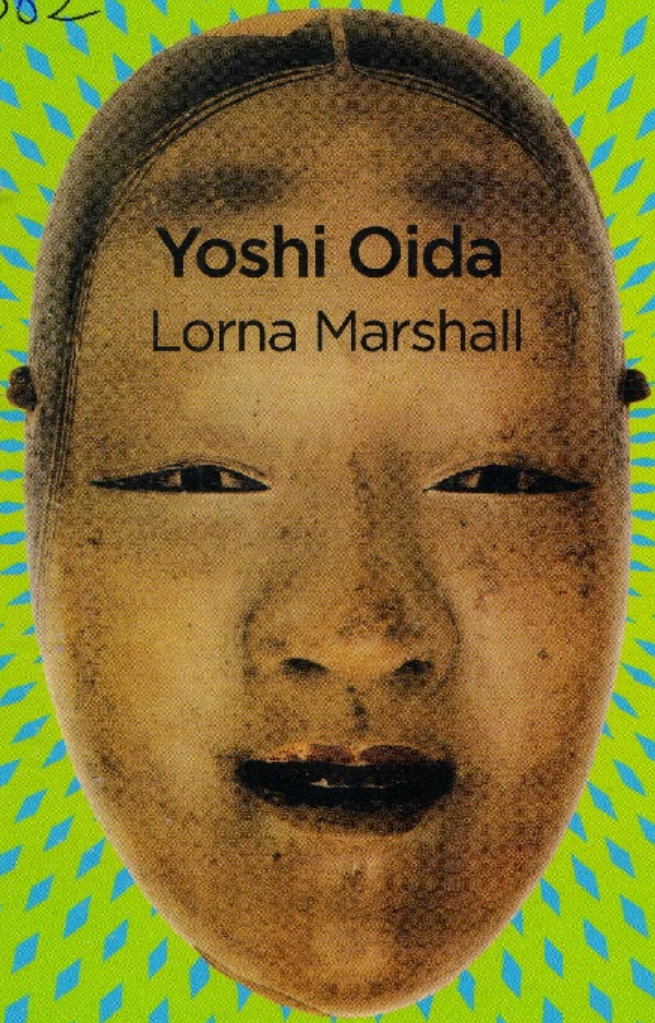
# Görünmez Oyuncu

16882



Yoshi Oida
Lorna Marshall

BOĞAZİÇİ ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ

**Özlem Turhal de Chiara** Bilkent Üniversitesi Tiyatro Oyunculuğu Bölümü'nden mezun olduktan sonra New School University Actors Studio Drama School (NY)'da oyunculuk yüksek lisansı yaptı. Tezi, Mrozek'in "Strip-tease" adlı oyunu, Actors Studio'dan aldığı davetle sergilendi. Off-Broadway yapımı olan Franz Kafka'nın *Dönüşüm* adlı eserinin sahne yorumundaki rolüyle American Actors' Association'a (AEA) katıldı. Türkiye'ye döndükten sonra çeşitli yerli ve yabancı sinema filmlerinde ve tiyatro oyunlarında oyuncu olarak yer aldı. Israel Horovitz'in "6 Otel" projesini, "Kuyruk" ve "Mizansen" oyunlarını Türkçeleştirdi. "Karakter Omurgası ve Duyu Hafızası" üzerine çeşitli üniversitelerde öğretim görevliliği ve atölyeler üstlendi. Nâzım Hikmet Akademisi Sinema Bölümü'nde Oyuncu Yönetimi dersini veriyor ve "Bir Senaryo-Yedi Film" projesinin yürütücüsü. Halen Boğaziçi Üniversitesi Batı Dilleri ve Edebiyatları Bölümü'nde öğretim görevlisi ve Literary Character Analysis Through Acting dersini vermekte. Aktif oyuncu ve Capoeirista.

# GÖRÜNMEZ OYUNCU

YOSHI OIDA
LORNA MARSHALL

Çeviren: Özlem Turhal de Chiara

BOĞAZİÇİ
ÜNİVERSİTESİ
YAYINEVİ

Yoshi Oida, Lorna Marshall
*The Invisible Actor*
© 1997 Yoshi Oida ve Lorna Marshall. Tüm hakları saklıdır.
Bu kitabın Türkçe yayın hakları Bloomsbury Publishing'den satın alınmıştır.

*Görünmez Oyuncu*
© 2012 BÜTEK A.Ş.

BÜTEK Boğaziçi Eğitim Turizm Teknopark Uygulama
ve Dan. Hiz. San. Tic. A.Ş.
Boğaziçi Üniversitesi Güney Kampüs, 7. Lojman,
3. Kat, P.K. 34342, Bebek-Beşiktaş/İstanbul
Telefon: 0212 359 46 30

*Yönetim Yeri:*
Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi
Boğaziçi Üniversitesi Uçaksavar Kampüsü
Garanti Kültür Merkezi, Arka Giriş
Etiler/İstanbul

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

Genel Yayın Yönetmeni: Murat Gülsoy
Yayına Hazırlayan: Meltem Aravi, Ergun Kocabıyık
Kapak Tasarımı: Kerem Yeğin
Baskı: G.M. Matbaacılık ve Ticaret A.Ş.,
100 Yıl Mah. MAS-SİT, 1. Cadde, No: 88, Bağcılar/İstanbul
Telefon: 0212 6290024-25
Sertifika 12358

1. Baskı: Mayıs 2013

*Boğaziçi University Library Cataloging in Publication Data*
Oida, Yoshi; Marshall, Lorna.
Görünmez oyuncu/Yoshi Oida, Lorna Marshall; çeviren:
Özlem Turhal de Chiara
145 p. ; 21 cm.

ISBN 978-605-4787-06-7

1. Acting. 2. Acting – Study and teaching. 3. Oida, Yoshi. I.
Marshal, Lorna. II. de Chiara, Özlem Turhal.
PN2061.O4319

# İÇİNDEKİLER

*Peter Brook'un Önsözü*, vii

*Önsöz*, ix

*Giriş*, 15

**1. BAŞLARKEN, 19**

Temizlik, 19 ❖ Dokuz Delik, 22 ❖
Diğer Beden Bölümleri, 27 ❖ Son Dokunuşlar, 30

**2. HAREKET, 32**

Ayakta Durma, 32 ❖ Uygulama, 35 ❖
Hareket Yönleri, 37 ❖ Oturma, 40 ❖ Rahatlama, 41 ❖
Yürüme, 43 ❖ Tat Alma, 46

**3. OYNAMAK, 48**

*Co, Ha, Kyu*, 48 ❖ İç/Dış, 57 ❖ Tekrar, 61 ❖
İnsan Enerjisi, 65 ❖ Kendini Gözlem, 70 ❖
Beden ve Duygular, 77 ❖ Diğer Oyuncularla İlişkiler, 93
❖ Seyirciyle İlişkimiz, 102

**4. KONUŞMA, 106**

Nefes, 106 ❖ Ses, 114 ❖ Metin, 119 ❖
Gerçeği Yansıtmak, 124

**5. ÖĞRENME, 131**

*Dizin*, 147

# PETER BROOK'UN ÖNSÖZÜ

Paris'te çalışmaya başladığımız ilk günlerdi. Ekip Les Halles'de çalışmalarını sürdürürken geceyi caz müzisyenleriyle geçirme daveti aldık. Yoshi, bu ağzına kadar dolu, boğucu küçüklükte olan bara ite kaka girmeye çalışırken yanımdaydı. İtişip kakışarak sahne tarafına doğru yol aldık; durabileceğimiz tek yer müzisyenlerle tuğla duvar arasındaki minicik bir boşluktu. Müzik çok ilgi çekici değildi, dayanılmaz bir sıcak vardı ve mekânın doluluğuna bakarak gecenin sonuna kadar dışarı çıkmamızın mümkün olmadığı açıkça görünüyordu. Oldukça geç bir saatte nihayet müziğe ara verildiğinde iyice bunalmış ve tutulmuş bedenlerimizi dışarı sürüklemeyi başardığımızda, Yoshi'nin bizimle olmadığını fark ettik. Nasıl görünmeden kaçtığı, hâlâ bugün bile benim için gizemini koruyor –onun da bizim gibi etten kemikten olduğunu gayet iyi biliyorduk ama eğer buharlaşıp uçtuysa, bunu sihirle değil sanatıyla yapmıştır.

Babam bana sürekli eski fizik öğretmeninin şu sözlerini söylerdi: "Rakamlarla ifade edilemeyecek hiçbir olağanüstü olay yoktur." Günümüzde sanatın trajedisi, içinde bilim barındırmaması, bilimin trajedisi ise içinde yürek barındırmamasıdır. Zen üstadı Zeami'nin *Nō tiyatrosunun Sırları* kitabının başlığını görünce Batılı yaklaşım hemen Doğuyu, buğular içinde, gizemli afyon dumanları arasında hayal eder. Aslında, sırlar ve gizemler ancak araştırılmadıklarında romantik bir belirsizliğe bürünürler. Bu kitapta Yoshi Oida, bir oyunun sırlarının ve gizemlerinin deneyimlerle pişen kati, kesin ve ayrıntılandırılmış bir bilimden ayrılamayacağını gösteriyor.

Bize verdiği yaşamsal dersi o kadar zarafet ve incelik içinde yapıyor ki, doğal olarak, zorluklar görünmez oluyor. Her şey çok yalın görünüyor ama yine de işin bir püf noktası var: Doğuda da, Batıda olduğu gibi hiçbir şey kolay değil.

Paris 1997

# ÖNSÖZ

Yoshi Oida eşsiz bir insan.

Profesyonel kariyeri yaklaşık elli yıl önce Japonya'da başladı. Henüz daha çocuk oyuncuyken klasik Nō tiyatrosunun yanısıra televizyonu da içeren modern ifade yöntemlerini araştırdı. Büyüme çağlarındaysa geleneksel Japon tiyatrosunu (Nō, Kabuki ve Gidayyu hikâye anlatımı) öğrenmeye ve bu stillerde oyunculuk yapmaya devam ederken aynı zamanda Batılı oyunlarda da yer aldı. Hatta oyun yazarı Yukio Mishima'nın deneysel çalışmalarına da dahil oldu.

Otuzlu yaşlarının sonlarına doğru Avrupa'ya gitmek üzere Japonya'dan ayrıldı. Peter Brook adında yabancı bir yönetmenle yeni tanışmıştı ve onun tiyatro hakkındaki fikirlerini yeni ve heyecan verici bulmuştu. Yoshi, herhangi bir Avrupa dili konuşamamasına rağmen bavulunu topladı ve Paris uçağına atladı. Bu "egzotik" kültürün tuhaflığına ve tiyatro yaratımında gösterilen oldukça yabancı tutuma rağmen Yoshi, Fransa'da kaldı ve oyunculuk üzerine araştırmalarına devam etti. Yıllar geçtikçe Centre International de Création Théâtrale dahilinde *The Ik, The Conference of the Birds, Mahabharata* ve *The Man Who* gibi önemli yapımlarda rol alarak tiyatro içinde sağlam bir yer edindi. Aynı zamanda filmlerde oynadı, tiyatro oyunları yönetti ve dünya genelinde oyuncular için atölyeler düzenledi.

Gösteri sanatlarına bu genişlikte bir yelpazede ve derinlikte vakıf olan başka birini tanımıyorum. Hem Doğuda hem Batıda, deneyselde ve gelenekselde, metin odaklı ya da doğaçlama tiyatroda, sinemada ve sahnede, fiziksel ve vokal oyunlarda, hem oyuncu hem eğitmen hem de yönetmen olarak. İşte bu inanılmaz çeşitlilikteki yetenekleri ve

çalışmaları Yoshi'yi eşsiz kılıyor ve bir oyuncunun oyunculuk zanaatı üzerine yaptığı yorumlarda ne kadar yetkin olduğunu ispatlıyor.

Yoshi'nin eğitimi klasik Japon tiyatrosu geleneğinde olduğundan bu disiplinlerin tekniklerine, yaklaşımlarına ve eğitim metotlarına sık sık başvuruyor. Görgüsünün altyapısı hakkında kısa bir bilgi belki Yoshi'nin ifadelerinin içeriği hakkında sizi daha iyi aydınlatır.

Japon tiyatrosunda iki stil var: Nō ve Kabuki. Bu iki stil yüzyıllar önce ortaya çıkmışlardır ve günümüze kadar Batılı tiyatronun ve televizyonun baskın gücüne rağmen hâlâ cazibelerini sürdürürler. Her ne kadar tarihsel köklerine bağlılıklarını yansıtsalar da, bu stiller müzelik bir parça ya da kayıp bir geleneğin yeniden canlandırması olarak algılanmamalıdırlar. Nō ve Kabuki, adanmış bir seyirci kitlesi tarafından takip edilen, yaşayan tiyatro formlarıdır.

Nō 14. yüzyıl başlarında ortaya çıktı ve büyük Üstat Zeami tarafından sistemleştirildi. Nō tiyatrosunun içinde iki tane de alt stil var: Biri Nō'nun kendisi diğeri ise Kyogen. Nō, içinde ayinsel dans hareketleri, müzik eşliği ve abartılı ses kullanımı barındıran, yüksek derecede stilize bir maskeli tiyatro geleneğidir. Temaları genellikle melankolik olmaya meyillidir; kayıp, özlem, hayatın ve aşkın belirsizliği üzerine kuruludur. Kostümleri ne kadar göz kamaştırıcı olsa da Nō, minimalist bir tarzdır. Boş bir sahne, formülleştirilmiş hareketler ve maskeler kullanarak trajik atmosferin (dramatik aksiyon yerine) o mesafeli hissini yaratır. Nō'da duygu ifadesi ya da bire bir çatışma yok denecek kadar azdır ve dikkat çekici bir etkisi yoktur.

Aksine, Kyogen ise gerçekçi bir pratiktir: güvenilmez hizmetlilerin hilelerini anlatan kısa farslar, hastalık hastası tanrılar ve hayatın genel hazları bu oyunların alanındadır. Geleneksel Nō tiyatrosu icrasında bu iki stil de aynı sahnede, gösteri içinde dönüşümlü olarak kullanılır.

Geçmiş zamanlarda her gösteri yılda bir kez sergile-

nirdi. "Sezon" ya da tekrar yoktu. Gösteriler normalde beş Nō oyunu –ciddi– ve dört Kyogen –komedi– oyunundan oluşuyordu ve gün boyunca dönüşümlü olarak sergileniyordu. Bu tüm gün süren gösterilere günümüzde o kadar sık rastlanmasa da yapısal oluşumları hâlâ bu gösterilerin ana temasını belirler. Geleneksel olarak, ilk Nō oyunu tanrılar üzerinedir, ikincisi bir savaşçının hikâyesini anlatır, üçüncüsü ise ana kahraman olarak bir kadını seçer. Dördüncü grup oyunlar, önceden sergilenen karakterlere oranla, daha karmaşık psikolojiye sahip karakterleri (çoğunlukla kadınlar) sergiler. Bu sebeple bu oyunlara, her ne kadar adının çağrıştırdığından daha derin konular işlese de, "deli kadın" parçaları denilir. Beşinci ve son grup ise iblisler hakkında hikâyeler anlatır. (Kyogen'de de "kadın" grubunun haricinde aynı kategoriler kullanılır.) Tanrı oyunu daha ağırbaşlı ve heybetli oynanırken, savaşçı oyunu biraz daha fazla dramatik derinlikle beraber, fiziksel olarak daha hareketlidir. Kadın ve "deli kadın" oyunlarına doğru ilerlerken artan bir dramatik karmaşa ve duygusal hengâme vardır ve en sonunda iblis oyunlarına sıra geldiğinde oyun hararetle hızlanır ve daha seyirlik hale gelir. Günümüzde Nō oyunları bu kategorilerden bir ya da iki oyun içerir.

Kabuki oyunları 17. yüzyılda ortaya çıktı. Gösterilerinde aynı Nō tiyatrosu gibi dans, şarkı, müzik ve görkemli kostümler kullanılır. Ancak, Nō tiyatrosunun aksine Kabuki tiyatrosunun amacı seyirciyi büyüleyen, canlı bir gösteri yaratmaktır. Metin, dramatik ve duygusal olaylar üzerine yoğunlaşır, âşıkların intihar etmesi, hakkını aramak için savaşan cesur (ama her şeyi elinden alınmış) samuray ve kibar fahişelerin cilveli oyunları gibi. Şok yaratan olaylara, erotik güzelliğe, korkuya, acıya ve kaybetme hissine yetenekli oyuncular tarafından bir biçim verilir ve seyirci tarafından beğeni toplamak için bu yetenek "sergilenir." Bu anlamda kabukinin yaklaşımı Nō tiyatrosundan çok farklıdır. Nō tiyatrosunda görülen

ifadedeki incelik ve dolaylı duygu aktarımının aksine Kabuki oyunları oyuncunun fiziksel, vokal ve duygusal maharetlerini sergilemek amacıyla tasarlanmıştır.

Bir Kabuki 'sezonu' yılın zamanının özelliklerine göre şekillenen programıyla bir ay sürer –örneğin mevsim yazsa hayaletler (insanın kanını donduran öyküler) ya da şıpırdayan sular mevsim sıcaklıklarından bunalan seyirciyi rahatlatmak için kullanılan ögelerdir. Kabuki gösterileri birçok farklı eser sergileyerek çoğunlukla sabah başlar akşama kadar devam eder. Oyunlar sergilenirken bütün gün orada oturabilir ya da canınız isterse etrafta gezintiye çıkabilirsiniz. Hatta isterseniz tiyatroya evden yemek getirip oyunları izlerken atıştırabilirsiniz. Günün programında tekrar yoktur. Gün içinde oynanan oyunlar, akşama aynı oyunu oynadıkları bir matine değildir; birbiri ardına oynanan farklı oyunlar sergilenir. Bunlar, erken dönemlerde geçen savaşları konu alan üç farklı bölümden oluşan tarihi oyunlar da olabilir, komedi ya da acı dolu aşkları, sorumluluk çatışmalarını, kişisel fedakârlıkları konu alan 'psikolojik' bir eser de. En sonunda ağır havayı dağıtmak için bir dans gösterisi yer alır ama bu gösteri, genellikle büyüleyici ve gösterişli bir etki yaratır.

Nö ve Kabuki tiyatrolarının yanı sıra geleneksel bir hikâye anlatım sanatı olan Gidayyu, 16. yüzyılda gelişmeye başladı. Bağımsız bir sanat olarak varlığını sürdürürken bazen Bunraku kukla tiyatrosuna eşlik etti, bazen de (her zaman değil) Kabuki tiyatrosunun bazı oyunlarının içine dahil oldu. Gidayyu, Kabukide kullanıldığında dramatik ifadeyi açıklama ve kuvvetlendirme görevini üstlenir. Bu durumda hikâye anlatıcısı sahnenin bir köşesine oturur ve az önce aktarılan hikâyeyi inanılmaz bir vokal yelpazede ve yoğun duygusal ifadelerle tekrar anlatır. Bir *samisen* müzisyeni de onun arkasında oturur ve hikâye anlatıcısının sözlerine dramatik etkiyi artırmak için müziğiyle eşlik eder. Samisen uzun boyunlu, üç telli, tellerine vurulduğunda insan sesinin yelpazesini yankılayan sesler üreten bir çalgıdır.

Bu yapıdaki Japon tiyatrosunda "oyunculuk", ayrı bir yetenek olarak varlığını göstermez: Bütün gösteri ya "dans" ya "şarkı söyleme" ya da "konuşma" olarak adlandırılır. Batılıların "oyunculuk" adını verdikleri sanat ise bütün bu yeteneklerin toplamıdır. Bu, bir anlamda hareketin, oyunculuğun ve geniş vokal kullanımının bir arada kaynaştığı bir çeşit "total tiyatro"dur; geleneksel Japon tiyatrosunun tabiatının bir yansımasıdır. Batıda tiyatro zaman içinde uzmanlaştırıldı; oyuncular oynuyor, dansçılar dans ediyor, şarkıcılar da müzikteki sese odaklanıyorlar. Müzikal tiyatronun dışında çok az oyuncudan tiyatronun diğer türlerinde de yetenekli olması beklenir. Ama bazı oyuncular vardır, şarkı söylemede, dans etmede, oyunculukta, konuşmada eşit şekilde yeteneklerini sergilerler, onlar istisnadır ve her zaman farklılıklarından ötürü seyircinin beğeni dolu alkışlarını alırlar. Batının aksine bir Japon oyuncu üç alanda da iyi olmak zorundadır. Tabii bu, her Japon oyuncunun hemen Londra Royal Opera House'a kapağı atabilir anlamına gelmez. Batılı opera ve bale, yüzyıllar boyunca kendi uzmanlıkları içinde geliştiler; ayrıca ses ve beden kullanımları da Japon tiyatrosundan çok daha farklı bir yapıdadır. Unutulmaması gereken tek önemli konu, geleneksel bir Japon tiyatrosu oyuncusundan Batılı bir oyuncudan beklendiğinden daha geniş bir vokal kullanımı ve daha büyük yelpazede bir fiziksel hayat sunumu beklenir, yani "dans", "oyuncu"yu da içine alır. Sadece salt hareket olması dışında Japon tiyatrosunda "dans"; karakterin, durumun, ilişkilerin ve duyguların görsel ifadesidir.

Bana Yoshi'yle nasıl çalışmaya başladığımı sorarlar genelde. Benim yaptığım işler de aynı teorileri kapsadığından aslında buluşmamız kaçınılmazdı. Batıda ve Japonya'da çeşitli ustalarla çalışırken gösterinin doğası üzerine aşağı yukarı aynı soruları soruyordum. Sonunda birbirimizle tanıştırıldık ve "oyunculuk" ve "eğitim" (ve "seçimler".... ve "hayat"... vs.) üzerine ettiğimiz birçok soh-

betten sonra Yoshi bana *An Actor Adrift* (Methuen, 1992) adlı kitabının otobiyografisine katkıda bulunmamı istedi. Sonra da bu kitabı yazmaya karar verdik.

İşbirliğimizin sürdüğü yıllar içinde Yoshi ve ben saatlerce konuşurduk. Kişisel anlamda bu konuşmalar kendime ve yaptığım işlere bakışımda yepyeni bir bakış açısı kazandırdığından, benim adıma inanılmaz derecede değerliydi. Ancak, bunlar kolay "sohbet"ler değildi. Yoshi çok nadiren direkt beyanlarda bulunur; onun yerine sorular sorar, derine iner ya da kılıç dövüşüyle ilgili görünürde alâkasız bir hikâye anlatır. Yine de ona katılmadığım ya da yorumlarını anlamadığım zamanlarda bana sorduğu sorular, ne yaptığım hakkında beni daha derin düşünmeye zorlamıştır. Beni durdurur, alışkanlıkla verdiğim tepkileri ve fikirlerimi yeniden gözden geçirmemi sağlardı. Sonunda da onun dikkat etmemi istediği konularda kendi fikirlerimi bulurdum. Yoshi'nin çalışması, "Eğer A yaparsan sonuç B olur" şeklinde olmamıştır hiçbir zaman. Sadece bir soru sorar ya da bir çalışma önerir ve ne olacağını kendinizin keşfetmesi için gerisini size bırakır.

Bu çalışma kitabında, size Yoshi'yle yapma onuruna eriştiğim sohbetlerin tadını yansıtmaya çalıştım. Anında başarıya ulaşmak için güvenilir bir reçete yoktur, sadece sorular, öneriler, çalışmalar ve hikâyeler vardır. İyi şanslar.

*Not: İtalikle olan bölümler Yoshi'nin söylediklerini açıklamak ve ifadesini genişletmek için benim tarafımdan eklenen yorumlardır.*

Lorna Marshall

# GİRİŞ

Japonya'da büyüme çağlarımdayken, Ninja filmleri özellikle çocuklar arasında çok popülerdi. Ben de arkadaşlarının gibi bu filmleri çok sever ve olabildiğince sık izlemeye giderdim.

Bu filmlerin çocuklara bu kadar cazip gelme nedenlerinden biri de başkarakterin 'büyülü' güçlere sahip olmasıydı. Ninja savaşçıları yüzlerinde sert bir ifadeyle oradan oraya süzülüp, tavanda baş aşağı yüreyebiliyorlardı. Suyun üzerinde yürüyorlar ya da isterlerse "görünmez" olabiliyorlardı. Aldıkları gizli eğitimin yardımıyla, düşman kamplarına gizlice girip casusluk yapmak ya da bir kalenin muhafızlarından kaçarak tutsak arkadaşlarını kurtarmak gibi yüzlerce tehlikeliye atılabiliyorlardı. Ortaçağ Japonyasında Ninjalar gerçekten vardı; ancak "güçleri" sihirli değildi. Ninjalar; casusluk, kimseye görünmeden binaların içine 'sızma', sabotaj, çeşitli hileler ve alışılmadık teknikler konusunda özel yetiştirilmiş savaşçılardı ve bu özellikleriyle imkânsız gibi görünen işler yapabiliyorlardı. Örneğin, bir duvarı aşmaları gerektiğinde ellerine küçük kancalar takıyorlar ya da su üzerinde yürümek için şişebilen küçük ayakkabılar giyiyorlardı. Kendilerini kamufle edebilmek için siyah giyerlerdi ve anında görünmez olmak için düşmanın gözüne toz atarlardı. Bu teknikleri öğrenmek ve bunlarda ustalaşmak yıllar süren eğitim sonucu mümkündü.

Doğal olarak olayların bu mantıklı açıklamaları filmlerde görülmezdi. Sinema teknolojisinin yardımıyla Ninjalar insanüstü büyülü güçlere sahip, istedikleri zaman görünüp istedikleri zaman kaybolabilen süper kahramanlara dönüştürüldü. Tabii ki çocuk izleyicileri her zaman büyülediler.

Daha okula başlama yaşım gelmeden ben de bu filmlerden çılgınca etkilenmiştim. Anneme Ninja olmak istediğimi söyledim. Aslında istediğim sihirli bir şekilde yok olabilmekti. Bunu istediğimi o kadar çok söyleyip durdum ki sonunda annem bir çözüm getirdi. Siyah kumaştan bir çuval dikti ve "İşte bu Ninja'nın gizli büyüsü" diyerek bana verdi. Çuvalı hemen başıma geçirip yere çömeldim, Annem, "Yoshi nerede? Nereye kayboldu?" diye bağırmaya başladı. Görünmez olma yeteneğimle o kadar mutlu olmuştum ki, "Tamam! Sonunda gerçek bir Ninja oldum!" diye düşündüm.

Sonra siyah kumaşı çıkartıp attım ve "birdenbire görünür" oldum. Annem çok şaşırdı ve "Ah Yoshi! İşte buradaymışsın! Neden seni göremedim?" dedi.

Bu oyuna bir süre devam ettik.

Birkaç hafta sonra annemin bir arkadaşı bizi ziyarete geldi. Ben hemen sihirli Ninja çuvalıma girdim. Annem her zamanki gibi "Ah Yoshi kayboldu! Nereye gitti?" diye bağırdı.

Arkadaşı çuvalı göstererek "İşte, orada!" dedi.

O dakika ne olduğunu anladım ve gözyaşlarına boğuldum ve "Bu sihirli çuval hiçbir işe yaramaz" diye bağırıp çağırdım.

Sonra da Ninja olma hayalimden vazgeçtim.

Daha sonraki dönemim peruklar ve makyajdı.

Şinto tapınaklarında özel kutlamalar olduğunda, katılanlar için özellikle de çocuklar için basit maskeler ve peruklar satan tezgâhlar kurulurdu. Ne kadar büyülendiğimi anlatmama gerek yok. Anneme tezgâhta gördüğüm kâğıttan yapılmış bir samuray peruğunu ve alnıma korkutucu kaşlar çizebileceğim siyah mürekkebi alması için yalvardım. Cesur kahraman ifademi artırabilmek için sakal ve bıyık da ekledim. Hatta yine kâğıttan yapılmış bir "geyşa" peruğu ve annemin makyaj malzemeleriyle de birkaç denemem oldu. Yüzümü tanınmayacak hale gelinceye kadar beyaz pudraya buladım. Sonuç çok tatmin

ediciydi.

Daha sonra annemi bana tapınaklarda satılan kâğıttan ya da plastikten yapılmış maskeler alıncaya kadar ısrarlarımla bezdirdim. Babamla annemin gardroblarını istila ettim. Peruklarımı, maskelerimi ve kostümlerimi kullanarak yüzlerce değişik insanmışım gibi davrandım: lord, acımasız samuray, güzel ama trajik bir geyşa ve daha bir sürü farklı karakter. Saatlerce aynanın önünde geçit yapardım, başka karakterler olma oyunu oynardım.

Şimdi anlıyorum ki, oynadığım bütün bu makyaj ve peruklar annemin benim için yaptığı siyah çuvalın değişik versiyonlarıydı. Kaybolma gereçleri. Kendimi saklamanın bir yolu. İnsanların önünde gösteri yapmak değil, onların gözü önünde kaybolmak. Tabii ki gerçekten "görünmez" olmuyordum. Ama gördükleri "ben" "gerçek ben" değildi. Makyaj ve maskelerle "kendimi" görünmez kılıyordum.

Peki nasıl oluyordu da hem "görünmez" olmak hem de oyunculuk gibi kendini toplum önünde ifşa etme zorunluluğu olan bir mesleği yapmak istiyordum? Bu soruyu kendime yıllarca sordum; şimdi, yavaş yavaş nedenini anlamaya başlıyorum.

Benim için oyunculuk, varlığımı göstermek ya da tekniğimi sergilemek anlamına gelmiyor. Daha çok oyunculuk aracılığıyla "başka bir şeyi" ortaya çıkartmak, seyircinin günlük hayatında çok karşılaşmadığı "o şeyi" açığa çıkartmak anlamına geliyor. Oyuncu "onu" sergilemez. Fiziksel olarak görülebilecek bir şey değildir "o", ancak izleyenin hayal gücüyle çakıştığında ortaya çıkan "başka bir şeydir". Bunun gerçekleşebilmesi için, seyircinin oyuncunun yaptıklarının farkında olmaması gerekiyor. Seyirci oyuncuyu unutabilmeli. Oyuncu yok olabilmeli.

Kabuki tiyatrosunda "aya bakmak" denilen bir hareket vardır. Oyuncu işaret parmağıyla gökyüzünü gösterir. Çok yetenekli bir oyuncu bir gün bu hareketi çok hoş ve zarif bir şekilde yapar. Seyirci, "Hareketi ne kadar güzel yaptı!" diye düşünür. Performansının güzelliğine ve teknik

ustalığına hayran kalırlar. Başka bir oyuncu aynı hareketi yapar, ayı gösterir. Seyirci hareketinin hoş ve zarif olduğunun farkına varmaz, ama hepsi o oyuncunun gösterdiği ayı görür. Ben böyle oyuncuyu tercih ederim, seyirciye ayı gösteren oyuncuyu, "görünmez" olabilen oyuncuyu.

Kostümler, peruklar, makyaj ve maskeler bu seviyede bir "yok oluşu" sağlamak için yeterli değildir. Ninjaların görünmez olabilmeyi başarmak için bedenlerini yıllarca eğitmesi gerekir. Aynı şekilde oyuncuların da kendilerini fiziksel olarak geliştirmek için çok çalışmaları gerekir; sadece seyirciye yeteneklerini göstermek için değil, yok olabilmeyi başarmak için.

Üstat Okura, meşhur Kyogen eğitmeni, sahne ve beden arasındaki ilişkiyi şöyle açıklamıştı; Japonca *butay* sahne için kullanılan bir kelimedir, Bu kelimenin *bu* kısmı "dans" ya da "hareket" anlamındadır; *tay* da "sahne" anlamına gelir. Tam çevirisi "dans için alan/yer" anlamındadır. Ancak *tay* kelimesi aynı zamanda "beden" anlamındadır, bu da farklı anlam getirir "dansın bedeni". Eğer *butay* kelimesini bu anlamda kullanırsak, oyuncu nedir? Okura, insan vücudunun "dans eden bedenin kanı" olduğunu söyler. O olmazsa sahne ölür. Sahneye bir oyuncu girer girmez sahne canlanmaya başlar; "dans eden beden" "dans etmeye" başlar. Bir anlamda "dans eden" oyuncu değildir ama onun hareketleriyle sahne "dans etmeye" başlar. Oyuncu olarak sizin göreviniz ne kadar iyi gösteri yapabildiğinizi göstermek değil, sahneyi canlı kılmaktır. Bu gerçekleştiğinde seyirci size kapılır ve sahnenin yarattığı dünyaya girer. Issız bir dağ geçidinde, bir savaş alanının ortasında ya da dünya üzerinde herhangi bir yerde olduklarını hissederler. Sahne bütün olasılıkları taşır. Bunları hayata geçirmek oyuncuya bağlıdır.

Yoshi Oida
Paris, 1997

# 1 | BAŞLARKEN

## TEMİZLİK

Bir şey yapmaya başlamadan önce çalışacağımız alanı temizlememiz önemlidir. Alanı iyice temizleyin, çöpleri atın, gerekli sandalye ve gereçleri düzgünce odanın kenarlarına yerleştirin. Sonra yerleri yıkayın. Eğer oyuncular güne başlamadan önce zaman ayırır da bu sıkıntıya katlanırlarsa o gün işler yolunda gider. Bu, Japonya'da bütün din, tiyatro ve dövüş sanatlarının geleneğidir.

Ancak, bu temizlik deterjan ve makineler yardımıyla sadece kirden kurtulmak için gelişigüzel yapılmamalı. Bütün geleneksel disiplinler özel bir yer yıkama tarzına sahiptir; bu temizlik için soğuk su ve pamuklu bez, bilinçli bir farkındalık ve belirli bir beden pozisyonu kullanılır. Bez soğuk suda (sabunsuz) çalkalanır ve sıkılır. Bu nemli bez yere serilir ve iki elin avuç içleri bezin üzerine yerleştirilir. Dizler yerde değildir, yerde sadece eller ve ayaklar vardır, böylece beden ters dönmüş bir V harfine benzer. Bezi yerde iterek yavaşça 'yürümeye' başlayın. Normal olarak odanın bir tarafından başlayın ve karşı tarafa hiç durmadan geçin. Karşı duvara geldiğinizde, ayağa kalkın, bezi suda çalkalayın ve bir 'tur'a daha başlayın. Bu pozisyonda kalçalarınız daha güçlü olur ve vücudunuzu çalıştırırken yerleri de temizlemiş olursunuz. Bu egzersizi yaparken tek düşünmeniz gereken bezi itmek ve dikkatlice temizlik yapmak olmalıdır. Acele etmeyin, dikkatiniz dağılmasın ya da başka şeyler düşünmeyin. Yanınızdakilerle konuşmayın. Bütün bunlar çok zordur; ancak bir oyuncunun ihtiyaç duyduğu konsantrasyonu sağlamak

için çok iyi bir eğitimdir.

Antik Hindu Budist felsefesinde, *samadhi* kavramı belirli bir derinlikte dikkatini yoğunlaştırmak anlamına gelir. Aslında bu çok basittir. Kitap okurken sadece kitap okumaya yoğunlaşırsınız. Balık tutmaya gittiğinizde sadece oltanın hareketlerine odaklanırsınız. Yeri temizlerken de tek yaptığınız budur; yeri temizlemek.

Günlük hayatta basit bir iş yapacağınız zaman sadece yapacağınız işe odaklanmaya çalışın. Evrenin bütün enerjisiyle kaplandığınızı ve desteklendiğinizi hissedin. Normalde düşüncelerimiz oradan oraya dolaşıp durur: yerleri temizliyorsunuz ama ne yaptığınızı "unutuyorsunuz" ve kendinizi dün neler olduğunu, komşularınızın ne sinir bozucu olduğunu ya da doğalgaz faturasını düşünürken buluyorsunuz. Bu haldeyken evrenin enerjisiyle desteklenmek imkânsızdır. Bütünüyle odaklandığınızda neye odaklandığınız aslında o kadar da önemli değildir. Bu konsantrasyonu geliştirmeniz sizi *samadhi* "durumuna" sokar. Bu "durum"a girdiğinizde kendi kişisel enerjinizden "daha fazla" bir enerjinin varlığını hissetmeye başlayacaksınız. İki seviyede var olacaksınız. Örneğin, şu anda bu kitabı okuyorsunuz. Kelimeleri okumaya odaklanırken aynı zamanda etrafınızda olup bitenin de farkındasınız; ama bu farkındalık sizi rahatsız etmiyor.

Ben bu egzersizi gündelik hayatımda da uygulamaya çalışırım. Sabah uyandıktan sonra dişlerimi temizlemeye başladığımda, sadece "dişlerimi temizlemeye" odaklanırım. Maalesef her seferinde dikkatim dağılır. Başlarken dikkatle diş fırçalamaya odaklanırım ama sonra genellikle kendimi şunları düşünürken bulurum: "Bankaya gitmeyi unutmamalıyım... Sonra şunu bunu aramalıyım...Metro bugün kalabalık olur mu acaba?" Sadece temizleme eylemine odaklanmak inanılmaz zordur; dikkatin dağılması ise çok kolaydır. Ama yine de oyuncular, varlıklarının ve konsantrasyonlarının yüzde yüzüyle bir eyleme girebilmelidirler.

Böyle baktığınızda temizlik sadece çalışma öncesi bir "hazırlık" değildir. "Hazırlık" kelimesi "hazırlanılan", kendisinden sonra yapılacak olan faaliyetin daha önemli olduğu anlamını taşıyabilir. Ama bu durumda bu geçerli değildir. Temizlik faaliyetinin kendisi önemlidir ve yararlıdır.

Temizlemeye olan bu yaklaşım, sadece çalışacağınız yerle sınırlı değildir. Bedeninizin de aynı şekilde hazır olduğundan emin olmalısınız. Japonya'da, savaşçılar/oyuncular büyük bir dövüş sanatları turnuvası öncesi ya da özellikle önemli bir Nö performansı öncesi başlarına soğuk su dökerler. Bunu sadece kirden kurtulmak için değil kendilerini sembolik olarak temizlemek için yaparlar. Yine aynı şekilde dünyada birçok kültürde temizlik ritüeline verilen önem de dikkat çekicidir. İslamda camiye girmeden önce ayaklarınızı yıkamanız gerekir. Şinto dininde tapınağa girmeden önce ağız ve eller yıkanır, Hıristiyanlıkta vaftizin sembolik ve törensel bir önemi vardır. Belki de bu öğretiler insanlara hijyeni öğretmek için çıkmıştır; ama hepsi ibadetten önce temizlenmek gerektiğini önemle vurgular.

*Temizlik ve arınma Japon kültüründe önemli bir yer tutar. Tabii ki hastalıkları önlemede yıkanmanın ve temizliğin önemi bütün dünyada bilinir ama Japonya'da buna ek olarak başka bir neden daha vardır: Şinto dininin doğuşunda insanın kendini ve çevresini temizleme eyleminin ruhsal bir boyutu vardır. Efsaneye göre, tanrı Izanagi, ölüler âlemini ziyaret ettikten sonra kendini arındırmak için vücudunu yıkamıştır. Ölümsüz bedenini yeraltı âleminden üzerine bulaşanlardan temizlerken; çeşitli varlıklar, tanrılar ve toprak parçaları yaratılır. Bu evrenbilimsel teoride temizlenme, yaratıma bağlanıyor. Temizlenmek, olumlu, güç dolu bir eylemdir; yalnızca kirden kurtulmak değildir.*

*Bazı Şinto mezheplerinde, vücudu arındırma ayinleri, kışın ortasında bile denizde yıkanarak yapılır. Bu ayine* misogi *adı verilir. Bu ayinler, denizde olması mümkün değilse, nehir, şelale hiçbiri yoksa duşun altında kısaca akan*

*herhangi bir soğuk suda gerçekleştirilebilir. Katılımcı suyun içine girdikten sonra bütün dikkatini verir ve ayin ilahilerini içeren çeşitli ibadetlerde bulunur.*

*Gündelik hayatımızda temizlik, kendine saygının simgesidir ve belli bir disiplin altında yapılacak çalışmaya zihinsel ve bedensel bir ön hazırlık niteliğindedir. Dövüş sanatları ve dinsel öğretiler, temizliğin önemini sadece bir ön hazırlık olarak değil, kendini eğitmenin bütünleyici bir yanı olarak özellikle vurgular; bu yüzden günlük çalışma öncesi bedenlerini ve çalışacakları alanı temizlerler. L.M.*

## DOKUZ DELİK

Bedenimizi hazırlamak onu sadece temizlemekle sınırlı değildir. Aynı zamanda ona iyi de bakmalıyız; özellikle "dokuz deliğimize". Japon geleneğine göre vücudumuzun dokuz deliği vardır: iki gözümüz, iki burun deliğimiz, iki kulağımız, bir ağzımız, bir deliğimiz idrar çıkartmak için ve bir tane de dışkılamak için. Hepsi ayrı ayrı özen ister.

### Göz

Seyirci, oyuncunun gözlerine özellikle dikkat ettiğinden onlara iyi bakmalıyız. Örneğin, gözlerinizi ılık suyla yıkamanız iyi olur. Yüzünüzü suyun içine sokun ve gözlerinizi birkaç kez kırpın, aşağı, yukarı, sağa, sola bakın. Sonra gözlerinizle bir daire çizin. Gözlerinizi yıkadıktan sonra hafifçe masaj yapın. Gözleriniz kapalıyken avuç içlerinizi gözlerinizin üzerine koyun ve hafifçe içeri bastırın.

Kabuki tiyatrosunda, ifadeli gözler her zaman önemli bir özellik olarak görülmüştür (milyon dolarlık gözler olarak bilinirler). Yüzyıllar boyunca gözlerin değişik duyguları ifade etmesiyle ilgili çeşitli âdetler türemiştir; örneğin, cinsel cazibe için dümdüz değil, yana doğru bir bakış atarsınız. Âdetler Kabuki tiyatrosu için önemli olduğundan, oyuncu, gösterisinde gözlerine önemli bir yer vermelidir.

Kabuki'nin dışında da gözlerin öneminin farkında olmak iyi bir oyunculuk için gereklidir. Örneğin; *me-sen*'inizi (göz çizgisi) iyi seçebiliyor olmanız gerekir. Bu hem odaklanmayı (odaksız, keskin odaklı, yakın odaklı, uzak odaklı) hem de yönünüzü kapsar. Başka geleneksel numaralar da vardır; örneğin 'aya bakma' geleneği. Seyirci tarafından bakıldığında tek görünen gözlerinizin aya odaklandığıdır; aslında siz 'aya bakma' eylemi için çenenizi kullanırsınız. Bu, eylemi daha büyük ve daha gerçek gösterir.

Gözlerinizi iyi kullanmak sadece fiziksel dünyayla sınırlı değildir. Şu deyimi hatırlayın: 'Gözümden perde kalktı.' Gözler, nesneleri görebildiği kadar görünmez şeyleri de görür.

Bir zamanlar bir usta ve onun öğrencisi varmış. Günlerden bir gün öğrenci ustasına yaklaşmış ve "Siz mükemmel bir öğretmensiniz ve bana çok yararlı bilgiler öğrettiniz. Bana olan yardımlarınız için size minnetimi göstermek istiyorum. Evimde değerli bir tablo var, kuşaktan kuşağa geçmiş çok kıymetli bir aile yadigârı. Ben, kişisel olarak böyle tabloların meraklısı değilim, çok anlamam. Bunu evimde tutacağıma size vermek isterim. Evinize asarsınız, bakmak hoşunuza gider."

Usta, tabloyu kabul eder ve evine asar. Karşısına oturup bakar, bir süre sonra öğrencisine döner ve "Çok teşekkür ederim. Bana bir hazine verdin. Karşılık olarak ben de para vermek istiyorum" der.

Öğrenci irkilir "Hayır, hayır! Ben bu tabloyu sizden para almak için vermedim. Hazinemi size vermem hoşunuza gider diye düşündüm" der.

Usta öğrencisini sakinleştirir ve "Lütfen üzülme. Ben de sana teşekkür etmek ve minnettarlığımı göstermek istiyorum. Bu parayı gerçekten almanı istiyorum" der.

Öğrenci biraz düşünür ve parayı almaya karar verir. Ustasının yanından ayrılırken, "Bu kıymetli aile yadigârımın sizin evinizde duracağını bilmek beni çok mutlu ediyor" der.

Birkaç gün sonra ustanın evine bir antika satıcısı arkadaşı gelir. Tabloyu görür görmez hayretle "Korkarım kandırılmışsınız. Bu tablo gerçek değil" der.

Usta sadece gülümser, "Bunu en başından beri biliyorum" der. "Ben duvarıma ünlü bir ressamın tablosunu değil, öğrencimin güzel kalbini astım. Bana verdiği nesnenin sahteliği önemli değil, önemli olan onun kalbi" der.

Eğer tabloya sadece 'bakarsanız' onun sahte olduğunu anlarsınız. Ama gerçekten 'görürseniz' öğrencinin cömert kalbini fark edersiniz.

İki cephe vardır: görünen ve görünmeyen. Bir malzemeyle uğraşırken ona sadece 'malzeme' muamelesi yapabilirsiniz ya da bu malzemenin başka bir anlamı, farklı bir boyutu varmış gibi düşünebilirsiniz. Bu malzemeye sanki maddesel formunun ötesinde ve ardında başka anlamlar taşıyormuş gibi yaklaşabilirsiniz.

### *Burun*

Yeterli nefes almak çok önemlidir. Burnunuz tıkalıysa ağzınızdan nefes alıp verebilirsiniz ama burundan nefes almak her zaman daha iyidir. Ayrıca eski bir Japon geleneğine göre burun delikleri "üçüncü göz"e bağlıdır. "Üçüncü göz"ün tam olarak önemini bilmiyor olabiliriz ama geleneğe göre, tıkalı burun algıda berraklığı, düşüncede zekâyı engeller. İşte bu yüzden her anlamda uyanık ve dikkatli olmak istiyorsanız burnunuzu temiz tutun ki nefes döngünüz açık olsun. (Belki de bu yüzden nezle olduğumuzda burun deliklerimiz tıkalı olduğundan kendimizi aptal gibi hissederiz.)

Burun deliklerini temiz tutmanın yanı sıra (suyla çalkalamayı deneyin) burnun yan taraflarına masaj yapmak da faydalı olabilir. Parmaklarınızı burnunuzun iki yanına, deliklerin biraz üstüne koyun ve yukarıya burun kemiğinize doğru yavaşça hareket ettirin. Harekete yukarı ve aşağı yönlerde devam edin. Yorgun olduğumuzda içgüdüsel bir şekilde ellerimizle yüzümüzü, burnumuzun yan taraflarını yukarı aşağı ovalamamız ilginç bir ayrıntıdır.

### *Kulaklar*

Diğer deliklerimiz de kulaklarımızdır ve onlar da masajla rahatlatılabilir. Kulaklarınıza masaj yapmaya başlamadan önce kulağın ön tarafında, kulağınızın yüzünüzle birleştiği noktadaki küçük kıkırdağı bulun. Yavaşça çimdikleyin. Sonra kulak memenizi baş ve işaret parmağınızla tutun ve bir daire çizin. Sonra yine yavaşça kulağınızı dışarıya, aşağıya, yanlara, yukarıya doğru çekerek "genişletmeye" çalışın. Tekrar kulağınızı tutun ve bu kez her tarafa doğru çekiştirin, oynatın. Japonya'da kulak memeniz büyükse çok sağlıklı ve zengin olacağınıza inanılır... bu yüzden çekmeye devam.

Şimdi, avuç içlerinizle kulağınızın bütününün üstüne hafifce bastırın. Üç saniye kadar tutun ve keskin bir şekilde açın ki basınç gitsin. Bu uygulamayı her bir kulağı ayrı ayrı yapın ve bunu iki kez tekrarlayın. Sonra avuç içlerinizi kullanarak kulaklarınızın dışını içeri doğru katlayın. Kulaklarınızı tutmak için avuç içlerinizi kullandığınızdan parmaklarınızı (geriye doğrular) kafatasınıza hafifçe vurarak masaj yapmak için kullanabilirsiniz.

### *Ağız*

Sırada ağzımız var. Dişlerimizi temizlemenin dışında ayrıca dişetlerimize de özen göstermeliyiz. Sonuçta sağlıklı dişetleri dişleri yerinde tutabilir. Masaj burada da yine onları canlandırmak için iyi bir yöntemdir. Ağzınız kapalıyken parmak uçlarınızı dudağınızın üstüne burnunuzun tam altına koyun. Parmak uçlarınızla bu alana (dişetlerinizin dibine) hafifçe vurun ve yanlara doğru, elmacık kemiğinizin altına kadar devam edin. Sonra parmaklarınızı çenenize kaydırın ve alt çenenizdeki dişetlerine de aynı şekilde masaj yapmaya devam edin.

İnsanın ağzının içinde üç çeşit diş vardır: azı dişleri, kesici dişler ve öğütücü dişler. Azı dişleri etobur hayvanların karakteristik özelliğidir, kesici dişler vejetaryen özel-

likten gelir ve öğütücü dişler de tahıl öğütmek içindir. Bu dişlerin ağzımızdaki oranı bedenimizin nasıl bir beslenme düzenine ihtiyacı olduğu konusunda bilgi verir. Ünlü bir aikido ustası otuz iki dişimizden dört tanesinin azı dişi olduğunu bunun da toplam otuz iki dişte sekizde bir oranında olduğuna dikkat çeker. Dişlerimizin sadece sekizde biri et yemek için yapılmışsa aldığımız besinin de sekizde biri et olmalıdır.

### *Anüs*

Temizlik anlamında su ve dışkı çıkartmak için kullandığımız iki delik için söylenecek çok fazla bir şey yok. Ama yine de anüs etrafı başka anlamda önemli bir bölge. Japonya'da savaş sanatları geleneğinde çalışma esnasında anüsün sıkı olmasına büyük önem verilir. Tabii ki günlük hayatta anüsümüzü serbest bırakırız. Hatta performans sırasında bile sürekli sıkı tutmamızın gereği yoktur. Ancak önemli anlarda, kişi eğer güçlü bir vuruş yapacaksa ya da sesini çok kuvvetli kullanması gereken bir durumdaysa anüsünü sıkıca kapatmalıdır. Bu, bedene ve sese enerji verir, yapılan eyleme odaklanmayı sağlar ve güç kazandırır. Gündelik hayatta ise ağır bir şey kaldırmanız ya da itmeniz gerektiğinde bedeninizi gerginlikten ve incinmelerden korur.

Anüsünüzü sıktığınızda bedeninizin o bölgesine odaklanırsınız. Ben bu alıştırmayı yaptığımda bir "şok" hissine kapılırım. Sanki vücudumda bir "kanal" açılmış ve bu kanalla bedenime yeni bir enerji giriyormuş gibi hissederim. Bir anlamda bu bölge beden enerjisi için başlangıç noktasıdır.

Bazı kutsal Tibet çizimlerinde (Tantra) çoğunlukla anüs etrafında bir yılan tasviri olur. Aynı anlayış Çin Taoist çizimlerinde 'oturan adam'da da vardır. Omurgasının bittiği yerin altında bir su değirmeni tasviri vardır. Bu değirmen, altındaki nehirden boş kovalarını suyla doldurup yukarı taşıyan bir dönmedolabı andırır. Bu örnekte su,

omurganın üstünde yükselerek içsel iyileşmeyi sağlayan fiziksel enerjinin simgesidir. Aynı şekilde Hindu yogasında da "Enerji Yılanı" kavramı vardır (Kundalini denir), bu kavramın da omurgayı yükselttiği ve ruhani enerjiyi artırdığı düşünülür.

Benzer şekilde Afrika danslarında anüs çevresi çok aktiftir. Dansçılar, vücutlarını yılan gibi dalgalandırabilirler ve bu hareketin başlangıç noktası anüsün yakınında kuyruksokumunun başıdır (*sacrum*). Kuyruksokumu ileri geri gittiğinde omurganın geri kalanı bu tepkimeyi yukarı doğru devam ettirir. Bu tamamıyla fiziksel bir eylem olmasına rağmen ben bunun ayrı bir boyutu olduğuna, bu hareketin aynı zamanda içsel enerjiyi de yükselttiğine inanıyorum.

"Dokuz deliğimizin" bakımını yaptıktan sonra diğer önemli beden bölümlerimizle ilgilenmeye başlayabiliriz.

## DİĞER BEDEN BÖLÜMLERİ

### *Omurga*

Omurganın her hareketi (Afrika danslarındaki dalgalanmalar gibi), tüm bedenin sinir sistemini içine alır. Vücudumuzda sinirlerin büyük bir bölümü, beyinden organlara omurgadan geçerek ulaşır. Eğer bedenimiz faal ise ve her omur özgürce hareket edebiliyorsa o zaman sinirler işlevlerini daha iyi yerine getirebilirler. Böylelikle daha hassas ve 'farkında' olabiliriz. Bir anlamda omurga hareketleri tüm sinir sistemine masaj etkisi yapar.

Bu yüzden omurgayı çalıştırmak çok önemlidir, her bir omur bağımsız olarak rahat olduğunda sinirler kaslar tarafından engellenmez. Omurgayı dikkatle hareket ettiren ve esneten hemen her alıştırma bu sebeple yararlıdır.

Yere bir bebek gibi, bacaklarınızı rahatça önünüze uzatarak oturun. Şimdi kuyruksokumunuzun ucunu vücudunuzun altına almaya çalışın. Leğen kemiğiniz (pelvis) yukarı kalkacaktır. Sonra kuyruksokumuzunu diğer ta-

rafa alın, gökyüzüne doğru, yukarı hareket ettirin. Şimdi leğen kemiğiniz ileri hareket edecektir. Kuyruksokumunuzu içe ve dışa doğru hareket ettirmeye devam edin. 'ileri... geri... ileri... geri' diye düşünmek bazen yardımcı olabilir. Yavaş yavaş bu hareketin omurganızdan yukarı göğüs kemiğinize (*sternum*) doğru yol almasına izin verin. Bu alıştırmanın en önemli noktası, omurganızı yumuşak ve rahat tutmanızdır. Bu, çok büyük ve enerji gerektiren bir hareket değildir ama bu eylemi kuyruksokumunuzun tam ucundan başlayıp yavaş yavaş yukarı göğüs kemiğinize doğru çıkartırken titiz olmalısınız ki bütün omurga bu eyleme katılsın.

Bir köpeği ele alalım. Korktuğunda kuyruğunu alabildiği kadar içeriye, bacaklarının arasına alır. Dikkatli olduğunda kuyruğu dimdik havaya kalkar. Bir anlamda köpekler duygularını kuyruk hareketleriyle belli ederler. Kuyruksokumunu eğip bu dalgalanmayı omurgadan boyuna ve oradan da kafaya geçirmek bir şekilde sizi daha "farkında" yapar.

Omurganızı çalıştırırken kocaman, kıvrımlı bir yılan olduğunuzu ya da hareket ettikçe, enerjinin omurganızdan yukarı doğru yükseldiğini hissedebildiğinizi hayal edin. Öylece bir yerde dururken dünyanın tüm enerjisinin tabanlarınızdan vücudunuza aktığını hayal edin. Ne yaparsanız yapın ama mekanik olmayın. Hayal gücünüzü kullanın.

### *Hara*

*Japonlar "hara" derken göbek deliğinin birkaç santimetre altından bahsederler. Burası insan bedeninin yer çekimi merkezidir ve Batı terminolojisinde "karın" anlamına gelir. Ama Japonlar "hara" kavramını fiziksel alan olarak görülenden çok tüm varlığın temeli olarak kullanırlar. İnsanın gücünün, sağlığının, bütünlüğünün dünyaya ve evrene bağlanmasının merkezidir. Güçlü bir* hara*'nın sağlıklı bir yaşam için gerekli olmasının yanı sıra, o olmadan fiziksel*

*ya da tinsel herhangi bir disiplin (savaş sanatları, meditasyon ya da tiyatro) altına girmek imkânsızdır. Bundan dolayı bu alanlarda eğitim her zaman* hara*'yı güçlendirmek ve geliştirmek üzerine alıştırmalar içerir. L.M.*

*Hara*'yı hazırlamanın ve güçlendirmenin bir yolu da masaj yapmaktır. Paradoksal olarak 'güçlü *hara*' yumuşak ve rahat olmalıdır. Eğer masaj yapmaya başladığınızda sert ve gerginse ya da dokunduğunuzda bazı bölgeler daha hassassa, masaja yavaş yavaş bölge yumuşayıncaya kadar devam edin. Başlarken parmaklarınızı kapatın, eliniz küçük bir kürek gibi olsun. Dört parmağınızın ucunu kullanarak (baş parmağı katmıyoruz) göbek deliğinizin etrafına saat yönünde bastırın (örneğin, önce solunuzdan başlayın, göbek deliğinizin altından sağ tarafa belinize doğru daireyi tamamlayarak geçin). Bütün karın bölgenizi yumuşak, hamur kıvamına getirinceye kadar masaja devam edin. Eğer bir bölge normal olmayan bir şekilde sertse yumuşayıncaya kadar bastırmaya devam edin.

### *Eller*

Akapunktur uzmanlarına göre el ve ayak parmaklarımızın yan taraflarındaki noktalar vücudun merkezine doğrudan bağlıdır. Bunlar enerjimizin özünü dış dünyaya bağlayan kanallar gibidir. Eğer bu uzuvlara masaj yaparsanız ya da 'şok' verirseniz iç enerji sistemine de aynı şeyi yapmış olursunuz. Böylece eğer ayağınızı yere vurursanız ya da ellerinizi uzun süre birbirine vurursanız bu uzuvlarınızdaki noktalar uyarılır 'kanallar' açılır, ve dışarıdan içeriye taze enerji girmeye başlar.

Japonya'da bulunan bir mezhep, daha sağlıklı olmak için, sabah akşam her gün yarım saat alkış tutarlar. Çinliler de ellerle fiziksel sağlığın ilişkili olduğuna inanırlar. Aslında iki elin dokunmasının yer aldığı hareketler birçok dinî gelenekte vardır. Şintoculukta ruhları çağırmak için ellerinizi birbirine vurursunuz. Hıristiyanlıkta ve Budizmde dua etmek için avuçlarınızı birbirine bastırırsınız.

Ellerinizi on santimetre kadar açın ve nazikçe birbirine yaklaştırın (beş santimetre kadar) Sonra tekrar yavaşça eski yerlerine getirin. Avuçlarınız arasında bir çeşit lastik gibi bir çekim ya da bir çeşit manyetik kuvvet hissedebilirsiniz. Orada bir şey var gibidir.

Fark etmişsinizdir, karnınız ağrıdığında elinizi gayri ihtiyari karnınıza koyarsınız ya da dişiniz ağrıdığında ellerinizle çenenizi tutar yanlara sallarsınız. Aslında her ağrı otomatik olarak ellerinizi üstüne koymanıza neden olur. Farkında olmadan ağrının geçmesiyle ellerimizin o bölgeye dokunmasının bir ilişkisi olduğunu biliriz. Ben ellerden ağrıyı dindiren ya da hastalığı hafifleten bir enerji yayıldığına inanıyorum; alkışlamak ya da avuçları birbirine bastırmak yiten enerjiyi tekrar yükler ve uyandırır. İşte bu nedenle bu hareketler dinî geleneklerde vardır.

Ellerle çalışmak başka bir alanda da önemlidir. Hepimizin bildiği gibi yaşlılık unutkanlığı hatta bunamayı çağrıştırır. Bazı Japon araştırmacılar bunun doğal yaşlanma etkilerinden değil 'beyin egzersizi' eksikliğinden kaynaklandığını söyler. Bu duruma çare olarak çok zor olmayan bazı fiziksel çalışmalar önerilir. Bunlardan bir tanesi parmaklara odaklanarak yapılan birtakım el hareketleridir. Ama sadece parmakları oynatmak yeterli değil hayal gücünü de mutlaka dahil etmek gerekiyor. Şimdi bir çizgi boyunca bezelye dizdiğinizi düşünün ya da çiçek düzenlediğinizi. Bu çok basit hareketler hayal gücüyle bedeni birleştiriyor ve böylece beyni uyarıp harekete geçiriyor. Bu egzersizi hayal gücü kullanmadan yapmak hiçbir fayda sağlamaz.

## SON DOKUNUŞLAR

Japonya'da verilen tinsel eğitimlerde alıştırmaları yaparken giyilen özel 'kostümler' vardır. Şinto dininde bu kostümler beyazken Budizmde genellikle kırmızı ya da sarıdır. Yine aynı şekilde, kanımca çalışırken özel bir 'kostüm'

giymek iyi olur. Eğitiminiz günlük hayatınızın devamı değildir, farklıdır. Kostüm giymek aradaki farkın altını çizmenize yardımcı olur. Yine buradan yola çıkarak kişisel çalışmalarınızda özel olarak ayrılmış bir alanın olması da iyi bir fikirdir.

Çalışmanızı kendinizin temizlediği özel bir alanda, bedeninizi soğuk suyla arındırıp yine özel bir kıyafet giyerek yapmalısınız. Şimdi çalışmaya hazırsınız.

# 2 | HAREKET

Bir oyuncunun ilk olarak öğrenmesi gereken şey, vücudunun coğrafyasıdır. Önce omurganızı araştırmalı daha sonra da bacaklarınızı ve kollarınızı keşfetmelisiniz. Bu eylemleri çalışmanız içinde gerçekleştirmek için önce ayakta durma pozisyonuyla başlayıp daha sonra alçalan ve yükselen hareketlere doğru eylemi geliştirmelisiniz. Daha sonra önce 'oturmayı' ve son olarak da her yere gitmenizi sağlayacak 'yürümeyi' araştırmalısınız.

Beden coğrafyasını öğrenmek sadece alıştırmalar yapmaktan ya da yeni ve ilginç hareket kalıplarını gerçekleştirmekten ibaret değildir. Bu coğrafyayı öğrenme, aktif bir farkındalık da içerir. Normalde ayakta nasıl durduğunuza bakın. Ufacık bir gerginlik alanı ya da denge eksikliği, hareketlerinizin kolayca gerçekleşmesini engellemenin yanı sıra o andaki duygusal durumunuzu ve dışarıdan nasıl göründüğünüzü etkiler. Bedeninizin her yeri, küçük parçaları bile, farklı bir iç gerçeklikle bağlantılıdır.

## AYAKTA DURMA

Bu incelikli değişimlerin farkını algılayabilmek için bedeninizin her an nerede olduğunu bilmeniz gerekir. Örneğin; ayaklarınız nerede? Tabii ki bacaklarınızın altındalar ama geri kalan anatominizle ve iç duyularınızla nasıl bir ilişki içindeler?

Ben, bedenin durduğu yer konusunda bir ölçü olarak dört temel ayak pozisyonu kullanıyorum. Önce; ayaklarınız birbirine dokunacak şekilde ayakta durun. Nasıl hissediyorsunuz? Sonra, ayaklarınızı kalça hizasında açın. Bacaklarınızın üst kısmında uyluklarınızın kalça eklemi-

nizle birleşmesini hissedin ve kalça kemiğinizi yere doğru yönlendirin. Bunu yaptığınızda eğer erkekseniz ayaklarınız beş ila yedi santimetre arası, kadınsanız altı dokuz santimetre arasında açılmalıdır. *(Bu genelde yanlış anlaşılır; çünkü genelde insanlar kalçalarının düşündüklerinden daha geniş olduğunu sanırlar, bacak kemiğiyle leğen kemiğinin birleştiği yeri ölçü olarak almaktansa leğen kemiklerinin dışarı çıkan kısmını ölçü olarak alırlar. L.M.)* Pozisyonu bulduktan sonra nasıl hissettiğinize bakın.

Sonraki pozisyonda ayaklar omuz genişliğinde açılır. Bu, sizi bulunduğunuz alanda kare yapar.

Son pozisyonda ise ayaklarınızı omuzlarınızdan daha geniş açın. Dengeli ve aktif bir duruş sağladığından bu pozisyonu daha çok savaş sanatlarında görürsünüz.

Bu dört farklı duruşu anlayıp keşfettikten sonra ayaklarınızı paralel mi yoksa kırk beş derece açıyla mı kullanacağınıza karar verin. Kararınız kesin olsun.

Görsel olarak dünyadaki bütün tiyatro tarzlarında omurganın uzun (ama sert değil) kullanımı vurgulanmıştır. Bu çizgiye ulaşmayı başarmak için farklı yollar vardır. Bu yollardan biri bütün benliğinizin yere doğru aktığını düşünürken aynı anda ensenizin çok uzun olduğunu düşünüp kafatasınızın gökyüzüne doğru çekildiğini hayal etmenizdir. Buna ek olarak, göğsünüzü içeri çekmeden göğüs kemiğinizin alt kısmını hafifçe aşağı bırakın.

Peter Brook'la Afrika'dayken Sahra çölünü geçme yolculuğumuz birkaç gün aldı. Geçtiğimiz bir bölgede, ne bir ağaç, ne bir dağ, ne binalar, ne telgraf direkleri, ne de bir insan vardı. Sadece gökyüzü, dümdüz bir toprak ve ne yana baksanız aynı düz ufuk çizgisi görüyordunuz. Beni çevreleyen bu uçsuz bucaksız dünya içinde kaybolmaya başladığımı hissettim. Bu büyük boşluk içinde var olabilmek için, bedenimi bu alana yerleştirebileceğim çeşitli denemelere başladım. Ayakta durmak iyi değildi. Doğru gelmedi. Sonra çakıl taşlarıyla kaplı yere dümdüz uzanıp gökyüzüne bakmayı denedim. Böyle yattığımda sanki bu

çöl toprağının bir parçasıymışım gibi hissettim, sanki toprak beni bir cesetmişim gibi içine çekiyordu. Hiçbir kişisel varlık hissetmedim. En sonunda yere oturdum; sırtımı düz tutup enerjimi *hara*'ma odakladım. O anda aniden yeni bir varoluşa sahip olmuş gibi hissettim; gök ile yer arasında asılı kalmış, gök ile yeri bir köprü gibi birleştiren bir varoluş. Deneyerek ve yanılarak, beni bu kendine has alanda tam anlamıyla var kılacak pozisyonu buldum.

Ayaklarınızı omuz hizasında açarak ayakta durun. Şimdi derinizin plastik bir torba olduğunu hayal edin. Bu torbanın içinde sadece su olduğunu düşünün. Beyin yok, kalp yok, mide yok sadece su var. Duru, berrak bir su. Gözlerinizi kapatmadan suyu izleyin. Eninde sonunda suyun hareket ettiğini göreceksiniz. İleri, geri, sağa, sola. Su gibi, hoş ve yumuşak bir hareket. Artık bedeninizin su olduğunu tam olarak hissettiğinizde toprağın çekimini de hissetmeyi deneyin. Dünyanın merkezinden gelen bir güç sizi aşağıya davet ediyor, aşağıya daha aşağıya, ama bedeniniz hâlâ su olarak kalıyor. Başınız ağırlaşmaya başlıyor, omuzlarınız ağırlaşıyor ve kollarınız yerden gelen bu çekimle gittikçe ağırlaşıyor. Yavaş yavaş çömelinceye kadar yere doğru batın, başınız ve kollarınız rahat olmalı.

Şimdi bedeninizi gökyüzüne bağlayan üç adet ip olduğunu hayal edin. Bu iplerden biri kafatasınızın üstüne bağlı, diğer ikisi de bileklerinize. Bu üç ip, düz olarak ayakta durup kollarınız havada asılı kalıncaya kadar sizi gökyüzüne doğru çekmeye başlıyor. Sonra tekrar toprağın çekimini hissediyorsunuz ve ipler yok oluyor, önce başınız ve kollarınız, sonra geri kalan bedeniniz yere doğru batmaya başlıyor. Bu alıştırmaya sürekli gökyüzü ve yeryüzü arasında hareket ederek ve bedeninizin su olduğunu unutmadan devam edin. Bu harekete devam ettiğinizde yavaş yavaş hızlanacaksınız. Sonlara yakın bileklerinizdeki ipleri unutun, artık sadece bir ip var o da sizi gökyüzüne bağlayan kafatasınızdaki ip. Bu yukarı-aşağı harekete fazla çaba göstermeden bir süre devam edin ve sonunda yavaşlayın ve ayaktaki pozisyonunuzda durun. Şimdi

kendinizi yerin ve göğün gücü arasında asılı ve dengede hissedeceksiniz.

## UYGULAMA

Bir keresinde bir Zen üstadı, insanları iplere bağlı kuklalara benzetmişti. Ölüm ve doğum anlarında bu ipler ya sıkı tutulur ya da aniden bırakılır. Dediğine göre, insanlar öldüklerinde ipler kesilir ve kukla pat diye yere yığılır.

Bu, oyuncular sahne üzerinde oynadıkları zaman da geçerli. Siz zihninizin "ipleriyle" idare edilen ve ayakta durabilen bir kuklasınız. Eğer seyirci "ipleri" görürse oyununuz ilginç olmaktan çıkar. Her ne kadar bütün koşullarda, eylem halinde ya da sadece dururken, dikkatinizin yoğunluğunu bozmadan sürdürseniz de, bu ipler asla görünmemeli. Seyirci sizin dikkatinizi yoğunlaştırdığınızı asla fark etmemeli.

Diğer yandan da, dikkatinizi yoğunlaştırmada bocalarsanız, kuklanızın ipleri gelişigüzel hareket etmeye başlar. Eylemleriniz düzensizleşir ve seyirci, canlı bir varlık izlemeye kendisini tam inandırmışken aniden bir kukla izlediğinin farkına varıverir. Aynı şekilde, eğer oyuncunun "konsantrasyonunun ipleri" gelişigüzelse de performans işe yaramaz. İpler ancak gergin ve görünmez olduğunda o performans mekanik değil gerçek görünür; tamamıyla canlı olur.

İplerin bu gerginliği sadece sahne üzerinde değil günlük hayatımızda "oynarken" de varlığını sürdürür. Günlük işlerinizi yaparken zihninizin bir yerinde derin bir farkındalık geliştirmeli, ruhunuzun iplerini sıkı tutmayı sağlamalısınız. Günlük hayatımızda yaptığımız her eylem "sıkı bir ipe" bağlanmalı. Bu ip her anımıza ve tüm varlığımıza tam bir farkındalık getirecektir.

Oyuncu olarak, hayal gücünüzü her an devrede tutmanız ve küçük oyunlar oynamanız çok önemlidir. Aslında yaptığınız her fiziksel çalışma sadece vücudunuzu çalıştırmaktan ibaret olmamalı, bir hayal gücü egzersizi

de olmalı. Bunun ayrıca faydası da var. Eğer diyelim dizleri bükme alıştırmanızı sadece oradaki kasları düşünerek yaparsanız bacaklarınız çok çabuk ağrımaya, ağırlaşmaya başlar ve hareketi yapmak giderek zorlaşır. Ama iplerle bağlı olduğunuzu ve gök ile yer arasında hareket ettiğinizi hayal ederseniz hareket kolaylaşır ve iç konsantrasyonunuza odaklanmanızı sağlar.

Bir egzersiz yapmaya başladığınızda "Nasılsa bu sadece bir egzersiz. Hata yaparsam hiç önemi yok" diye düşünürsünüz.

Oysa sahnede bir hata yapsanız, oyunu kesmeden devam eder, hatayı kapatmaya çalışırsınız. Durup baştan başlamazsınız. Aslına bakılırsa sahnede hiç hata yapmamanız gerekir. Oyunculuklarını sürekli gerçek seyirci karşısında test eden geleneksel oyuncular, bu tür problemlere alışkın olduklarından, onları izlerken oyunlarını ne kadar odaklı ve dolaysız icra ettiklerini görürsünüz. Bütün oyuncular da eğitimleri sırasında böyle düşünmeliler.

Egzersiz yaparken her zaman seyirci karşısında olduğunuzu düşünün. Birden yaptığınız her şey önem kazanmaya başlayacak, yaptığınız işle bütünleşip baştan savma tavırlardan kaçınacaksınız. Böylelikle hem çalışmanızın kalitesi artacak hem de eğitiminiz gerçekten faydalı olacak. Eğer "alt tarafı bir egzersiz" diye düşünürseniz ne kadar iyi oynarsanız oynayın işiniz değer yitirecektir.

Bu tekniği günlük hayatta da kullanabilirsiniz. Sahnede olduğunuzu ve insanların size baktığını düşünün. Tabii ki bir karakateri canlandırmak ya da değişik bir şeyler yapmak zorunda değilsiniz. Sadece kendiniz olun. Doğal olun. Buna alıştıkça idrakiniz de değişmeye başlayacaktır. Dış dünyanın farkında olacaksınız ve yaptığınız aktivite içinde kaybolmayacaksınız. İşte böyle "oynadığınızda" hem tamamen kendinizsiniz hem de kendinizi izler haldesinizdir. Bu halde iki durumu sürdürüyorsunuzdur: kendine öznel *(self-subjective)* ve kendine nesnel *(self-objective)*. Sizi izleyen bir seyirci olduğunu düşünmeniz böyle bölünmüş bir farkındalık yaratır. Buna ek olarak,

bedeniniz kendini izleniyor zannettiğinde de bir şeyler öğrenir. Bu narsizm ya da teşhircilikle aynı şey değildir ama beden izlenmeye alışır hale gelir. Böylece gerçekten sahneye, gerçek seyircilerin karşısına çıktığınızda bedeniniz hazır olur, kendinizi birdenbire yeni ve dehşet verici bir durumda bulmazsınız. Eğer izlenmeye alışık değilseniz, birden sahneye çıkmak ve seyircinin gözlerini üzerinizde hissetmek sizi etkiler. Bedeniniz farklı bir tepki verir ve büyük ihtimalle duygularınız özgür olmaz. Ancak, günlük hayatınızda ya da egzersiz yaparken seyircinin varlığını hayal ederseniz, onunla gerçekten karşılaştığınızda üzerinizdeki bu dikkatli bakışlar daha az tehdit edici olacaktır. Hayal gücünüz işte bu noktada size yardımcı olur.

## HAREKET YÖNLERİ

Günlük hayatımızda genelde bedenimizi derimizin içinde tutmaya çalışırız. Bedenimizi sağdan sola hareket ettirir, sandalyelere çarpmadan yürümeye çalışır, kalabalık sokaklarda yolumuzu bulmaya çalışırız. Bütün bunları yaparken bedenimizin, etrafını çevreleyen alan içinde nerelerde konumlandığını düşünmeyiz bile.

Bununla birlikte oyuncunun bedeni sahne denilen eşsiz alan içinde var olur; bu alanı doldurması için de "genişlemesi" gerekir. Kemiklerinizin ve teninizin farkında olmanızın yanı sıra etrafınızı her "yönde" de hissedebiliyor olmanız gerekir. Oyun oynadığınız alanda herhangi bir yerde durun ve kendinize şu soruları sorun: Ön nerede, arka nerede, neresi yukarı, neresi aşağı? Seyirciye göre tam cephe mi duruyorsunuz yoksa çaprazlamasına bir açıda mı?

Bu alan hissini sekiz istikametle kodlayabiliriz. Seyirciye göre bunlar: tam ön, tam arka, yanlara, sağa ve sola ve bu aradaki dört çaprazlama yön. Bu bir çeşit sekiz uçlu yıldız şeklidir ve boş alan üzerinde harekete geçmeniz için size bir kalıp oluşturur. Tabii başka geometrik şekiller de var, örneğin daire gibi, onlar da kullanılabilir. Bu,

oyuncuya bulunduğu alan içinde bedenini hissetmesine yardımcı olmasının yanı sıra, seyirci algısı için de net bir sahne görüntüsü oluşturur.

Sekiz uçlu yıldızı hissetmeniz için yapabileceğiniz bir çalışma var. Ayaklar kalça hizasında açık ve paralel, yüzünüz önde (seyirciye doğru) olacak şekilde durun. Sağ ayağınızla öne doğru hamle yapın ve tüm vücudunuzun takip etmesine izin verin. Adım attığınızda kollar omuz yüksekliğine gelinceye kadar sallanmalı. Hamle bittiğinde sağ bacağınız dizden kırık, sol bacağınızsa neredeyse düz olmalı. Ağırlık çoğunlukla ön ayakta, omurganız düz ve yukarı doğru olmalı

Sonra tüm bedeni, ayakların yerini değiştirmeden 180 derece geriye döndürün. Ayaklarınızı kaldırmadan bulunduğunuz eksende bedeninizi döndürdünüz. Artık arka duvara bakıyorsunuz, seyirci sizin arkanızda kaldı ve sol ayağınız şimdi "önde". Bu eksende dönerken, ağırlığınızı sol bacağınıza doğru kaydırdınız ve hareketi sol bacağınız dizden kırık olacak şekilde, bitirdiniz. Bu dönüş sırasında bu yeni "ön"e gelmek için kollarınız geri ve sonra ileri doğru sallandılar.

Sonra bu pozisyondan hareketimiz devam ediyor: Sağ ayakla yine ileri hamle yapıyoruz, ama bu kez tam sağ tarafa. Sol ayağınızın arkasından yanına doğru gelecek ve yeni "ön" bacak olacak. Şimdi yüzünüz seyirciye göre sahnenin sağına dönük. Sonra tekrar bu eksende tam arkanıza, yüzünüz seyirciye göre sahnenin soluna gelecek şekilde 180 derece dönün. Yıldızın ön, arka, sağ ve sol uçlarını takip etmiş oldunuz bu son hareketle.

Şimdi şeklimizde çapraz yönleri takip edeceğiz. Sağ ayağınızla sağ çaprazınıza doğru "öne" hamle yapın, yönünüz seyirciye doğru sol arkaya bakıyor, tekrar bu eksende 180 derece dönüyorsunuz ve şimdi yüzünüz seyirciye doğru ve yine seyirciye göre sahnenin önünde sağ çaprazdasınız. Buradan ayağınızı sağ çaprazınıza doğru tekrar ileri atınca seyirciye göre sahne önü sol çaprazda-

sınız, bu eksende yine 180 derece dönüyorsunuz ve sırtınız seyircide, sahnenin seyirciye göre sağ arka çaprazına doğru bakıyorsunuz. Şimdi "yıldız"ı tamamıyla gezmeye hazırsınız. Seyirciye doğru dönün ve sağ ayağınızla öne hamle yaparak başlayın. Seri hep aynı devam ediyor: 'sağ ayakla öne hamle, ekseninde dön, sağ ayakla öne hamle, ekseninde dön.'

Yönünüzü her değiştirdiğinizde sadece ayaklarınız değil, bütün vücudunuz yeni "ön" cepheye doğru dönüyor. Bu egzersiz sahne-seyirci ilişkisi içinde sahne üzerinde alan hissini kazanmanıza yardımcı olacaktır.

Stilize bir gösteride, bu yıldız şekilli kalıp çok net bir şekilde belirlenebilir. Çalıştığınız gerçekçi bir oyunsa bu kadar da belirgin olmasına tabii ki gerek yok. Bu sekiz yönün farkında olarak, mekanik olmadan oyununuzu bu kalıp üzerinde temellendirebilirsiniz. Eylemleriniz hem doğal görünecektir hem de hareket ettiğiniz alandaki hâkimiyetiniz tam ve daha kaliteli olacaktır. Bütün bunlara ek olarak, sahne düzlemini kapsayan hareketler bedeninizi çok esaslı bir seviyede terbiye eder. Bu hareketler temel insani güdülerinizin, etrafınızı çevreleyen dünyayla ilişkisini hissetmenize yardımcı olur.

Toprakla ilişkilerimiz bakımından secde eder gibi yere kapanmanın derin bir etkisi olduğunu hepimiz biliriz. Bu secde hareketi, bizi huzura ve sakin bir iç dengeye ulaştırır. Bunun nasıl olduğunu bilmiyorum ama çok kuvvetli olduğunu biliyorum. Sanırım bu yüzden neredeyse bütün dinlerde secde hareketi vardır.

Günlük hayatımızda, bedenimizi nasıl ve nerede konumlandırdığımızı arada sırada düşünmek faydalıdır. Japon geleneklerine göre, ölüler defin işlemleri için hazırlanırken, başları her zaman kuzeye gelecek şekilde yerleştirilirler. Yatar haldeki Buda heykeli de her zaman sağ tarafı üzerine ve başı yine kuzey yönünde yerleştirilir. Ayrıca, Japonya'daki bir inanışa göre, eğer yatakta başınız batı yönündeyse iyi uyuyamazsınız. Bunun mantığı

dünyanın dönüşüne dayandırılır. Eğer uyurken başınız dünyayla aynı yönde dönerse (örneğin doğuya dönükse) başınız batı tarafındayken hissettiğinizden daha farklı bir durum olur; çünkü o zaman önce ayaklarınızdan dönmeye başlarsınız. Yani eğer yatağınız ekvator çizgisine paralelse, başınızı doğuya verin. Ama yine de iyi bir uyku için asıl tavsiye edilen pozisyon, yüzünüzün size en yakın kutba dönük olmasıdır, yani eğer kuzey yarımkürede yaşıyorsanız kuzey kutbuna dönmelisiniz. Eğer güney yarımküredeyseniz o zaman başınızı güneye doğru vermeniz gerektiğini düşünüyorum.

Bütün bu geleneksel inanışların ne kadar yararlı ya da ne kadar doğru olduğunu bilmiyorum. Sadece bildiğim, değişik yatma pozisyonlarının değişik sezgiler uyandırdığı. Hepimiz sağ tarafımıza yattığımızda sol tarafımıza yattığımızdan farklı hissederiz ve yine hepimizin özellikle tercih ettiği bir yatış pozisyonu vardır.

Bir anlamda, zaman ve mekânla örülmüş bir ağın içindeyiz. Bedenlerimiz kuzey ile güneyin, batı ile doğunun, aşağının ve yukarının, sağın ve solun, geçmişin ve geleceğin, doğumun ve ölümün tam ortasında durur.

## OTURMA

Değerlendireceğimiz diğer pozisyon oturma pozisyonudur. Batıda oyuncular eylemlerini genelde ayakta ya da sandalyelere oturarak, yerle çok ilişki kurmadan temellendirirler. Oysa Japon tiyatrosunda yere oturmak, oyunlarda en sık kullanılan pozisyondur. Yerde oturmak seyirci için daha geniş bir görsel alan sağlar, ama tabii ki oturma pozisyonundan ayağa kalkma pozisyonlarına nasıl geçtiğiniz de çok önemli. En basitinden şunu bilmeniz yeter: yerde oturmak size çok geniş potansiyelde rahatça hareket etme çeşitliliği sağlar; özellikle ayağa kalkabilmek bunların en önemlisidir.

En yaygın yerde oturma şekli 'terzi oturuşu' dediğimiz bağdaş kurmaktır, fakat bu oldukça sınırlayıcıdır. Bu

oturuştan akıcı bir şekilde ayağa kalkmak ya da öne doğru ilerlemek çok zordur. Bu pozisyon oldukça 'sağlam'dır; bu şekilde uzun süre oturabilirsiniz ama buradan bir eyleme geçemezsiniz. Diğer pozisyonlarda, örneğin dizleriniz bükük kalçanızla topuklarınıza yaslanarak ayak parmaklarınız açık (Japon stili) ya da ayak parmaklarınız kıvrık (antik Yunan çömleklerinde çoğunlukla görüldüğü gibi) olarak yerde oturmak daha fazla serbestlik sağlar. Bu pozisyonlarda bedeniniz eyleme geçmeye ve yukarı doğru hareket almaya daha hazırlıklıdır. Eğer yerden başlayacak eyleminizde serbest olmak istiyorsanız bu pozisyonlardan başlamanız işinizi kolaylaştırır.

Oturma pozisyonundan ayağa kalkma pozisyonuna geçme halindeyken sadece bedensel faaliyetlerinizi gözlemleyerek biraz zaman geçirmek faydalı bir çalışma olacaktır. Özellikle bu eylemleri son derece yavaş yaparken bedeninizi gözlemleyin; örneğin oturmanız beş dakika sürsün. Bu şekilde ilerlemenin en uygun yolunu keşfedeceksiniz; başınızı nasıl tutuyorsunuz, vücudunuzun dengesi, ağırlığınızı verdiğiniz noktaları nerelerde değiştiriyorsunuz, hangi bacak daha çok çalışıyor vb. Bu çalışmada hayal gücünüzü de devreye sokun. Yere çöktüğünüzde daha önceki çalışmadaki ipleri kullanın. Yerçekiminin sizi iplerle yere çektiğini, ayağa kalkarken de gökten sarkan iplerle havada asılı kalan bir kukla olduğunuzu hayal edin. Ya da başka bir şey hayal edin.

## RAHATLAMA

Bedeninizi anlamanın bir yolu da gerginlik ve rahatlık arasındaki farkı ve bu iki durumu kontrol etmeyi bilmekten geçer. Pratikte bunu başarmak gerçekten zordur, birisi size, "Rahatla! Hadi rahatla!" dediğinde nereden başlayacağınızı bilemezsiniz.

Bunun bir yolu bütün kaslarınızı tamamen kasmaktır. İyice gerilin ki 'gergin' olmanın nasıl olduğunu bilin,

sonra birden bütün kaslarınızı serbest bırakın. İşte o anda 'gergin' olma hissinin tam karşıtını yaşamış olacaksınız.

Bu karşıtlık fikri başka alanlarda da faydalı olabilir. Örneğin, daha yukarı sıçrayabilmek için dizlerinizi iyice bükmeniz gerekir. Elinizle davula vurmak için önce elinizi davuldan çok uzağa çekmeniz gerekir, eliniz iyice geriden gelip davula kuvvetle vuracağından çıkan ses de yüksek olur.

Bir zamanlar yıllarca Nö tiyatrosu çalışan bir adam vardı. Sonunda üstadı, "Çok uzun zaman fazlasıyla çalıştın. Artık Nö tiyatrosunda oynamanın gizli âdetlerini öğrenmeye hak kazandın. İşte, sana gizli kitabımızın bir nüshası" demiş.

Öğrenci bu ayrıcalıkla onurlandırıldığı için çok sevinmiş, alçakgönüllülükle üstadına teşekkür etmiş ve hemen bu değerli kitabı okuyabileceği sessiz bir yer aramak için koşmuş. Kapağı açmış. İlk sayfa boşmuş. Sonraki sayfa da boşmuş ve ondan sonraki ve daha sonraki ve en sonunda son sayfaya gelmiş. Bu sayfada, "Gücünü serçe parmağına ver" yazıyormuş.

Öğrenci çok şaşırmış. Bunun ne demek olduğunu anlamamış.

Bu tavsiye savaş sanatlarında verilir. Bir samuray kılıcını eliyle, koluyla ya da baş parmağıyla tutmaz. Serçe parmağına odaklanır. Böylelikle hareketleri serbest ve güçlü olur.

Siz de bunu herhangi bir şey yaparken denerseniz ne kadar etkili olduğunu görürsünüz. Normalde yaptığınız gibi elinizi ve parmaklarınızı kullanarak fincanınızı kaldırın, ama bu sefer serçe parmağınıza güç vermeye odaklanın. Fincanı kaldıran aslında serçe parmağınız, diğer parmaklar sadece denge ve yön veriyorlar. Çok farklı bir his. Bir şekilde serçe parmağını devreye sokmak enerji akımını daha etkili hale getiriyor. Ayrıca fincanı kaldırırken odağınızı kolunuza verdiğinizde omzunuz kasılmaya başlar ve bu sahnede çok gergin görünmenize sebep olur. Gücünüzü başka bir yere odakladığınızda kimse onun ça-

lışma şeklini görmez, hareketleriniz daha zahmetsiz yapılıyormuş gibi görünür.

Başka bir Nö üstadı da şöyle der: "Sır, serçe parmağında ve ayak kemerindedir. Gücünü oraya yerleştir. Nedenini söyleyemem ama bütün sır burada."

Aslında, bu alanlardaki kasları kuvvetlice sıkmak imkânsızdır; ama bu iki alanı düşünerek başınızda, boynunuzda ya da bacaklarınızda (gerildiklerinde oyuncu için görsel sorun yaratan kaslar) olan odağınızın yön değiştirdiğini fark edersiniz.

## YÜRÜME

Doğal olarak düzgün yürüyen birine baktığınızda kalçadan başa kadar olan bölgede fazla hareket görmezsiniz. Bedenin sadece alt tarafı hareket halindeyken üst beden "sessiz"dir sanki. Bu "sessizlik" gerginlikten ya da kasların zorlanmasından değil, dingin bir serbestlikten kaynaklanır. Beden sakindir, hatta iç organları bile sakindir. Bu şekilde hiç yorulmadan çok uzun mesafe yürüyebilirsiniz.

Bunun nasıl gerçekleştiğini Nö tiyatrosunda gözlemleyebilirsiniz. Oyuncunun bedeni kendi kendine hareket etmez; sahnede sadece ayaklarının üzerinde sakince, hiçbir çaba sarf etmeden taşınıyor gibi görünür. Oyuncular bedenlerinin içinde huzurla "oturuyor" gibidirler ve bunun sonucu olarak da hareketleri iyi dengelenir. Kaslar rahatça fakat kuvvetli bir şekilde çalışır; ama eylemlerdeki bu rahatlık "içeride" olanın sonucudur.

Nö çalıştığınızda *hara*'nın önemi size sürekli hatırlatılır; bu alanın hep açık olması gerekir. Sonuç olarak iç enerji yoğunlaşır ve sizi fiziksel olarak merkezinize getirir ve düzgün bir dengede olmanızı sağlar. İyi oyuncu kütük gibi duran değil, su gibi yumuşak olan, rahat bir şekilde sabit durabilendir.

Şimdi şu çalışmayı deneyin. Partnerinize bakarak rahat bir şekilde durun. Açık ve sakinsiniz. Partneriniz sizi

sağ ya da sol omzunuzdan ya da sağ ya da sol kalça kemiğinizden (önce bir taraf sonra diğeri, ikisi aynı anda değil) itip dengenizi bozmaya çalışsın. Sizi hazırlıksız yakalamaya çalışsın ki siz hangi tarafınızdan itileceğinizi önceden bilmeyin. Eğer merkeziniz sağlamsa partnerinizin sizi yere devirmesine imkân yok. Sizi ne kadar kuvvetli iterse itsin darbeyi içinize çekip sakince yine düz pozisyona geçersiniz. Darbeye kaslarınızla karşı gelmeyin. Aksine rahat ve kabul eden bir duruşta bekleyin ki gelen her şeyi içinize alıp yumuşatın.

*Hara* açıkken, iç enerjiniz yükselir ve bu sizi daha dengeli yapar. Daha da önemlisi sesin odağı göbek deliğinin altında olduğundan açık *hara* çok önemlidir. Diğer taraftan, göğsünüzü "açarsanız" dengenizi kaybedersiniz.

Günlük hayatta bile, enerjinizi üst bedeninizde odaklayarak dolaşıp durursanız çok çabuk yorulursunuz. Enerjinizi *hara*'nıza indirdiğinizde güne daha uzun süre ve yorgunluk hissetmeden devam edersiniz.

"Doğal bir şekilde" yürümeye çalışın. Fazla bir şey yapmaya çalışmadan sadece yürüyün. Yürüyüşünüzün eşsiz olduğunu, tamamıyla size özel olduğunu fark edeceksiniz. Herkes "doğal" olmaya çalışır; ama "doğal yürüyüş" kişiliğimizi yansıtır ve çok karmaşıktır. Kimi sağ kolunu sol kolundan daha fazla sallar, kimi sol omzunu sağ omzundan daha yukarıda tutar ya da başını bir tarafa doğru eğik tutar. Bu küçük farklar, bir insanı eşsiz yapan ayrıntılardır. Kimi zaman bu yapısal özellikler etkileyici ya da itici bulunabilir. Hayvanlara baktığınızda bu tür kişisel farkların çok olmadığını görürüz. Japon bir kedi, Avrupalı ya da Afrikalı bir kediyle aşağı yukarı aynı şekilde hareket eder.

Her insan bedeni, içinde bulunduğu kültürün (ülke, sınıf, sosyal grup vb.) yoğun etkisi altındadır. Bu kişisel tarih, aynı zamanda fiziğe de şekil verir. Eşsiz bir bedene sahip olmak ne kadar güzel de olsa oyuncuların geniş aralıkta çok farklı karakterleri oynayabilmeleri gerekir. Oynanacak karakterin bedenini keşfetmek ve bu beden

içinde yeniden doğmak için kişisel bedeni "bırakabilmek" gerekir. Oynadığınız her karakter eşsiz bir bireydir ve onun bedenini araştırmanız önemlidir.

Bu işlemi kolaylaştırmak için, "nötr" bir bedenden başlamanın yardımı olur: sadece "insan" olan, sizin kişisel geçmişinizi yansıtmayan bir beden. Hiçbir şey eklenmeden içine doğduğunuz beden. Bunu başarmak çok kolay değildir; ama bu bedenin içinde olmanın nasıl bir his olduğunu anladığınızda, hareket etmeye ve "doğal yürümeyi" keşfetmeye başlayabilirsiniz.

En basitinden, yürüdüğünüzde iki ayağınızı eşit tutmaya çalışın. İki ayakta eşit ağırlık ve ritimle sağ adım atın, sonra sol; bu arada bedeninizin düz ve dengeli olduğundan emin olun. Sadece "yürümenin" özünü bulmaya çalışın.

Japon geleneklerine göre kız çocuğu anne-babaları, kızlarının evlenmesine izin vermeden önce müstakbel damadın ayakkabılarını inceler. Eğer topukları aşınmışsa bu kötüye işarettir; zira bu müstakbel damadın tembel olduğunu gösterir. Bu durumda genç adama kapı gösterilir. Eğer müstakbel damadın ayakkabılarının önü aşınmışsa, bu iyiye işarettir. Damat aceleci olabilir belki ama bedeninin sağlıklı ve enerji dolu olduğunu ve gelecekte bereketli bir beraberlik sağlayacağı umudunu verir. Bu durumda evliliğe izin verilir.

Bu felsefe, savaş sanatlarında da, ağırlığın ayağın ön tarafıyla taşınmasında da geçerlidir. Nō tiyatrosunda da durum aynıdır. Bu tabii ortalıkta parmak uçlarınızda dans edeceksiniz ya da bale stili (önce parmak sonra topuk) yürüyeceksiniz anlamına gelmiyor. Aksine normal yürüyüşte olduğu gibi yerle önce topuk temas edecek ve ağırlık hızla tabana geçecek. Önemli olan topuklarınızın üzerine yığılmayıp bedeninizin ağırlığını önde tutmanızdır. Ağırlığınız her ne kadar ayağın önüyle taşınsa da yürüme eylemi *hara*'da başlar. Merkezinizden yürürken ayak parmaklarınız "dünyayı kavrayarak" sizi kuvvetlice

ileri doğru sürükler. Bu hafif öne doğru olan pozisyonu ayakta durduğunuzda da kullanırsanız hem daha hızlı tepki verirsiniz hem de daha rahat hareket edersiniz .

Bir gün, önemli bir samuray çok ünlü bir oyuncu tarafından oynanan bir Nō performansı izlemeye gitmiş. Oyundan sonra bir arkadaşı oyuncunun performansını nasıl bulduğunu sormuş. "Gerçekten çok iyiydi, oyunu mükemmeldi. Saldırıya açık en küçük bir anı bile yoktu" demiş.

Sadece "yürüme hissini" edindiğinizde artık köşelerden dönmeyi düşünmeye başlamalısınız. Tuhaftır, sağa dönmek ve sola dönmek farklıdır. Teorik olarak, eylem aynı olduğundan his olarak da aynı olmaları gerekir, ama bir şekilde içinizde farklı hissedersiniz. (Burada ilginç bir not olarak da birçok kişinin gözleri kapalı yürüdüklerinde, sola meylettiklerini de söyleyelim) İki yönün içimizde neden farklı hisler uyandırdığını bilmiyorum ama ne kadar olağandışı olsa da bu böyle. Nō tiyatrosunda da bu durum onaylanmış ve belli bir geleneğin oluşmasına neden olmuştur. Oyuncu, örneğin kavgaya gitmek gibi bir eyleme başlarken sağa döner. Eve dönüyorsa ya da üzgünse sola döner. Sizin içinizde hissettiğiniz farklı olabilir. Deneyin ve görün.

## TAT ALMA

Bütün bu çalışmaları yaparken hareketlerin "tadını" kendinize hatırlatmanız önemlidir. Mekanik olarak bunları yapmak hiçbir işinize yaramaz. Bedeninizdeki farklı hisleri bulmaya çalışmalısınız. Kolların yatay ya da dikey olması arasındaki his farkı nedir? Sadece büyük hareketleri sorgulamayın. Bir tek elinizi kullanın. Açın, kapatın: hissettiğiniz aynı değildir. Sonra elinizi hareket ettirin, avuç içi size doğruyken bedeninizden uzaklaştırın. Yumruk yapın, serçe parmağınızdan başlayarak açın. Bu önce baş parmağınızla başlamaktan farklı hissettirecektir. Bu küçücük hareketler, iç dünyanızı çok farklı şe-

kilde etkileyecektir. Ufacık değişikliklerin bedeninizde ne tür his değişimleri yarattığını bulmalısınız, siz bir makine değilsiniz.

Bu tür değişimlere "his" derken duygulardan ya da psikolojik bir durumdan bahsetmiyorum, bahsettiğim daha temel bir şey: bedenin dolaysız cevabı. Şunu mutlaka anlamamız gerekiyor; oyunculuk sadece duygular, hareketler ya da "oyunculuk" dediğimiz eylemlerden oluşmuyor. Aynı zamanda bu çok temel düzeyi de kapsıyor: bedenin asal hisleri.

Üstatlarımdan biri bir gün şöyle demişti: "Oyuncu olarak kuramcı olmaman gerekir. Fazla mantıklı olma, zihninle anlamaya çalışma. Bedeninle öğren."

Zihinsel bir çalışma olduğundan belki de bu kitabı yazmak kötü bir fikirdi. Anlamanız gereken en önemli şey; bedeninizle oynamanız, beyninizle değil. Performans eylemi bir kuramı anlarken gösterdiğiniz zihinsel çabayla aynı değildir.

*Yoshi'nin bütün çalışmaları beden üzerinde yoğunlaşır. Ders verdiği zaman, güne, iki ya da üç saat gibi, çok uzun süren fiziksel çalışmalarla başlar. Bu alanda çalışan diğerleri de aynı şeyi yapıyor gibi görünse de Yoshi'nin yaklaşımı çok farklıdır. Yoshi'ye göre fiziksel çalışmanın amacı, ısınmak, güçlü ve esnek olmak ya da "iyi" hareket etmeyi öğrenmek değildir (bunlar yan faydalar) ya da bu çalışmalar hazırlık da değildir. Yoshi'ye göre bu çalışmalarla oyuncu, özünde bu süreci daha derinlemesine anlar; bedeni aracılığıyla bedeninin ötesinde bir anlayışa kavuşur.*

*Bunu başarabilmek için, sadece Yoshi'nin çalışmalarını yaparken değil her zaman etinizle-kemiğinizle "var" olmalısınız. L.M.*

# 3 | OYNAMAK

## CO, HA, KYU

Çoğunlukla oyunculardan bir daire oluşturup oturmalarını, gözlerini kapatıp birlikte bir uyum yakalayıncaya kadar el çırpmalarını isterim. Lider de yok, önceden ayarlanmış bir ritim de. Her seferinde grup birlikteliği yakaladığında, el çırpma farkında olmadan zirveye ulaşıncaya kadar hızlanır. Sonra yavaşlamaya başlar (yine de hiçbir zaman başlangıçtaki gibi yavaş olmaz), sonra bir kere daha yine ikinci bir zirveye ulaşıncaya kadar hızlanır. Bu şekilde devam eder.

Altı yüzyıl önce, Japon Nō üstadı Zeami şöyle demiş: "Yeryüzündeki her fenomen kendini ilerleyerek geliştirir. Bir kuşun çığlığı ya da bir böceğin sesi bile bu ilerlemeyi takip eder. Buna Co, Ha, Kyu denir."

*Motokiyo Zeami (MS 1363-1443) Nō tiyatrosunun yaratılmasından sorumluydu. Önceden var olan iki oyun stilini birleştirdi: sarugaku ve dengaku. Sarugaku (tam kelime anlamı: "Maymun müziği") aldatmaca, komedi ve akrobasi içeren popüler bir eğlence biçimiydi. Dengaku (tarla müziği) ise formunu tarımsal ayinlerin bir bölümünü oluşturan dans ve şarkılardan almıştır.*

*Bu yeni sanat formu filizlenmeye başladığında, Zeami, asıl konuyu icra şekli ve oyunculuk tekniği olarak belirledi. Fikirlerini gelecek nesil oyuncularına iletebilmek için de birkaç tez yazdı. Bu belgeler sadece Nō tiyatrosu ailesi içinde gizlice elden ele dağıtıldı. Ancak 1908'de bu yazılardan derlenmiş bir bölüm ikinci el kitap satan bir sahafta tesadüfen bulundu ve işte ancak o zaman bu bilgiler gün yüzüne çıktı.*

*Zeami'nin kitapları yüzyıl önce yazılmış olsalar bile, hem modern (Batılı) oyuncular için tamamıyla uygundu hem de fikirleri büyüleyiciydi.*

*Her ne kadar Japon tiyatrosu ağırlıklı olarak stilize icra edilse de bazı gelenekler tamamıyla doğal dokunun titizce yapılmış gözlemine dayanır. Zeami bu dokulardan birini fark etti: Co, Ha, Kyu denilen ritmik yapıyı. (Co'nun kelime anlamı "başlangıç" ya da "açılış", Ha "kırılma" ya da "gelişme" demek; Kyo ise "hızlı" ya da "doruk" anlamında) Bu yapıda yavaş başlarsınız, sonra yumuşak ve kademe kademe hızlanarak doruğa doğru ilerlemeye başlarsınız. Doruğa ulaştığınızda genellikle bir duraklama olur ve hız döngüsüne tekrar başlanır. Yeni bir Co, Ha, Kyu başlar. Bu organik ritim, bedenimiz seksüel orgazmı yapılandırırken kolaylıkla gözlemlenebilir. Kendi haline bırakıldığında aşağı yukarı her ritmik fiziksel eylem bu yapıyı takip eder.*

*Co, Ha, Kyu ritmi, Batılı "giriş, gelişme, sonuç" anlayışından oldukça farklıdır. Batılı anlayışta düzgün bir hızlanmadan çok "kademelere" ayırma vardır. Ayrıca "giriş, gelişme, sonuç" kavramı genelde oyunun bütününün dramatik yapısını ifade ederken Co, Ha, Kyu oyunun her anını desteklediği gibi dramatik yapısını da destekler. Japon tiyatrosunda her oyunun "Co, Ha, Kyu"su, her perde ve sahnenin "Co, Ha, Kyu"su ve her bir konuşmanın kendi iç "Co, Ha, Kyu"su vardır. Kolu yukarı kaldırmak gibi tek bir hareket bile belli bir hızda başlar ve biraz daha hızlıca bir ritimde sona erer. Hızlanmanın derecesi değişebilir, bazen izleyenler bunu kolayca fark eder bazen de tempo değişimi belli belirsiz, neredeyse görünmez olur; ama aslında değişim vardır. İleri yol alma hissi asla kaybolmaz. Bazen eylemin yüzeyi yavaşlar ya da tamamıyla durur ve görünürde hiç Co, Ha, Kyu yoktur; aslında bu kez içselleşmiş bir seviyede Co, Ha, Kyu gelişmesi hâlâ devam etmektedir.*

*Seyircinin bakış açısına göre oyunla hep ileri doğru taşınmanın bir anlamı vardır. Herhangi bir oyunda yüzeyde çok çeşitli ritimler olmasına rağmen seyirci bu eylemlerin*

*"başıbozuk" bir şekilde yapıldığı hissine kapılmaz.*

*Bir başka etken daha var. Co, Ha, Kyu izleyicinin de bedeninde var olduğundan oyuncular bu ritmi kullandıklarında seyirci bir "doğruluk" hisseder. Oyuncuların ve seyircinin bedenleri birleşir, kendilerini sanki aynı yolculuğa çıkmış gibi hissederler.*

*Birçok Batılı oyuncu "Co, Ha, Kyu"yu farkında olmadan kullanırlar. Oyunun "çıkmaza girdiğini" hissedip "kaldırmaya" "devam etmeye" ihtiyaç duyarlar. Bilirler ki "devam etmeye çalışmak" doğru histir. İşte, Japon tiyatrosunun burada yaptığı bu hissi tanımlayıp kodlamak ve oyunun her alanına bilinçli bir şekilde uygulamaktır. Bu sadece Japon tiyatrosunda kullanılan "egzotik" bir durum değildir, her oyuncunun kullanabileceği bir gereçtir. L.M.*

Co, Ha, Kyu ezoterik (esrarengiz, yani yalnızca belirli bir grubun anlayabileceği) bir kavram değil aksine seyircinin etinde kemiğinde hissettiği bir ritimdir. Eğer oyuncu ya da yönetmen bu ritmin farkında değilse seyirciyle oyunun iç ritimlerinin çeliştiği bir oyunun ortaya çıkması kaçınılmazdır. Bu durumda seyirci rahatlayamayacağından oyunun kendilerini alıp götürmesine izin vermeyecektir. Tabii seyircinin organik ritminin aksini özellikle yapmayı tercih etmek de mümkündür. Bütün oyunu baştan sona çok yavaş ya da çok hızlı yapabilirsiniz. Bu kesinlikle seyircinin doğal ritmini sarsacak ve oyununuzu muhtemelen çok "sanatsal" bulacaklardır. Bu durumda beğenileri içgüdüsel değil, sadece entelektüeldir. Ben, beni fiziksel ve organik olarak içine alan tiyatroyu, sadece zihnime hitap eden tiyatroya tercih ederim.

Görsel olarak sahnede hep "doğal olmak" imkânsızdır. Yine de (seyircinin bakış açısına göre) sahnede bulunulan her anda "doğal görünmek" önemlidir. Co, Ha, Kyu seyircinin bilinçdışında "gerçeklik" olarak tanımladığı temel bir yapı olduğuna göre bunu kullanmak oyununuzun hem organik hem de doğal görünmesini sağlar. Buna ek olarak, yaptığınız işte size uyan "gerçek" ritimle çalışmanız, en hakiki duygularınızın aniden ortaya çıkmasına yar-

dımcı olur. Böylelikle eylem, hem seyirci hem de oyuncu için daha da gerçek olur.

### *Zaman*

Bir oyunun ilk anı çok önemlidir. Yönetmenlerin sorunu, oyuna nasıl başlayacaklarıdır. Oyuncu için zor olansa seyircinin karşısına ilk çıktığı andır. Bu, gerçekten çok zor bir andır. Sahneden çıkmak da biraz hüner ister ama sahnede ilk belirdiğiniz an her zaman daha önemlidir. Araba kullanırken, önce birinci vitese alırsınız sonra gaz pedalına basarsınız. Oyununuza başlamak için de aynı bu şekilde bir enerjiye ihtiyacınız vardır. Kuvvetli bir başlangıç bulduğunuzda oyunun "Co, Ha, Kyu"su da kuvvetle başlar. (Şaşırtıcıdır ama iyi bir son bulmanın iyi bir başlangıç bulmaya yardım ettiğini keşfettim.)

Resim ve heykel sanatları mekân içinde var olurken tiyatro, hem mekânda hem zamanda varlığını sürdürür. Bir oyun (yazılı metnin aksine) ancak siz onu izlemeye başladığınız an var olabilir; ve o anın doğası, oyun an be an yeni açılımlara ilerledikçe değişir. Bir oyunu iki kez seyretseniz bile asla birbirinin aynısı olmadıklarını görürsünüz. İzlediğiniz tam o anın bir tekrarı asla olamaz.

Zaman boyutu tiyatro sanatının merkezini oluşturduğundan, zamanın 'hareketi'nin farkında olmak önemlidir. Örneğin, serçe parmağınızı oynatmak gibi basit bir eylem yapıyorsunuz diyelim. Eylem bu, ama bunu zamanla nasıl geliştirebilirsiniz? Eylemi 'geliştirmenin' bir yolu, tekrar etmektir. Ama bu tekrar, 'geliştirmek' mi yoksa devamını getirmek mi? Bunu bulmanın dosdoğru yolu, bedeninize bu eylemi nasıl geliştirmek istediğini danışmaktır. Hareket belki büyür ve bedeninizin başka bir bölümüne doğru gitmeye başlar. Burada en önemli olan şey; bedeninize nereye gitmek istediğini sormaktır. Bu beynin bedene ne yapması gerektiğini söyleyeceği zihinsel bir karar değildir. Bu, bedenin kendi zaman hissine kulak vermektir.

Bu çalışmayı denerken bedeninizin herhangi bir bö-

lümünü (parmak, kalça, baş, diz ya da başka bir yer) kullanabilirsiniz ama ayrılmış bir beden bölgenizde çok yavaş ve çok küçük hareketlerle çalışmalısınız. Hareketi birkaç kez tekrar ederek başlayın. Tekrar etmeye devam ederken bu modeli nasıl devam ettirmek istediğini bedeninize sorun. Belki önce bütün parmaklar ritme uyar ve sonra kol da katılır. Ya da belki diğer el işin içine girer sonra da bacak katılır. Hareketin özgün dinamiğini devam ettiriyorsunuz ama hareket geliştikçe büyüyor ve bütün bedene yayılıyor. Bu durumda 'gelişme', genişlemeyle gerçekleşiyor.

Ya da geniş bir hareketle başlayabilirsiniz ve daha küçülüp odaklanıncaya kadar bu hareketi 'geliştirebilirsiniz'. Bu durumda da 'gelişme' azalarak gerçekleşiyor.

İşi zaman içinde 'geliştirmenin' bir başka yolu da dönüşümdür. Fiziksel aksiyon birdenbire tamamen yeni bir forma geçiyor. Tekrar etmekte fayda var; bu, zihnin "Şimdi elimi aşağıya yukarıya sallıyorum ve sanırım birazdan bacağım seyirecek" diye bedene dikte ettirdiği entelektüel bir karar değil, aksine birden kendinizi bir beden pozisyonunda ya da bir eylemi yaparken bulduğunuzda bedeninize sormanızdır: "Başka bir pozisyona ya da eyleme geçmek ister misin? Sence hangisi daha güzel olur?" gibi. Bu, bedenin vereceği bir karardır. Bedeninizin cevabını bulmanız gerekir. Bu şekilde yapılmadığı takdirde eylemleriniz çok yapay ve yapmacık görünür.

Oyunun bütün alanlarında bu tür bir 'gelişme' sürecine ihtiyacınız var. Başlamak için belirli bir şey bulduğunuzda bunun an be an gelişmesi için değişik yollar denemeniz gerekir. Gelişme süreci genişleme, azalma ya da dönüşüm formlarında olabilir ama gelişme her zaman vardır. Sadece "değişim" değil. Bir sahnede "değişim" yapmaya çalışıyorsanız bu kararı aklınızla vermişsinizdir; zamanı ve mekânı algıladığınız organik hislerinizle değil. Seyirci bu ayırımı sezer.

"Co, Ha, Kyu"da fark ettiğimiz gibi beden eylemi (el

çırpma mesela) hep aşama aşama hızlanarak geliştirmek ister. Sonra, ses bir noktaya eriştiğinde (eller çok hızla vurulduğunda), beden biraz durmak ister, sonra tekrar hız kazanmaya başlar ve bu böyle devam eder. "Co, Ha, Kyu", bedenin bildiği ve hoşlandığı bir ritimdir; zorla kabul ettirilen bir kalıp değil. Kendinizi belli bir pozisyonda ya da hareket kalıbı içinde bulduğunuz her seferinde bedeniniz buna cevap olarak bir şey yapmak ister. Bedeninizin yapmak istediklerini dinlemeyi öğrenmelisiniz.

"Bedeni dinlemek" eğitim ister; çünkü bu, "canı ne istiyorsa onu yapmak" değildir. Daha kendine özgü ve inceliklidir. Dinlediğiniz beden canlı olmalıdır. Canlı olmayan bir beden size ne istediğini söyleyemez. Soru sorarsınız ama cevap alamazsınız. Ne istediğini bilmiyordur; çünkü o beden "ölüdür"!

Oyuncu olarak hayatımız bütünüyle "Co, Ha, Kyu"yu takip eder. Gece uyuruz, sabah uyanmaya başlarız, öğleden sonradan akşama kadar enerjimiz artar ve sonra tekrar uyumaya döneriz. İlkbahar, yaz, sonbahar ve kış döngüsünden geçeriz. Kariyerimize yavaş başlarız, sanatımızda uzmanlığımızı geliştiririz ve sonra 'yaşlı profesyoneller' oluruz. Doğarız, yaşarız, ölürüz.

### *Mekân*

Çalıştıkça bedeninize ve tercihlerine daha fazla duyarlılık göstermeye başlarsınız; küçücük bir fiziksel değişimin içsel durumunuzu nasıl değiştirdiğini fark edersiniz. Bedeninizin içinde yaşamaya başlar belli belirsiz bir değişimin bile içsel manzaranızı nasıl değiştirdiğine tanık olursunuz. Bu büyülü bağlantıyı oynarken an be an hissetmek muhteşem bir şey.

Bu an be an keşiften çok etkileniriz; ama biz oyuncular hep biraz daha ileri gitmek isteriz. Seyircilerde bu anların ötesinde 'daha' fazlası olduğu, yaptıklarımızın ve söylediklerimizin her nasılsa çok uzun zaman içinde demlendiğini, insan deneyiminin de çok ötesinde ve derininde

olduğu hissini yaratmak isteriz.

Çok eskiden, Şogun Hideyoşi, Rikyu isimli çok ünlü bir çay töreni üstadının patronuymuş. Bir gün Hideyoşi Rikyu'ya "Bu baharda bahçende çok güzel çiçekler açtığını duydum. Görmek isterim" demiş.

Rikyu kabul etmiş ve şogunu ertesi gün davet etmiş. Hideyoşi büyük bir hevesle bahçe kapısına gelmiş. Ancak içeri girdiğinde etrafta hiçbir çiçek olmadığını görerek şok olmuş. Rikyu bütün çiçekleri kesmiş. Hideyoşi "Neden yaptın bunu?" diye sormuş. "Ben özellikle bu çiçekler için geldim!"

Rikyu, "Endişelenmeyin, içerideki bahçeye geçelim." demiş.

İki adam içerideki bahçeye girdiklerinde manzara yine aynıymış, bütün çiçekler kesilmiş. Şogun gittikçe daha da sinirlenmeye başlamış, bu besbelli isteğinin geri çevrilmesiymiş. Rikyu'ya dönmüş ve cevap vermesini emretmiş "Neden yaptın bunu?"

Rikyu sakince yanıtlamış: "Lütfen endişelenmeyin. Çay töreni evime geçelim artık."

Şogun ve çay töreni üstadı bahçenin ortasındaki küçük kulübeye girmişler. Küçük odanın bir köşesinde bir çiçek tek başına duruyormuş. İnanılmaz güzellikteki bu çiçeğe bakıp hayranlık duyan Hideyoşi, Rikyu'nun neden böyle davrandığını anlamış. Bir anlamda bu tek çiçek, bahçedeki binlerce çiçekten çok daha güzelmiş. Sadece bir tane çiçek olmasına rağmen bundan daha fazlasını ifade ediyormuş. "Çiçek"in bütününü temsil ediyormuş. Bu bir tek çiçek, sadece Rikyu'nun bahçesindeki değil, bütün her yerdeki çiçeklerin özüdür.

Zen manastırındayken, rahip elime bir tabak ya da bardak aldığımda bunların dört beş kilo ağırlığında olduğunu hayal etmemi önerirdi. Neden bilmiyorum ama eğer nesnelerin çok ağır olduğunu hayal ederseniz, o nesneyle aranızdaki ilişki seyirci tarafından çok önemli bir şey olarak algılanır. Günlük hayatta etrafınızdaki şeyler sizi

fazla endişelendirmez, sadece kendiniz için endişelenirsiniz. Tabağınızla ve bardağınızla ilişkiniz gayet sıradandır. Ancak, bu nesneleri olduklarından çok daha ağır hayal ederek tutarsanız aranızdaki belirli ilişkinin farkına varmaya zorlanırsınız böylece ilişkiniz sıradanlıktan çıkar ve 'daha fazlasını' akla getirir.

Bu özelliği saçma sapan ve abartılı oynamadan ortaya çıkartmanıza yarayacak birtakım teknikler var. Örneğin, diyelim bir sahnede iki metre yürümeniz gerekiyor; tamam, yapmanız gereken bu, ama oyuncu olarak içsel amacınız ufka doğru yürümek olmalı. Eğer oturuyorsanız bedeninizi dünyanın merkezine kadar indirdiğinizi düşünün. Ayağa kalktığınızda da evrenin merkezine doğru yükseldiğinizi hayal edin. Günlük hayatta gerçek mesafelerle çalışırsınız. Sandalye iki metre ötenizdeyse amacınız sadece o iki metreyi yürümektir. Otururken, en basit şekilde kendinizi bırakırsınız. Ama sahnede yaşamın 'bütün genişliğinde oynarsınız, bu sebeple eylemleriniz sadece "iki metre yürümek" ya da "oturmak"tan ibaret olmamalı. Bunları seyircinin 'gözüne sokarak' çok 'derin anlamlı' eylemler olarak yapmayacaksınız tabii ki. Sadece çalıştığınız alanın daha büyük olduğunu hayal edeceksiniz. Sahnede yürüdüğünüzde hayalinizdeki ufka doğru yürüyeceksiniz.

Aynı şekilde nesneyi de böyle düşünürseniz kaldırma eylemini yaparken, tüm bedeninizi otomatik olarak devreye sokarsınız. Sahne üzerinde görünen hareketiniz çok küçük de olsa bütün bedeni işe dahil etmek çok önemlidir. Nesnenin ağır olduğunu göstere göstere (pantomim gibi) yapmanıza gerek yok, nesne sadece sizin hayalinizde çok ağır.

Yine aynı şekilde oyuncunun bedeni de daha anlamlı çevresine daha fazla titreşim saçan bir hale getirilebilir. Günlük olarak alışverişe giden ya da yemeklerden sonra ağzını yüzünü yıkayan bedeniniz aynı zamanda değişik seviyelerde insan hallerini anlatan, sahnede oynayan bir 'nesne'dir de. Kendinizi eğitirken 'oyuncu bedeninizi' de

eğitin; 'büyük' ve günlük hayattakinden daha fazla titreşimli olanı.

Çok iyi bir çay töreni üstadı efendisiyle beraber Tokyo'ya şogunu ziyarete gönderilmiş. Yolculuğunun güvenli geçmesi için şogun, çay töreni üstadının kılıç kuşanmasını istemiş. Normalde sadece samuraylar kılıç taşıma yetkisine sahiptir, ama samurayların ve çay töreni üstatlarının kıyafetleri aynı olduğundan, üstadın efendisi kölesini tehlikeli bir samuray olarak gösterip yolda kimsenin onlara bulaşmayı akıllarından bile geçirmemesini ümit etmiş. Tabii ki çay töreni üstadının savaşmak hakkında hiçbir bilgisi yokmuş ama üzerindeki savaşçı kostümü saldırganları uzak tutmak için bire bir imiş.

Üstat, kılıcı kuşanıp Tokyo'ya doğru yürümeye başlamış. Yolda yanlışlıkla (gerçek) bir samurayı itmiş. Bu hakaretten deliye dönen samuray hemen üstadı düelloya davet etmiş. Çay töreni üstadı defalarca özür dilemiş ve aslında samuray olmadığını, sahibinin isteğini yerine getirmeye çalıştığını anlatmış. Samuray bu hikâyeye inanmamış ve "Fark etmez. Eğer kılıç taşıyorsan düelloyu kabul etmek zorundasın" demiş.

Ölümle artık burun buruna geldiğini anlayan çay töreni üstadı cevap vermiş. "Ben savaşmayı bilmiyorum, eğer beni öldürmek istiyorsan öldür, durma."

Samuray hiç kılıç kullanmamış birini öldürmek onursuzluk olacağından bu teklifi reddetmiş. Bu sorun üzerinde konuşup düelloyu bir saat sonraya ertelemişler. Bu süre çay töreni üstadına hazırlanması için zaman vermiş. En azından kılıcı düzgün tutarak biraz saygın ve tarz sahibi olarak ölmek istemiş. Teknik olarak kılıcı tutabilmek bile yetermiş ona.

Üstat yakınlardaki bir dövüş sanatları okuluna gitmiş ve oradaki eğitmene bütün hikâyeyi anlatmış. Eğitmen, kılıç tutma dersi vermek yerine üstattan çay töreni yapmasını istemiş. Üstat, "Bu hayatımda yaptığım son tören olacak" diyerek kabul etmiş.

Tören bittiğinde savaş sanatları eğitmeni, "Çok güzel. Mükemmelsin. Senin dövüş teknikleri öğrenmene gerek yok, zaten herhangi bir savaş için tamamen hazırsın. Bir samuray olarak tarzın kusursuz, tek yapman gereken kılıcı çay fincanı gibi tutmak. Aslında bu ikisi aynı şey" demiş.

Çay töreni üstadı bunun üzerine rakibiyle buluşmaya gitmiş ve "Kılıç kullanmayı öğrendim ve ölmeye hazırım. Şimdi hiç durma ve beni öldür" demiş.

Bunu söylerken kılıcını çekmiş ve saldırıya hazır bir şekilde beklemiş. Rakibi üstadın duruşuna dikkatle bakmış ve öldürmek için ileriye atılmaktansa kılıcını yavaşça aşağı indirmiş ve "Düello davetimi geri alıyorum. Ne kadar yetenekli olduğun ortada. Seni öldürmeme imkân yok, kaba davranışım için özür dilerim" demiş.

*Her gün farkındalığın, açıklığın, bağlanmanın bütün katmanlarına odaklanarak fiziksel olarak çalışırsanız "oyuncu bedeni" önünde sonunda doğal haliniz olacaktır. Yeni ya da farklı bir şey yapmanız istendiğinde bile bedeniniz hep uygun cevap verecektir. Her şeyin kolay ve düzgün nasıl yapıldığını otomatik olarak bulacaktır. L.M.*

## İÇ/DIŞ

Oyunculuğunuzun "gerçek" olması için sürekli yeni yollar keşfetmek ustalık ve farkındalık ister. Aslında iyi oyunculuk için iki ana unsur vardır: teknik ustalık ve özgür, rahat hareket eden bir akıl. Oyunculuk eğitiminiz söz konusu olduğunda hayatınız boyunca bu ana unsurları geliştirmek ve derinleştirmek için çalışmalısınız.

*Yoshi "akıl" kelimesini kullandığında beyin organını ya da entelektüel düşünceyi kastetmiyor. Japoncada bunu ifade etmek için sadece bir kelime var "kokoro" 'akıl' ya da 'kalp' olarak çevrilebilir. Aslında bunu 'özbenlik' olarak düşünmek en iyisi. L.M.*

Oyuncunun varlığında yer alan bu iki ana unsuru

meslekî hayatınızın büyük bir bölümünde kullanırsınız. Oyun oynarken hem zihinsel hem teknik becerileriniz tamamen mevcuttur. Bu durumda kendilerini iç ve dış ifadeler olarak gösterirler.

İç hareketle dış eylemi dengelemek çok incelikli bir iştir, ama hünerle yapıldığında, işinize sıradışı olduğu kadar ilgi çekici bir boyut da kazandırır. Örneğin, diyelim ki sahnede görünen eylem çok tutkulu ve vahşi. Eğer iç kısım da aynı durumdaysa oyunculuk çok yoğun görünebilir; yani, içinizi olabildiğince sakin tutun. Eğer, aksine sakin ve sıkıcı bir karakteri canlandırıyorsanız ve içiniz de aynı durumdaysa oyunun sıkıcı olma riski oldukça yüksek olur. Bu durumda içiniz, çok yüksek bir konsantrasyon ve güçle çalışmalıdır. Bu karakterin ya da durumun sakinliğini desteklerken oyunun seyirci için sıkıcı olmasını engelleyecektir. İdeal olan iç ve dışın zıt olmasıdır.

Bir topaca bakın mesela, ortalıkta yalpalamaya başladığında yavaştır. Düşmeye hazırdır. Düz bir şekilde tek bir noktada duruyorken ise oldukça hızlı döner. Sahnede sizin bedeniniz de aynı şekildedir: sakin ve hareketsiz durmanız istendiğinde iç dinamiğiniz daha yüksektir. İçinizde hızla "dönersiniz". Eğer içinizde bu iç-dinamo yoksa sessiz eylemlerinizin ya da durduğunuz anların hiçbir etkileyici yanı olmaz.

Bu, tam tersi için de geçerlidir. Fiziksel eylemleriniz kuvvetli ve vahşiyse iç sukûnetinizin özünü korumalısınız. Tıpkı topaç gibi, eğer yalpalamaya başlarsanız denge noktanızdan düşer ve "dönmeye" devam edemezsiniz. Sahnede sağa sola saldırıp yakıp yıkıyor olsanız bile bu eyleminizin içinde bir sukûnet olmalı. Bu çelişkili bir durumdur; oyun bir açıdan sakinken diğer açıdan dinamiktir. Oyuncuların bu ikiliği tecrübe etmeleri gerekir. Fiziksel sukûnet tamamen sessizlik olmamalıdır, aynı zamanda iç dinamizm de vardır. Fiziksel dinamizmi de iç sukûnetle dengelemelisiniz.

"İç sukûnet" ne demek? Çalkantılı duygu değişimleri-

nizin esiri değilsiniz demek. İç boşken, hiçbir şey canınızı sıkamaz. Ama 'sakin olmak' duygunun 'ölü' olması ya da sabit bir 'sakinlik' değildir; etrafınızdaki dünyadaki değişimlere cevap verebileceğiniz akışkan bir farkındalıktır.

İçinizi dolduran çok yoğun bir duygunun etkisi altındayken içinizde başka bir sezginin ya da duygunun girmesi için yer kalmaz. O duygunun esiri olursunuz. Örneğin, öfkeden delirmişken aniden başka bir duygunun doğmasına imkân yoktur, hiçbir şey değişmez. İçinizde yer açmak için öfkeyi atmanız gerekir.

Bu yeri açtığınızda şimdi ve burada her ne olursa olsun karşılık verme özgürlüğüne ve rahatlığına kavuşursunuz.

*Bir anlamda asıl sorun olan öfkeli olmak değil, öfkeye tutsak olmak. Öfke en hakiki noktaya geldiğinde bırakın gitsin. Dış ortam sürekli değiştiğinden size gelen her etkiye tepki vermek zorundasınız. Bütün oyuncuların bildiği gibi; eğer bir duygu durumumda sabitlenirseniz bütün performansınız boşa gider.*

*Bazen insanlar çalkantılı bir duygu durumunda sabitlenmeye alışırlar. Duygular, mutluluktan hüzne ya da öfkeye geçebilir ama arada bir boşluk ya da tek bir sakin an yoktur. Bu haldeyken "duygusal yoğunluk" durumunda olurlar ve bu da, çok sınırlayıcı ve katılaştıran bir durumdur. L.M.*

İçi ve dışı dengelemek. Hareket etmeden hareket etmek. Sessiz ama sessiz değil. At sürmek gibi. İyi bir binici, hızla yol alıp çok fazla mesafe katettiğinde bile hiç telaşlı görünmez. At tarlalar araziler boyu koşup, hendekleri atlar, nehirlerin ormanların içinden geçer ama binici çok sakin hatta neredeyse hareketsiz görünür. Oyuncunun bedeni at, zihni ise binicidir.

*İyi bir binici, atın hareketlerini serbest bırakarak ve her hareketini kontrol altına alarak bilinçli bir şekilde, atla aynı çizgide olmaya çabalar. Ata siz emir verirsiniz, patron sizsiniz. At sizin isteklerinizi yerine getirir ama eğer*

*sürüşünüz iyiyse at sizi unutur siz de atı. Atın dürtüleriyle binicinin dürtüleri ayrılamayacak duruma gelinceye kadar birleşmeye başlar.*

*Ancak, eğer at binmeyi bilmiyorsanız atın doğasına karşı geleceksiniz demektir. Gergin hatta belki endişeli olacaksınız. Böyle bir durumda at huysuzlanmaya başlayacak ve sukûnet yakalanamayacaktır. İkiniz de yorulup hatta hırçınlaşıncaya kadar aranızda bir çekişme olacak ve ne hayvan ne de siz gitmek istediğiniz yere ulaşmayı başarabileceksiniz.*

*Dinamik bir bedene (at) ya da açık bir zihne (binici) sahip olmak asla yeterli değil. Bunları birleştirecek yollar bulmalısınız ki bu iki zıt kutup kolayca rahatlayıp uyum içinde çalışsınlar. L.M.*

Zeami, "Beden onda yedi, kalp onda on hareket eder" der.

Bir role çalışırken iç yaşamınızı ve fiziksel ifadelerinizi en üst seviyede kullanarak yüzde yüzünüzü vererek çalışmalısınız. Ancak, fiziksel ifadeleri hep en yüksek seviyede tutmaya devam ederseniz, iç yaşantınızın seyirciye geçmesini engellersiniz. Dış ifadenizin dozunu çok az kısarsanız içinizde olup bitenler seyirci tarafından daha iyi hissedilir; çok ilgi çekici ve içine alan bir oyun izlediklerini hissederler.

Ancak, Zeami'nin bu fikrini kullanırken dikkatli olmalıyız zira yanlış uygulandığında enerjisi düşük performans gösterilebilir. Bu fikir, ifadenin dış halinin baştan savma ya da özensiz olacağı anlamına gelmiyor, sadece iç hayatın daha çok vurgulanması gerektiğini söylüyor. Ek olarak da eğer rolünüzün dış ifadesini provalarda çok çalışırsanız o teknik zaten bedeninize nüfuz eder. İşte bu haldeyken dışınızı serbest bırakmak daha kolay olur ve oyununuzu yine ustalıkla sergilersiniz. Çabalayarak değil teknik olarak rahat bir nitelikte oynadığınızda seyirci de iç dünyanıza odaklanabilir.

Sadece dışsal oyunu oynadığınızı düşünsek bile, yine

de ifadede daha da fazla zıtlığa ihtiyaç olur.

Zeami, beden çok fazla güç, çok fazla enerjiyle çalışıyorsa bacakların yumuşak ve hassas kalmasını önerir. Eğer bütün güç bacaklarınızdaysa o zaman gövdeniz sakin ve huzurlu kalmalı. Eğer bedenin her bölümü eşit güçle çalışıyorsa oyununuz kaba ve sert görünür. Güçlü oyunculuk çiğliğe, yabani bir hamlığa ulaşmak değildir. Beden kullanımında kontrol ve zıtlık unsurlarının olması çok daha ilgi çekici ve cilalanmış bir oyun kalitesi yaratır.

## TEKRAR

Japonya'da bir hafta boyunca dağlarda yürünen ve yiyecek olarak sadece biraz esmer pirinç yenen bir Şinto geleneği vardır. Başka bir gelenek de tapınak etrafında tam yüz kere dönmektir. Bu eylemleri üstlenir ve bitirmeyi başarırsanız dualarınızın kabul olunacağına inanılır. Bu dinî ayinlerin ortak temeli tekrar etme eylemidir; sizi değiştiren tekrarın ta kendisidir.

Günlük hayatımızın tekrarlarla dolu olduğunu düşünsek de hep bir fark vardır. Aslında günlük hayatımızda hiç tekrar yoktur. Değişik giysiler giyeriz, farklı yemekler yeriz, birbirinden ayrı duygu durumları yaşarız. Hiç değişmeyen monoton bir hayatın iyi olduğunu söylemiyorum ama tekrarlayan bazı hareketler çok etkili olabilir. Çünkü bu hareketler sizi değiştirebilir.

Meditasyon yaptığınızda günlerce aynı pozisyonda oturursunuz. Afrika danslarında leğen kemiğinizi (pelvis) ya da göğüs bölgenizi, omurgada tekrarlayan bir nabız yaratıncaya kadar ileri geri hareket ettirirsiniz. Omurga dalgalanırken bu hareketi devam ettirirseniz içsel durumunuz değişecektir. Aynı şekilde Ortadoğu'da dervişler vecd haline geçmek için sürekli dönerler. Bu tür uygulamaların her kültürde farklı şekilleri vardır ve hepsi de tekrarı barındırır. Neden?

Şu şekilde düşünebiliriz; insanoğlunun fiziksel ener-

jisinin yanında bir de iç enerjisinin varlığını hayal edelim. Fiziksel yanımızı yediklerimize dikkat ederek, vitamin alarak, gerektiği kadar uyuyarak ve buna benzer yaklaşımlarla besleriz. Ancak iç enerjimizi de böyle beslememiz eşit derecede önemlidir. İçsel farkındalığımız ve hassaslığımız da fiziksel sağlığımız kadar önemlidir. İçinde tekrar barındıran hareket çalışmalarının bir şekilde bu konuda işe yaradığı görülür ve bu sebeple değişik kültürler bu tekrarlayan fiziksel eylemleri kullanır. Bu hareketler genellikle farklı geleneklerin kutsal ibadetlerinde vardır. Bana kalırsa içinde bulundukları dinlerden çok daha önce zaten varlardı ve büyük ihtimalle iç enerjiyi uyandırmak için deneme yanılma yöntemiyle keşfedildiler. Ne kadar etkili olduklarını gördükten sonra da çeşitli kutsal gelenekler bunları dinsel ibadetlerine dahil ettiler. Aynı şekilde mantralar ve ilahiler gibi sesin de tekrarlandığı ibadetler birçok dinde bulunur.

Yüzyıllar boyunca iç dünyamızı beslemenin önemini unuttuğumuzdan bu işi yerine getirmeye yarayan fiziksel eylemleri de hatırlamaz olduk. Sonuç olarak, maneviyatımızı, sadece bunu yüzyıllardır koruyan ve günümüze devreden kutsal ibadetlerde bulabiliriz. Her şeye rağmen bir dini ya da başka bir inanışı takip etmeyen biri bile iç enerjisini beslemek zorundadır. Tekrarlayan hareketler iç enerjinizi uyardığı gibi sizi insan olarak daha hassas yapar ve farkındalığınızı artırır. Eskiden Hıristiyan rahipler günün bir kısmını Japonya'daki Şinto tapınaklarında olduğu gibi, kilisenin avlusunda defalarca volta atarak geçirirlerdi.

Omurganın iç enerji için bir kanal oluşturduğunu daha önce söylemiştim; omurgayı da içine alan tekrarlayan hareketler özellikle çok yararlıdır. Omurga, eylemin odağı olmasa bile tekrarın etkisi çok güçlüdür.

Bu güç ruhani olmayan alanlarda da tanınır. Örneğin aklıma fiziksel kalıpları olan, disiplin altına alınmış siyasi hareketler geliyor; faşizm gibi. Bu tür bir siyasi görüşe

sahip olanlar, tekrar unsuru içerecek şekilde "özel" olarak hareket etmeyi öğrenirler (örneğin kaz adımıyla uygun adım yürümek gibi). Bu hareketlerin sürekli alıştırması yapılır; böylelikle bireyin gruba bağlılığı onaylanır. Bir anlamda bu tür fiziksel eylemler, takipçilerini tekleştirmeye çalışıp sadece ortak bir amaca hizmet eden bir yığın haline getirdiği için çok tehlikelidir.

Beden ve zihin yakından bağlantılı olduklarından katı fiziksel eylemler düşünceyi de aynı sabitlik ve esneklikten yoksunlukla etkileyebilir. Bir felsefe ya da gelenek sırf tekrarlayan hareketler barındırıyor diye otomatikman mükemmel değildir. Fark şudur; kutsal gelenekler tekrarı zihnin özgürleşmesi için kullanırken faşizm gibi akımlar tekrarı beyni seçilmiş bir amaca sabitlemek için kullanır.

Sizin amacınız zihninizi özgürleştirmek olduğundan fiziksel katılık içeren hareketlerden sakının. Klasik dimdik "faşist" duruşunun ve "kaz adımlarının" ne kadar sert duruşlar olduğuna dikkatinizi çekmek isterim.

Dövüş sanatlarında bile çalışmalar çok fazla etki gücüne sahip olduğu için kendinize uygun bir eğitmen seçmelisiniz. Bu tür sanatlar kötü öğretildiğinde hareketleriniz katılaşır ya da fazla planlanmış olur; bu da zihinsel katılığa yol açar. Aynı şekilde, çalışırken dikkatinizi sımsıkı bir şekilde odaklı ya da dar değil, akıcı ve açık tutun. Bu tür çalışmaların amacı bedene ve zihne özgürleşmeleri için cesaret vermektir; bunun dışında her türlü amaçtan kaçınmak gerekir.

Tekrar, faydalı bir tekniktir ama günlük hayatta da "gelişmemiz" gerekir. Günler boyunca aynı şeyi aynı şekilde yapamazsınız; ilginizi odaklamak ve kendinizi 'geliştirmek' için biraz ilerlemeniz gerekir. Zen manastırında her gün aynı saatte aynı şeyi yaparsınız. Meditasyon yaparken otursunuz, yemek yersiniz, uyursunuz. Bu ruhani eğitim için etkili bir yöntem olabilir ama oyuncular rahip değildir. Bizim ilerlemek ve gelişmek için başka yollar bulmamız gerekir.

Tekrarda katılığı önlemenin bir yolu zıtlık ya da çeşit içeren bir unsuru çalışmaya dahil etmektir. Bu Şintoizmde güçlü, dinamik aktiviteyle, sakin anların dönüşümlü kullanımıyla sağlanır. Aslında faydası olması için bütün fiziksel çalışmalar zıtlık içermelidir.

Dinamik ve hafif çalışmaları dönüşümlü yaparken dikkat etmeniz gereken şey süredir: 'Bir yaklaşımı kullanırken öbürüne geçmek ne kadar zaman aldı?' gibi. İyi bir eğitmen güç gerektiren çalışmadan daha hafifine ne zaman geçeceğinizi bilir. Bu zamanlama önceden tahmin edilemez. Güç gerektiren çalışma yirmi dakika, daha hafif olan da on dakika sürsün diyemezsiniz. Bir çalışmanın süresinin en doğru şekilde ayarlanması günün hangi saati olduğuna, insanlara, deneyimin derecesine ve daha birçok faktöre bağlıdır. Eğitmen zamanlamayı ayarlarken bu unsurlara karşı hassasiyet göstermelidir. Eğer iyi zamanlama yaparsa öğrenciler çalışmadan olumlu bir şekilde etkilenirler; yorulsalar da şüphesiz kendilerini zinde hissederler. Tek başınıza çalışırken de bir şeyin çok uzadığını ya da sıkıldığınızı hissederseniz başka bir çalışmaya geçin.

Ancak, bazen aynı çalışmayı özellikle defalarca ve defalarca tekrarlamak da faydalı olabilir. Sıkılabilirsiniz ama bir noktaya geldiğinizde artık sıkıntının da ötesine geçip başka bir âleme daldığınızı görebilirsiniz. Yepyeni, hayatınızda daha önce hiç rastlamadığınız bir şeyi keşfedebilirsiniz.

Günlük hayatınızda sıkıntı bariyerini hiç geçmeyiz. Bir şey çok sıkıcı ya da yavan olmaya başlarsa onu yapmayı hemen bırakınız. Sıkıntı ve ötesine odaklı bir çalışma yaparak siz de yepyeni bir alanla karşılaşabilirsiniz; bu, sizin gelişmenize yardımcı olur.

Sıradan bir Japonun günlük hayatında tekrar çoktur. Bolca eğilerek selam verirsiniz. Karşınızdaki insana karşı hissettiklerinizi fiziksel hareketinizle ifade edersiniz: karşınızdakine ne kadar saygı duyuyorsanız o kadar derine

eğilirsiniz. Belki bu yüzden birçok geleneksel yaklaşımda eğilerek selam vermek saygının bir işareti olarak görülür; eylem ve duygu arasındaki bağı belirtir.

Bu hareketleri yaparak bir şeyin mantıklı olarak bir açıklaması olmadığını anlamaya başlarsınız. Bu, kitaplarda bulamayacağınız, sohbetlerde duyamayacağınız ancak bedeninizle kavrayabileceğiniz bir anlayıştır. Hatta belki de basit, sadece bir insanoğlu olarak anlayışınızdır.

Dünya dinlerinin çoğunda tek başınıza oturursunuz, tek başınıza yürürsünüz ve en sonunda bir aydınlanma yaşarsınız. Benim burada ilgimi çeken bu aydınlanmanın hep bir fiziksel eyleme eşlik ediyor olması. İyi bir fiziksel eylem sizi değiştirebilir ya da daha iyi anlamanıza yol açabilir. Doğru ses ve hareket çalışmaları yaptığınızda hayatınızın daha mutlu olduğunu, zihninizin berraklaştığını, farkındalığınızın daha hassas olduğunu görebilirsiniz. Bir şekilde daha güçlü olursunuz.

## İNSAN ENERJİSİ

Bir çocuk boş bir sayfaya renkler atar, rengârenk capcanlı bir resim çıkar ortaya. Güzeldir ama o kadar. Ressamlar da yapıtlarında yine aynı kendiliğindenlikle yine aynı renkleri kullanırlar; ancak onların yaptıklarına baktığınızda içinize işleyen kuvvetli bir duyguya kapılırsınız. Çocuğun yaptığı resim kadar güzeldir ama ayrıca bir derinliği ve titreşimi vardır. Neden böyle olur? Ressamın enerjisi renklerle, dokuyla ya da şekillerle o resme bakanlara geçer.

Oyuncu için, seyircinin karşısında 'varlık' gösterebilmek de eşit değerde bir sorundur. Bunu kelimelerle ifade etmeseler bile seyirci oyuncunun enerjisini hisseder hatta tiyatroya gelerek aldıkları en büyük haz budur. Enerjinizi yükselten her şey oyunculuğunuza fayda sağlar.

İyi oyuncular sahnede gerçek hayattakinden daha büyük görünürler. Aynı şey çekicilik için de geçerli. Bir

keresinde gençken sahnede inanılmaz görünen bir aktristi izlemiştim. Kulis kapısına gidip çıkmasını bekledim. Çıktığında herhangi sıradan bir kadın gibi görünüyordu. Az önce oynarken inanılmaz güzellikte olan varlık o değildi.

Yere sağlam basarak, bacaklarınız omuz hizasında açık durun. Başınızı gökyüzünü görünceye kadar arkaya eğin. Ağzınızı sonuna kadar açın. Gözlerinizi, burnunuzu, kulaklarınızı açabildiğiniz kadar açın. Kollarınızı yukarı kaldırın ve avuçlarınızı gökyüzüne bakacak şekilde açın. Dilinizi iyice dışarı çıkartın. Bu pozisyonda, her şey gökyüzüne doğru açıkken 'Aaaah' deyin. Devam edebildiğiniz kadar edin, daha sonra usulca ellerinizi aşağı indirin, başınızı eski pozisyonuna alın, gözlerinizi ve ağzınızı kapatın. Sadece sessizce nefes alın.

Enerjinizi geliştirecek buna benzer başka çalışmalar da vardır. Bu şekilde çalışmaya devam ederseniz hangi unsurların size bu enerjiyi getireceğini tam olarak bulabilirsiniz. Daha sonra, asıl hazzın 'enerjiyi almak'ta değil, bu enerjinin kaynağını yavaş yavaş bulmakta ve sizinle olan ilişkisini keşfetmekte olduğunu fark edeceksiniz. Enerjinin kaynağını hissetmeye başladığınızda asıl olayın 'enerji almak' değil, kendinizi bu kaynakla birleştirmek olduğunu göreceksiniz. Bu, 'bir olmada'ki gerçek hazzı bulmaya başladığınız anda daha fazla enerji almaya başlayacaksınız; ve böylelikle kavrayışınız daha da derinleşecek.

Japon Nö tiyatrosunun 13.-14. yüzyıllardan kalan, çoğunlukla stilize doğa betimlemeleri kullanan antik bir metni vardır. Eğer biri üzgünse diyelim, ortalıkta 'Ben çok üzgünüm' diye gezmez ama onun yerine 'Yaz bizi terk etti. Yakında kış gelir. Güz yaprakları düşüyor.' diyerek üzüntüsünü anlatır. Duygular, doğa olaylarıyla anlatılır.

Bu gelenek insanoğlunu doğanın bir parçası olarak tanımlar. Mutlu ya da üzgün hissetmenin doğada da karşılığı vardır ve insan enerjisi etrafındaki fiziksel çevreye bağlıdır. Günümüzde insanlar kendilerini doğadan bağımsız zannediyorlar, etraflarındaki fiziki dünyada olan-

lar sanki onların üzerinde hiçbir etkiye sahip değilmiş gibi davranıyorlar. Bunun sonucu olarak, sahnede bir insanın portresini gördüğünüzde doğayla ilişkilendiremiyorsunuz. Ancak, deprem kuşağında yaşayan herkes bilir ki biz bal gibi de doğanın bir parçasıyız. Eğer toprak yer değiştirmek istiyorsa sizi en yüksek teknoloji bile koruyamaz.

Aslında insan doğaya tamamen bağlı ve bağımlıdır. Hava, su, ateş ve toprak sürekli hareket ederler ve biz de bu hareketin bir parçasıyız. Bu hareketi sahnede çalışırken tanımalıyız. Sahnede bir insanı yapılandırırken aynı zamanda onun doğal olaylara da bağlı olduğunu hatırlamalıyız.

Örneğin, 'Ben kızgınım!' dediğimde kendimi yalıtılmış bir birim olarak alıp sadece kendi kişisel deneyimimi yaşadığımı düşünürüm ve 'kızgınlık' çok küçük olur. Ama dünyanın merkezinde ortalığı birbirine katarak yanan ateşi düşündüğümde o zaman kızgınlığım zenginleşir ve güçlenir. Tabii ki ateşin kendisi 'öfkeli' değil sadece benim duygu durumumun doğadaki eşi oluyor. Aynı şekilde eğer 'mutluluk'u bedenlendirmek istersem etrafımda dönüp duran havayı düşünürüm Böylelikle duygu sadece benim içimde gerçekleşmez aynı zamanda doğanın da bir yansıması olur.

*The Man Who*'nun provalarına başladığımızda Peter Brook Oliver Sacks'ın *Karısını Şapkayla Karıştıran Adam* isimli kitabından uyarlanan oyunu açıklamak için bizi topladı. Bu sürece önce kitaptan bazı bölümlerin doğaçlamasını yaparak başladık. Şu güne kadar, tiyatronun öznesinin her zaman seyircinin yaşadığı deneyimle doğrudan bağlantılı olması gerektiğine inandım. Aşk olabilir, aile, ölüm ya da politika olabilir; kısaca seyircinin kendi hayatından tanıyıp bildiği bir şeyler anlatılmalı. Peki ya nöroloji? Psikoloji olsaydı kendim de çalkantılar geçirmiş olduğumdan yine bir şekilde tanımlardım. Ama nörolojik hasar çok belirli bir olağandışı durum ve birçok insanın

hayatında yer almamıştır. Yani Peter'in çalışmak istediği malzemeyle benim bir problemim vardı. Tanımlayamadığım bir şey olduğundan neden bunu çalıştığımızı da anlamış değildim.

Sonra oyuncular doğaçlama yapmaya başladılar. Onları izledim, ve birdenbire 'Bu adam benim!' diye hissettim. Bu tamamen mantıksız ama kendimi o adam kadar hasarlı hissettim. Dehşete kapıldım. Bir noktaya kadar sahneler biraz komedi içeriyordu: Sol tarafını hissedemeyen bir adamı izlemek biraz eğlendirici olabiliyor. Ama ben dehşete kapılmıştım. Bu hiç komik değildi. Oradaki, hasarlı ama hasarından bihaber adam ben olabilirdim. Bunu öğrenmenin hiçbir yolu yok. O an çok şaşırarak anladım ki ben bu projede çok şey paylaşabilirim. Aslına bakarsanız yaklaşık otuz yıl önce, Peter Brook'la çalışmaya başladığımdan bu yana içinde yer aldığım en iyi iş bu oldu.

O dönem, resimler hakkında fazlaca düşünüyordum, özellikle insan tasvirlerini. Fotoğraf makinasının icadından önce portre yapımının en önemli fonksiyonu insanları ve olayları kayıt altına almaktı. Artık fotoğraflar aynı işi gördüğünden buna şimdi ihtiyaç yok tabii. Onun yerine modern ressamlar insanı konu alan tasvirlerini kendi görüşlerini yansıtmak için yapıyorlar. Bu, insanoğlunun kişisel bakış açısıyla, insan tasviriyle ilişki kurması oluyor. Ben de oyunculuğumda aynı şeyi yapmaya karar verdim. Ama bunu pratikte nasıl yapacağımdan çok da emin değildim.

Provalara başladığımızda eseri hangi tarzda sergileyeceğimizi bilmiyorduk. İlk adım olarak nörolojik problemler hakkında olabildiğince bilgi edinmek için dört ay boyunca Paris'teki Salpêtrière Nöroloji Hastanesi'ne hastalarla tanışıp konuşmak için gittik. İngiltere'den gönderilen vaka analizlerini ve raporları okuduk. Oliver Sacks'tan bilgi aldık. Televizyonda belgeseller izledik.

Hastanede gözlem yaparken beni sarsan bazı şeyler oldu. Komadan çıkmaya çalışan bir hasta vardı. Bir baş-

kasının sadece iki haftalık ömrü kalmıştı. Bu hastalarda insan enerjisinin ne kadar kuvvetli olduğunu gördüm. Bedeni komadan çıkartmaya zorlayan bir enerji. Beden ölüme bu kadar yakınken yaşamaya devam ettiren enerji. Komada olan hastanın bilinci yerinde değildi ama bedeninde bir şeyler onu uyandırmaya çalışıyordu. İnanılmaz kuvvetli bir enerji; insan enerjisi. Birinin felçli ya da ölüme yakın olması önemli değil, yaşamı sürdürmek için içeride bir şey savaşmayı bırakmıyor.

Bu enerjiyle karşılaştırdığımda farkına vardım ki sol tarafın felçli olması sadece yüzeysel bir ayrıntıymış. Tabii ki felçli olmak azımsanacak bir şey değil ama bu yırtıcı bir şekilde yaşama savaşı vermenin yanında sadece küçük bir ayrıntı olarak kalıyor. Bu enerjiyi görmek akıllara durgunluk vericiydi. Aynı zamanda da çok güzeldi.

Bir hasta daha vardı, o da hiç hareket edemiyordu ama biri müzik çaldığında kalkıp dans ediyordu. İnsanın çok gizemli bir varlık olduğunu anladım. Nörologlar buna ya da diğer olağandışı durumlara bir açıklama getirebilirler ama ben insanın çok gizemli bir yanı olduğunu düşünüyorum. Bedenin kendi zaten büyük bir muamma. Tamamıyla açıklayamıyorsunuz her şeyi.

*The Man Who*'da oynarken insanoğlunun ne kadar güzel ve gizemli olduğunu nakletmek istedim. Devamında oyun içinde başka roller oynarken farklı portreler yaratmak için kendimi çok sıkmadım. Temel insan enerjisi ve nörolojik problemler kişisel bir duruma bağlı değil. Sahneleri ayrıntı ve eylemleriyle ince ince yapılandırmaya odaklandım; ve yavaş yavaş bir insanoğlu çıkmaya başladı. Bu süreci çok ilginç buldum. Aynı zamanda en az sayıda eylem kullanmaya çalışarak karakterin durumunun gerçekliğini iletmeye çalıştım. Çok fazla ayrıntı iç gerçekliği bulandırabilirdi. Bu şekilde insanın özünün inanılmaz güzelliğine tanık olamayabilirdik.

## KENDİNİ GÖZLEM

Bir hareketi incelerken tamamıyla simetrik olan eylemleri de araştırmanıza dahil edin. Bu eylemler, sizi bedeninizle tam olarak ne yaptığınız konusunda aydınlatır. İnsan yapısında tam merkezden geçen bir hat vardır; bir göz, bir burun deliği, bir kulak, bir kol ve bir bacak her iki tarafa yerleştirilmiştir. Sanki sağ taraf sol tarafın ayna yansıması gibidir. Ancak biz bu temel yapının bilinçli olarak farkında olmadığımızdan eylemlerimiz çok nadiren simetrik olur. Bunu denemek için bedeninizin sağ ve sol taraflarını aynı derecede ve aynı anda hareket ettirmeyi deneyin. Örneğin, iki kolunuzu da yukarı kaldırın ya da iki gözünüzü de sonuna kadar açın ya da iki ayağınızı da içeri doğru kıvırın. Ne yaptığınız ya da nasıl göründüğünüz önemli değil, önemli olan simetrinin bütün olasılıklarını keşfetmek ve içinizde nasıl hissettiğinizi bulmak.

Çalışırken insanın kendi işini onaylaması çok zordur. Farklı çalışmalar yaparken birinden sizi gözlemlemesini isteyin. Örneğin, bedeninizi belirli bir pozisyona sokmayı denerken (diyelim ki kollarınızı yere tam olarak paralel tutmaya çalışıyorsunuz) hareketi biraz kaçırabilirsiniz. Birinden sizi düzeltmesini isteyin; önemli olan yaptığınız her hareketi kusursuz ve temiz yapmak. Kollarınızın yatay pozisyonda tam olarak nerede düzgün durduğunu öğrendikten sonra çalışmaya devam edin ki bedeniniz otomatikman, kolaylıkla oraya gelebilsin. Ama doğru yere güvenle gitmek için önce bu doğru yerin nerede olduğunu bilmeniz gerekir. Aynı şekilde birinden sesinizi ve konuşmanızı dinleyip anlaşılır olup olmadığına bakmasını isteyin. Eğitiminizin en başından itibaren size yardım eden biri olursa çalışmaları kusursuz yaparsınız ve sürekli kendinizi kontrol etmek zorunda kalmazsınız.

Bu arada aynalar, ses kayıt cihazları ya da kameralar sizin yaptıklarınızın gerçek 'yansımasını' veremeyeceğinden bu yardımı başka insanlardan almanız en iyisidir.

Bu tür kontroller çalışmanın ilk aşamalarında yapıl-

malıdır. Oyun esnasında hareketi doğru yapıp yapmadığınıza 'durup bakamazsınız.' Bedeninizi kendi başınıza yerleştirmelisiniz. Bir oyuncu olarak bedeninizin nerede olduğunu her an bilmelisiniz; her hareketiniz seçilmiş olmalı tesadüfi değil.

Birçok oyuncu eleştirilmeyi sevmez. Bir proje üzerinde çalışırken bir oyuncuya bir şey söylerim ve bu onu kızdırır. Bu davranış kalıbının, yorumu yapan ben olayım ya da olmayayım birçok kez gözlemledim. Belki de oyuncu kızmakta haklı. Belki eleştirmek, çok fazla şey söyleyip oyuncunun aklını karıştıracağından dolayı kötü bir şey.

Kendi baktığım yerden şunu söyleyebilirim, biri bana eleştirisini sunduğunda dinlerim. Benim için temel sorun hep aynıdır: kendimi seyredememek. Kamera da tüm ayrıntı ve nüansları kaydedemeyeceğinden canlı performanslar için yetersizdir. Aynanın karşısında oynayamazsınız. Bu da 'gerçek' yansımanız değildir. İşte bu yüzden diğer insanların yaptığı yorumlar, aynanız görevini göreceğinden faydalıdır. Ancak, eğer size yöneltilen eleştiri (her türlüsü, beraber oynadığınız oyunculardan gelen de dahil), çarpık bir ayna gibi kendi şeklini ve istikametini taşıyorsa, bu eleştirinin çok harfi harfine 'yansıtma' yaptığını düşünüp yanlış bir izlenime kapılabilirsiniz. Sizi eleştirenin sözleri sizin tam olarak ne yaptığınızı yansıtmaz; her zaman biraz 'çarpıtma' olduğunu göz önüne almalısınız.

Ama yine de her türlü bilgi faydalıdır. Her söyleneni dinlemenize ya da her öneriyi dikkate almanıza da gerek yoktur. Ben diğer insanların bakış açılarını değerli bulurum ve alabildiğim kadar eleştiri alırım. Bazen arkadaşlarının bana başkalarını çok dinlediğimi, belki de özgüvenimin eksik olduğunu söylerler. Bu doğru olabilir ama bana gelen eleştirileri dinleme sebebim bu değil. Kendimi her yoruma uymak zorunda hissetmem ama başka insanların söylediklerinden yaptığım iş hakkında bilgi alırım ve bu neyi nasıl yaptığımı anlamama yardım eder. Çarpık bir

ayna bile etrafta hiç ayna olmamasından daha iyidir. Yorumlar 'gerçekçi' olmayabilir ama en azından işe yararlar.

Bir Kabuki oyuncusu bir gün şöyle demiş: "Eğer birinin sizden daha iyi bir oyuncu olduğunu düşünüyorsanız, o sizden çok ama çok daha üstündür. Eğer aynı olduğunuzu düşünüyorsanız sizden açık arayla daha iyidir. Eğer sizden kötü olduğunu düşünüyorsanız o zaman ikiniz aslında aynı kalitede oyuncularsınızdır."

İşin özünde, gerçek aynanız seyircidir. Ben seyirci karşısına çıkıncaya kadar rolümü nasıl oynayacağımı bilemem. Tam o sırada rolümü keşfederim. Prova odası, keşfe çıkmak için hazırlık yaptığım yer sadece. Seyirci bana nasıl oynayacağımı söyler.

Bana kalırsa oyuncunun işi, ne yapabildiğini göstermek değil, seyirciyi başka bir zaman ve alana götürmektir. Oyuncu, seyirciyi olağanüstü yerlere taşıyan bir aracın şoförü gibidir. Ben seyirciye böyle hizmet vermekten hoşlanırım.

Oynarken, canlandırdığınız karakterle dolu olursunuz. Eğer karakter üzgünse bedeniniz ve duygularınız ona göre davranır. Aynı zamanda bir başka 'siz' vardır; oyunu kuran ve hiç de üzgün olmayan. İçinde bulunduğu ana tamamen kendini kaptırmış olan 'siz'le dışarıda durup olanı biteni izleyen 'siz' arasındaki ilişkiyi hissedersiniz.

'İzleyen' emirleri verir, örneğin, beden değişimini başlatıp duygu değişimini sağlamaya karar verir. Bu izlemesi çok ilginç bir süreçtir; 'kendi'nizi izleyen 'kendinizin' farkında olmanız. Aynı zamanda beden ve duygularınız arasında ilişkinin nasıl işlediğini de tam olarak bilemiyorsunuz. Siz, bedeni düzelterek duygusal bir değişim başlatıyorsunuz, nasıl olduğunuzu izliyorsunuz ama neden işe yaradığını bilmiyorsunuz. Sonra tekrar bütün bunları yapan başka bir 'siz' aramaya başlıyorsunuz.

Egzersiz olarak bir karakteri bedeninizin sadece bir bölümünü kullanarak canlandırmaya çalışın. Diyelim, bütün karmaşıklığıyla Hamlet rolünü sadece bir elinizi

kullanarak oynayın. Sonra Ophelia karakterini canlandırmak için de diğer elinizi kullanmayı deneyin. Kuklacılık gibi, sadece buradaki kuklalar bedeninizin bir parçası. Bunu ellerinizi yönlendirerek oynarsınız. Şimdi aynı şeyi sadece ellerinizi kullanmak yerine bütün bedeninizle yapmayı deneyin. Ellerinizi nasıl kukla gibi hareket ettirdiyseniz bedeninizi de aynı şekilde yönlendireceksiniz.

Oyuncu olarak bedeninizi gözlemler ve yönlendirirsiniz, bu yönlendirmenin sonucunda bir şeyler değişir ve size yeni duygular gelmeye başlar. Aynı zamanda bu yeni duyguların doğuşunu çok yabancı ve şaşırtıcı bir olay gibi izlersiniz. Evet ama bu izleyen kim?

Çin'den bir hikâye: Bir zamanlar dört karısı olan zengin bir adam varmış. İlk karısı çok güzelmiş, adam da gittiği her yere onu götürürmüş ve herkese gururla tanıştırırmış. Karısı da ondan mücevherler, paha biçilmez ipekler, nadir bulunan tatlar talep edermiş. Adam hep bu karısıyla banyo yapar, kadını hiç yorulmadan saçından ayaklarına kadar yıkarmış. Sonunda kadın aşırı derecede kibirli ve kendini beğenmiş olmuş ve şımarıkça kocasına emirler vermeye başlamış.

Adamın ikinci karısına gelince, onu çok uzun çabalar sonucunda elde etmiş. Çok uğraşmış, pazarlıklar etmiş, bu kadını karısı yapabilmek için mücadele etmiş; çünkü bu evlilik onun toplum içindeki yerini pekiştirecekmiş. Adam kansını çok severmiş ve bu ikinci evliliği ona, güvende olma hissi verdiği için de çok memnunmuş. Ona karşı gerçek aşkı çok büyük değilmiş (onu kazanmak için çok çalışmak zorunda bırakıldığından) ama onun için her şeyi yapmaya yemin edermiş. İkinci karısına onu yanında tutmak için yalan söyleyeceğini, katil bile olacağını ne gerekirse yapacağını söylermiş.

Üçüncü karısı adam için çok da önemli değilmiş. Bu kadına karşı çok fazla ilgisi yokmuş artık, çünkü tanıştıklarında kadın genç ve çekiciymiş. Kadın, seyahatlerinde kocasına hep eşlik edermiş daha çok evden uzaktayken

de cinsel zevklerinden mahrum kalmasın diye. Ama zaman geçtikçe adam karısının zayıflıklarını ve hatalarını görmeye başlamış. İlk zamanlarında böyle olmadığını hatırlamış, tartışmalar, bağırıp çağırmalar başlamış. Adam karısına 'aptal' 'duygusuz' 'cahil' ve 'geri zekâlı' demiş. Neredeyse boşanacaklarmış ki kadın birden hamile kalıp doğurmuş; bunun üzerine adam evliliğe devam etmeye karar vermiş.

Dördüncü karısına hizmetçi gibi davranırmış. Adam ona emir verirmiş, dövermiş hiçbir hediye vermez ve iltifatta bulunmazmış. Bir iki hoş kelime dahi etmezmiş. Zavallı kadın, kocası onu bu kadar az sevdiği için çaresizlik içindeymiş. Sonunda kadın sürekli hareketleri hakkında endişelenip umutsuzca kocasını memnun etmeye çalışırken, iyice zayıflayıp bunalıma girmiş. Evin içinde kötü bir söz ya da şiddet görmemek için korkuyla ruh gibi seğirtirmiş.

Bir gün hükümet adama imparatorluğun ön saflarında bir yolculuğa çıkmasını emretmiş. Artık oldukça yaşlandığından tek başına bu yolculuğa çıkmak istememiş ve karılarından birini yanına almak istemiş. En çok ilk karısını severmiş, önce ona gitmiş. Karısına yolculuğa beraber çıkmayı teklif ettiğinde kadın "Hayır. Asla, asla, asla, asla" demiş.

Sözünü bitirdikten sonra adama sırtını dönmüş. Adam çok sinirlenmiş, kadını ikna etmeye çalışmış ama başarılı olamamış. O da ikinci karısına gitmiş ve aynı isteğini dile getirmiş. Kadın saçını fırçalarken yüzündeki ifade değişmemiş. Sadece "Hayır" demiş.

Adam karısının kalpsizliğine inanamamış ve üçüncü karısına gitmeye karar vermiş. Bugüne kadar evin işlerini organize eden, hastayken kocasına bakan bu karısıymış. Adam bu zorlu ve uzun yolculukta kendisine en iyi bakacak karısının o olduğunu düşünmüş. Kadına yolculuk teklifini yaptığında kadın gözyaşlarına boğulmuş, "Tabii ki seninle gelmek isterim ama kalıp bebeğimize bakmam

gerekiyor. Ayrıca bilmediğim bir yere gitmek beni korkutuyor hatta dehşete kapılıyorum. Seninle sınıra kadar gelirim ama ondan sonrası için beni affet lütfen, daha ileri gidemem."

Adam bunu kabul etmiş ve dördüncü karısını aramaya başlamış. Bu karısına çok iyi davranmadığından onun cevabından şüphe duymuş; fakat bu karısı görevinin kocasının yanında olmak olduğunu ve onunla nereye olursa hatta cehenneme bile gitmeye hazır olduğunu söylemiş. Adam kadının bu istekliliği karşısında hem şaşırmış hem çok duygulanmış.

Ayrılma günü gelmiş. İlk karısı yataktan çıkmamış yüzündeki buz gibi ifadeyi değiştirmemiş ve adamla konuşmayı bile reddetmiş. İkinci karısı da aynı şekilde davranmış, hiçbir şey söylememiş, güle güle bile demeniş. Üçüncü karısı yolculuğun bütün ayrıntılarını organize etmekle meşgulmuş. Sözünü tutmuş ve adamla sınıra kadar gelmiş. Sınıra vardıklarında üçüncü karısı ağlamış, adamı öpmüş ve dönüp evine gitmiş. Adam bu tanımadığı tuhaf ülkeye dördüncü karısıyla beraber gitmiş.

Şimdi bu dört "kadın" nedir? İlk karısı bedendir, ikincisi varlıklar, üçüncüsü gerçek eşiniz ya da insanlarla ilişkileriniz. Peki ya dördüncü? O sizin asıl benliğinizdir. Sınır, ölümdür. Bedeniniz ve varlıklarınız sizinle bu yolculuğa çıkmayacak. Karınız ya da kocanız sizi ancak sınıra kadar götürebilir. Sizinle tek kalan tek kişi bu kadar zaman suistimal ettiğiniz "kendinizsiniz".

Bedenlerimizin "kendimiz" olduğunu düşünürüz genelde. Bu doğrudur evet bedeninizi kullanabilirsiniz ama bedeniniz sizin malınız değildir. "Sahip olduğunuz" tek şey aklınız ve özbenliğinizdir.

Bir çiçeğe bakın; ilk gördüğünüz şey hassas taç yaprakları olacaktır. Ama dikkatlice baktığınızda ağaç gibi sapını göreceksiniz. Bu kırılgan güzellik gerçek ama onun arkasında onu kuvvetle destekleyen başka bir şey var. Bu, her şey için geçerlidir: Bir yüzeyde gördüğünüz şey vardır

bir de bunun her zaman arkasında olan "başka bir şey". Kocaman dağların bile altında akan su kaynakları vardır.

İnsanda bir görünen yüzey vardır ve bundan daha fazla da içeride saklanan başka bir yüz vardır. Gördüğünüz, göremediğiniz tarafından desteklenir. Bu sebeple, sadece yüzeyde görüneni eğitme yanlışına düşmeyin. Bu hiçbir işe yaramaz. Eğer güzel bir çiçek istiyorsanız, bitkinin köklerine su vermeye ve büyüdükçe dallarını ve sapını desteklemeye odaklanmalısınız. Yine aynı şekilde güzel bir vücut ve kuvvetli bir sahne duruşu istiyorsanız özbenliğinize zaman ayırmanız gerekir. Eğer iç dünyanız yeteri kadar beslenmiyorsa, ne güzel hareketler, ne inanılmaz bir ses tekniği, ne zarif kostümler ne de şık makyajlar fayda eder. İçi olmadan hiçbir şey işe yaramaz.

Size "su nedir?" diye sorabilirim.

Siz de "denizdir, deredir, musluktan akandır" diye cevap verebilirsiniz. Ama bu saydıklarınız "su" değildir. Bunlar "suyun" aldığı "biçimlerdir". Aslında tek başına "su" diye bir şey yoktur. Çünkü suyun kendine has, asal bir "şekli" yoktur.

*"Su" her gördüğümüzde öyle ya da böyle bir şeklin içindedir. Bir kovanın içinde ya da bir yağmur damlası şeklinde. Su yuvarlak bir kâseye konulduğunda yuvarlak görünür ve hareketi içinde bulunduğu kâseyle sınırlanır. Bir derede gördüğümüzde dere yatağını takip eder ve yüzey değiştikçe, daralan boğazlarda ya da ani eğimlerde suyun gücü de hızı da uyum sağlar. Gölde ise bütün o küçük geçitler, adacıklar ve güneşin etkisi altındayken daha karmaşık bir şekle bürünür, buhar haline bile dönüşebilir. "Su"yun yüzlerce "şekli" vardır ama şekli ne olursa olsun "su"yu her gördüğümüzde tanırız. L.M.*

İnsanlar da aynıdır. Nasıl suyun var olduğunu sadece onun içinde bulunduğu "kabın" şeklini aldığı zaman görebiliyorsak, "insanoğlu"nun da "şekiller" içinde varlığını sürdürdüğünü görürüz.

*Bir insanın birçok "şekli" vardır. Bazen şeklimiz yap-*

*tığımız işten gelir: öğrenciyizdir belki, ya da felsefeci ya da işçi. Bunlar bizim kostümlerimizdir. Ya da yaşla ve değişen sorumluluklarla şekilleniriz; bir çocuk, bir ebeveyn ya da yaşlı bir insan. Bir insan bir gece boyunca onlarca "şekle" girebilir, "inatçı patron"dan, "sempatik arkadaş"a, "sorumluluk sahibi baba"dan "yaramaz sevgili"ye kadar. Bu rollerin tümü gerçek, ama tamamlanmamıştır. Bunlar insanoğlunun temelde aldığı basit şekillerdir. L.M.*

Bir Zen üstadı, bedeni, gerçek insanın sürekli olarak girip çıktığı bir kırmızı et kütlesi olarak tanımlamıştı bir zamanlar. Birçok insan gördükleri bedenin bütün benlikleri olduğunu sanır. Evet bu kırmızı et kütlesi de insanoğludur ama onun içinde kan ve doku yığınından bağımsız bir şey, başka bir tür "insan" varlığını sürdürür. Bu diğer "benlik" sürekli değişir ve özgürdür. Bu sizin aslınızdır.

Oynarken, amacınız "karakterinize" oynadığınızı göstermek olmamalı. Karakterin ardında daha asal bir insanoğlu vardır ve işte bu "asal insanoğlu" sahneyi canlandıran unsurdur. Sadece "karakter" yapılandırmak asla yeterli değildir.

## BEDEN VE DUYGULAR

Oyuncu sahnede 'doğal' görünmek ister. Bu her tarzda tiyatro için geçerlidir. Stilize bir oyunda oynayan bir oyuncu için bile bu böyledir. 'Doğal' derken 'insani' demek istiyorum: oyuncu, 'gerçek' bir şey yaratır ve seyirci de bunu hisseder.

Bazen bu 'doğal' oyunculuğu derin bir psikolojik araştırmanın sonucunda bulursunuz; ve tamamıyla 'doğal' ve organik olarak insani bir şey üretirsiniz. Ama bu her zaman işe yaramaz, zira duygusal rol araştırması hem zordur hem de çok nadiren yakalanabilir. Oyuncunun her gece inanılır bir 'insan' performansı vermesi için –oyuncunun o anda aslında ne hissettiğine bakmaksızın– bir metot geliştirmesi gerekir.

Biliyoruz ki, beyin, beden ve duygular birbirinden ayrılmaz bir şekilde bağlıdır. Üzgünken omuzlarınız çöker, başınız öne düşer, düşünceleriniz karamsar olur ve hayatınızda hiçbir şeyin düzgün gitmediğini hissedersiniz. Mutluyken, bedeniniz açılır, göğsünüz genişler, başınız dikleşir ve umut ettiğiniz her şeyin bir şekilde mümkün olduğunu hissedersiniz. Bedeninizin duruşu, düşünceleriniz ve duygularınız hep aynı anda değişir.

Oyuncular olarak çalışmaya aklımızla ve duygularımızla başlarız ve bu iç hayatın, dışımıza doğru yol alıp bedenimizde ortaya çıkacağını düşünürüz. Ama bunun tam zıddı olan metot da işe yarar; dışarıdan başlayıp içe doğru yol almak.

Bu fikri incelemek için kahkahayı kullanabilirsiniz. 'Ha, ha, ha, ha, ha, ha' seslerini çıkarın. Şimdi yüksek sesle. Eğlenip eğlenmediğinizi düşünmeyin, sadece yapın. Bunu kalabalık bir grupla yaptığınızda bir süre sonra herkes yerlerde gerçek kahkahalara boğulmuş olarak yuvarlanır. Kahkaha doğallaşır.

Oyuncu olarak içten gelen bir kahkaha sesi yaratmak zor olabilir. Geçmişinizdeki çok eğlendirici olayları hatırlamaya çalışsanız bile bu çoğunlukla işe yaramaz; çünkü duygusal durumunuzu sadece iradenizin gücüyle değiştirmeniz genellikle çok zordur. Kendinizden mutlu olmayı ya da üzgün hissetmeyi isteyebilirsiniz ama 'benlik' genelde sizi dinlemez. Ancak, eğer bedeninizin yaptığını değiştirirseniz bu, duygularınızı etkilemeye başlar ve inandırıcı bir oyunculuk yaratmanızı kolaylaştırır. Aynı zamanda, gerçek hayatta asla gülmeyi planlamazsınız, bu hep kendiliğinden olur. Hiçbir zaman "Dur bakayım, geçmişimde komik olan ne vardı?" demezsiniz, sadece gülersiniz. Düşünürseniz, çok geç olur, anı kaçırırsınız. Kahkaha içten gelir ve içten gelen bir şeyi istek üzerine yapmak çok zordur.

Bununla birlikte eğer performansınızı dıştan kuracaksanız hatırlamanız gereken iki şey var: Birincisi, daha

önce de söylediğim gibi bir performans tam bir konsantrasyon ve sahiplenme içermeli. Oyuncu, ister içsel duygusuna (eğer içten dışa çalışıyorsa) ister fiziksel eylemine (eğer dıştan içe çalışıyorsa) odaklansın, konsantrasyon her zaman tam olmalıdır. İçeride her zaman bir şeyler olur. Dışarıyı yapılandırıp içeriyi boş veremezsiniz. İkinci olarak da oyuncunun kullandığı dış form, temelini insani gerçeklikten almalı. Öyle herhangi bir hareket dizisi alıp işe yaramasını bekleyemezsiniz. Kesin ve doğal hareket dizileri kullanmanız gerekir.

Bir keresinde *Fucito* adında beni çok etkileyen bir Nō performansı izlemiştim. Oyunda bir oyuncu oğlunun ölümünden duyduğu ıstırapla dolu yaşlı bir kadını canlandırıyordu.

*Yaşlı kadını oynayan oyuncu erkekti. Hem Kabuki hem de Nō gibi geleneksel tiyatrolarda bütün rolleri erkekler oynar. Sahnede kadın yoktur. Nō tiyatrosunda oyuncu, kadın maskesi giyerek kadın karakterine bürünür. Kabuki'de ise oyuncu idealize edilmiş kadınlığın zarif, maharetli bir portresini çizmek için çok ağır bir makyaj yapar, peruk takar ve süslü bir kostüm giyer. L.M.*

Bu yaşlı kadın oğlunun katiliyle yüzleşmeye karar verir. Yavaş yavaş yan kanattan, katilin beklediği sahneye bağlanan 'köprü'den geçip yürür. Oyuncu yürüdükçe, yaşlı kadının bütün ıstırabını, öfkesini, ümitsizliğini ve azmini hissettim. Oyun bitince bu oyuncunun böylesine karmaşık bir karakteri nasıl canlandırdığını anlamak için kulise gittim. Sahneye girmeden önce ne hissettiğini neler düşündüğünü sordum. Oyuncu, "Bu yaşlı bir kadın, o yüzden yürürken adımları normalden daha kısa atmaya odaklandım; bir de ilk çam ağacına varınca durmaya" dedi.

*Nō tiyatrosunda kanatları sahneye bağlayan köprü tamamıyla seyircinin gözünün önündedir ve bu köprü boyunca üç tane küçük çam ağacı vardır. L.M.*

Batıda, oyuncu sahneye adım atmadan önce kendini üzüntü, öfke ya da her neyle istiyorsa o hisle doldurmayı

deneyebilir. Ama işte bu Nö oyuncusu, iç dünyayı yaratmak için hiç çaba sarf etmemiş, ama nasıl olduysa yaşlı kadını tamamen inanılır bir şekilde canlandırmıştı. Her ne kadar 'koreografi'yi takip ettiğini söylese de ben bu oyuncunun o sahnede, bilinçdışı olarak duygularıyla bağ kurduğundan eminim. Önemli olan şuydu: bu oyuncu durumu kişiselleştirmedi, ayrıntıya girmedi. Nö tiyatrosu evrensel bir deneyimdir, kişisel değil. Bu yaşlı kadının yaşadıkları bütün insanoğlunun kimsesizliği ve yalnızlığı, asla sadece bir kişinin başına gelen dertler değil. İşte bu yüzden Nö, diğer birçok Batılı tiyatrodan daha çok bütünleşme ister. Bu performansta oyuncu, bedeniyle ilgili en küçük şeylere bile titizlikle odaklanıyordu. Kendini bütünüyle görevine verirken bulunduğu anın da içinde kaldı.

İşte size aşağıdaki iki kısa metni kullanarak küçük bir çalışma örneği:

'Param yok. Yemeğim yok. Açım.'

Ve:

'Yarın belki biraz param olur. Yemek alabilirim. İstediğim kadar yiyebilirim.'

Normalde böyle bir metin verildiğinde hemen bu sözleri nasıl söyleyeceğinizi düşünürsünüz. Belki ilkini basık bir sesle söylersiniz, İkincisini vokal enerji vererek daha yüksek sesle okursunuz belki, ama başka bir yol denemek, beden ve duygu arasındaki bağı kullanmak daha ilgi çekici olabilir.

İlk metni okurken uygun bir beden pozisyonu bulmaya çalışın, kamburlaşın ya da çökün. Söylediğinizi gerçek hissettirecek bir pozisyon bulun. Sonra bu beden pozisyonunu kafanızda sabitleyin. Şimdi yeni bir pozisyon deneyin; ikinci metne uyacak şekilde yerleştirin kendinizi. Daha dik durarak daha açık bir şekil alabilirsiniz belki. Bu pozisyonu da unutmayın.

Şimdi ilk beden pozisyonunuzu alın, bu şeklin gerçekten tadını alın ve sonra metni söyleyin. İkinci pozisyona geçin, bu arada dönüşümünüzü gözlemleyin. Birden A

pozisyonundan çıkıp B pozisyonunu yapmaya başlamayın. Bedenin A'dan B'ye geçerken nereyi hareket ettirmeye ihtiyaç duyduğuna bakın ve iç dinamiklerin de aynı zamanda nasıl değiştiğini hissedin.

Bu çalışmanın bir sonraki aşaması şöyle; beden hareketlerini çok küçük yapın, o kadar küçük olsun ki bakan fark edemesin. Örneğin, göğüs kafesinizi (*sternum*) A'dan B'ye geçirin. Zaten daha önce içsel boyutun, bedeniniz pozisyon değiştirdiğinde farklılaştığını gözlemlediniz. İçsel dönüşümünüzün nasıl olduğunu hatırlayın. Şimdi A pozisyonundan B pozisyonuna geçerken iç hareketinizi koruyarak metni söylemeye başlayın. Dışarıda hiçbir şey yok. Sadece metin.

İç dünya, metin sayesinde değişmiyor. Beden, fiziksel olarak aldığı yolu ve iç dinamiğin değişimini hatırlıyor. Sonra metin geliyor.

*The Man Who*'da rolüm sol tarafını hissetmeyen bir hastaydı. Bir sahnede doktorlar sakalını traş etmesini isterler. O da yapar. Ama sol tarafını hissetmediğinden yüzünün sadece sağ tarafını traş eder. Bütün yüzünü traş ettiğine emindir. Bu arada bütün bunlar kamerayla kaydediliyor. Ancak ayna yansımasına göre hastanın solunun solda görünmesine rağmen ekranda sol tarafı sağda görünür. Adam yüzünün yarısının hâlâ köpüklü olduğunu görür. O dakika beynin hasarlı olduğunun farkına varır.

Sahnelenmesinde, önce ekrana ve sonra aynaya yüzümün iki farklı görüntüsünü karşılaştırmak için üç kez bakmam gerekti. Başımın her tekrarlayan dönüşü durumu geliştirmeliydi. Adamın ilk dönüşü doktorunun ondan ekrana bakmasını istemesiyle olur. Ben de sadece başımı o tarafa döndürdüm. İkincide adam gördüğünü anlayamaz ve ekrandaki görüntüyü onaylamak ister. Üçüncü ise tamamen çaresizlikten. Üç adım. Uygun gelişimi verebilmek için başımı her çevirdiğimde tempoyu değiştirdim. Kulağa mekanik gelebilir ama bu anı her oynadığımda gerçek bir üzüntü hissettiğimi keşfettim. Neden bilmiyo-

rum. Ben duygu aramıyordum. Tempo ve içsel bağlantı sayesinde gözlerimden yaşlar süzüldüğünü gördüm.

Aslında performansım tamamen küçük fiziksel ayrıntılar üzerine kurulmuştu. Ekrana 'bu' tempoda dön. Sonrakinde biraz durakla ve devam et. Başı sağa doğru eğ. İşte duygu bu şekilde doğdu.

Bir oyuncu olarak önce duyguyu bulmaya çalışırsam paniğe kapılabilirim. 'Dün kendimi gerçekten çok üzgün hissettim. O zaman bugün de aynı üzüntüyü bulmalıyım' diye düşünürüm.

Ama ne zaman 'kendimi çok üzgün hissediyorum' desem üzüntü asla gelmez.

Aynı duyguyu defalarca tekrarlamak gerçekten çok zordur. Uzun bir süre oynanacak bir oyunda, performansınızın temelini duygularınıza bağlarsanız çok büyük bir risk altına girersiniz. Ama diğer taraftan bedeninizin ayrıntılarını her gün aynı şekilde tekrarlayabilirsiniz. Beden şeklinden yola çıkarak çalışmak oyuncular için faydalıdır.

*Klasik Japon tiyatrosunda performans bütünüyle dışarıdan yapılandırılır. Oyuncu oyunun hareketlerini adeta bir koreografi gibi öğrenir. Her adım, başın her dönüşü ya da duygusal bir el hareketi geleneklerle sabitlenmiştir. Hatta tonlamalar bile önceden tanımlanmalı ve metnin bir parçası olarak onlar da ezberlenmelidir. Bu fiziksel ve vokal formlara* kata *denir.*

*Doğaçlama yoktur, genç oyuncu herhangi bir oyunda yapacağı* kata*'yı öğrenmek için ustasının yaptığını taklit eder. Bu hareketleri ancak iyice öğrendikten ve ustalaştıktan sonra (ancak ve ancak o zaman) oyuncu performansına 'kişisel dokunuşlar' getirebilir. Ama bu sadece bir nüans olmalı, mevcut* kata*'nın üzerinde belli belirsiz bir gölge gibi durmalıdır, yepyeni bir yorumun yaratımı değil. L.M.*

Nō oyunları genellikle iki bölüme ayrılır. Bu iki bölüm arasında oyuncunun sahne kanatlarına geçip kostümünü değiştirmesi için kısa bir ara (*interval*) verilir. Bu 'arada' da bir Kyogen komedyeni sahneye çıkar ve seyirciye

bütün hikâyeyi anlatır. Bir gün, çok iyi bir Nō oyuncusu kostümünü değiştirirken bu komedyene kulak kabartır ve "Ha! Demek oyunun konusu buymuş!" der.

Bu oyuncu, oyunun hikâyesini ilk kez duyar. Rolünü çok iyi çalışmış ve mükemmel bir performans veriyor olmasına rağmen bir sonraki adımda ne olacağı hakkında en ufak bir fikri yoktur. Oyununa, gelenekler tarafından belirlenen 'kata'yı çalışarak hazırlanmıştır. Bütün bunlara rağmen, seyirci hikâyenin sadece bütününü anlamakla kalmamış aynı zamanda verilen performans karşısında duygulanmıştır da.

Peter Brook'un *Mahabharata* rejisinde Drona isimli, asla yenilmeyen usta bir savaşçıyı oynadım. Oyunda düşmanları Drona'yı savaş iyice alevlenmeden öldürmeye çalışırlar, çünkü Drona savaşa girdiği anda düşmanları kaçınılmaz bir yenilgiye uğruyorlardı. Hile yaparlar. Drona'nın savaşma arzusunu kaybetmesi için ona oğlunun öldürüldüğünü söylerler. Yalanları işe yarar. Oğlunu kaybetmiş olmanın verdiği yıkımla Drona intihar eder.

İntihar sahnesinde, Drona giysilerini çıkarır ve bir şekilde arınmak için, kocaman bir sürahi dolusu kan rengi sıvıyı başından aşağı döker. Sıvı vücudundan aşağıya doğru süzülür ve toprağa karışır. Seyirci, bu babanın ıstırabını, sevgisini ve çaresizliğini yoğun bir şekilde hisseder. Bana gelince, ben 'Bu anda burada ne görünmeli?' ya da 'Hangi psikolojik durumu kullanmalıyım?' diye düşünmedim.

Sahne başladığında Toşi Tsuçitori (bu yapımdaki Japon müzisyen) davulla değişmeyen tek bir ritim çalmaya başladı. Benim için bundan başka bir şey yoktu. Bunu merkez olarak aldım ve sadece hareketlerimi davul sesine bağlamaya konsantre oldum. Tabii ki 'Co, Ha, Kyu'nun da farkında olarak durumun doğasını hatırladım. İç açıcı olmayan bir durumdu, neşeli değildi. Ben de sahnenin bu kederli halini korudum. 'Üzüntü'yü oynamadım. O anın içinde olarak zaten bunun farkına varılıyordu. Benim için

bu sahnedeki görevim, davulla ilişkiyi kopartmadan 'Co, Ha, Kyu'yu geliştirmekti.

Diğer yandan bakarsak, bu anın işe yaradığını söylerken tereddütlüyüm zira sıkı sıkıya bir tek şeye konsantre olmuştum. Bunun sonucunda içimde çok fazla 'boş alan' vardı, seyircinin hayal gücünün içine girebileceği bir alan. İçimi bir sürü psikolojik malzemeyle doldurmadım. Sadece duruma saygı duydum ve müziğe konsantre oldum. Bunun karşılığında konsantrasyonum içsel bir boşluk yarattı. Bu boşluğa da seyirci kendi hayal gücünü yansıttı. Benim hissettiklerim hakkında istedikleri kadar hikâye üretebilirlerdi.

Tiyatrodaki boş alan sahne üzerinde olduğu kadar, oyuncunun içinde de vardır. Bir gün Nö ustam, tiyatroyu asla 'kendi bildiğin gibi' oynama dedi. Onun yerine ustanız size ne gösteriyorsa aynısını yapmanız gerekir. El kaldırış şekli, sözleri söyleme tarzı her şey ama her şey aynen ustanızın dediği gibi yapılmalıdır. Bunun yanlış olduğunu düşünseniz de bu böyle. Altmışınıza gelmeden ne bir şey değiştirmelisiniz ne de yeni bir yorum katmalısınız. Ancak o zaman özgür olabilirsiniz. Ama Nö eğitimine beş altı yaşlarında başlandığından burada elli yılın üzerinde bir eğitimden bahsediyoruz. Bu kadar zaman geçtikten sonra stiliniz tamamıyla özümsendiğinden, artık ister doğaçlama yapın ister yorum katın, asıl çalışmaya asla ihanet edemez hale gelirsiniz. Önceki elli yılda öğrendikleriniz size gerçek özgürlüğün ne olduğunu sunan sağlam bir temeldir artık.

Ustamla bana bunları anlattıktan yıllar sonra karşılaştım, o sıralar o yaklaşık yetmiş beş yaşındaydı. Ona aynı hissedip hissetmediğini, 'özgürlük yaşına' gelip gelmediğini sordum. Şöyle cevap verdi, "Hayır. Sana söylediklerim sadece dahiler için geçerliydi. Ben sıradan bir oyuncuyum, özgür olmayı başaramıyorum. Aslında tam aksine. Şu anda hiç özgür değilim. İyice yaşlanıyorum artık bazen aklım duruyor sözlerimi unutuyorum. Sözlerimi

unutacağımdan o kadar korkuyorum ki dikkatimi özgürlüğümü aramaya veremiyorum. Şu andaki tek amacım işimi doğru yapabilmek. Bu kadar."

Birkaç yıl önce yine o aralar vefat eden, Hisao Kanze isimli muhteşem Japon oyuncusunun performansını izlemeye gittim. Birçok eleştirmen onun kaliteli performansının birçok genci Nö tiyatrosuna özendirdiğini söylüyordu. Perfomansında ilgimi ilk çeken şey hikâye akışının çok net olmasıydı. Bu gençler arasında popüler olmasının sebeplerinden biriydi sanırım. Maalesef bu beni biraz hayal kırıklığına uğrattı. Performansı mükemmeldi ama hikâye bu kadar net anlatıldığında kendimi televizyonda bir melodram izliyormuş gibi hissettim. Sonra Paris'e geldi ve yine aynı oyunu sergiledi. Mükemmeldi.

Oyunun bitiminde onunla konuşmak için kulise gittim. Japonya'da oynarken dikkatini hikâyeye ve dramatik durumlara yoğunlaştırdığını söyledi. Nö tiyatrosunda kullanılan metin çok eski dilde yazıldığından birçok Japon metnin gerçek anlamını kavrayamayabiliyordu. Bu yüzden eyleme netlik getirmenin önemli olduğunu düşünmüş bu büyük oyuncu.

Avrupa'da ise seyircinin metni anlamasına zaten imkân olmadığından kendine başka bir amaç seçmiş. Hikâyeyi net bir şekilde anlatmaya çalışmak yerine her eyleme, her sese ve hareketindeki en küçük ayrıntıya kadar odaklanmış. Onu izlemek heyecan vericiydi; hikâyenin anlaşılmazlığına rağmen seyircide duygusal bir yoğunluk yaratmayı da başarmıştı.

Bu performansı izleyen bir Fransız eleştirmen oyunu izlerken kendisine neler olduğunu yazmış. Önce rahat bir şekilde otururken yavaş yavaş düzleşmeye başladığını omurgasının (meditasyon yaparken olduğu gibi) dikleştiğini fark etmiş. Ne olduğunu anlamamasına rağmen sahneden çok güçlü bir şeyin geldiğini hissetmiş.

Bence Kanze'nin hikâye anlatırken artık duygu, anlam ya da psikolojiyi düşünmemesi onun performansını

bambaşka bir düzeye taşıyordu. Metni anlaşılır bir şekilde iletmeye çalışmaktansa tüm benliğiyle geçen her âna konsantre olma ihtiyacı Kanze'nin basmakalıp teatral hikâye anlatıcılığından uzaklaşmasına sebep oldu. Öylesine evrensel (insanoğlundan insanoğluna) bir düzeyde iletişim sağlamayı başardı ki Japon olmayan bir eleştirmen bile bunu hissetti.

Ama yine de geleneksel yaklaşımlarda bazı sorunlar olabilir. Eğer sadece dıştan çalışırsanız görüntü çok yapay olabilir. Performansınızdan hiçbir şey olmaz; çünkü boştur.

Eğer performansınızın dış yapısına –jestleriniz, kostümünüz, makyajınız, ifadeniz– fazla özenirseniz içsel boyutunuz donuk olur. Sanki güzel bir 'kutu' yapmışsınız da 'kutunun' içinde hiçbir şey yokmuş gibi. Bomboş. Kutunun içinde ilgi çekecek bir şey olmadığından seyirci de etkilenmeyecektir. Ancak eğer, sadece iç performansıma odaklanırsam da başka bir sorun yaşarım. Ortada iç dünyamı içinde taşıyacak bir teknik ya da yapı (kutu) olmadığından, görülecek bir şey de yoktur. Darmadağınık ve sıkıcı olacaktır. İlgi çekici bir 'kutu' yapılandırıp içini en az aynı derecede ilginç şeylerle doldurmalısınız.

*Yoshi'nin burada bahsettiği 'boşluk' iç yaşantının eksikliği. Daha önceden bahsettiği 'pozitif boşluk'tan farklı. 'Pozitif boşluk', bütün olarak bir içsel odaklanma durumudur; bu, seyircinin oyuncunun mevcudiyetini tam olarak hissettiği, her an her şeyin olabileceği bir 'boşluk'tur. İşte ancak bu 'kutuyu doldurabilecek' türden bir 'boşluk'tur. L.M.*

Gerçek hayatta düşünsel alışkanlıklarınızı tecrit edemezsiniz. Aklın somut bir gerçekliği olmadığından beyninize kanca takıp dünya görüşünüzü ya da düşündüklerinizi değiştiremezsiniz. Aynı şekilde kuvvetli bir duyguyu (öfke ya da ümitsizlik gibi) görmezden gelmek ya da önemini azaltmaya çalışmak da çok zordur. Bazı şeyler kolay değişmez. Ama bedene çabucak bir form verilebilir. Çün-

kü onu görebiliriz, ona dokunabiliriz, bedenimiz duygu ve düşüncelerimizde olmayan somut gerçekliğe sahiptir. Benliğimizin diğer yönleriyle bağlantılı olduğundan bedenimizi değiştirerek aslında her şeyi değiştirebiliriz. Bir daha kendinizi umutsuzluk içinde kamburlaşmış bulduğunuzda bedeninizi hareket ettirmeye başlayın, özellikle omurgayı rahatlatın, göğsü ve omuz bölgenizi açın. İyice dışarı açılın, yukarıya etrafa bakın, kuvvetle ve derinden nefes alın, boynunuzu rahatlatın hareketlerinizi uyarmak için olumlu bir şey hayal edin. Bir bakacaksınız ki ruhunuz yükselmeye başlamış ve düşünceleriniz artık kafanızın içinde aynı küçük daireleri çizmiyorlar.

Oyuncular sadece sağlık nedenleriyle ya da daha iyi bir performans için bedenlerini çalıştırmazlar. Sürekli bedeninizi araştırmayı alışkanlık haline getirirseniz, bedeniniz özgür ve hazır olur bu da zihinsel sürecinizin daha esnek olmasını sağlar. Ek olarak duygusal hayatınız zenginleşir.

### *Ayrıntılar*

Birkaç öğrencimle Beckett'in *Godot'yu Beklerken* adlı eseri üzerine çalışıyordum. Oyunda Lucky'nin uzun ve sıkıcı bir tiradı vardır. Öğrencim bu tiradı oynarken, onu durdurdum ve "Ne arıyorsun?" diye sordum.

Öğrenci, "Sıkıcılığı arıyorum" dedi.

Oyuncu, bir felsefeyi, fikri ya da durumu oynayamaz. Bu imkânsızdır. Yönetmen size, "Şimdi varlığın dondu, enerjin yok, toplumdan tamamen kopuksun. Konuş!" diyebilir ama siz bu durumu oynayamazsınız. Oyuncu somut şeyleri dile getirebilir; fısıldayarak her kelimeyi teker teker keşfetmek gibi belki. Sonrasında seyirci "Adam kendini kaybetti" diye kendi yorumunu getirebilir ama oyuncu "kendini kaybetmeyi" oynayamaz.

Üstelik, amacınız "sıkıcılığı" iletmekse "sıkıcılığın" çok ilginç bir yorumunu oynamalısınız. Eğer seyirciyi sıkıntıdan esnetirseniz onları teatral olarak değil gerçekten

"sıkarsınız". Oyuncu olarak sözlerinizi "sıkıcı" bir şekilde söyleyemezsiniz; yoksa seyirci salonda uyuyakalır.

Bir durumu oynamak yerine somut ayrıntıları aramalısınız. Bu ayrıntıları biraraya getirdiğinizde seyirci sizin 'kim olduğunuz' konusunda fikir sahibi olur. Gerçek hayatta 'kendi kendinizin' 'karakterini oynamazsınız'. Bir dakikada *bu* eylemi yaparken birden *şu* eyleme geçersiniz sonra *başka* bir eylem daha yaparsınız. Sonra geriye dönüp yaptıklarınıza baktığınızda nasıl bir karakter olduğunuzu tanımlarsınız, ama *şu* ya da *bu* eylemi karakteriniz 'gerektirdiği' için yapmazsınız. Ayrıca yarın tamamen farklı davranabilirsiniz. Bu, 'Benim karakterim *böyle,* şimdi *şöyle* yapmam lazım' meselesi değil. Asla. Her an bir eylem, bir kelime ve bir ifade seçersiniz.

Bir role hazırlanırken oynadığınız kişiyi geniş bir çerçevede karakterize etmeniz çok kolay: 'Alaycı bir adam' ya da 'Bu kadın iyimser' gibi. Ama bir insanı bu şekilde nasıl oynayabilirsiniz? Yapabileceğiniz bir şey var: Olabildiğince çok küçük ayrıntılar bulmak. 'Tam bu anda başını kaldırır' ya da 'bu anda kadının sesi güçlenir' gibi. Bu tür ayrıntılar biriktikçe seyirci canlandırdığınız bireyin izlenimini alır. Sonunda da karakterin alaycı ya da iyimser olduğuna karar verirler. Çalışmaya ayrıntıları geliştirmekle başlayın.

Ancak, böyle bir çalışma için dikkat etmeniz gereken birkaç nokta var. Birincisi, doğru ayrıntıları bulduğunuzdan emin olun. İkincisi, beden hareketleriniz ve iç dinamiğiniz sıkı sıkıya bağlantılı olmalı. Her bir dramatik anın 'doğru' ayrıntısını tam olarak bulmak için çok zaman harcamalısınız. Bunu ancak bedeniniz ve iç boyutunuz arasındaki bağlantınız kuvvetliyse başarabilirsiniz.

Bedeniniz iç varlığınıza iyice eklenmişse, en küçük bir fiziksel değişim bile farklı iç heyecanları harekete geçirir: İşaret parmağınızın avucunuzun içine doğru kıvrılmış durmasıyla düz olarak durması arasındaki farkı hissedebilirsiniz. Hangi farklı ayrıntıların hangi duygulara

bağlı olduğunu net olarak bilirsiniz. Baş parmağınızı *şu* pozisyonda tuttuğunuzda daha kendine güvenli ama *bu* pozisyonda tuttuğunuzda daha ketum olduğunuzu hissedersiniz.

Bir karakteri bu yaklaşımla yaratırken çeşitli fiziksel olasılıkları denemek için zaman harcamalısınız. Aynı zamanda da ne hissettiğiniz konusunda çok kati ve dürüst olmalısınız. 'Aşağı yukarı' doğru olduğunu hissettiğiniz bir beden pozisyonunda durmak hiçbir işinize yaramaz. O anın duygusuna net olarak, tamı tamına bağlı olan o fiziksel ayrıntıyı bulmalısınız. Gerekli bütün şekilleri bulduktan sonra bunları birbirine ekleyip duygusal yolculuğunuzun 'harita'sını çıkarabilirsiniz. Bundan sonra artık yapmanız gereken, her oynadığınızda sadece bu haritayı takip etmek. Ancak doğru 'harita'yı yaratmak ve doğru ayrıntıları bulmak için gerçekten çok zaman harcamanız gerekiyor.

Fiziksel ayrıntıları bulmak için araştırma yaparken deneylerinizi 'minyatürleştirerek' yönetebilirsiniz. Örneğin; diyelim bulmak istediğiniz hareket bir sıçramaysa bunu incelemek çok zor ve yorucu olabilir. Siz de bu harekete sadece bir elinizle konsantre olursunuz. Daha önce Tat Alma bölümünde de bahsettiğim gibi eliniz birçok olasılık barındırır: beş parmak, avuç, farklı açılar, serbest, yumruk. Siz de bu olasılıklarla oynarsınız. İyice tadını almaya başladığınız bir an gelir ve eliniz aniden açılır. Bu, ihtiyacınız olan doğru bir duygudur ve hareket de kuvvetle buna bağlıdır. Ancak, sahnede daha büyük bir ifade istediğimden, 'elimin aniden açılması' eylemini büyüterek sıçramaya dönüştürürüm; ama 'sıçramak' hassas bir süreç sonrasında gerçekleşir.

Bir tek elle başlarım; oradaki doğru duygudan. Sonra bütün bedenimin bu tek elimle aynı olmasına izin veririm. (Aslında eli kullanmak tam olarak 'minyatürleştirme' olmuyor; çünkü zaten bütün duygu orada. Sadece bazen tüm beden el olabiliyor.) Oyuncu olarak o 'eli' ne kadar

büyüteceğinize siz karar vermelisiniz; küçük kalabilir ya da tüm bedeninizi içine alabilir. Aslında eylemin ne kadar büyük olduğu o kadar da önemli değil. Önemli olan iç hareketinize uygun olan beden hareketini bulmaktır. Bunu bulduktan sonra hareketin ölçeği artık sizin tercihinize kalmış. Küçükten başlayıp genişletebilirsiniz ya da büyük başlayıp ölçüyü kısabilirsiniz.

Şimdi birkaç genel fiziksel çalışmaya bakalım. Önce, yüzü nötr hale gelinceye kadar yumuşatın; tüm kaslar rahat (ağız ve gözler de dahil) sakin ve duygu barındırmayan bir ifade olsun. Bedeninizin geri kalanını hareket ettirirken yüzünüzün bu durumunu korumaya çalışın. Kaslarınızın her türlü fiziksel olasılığını deneyin ve bunu yaparken de içinizde olanların 'tadına bakın'. Bu şekilde bedeninizin nasıl çalıştığını ve etkisini tam olarak göreceksiniz.

Sonra tam tersini yapın. Bedeniniz sakin dururken, yüzünüze çok abartılı bir maske ifadesi verin. Biraz sonra bedeninizin yüzünüzün önerdiği ifadeye cevap vermek istediğini fark edeceksiniz. Çalışmayı biraz daha ileri götürün; bedeninize yüzünüzle uyum içinde olmak üzere kendini şekillendirmesine izin verin. Bunun içgüdüsel bir cevap olmasına önem verin "Yüzümde kızgın bir ifade var, galiba elimi kaldırıp yumruğumu sıkacağım" şeklinde aklınızla tasarlamamaya dikkat edin. Beden, yüzün ne önerdiğini hisseder ve kendini o ifadeyle birleştirir. Bu birleşme gerçekleştiğinde bu varlığın nasıl bir sese sahip olduğunu hissetmeye çalışın; ses çıkartarak (kelimeler yerine) sesini bulmaya çalışın. Artık önce yüzü sonra bedeni ve son olarak da sesi kullanarak bir çeşit yaşayan bir heykel yarattınız. Şimdi bu heykel hareket edip diğer karakterlerle ilişkiye girmeye başlayacak.

Şimdi tam tersi. Hareketle başlayıp sonra iç bağlantıyı bulmak yerine, aklınızda belli bir görüntü hayal edip bu görüntünün bedeninizi harekete geçirmesini sağlayın. Bir hayal tarafından yönlendirilen bedeninizin serbestçe hareket etmesine izin verin. Ancak bu çalışmanın gerçek-

ten etkili olması, bedeninizin serbestçe hareket etmesi ve klişeleşmiş kalıplara girmemesi için hayal gücünüzün çok zengin olması gerekir.

Ayrıca uzak ve yapay hayaller yerine, insan olma deneyiminin özüyle ilgili fikirler kullanmak hoş olabilir. Örneğin, annenizin rahminde olduğunuzu hayal edin; doğuma giden yolculukta. Ya da kendi karakterinizin en berbat yönlerini hareket yoluyla görünür kılın. Bu etkili imajlarla çalışmak aynı zamanda size kendi kendine bir iyileşme ve bir iç temizlik imkânı sağlar.

Hiç hareket ya da fiziksel temas olmasa bile yine de hayal gücünüz bedeninizi az da olsa etkiler. Bir renk düşünün, kırmızı ya da sarı gibi. Gerçekten odaklanın, dıştan göstermeye çalışmadan tüm benliğinizle o renkle birleşin. Tüm varlığınız kırmızı olsun. Sonra sizi izleyenlere ne renk olduğunuzu sorun. Tabii ki her zaman gerçekleşmeyebilir, ama bu tür denemelerin büyük çoğunluğunda seyirci doğru rengi bilir. Eğer çok kuvvetli bir hayal gücünüz varsa seyirci ne olduğunu anlar. 'Göstermek' çok gerekli değil. Siz kendinizi amacınızla tam olarak bütünlerseniz iletişim kurulur. Hayal gücünüz incelikle varlığınızı ve eylemlerinizi başkalaştırır; seyirci bunu hisseder. Anlar.

### *Tay ve Yu*

*Yoshi, performansı, yüzeydeki ayrıntıların birleşimiyle yapılandırmaktan bahsederken bundan başka bir yol olmadığını iddia etmiyor. Bazen dışarıdan içeriye çalışırsınız bazen de tam aksine. L.M.*

Zeami'nin en zor ama aynı zamanda da en faydalı fikirlerinden biri de öğrenmeyi 'temel yapı' ve 'görüngüsel yapı' olarak ayırmak. Nö tiyatrosunda buna *tay* ve *yu* adı verilir. Şiirsel ifadede *tay* çiçek iken *yu* çiçeğin kokusudur; *tay* ay iken *yu* ayın ışığıdır. Oyunculuk çalışırken temel yapıya –içeriye– odaklanırsanız; görüngüsel yapı –dış ifade– kendiliğinden ortaya çıkacaktır. Sıklıkla oyuncular bir 'etki' görürler ve hemen onu taklit etmek isterler, ancak

bundan iyi oyunculuk çıkmaz. Aksine o 'etki'nin nereden çıktığını ve neden var olduğunu anlamanız gerekir. Bir şeyin sadece dış ifadesini onun temel yapısını anlamadan kopyalarsanız yaptığınız işin hiçbir anlamı kalmaz.

*Örneğin, yaşlı bir adamı ya da kadını oynuyorsanız, yaşlanmanın bedene ve zihne yaptıklarını, ve kendi kişisel hayat tecrübesinin ve kişiliğinin her insana nasıl kendine has bir ihtiyarlık yaşattığını anlamanız gerekir. Çoğunlukla belli bir yaştaki bir insanın gerçek ve doğru bir tasviri yerine genel sarsak bir bunamışlık oynanır. Yaşlılığı, güçsüz düşmüş bir bedenin duygu yüklü çabasını, yani 'temel yapı'sını anlamadan sadece titreyen eller gibi dış 'görüngüyü' taklit ederek göstermeye çalışırsanız, yarattığınız tek şey bir klişe olacaktır. L.M.*

*Tay* ve *yu* kavramlarıyla ilişkinizde, performans anında *her ikisinin de* eşit olarak gerekli olduğunu hatırlamanız önemlidir. Eylemlerinizin arkasında 'temel yapı' yoksa ifadenizin ayrıntıları gerçekçi bir biçimde kendini gösteremez; ama aynı şekilde, bu derin yapıyı seyirciye nasıl göstermeniz gerektiğini bilmemeniz durumunda da kuramazsınız.

*Tekrar yaşlı insan tasvirine dönecek olursak, oyuncu, yaşlanma etkilerini gösterebilecek tekniğe ve yeteneğe sahip değilse (organlar, nefes, bakış, kas gerginliği derecesi vb.), seyirci yaşlılığın fiziksel gerçekliğini anlayamaz. Yu, tay'ın görünmesini sağlar. Bu iki kavram birbirlerine bağımlıdır. L.M.*

Provalarınızda bu iki kavramın sürekli devam eden diyaloğunun farkında olmalısınız. Birden içgüdüsel olarak karakter ya da durumla ilgili çok temel bir şey yakalayabilirsiniz. Yaptığınız işin her anında bu anlayışın kendini ortaya asal etken olarak çıkarmasına izin vermelisiniz. Bu sizin için çok zor olmaz, nasılsa oyuncu olarak dış eylemlerinizin farkında olduğunuzdan ifadeli eylemlerinizi uyarlamak için çaba göstermenize gerek bile yok. Aynı şekilde eğer araştırmanıza dış 'görüngü'yü taklit ederek

başlayacaksanız önce yüzeyin altına inip bu eylemi hareket geçiren derin yapıyı keşfetmeniz gerekir.

Zeami, oyuncunun rolde önce *tay*'ı anlamasının ve buradan *yu*'nun çıkmasına izin vermesinin öneminin altını defalarca çizer. Bu geleneksel Japon tiyatrosu için gayet geçerli bir önermedir zira bu tarz tiyatroda öğrenme metodu öğrenciye bu seçimlerin altında ne yattığı söylenmeden, öğrencinin eğitmeninin dış ifadelerini harfi harfine taklit etmesi üzerine kuruludur. Zeami'nin bu öğüdü çok dışa yönelik tarzda olabilecek bir performansa gerekli dengeyi getirir.

*Batıda, başka bir durum vardır. Sıklıkla oyuncular bedenlerinin o anda ne yaptığının farkında olmadan sadece karakterin ya da durumun derin yapısına odaklanır. Bu durumda ifadenin anlamını daha iyi yakalamaya çalışmak için uğraşmak lazım. Ancak her ne olursa olsun hem Japon hem de Batı tarzı tiyatroda* tay *ve* yu*'nun sürekli diyalog halinde olması gereklidir. L.M.*

## DİĞER OYUNCULARLA İLİŞKİLER

Bir sonraki adımda diğer insanlarla nasıl çalıştığımızı onlara nasıl karşılık verdiğimizi araştıracağız. Tek başına yapılan –simetri çalışması gibi– herhangi bir alıştırmayı bir başkasıyla dönüşümlü olarak yapabilirsiniz. Dövüş sanatları hareketleri de başka bir insana karşılık vermek üzerine kurulduğundan, bu amaç için uygundur. Ancak, dövüş sanatları öldürme ya da savunma üzerine kurulmuşken oyuncular arasındaki ilişki çatışma üzerine kurulu değildir. Aslında tam tersi, oyuncular arasında eşit ve hassas bir alışveriş vardır.

Diğer insanları sahne üzerinde gerçek insani ilişkiye girmek için gözlemlemenin bir başka avantajı daha var. Eğer kendi başınıza doğaçlama yapıyorsanız yaratıcılığınızı beş dakikadan fazla sürdürmeniz çok zordur. Başka biriyle daha kolaydır. Eşim 'bir şey' yapar sonra o, 'bu' ey-

lemi yaptığı için ben de 'böyle bir şey' yaparım. Ben 'bunu' yaptığım için o da 'şununla' karşılık verir. Eylemleriniz eşinizin yaptıklarından doğar. Böyle çalışmak doğaçlamayı devam ettirmeyi kolaylaştırır.

Eğer eşli doğaçlama yapıyorsanız (aynı yerde yürümek gibi basit bir şey de olabilir) ve diğer insanın farkında değilseniz bu seyirciye çok tuhaf görünür. İki insan arasında hiçbir ilişki yoksa sanki aynı anda iki ayrı film gösteriliyormuş gibi görünür. Ama diğer insanı bütün duyularınızla 'izlerseniz', gerçek ve insani bir alışveriş olur.

*Diğer oyunculara ve seyirciye karşılık verebiliyor olmak Yoshi'nin çalışmasının özünü oluşturur. Oyuncudan, yalnızca dürtülerine 'cevap verip' onları bedeniyle bağlantıya geçirmesi değil aynı zamanda etrafındakilerin yaptıklarına da tamamen açık olması, sadece iyi bir çalışma ilişkisi kurması değil, aynı zamanda hikâyeyi anlatabilmek için an be an ekip olarak çalışması beklenir.*

*Sonuç olarak Yoshi, derslerinde, alıştırmalarının çoğunu eşli yaptırır. Planlanmış ya da tasarlanmış egzersizler değil, daha çok hiçbir eşin 'yönlendirmediği' aksine her iki oyuncunun da karşısındaki oyuncunun sunduklarına karşılık vermesiyle 'yönlenen' serbest doğaçlamalar yaptırır. Bu, her konuşmacının sırası geldiğinde 'konuştuğu' bir sohbet gibidir. Bu 'sohbet' sesle de yapılabilir fiziksel olarak da. L.M.*

Bedeninizin yere ve göğe bağlı olduğunun farkında olarak kendinizi bu bedende hissetmeye çalışarak yürümeye başlayın. Sonra odanın içinde gezinmeye başlayın. Bunu yaparken sizinle aynı alanda olan insanları hissetmeye çalışın. Aslında aynı anda iki iş yapıyorsunuz: hem farkındalığınızı alan içindeki bedeninizde tutuyor hem de diğer oyuncularla bağlantı kuruyorsunuz. Aynı anda üç yön kullanıyorsunuz: aşağı, yukarı ve dışarı. Sonra 'siz'den bir tane daha olduğunu hayal ediyorsunuz ve bu 'siz', ortalıkta neler olup bittiğini gözlemliyor. Sizin fiziksel durumunuzu ve diğer insanlarla ilişkinizi inceliyor.

Şimdi üç aşamalı bir farkındalık ve faaliyet içindesiniz: alan içindeki bedeniniz, diğer insanlarla ilişkiniz ve sessiz gözlemci.

İki kişi sadece tek elini kullanarak 'sohbet' ediyor. Gerçek bir konuşmada olduğu gibi, eşler birbirlerini dinleyip diğer insanın 'söylediğine' karşılık veriyorlar. Bu işaret dili gibi ya da zor kelimeleri bulmaya çalıştığınız sessiz sinema oyunu gibi değil, aksine bütün varlığınızı bir elinize odaklamayı deneyeceğiniz bir çalışma. Bu, tuhaf bir hayvanla iletişim kurmaya çalışan aynı tuhaflıkta bir hayvan gibi. Bu yaratığın içten, saf hayatını bulduğunuzda, onun diğer hayvanla gerçek ve çeşitlenen bir ilişki kurmaya başladığını izlemek çok büyüleyici olur.

Burada ne olup bittiğine göz atacak olursak aslında hiçbir şey olmadığını görürüz. İki el öylece dönüyor, yumruk sıkıyor ya da birbirlerine parmaklarını sallıyorlar. Burada büyüleyici olan, bu iki küçük 'icracının' arasındaki ilişkiyi izlemek. İlk el sağa zıplar, diğeri buna yavaş bir dönüşle karşılık verir ve bu, ilk eli birkaç saniye ürpertir; ve böyle devam eder. İlgi çekici olan alışveriştir. 'Oyunculuk', bu iki oyuncunun ellerinde değil, bu iki elin arasındaki havadadır. Bu tür oyunculuk, hikâyeci ya da psikolojik ya da duygusal değil, daha basit daha temel bir türdür. Ne olduğunu açıklamak gerçekten çok zor. Ama bu iki elin arasındaki alışverişi izlerseniz çok ilginç olduğunu görürsünüz. Ne kadar canlı olduğunu da.

Bu oyunculuğun en temel boyutudur: iki insan arasında yaşayan (canlı) bir alışveriş. Provalarda oyuncular çoğunlukla diğer oyuncuları unutup, kendi karakterlerinin 'durumuna' odaklanırlar. Bu olduğunda sahneyi gerçekçi bir yaklaşımla geliştirme veya değiştirme yolları aramak çok zorlaşır. Eksik olan sizin ve diğer karakterlerin arasında olması gereken alışveriştir. Günlük hayatımızda diğer insanlarla sözle ya da eylemle sürekli alışveriş halindeyiz. Bu, insanın doğasında var ve bunu oyunculuğumuza dahil etmeliyiz. Bu tür yaşayan seslerin ve hareketlerin

alışverişiyle hikâyeler ve/veya duygular görünür olur.

Normalde belli bir durumu oynarken bütün benliğinizi (beden, akıl, duygular) o ana dahil etmeye çalışırsınız, ama bazen bu üç unsuru biraz karıştırmak da ilginç olabilir. Önce partnerinizle durumu fiziksel ve sözel karşılıkları da dahil ederek oynayın. Şimdi beden ve yüzdeki ifadeleri kaldırın ve sahneyi yine aynen oynamaya çalışın. Başta bedenleriniz işin dışında kaldığından eşinizle sadece psikolojik olarak bir alışveriş içinde olduğunuzu hissedeceksiniz; ancak kaslarınız fiziksel hafızanızla bütünleştiğinden bedeniniz tetikte ve canlı olacaktır. Bunu deneyimlemek biz oyuncular için çok önemlidir. Hareket etmiyorken ya da bedeni teatral bir ifadeye sokmuyorken bile beden hiç 'uyumamalıdır'. Bu çalışmada, aynı oyunu oynarken kullandığınız kadar kas gücü kullandığınızı, 'kuvvetle' hareket ettiğinizi hissetmeye çalışmalısınız.

Bedende 'hiçbir şey' olmayabilir, seste 'hiçbir şey' olmayabilir; ama içeride hatırı sayılır bir hareket vardır. Bu, sahneyi 'aklınızdan geçirmeniz' gibi bir hareket değildir. Bu olayda beden ölüyken, sadece düşünceler ve psikolojik süreç var. Yukarıdaki egzersiz, bedenin içeride 'hareket ettiği' görünmez bir fiziksel bütünleşmeye olanak verir; böylece beden, oynanan sahnenin tamamen içindedir.

Klasik bir metinden diyaloglu bir sahne çalışın. Normalde oyuncular izlenecek uygun psikolojik yolu aramak yerine sahnede 'ne olması gerektiğine' karar vermeye çalışırlar. Böyle yapacağınıza, 'anlamı' ve duygusal durumu unutun ve sadece iki şeye yoğunlaşın: Önce metni şarkı olarak, kelimelerden melodi üreterek söyleyin. Sonra da bu melodiyi sahnedeki diğer oyuncuyla karşılıklı olarak değiştirin.

Melodinin nereye gittiği, bazen yavaş bazen hızlı olması önemli değil. Siz sadece alışverişin tadını çıkartın. Amaç, ilginç bir ses ortamı yaratmak ya da güzel müzik yapmak değil. Önemli olan, iki oyuncunun 'insani' bir alışverişten haz duyması. Haz duyan bir oyuncu seyircide

de haz uyandırır.

Oyuncular sahnede olduklarında her zaman zevk alırlar. Birbirlerini öldürürken ya da perişan halde acı çekerken bile zevk alırlar. Bu da seyircinin sular seller gibi gözyaşı dökmesine rağmen onları 'zevkle' izlemesine sebep olur. Oyuncular oynadıkları karakterler birbirlerinden nefret etse hatta tiksinse bile diğer oyuncularla olan ilişkilerinden büyük haz duyarlar; birbirleriyle olan alışverişten zevk alınca da seyirci de aynı zevki onları izlerken ve dinlerken alır.

Seyirci karşısında oyuncular, 'kelime değiştokuşunu' oyunun durumuna göre inanılır ve doğal yapmanın yollarını bulmalıdır. Kelimeler hem mantıklı hem duygusal olmalı. Metindeki kelimeleri tamamen doğal ve kaçınılmaz olarak söylemek imkânsız olduğundan, oyuncular karakterlerini ya da sahnenin psikolojik köklerini iyice anlamak için çok zaman harcar. Ama oyuncular işin sadece bu yönüne odaklanıp sahnede beraber oynamanın zevkini göz ardı ederlerse o zaman da seyirci bu oyundan hiç derin bir haz almaz. Eğer seyircinin hem entelektüel olarak hem de temelde insan oldukları için eğlenmelerini istiyorsak, diğer oyuncularla olan ilişkilerimizde ve alışverişlerimizde zevk almanın yollarını bulmalıyız. Performansın her iki katmanı da dahil edilmeli: psikolojik kesinlik ve oyuncunun aldığı haz. Bütün bunlar da metin ya da oyunun yapısı dahilinde yapılmalıdır.

Doğal olarak sahne üzerinde aklınıza ne gelirse onu yapamazsınız. Seyirciye ne tür bir hikâye anlattığınızı kesinlikle bilmeli, hikâyenin çizgisine ve oyunun dünyasına saygı duymalısınız. Oynadığınız karakterin asli doğasını ve içinde bulunduğu durumunun gerçekliğini unutmamalısınız. Bütün bunları yaparken hâlâ diğer oyuncularla oynarken yaptığınız alışverişten zevk alabilirsiniz. Gerçek hayat beklenmedik olaylarla doludur ve sizi hep tuhaf yerlere çeker. Oyununuz da aynı tazelikte olmalı.

'Alışveriş' hakkında konuşurken aslında oyuncular

arasında ne 'alınıp verildiğinden' ya da bunun nereden geldiğinden tam olarak emin değilim. Ama psikolojik ya da duygusal anlayışla aynı olmadığından eminim. Örneğin, ses 'alışveriş'inde sesten çok daha fazlasının alınıp verildiği bir gerçektir. Yukarıdaki çalışma önceden anlaşma yapmadan ("Ben şunu yaparsam sen de bunu yap" tarzı) eşinizin yaptıklarına hemen karşılık vermenizi gerektirdiğinden zihninizin daha derin katmanlarına inmeniz gerekecek. Sonuç olarak siz 'değiştokuş' yaptığınızda içinizde bir şey tepki verirken 'değişecektir'. Her an değişecek ve karşılık vereceksiniz. Hareketler ve sesler bu şekilde alınıp verildiğinde iç varlığınız da sürekli yer değiştirecektir.

Birkaç yüzyıl önce yaşamış iki samuray hakkında anlatılan bir hikâye var. Bunlar ayrılmaz, çok iyi arkadaşlarmış ama efendileri onlara iki farklı bölgeye gitmelerini emretmiş. Bir daha buluşmalarının çok zor olduğunu bildiklerinden ayrılırken çok üzülmüşler. Dostluklarını korumak için de birbirlerine söz vermişler. Tam bir yıl sonra, aynı yerde, aynı saatte buluşacaklarmış.

Çok çalışmışlar ve bir yıl çabucak geçmiş. Samuraylardan biri kararlaştırdıkları yere tam saatinde varmış. Biraz beklemiş ve sonra endişelenmeye başlamış. "Ne oldu? Arkadaşım verdiğimiz sözü unuttu mu?" Ancak birkaç dakika sonra kapı çalınmış. Kapıyı koşarak açmış ve işte arkadaşı karşısında duruyormuş.

Arkadaşının yüzü çok solukmuş ve hemen bir nefeste çok meşgul olduğunu o yüzden zamanında gelemediğini söylemiş. Sonra yapacak daha bir sürü işi olduğunu ve çok özür dileyerek fazla kalamayacağını ve hemen gitmesi gerektiğini söylemiş. Arkadaşına neden böyle apar topar gitmesi gerektiğini tam olarak açıklayamamanın rahatsızlığı içindeymiş ama gitmekte ısrar etmiş. Arkadaşına verdiği sözü tutmak için sadece birkaç dakikalığına geldiğini söylemiş. Tekrar son kez ziyaretinin kısa sürmesinden duyduğu üzüntüyü dile getirip ayrılmış.

İlk samuray hayal kırıklığına uğramış ve evine dön-

müş. Bir hafta sonra arkadaşından bir mektup almış. 'Senden özür dilemem lazım. Çok fazla çalıştığım için zaman kavramımı yitirdim. Bugünün dostluğumuzu tazelemek için buluşacağımız gün olduğunun şimdi farkına vardım. Ancak benim çalıştığım yer ile buluşacağımız yer en az üç günlük mesafede. Çok geç kalacağımın farkına vardım. Ama ruhun bedenden daha hızlı seyahat ettiği anlatılmıştı bana, işte ben de bu sebeple bedenimi öldürdüm. Bu şekilde umarım buluşmamıza zamanında yetişirim.'

Samuray o zaman anlamış gelenin ve hemen gitmek zorunda olanın arkadaşının ruhu olduğunu ve arkadaşının ruhunun bedeninin başaramayacağı seyahati yaptığını.

Bazen ilişki çalışmalarında ya da doğaçlama yapılırken oyunculardan biri ilişkiyi koparır ve diğerini çalışmayı engellemekle suçlar. Bir çalışma dağıldığında ya da gelişemediğinde bunun hep diğerinin suçu olduğunu söylerler. Böyle düşünmek hiç kimseye yardımcı olmaz. Suç, diğer oyuncuda değildir; eğer çalışma çökerse bu her iki oyuncunun da suçudur. Ancak, insanın kendi zayıflıklarını görmesi her zaman çok zordur.

Olaylara şu şekilde bakmanın faydası var: Birinin sizden iyi mi kötü mü olduğunu muhakeme etmekten vazgeçmelisiniz. Zaten bu konuda muhakeme yeteneğiniz iyi değildir o yüzden bırakın. Sürecinize hiçbir faydası olmaz. Diğerlerinin de sizinle aynı olduğunu düşünün ve onlarla ilişki kurmaya başlayın, işte ancak o zaman bir şeyler olmaya başlar. Yargılamadan, beraber gelişeceksiniz.

Zeami çalışmanızı tarafsız değerlendirmenin ve diğer oyunculardan öğrenmenin önemini vurgular. Çok iyi bir oyuncunun bile bazı zayıf noktaları olabilir, ama o bunların farkındadır. Nerede güçlü nerede zayıf olduğunuzun farkında olmalısınız. Zayıflıklarınızı bilmeyi umursamazsanız oyuncu olarak gelişeceğinizi düşünmeyin. Ek olarak her zaman, sizden kötü olduklarını düşünseniz bile, diğer oyuncuları izleyin, bazen 'alt seviye' bir oyuncunun

oyununda güzel noktalar yakalayabilirsiniz. Diğer oyunculardan bu şekilde bir şeyler öğrenerek yaklaşımlarınızı ve yeteneklerinizi geliştirebilirsiniz.

Bir gün Kyogen eğitmenime, bir arkadaşımın gelip kendisiyle çalışmak istediğini söyledim. Arkadaşımı bu fikirden vazgeçirmeye çalıştığımı da söylerken ustam hemen 'Neden?' diye sordu.

'Çünkü tembel, dayanabileceğini sanmıyorum' dedim. Ustam sinirden köpürdü ve 'Sen ne kadar bencilsin! Arkadaşın buraya bir kereliğine bile gelse en azından kıymetli bir deneyim yaşamış olur. Sen onun yerine düşünmeye çalışıyorsun! Sen bencilsin ve işte bu yüzden iyi bir oyuncu değilsin!' dedi.

Ne bencil olduğumun ne de oyunculuk kabiliyetimin buna bağlı olduğunun farkındaydım. Eğitimlere devam edersem önünde sonunda iyi bir oyuncu olacağını düşünüyordum. Ama artık bencil karakterimin profesyonel gelişimime engel olduğunu öğrenmiştim. Ben de karakterimi değiştirmeye karar verdim. Her yaptığıma her söylediğime çok dikkat etmeye başladım. Bencilce hareketlerden kaçınmaya başladım.

Ancak sonra beraber çalıştığım oyuncuların büyük bölümünün de çok bencil ama aynı zamanda çok iyi oyuncular olduğunu fark ettim. Bunun yanında çok tatlı çok cömert olup doğru düzgün oynayamayanlar da vardı. Bu durum aklımı çok karıştırdı ve bunun üzerine düşünmeye başladım.

İnsanlar öyle olmadıkları halde bencil görünebilirler. Biri tamamen sadece yaptığı işe odaklanmışken dışarıdan ilgisiz görünebilir. Onlar günlük hayatın ayrıntıları ya da sıradanlıklarıyla ilgilenmezler. Dışarıdan bakan biri için bu çok benmerkezci görünebilir. Ama işte bu insanlar tamamıyla oyunlarına odaklandıklarından iyi oyunculardır.

Diğer yandan çok iyi ve düşünceli görünen insanlar da tamamen kendilerine âşık olabilirler. Sevilmeye, takdir edilmeye umutsuzca ihtiyaç duyduklarından diğer insan-

ların kendileri hakkındaki düşünceleri ve eleştirileri onları çok endişelendirir. Zor biri olarak görünmek istemezler ve sürekli nasıl göründüklerini düşünürler. Sürekli insanlar üzerindeki etkilerine odaklandıklarından etraflarında olup bitenin tam farkında değildirler. Oyunculuğa gelirsek, bu tip insanlar sahnede bir sonraki adımda ne olması gerektiğine bile dikkatlerini yoğunlaştıramazlar. Onun yerine sürekli dış etkenler için endişelenirler. Bu da oyunculuklarının niteliğini etkiler.

Yine de yukarıda bahsi geçen ('bencil' tip) oyuncuların da gerçekten büyük bir oyuncu olabileceğini sanmıyorum. Bir noktadan sonra bir şeylerin değişmesi kaçınılmazdır. İyi bir oyuncu olmak için bir şekilde kendinizle ve dışınızdaki dünya arasında bir denge bulmalısınız. Tamamıyla kendinize ve yaptığınıza yoğunlaşmalısınız ama bunu yaparken dış dünyaya da ilgisiz kalmamalısınız. Sizi aşan bir farkındalık geliştirmelisiniz; ama bu başka insanlar üzerindeki farkındalık, onların iyi eleştirilerine bağımlılık duymak değil. Eleştiriler canınızı sıkmasın, sadece insanların sizi beğenmesi için bir şey yapmayın.

Onun yerine iç odağınızla dış farkındalığınız arasında bir uyum bulmaya çalışın. Kendiniz için ne yapmanız gerekiyorsa onu yapın, bunu yaparken de kendinizi diğer insanlarla birleştirin. Bu çok kolay, bilinçdışı bir işlem, düşünmenize gerek bile yok. Yapmanız gerekene tam olarak odaklanırken bilinçdışı bir şekilde etrafınızdaki insanlara karşılık veriyorsunuz. Benliğinizle ve diğerleriyle dengedesiniz.

Dövüş sanatlarında birincil amaç, kendini savunmaktır. Eğer savaş halindeyseniz kendinizi kurtarmanın tek yolu rakibinizi yenmektir ve bazı durumlarda onu yenmenin tek yolu onu öldürmektir. Eğer ikili dövüş esnasında hayatta kalmayı düşünüyorsanız, büyük ihtimalle kazanamazsınız, çünkü dövüşün 'gel-git'inden başka bir şeye odaklanamıyorsunuzdur. Onun yerine sadece rakibinizle olan ilişkinize, eylemlerin ve verdiğiniz

karşılıkların basitliğine odaklanmalısınız. Şöyle, 'Yukarıdan geliyor, bu tarafa dönmeliyim. Şuradan saldırıyor, neresi açıkta şimdi?' gibi.

Buna ek olarak, eğer, 'Yaşamak istiyorum!' diye düşünürseniz bu tarz bir yoğunlaşmayı başaramazsınız. Dövüşün alışverişini yönlendiremezsiniz. İşin sırrı çok basit: Ancak ölmeye hazır olduğunuzda kazanabilirsiniz.

Aynı şey tiyatro için de geçerli. Birçoğumuz seyirci alkışını duymak, başarılı olmak için oyuncu oluruz. Eğer alkış duymak istiyorsanız onu elde etme fikrinden vazgeçmelisiniz. Oyuncu olmanın büyük bir bölümü alkış istemek olduğundan bunu başarmak çok zordur.

## SEYİRCİYLE İLİŞKİMİZ

Bir başka önemli insani alışveriş de oyuncu ve seyirci arasında olandır. Bu solo performansta daha net anlaşılır. Diğer oyuncular etrafta yokken oyuncu ve seyirci arasındaki 'alışveriş' dolaysız olur. Tıpkı bir hikâye anlatıcı gibi, sahnede tek başına oynayan oyuncu kendisini izleyenlerle olan ilişkisinden *zevk* alır ve onların duygularına göre karşılık verir. Örneğin, seyirci üzüntü duymaya başladıysa oyuncu onları ya daha da üzer ya da bu durumu tam tersine çevirmeyi seçer.

Zeami'nin oyuncuların seyirciye nasıl karşılık vermeleri konusunda da öğütleri vardır. Her bir gün birbirinden farklı olduğundan oyuncular sahneye çıkmadan önce her gün durup seyirciyi 'hissetmeye' çalışmalıdır. Bunu günümüzün modern tasarımlı tiyatro binalarında ve çok büyük sayılarda gelen çağdaş seyirciyle yapmak artık çok kolay olmayabilir ama en azından kime oynayacağınız konusunda bir fikir sahibi olmak için çaba göstermelisiniz. Bazı günler, "Bugün çok zor geçecek" diye düşünürken bazı günler de seyircinin performansınızı yükselttiğini bileceksiniz. Seyirciyi hissetme yeteneği ancak tecrübeyle elde edilir.

Seyircinin ne hissettiğini anladıktan sonra oyunculuğunuzu onlara uyarlamanız gerekir. Örneğin eğer karşınızda heyecanlı ve gürültücü bir kalabalık varsa tiyatroda ortam genelde sakin değilse, biraz beklemelisiniz. Oyunun ne zaman başlayacağını merak etsinler. Her geçen dakika ilgileri sahnede olacak (kendi aralarında konuşmak yerine) oyunun bir an önce başlaması için sabırsızlanmaya başlayacaklar. İşte tam o dakikada oyuna başlayacaksınız.

Seyirci çok taşkın olsa bile oyunu geciktiremeyeceğiniz durumlar da olacaktır. Oyun saati geldiğinde başlamak zorundasınız. Bu durumda çok kuvvetli oynamalısınız: sözlerinizi kuvvetle söylemeli, hareketlerinizi ve eylemlerinizi keskin, iyice belirterek yapmalısınız. Bu seyirciyi yatıştırır ve dikkatini oyuna yöneltmesini sağlar.

Zeami'ye göre bu tür seyirci tepkileri Yin ve Yang düşüncesindendir. Hatta oyunu oynadığınız saatin bile tarzınız üzerinde etkisi vardır. Gündüz Yang olduğundan uygun dengeyi sağlamanız için oyun tarzınız Yin olmalıdır. Tam tersine akşam Yin'dir ve daha Yang tarzı oyunculuk gerektirir. Yang oyunculuğunda kuvvetli oynamalı enerjiye ve güce bağlı temiz ve net kararlar vermelisiniz. Yin oyunculuğu ise, ifade bakımından daha az aşırı ve içe dönüktür.

Oyunun temposu da değişir. Gece biraz daha hızlı oynarken gündüz hafiften yavaşlayabilirsiniz. Bu Yin ve Yang kuramı, çok katı bir şekilde uygulanmamasına özen gösterildiği sürece oyuncular için çok faydalıdır. Eğer gece her zaman Yin derseniz seyircinin o akşam çok canlı olduğunu (örneğin Yang) fark etmezsiniz ve perfromansınız hiç uygun olmaz. Önemli olan seyircinin belirli anlara nasıl tepki verdiğinin farkında olmak ve performansınızı buna göre yapılandırıp doğru dengeyi tutturmak.

*Mahabharata*'da oynarken eğer dikkatli olmazsam en önemli sahnemi mahvedeceğinden, seyircinin durumuna çok önem verirdim. Bu, oynadığım karakter Drona'nın çok

sakin ve telaşsızca tasarlanmış bir şekilde intihar ettiği sahneydi. Bundan önceki sahne genel bir komediydi. Ben girdiğimde eğer seyirci hâlâ gülüyorsa (komediye kaptırmışsa) sahnenin başlangıcını seyirciyi sakinleştirmek ve duygu odaklarını değiştirmek için çok yavaş oynardım. Kahkahaların dozu her gece farklılık gösteriyordu ben de karşılığında başlangıcımı buna göre değiştiriyordum. Seyirciyi rahatça algılayabileceği açıklığa getirmek için yaptığım şeyi değil oyunumun temposunu ve gücünü değiştiriyordum.

Tecrübelerime göre, oyun öncesi zamanı kuliste otururak geçirmek çok iyi bir fikir değil. Dışarı çıkıp o akşamki seyircinizin nasıl olduğunu 'koklamalısınız'. Ancak o zaman uygun karşılık verebilirsiniz. Antrenizden önce oyunun başından siz girinceye kadar ne olduğunu hissetmeye çalışmalısınız. Ben oyunu hep yanlardan ya da seyircinin en arkasından sahnede ne olup bittiğini anlamak için izlerim.

Brook, oyun oynamayı birkaç kişinin sorumlu olduğu bir hikâye anlatıcılığına benzetir. Japonya'da (ve benim eğitimimi aldığım bölgede) hikâye anlatıcılığı geleneği çok köklü olduğundan bu fikri anlayabiliyorum. Japonya'da normalde bir hikâye anlatıcısı vardır, seyircinin sürekli farkındadır ve hikâyesini canlı ve cazip kılmak için anlatışını seyirciye göre ayarlar. Seyirciyi kontrol eder. Seyirci Yin'leşirse o daha Yang tarzı uygulamaya başlar, ya da tam tersi. Batı tarzı oyunlarda aynı özellikleri gerektirir ama orada hikâye anlatma sorumluluğu birkaç kişiye dağılır.

Çoğunlukla oyuncular ya soyunma odalarında ya da kuliste hoparlörden işaretlerini beklerler. Sahne amiri onları çağırdığında kanatlardan yukarı (ya da aşağı) inerler ve antrelerine hazır bir şekilde beklerler. Bu tutum, hem seyirciyi hissetmeyi zorlaştırır hem de iyi hikâye anlatmaya hiçbir yararı olmaz. On oyuncunun oluşturduğu bir ekibin anlattığı *bir* hikâye vardır on oyuncunun an-

lattığı on farklı hikâye değil. Yani bu durumda oyunun başından itibaren kanatlarda durup siz girinceye kadar hikâyenin nasıl anlatıldığını görmeniz gerekir. Böylece sizin oyun sıranız geldiğinde hikâyeyi nasıl yakalayıp nasıl daha ileriye götüreceğinizi bilirsiniz. Belli belirsiz bir duygudan yakalayıp akışı değiştirinceye kadar onunla devam edebilirsiniz. Aynı şekilde, olan duygu durumunu sertçe keserek seyircinin dikkatini başka bir yere tekrar odaklayabilirsiniz. Bunun hikâyenin doğru ve iyi anlatılmasını sağlamanız ve oyuncu olarak oyununuzu bunu gerçekleştirmek için uyarlamanız dışında kati kuralları yoktur. Sadece izleyip dinleyerek her akşam nasıl oynayacağınızı bulabilirsiniz.

Nō tiyatrosunda bir deyim vardır: 'Bin gözü birleştirmelisin.' Bunun anlamı, oyununuzun temel noktalarının, bütün izleyiciler üzerinde aynı etkiyi yaratmasıdır. Herkes izlediği hakkında temelde aynı fikirde olmalıdır.

# 4 KONUŞMA

## NEFES

Günlük hayatta nefes almak bilinçdışı bir eylemdir, düşünmeden yaparsınız. Bedenimizin bazı bölümlerini bilinçli irademizle hareket ettiririz, bazı bölümleri ise zihinsel kontrolümüz dışında çalışır. Normalde nefes almanın istemsiz eylemlerden biri olduğunu bildiğimiz halde eğer istersek nefes alma mekanizmasını kontrol edebileceğimizi de biliriz. Bu iki taraflı çalışan tek mekanizmadır. Bilinçli bir şekilde nefes alma çalışması yaparak bilinçdışı eyleme bağlanabilir buradan da beynimizin bilinçdışı dünyasına girebiliriz. Belki de bu yüzden derin ve dolu dolu nefes almayı düşünmek bile bize kendimizi iyi hissettirir; daha yaşam dolu oluruz. Günlük hayatta ciğerlerimizin çok büyük bir bölümünü kullanmayız; o yüzden nefes çalışması yaparken ciğerlerinizi tam kapasite çalıştırarak incelemelisiniz.

Uyurken sürekli nefes alıp veririz. Öldüğümüzde nefes durur. Bu üç nefes düzeni (içeri, dışarı ve duran) günlük hayatta var olduğundan ve tiyatro da izleyenler için samimi bir yaşam deneyimine yol açtığından, sahnede de bu düzeni uygularız. Ne zaman nefes aldığımızı ne zaman nefes verdiğimizi ve nefesi ne zaman durdurduğumuzu düşünmeliyiz.

Bu sadece uzun cümleleri nefessiz kalmadan söylememize yardımcı olmaz, aynı zamanda nefes değişimlerinin içsel etkisini de gösterir. Bunu denemek için nefes alın, birkaç saniye nefesinizi tutun, sonra nefes verin. Şimdi tam aksini yapın, nefes verin, nefesinizi tutun ve

şimdi nefes alın. Duygusal ve fiziksel hissin farklılaştığını hissedeceksiniz.

Yürürken bedeninizi nötr pozisyonda tutmaya çalışın ve nefesinize bağlanmaya çalışın; örneğin, yürümeye başlamadan nefes alın yürürken nefes verin. Ya da başlamadan nefes verin, yürürken nefes alın durduğunuzda nefesi tutun tekrar hareket ettiğinizde bırakın. Farklı olasılıkları deneyin. Her şeklin farklı bir duygusal durum yarattığını keşfedeceksiniz.

Nō tiyatrosunun gizli tekniklerinden biri de nefesin ne zaman durdurulacağını bilmektir. Örneğin, oturma pozisyonundan ayakta durmaya geçerken, nefesi otururken alırsınız sonra tutarsınız ve ayağa nefes vermeden kalkarsınız. Geçmişte yaşı büyük olan birkaç Nō oyuncusu bu tekniği uygularken sahnede hayatlarını kaybettiler, o yüzden bunu dikkatli uygulayın. Bu teknik oyunculukta sadece nefes alıp vermenin değil aynı zamanda nefesi tutmanın da kullanıldığını gösteriyor. Buradaki hile, dramatik aksiyona göre nefesin tutulacağı yeri tam olarak bilmekte.

Bir ya da iki cümlelik kısa bir metin alın ve şu nefes kalıplarını bu cümlelerle deneyin: Nefes alın ve nefes verirken cümlelerinizi çok yavaş söyleyin. Sonra, yavaşça nefes verin, hızla nefes alın ve konuşun. Konuşmanız ve nefesiniz arasındaki ilişkiyi değiştirdikçe gayet doğal bir şekilde farklı farklı duyguların ortaya çıktığını göreceksiniz. Nefes duygulara çok yakından bağlıdır, nefes alıp verme düzenini değiştirdiğinizde duygusal karşılığınız da değişecektir.

Performansınıza katkı olarak da bu anlayışı gerçeğe uygun tepkiler vermek için kullanabilirsiniz. Örneğin, birini bıçaklama eylemi gerçekleştirecekseniz; bu eylem için uygun nefes düzeni: 'nefes al ve nefesi sapla'. Bu nefes düzenini tekrar yaratırsanız seyirci (sizde de bu nefesle gerçeğe uygun duygular oluşacağından) eylemi inandırıcı bulacaktır; ama tabii ki eğer bu tekniği kullanıyorsanız

yaptığınız her eylem için tam ve doğru nefes düzenini keşfetmelisiniz. Yoksa işe yaramaz.

Nefesimizi geliştirmek için birçok egzersiz vardır. Bunlar, geleneksel yöntemlerden gelen çoğunlukla hayal gücü barındıran çalışmalardır; bir tanesi kendi derimizi hayal etmemizi gerektirir.

Rahat bir şekilde, sırtınız düz olarak ayakta durun, burnunuzdan yavaşça nefes alın, ağzınızdan verin. Ama nefes verirken nefesinizin gözeneklerinizden geçip dışarı çıktığını hayal edin. Bu çalışmaya birkaç dakika devam edin. Bunu daha da geliştirmek için havanın bedeninize göbek deliğinizden girdiğini ve gözeneklerinizden çıktığını hayal edin.

Şimdi, alıştırmaya başka bir imge ekleyebilirsiniz; nefes, bedeninizi gözeneklerinizden beyaz bir buhar gibi akarak terk etsin. Tabii ki aslında ağzınızdan ve burnunuzdan nefes aldığınız apaçık ortada ama bedeninizin değişik yerlerinden nefes aldığınızı gözünüzde canlandırmanız size bambaşka olanaklar sağlar.

Eski bir deyiş vardır: "Sıradan insanlar göğüslerinden, bilge insanlar *hara*'larından, yetenekli insanlar ise ayaklarından nefes alır."

'Bilge insan' derken meditasyon yöntemine gönderme yapılıyor, bunu yapıyorsanız *hara*'ya (göbek deliğinizin hemen altına) odaklanmalısınız. 'Yetenekli insan' ise oyuncu ya da dövüş sanatçısı gibi bedenini çok gelişmiş bir şekilde kullanan kişidir. Bu alanlardaki insanlar kendilerine yardımcı olması için topraktan enerji aldıklarını hayallerinde canlandırırlar.

Etrafınızdaki havanın bedeninize ayaklarınızdan girdiğini ve *hara*'nızdan çıktığını hayal edin. Nefes verin ve havanın *tan-den*'den (*hara*'nın merkezi, göbek deliğinizin yaklaşık üç santimetre aşağısı) çıktığını ve uzak bir mesafeye gittiğini hayalinizde canlandırın. Yine, iki seviyede çalışıyorsunuz: fiziksel içeri alım ve havayı ciğerlerden dışarı çıkartma; ve nefes almaya odaklanmak için kulla-

nılan imge.

Bir başka alıştırmada hayali sesler kullanılıyor. Nefes aldığınızda 'aaaah' dediğinizi hayal edin, nefes verirken de 'oooomm' sesini kullanın. Seslerin yerini değiştirebilirsiniz, dışa nefes verirken 'aaaah' nefes alırken de 'oooomm"u kullanabilirsiniz.

Bu alıştırmaları birleştirebilirsiniz de. Örneğin; göbek deliğinizden nefes alırken hayali 'aaaa' sesini çıkarabilir gözeneklerinizden nefes verirken hayali 'ooom' sesini kullanabilirsiniz.

Şimdi bu çeşitli kombinasyonları kullanarak dışa nefes verirken gerçek 'ses' kullanmayı deneyebilirsiniz. Örneğin, göbek deliğinizden hayali 'ooom'la nefes alın ve yine göbek deliğinizden gerçek sesli 'aaah'la nefes verin. *(Bu egzersizde hayalinizde göbek deliğinizden çıktığını canlandırdığınız 'aaaah' sesi aslında tabii ki ağzınızdan çıkacak. L.M.)* Birçok olasılık var; herbirini denemek için gerekli zamanı ayırın ve aralarındaki küçük farklara dikkat edin.

Bedeninizde göbek deliği ve *tan-den* gibi nefesinizi odaklayacağınız başka noktalar da var. Bunlardan biri sternumda bulunur. Göğüs bölgenizde bu noktayı bulmak için serçe parmağınızı göbek deliğinizin üstüne koyun ve elinizi başparmağınız sternuma gelinceye kadar açın. Başparmağınızın durduğu yer nefesinizi odaklamak için kullanacağınız noktadır.

Bir başka alıştırma da burun deliklerine odaklıdır. Sol burun deliğinden nefes alın sağdan verin. Sonra tam aksini yapın; sağ delikten içeri sol delikten dışarı. Bunu da isterseniz hayalinizde canlandırarak yapabilirsiniz ya da elinizle aksi deliği kapatabilirsiniz.

Sıradaki alıştırmalarda içsel bağlantıyı vurgulamak için daha çok soyut imgeler kullanılır.

Nefes alın, ciğerlerinizi tamamen genişlettikten sonra nefesinizi durdurun anüsünüzü sıkın. Bu anda içeri aldığınız havanın zaten içinizde olan bayat havaya karıştığını

hayal edin. Bu hava karışımının bedeninizi terk ettiğini hayal ederek nefes verin. Taze hava içinizdeki bütün bayat havanın yerini alıncaya kadar bu alıştırmaya devam edin. Aynı zamanda içinize havayı 'aldığınızda' havayı 'emdiğinizi' ya da 'kaptığınızı' düşünmeyin. Onun yerine çok büyük ve cömert bir enerji dünyasının size serbestçe hava verdiğini düşünün. Havayı 'teslim alın', 'ele geçirmeyin'. Bu size kelime oyunu gibi gelebilir ama bu iki terim arasında büyük bir fark var.

Sıradaki alıştırma seti Tay Çi'den geliyor. Ayaklarınız omuz hizasında açık ayakta durun, dizler hafif kırık, sırt düz, nefes alın verin. Nefes aldığınızda havanın topraktan (yerden) bacaklarınız aracılığıyla yükseldiğini hayal edin. Nefes verdiğinizde de havanın tekrar toprağa döndüğünü hayal edin (yine bacaklarınızdan geçerek). Benzer bir alıştırma da, içe nefes aldığınızda havanın omurganızdan yukarı çıktığını hayal etmenizi gerektirir. Nefes aldığınızda hava omurganızdan yukarı yükselir ve kafatasınıza kadar devam eder, sonra kaşlarınızın ortasındaki noktaya gelir. Daha sonra nefes verirken hayalinizde ağzınızdan, sternumunuzdan ve göbek deliğinizden geçip öylece yok olduğunu canlandıracaksınız. Tekrar nefes aldığınızda bu döngüyü tekrarlayın. Sonraki alıştırmada aynı döngü başlar ama bu kez ayaklarda biter: hava topraktan girer, bedenin üst kısmının arkasından çıkar, kafanın en üstünden öne geçer *'tan-den'*e iner ve yok olur.

Bedeninizi uyarmak için ses de kullanabilirsiniz. Tekrarlayan bir ses bulun; metronom, deniz dalgaları ya da alternatif olarak sade bir ses, flütle tutulan tek bir nota vs. Şimdi bu sesin nefes aldığınızda gözeneklerinizden içeri girdiğini hayal edin, sonra nefes verdiğinizde hava ya ağzınızdan ya da *tan-den*'den çıkacak. Ya da yer değiştirin, havayı nefesle alın sesi nefesle verin. Hangisini beğendiyseniz onu yapın. İki yön de farklı ama ikisi de eşit derecede faydalı. Deneyin ve ne olduğuna bakın.

Bunlar, oldukça karmaşık nefes alma teknikleriydi;

normal bir şekilde nefes almak ve kendinizi nefes alırken gözlemlemek biraz daha kolay bir çalışma olabilir. Aynı zamanda uyuyan bir bebeğin nasıl nefes aldığını gözlemlemenizi tavsiye ederim. Bebekler yavaş ve derin nefes alırlar, nefes aldıklarında tüm karınları yavaşça genişler. Bize çok iyi örnek oluştururlar.

Şimdi daha da karmaşık bir nefes alıştırmasına gelelim. Alıştırma ilerlerken ellerimizi belirli pozisyonlara koymamız gerekecek. Ayakta durun ya da oturun, ellerinizi avuç içleriniz birbirine bakacak ve aralarında yaklaşık iki santimetre açıklık bırakacak şekilde ileri uzatın. Başparmaklar tavanı işaret ediyor. Nefes aldığınızda hava parmak uçlarınızdan giriyor, kollarınızdan geçip bedeninize giriyor. Nefes verdiğinizde işlem tersine dönüyor. Ayrıca bakışınızı avuçlarınızın ortasında sabitleyin. Nefes alıp verdikçe ellerin yavaş yavaş birbirlerine çekildiğini görebilirsiniz. Bu olursa ya da olduğunda gözlerinizi kapatın ve nefes alıp vermeye aynı şekilde devam edin. Bu egzersizi bitirmek için, derin bir nefes alın, birkaç saniye tutun, rahatlayın, bırakın elleriniz avuç içleriniz yukarıda olacak şekilde iki yanınıza düşsün. Sonra gözlerinizi açın ve bitirmek için nefes verin.

Bütün bu çalışmalarda oturun ya da ayakta durun, dik ve rahat durmak önemli. Boyun ve omurga zorlanmadan yukarı doğru uzarken bedeninizi yere göre dikey pozisyonda tutmaya gayret etmelisiniz. Dışarıda olanlardan daha az etkileneceğinizden gözlerinizi kapalı tutmanız iyi olur. Bu şekilde sadece nefesinize ve hayal gücünüze odaklanabilirsiniz. Gözlerinizi açık tutacaksanız bakışınızı yere kırk beş derece açıyla eğebilirsiniz. Bu da ilginizin dağılmasını engelleyebilir. Bu çalışmalar ayakta, sandalyede oturarak, yerde oturarak ya da başka birçok pozisyonda yapılabilir, istediğinizi seçebilirsiniz, ama hangisini seçerseniz seçin üst bedeninizin pozisyonuna dikkat etmelisiniz. Tamamen dikey durması gerektiğini (çökmesine izin vermeyin) daha önce söyledim ama aynı zamanda

simetrik de olmalı (dönmesine ya da bir yana yaslanmasına izin vermeyin). Bazı geleneksel inanışlara göre bu nefes çalışmalarını devamlı yaparak, bedenimizi dış enerji kaynaklarına açarız o yüzden beden pozisyonumuz düzgün olmalı. Her ne olursa olsun rahat ve dikey bir duruş herkes için faydalı bir temel, ama özellikle oyuncular için daha önemli.

Nefes kullanımında son bir nokta. Genel çalışmalarda burundan nefes alırız ağızdan veririz. Ama hem Yogada hem de bazı Afrika dans geleneklerinde ağız hep kapalı tutulur ve hava sadece burundan girip çıkar. Benin'de dansçı ne kadar hızla ve güçle dans ederse etsin ağzı hep sıkı sıkıya kapalıdır. Bu farklı bir nefes kullanımıdır ve performansa başka bir nitelik verir.

Nefes çalışmalarının bir başka yararı ise, korku hissettiğinizde sizi sakinleştirmesidir.

Sahnede içinizde hep korku vardır. Benim uzun korku hikâyem çok erken başladı. On beş yaşındayken oynamaya başladığımda kendimi azıcık bile gergin hissetmiyordum. Ne zaman oyunculuk kariyeri yapmaya karar verdim o zaman korkularım başladı. İlk atak, oyun bittikten sonra geldi. Hâlâ sahnede olduğum halde ne olduğunu hatırlamıyorum; sonrasında oyunun bitiminden eve gidip uyuyuncaya kadar titredim.

Çok fazla korku sorun yaratır, sizi çaresizleştirir, tamamen biçare bırakır. Hareket etmekte zorlanırken oyununuz da etkilenir. Eğer bundan musdaripseniz ve yıllardır bu durumun üstesinden gelemiyorsanız belki de tiyatroyu bırakmanız ve kendinize daha az 'tehlikeli' bir iş bulmanız iyi olur. Ama bu konuda şüphelerim var; çünkü gerçek hayatta korku daha çok heyecana yakındır. Bazıları içinizde korku yoksa daha iyi oynayacağınızı söyler. Ben buna katılmıyorum. Hiç kaygı taşımadan oynayan birçok oyuncu gördüm, oyunları mekanik olduğundan sahnede hiç heyecan yoktu ve onları izlemek çok sıkıcıydı. Diğer oyuncular, korkudan sahneye zar zor adım ata-

cak halde olanlarsa inanılmaz oyunculardır. Birden tüm dikkatinizi çekerler. Korku mutlaka olumsuz bir unsur değildir. Onunla olmayı (beraberindeki karın ağrısını da) öğrenmelisiniz.

Neden korktuğumuzu düşünmek ilgi çekicidir. Genç bir oyuncuyken sürekli hata yaptığımı düşünüyordum bu da beni çok endişelendiriyordu. Diğerlerinin 'başarılı' olmak gibi çok kuvvetli arzuları var. Ancak, 'başarılı olmak' diğer insanların sizin oyununuzu nasıl algıladıklarına bağlıdır; o zaman siz de diğer insanların sizin hakkınızda ne 'düşündüğü' hakkında endişelenmeye başlarsınız. Hepimiz başkalarının ne düşündüğünü umursamamız gerektiğini biliriz ama maalesef umursarız. Bu da bizi korkutur.

Bizi perişan eden bu korkuyu önlemek için ne yapmalıyız? Oyuna çıkmadan önce, su için, tuvalete gidin, biraz nefes çalışması yapın sonra aynanın karşısına geçin ve "Ben iyi bir oyuncuyum. Ben çok iyi bir oyuncuyum. Ben Çok Büyük Bir Oyuncuyum!" deyin.

Korku size inanılmaz bir enerji verir. Bunu geri çevirmeyin, işinize yarar hale getirin. Onu olumlu bir forma sokmaya çalışın; teatral heyecana.

Yan ev yanıyor. Mobilyaları kurtarmak için alevlerin içine dalıyorsunuz (çocukları ve kediyi çoktan kurtarmışsınız). Kıymetli büfeyi ve koltuğu dışarı çıkartıyorsunuz. Yangın söndükten iki saat sonra mobilyaları daha uygun bir yere koymak istiyorsunuz. Ama koltuğu kaldıramıyorsunuz, birden çok ağırlaşıyor. Ciddi bir durum karşısında stres ve panik halindeyken bedeninizde inanılmaz bir güç ortaya çıkıyor. Panik de hayal gücü gibi bedeninizi değiştirebilir.

Ben Afrika'dayken buna benzer bir şey yaşadım. Peter Brook bir grup oyuncuyu tiyatronun Batılılaşmış toplumların dışında nasıl ele alındığını göstermek için Sahra'ya geziye götürdü. Bu araştırmanın bir parçası olarak, ortak dilimizin olmadığı uzak köylerde yaşayan insanlara do-

ğaçlama sahneler oynayacaktık. Bir gün doğaçlama yaparken tamamen kendimden geçtim ve uçarak parende attım; ama parende nasıl atılır bilmiyordum! Bu benim yeteneklerimden biri değil. Ama nasıl olduysa yaptım. Köylülerin önüne atladığımda *'Bir şey* yapmam lazım!' diye düşündüğümü hatırlıyorum; ve bedenim bilinçdışımda normalde beni çok aşan bu eylemi yapmayı buldu.

## SES

Şimdi sesimizi incelemeye başlayalım.

Rahat bir pozisyon seçin. Yere yatmadığınız sürece ne olduğu önemli değil, oturabilir ya da ayakta durabilirsiniz. Omurganızın, gökyüzünü ve dünyanın merkezini birbirine bağlayan bir çizgi olduğu hissini hep taşımalısınız. Sonra gözlerinizi kapatın ve yeni doğmuş olduğunuzu, annenizin rahminden az önce çıktığınızı hayal etmeye çalışın. Masumsunuz ve bilinçli bir anlatışa sahip değilsiniz. Su gibi. Bebeklerin uyurken yavaş ve derin nefes alma düzenleri vardır. Kendi bedeninizde bu nefes düzenini arayın. Çocuk taklidi yapmayın, ya da bebekmişsiniz gibi davranmayın: Siz kendinizsiniz ama bebek nefesi alıyorsunuz. Bir süre sonra bu nefesi hafif bir sese doğru geliştirin. Her nefes verdiğinizde 'sssss' sesinin çıkmasına izin verin. Sonra, birkaç dakika içinde bu 'ssss' sesi 'mmmm' sesine dönüşsün. Sesiniz hâlâ rahat ve masum.

Sadece 'mmmm' sesini çıkarmakla biraz zaman geçirdikten sonra nazikçe başınızı arkaya düşürün ve yüzünüz gökyüzüne baksın. Baş arkaya doğru eğildikçe ağız da doğal olarak aralanacaktır ve ses 'aaaaa' ya dönüşecektir. Nefes aldığınızda başınızı temel konumuna geri getirin (yüzünüz ileri doğru).

Şimdi hayal gücünü dahil edelim. 'Aaaa' sesinin bedeninizde başlamadığını hissetmeye çalışın. Onun yerine 'aaaa' sesinin zaten çok uzaklarda yukarıda gökyüzünde var olduğunu hayal edin. Bu kocaman ses yüzyıllar

boyunca orada varlığını sürdürüyor. Sonra kendi kişisel 'aaaa'nızın gökyüzüne yol aldığını ve zaten orada var olan 'aaa'yla birleştiğini düşünün. 'Aaaa'larınızı kas gücünüzle ileri 'itmeye' çalışmayın, işi hayal gücünüz yapsın. Fiziksel güç sınırlayıcıdır; o yüzden size hiçbir sınır koymayan iradenizi ve hayal gücünüzü kullanmanız daha iyi olur.

Şimdi tam aksi yöne gideceğiz. 'Mmmmm' sesinizi temel duruşunuzda yapın (yüz ileri bakıyor) ve başınızı yere doğru bırakın. Çene bastırdığından ağız genişlemek isteyecektir, ve ses 'iiiii'ye dönüşecektir. 'İiii' sesini çıkarırken dünyanın merkezinde varlığını sürdüren dev gibi bir 'iiii'yle kendi 'iiii'nizi birleştirdiğinizi hayal edin.

Aslında 'iiiii' yapay bir sestir; 'aaaa'nın aksine, bilinçli bir çaba göstermeden üretilemez. 'Aaaa' çok doğal; dünyadaki bütün bebekler içgüdüsel olarak bu sesi çıkarırlar. Ayrıca birçok kültürde bebeklerin 'ma ma' sesine benzer anlamlar yüklenmesi de ilgi çekicidir. Avrupa'da 'anne' kavramına bağlanır bu ses, Japonya'da ise 'yemek' anlamındadır. Bebekler hep 'aaaa' sesiyle başlar 'iiiii'yle değil. Bedenin bu sesi üretmesi çok daha kolaydır çünkü.

Şimdi artık iki sesimiz var: gökyüzüne doğru 'aaaa' ve dünyanın merkezine doğru 'iiiiii'. Peki neden tam tersi değil? Cevabı bulmak için bir deney yapabilirsiniz. Doğal bir şekilde ayakta durun. Birinden (ya da birilerinden) sizi düz bir şekilde kucaklayıp, ayaklarınız yerden kesilinceye kadar sizi kaldırmalarını isteyin. Önce normal bir şekilde yapın, ağırlığınızın ne olduğuna bakın. İkinci kez kaldırıldığınızda 'aaaa' sesini çıkarın (başınızı geriye düşürmenize gerek yok sadece sesi çıkartmanız yeterli) 'Aaaa' sesini çıkartırken gökyüzündeki o kocaman 'aaaa'yla bütünleştiğinizi hayal edin.

Tekrar yere inin, şimdi sizi kaldırdıklarında 'iiiii' sesini çıkartın. 'İiii' sesini çıkartırken dünyanın en derin yeriyle bağ kurun.

Siz (ve sizi kaldıranlar) 'iiiiii' sesini çıkarttığınızda büyük ihtimalle daha fazla ağırlık hissedeceksiniz, hatta sizi

yerden kaldırmak bile daha zor olacak. Tam tersine, 'aaa' sesinde ise normalden daha hafif olacaksınız. Bu olağandışı olayda bir mantık aranmamalı, ancak üretilen sesle bir şeylerin değiştiği ve bu değişimin boşlukta belirli bir yöne bağlı olduğu da ortada.

Günlük hayatta, bu sesleri yük kaldırırken kullanabilirsiniz. Yerden bir şey kaldırırken 'iiiiyaah' sesini çıkartın. Bu ses yerden gökyüzüne doğru çıktığından yaptığınız eylemle uyum sağlar. Sesinizle desteklediğinizde işiniz kolaylaşır. Aşağıya doğru bir şey çekerken de 'aaahyiiii' sesi faydalıdır. Tam tersini yapmayı denerseniz farkı göreceksiniz. Bir şey kaldırırken 'aahyii' demek hiç doğal gelmeyecek ve işinizi yapmayı zorlaştıracak. Ses bir şekilde sizi ve bedeninizi değiştirir.

Sesin ve yönün genel düzenine baktığımızda, 'aaaa'nın yukarıya, 'iiiii'nin de aşağıya bağlı olduğunu görürüz. Başlamak için de içinizde bulunan 'mmmm' (ya da dudakları serbest bırakarak yumuşak bir 'uuuu' sesi) var; bir bebeğin uyuması gibi tamamen içinizde ve kişisel. Ama dikkate almamız gereken iki ses daha var: 'o' ve 'e'. 'O'nun yönü 'aaa'nın kırk beş derece aşağısındadır. Böylece 'o' sesi havayı gökyüzünün ve ufkun tam ortasından geçerek keser. Diğer ses 'e' ise ufuk çizgisinin yaklaşık on derece altındadır. Şimdi dört yönümüz var: gökten yere inerken; 'aaa', 'ooo', 'eee' ve 'iii'.

Dinî törenlerde kullanılan kelimelere baktığınızda bu seslerin ve yönlerin dahil edildiğini görürsünüz. Japonca 'tanrı' için kullanılan kelime *kami*'dir, kaa-miii diye okunur. Yani ses gökten bu sözü söyleyenin içinden geçerek yere 'seyahat eder' ('K-aaa-mm-iii'). İbranice 'Yehova' (yee-hoo-vaa diye okunur) ufkun hemen altından başlar ve çaprazlamasına gökyüzüne yükselir. Latince 'Amen'de ('Aamm-ee-n) gökyüzünden gelir, söyleyenin içinden geçer ve yeryüzüne iner. Gezegenin isimlerinden biri 'Gaia' da benzer düzendedir. 'Gaa-ii-yaa' diye okunur, ses gökyüzünden yere, sonra yerden tekrar gökyüzüne seyahat eder.

Hatta günlük hayatta bile aynı prensibi kullanırız. Birçok kültürde insanların delmesini, kayık çekmesini ya da balık ağlarını taşımasını kolaylaştırmak için çalışma şarkıları ya da ilahiler vardır. Bu, bir grup içinde ritmik gücün düzenlenmesi işlevini görür ama bu amaç için seçilmiş sesler genelde az önce bahsi geçen 'yön'leri dahil etmeye yatkındır. İngilizce "heave" kelimesi bu anlamda en bilinen örnektir. Bu ses/kelime 'hiiiv' diye okunur ve çok büyük fiziksel güç isteyen eylemler için kullanılır. Bu durumda 'iiii' sesiyle toprağın kuvveti üzerine odaklanmak yapılan işi kolaylaştırır. Bu sesler fiziksel eyleme yardımcı olmaları amacıyla seçildiklerine göre bu kurulan bağlantıda bir çeşit enerji barınıyor olmalı.

*Japon tiyatrosunda ses kullanımı ve üretimi Batı anlayışından birçok yönde farklılık gösterir. Hem Nö'da hem de Kabuki'de metinler seslendirilirken abartılı bir konuşma tarzı ve antik bir dil kullanılır. Nö tiyatrosunda kullanılan dil o kadar eskidir ki sıradan çok az Japon burada kullanılan kelimeleri ve anlamlarını anlayabilir. Ayrıca sesler uzatılır ve alışılmışın dışında vurgulanır. Batılıların doğal konuşma dediği şey geleneksel tiyatrolarda yoktur.*

*Oyunun bazı bölümleri 'şarkı olarak' okunur, ama bu Batılı tarzı opera değil daha çok ilahiye benzer. Hem Kabuki'de hem de Nö'da müzikal eşlik kullanılır ve bu enstrümanların sesi insan sesiyle aynı tonal aralıktadır. Bu şekilde oyuncunun sesli ifadesini destekleyip pekiştirirler; ne müziğe ne de normal konuşmaya benzeyen, sesten yapılmış bir manzara yaratırlar.*

*Japoncada 'güzel ses' kavramı da Batılı anlayıştan biraz farklıdır. Seste tam anlamıyla akan bir saflığa ya da melodik tınılara değil yüksek ve geniş bir yelpazede duygu, durum ve atmosfer kullanımına itibar edilir.*

*Ruhsal gelişim sürecinde Japonya'nın ezoterik dinleri arasında da sesler ve ilahiler önemli bir rol oynar. Bunun bir kısmı da Yoshi'nin daha önce bahsettiği 'tekrar'dır; ama başka bir sebeple. Bazı dinî geleneklere göre (Şingon Budiz-*

*mi gibi) bazı seslerin çok özel nitelikleri vardır ve bu sesleri tekrarlayarak kullanmak içsel dönüşümü sağlar. Bu bazen tek bir ses, bazen bir kelime bazen de bir mantradır.*

*Hangi Japon geleneğinden olursa olsun vokal çalışma yaparken bütün sesli harflerin 'saf' (yani çift ünlüler değil) olduğunu aklınızdan çıkartmayın. Bu seslerden beş tane var: 'a', 'o', 'u','e' ve 'i'. L.M.*

Bununla doğaçlama da yapabilirsiniz. 'Aaa'ya uygun bir duruş hayal edin. Bu şekli tüm bedeninizle de gerçekleştirebilirsiniz ya da bedeninizin sadece bir bölümünü –eliniz gibi– kullanarak da. Hatta tek bir parmağınız bile olur. Sonra 'iii'ye ve sonra 'ooo'ya bağlanan şekli alın. Her sesteki farklı niteliğin, başka bir pozisyon almanızı gerektirdiğini ve bu şekillerin birbirinden farklı olduğunu göreceksiniz. Seslerin ürettiği şekiller insandan insana değişir. Standart bir biçim yoktur ve herkesin bu seslere verdiği karşılık tamamen kişiye özel ve eşsizdir. Her sesin/şeklin içeride yarattığı his farklı olacaktır.

Hissetmek derken, sadece duygulardan değil beden duyarlılığından da bahsediyorum. Yaptığınız her şeyin kendine has bir 'lezzeti' vardır ve bu 'lezzet' duyguyla ya da psikolojiyle aynı kefeye konamaz. Bu bedenin yaptığının içte duyulan yankısıdır. Beden yaptığını her değiştirdiğinde bu iç 'lezzet' de değişir.

Bu olağandışı durum ne kadar ilgi çekici de olsa oyuncu olarak bunun pratikte nasıl kullanılacağını bulmak önemlidir. Örneğin, 'aaa' ve 'iiii' sesleri farklı özelliklere sahip olduğundan size hissettirdiği fiziksel duygular farklı olacaktır. Bu sesleri çıkartırken tatlarına bakın ve iç boyutun nasıl değiştiğini gözlemleyin. Her sesin karakterindeki başkalığı fark edin. Sonra 't', 's' ve 'k' gibi sesleri 'ka' 'ki' 'ma' vb. sesler üretmek için ekleyin. Kullandığınız sessiz harfe göre 'aaa'nın sizde uyandırdığı his değişecektir: 'ta' 'ka' 'ma' 'sa' gibi.

Birçok lisanın kelime seçimlerinde özellikle fiillerde bu ses unsurlarını kapsadığını bir kere daha görürüz. İşte

size bir örnek: 'ooo-suu' ve 'hiii-kuu' bu iki kelimeyi arka arkaya gerçekten fiziksel duygularının 'tatlarını' alarak birkaç kez söyleyin. Söylemeye biraz devam edin. Aslında bunlar Japonca iki fiil, biri 'itmek' biri 'çekmek' anlamında. Hangisinin ne anlama geldiğini tahmin etmeye çalışın. Birçok kişi 'oo-suu'nun (*osu*) 'itmek' 'hiii-kuuu'nun da (*hiku*) çekmek olduğunu hisseder. Bu doğrudur. Sesin 'tad'ı ve anlamı arasında bir bağlantı vardır.

Bu çalışmayı yaparken dikkat etmeniz gereken bir nokta var. Sesin tadına, vücudunuzdaki kaslarla ve duygularınızda yaptığı yankıyla bakmalısınız. Bu sesin ne anlama geldiği konusunda 'fikir' sahibi olacağınız bir durum değil. *(Eğer kendinizi "Bir insan bir şeyleri iterken böyle bir ses çıkartır herhalde" diye düşünürken bulursanız, yanlış yoldasınız. Bu belirli bir enerjiye verilen karşılık değil, düşünerek ulaşılmış bir fikir olur. Basit olun. L.M.)*

Japon ezoterik Budizmine göre, doğduğunuzda temiz ve basit bir ses olan 'aaa'yı tanrı gibi çıkartırsınız. Zaman geçtikçe daha 'eğitimli' olursunuz ve toplumun isteklerine karşılık vermede beceri geliştirirsiniz ve karakterinize uygun bir ses tarzınız olur. Artık o açık, temiz 'aaa' gitmiştir. Bundan sonra kalan hayatınızı o ilk, saf 'aaa'yı bulmak ve doğuştan gelen tanrısallığınıza tekrar erişmek için harcarsınız.

## METİN

Başlangıçta dünya üzerindeki herkes aynı dili konuşuyordu, demişti bir keresinde bir lisan filozofu. Sonra, kültürler geliştikçe diller de ayrıldı. Ben bir şekilde bunun doğru olduğuna inanıyorum; çünkü çoğunlukla bir dilin ses-anlam temeli o dildeki kelimelerin anlamını tam olarak bilmiyorsanız bile anlaşılabilir.

Her sesin kendine has bir titreşimi ve anlamı vardır. İyi bir yazar bilinçli olarak ya da olmayarak; bir hikâyeden, konuşmalardan ya da diyalogdan çok daha

fazlasını yazar. İyi yazar sesleri seçer. Büyük bir yazarın (Shakespeare mesela) sözlerini telaffuz ettiğinizde dilini anlamasanız bile bir şeyler hissedersiniz; çünkü yazar doğru sesleri seçmiştir. Oyunculukta da seslere duyulan bu saygıyı, metin üzerindeki çalışmamıza yansıtmalıyız. Bir daha size verilen ilk metinde bunu deneyin. Cümlenin anlamını ya da duygusal içeriğini hatta sosyal durumunu araştırmaya başlamadan önce sadece seslerin 'tadına bakmayı' deneyin. Ama duyguya çok fazla yoğunlaşırsanız işin bu boyutunu unutabilirsiniz.

Seslerin potansiyeli hakkında size bir örnek vereyim. 'Ha ha ha' sesini çıkarttığınız önceki çalışmayı hatırlıyor musunuz? Yeteri kadar uzatırsanız kendinizi mutlu hissetmeye başlarsınız. Aslında Kyogen'de performansta kahkaha atmak bu şekilde öğretilir. Sadece 'ha ha ha' seslerini çıkartırsınız ve neşelenmeye başlarsınız. 'Şee şee şee' de aynı şekilde üzüntü için kullanılır.

Aynı zamanda 'iiii' sesinin içe dönük, kapalı bir 'ıstırap' hissi uyandırdığının farkına vardım. *(Belki de bu yüzden ağıtın vokal ifadesini anlatmak için İngilizce 'keening' –ağıt– kelimesinde bu ses kullanılır, ve aynı şey 'grief' –yas– için de geçerli. L.M.)*

Bunlar basit örnekler ve her kelimede de aynı yapı olmayabilir. Günlük hayatta kullandığımız kelimeler duygusal bağdan yoksun ve çoğunlukla 'teknik' kelimelerdir. Sadece tarif ederler ya da bilgi sağlarlar. Aynı şekilde zaman içinde birçok kelimenin anlamı değişti ve dolayısıyla ses ve iç yankısı arasındaki bağlantı da yok oldu. Yine de hâlâ duygusal titreşim taşıyan yüzlerce kelime var ve daha önce de söylediğim gibi, iyi bir yazar bu sesleri yazısına dahil eder. Bu sebeple her zaman yazarın kelimelerinin 'tadına bakmayı' denemelisiniz; çünkü bunu yapmak sizi elinizdeki metnin duygusal niteliğiyle buluşturur.

Kumpanyamız Peter Brook'la *Mahabharata*'nın provalarını yaparken, İngiliz bir oyuncuyla İngilizce telaffuzlar üzerinde çalışarak çok zaman geçirdik. Çalışmaya

temel olarak Shakespeare'den bazı bölümler seçmişti. Bu kelimelerin ne anlama geldiğini anlamamıştım ama bu seslerle çalışarak oyunun dünyası ve Shakespeare'in karakterleri hakkında bir fikir edinmeye başlamıştım.

Yazar kötü bile olsa yine aynı şekilde çalışmalısınız. Sese saygı duymalısınız ve önceden nasıl oynayacağınıza karar vermemelisiniz. Birçok kişi "Ben Shakespeare hakkında böyle hissediyorum, o halde sözlerimi de öyle söyleyeceğim" der. Ya da "Bu yazar çok kötü, o zaman ben de şöyle konuşacağım ki ilgi çekici olsun." Eğer böyle düşünürseniz metne saygınız kalmaz. Yazarın ne niyetle yazdığını takip etmelisiniz ve seçtiği seslere saygı duymalısınız. Ancak ondan sonra hikâyenin arkasında yatanı keşfedebilirsiniz.

Kelimelerin seslerinin duygusal nitelikleri güçlü olduğundan aynı rolü başka dillerde oynamak da farklı bir his uyandırır. *Mahabharata* ve *The Man Who* gibi bazı Peter Brook oyunlarında hem Fransızca hem İngilizce kullanıldı ve ben ikisinde de aynı rolleri oynadım. Metindeki kelimelerin anlamları aynıydı ama sesleri çok farklı nitelikteydi ve kaçınılmaz olarak performansım biraz değişti. Sesin niteliği sizi sınırlar ve yorumunuza şekil verir. Örneğin, *Hamlet*'te *vengeance* –intikam– kelimesi sıkça kullanılır, Japoncada aynı kelime şöyledir; *hukuşu* fakat sesi farklıdır. *Vengeance*'la *hukuşu*'yu aynı eşikte oynayamazsınız. Farklı sesler, farklı içsel karşılıklar uyandırır ve performansınızı buna göre değiştirir.

*Bu sebeple çevirinin kalitesi de bütün yapımı etkileyebilir. Kötü bir çeviri hikâyeyi karmaşıklaştırıp bozmakla ve oyuncular için telaffuzu zor uzun cümleler üretmekle kalmaz o kelimeleri söyleyen oyuncuların iç dünyasını da etkiler.*

*Başka bir unsur da, kelimelerin seslerinin seyircinin karakteri algılamasını değiştirmesidir.*

*Aslında bir anlamda karakter diye bir şey yoktur, sadece seyircinin ayrıntıların toplamından yorumladığı kişilik*

*özellikleri vardır. Bunların içinde birinin nasıl hareket ettiği, nasıl durduğu, ilişki kurmak için hangi kelimeleri seçtiği içine girdiği durumlara ne kadar çabuk karşılık verdiği vb. ayrıntıları vardır. Bu unsurları kullanarak seyirci yavaş yavaş bir resim çizmeye başlar ve bu resim sonunda 'o insan' olarak ortaya çıkar. Ayrıntılar değiştiğinde seyircinin algısı da hemen değişir. Çeviri kötüyse ve sesin önemini dikkate almıyorsa, kelimelerin titreşimleri çok farklı olacak ve seyirci bambaşka bir karakterin izlenimini alacaktır.*

*Hikâye ya da prodüksiyon tamamen aynı olsa bile İngilizce ve Fransızca oynandığında oyuna bambaşka bir his gelir. Aksan bile farklı bir izlenim uyandırmaya yeter. Hem İngilizceyi hem de Fransızcayı aynı derecede iyi konuşan bir oyuncunun performansına baktığınızda tüm karakterin baştan aşağı iki değişik yorumla farklılaştığını görürsünüz. Tabii ki aslında karakter değişmez, ama ayrıntılar değiştiğinden öyle görünür. L.M.*

Metin üzerinde sesler ve duygularla denemeler yaparken kullanılan hiçbir cümlede mantıksal yapıdan kopmayın. Sesinizle ya da duygularınızla ne yaparsanız yapın, kelimeleriniz hep anlaşılır olmalı. İletişim kurduğum şeyin belirli olması için ne kadar geniş aralıkta vokal olasılık kullanırsam kullanayım gramerime çok özen gösteririm. Böylelikle kullandığım kelimeler klişe cevaplar olmak yerine bana ait olurlar.

İngilizcem ve Fransızcam berbat olduğu için Peter Brook'un sahnelediği oyunlarda büyük roller oynayamıyorum. Dil uzmanlığımın bu kadar kötü olması zaman zaman canımı sıkıyor ama yine de metne yaklaşımımda yabancı olmanın avantajlarını da yaşamıyor değilim. Yabancı bir dilde konuşurken cümlenin mantığına çok özen gösteririm yoksa dediğimden bir şey anlamam. Gramere bakıp cümlenin nasıl kurulduğunu anlamam lazım. Ama Japonca konuşurken ne grameri düşünürüm ne de cümlenin mantığını, sadece sözlerimi söylerim; ve bu sözler bir çeşit 'melodi'yle, kötü tiyatronun bütün yapmacıklığı

ve kötü klişeleriyle ağzımdan çıkar. Benim kendime özgü kişisel insani karşılığımdan çok bir çeşit 'taklit'e dönüşür. Günlük hayatta konuşurken duyduğum birinin melodisini ya da tiyatro geleneğini tekrar yaratıyor gibi olurum. Kelimelerinizin altında akan mantık çizgisi olmadan sadece melodiyle konuşursanız seyirciyi tahrik edebilirsiniz ama 'gerçek insan' etkisi yaratamazsınız.

Birkaç yıl önce bir filmde yaşlı bir samurayı canlandırmak için Japonya'ya gittim. Senaryoyu alır almaz bütün samuray filmlerindeki klişeleri duyar gibi oldum. Bu geleneksel konuşma tarzından kaçınmak çok zordur. Ama kimse de bu savaşçıların üç yüz yıl önce nasıl konuştuğunu bilemez. Elimizde olan tek şey sinemada ya da televizyonda gördüğümüz gerçekle hiçbir alakası olmayan klişelerdir. Bu klişelerden kaçınıp kelimelerin benim için yaşar hale gelmesi için çok çalıştım.

Eğer belirli bir metin üzerinde çalışıyorsanız nefesinizle, tonunuzla ya da sesinizin yüksekliğiyle oynayın. Sesinizle yaptığınız her şeyin (yumuşak konuşmak ya da yavaş ya da farklı nefes varyasyonlarıyla) değişik durumların ve duyguların ortaya çıktığını göreceksiniz. Duyguyla da aynı şekilde oynayabilirsiniz. Örneğin, sözlerinizi açıkladığınız durum sizi çok üzüyormuş gibi söyleyin. Sonra aynı sözleri çok sinirinize dokunan bir şey varmış gibi söyleyin. Ya da bütün sözlerinizi inanılmaz komik bir şey anlattığınızı düşünerek söyleyin. Bunu elinizdeki metni farklı duygulara 'boğmak' için değil, aksine metnin içindeki durumlara nasıl farklı tepkiler verebileceğinizi araştırmak için yapın. Normalde oyuncular o sahnedeki psikolojinin uyandırdığı izlenimi, yani sadece bir tek duyguyu araştırırlar. Duygusal tepkilerinizi önceden seçmek yerine rasgele seçimler yapmayı deneyin ve her birinin sizde ne uyandırdığına bakın.

Japonya'da iyi bir hikâye anlatıcısının sesinin iyi olmaması gerektiği söylenir. Eğer sesiniz güzelse kendinizi güvende hissedersiniz ve bunun sonucu olarak hikâyeyi

dinleyicilerinize iletmek için gerekli çabayı göstermezsiniz.

Yaklaşık yüzyıl önce yaşamış bir Bunraku anlatıcısının hikâyesinden söz edilir. O zamanlar Batılı doğalcı tiyatro anlayışı Japon oyunlarına etki etmeye başlamış. Gelenekselci hikâye anlatıcılığında anlatıcıların bütün yaptığı, sözlerini güzel sesleriyle yüksek seslerle söylemekmiş. Ancak bu adamın sesi biraz zayıfmış ve bu Batılı yaklaşım onun bu sorununu çözmede yardımcı olmuş. Sesini dolgun ve zarafetle kullanmak yerine her karakteri kişisel psikolojilerini daha gerçekçi bir şekilde yansıtarak canlandırmaya başlamış. Çabucak yıldızı parlamış; çünkü o dönemin Japon aydınları da kendilerini bu yaklaşımla tanımlıyorlarmış.

## GERÇEĞİ YANSITMAK

Seyircinin tekdüzeliğe hapsolmuş bir oyunu uzun süre ilgiyle izlemesi mümkün olmadığından oyunda karşıtlıklar ve çeşitlilik olması gereklidir. Aslında karşıtlık seyirciyi eğlendirmekten daha derin bir ihtiyaçtır. Gerçek insan hayatına sadık bir tiyatro yaratmak için olmazsa olmazdır.

Gündelik hayatımızda hızın, ritmin ve yönün sürekli değiştiğine tanık oluruz. Birkaç dakika hareket etmeden oturup sonra birden ayaklarımızın üzerine zıplayıp mutfakta çay yapmak için dolanmaya başlayabiliriz. Kısa bir süre için bile olsa her zaman eylemlerimiz ve karşılıklarımız geniş bir yelpaze içinde farklılık gösterir. Tiyatro bu sürekli değişen çeşitliliği gerçekçi olmak için yansıtmalıdır. Buna ek olarak bütün tiyatrolar zamanı sıkıştırır. On yıl ya da on ay süren, gerçekleşmesi günler alan olaylar, sahnede birkaç saatin içine sıkıştırılır. Sahnede olayın özü vardır, bütün ayrıntıları değil. Gerçekçi oyun yazarı olarak bilinen Çehov bile 'gerçek zamanda' yazmaz ama bu yanılsamayı yaratır. Seyirci bilinçdışında olayların bütün oluşumunu değil damıtılmış halini izlediğini bilir. Herhangi bir gün bile içinde çeşit çeşit eylem barındırdığına göre sergilenen

oyunda da bu çeşitlilikte karşıt ritimler olmalıdır. Bu inandırıcı bir gerçek hayat yansıması yaratır.

Günlük hayatta yavaş hareket etmemiz sonra uzun bir süre durup tekrar yavaşça hareket etmeye başlamamız ne kadar gerçek de olsa bunlar sahnede "gerçekçi" görünmez; çünkü seyircinin 'gerçek hayat' olarak tanımladığı değişim ve dönüşümlerle tezat oluşturur. İşte bu yüzden oyuncuların performanslarını ritim ve tempoyla yapılandırmaları çok önemlidir. Duygusal bir anın birebir canlandırılması oyuncuya çok gerçekçi gelebilir ama seyirci aynı fikirde olmayabilir. Bir duygu oluşturmaya başlamadan önce ritim ve tempo konusunda ne yapmanız gerektiğini düşünmelisiniz. Aslında temponuzu düzgün yapılandırırsanız duygu oradan çok daha kolay ortaya çıkacaktır.

Tiyatronun sıkıştırılmış zaman içinde gerçekleştiğini bilmek gerekir; yoksa tiyatro, günlük hayattan bir bölümü kesip göstermek olurdu. İnsanlar gündelik hayatı zaten her gün görüyorlar; tiyatroya gündelik hayatı tekrar tekrar görmeye değil, başka bir şey için gelirler. Daha fazlası için.

Oyuncu olarak metinden kurtulmalıyım. Oynarken hangi sözden sonra hangisi geliyor diye endişelenmemeliyim. Uzun bir metinse temel yapısını anlamak çok önemli. Nerede başlıyor? Ana bölüm hangisi? Sonu nerede? Metin üstünde sanki her şey aynıymış gibi bu şekilde ilerleyemezsiniz. Bir dedektif romanı gibi metnin de bir yapısı vardır. Yine bir dedektif romanında da yapacağınız gibi sonuca bakıp başta ne olduğunu anlayabilirsiniz. Eğer sonu 'böyleyse' o zaman başlangıç 'şöyle' olmalı ki 'o şekilde' bir sonraki kısma geçelim. Bilmece gibi. Ama çözmek için sonuna bakarak 'kopya' çekebilirsiniz. Sondan başa oradan da ortaya doğru ilerlemek, izlenecek iyi bir yoldur.

Peter Brook yönettiği oyunlarda oyuncuların hayal gücünü tetikleyecek bir sürü malzeme sağladığından onunla çalışmak benim için bir anlamda kolaydı. Her tür-

lü malzeme; fotoğraflar, müzik, tarih, dava dosyaları, gerçek deneyimler hatta yemek. Bu türden bilgilerle farkına bile varmadan oyunun dünyasını sindiriyorsunuz. Sonra artık sahneleri çalışmaya başladığınızda önceden üzerinde çalıştığınız malzeme artık düşünmenize gerek kalmadan bir şekilde tekrar ortaya çıkar. Ne olduğunu bildiğinizi hissettiğinizden sahneyi nasıl oynamanız gerektiğini düşünmezsiniz; çünkü zaten 'oradasınızdır'. İçinizde olanlardan dolayı oyun sanki doğaçlama hissi uyandırır. Tabii ki metni ve mizanseni takip edeceksiniz ama içinizde ne olduğunu tam olarak bildiğinizi hissederek.

Bir role çalışırken sözleri nasıl söyleyeceğinizi ya da nasıl hareket edeceğinizi düşünüp endişelenmek yerine kendinizi oyunun ve karakterin dünyasına sokmanız çok daha iyidir. Olabildiğince çok bilgi toplayın. Kitaplar okuyun, ama insanlarla da konuşun, fotoğraflara bakın, resimlere bakın, oyunun geçtiği yere gidin vb. Kendinizi kapatıp metin üzerinde çalışmanız hiçbir anlam ifade etmez. Metindeki kelimeler, portresini çizeceğiniz karakterin de anlatılacak hikâyenin de çok küçük bir bölümünü kapsar. Metin buzdağının görünen kısmı gibidir, metin üstte görünen kısımken altta farkında olunmayan koskoca bir alan yatmaktadır. Rolünüzün ne olduğunu sadece metin üzerinden anlamaya çalışırsanız kendinizi çok kısıtlarsınız. Bu yeterli olmaz. Metinde olmayan diğer bütün malzemeyi sizin keşfetmeniz gerekir. Bu şekilde çalışırsanız prova zamanı geldiğinde metni çok rahat bir şekilde iletmeye başlarsınız.

Seyircinin ilgisini her an tam olarak oyunun üzerinde tutmanın önemli olduğunu düşünebilirsiniz, ama bu tam olarak doğru değildir. İnsanların ilgisini bir saatten fazla yüksek bir şekilde tutmak mümkün değildir; bu yüzden onları arada sırada rahatlatmanın yollarını aramanız gerekir. Oyuncular en yoğun performansın ortasında bile olsa seyircilere 'nefes' alacak zaman bırakmalıdırlar.

Ben bunu geleneksel hikâye anlatıcılığı tekniğini öğ-

renirken keşfettim. Üstadım bana asla iyi icra etme üzerine tavsiye vermezdi ama ara sıra şöyle derdi: "Hikâyenin bu kısmını kötü anlat."

Aslında 'iyi oynamayı' düşünmemeniz lazım. Bu zaten hiç düşünmeden yaptığınız bir şey; ama ara sıra, çok sıradan oynamanız gereken zamanı bulmanız gerekir.

Eğer hep 'iyi' olursanız, seyirci sürekli sözlerinize odaklanıp kasılır. Bir süre sonra da yorulup artık dediklerinize tepki vermez.

Ek olarak her şey eşit olarak 'iyi'yse, seyirci buna da alışır ve bundan dolayı performansın kilit noktaları dikkat çekmez. Etkilerini kaybederler. Bu tepkisizliğin aynısı yemek pişirmede de vardır. Ev sahibi misafirleri için muhteşem bir ziyafet hazırlar, misafirler "Bu inanılmaz lezzetli!" demeye başlarlar. Ama ev sahibinin yaptığı bütün yemekler çok lezzetli ve karmaşık tatlardan oluşuyorsa bir süre sonra damaklar bunun ayrımına varamaz olurlar. Akıllı bir aşçı önden alışılmadık ve zengin bir yemeğin servisini yapar; daha sonra damağı temizleyip tat alma duyularını tekrar canlandırmak için sıradan, gündelik bir yemek sunar. Aynı şekilde oyuncu da seyirciyi sürekli iyi olan bir performansla sıkboğaz etmemelidir. 'Kötü oynadığınız' zamanlar olmalı ki seyircinin takdir duyma ve karşılık verebilme yetileri canlı kalsın.

'Kötü oynayın' derken tabii ki berbat, kalitesiz ve bencilce bir performans sergileyin demiyorum. Bazı anlar sıradan ve 'boşverilmiş' olmalı. Örneğin, uzun bir tirat çalışıyorsanız, hazırlığınıza tiradın nasıl başladığı sonra nasıl geliştiği ve nihayet nasıl bittiğini bulmaya çalışarak başlarsınız. Sonraki aşamada anahtar cümleleri bulursunuz. Bunlar çok önemlidir ve iyi oynanmaları gerekir. Daha sonra bu anahtar cümlelerden önceki sözlere bakarsınız. Bunlar fazla vurgulanmamalıdır yoksa bir sonraki ifadenin etkisini azaltırlar. Bu sözleri 'sıradan' bir şekilde söylemelisiniz. Yoksa seyirci konuşmanız boyunca sizi takip edemeyebilir ve önemli anlara tepki vermeyebilir.

Japon dilinde *ma* kelimesi hem zamanda hem de alanda "boşluk" anlamına gelir. *Ma* hiçbir şey barındırmaz; *ma* bir şey söylemek ya da yapmaktan kaçındığınız o 'an'dır. Bu kavram tiyatro için oldukça faydalıdır; çünkü herhangi bir eylemin yokluğu önemli anları çerçevelemek için kullanılabilir. Bu 'yokluklar' sadece 'hiçbir şey olmayan anlar' değil oyunu bütünleyen anlardır. Nasıl müzik hem sesle hem de eslerle yapılanıyorsa oyunculuk da aynı şekilde yapılanır.

*Ma* aynı zamanda nesneler ya da olaylarla 'uygun ilişki' anlamına gelir. İyi bir oyuncu *ma*'yı çok ustaca idare edebilir. İki an, iki insan, iki eylem, iki cümle, iki sahne, seyirci ve sahne arasındaki 'uygun ilişkiyi' sezer. *Ma* sabit ve değişmez değildir, *ma* bağlantılarla ilgilidir.

Zıtlık hakkında edinilen bu farkındalık, konuşmanızda sessiz kaldığınız anlarda işe yarar. Uzun bir esten sonra asla yavaş konuşmamalısınız, aksine hızlı olmalısınız. Yoksa seyircinizi kaybedersiniz. (Düşünün: uzun, yavaş bir konuşma hatırı sayılır bir esle devam ediyor sonra tekrar hantal bir tonda uzayıp gidiyor...)

Yaptığım her işte eşsiz ve az bulunanı ararım (Zeami'nin dediği gibi). Alışkanlık oyuncunun bir numaralı düşmanıdır; bir karakteri canlandırırken klişe yollara sapmamak için de çok çalışmanız gerekir. Eğer bu yola girerseniz inanılır bir kişi yaratamazsınız. İşinize gerçeklik hissini verecek incelikleri ve tezatlıkları aramalısınız. Alışılagelmiş karakterler tek boyutlu olur. Gerçek insanlar, içinde bulundukları tezatlıklarla daha karmaşık ve daha dolambaçlı olurlar. Ancak sırf farklı bir şeyler yapmak için de tamamen saçmalamayın. Değişiklik olsun diye değişiklik yapılmaz.

Birkaç yıl önce Peter Brook'un yönettiği *Fırtına*'da Gonzalo'yu oynadım. Oyunu okuduğunuzda diğer karakterlerin Gonzalo'yu iyi ve bilge olarak tanımladığını görürsünüz. İşte tam klişe bir 'yaşlı bilge adam' görüntüsü. Gonzalo'yu klişeleştirmeden gerçek bir şekilde canlandır-

manın bir yolunu bulmam gerekiyordu. Başlangıçta, görünürde çok da akıllıca ve iyi niyetli olmayan şekilde tepkiler vermeyi denedim. Oyun ilerledikçe ve seyirci Gonzalo'nun eylemlerini ve tepkilerini gördükçe artık onun nasıl bir adam olduğuna kendileri karar veriyorlardı. Sonunda onun 'yaşlı bilge adam' olduğu sonucuna varıyorlardı ama bu düşünceye kendileri ulaşıyordu. Belli ki herkesin 'yaşlı bilge adam'ın nasıl göründüğü ve nasıl konuştuğu hakkında bir fikri var; işte ben bu basmakalıp görünümden uzaklaşmaya çalıştım. Eğer Gonzalo'yu başından itibaren böyle canlandırsaydım seyirci hemen "Ah işte, yaşlı ve bilge adam!" diyecek ve bu karakterin eylemlerini ya da kim olduğunu merak etmeyecekti.

Tiyatroda en küçük bakış açısı bile 'az rastlanır ve eşsiz' olmayı hedeflemelidir. Sahnelenen oyunun tamamının çeşitliliğe ve beklenmedik karşıtlıklara ihtiyacı vardır. Sürprizler, ani yön değişimleri ve eşsiz anlar olmalıdır. Tekrarlamakta fayda var, oyunun gerçekçi olması için şok yaratacak tuhaf numaralar değil, oyunun gerçeğini ortaya çıkartacak özgün yollar bulmak gerekir. Amacımız az bulunur özellikte ve eşsiz bir performans sunmak değil, sahnelenen oyunu aydınlatacak az bulunur ve eşsiz bir yaklaşım kullanmaktır. 'Az bulunur ve eşsiz' hikâye, anlatıcılığının anlamıdır sonucu değil.

Zeami 'özgün olma'nın önemini vurgular. Doğada hiçbir şeyin aynı kalmadığına dikkat çeker. Ağaç önce filizlenir, sonra çiçek açar daha sonra yaprakları çıkar, meyve vermeye başlar ve en sonunda gelecek baharda tekrar filiz vermeye başlayıncaya kadar bir süre 'ölü' gibi görünür. Taze filizlerin çıkması her seferinde yeni bir oluşum olduğu için bize hep çok güzel görünür. Eğer ağaç bütün bir yıl boyunca sürekli filiz verip çiçek açsaydı, çiçekler ne kadar muhteşem olurlarsa olsunlar ilgimizi kaybedebilirdik. Tiyatroda da aynı şey geçerlidir. Oyuncu olarak hep aynı ifadeleri kullanırsanız (ne kadar iyi olurlarsa olsunlar) seyirciyi 'etkileme' yeteneğinizi kaybedersiniz. Eski kalıp-

larla kendinizi kısıtlamamalı her zaman seyirciyle ilişkide olmanın yeni yollarını aramalısınız.

'Özgün olma' kavramına biraz daha açıklık getirmek istiyorum; 'özgün olmak' tuhaf, şok yaratıcı acayiplikler arayın anlamına gelmiyor. Bu kavramla anlatılmak istenen 'değişim için değişim' değil; aksine çalışmanızı taze ve canlı tutmanız gerektiğinin altı çiziliyor. Seyircinin bakış açısına göre gerçekten özgün olan bir oyun, tuhaf ya da şok yaratıcı olmayabilir. Aslında seyirci izlediği oyuna kendini öyle kaptırır, öyle duygulanır ki gerçekten iyi bir performans izlediğinin farkına bile varmaz.

Hatta Zeami bu düşünceyi iyice ileriye götürür ve seyirci sahnede özgün bir oyun izlediğini düşünüyorsa oyuncunun çok yetenekli olmadığını söyler. Oyuncunun işçiliğinin 'çiçeği' gizli kalmalıdır ve özgünlük de bu 'çiçek'in bir bölümüdür. Kimse aslında ne olduğunu görmemelidir. Eğer izleyici 'Bu çok özgün' ya da 'Ne yetenekli oyuncu!' derse bu iş birinci sınıf değildir.

Bir Zen üstadı birgün herkesin çok iyi olduğunu söylediği ünlü bir hikâye anlatıcının performansına gider. Anlatıcı oyundan sonra seyircilerin arasında Zen üstadının olduğunu öğrenir ve performansı hakkında yorumlarını duymak için yanına gider. Zen üstadı 'Çok güzeldi ama ağzınla konuşuyorsun' der.

Hikâye anlatıcı 'Teşekkür ederim tavsiyeniz için. Gelip sizinle çalışmak isterim' der.

Zen üstadıyla bir süre çalıştıktan sonra hikâye anlatıcı tekrar performansıyla ilgili yorumunu sorar. Zen üstadı: 'İyi, şimdi hikâyeyi dilini kullanmadan anlatıyorsun' der.

# 5 | ÖĞRENME

Japonya'da bir deyim vardır: "Üç yıl boyunca iyi bir öğretmen aramak, aynı süreyi kalitesi düşük biriyle alıştırma yaparak geçirmekten daha iyidir."

Gelişmek için eğitim almalısınız ama herhangi biriyle de çalışamazsınız. Doğru eğitmeni bulmanız gerekir. Hangi tarzı ya da tekniği öğrendiğiniz önemli değil. Aslında aikido, judo, bale ya da pantomim gibi farklı disiplinleri çalışıp eşit şekilde fayda görebilirsiniz; çünkü öğrendiğiniz tekniğin ötesinde bir bilgidir. Ustanızla çalışırken yetenekleriniz sadece anlaşabileceğiniz dili oluşturur amacınızı değil. Çünkü konunun öneminin az olduğu, tekniğin ötesinde bir şey öğreniyorsunuz.

Dövüş sanatlarında eğitimin belirtilen amacı "özgürlük"tür. Yine de bu, dövüş sanatlarının otomatik olarak "özgürlüğü bulma"nın en iyi yolu olduğu anlamına gelmez. Aslında herhangi bir fiziksel eğitim sistemi işe yarar bu anlamda. Hepsi bedeninizin ve sesinizin nasıl çalıştığını anlamanıza yardımcı olmak için tasarlanmıştır ve böylece fiziksel aktiviteyle özgürleşmenizi sağlarlar.

Psikanaliz ya da açık bir zihin de düşüncelerinizde özgürleşmenize yardımcı olabilir. Hareket etmek zihinsel rahatlamaya giden tek yol değildir.

Zeami'ye göre, şarkı ve dans eğitimine 7 yaşında (Batılı yaş sayma sistemine göre 6) başlanmalı çünkü bu yaştaki çocuklar henüz bilinçli bir şekilde ne yaptıklarını bilmezler. Hırsları yoktur, açıkça belirlenmiş bir teşhircilik anlayışı ya da 'başarılı olma' hisleri gelişmemiştir. Kendilerini baskı altında hissetmezler; bu yüzden oynadıklarında her zaman ilginç bir şeyler ortaya çıkar. Tam, saf bir güzellik.

*Zeami bu özelliğe oyuncunun 'çiçeği' anlamında "*hana*" demiş ve 'özgün olmayı' ve 'cazibe'yi de buna dahil etmiş. Bu 'cazibe' ne günlük hayatta yaşantımızı kolaylaştıran cezbetme gücünü ne de fiziksel güzelliği tanımlıyor. Burada kastedilen sahne üzerindeki oyuncunun o kendine has özelliği. L.M.*

Zeami oyuncu kariyerinin basamaklarını çıkarken bu *hana*'nın nasıl değiştiğine de dikkat çekmiş. Çocukların 'doğal çiçek' olduğunu ve yaptıkları hemen hemen her şeyi izlemenin ilgi çekici olduğunu ve bunun on altı on yedi yaşına kadar devam ettiğini söylemiş.

Yaşlı bir oyuncu şöyle demiş: "Asla çocuklarla ve hayvanlarla oynamayın; çünkü hep sizden rol çalarlar." Gerçekten onları izlemek büyüleyicidir ama gözümüzü bir türlü onlardan alamamamız da bütün gizemini korur.

Zeami, 13 ve üstü yaşlarda (eğitime 5-6 yaşlarında başlanmadıysa) bir oyuncunun belirli bir seviyede teknik uzmanlık gösterilebileceğini ve böylece onları kendi doğal 'çiçek'leriyle bütünleşmiş olarak izlemenin daha zevkli olacağını belirtmiş. Genç bir oyuncu olarak 'cazibe'niz performansınızın zayıf noktalarını gizler. Ancak, birileri oyunculuğunuzun çok iyi olduğunu söylediğinde bu yorumu çok ciddiye almayın; çünkü bütün genç oyunculardaaynı 'cazibe' vardır. Tanrının sizi tiyatro dünyasına bir hediye olarak gönderdiğini düşünüp baştan çıkmayın. Onun yerine tekniğinizi geliştirmeye odaklanmalısınız; sesinizi nasıl güçlendireceğinize ve genişleteceğinize, bedeninizi nasıl kullanmanız gerektiğine odaklanmalısınız çünkü o çok güvendiğiniz 'cazibe'niz çok çabuk yok olmaya başlayacaktır.

16 civarı bir yaşa geldiğinizde teatral anlamda zor bir döneme girersiniz. Görüntünüz ve sesiniz yetişkinler gibidir, bedeniniz değişmiş sesiniz de ya değişmiştir ya da değişmektedir. Aynı şekilde düşünce kalıplarınız da artık yetişkinlerin yapısındadır. Bunun sonucunda seyirci de size bir yetişkin gibi bakacak ve ona göre yargılayacaktır.

Siz bunu yapacak kapasitede değilken sizden cilalanmış bir performans bekleyeceklerdir. Hem çocukluğunuzun 'çiçeğini' kaybetmiş hem de daha profesyonel bir ustalığa ulaşmamışsınızdır. Bu çok rahatsızlık veren bir dönemdir ve bu dönemde yapılacak en faydalı şey eğitiminize odaklanmaktır. Kendinizi kötü oynarken bulursanız endişelenmeyin sadece çalışmaya devam edin.

Bu zor dönem 23-24 yaşlarında, mesleki hayatınızın en önemli evresine girdiğinizde sona erer. Artık bedeniniz büyümeyi ve değişmeyi tamamlamış şimdiye kadar fiziksel olarak öğrendiklerini 'sindirme'ye başlamıştır. Eğitiminiz ve fiziksel gelişiminiz biraraya gelir; tıpkı olgunlaşmış bir meyve gibi. Bu yaşta Romeo ya da Juliette gibi çok genç bir rolü oynadığınızda birçok kişi çok etkilenecek ve sizin çok iyi bir oyuncu olduğunuzu düşünecektir. İyi göründüğünüz ve daha yaşlı bir oyuncudan daha inandırıcı olduğunuz doğrudur ama bu başarıyla hemen şımarmayın. Bu, tamamen bir tesadüften ibarettir; doğru zamanda doğru rolü oynamışsınızdır. Bu, oyunculuk yeteneğini değerlendirmenin bir ölçüsü değildir. İnsanlar size bu yaşta iyi bir oyuncu olduğunuzu söylüyorlarsa yetenekli olduğunuz su götürmez ama siz yine de bu duruma tarafsız bakabilmelisiniz. Kendinizi birden teatral bir dahi olarak görürseniz elinizde ne yetenek varsa onu da kaybedersiniz. Yaptıklarınıza tarafsız bir şekilde bakabilmeyi öğrenmelisiniz. Böyle yaparsanız erken başarınızın nasıl bir tesadüf olduğunu anlayacak, bunun böyle kalacağının ya da devam edeceğinin garantisi olmadığını anlayacaksınız.

Zeami 33-34 yaşlarının, oyuncunun, hayatındaki en zengin dönem olduğunu söyler. Artık hem eğitiminizin sonuçlarını alırsınız hem de eğer belli bir standart ya da tanınırlık kazandıysanız bunun artık kalıcı olduğunu bilirsiniz. Aynı şekilde bu yaşta ikinci sınıf bir oyuncu olarak çalışıyorsanız gelecekte bunun değişmesi pek mümkün olmayabilir. 24 yaşında her şey mümkündür; ortalama

bir oyuncuyken mükemmel bir oyuncuya birden dönüşebilirsiniz ama 33'ten sonra mucizeler çok nadiren gerçekleşir. Kendinize karşı çok dürüst olmalısınız ve yeteneklerinizi tarafsızca analiz edebilmelisiniz. Ne var ki bu yaşa kadar sanatınızda teknik uzmanlık geliştirmediyseniz bir sorununuz var demektir. Yaklaşık on yıl içinde (45 yaş civarı) fiziksel kabiliyetiniz azalma göstermeye başlayacaktır. Yani 35'inize kadar tekniğinizi sıkı sıkıya cebinize koymadıysanız çalışacak çok az şeyiniz olacak demektir. Eğer, 35'inizde seyirciyi 'cezbedebiliyorsanız' bu sanatınızın gerçek 'çiçeğidir'. Gençliğinizin ya da tesadüfün değil, asıl malzemenin 'çiçeğidir'.

Yine de 35'inizde bu 'cazibeyi' bulamazsanız geleceğiniz hakkında çok dikkatle düşünmeniz gerekir. Ya çalışmanıza iki kat çaba göstererek odaklanmalısınız ya da bırakmayı düşünmelisiniz. Her şey bir yana tiyatroda çalışmaya devam edebilmek için nasıl ve nerede rol alabileceğinizi çok gerçekçi bir şekilde incelemelisiniz.

Zeami 43-44 yaşlarında başka bir değişim olduğunu söyler. Fiziksel güzelliğiniz azalmaya, beden enerjiniz düşmeye başlar. 34 yaşında kolayca taşkın, sıradışı becerileri nispeten kolayca sergileyebiliyorken yaşınız 44 olduğunda aynı eylemleri artık o kadar kolay yapamazsınız. Bu, seyirciye verecek hiçbir şeyiniz yok anlamına gelmesin. Teknik gücünüzü göstermek yerine ne söylediğinize ve ne yaptığınıza odaklanırsınız. Dış ifadenizi azaltıp eylemlerinizin içsel yoğunluğunu korursunuz. Artık fiziksel güzelliğe bağımlı değilsiniz ama seyirci yine de hassas ve içten gelen yüklü duyguyu hisseder. İşte yine bu da oyuncunun sanatının gerçek 'çiçeğidir.' Zeami aynı zamanda bu yaşta ne yapıp ne yapamayacağınızı iyi değerlendirmenin önemli olduğunu söyler ve ders vermeye başlamanın da önemini belirtir. Kendini analiz etmeyle genç oyuncuları beslemenin oluşturduğu bileşim (ve bu iki faaliyet arasında oluşan kaçınılmaz diyalog) sizi yaşlanıncaya kadar oyuncu olarak geliştirmeye devam eder.

50 yaşından sonra Zeami bir oyuncunun fiziksel olarak geçmişte fiziksel olarak yaptıklarını tekrar üretebilmesinin imkânsız olduğunu söyler. Bu yaşta seyircinin ilgisini çekmek için dışsal yeteneklere güvenilemez. Onun yerine performansınızı içsel bir temele oturtmalısınız: oyunculuğun 'görünmez' olan kısmına. Eğer oyununuzda bu varsa seyirci tamamen performansınıza odaklanacaktır. Eğer bir oyuncu ellisine gelmeden onca yıl boyunca gerçek ve doğal oyunculuğu öğrenmişse, yaşlı bir ağaç gibi eğri büğrü ve bükülmüş bile olsa yine de çiçek verir. Bu sıradışı bir 'cazibe' değildir ama derin ve kalıcı bir güzelliktir. Yaşlı bir oyuncunun sesi biraz zayıflamış ya da bedeni kuvvetli bir eylemi yerine getiremiyor olabilir ama yine de onun çalışmasında cezbedici, ilgi çekici, saygı uyandıran, duygulandıran *bir şey* vardır. Bu durumda oyunculuk tamamıyla içseldir.

Bu noktada tiyatro hakkındaki bu fikirlerin Zeami tarafından beş yüz yılı aşkın bir zaman önce ifade edildiğini ve sadece erkek oyunculara yönelik (Japon tarihinde o yıllarda kadınların sahneye çıkması yasaktı) söylendiğini okuyucuya hatırlatmak isterim. Ancak öyle görülüyor ki bu fikirler birkaç istisna dışında günümüzde de geçerliliğini koruyor. Ayrıca bahsettiği tiyatronun fiziksel bir yapısı olduğunu hatta birçok yönden metne dayanan tiyatrodan çok dansa benzediğini de hatırlatmakta fayda var.

Bütün bunlara ek olarak modern sağlık ve beslenme alışkanlıkları eski günlere göre genel olarak gelişti ve insan hayatının kalitesi o zamanlara göre oldukça arttı; bunu da göz önüne almak gerekli. Zeami'nin yazdığı dönemlerde elli yaşında biri gerçekten çok yaşlı kabul ediliyordu ama bu günümüzde artık geçerli bir yaklaşım değil. Gözlemlere göre Zeami'nin hakkında fikir belirttiği yaş aralıklarını üstüne on yaş daha ekleyerek hesaplamak gerekiyor. 45 yaşında bir oyuncudan bahsettiğinde modern hayatta bu 55 yaşında bir oyuncuya tekabül ediyor; Zeami'nin verdiği yaşlar böyle hesaplanmalı. Daha genç yaşlar (13'ten 40'a

kadar) günümüzde de aşağı yukarı aynı. Ya da mutlaka bir denklik sağlanmak isteniyorsa aşağı doğru bir-iki yıl inilebilinir. (16 günümüzde 14'e denk gelir vb.) Ayrıca iyi beslenme de fiziksel olgunluğun sağlanmasına etki eder. Ama bu yaş hesaplamalarındaki farklılıklar, Zeami'nin öğretisini yazdığı günden günümüze kadar hâlâ geçerliliğini koruyan gözlemlerinin sadece çok küçük bir kısmı.

Bir ara sirkte çalışan çok yetenekli bir ip cambazının hikâyesini dinlemiştim. Cambaz yine her zamanki alışılmış mükemmel gösterisini yaptıktan sonra seyirciye dönmüş ve "Altı yaşında bir oğlum var. İki yıldır ipin üzerinde yürümeyi öğrenmeye çalışıyor. Şimdi size oğlumu takdim etmek istiyorum, ilk defa seyirci karşısına çıkacak bu akşam. Tabii ki çok becerikli bir gösteri beklemeyin ondan ama en azından oğluma kendisini sahnede rahat hissettirin" demiş.

Sonra çocuk gelmiş ve ipin üzerinde yürümeye başlamış. Dengesini sağlamakta zorlanıyormuş, hatta bir ara düşecek gibi olmuş ama bir şekilde kendini toparlamış. Sonunda ipin öbür tarafına ulaşmayı başarmış ve oraya vardığında seyirci çocuğu yoğun alkışlarla karşılamış. Bu alkış çocuk ipin bir ucundan diğer ucuna yürüme görevini başardığı için değil, gösterisi boyunca seyircinin ilgisini ayakta tutabildiği için çok içten gelen bir alkışmış. Aslında gösterisi babasının gösterisinden çok daha 'ilgi çekici'ymiş. Gösterisinin neredeyse büyülenmiş bir şekilde izlenmesine sebep olan şeyin teknik ustalık ya da ip üzerinde yürümenin 'yeni bir yorumu' olmadığı açıkça ortadaymış. Bambaşka bir şey varmış ortada. Daha sonra bu çocuk bütün hayatını gösteri yaparak geçirmiş, babasıysa sadece muhteşem tekniğiyle var olmuş. Bir Zen üstadı, doğumdan itibaren insanoğlunun bir 'tohum' barındırdığını ve bu tohumun zaman içinde büyüyüp ilahi 'çiçek'e dönüştüğünü söylemiş bir zamanlar; tohumun büyüyüp filizlenmesini de ilahi olanın 'yağmur' görevi görmesine bağlamış. İlahi anlayış 'çiçek'tir ve bu çiçeğin 'meyvesi' de

aydınlanmadır. Bu oyuncunun 'çiçeğiyle' aynı 'çiçek'tir. Daha çocukken başladığınız çalışmalarınıza her yeni yaşınız bir yenilik ve oyuncu olmanın ne anlama geldiği hakkında daha derin bir anlayış getirir. Kendinize tarafsız bakarsınız, zanaatinizi analiz edersiniz, eğitim alırsınız, kendinizi ararsınız, dersinizi çalışırsınız ve sonra 'çiçek' açıldığında onu korumak için çaba sarf edersiniz. Onu beslemeye devam edersiniz ki solup gitmesin, ölmesin.

Ancak, güzel bir çiçek üretmek için tohumunda ne olduğunu bilmeniz gerekir. Benim inanışıma göre güzel çiçek açık bir yürekten çıkar. Güzel 'çiçek' iç benliğinizi nasıl hareket ettirdiğinize bağlıdır. Bunun nasıl olduğunu keşfetmeniz gerekir çünkü oyunculuk kaliteniz bunun yansımasıdır. Eğer yüreğinizi kuvvetli ve açık tutmayı başarabilmişseniz bedeniniz yaşlı ya da pörsümüş bile olsa çok güzel ve berrak bir şey çıkarabilirsiniz. Bu, tekniğin de ötesinde bir durumdur.

Zeami oyuncunun zanaatini tanımlamak için üç kavram kullanır. Bu unsurları 'deri' 'et' ve 'kemik' olarak tanımlar. 'Deri' oyuncunun dış güzelliğidir, 'et' alınan eğitimden gelen güzelliktir ve 'kemik' kişinin asıl doğası, bir çeşit ruhsal güzelliğidir. Bazı oyuncular bu kaliteye, zanaatlerinin iskeletine doğuştan sahiptir. Eğitim 'et'lerine kavuşmalarını sağlar ve bunun sonunda da seyircinin karşısına çıkan da 'deri'leri olur.

Bunu açıklamanın bir başka yolu da 'bakmak' 'duymak' ve 'hissetmek'tir. Seyircinin oyuncuya baktığında gördüğü güzellik 'deri'dir. Sonra gösterinin müzikalitesi, zamanlaması ve ifadedeki uyumu duymaları da 'et'tir. Sonunda da oyuncunun performansı sizi derinden neredeyse metafizik boyutlarda etkilerse, içinize derinden bir şeyler işlenmişse, bu da oyuncunun zanaatinin 'kemiği'dir'. Sahnedeyse bedenin güzelliği, performansın güzelliği ve bu performansı yaratan aklın güzelliği vardır. İyi bir oyuncu olmak için bütün bu unsurlar en üst seviyede tutulmalıdır.

'Güzellik' derken cicilik, sevimlilik ya da genel anlamda kullanılan bir güzellik kavramından bahsetmiyorum. Eğer ruhunuz ('kemik') güzelse yüzeyde görünen de bu olacaktır.

Bir zamanlar çok çalışkan genç bir samuray varmış; herkes onun ne kadar iyi olduğunu konuşurmuş. Çok fazla teknik bilgiye sahip olduğu için de herkes onun çok yetenekli olduğunu düşünürmüş. Günlerden bir gün, genç samuray *doco*'da çalışmasını bitirdikten sonra, bir lokantada yemek yemiş ve bir kadeh pirinç şarabı içmiş. Artık evine dönme zamanı geldiğinde lokantadan çıktığında havanın çoktan karardığını fark etmiş, yürürken önünü bile göremiyormuş. Ama yine de samuray eğitimiyle geliştirdiği farkındalık ve hassas algılarıyla yolun büyük bir kısmını tamamlamış. Sonunda bir nehrin önünde bulmuş kendini, tam nehri geçmeye çalışırken birine çarpmış. Hemen kılıcına davranmış, ama çok geçmiş, başka bir kılıcı çoktan boğazında hissetmiş. Artık yapacak hiçbir şey yokmuş.

Kılıcı tutan adam konuşmaya başlamış: "Senin çok ünlü bir savaşçı olduğunu duydum, ama anladım ki bu doğru değil. Kendini benim kılıcım karşısında korumaktan acizsin. Güya o kadar teknik bilgiye sahipsin; üstelik bir de bunun yeterli olduğunu sanıyorsun. Sen işe yaramazın tekisin. Seni şimdi, şuracıkta öldürsem yeridir."

Kılıç iyice boğazını zorlamaya başlamış. Sonra aniden, hiç beklenmedik bir hareketle genç samuray kendini nehre atmış. Kışın ortasında, suyun buz gibi olduğu bir günmüş, ama genç samuray hayatta kalmayı başarmış. Arkasına dönüp kendisine saldıran adama seslenmiş: "Senin gücünü gördüm, lütfen bana adını söyle."

Yabancı da seslenmiş: "Hayır! Sana adımı söylemeyeceğim. Ama eğer bu olay seni biraz olsun utandırdıysa sana bir tavsiyede bulunayım. İç varlığını eğit. Teknik bir başına yeterli değil. Eğer tekniğin ötesine geçebilirsen gerçek güce kavuşursun ama şu anda teknik bilginin sana

yeteceğini, sana maharet kazandırdığını düşünüyorsun. Hata yapıyorsun. Tekniğin ötesine geçmen lazım."

"Tekniğin ötesinde ne var?"

"Başka bir varoluş. Fiziksel varlığının altında başka bir varlık var. Ancak onu bulduğunda ne demek istediğimi anlayacaksın."

Sonra yabancı yoluna devam etmiş, genç samuray da nehrin içinden büyük bir çabayla kıyıya ulaşmış ve bir Zen manastırında eğitim almaya karar vermiş.

Oyunculuğun gerçekten "öğrenilebileceğine" inanmıyorum. Bazı özel durumlar için, oyununuzu yaratırken size yardımcı olabilecek teknikler vardır şüphesiz, örneğin televizyon oyunculuğu, Pekin Operası ya da Kabuki gibi son derece sistemleştirilmiş üsluplar gibi; ama bu teknikler sadece bu durumlar özelinde geçerlidir. Aslında her yapım kendi icra yöntemini gerektirir. Ayrıca şayet yepyeni bir tiyatro eserinin yaratım sürecine dahilseniz oyunculuğunuzu da ona uygun bir matematik içinde yaratmalısınız.

Her yapım kendine özel bir "oyunculuk metodu" gerektirdiğine göre genel olarak bir "oyunculuk metodu" öğretmek çok zordur. Ayrıca bir oyuncu olarak sizden önce geliştirilmiş oyunculuk metotlarını yok etmeye istekli olmalısınız ki şimdi ve şu anda bulunduğunuz noktada ihtiyaç duyduğunuz yaratımı gerçekleştirebilin. Sahne üzerindeyken de bütün teorileri, ilginç teknikleri ve felsefeleri unutun. Sadece yapın.

Kariyerime başlamadan önce kendimi inanılmaz yetenekli buluyordum. Japonya'nın en iyi oyuncusu olacağıma inancım tamdı. Maalesef düzenli çalışmaya başladığımda insanlar bana aslında o kadar da iyi olmadığımı söylemeye başladılar. Dehşete kapılmıştım. Hayallerimdeki gibi bir dahi olmadığımı öğrenmek beni yıkmıştı ama tiyatroda çalışmaya başlayınca buna devam etmem, bu işe asılmam gerektiğini anladım. Bunun bir sebebi de gururumdu. Kariyer seçimimde hata yaptığımı kendime itiraf

etmek istememdi. Aynı zamanda o kadar da yetenekli olmadığımın farkına varmak beni sonsuz bir ümitsizliğe sürükledi. Yine de devam ettim. Düşünmeye başladım: Madem yeteneğim yoktu, o halde neyim vardı?

Kendimi "dahi" yapamazdım ama eğitim alabilirdim. Çok çalışmaya ve elimden geldiği kadar çok beceri kazanmaya odaklandım. Bir süre sonra insanlar yine bana gelip o kadar da iyi olmadığımı ve belki de tiyatroyu bırakmayı düşünmem gerektiğini söylediler. Tabii ki çok çalıştığımı, kendimi tamamen adadığımı görüyorlardı ama maalesef beni izlemek o kadar da heyecan verici değildi.

Birkaç yıl sonra artık tamamen oyunculuğu bırakmanın eşiğindeydim. İyi bir oyuncu olmadığım gerçeğini kabul etmiş ve çok az şansımın olduğunun farkına varmıştım; tam da böyle bir zamanda insanlar bana aslında işimin o kadar da kötü olmadığını söylemeye başladılar.

*Mahabharata*, Peter Brook'un dört yıl süren dev projesiydi. Çok ilgimi çekiyordu bu proje ama daha da önemlisi Peter'ın bu karmaşık dünyayı sahneye nasıl aktardığını görmek istiyordum. Tekrar oyunculuğa devam etmeye karar verdim, yoksa bir projenin nasıl yapılandığını hiçbir zaman görme şansım olmayacaktı.

Benim için prova süreci muhteşemdi. Böylesine büyük bir yönetmenin bu çekicilikte bir eseri yönetmesini gözlemlemek inanılmazdı. Provaların her dakikasından inanılmaz haz aldım. Ancak maalesef on ay sonra her şey sona erdi, oyun hazırdı ve şimdi oyunculuk işine geri dönmem gerekiyordu. Bütün o güzel günlerin sonu kötü bir yere varmıştı: iki yıl boyunca, defalarca, her gün aynı şeyi oynamak.

Eğer her gün aynı şekilde oynasaydım sıkıntıdan delirebilirdim. Bu sorunu engellemek için değişik bir şekilde oynamaya karar verdim. İyi ya da kötü olup olmadığımı düşünmemeye, sadece ama sadece sahne üzerinde iyi zaman geçirmeye karar verdim. Her gün, bencilce, oyunumda zevk veren yerler bulmaya çalıştım; ve birden insanlar

eskisinden çok daha iyi olduğumu söylemeye başladılar.

Daha sonra *The Man Who*'da oynamaya başladım. Bu oyunda yine değiştim. Bu sefer ne eğlenip eğlenmediğim ne de her gün aynı oyunu tekrar ettiğimi düşünmek umurumdaydı. Aslında hiçbir şey umurumda değildi. Bunun yerine ayrıntılara odaklandım: sağ el yukarıda, baş döner, lafını söyle, sonra öbürünü söyle. Ritüel gibi. Günlük hayatın bir ritüeli gibi.

Bunu geleneksel çay törenine çok benzetiyorum. Çay töreninde çok karmaşık ayrıntılar vardır. Her eylemin önceden belirlenmiş bir kalıp içinde yapılması zorunludur. Fincanı nasıl silmeniz, ateşi nasıl yakmanız, suyu nasıl dökmeniz gerektiği bir koreografiyle özenle belirlenmiştir. Misafirlerinize bir fincan çay sunabilmek için bu karmaşık sıralamayı takip etmeniz gerekir. Aslında pek de matah bir şey değil yaptığınız, altı üstü bir fincan çay. Olağanüstü bir durum gerçekleştirmiyorsunuz ama bu çayı hazırlamak ve sunmak size zevk veriyor.

Bir keresinde bir üstat için çay töreni yapmıştım. Neden bilmiyorum çayın o yeşil tozuna karşı birden inanılmaz bir duygu yoğunluğu hissettim, çayı çok nazikçe büyük bir sevgiyle öğüttüm. Bu sevgi ve şefkat duygusu törenin sonuna kadar devam etti. Suyun kaynama sesini dinledim. Üzerine soğuk su eklediğimde suyun sesindeki ton değişimini duydum. En sonunda üstadıma çayı sunduğumda, üstadım "Şimdi bu lezzetli bir çaya benziyor" dedi.

Kılıç dövüşünde bir öğrenci bir gün antrenman yaparken, eğitmeni gelip "Hiç fena değilsin ama yeterli değil. Bir şeyler eksik" yorumunda bulunmuş.

Öğrenci eğitmeninin söylediklerini çok düşünmüş ama bir türlü ne demek istediğini çıkaramamış. Birkaç gün sonra eğitmeninin yanına gidip, "Neyin eksik olduğunu bulamadım. Demek ki kılıç dövüşü sanatının benim anlayamadığım çok derin sırrı var."

Bunu söyledikten sonra artık kılıcını nasıl kullanması gerektiği konusunda endişelenmenin ne kadar faydasız

olduğunu düşünmüş. Aklından silahıyla ilgili bütün düşünceleri çıkartmış ve eğitmeninin karşısında, ona bakarak öylece durmuş. Normalde Japonya'da büyük bir üstadın karşısında durduğunuzda o, çok büyük görünürken siz onun karşısında minicik kalırsınız. Ama şimdi genç adam aniden bedeninin inanılmaz bir büyüklükte olduğunu ama bunun karşısında eğitmeninin gittikçe küçüldüğünü hissetmiş. Tam o anda üstadı gülümsemiş ve: "İşte şimdi buldun! Dövüşün sırrını şimdi buldun!" demiş.

Sır "kılıçtan kurtulmakta".

Bu "iç boşluk" çok güzel bir hedef, ama oraya nasıl ulaşacağız? Maalesef bunun için bir harita ya da elkitabı yok; ancak hedefe ulaştığınızda oraya nasıl vardığınızı görebilirsiniz.

*Geriye doğru baktığınızda "Ah evet benim için tam bir dönüm noktasıydı" deriz; ya da "o sözle hayatımdaki bütün öncelikleri belirledim"; ya da "ben şöyle yapıyorum zannediyordum ama meğer böyle yapıyormuşum"; hatta "ne kadar çok küçük olay beni bulunduğum yere getirdi. O zaman hiç farkında bile değildim." İşte siz de yolunuzda ilerlerken ne olduğunu göremezsiniz, ancak sonradan geriye baktığınızda takip ettiğiniz yolu kavrayabilirsiniz. L.M.*

"Kendi kendine öğrenme" derken, entelektüel bir eğitim programından bahsetmiyorum; söylemek istediğim daha genel bir açıklık ve daha ileri gitme isteği. Katı olmak yerine hevesli ve esnek olmak.

Bir Çinli bilge öğrencisinin sorularını cevaplıyordu. Sorulardan biri şuydu: "Ben neyim?"

Bilge cevapladı. "Sen bir tabaksın."

Doğuda dinî törenlerde tanrılara adananlar özel tabaklar içinde sunulur. Tabak, kıymetli nesneleri taşır. Bilge, "tabak" ve "adaklar" sembollerini *yu* (varlık) ve *mu* (hiçlik) arasındaki farkı aydınlatmak için seçmişti. *Yu* "görüngü-olağanüstü olay" olarak algılanmalıdır. Eylemin görünen etkisidir *yu*. Onu görebiliriz, duyabiliriz, tanımlayabiliriz. Aynı tanrılara sunulan o değerli nesneler gibi.

*Mu* ise daha çok bir "yapı"dır. Tespit etmek çok zordur; ancak, fenomenin farkını o ortaya çıkartır. Öğrencisini tabak olarak tanımlarken bilge ona var olmanın en derin seviyesini hatırlatmak istemişti. Aynı şekilde oyuncunun görünmez kısmı, oyununa güç veren ve destekleyen kısmı da işte bu "tabak"tır. Varlığını fark etmezsiniz. Yokluğunu hissedersiniz.

Budizmdeki "Kalp Sutra"ya bakalım. Der ki: "Boşluk olağanüstü bir olaydır (görüngü); olağanüstü olay da bir boşluktur." Aslında her şey "boşluk"tan ve "hiçlik"ten çıkar. Bir ağacın çiçek açmasına hayranlık duyarsınız. Ama ağacı kesip bu güzelliğin nereden kaynaklandığını keşfetmeye çalışırsanız "hiçbir şey" bulamazsınız: ne tomurcuklanan çiçekler ne de o büyülü düzen vardır; görüp bulacağınız tek şey sert odundan başka bir şey değildir. Doğanın bütün o muhteşemliğini ve farklılığını düşündüğünüzde büyülenirsiniz. Ağaçlar, çiçekler, kar, deniz, çimen... Bunlar, doğa olarak tanımladığımız şeyin göstergeleri; peki ama doğanın kendisi nasıl bir şey? Doğa nerede? Bulunamaz. İşte bu "hiçlik" "olağanüstü olana" kuvvet veriyor ve onu ortaya çıkartıyor. Biz de oyunculuğa aynı şekilde bakabiliriz. Bir oyuncunun kalbi de aynı doğa gibi, görünen her şeye hayat verebilir; yine aynı doğada olduğu gibi bu bir nevi verimli hiçliktir.

Bir oyuncu olarak "hiçlik" ve "olağanüstü olay-görüngü" kavramlarıyla uğraşırken biraz dikkatli olmanız gerekir. Bunlar, düşünsel kavramlardır ve eğer bunlara çok fazla takılırsanız kendinizi yanlış bir yola sokarsınız. Eğer bilinçli olarak "hiçlik"i düşünüyorsanız o artık gerçek "hiçlik" değildir; "hiçlik" etiketli bir düşüncedir sadece. İşte bu durum da bir çeşit "görüngü"dür aslında. Gerçek hiçlik, düşüncenin ötesinde ve sınırsızca özgürdür. "Boşluk" kavramına takılı kalıp sürekli "hiçlik"e ulaşmaya çalışmanın yollarını düşünmek de oyunculuğunuzu kısıtlayacak başka bir esarettir.

Bütün bunlar aslında anlaşılması ve pratikte uygu-

lanması zor kavramlar. "Hiçlik", düşüncenin ötesinde; peki ama düşünmeden ona nasıl ulaşacağız? Belki de Zeami'nin söylediklerine kulak vermeliyiz. *"Yuu raku şu do fun ken"* şu anlama geliyor: "Serbestçe oyna, yolu çalış, ve sonra rüzgârı göreceksin."

Emek, çaba, eğitim ve çalışma; odaklanmanız gereken şeyler. Uzun süren gayretin sonunda bir çeşit özgürlük keşfetmeye başlayacaksınız. Artık ne yaptığınızı ya da nasıl etki uyandırdığınızı düşünmeyeceksiniz. Oyununuz sakince, kendiliğinden ortaya çıkacak. İşte bu özgürlük oyuncunun "hiçlik"i. En üst seviyede, bir bebek gibi olmak, hiçbir şey planlı ya da bilinçli bir şekilde yapılandırılmış değil ama düşünceleriniz ve duygularınız yaşam dolu bir enerjiyle, berrak bir şekilde sizden taşmaya başlıyor.

Ortaçağ Japonyasında Musaşi Miyamoto isimli ünlü bir savaşçı varmış. Eğitimde kullanılan 'tahta kılıç' taşımasıyla ünlüymüş, hatta rakipleri ona gerçek çelikten kılıçlarla saldırdıklarında bile o tahta kılıcını kullanırmış. Daha da fazlası, bu karşılaşmalarda hep kazandığı için ününe ün katmış. Yine böyle bir karşılaşmadan sonra ona neden gerçek değil de tahta kılıç kullandığını sormuşlar. Musaşi şöyle cevap vermiş: "Eğer gerçek kılıç kullansaydım karşılaşmayı ciddiye almazdım. Kendi gücüm yerine elimdeki çeliğe güvenirdim. Hatta benim orada bulunmamın da pek bir anlamı kalmazdı. Orada olmuşum olmamışım fark etmezdi. Ama tahta kılıçla iç benliğimi tamamen odaklayıp kuvvetli kılmak zorundayım. İşte tercihimin sebebi budur."

Müthiş bir savaşçı olmasının yanı sıra Musaşi Miyamoto dövüş sanatlarının prensipleri ve felsefesi üzerine yıllarını verdi. Uzun yıllar sonra şu karara vardı: "Her sistem, her düşünce, her teknik ve her felsefi kavram aynı boşluğa işaret ediyor. Her şey bir büyük boşluk."

Tabii ki kimse ne demek istediğini anlamadı. "Boşluk" açıklaması çok zor bir kavram. Aynı Zen meditasyonunda olduğu gibi. Uygulayanlar *satori* diye bir şey deneyimle-

diklerini söylerler ama bunun da açıklaması aynı şekilde imkânsızdır.

Eğitimden bahsederken, aslında bir insanın deneyiminden bahsediyoruz. Üstadınız önünüzdeki yolu sizden önce yürümüştür, şimdi siz de onun arkasından toz duman içerisinde izini sürmeye çalışıyorsunuz. Size bir sonraki adımlarının ne olacağı konusunda ipuçları verebilir. Ama bu yol bir başkasının geçmişi, sizin geleceğiniz değil. Bütün kitaplar ve dersler aslında başkalarının geçmişlerinin haritasıdır. Bunları özümseyin ve kullanın ama hiçbir zaman kendi yolunuzun farklı olacağını ve bunun sizin kişisel yolculuğunuz olduğunu unutmayın. Bir başkasının yolunu taklit etmeye kalkmayın; onların bilgisini kullanın ama kendi yolunuzun "manzara"sının eşsiz olduğunu ve size özel olduğunu aklınızdan çıkartmayın. Ne ki burada bir paradoks yatar: Kendi yolunuzu keşfetmek zorundasınız ancak yolun üzerindeyken yolculuğunuzun sonuna gelmeden onun farkına varamazsınız.

Bu kitapta, birçok insanın neler dediğini anlattım. Ancak, bu kitapta yazan her şeyi sorgulamadan kabul etmemelisiniz. Hatta eğer bu kitapta yazan her şeye inanırsanız hiç okumayın daha iyi.

Yaklaşık elli yıl önce ölen meşhur bir Kabuki oyuncusu şöyle demişti: "Ben sana 'aya bakma hareketinin' bütün kalıplarını öğretebilirim. Sana gökyüzüne uzanan parmağının ucuna kadar bütün hareketi öğretirim. Parmağının ucundan aya kadar olan kısım senin sorumluluğundur."

# Dizin

*An Actor Adrift* xiv

Beckett, Samuel 87
Brook, Peter v, ix, 33, 67, 68, 83, 104, 113, 120, 121, 122, 125, 128, 140
Bunraku kukla tiyatrosu xii
butay 18

Centre International de Création Théâtrale ix
*Co, Ha, Kyu* v, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 83, 84

çay tōreni 54, 56, 57, 141

*dengaku* 48
*doco* 138

*Fırtına* 128

Gidayyu ix, xii
*Godot'yu Beklerken* 87

*Hamlet* 72, 121
Hisao Kanze 85

Kabuki ix, x, xi, xii, 17, 22, 23, 72, 79, 117, 139, 145
kata 82, 83
Kyogen x, xi, 18, 82, 100, 120

*Mahabharata* ix, 83, 103, 120, 121, 140
Motokiyo Zeami 48

Nō vii, ix, x, xi, xii, 21, 42, 43, 45, 46, 48, 66, 79, 80, 82, 83, 84, 85, 91, 105, 107, 117

Sacks, Oliver 67, 68
*sarugaku* 48
Shakespeare, William 120, 121

*tay* 18, 91, 92, 93
*The Conference of the Birds* ix
*The Ik* ix
*The Man Who* ix, 67, 69, 81, 121, 141
Toşi Tsuçitori 83

Üstat Zeami vii, x, 48, 49, 60, 61, 91, 93, 99, 102, 103, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 144

Yin ve Yang 103
Yukio Mishima ix

**Kabuki tiyatrosunda "aya bakmak" denilen ve oyuncunun işaret parmağıyla gökyüzünü gösterdiği bir hareket vardır. Bir oyuncu hayal edelim: Çok yeteneklidir; bu hareketi çok zarif bir şekilde yapar; seyirciyi, yaptığı hareketin güzelliğiyle büyüler, herkesi bu konudaki ustalığına hayran bırakır. Başka bir oyuncu hayal edelim: O da aynı hareketi yapar, ama seyirci hareketin zarafetinin farkına varmaz, ayı gösteren oyuncuyu değil, oyuncunun işaret ettiği ayı görür. Yoshi Oida'nın gönlü, seyirciye ayı göstermeyi başaran oyuncudan, yani "görünmez" olabilen oyuncudan yanadır. Geliştirdiği oyunculuk metodunun özü de budur.**

**Oida'ya göre insanın bir görünen yüzü vardır bir de içeride saklı olan başka bir yüz. Sadece yüzeyde görüneni eğitme yanlışına düşmemek gerekir. Oida; sahnede güzel bir vücut, kuvvetli bir sahne duruşu sergilemek istiyorsak benliğimizi de eğitmemiz gerektiğinin altını çiziyor. Eğer iç dünyamız yeteri kadar beslenemiyorsa, güzel hareketlerin de, muhteşem ses tekniğinin de, zarif kostümlerin, etkileyici makyajların da bir anlamı olmayacaktır. İç olmadan dış hiçbir işe yaramaz.**

**YOSHI OIDA,** Peter Brook'un Paris'teki uluslararası tiyatro topluluğunun ne İngilizce ne de Fransızca konuşan ilk oyuncusu oldu. Başlangıçta sadece geleneksel Japon sanatları No, Kabuki ve Bunraku konusunda eğitimli bir tiyatro sanatçısıydı. Fakat topluluğa katılmasından bir süre sonra grubun önde gelen bir üyesi oldu. *The Ik, The Conference of the Birds, Mahabharata ve Fırtına* gibi prodüksiyonlarda başroller oynadı.

**LORNA MARSHALL,** bale dansçılarından, tiyatro oyuncularına, opera şarkıcılarından, sirk oyuncularına kadar her alanda performans gösteren icracılara fiziksel oyunculuk eğitimi verdi. Shakespeare Kraliyet Tiyatrosu, Shared Experience, Kraliyet Ulusal Tiyatrosu gibi topluluklarla çalıştı. Uluslararası tiyatro atölyeleri düzenledi. Kraliyet Dramatik Sanat Akademisi onursal üyesi ve Tokyo'daki Yeni Ulusal Tiyatro'da oyuncu eğitimi danışmanıdır.




BOĞAZİÇİ ÜNİVERSİTESİ YAYINEVİ