim / Necati Güngör (öykü)

Mesut İnsanlar Fotoğrafhanesi / Z. Osman Saba (öykü)

Kurutulmuş Felsefe Bahçesi / Salâh Birsel (deneme)

Türk Tiyatrosu / Sevda Şener (tiyatro)

Beyrut Kasidesi / Mahmud Derviş (şiir)

Bıraktığım İstanbul / Ziya Osman Saba (şiir)

Sana Dün Bir Tepeden Baktım - Şiirlerle İstanbul / Kemal Özer (şiir)

Poyrazda Kımıldayan Salıncak / Ahmet Oktay (şiir)

Küçük Şeyler / Melisa Gürpınar (şiir)

Modern Dünyada Değer Kayması ve Gençlik / Erdal Atabek (güncel sorunlar)

Konstantinopolis / Alexander Van Millingen (tarih)

Ölümün Yakasına İliştirilmiş Hayatlar / Coşkun Aral (yaşantı)

Arkadaşım Menderes / Samet Ağaoğlu (yaşantı)

Özdemir Nutku: "Gereç, yani tiyatroda oyuncu, deneyin zorunlu gereksinimleri olan bilgi ve yaratıcılıktan soyutlanamayacağına göre, tiyatro deneyi için eğitimsiz kişileri kabul etme olanağı yoktur." savından hareketle, "Oyunculuk eğitimi görmemiş birinden ileri aşamada bir deneye girmesini de bekleyemeyiz. Ya da yalnızca tiyatro kuramlarını, tarihini bilmek, yalnızca çevresine duyarlı olmak da yetmez." diyor.

"Ölümcül Tiyatro", yalnızca yazara ya da yönetmene değil, her şeyden önce oyuncuya bağlıdır. Oyuncu ve seyirci tiyatronun, kan dolaşımını sağlayan yüreğidir. Oyuncu, tiyatroda ön planda olan kişidir. Yazar bu gerçekten yola çıkarak kaleme aldığı yapıtında "Giderek betonlaşan bir kurumda, yönetim ve dış etkiler oyuncunun önüne geçmeye başlarsa, oyuncu da o kurumda boğulmaya başlar. Oyuncu, yaşama sevincini, yaratma coşkusunu, kendi yaşam biçimini yitirdi mi, büyük bir hızla mekanikleşir ve betonlaşan yapının artık işe yaramayan bir cıvatası durumuna girer. Eğer tiyatroyu ileriye götürmek, onu canlandırmak ve seyircinin heyecan duyduğu bir yer yapmak istiyorsak, işe oyuncudan başlamak zorundayız." uyarısında bulunuyor.

Bu kitapta oyunculuk üzerine deneme yazılarının yanı sıra 'Ek' bölümünde alıştırmalar, doğaçlamalar ve atölye çalışmaları örnekleri yer almaktadır. Yazarın kendi çalışmaları dışında, Viola Spolin, Joseph Chaikin, Nola Chilton, Michael Chekov, Peter Brook gibi tiyatronun önde gelen kişilerinin çalışmaları da yer almaktadır.

ISBN 975-6363-20-7