Kris Morris

füürsuz

O-

YUN-

CU-

UK

oyunculukta işçilik süreci

Meltem Cumbul'un önsözüyle

ALFA®

Eric Morris

fütursuz oyunculuk

ALFA

2344 | ALFA | SİNEMA-TİYATRO | 1

Fütursuz Oyunculuk

ERIC MORRIS

Eric Morris Northwestern Üniversitesi, Dramatik Sanat Bölümü'nden mezun oldu. Yüzün üstünde tiyatro oyununu, on beş sinema filmini ve ellinin üzerinde TV dizisini kapsayacak oyunculuk kariyerine başladı. Yazarlık, yönetmenlik, film ve sahne prodüktörlüğü yaptı. Bu arada ünlü Actors' Studio'nun yönetmenlik biriminin başkanlığını yürüttü. 1985'te American New Theatre'ı kurdu. Bu tiyatroda, kendi yaklaşımıyla yetişmiş oyuncularla çalıştı. Eric Morris, ABD'de en çok başvurulan oyunculuk öğretmenlerinden biridir. Yetiştirdikleri arasında, Jack Nicholson, Greg Mullavey, Sue Lyon, Michael Parks, Linda Crystal, Teri Garr, Arnold Schwarzenegger gibi oyuncular vardır.
Eric Morris, Los Angeles'ta yaşamakta ve dünyanın yirmiye yakın şehrinde atölye çalışmaları yapmaktadır.

İPEK BİLGİN

Tiyatro oyuncusu, tiyatro oyun yönetmeni, oyuncu çalıştırıcısı ve çevirmendir. Oyunculuk ve yönetmenlik yaptığı devlet tiyatrolarından emekli olduktan sonra DOT ve Craft tiyatrolarında çalıştı. 20 senedir üniversitelerde ve atölyelerde, şimdi de Craft Oyunculuk Atölyesi'nde genç arkadaşlarla oyunculuk çalışıyor. Eric Morris ile Los Angeles'te çalıştıktan sonra, *Rol Yapmayın Lütfen* ve *Fütursuz Oyunculuk* kitaplarını çevirdi. *Çinliler Geliyor*, *İki Genç Kız*, *Kelebeğin Rüyası*, *Meryem*, *Hükümet Kadın*, *Karnaval* filmlerinde ve *Hırsız Polis*, *Bıçak Sırtı*, *Ezel*, *Koyu Kırmızı* gibi çeşitli dizilerde oynadı. Halen Craft Tiyatro'da *Uğrak Yeri* adlı oyunda oynuyor.

Fütursuz Oyunculuk, Oyunculukta İşçilik Süreci
© 2012, ALFA Basım Yayını Dağıtını San. ve Tic. Ltd. Şti.

Irreverent Acting
© 1985, 1992, 2000 by Eric Morris

Kitabın Türkçe yayın hakları Alfa Basım Yayım Dağıtım San. ve Tic. Ltd. Şti.'ne aittir. Tanıtını amacıyla, kaynak göstermek şartıyla yapılacak kısa alıntılar dışında hiçbir yöntemle çoğaltılamaz.

Yayıncı ve Genel Yayın Yönetmeni M. Faruk Bayrak
Genel Müdür Vedat Bayrak
Yayın Yönetmeni Mustafa Küpüşoğlu
Kapak Tasarımı Ferah Perker

ISBN 978-605-106-482-6
1. Basım: Kasım 2012

Alfa Basım Yayım Dağıtım San. ve Tic. Ltd. Şti.
Ticarethane Sokak No: 53 34410 Cağaloğlu İstanbul
Tel: (0212) 511 53 03 (pbx) Faks: (0212) 519 33 00
www.alfakitap.com – info@alfakitap.com
Sertifika No: 10905

Baskı ve Cilt
Melisa Matbaacılık
Tel: (0212) 674 97 23 (pbx) Faks: (0212) 674 97 29
Sertifika No: 12088

Eric Morris

füürsuz

O-

yun-

cu-

luk

oyunculukta işçilik süreci

Çeviri
İpek Bilgin

ALFA

İÇİNDEKİLER

Önsöz - Meltem Cumbul 12
İthaf - Teşekkür 15
Giriş 17

1. OLMA ÜZERİNE BİR TEKRAR 21
OLMA KAVRAMININ GELİŞTİRİLMESİ 22
"METOT"TA EKSİK OLAN BAĞ 24
OLMAYA NASIL ULAŞILIR? 27
OLMA ALIŞTIRMALARI VE TEKNİKLERİ 28
Duygusal Bakış Açısı, Sözsüz 28
OLMA ENVANTERLERİ 29
Duygusal Bakış Açısı Envanteri 30
İçerme Alıştırması 33
İç-Dış Monolog 34
OLMA DURUMUNA DİĞER OYUNCUYLA BİRLİKTE ULAŞMAK 36
Olma Antrenmanı 37
Bir Diğer Oyuncuyla Samimi Paylaşım 40

2. FÜTURSUZLUK 43
FÜTURSUZLUĞUN ÜÇ HALİ 46
1. Felsefi 46
2. Prova Fütursuzluğu 52
3. Gösteri Fütursuzluğu 59
FÜTURSUZLUĞU GELİŞTİREN TEKNİKLER 65
FELSEFİ BİR FÜTURSUZLUK HALİNİ GELİŞTİRMEK İÇİN TEKNİKLER 66
Benlik Hazırlıkları 66
Kendi Sözünü Söyleme 66
HAKKINI ARAMA HAZIRLIKLARI 67
Kendini Özel Hissetme 68

Provalarda Fütursuz Hal Geliştirmenin Alıştırma ve Teknikleri.....69
Bir Seçimle, Sesler.....70
Bir Seçimle, Gibberish.....70
Anbean Başka Kelimelerle İfade Etme Doğaçlaması 72
Çocuk Şarkıları, Şiirleri.....77
Koşullar İçinde İki Kişilik Aldatmaca.....78
İç-Dış Monolog.....79
Seçim Fütursuzluğu.....80
Karşıtlıklar Araştırması.....82
Aldatmaca Araştırması.....83
Frapan Abartmalar.....85
Gösteri Sırasında Fütursuzluğu Artıran Teknikler.....85
Tüm Dürtülerin İçerilmesi, Korku ve Kafa Karışıklığı....85
Kişisel Envanter.....89
İç Monolog.....89
Dürtüsellik Alıştırması.....90
Bağlantısız Dürtüsellik Alıştırması.....90
İki Kişilik Aldatmaca.....91

3. İŞÇİLİK HAZIRLIKLARI..... 95

STANDART GEVŞEME KÜMESİ.....97
Fiziksel Gevşeticiler.....97
Ağırlık ve Yerçekimi Gevşemesi.....97
Ger ve Gevşet.....98
Derin Soluma.....98
Gerin ve Esne.....99
Duyarlılaştırma.....100
Kişisel Envanter.....101

İLGİLENME HAZIRLIKLARI.....103
İlgi Eşiği.....103
Kullanılabilir Uyaran Taraması.....104
Merak Ediyorum, Algılıyorum ve Gözlemliyorum.....105
Duyusal Keşif.....106

Bir Cümleyi Tersten Söyleme 108
Kişiler ve Nesneler Hakkında Öyküler Kurmak 109
DUYGUSAL HAZIRLIKLAR 110
Savunmasızlık Antrenmanı 111
Anlamlı Şeylerden Söz Etmek 111
Tabut Monologları 111
Paylaşma ve Çifte Teşhir 112
Duygusal Olarak Anlamlı Hayali Monologlar 113
Duygusal Olarak Etkileyici Nesnelerle Duyu Belleği 114
Müzik 117
Diğer Anlamlı Sesler 118
Tutku Antrenmanı 120
Sevinç ve Zindelik 122
BENLİK [EGO] HAZIRLIKLARI 123
Süpermen 124
Şükranlarınızı Sayma 125
Kendine Duyusal Olarak Yükleme Yapma 125
Oscar Ödülü Alma 128
Fanteziler ve Kendini Büyütmeler 129
Gelişim Raporu 131
Sihirli Cep Alıştırması 132
İki Kişilik Onaylamalar 133
BÜYÜK ARINDIRICILAR 135
Müthiş Üçlü 135
Terk Etme 135
Boşaltım 136
Şeytan Çıkarma 137
Yüzleşme ve Karşı Çıkma 138
Çıldırma 139
Kızgınlık ve Öfke İfadesi 140
İLİŞKİ HAZIRLIKLARI 142
Sözsüz İletişim 142
Sözsüz İlişki Kurma 143
Telepati 143

Diğer Kişide Daha Önce Görmediğiniz Şeyleri Arama ... 144
Merak Ediyorum, Algılıyorum ve Gözlemliyorum 145
Alıştırmanın İlişki Hazırlıklarında Kullanılış Şekli ...146
Geribildirim.....147
Hoşlanma ve Hoşlanmama Geribildirimi 149
Samimi Paylaşım.....150
Yüklemeler.....152
ARA HAZIRLIKLAR 153
FÜTURSUZLUK HAZIRLIKLARI 156
Canlandırma Antrenmanı.....157
Özgürlük Antrenmanı 158
Çıldırma Alıştırması.....159
Taşkın Monolog.....159
Sözsüz Yaklaşım 160
Paralel Doğaçlama 162

4. İŞÇİLİĞİN ÜÇ ASAL KATEGORİSİ 167
ZORUNLULUKLAR.....167
YEDİ ASAL ZORUNLULUK 171
Zaman ve Mekân 172
İlişki Zorunluluğu.....176
İlişki Sorumluluğu 176
İlişkinin Duygusal Zorunluluğu 177
Duygusal Zorunluluk.....180
Karakter Zorunlulukları 182
Tarihsel Zorunluluk 186
Tematik Zorunluluk 188
Altmetinsel Zorunluluk 189
ZORUNLULUKLAR İÇİN METİN ÖRNEKLERİ.....191
BİR METİNDE ZORUNLULUKLAR
NASIL BELİRLENİR? 201
Yazarın Oyun ve Karakter Hakkında Söyledikleri...201
Oyundaki Diğer Karakterlerin Karakteriniz İçin Söyledikleri.....202

Karakterin Kendi Hakkında Söyledikleri.....203
Karakterlerin Aksiyon ve Etkileşimi 204
ZORUNLULUKLARIN KRONOLOJİSİ.....205
SEÇİMLER 209
Seçim Nedir?.....209
Seçimler Listesi.....212
Seçim Kullanımı İçin Metin Örnekleri 214
Farazi Zorunluluklar ve Olası Seçimler.....217
Bir Seçim Nasıl Kullanılır?.....218
Seçimler Bulma 225
Günlük Envanterler 226
Seçim Avı.....228
Görev Envanteri 229
SEÇİM YAKLAŞIMLARI VE İŞÇİLİK TEKNİKLERİ 234
ZORUNLULUKLAR, SEÇİMLER VE SEÇİM YAKLAŞIMLARI ÖRNEKLERİ.....236
SEÇİM YAKLAŞIMLARI.....237
1. Duyu Belleği 237
Yaklaşımın Kullanımı 243
2. Mevcut Uyaran 246
Mevcut Uyaranla Birlikte Seçici Vurgu ve Seçici Yalıtımı Kullanımı 248
Seçici Vurguyla Birlikte İç Monolog Kullanımı....249
Yaklaşımın Kullanımı.....250
Yaklaşımın Mekaniği 254
3. Duyusal Öneri.....256
Yaklaşımın Kullanımı.....260
4. Uyarıcı Sözcükler 261
Yaklaşımın Kullanımı.....263
Bir İnanç Yapısına İlişkin Uyarıcı Sözcüklerin Kullanımı.....265
Hissettiğiniz Herhangi Bir Şeye İlişkin Uyarıcı Sözcüklerin Kullanımı.....266

5. İnanabilirlik 267
Aldatmacalı İnanabilirlik 275
6. Seçici Vurgu 278
Duyusal Olarak Seçici Vurgu 278
Seçici Vurguyla İlişkili Olarak Kullanılan Diğer Seçim Yaklaşımları 280
7. Yüklemeler 282
Yükleme Süreci 283
Diğer Oyuncuya Başka Birinin Özelliklerini Yükleme 286
Yaklaşımın Kullanımı 288
8. Hayali Monologlar 289
9. Hayali Diyaloglar 293
Yaklaşımın Kullanımı 294
10. Dışsallar 297
A. HAYVANLAR 298
Bu Seçim Yaklaşımının Amacı 300
Yaklaşım Teknikleri 301
Yaklaşım Tekniği Kontrol Listesi 306
Hayvanı İnsan Davranışına Tercüme Etme 308
Bir Hayvanı Seçim Olarak, Dışsalları da Seçim Yaklaşımı Olarak Kullanma 309
Oyunlarda ve Filmlerde Karakterlerin Kullanabilecekleri Hayvanlar 311
Bir Hayvanın Sesleri 312
Dışsallar Yaklaşımını Kullanarak Çeşitli Zorunluluklarla Baş Etme 313
B. İNSANLAR 316
Seçim Olarak Başka Bir Kişiyi Kullanarak Zorunlulukları Karşılama 319
C. CANSIZ NESNELER 320
Cansızları Seçim Olarak Kullanarak Zorunlulukları Karşılama 322
D. BÖCEKLER 322
Zorunlulukları Karşılamak İçin Böcekleri Kullanma 326

11. Bedenle Temas Eden Nesneler 326
Yaklaşım Tekniği.....328
Bedenle Temas Eden Nesneleri Kullanarak Zorunlulukları Karşılamak 331
12. Duygu Belleği 331
13. İç Monologlar: Bir Seçim Yaklaşımı ve Bir İşçilik Tekniği.....336
Anbean İç Monolog.....337
Karakter İç Monoloğu 338
İç Hayali Monolog.....340
İç Monolog Kullanımının Diğer Seçim Yakışımlarıyla İlişkileri 341
14. Repliklerin Yerine Başka Sözcükler Koyma.....342
15. Özler ve Soyutlamalar.....343
16. Hastalıklar ve Kısıtlamalar.....345
Baş Ağrısı Yaratma Çalışması.....346
17. Ön Bilgi 348
18. Duyusal Spekülasyon.....350
19. Kişisel Gerçeklikler.....353
20. Yaratıcı Manipülasyon.....354
Yaratıcı Manipülasyon Kullanarak Hayali Monolog 355
21. Alt Kişilikler 356
Alt Kişilik Arketipleri Listesi.....361
Alt Kişilikleri Yadsımak.....363
Alt Kişilikleri Bir Seçim Yaklaşımı Olarak Kullanma.. 364
Kişiliklere Ulaşmak ve Onları Harekete Geçirmek İçin Yaklaşım Teknikleri.....370
22. Yaratıcı Olarak Gözünde Canlandırma.....371
BİLİNCİN ON BİRİNCİ DÜZEYİ 374
5. ÇALIŞMA ÇEMBERİ..... 377
BENCİLLİĞİN GEREKLİLİĞİ VE YARARI.....379
UYUMSUZ, ASİ, FÜTURSUZ 379

Önsöz

Meltem Cumbul

Eric'le 2005 yılı Haziran ayı 5657 Wilshire adresi önündeki Café'de sabah 9.30'da buluştuğumuzda ben Los Angeles'a sadece on günlüğüne gelmiştim ve üç yıl kalmak gibi bir düşüncem yoktu. Gelin görün ki akrep burcu, takıntılı, tutkulu, hiçbir zor şart karşısında yılmayan, kendini yarattığı ve öğrettiği metoda adamış bu dahiyle biraz vakit geçirince öncelikle özgürleşme sürecini bana yaşatacağını kavrayıp, onunla yolculuğa çıkmaya çok istekli olduğumun farkına vardım.

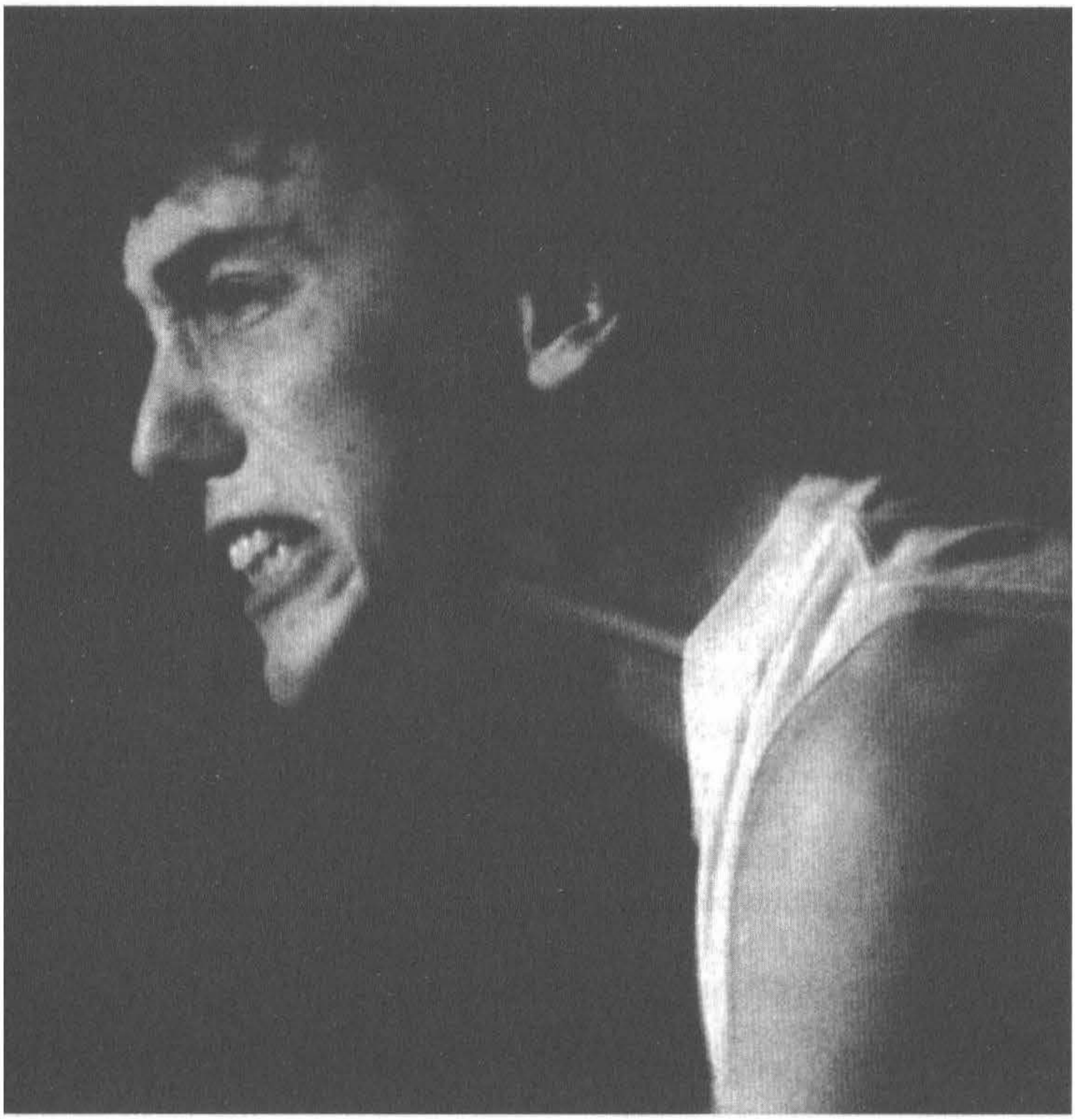
Yaşamla oyunculuğun paralel gittiği bu yolculukta, işime yarayan kısımları seçmeye başlamıştım bile. İşte bunlardan biri, bu kitapta bulacağınız Metod'ta başlıca seçim yöntemlerinden Alt Kişiliklerdir. Eric, bu seçim yöntemini, Psikiyatr Carl Gustav Jung'un ses diyaloğu üzerinden yarattı. Kendi labirentime girmemi sağlayan bu seçim yöntemi bile oyunculuğun daha zevkli hale gelmesini ve farkındalık düzeyimin artmasını sağladı. Önce ormanı, yağmuru, çamuru, bataklığı deneyimlerken kişilerimi, sonra da kendimi gördüm. Bütün bunlar olurken, her şey hâlâ olmaya devam ediyordu ve o devam eden anları da işçiliğime dahil ettim. Bu sayede, her anı sürprizlerle dolu oyunculuğun

anda kalarak, kendi kontrolümde nasıl da fütursuzlaşabileceğimi deneyimledim. Artık bir yazar ve yönetmen kadar işçilik anlamında yaratıma katkım olabiliyordu. Ressam Jackson Pollok bu yöntemi kullanırken bana en çok ilham veren yaratıcılardan biriydi. Yazar ve yönetmen David Lynch'le niye bu kadar yakından ilgilendiğimi de Eric'in bana rehberlik ettiği bu yolculukta keşfetmeye başlamıştım. Bütün bu alanlara girerken, bana hep korkmamam gerektiğini fısıldayan özgür ruhumla tanışmak, kırılgan tarafımı çocuk arketipleri üzerinden yakalamak, bana tuzaklar kuran korumacı tarafımla yüzleşmek ve hâlâ bu yolculuğa devam ederken yüz bin yıl yaşamışçasına herkeste, mitolojik karakterler dahil olmak üzere kendimi görmek ve hepsini terk edebilmek hâlâ yolculuğun devamı. Şu sıralar Jung'un tasavvuftaki karşılığıyla ilgileniyorum; bakalım daha nerelere gideceğim.

Stanislavski sisteminden yola çıkarak yaratılan Eric Morris Metodu'nda amacım hep metotsuzluğa doğru gitmektir. Eric bu düşünceyi desteleyen, hiçbir fikre bağlanmamak gerektiğini de bana gösteren yegâne kişilerdendir. Enstrüman ve işçilik olarak ikiye ayrılan bu Metod'u öğretmeye çalışırken bütün öğrenilenlerin bir gün unutulup sanki hep biliyormuşçasına kök salabilme ihtimalini de anlatmaya çalışıyorum.

Kendinize yapacağınız bu yolculukta, cemaat toplumunda birey olma zorluğunun üzerinizde yaratacağı korkuya, duygularınızı para karşılığı sattığınız gerçeğiyle karşılaştığınızdaki hayal kırıklığınıza, tipolojilerden karakter yaratma isteğindeki başarısızlığınıza kadar sosyolojik ve psikolojik bir sürü süreçten geçmeye hazır olun.

Eric'in 2012 yılı itibariyle elli yılını verdiği bu yolculukta fütursuz olmaya hoşgeldiniz.



Mark Levine sahne için kırılganlık alıştırması yaparken

İthaf

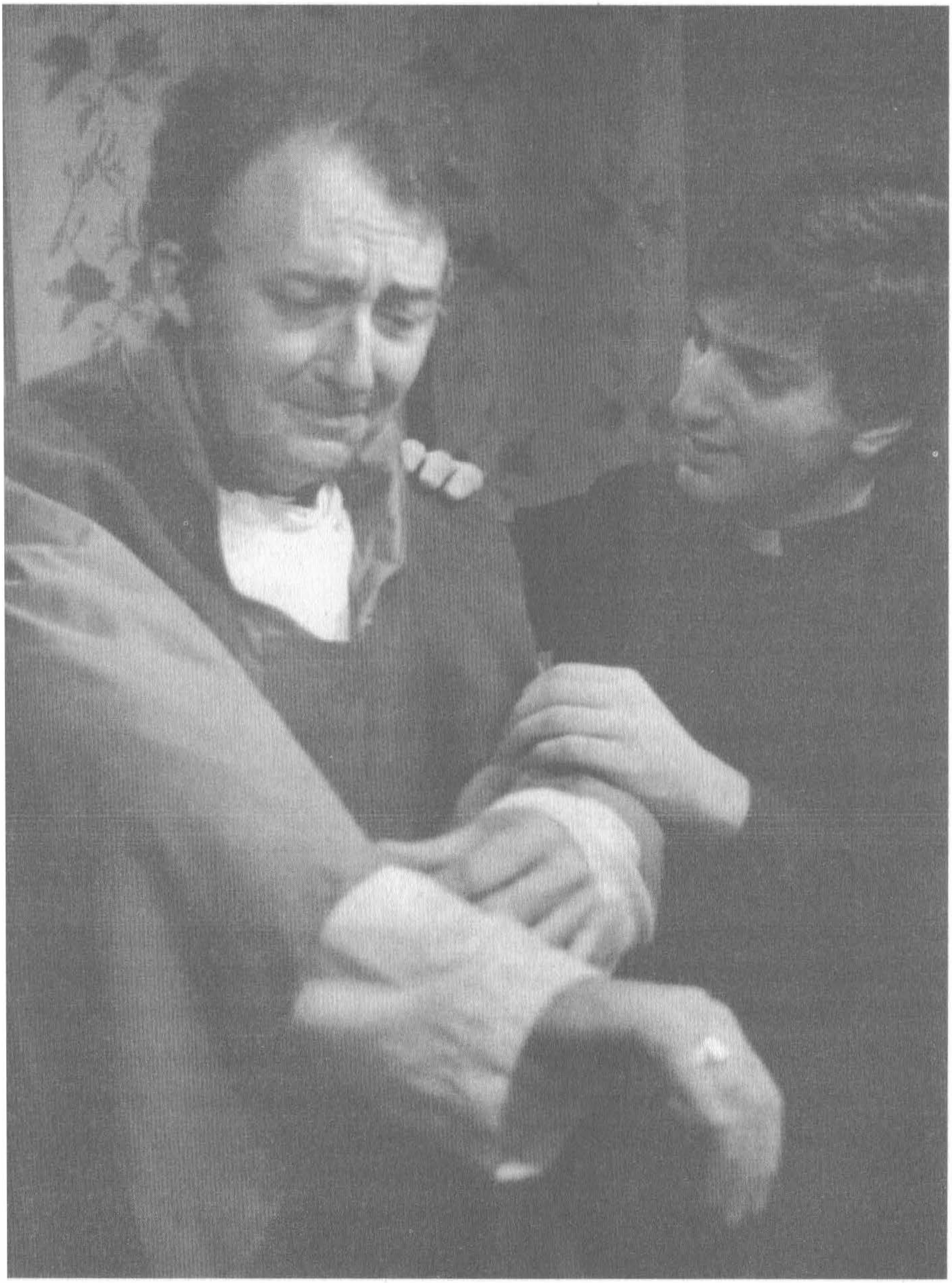
Bu kitap, desteğini hiç esirgemeyen, gerçek bir dost olan Dr. Lawrence Schwab'a ithaf edilmiştir. Eminim, şu anda Larry, cennette bir seminer idare ediyordur.

Teşekkür

Öğrencim ve arkadaşım Toni Lani'ye, tüm yardımları ve desteği için; üçüncü kitabım olan bu eserin birinci baskısı sırasında yorulmak bilmeden çalışan Dan Spelling'e; bu kitaptaki güzel fotoğraflar için Stephen Schubert'e ve yanımdaki tüm sanatçı dostlarıma teşekkürler.

Bitmez tükenmez enerjisi, editoryal çalışması ve kitabı yeniden gözden geçirmesinden dolayı Scarlett Gani'ye teşekkür ederim.

Ve karım, Jessie "Joy", yazdığım her sayfayı okudu ve tekrar tekrar okudu. Onun yardımı ve desteği bana sonsuz derecede güç verdi.



Byron Teegarden ve Tony Lani, Eric'in yönettiği "Mass Appeal" oyunundan bir sahnede

Giriş

Otuz dört yılı aşkın bir süredir oyunculukla ilgili sorulara cevaplar ve özel bir çalışma yolu arıyorum. Oyuncu olarak birçok yılım işime hiçbir şey katmayan terminoloji ve kavramların kafamı karıştırmasıyla geçti. Bu çaresizlikten kurtulmak ve her şeyin açık olmasını sağlamak için durmadan sorular sordum, denemeler yaptım, insanlarla, çeşitli fikirler üstünde çalıştım; sonunda, oyunculukta gerçekten işe yaradığını, güvenilir olduğunu sandığım bütünlüğü olan bir sisteme ulaştım.

Öğretmenliğe başladıktan sonra da birbirinden tamamen farklı teknikleri ve alıştırmaları denemeye başladım. Önemli keşifler yaptım. İnsanların oyunculuk öğrenimine beraberlerinde getirdikleri duygusal engeller ve ketlerin, onları oyunculuk tekniklerini kullanmaktan alıkoyduğu sonucuna vardım. Oyuncularda var olan baskılama ve korkuları ortadan kaldırmak için özel olarak tasarımlanmış yaklaşımlar ve alıştırmalar geliştirmek üzere işe koyuldum. OLMA adını verdiğim bir sistem oluşturdum, ki bu, sanatsal işçiliği kullanabilmenin önkoşuludur. Oyuncuların duygularını yaşayabilmeleri ve ifade edebilmeleri için daha önceden geliştirilmiş yüzlerce alıştırmayı denedim.

Çalışmalarıma bu şekilde yaklaşmam yüzünden tiyatro dünyasından epeyce eleştiri aldım. Terapisti oynamakla ve oyuncu eğitiminin geleneksel yolundan sapmakla suçlandım. Fazla "psikolojik" olarak görülüyordum. Her şeye karşın inandığım yoldan ayrılmadım ve insanlara içsel gerçekliklerini açmaları için yardım etmeyi sürdürdüm. Bir kuramın ispatı sonuçlarındadır; biz de izlenebilir sonuç-

lar almaya başladık. Başlangıçta gerçek duygularını ifade edemeyen oyuncular, sonradan kendilerini durduran engelleri yıkmaya ve hem çok çeşitli hem de önceden tahmin edilemez duygusal dürtüleri uyarmaya başladılar. İşçilik teknikleri yardımıyla da kişiliklerinin daha önce hiç olmadığı kadar fazla sayıda yüzünü gösterebiliyorlardı artık.

Bu kitap işçilik, çalışma süreci hakkındadır. İşçilik, sahnede ya da kamera önünde gerçeklikleri yaratma yöntemidir; oyuncunun gösteriyi oluşturmak, karakterin gereklerini yerine getirmek, metnin zorunluluklarını ve sorumluluklarını belirlemek, yazarın niyetini gerçekleştirebilmek üzere seçimler yapmasının yoludur. İşçilik *sizin* sürecinizdir ve bu kitap da özellikle bu konuya adanmıştır: *süreç*. Birçok oyuncu gerçekten bir işçiliğe sahip olmadan işçilikten söz eder veya soyut, kavramsal ya da organik davranışlar üretmeyen tekniklerle çalışır. Böylesi oyuncular sık sık yararsız entelektüel kavramlarla kendilerini zora sokar, tutundukları kavramları gerçekleştirecek çalışma biçimlerinin altında ezilirler. Oysa ki bu durum organik, gerçek dürtülerin uyarılmasına yardım etmez, aksine tam anlamıyla onların önünü keser. Basitçe söylendiğinde, bu oyuncular içgüdülerine tutunmuş olsalar belki de daha iyi sonuçlar alacaklardır.

Buradaki anahtar sözcük *nasıl*dır. Ne yapmanız gerektiğini biliyor, ama *nasıl* yapacağınızı bilmiyorsanız, yapamazsınız. *Nasıl* sözcüğü sadece beş harfli bir sözcük olsa da anlam ve içerik bakımından belki de dildeki en uzun sözcüktür. Eğer "motor" dendiği ya da perde kalktığı zaman bir *nasıl*ınız yoksa, başınız dertte demektir. Bu ise, tanrıların insafına, tesadüflere, hileye, dayatmaya ya da sezgisel yeteneğinizin imdadınıza yetişmesi umuduna bağımlı olduğunuz anlamına gelir. Tüm bunların panzehri ise, çalışma sürecini, yani işçiliği somut olarak bilmeniz ve kullanmanızdır.

İlk iki kitabımda –*Rol Yapmayın Lütfen!*, *Being & Doing* [Yapma ve Olma]– ana vurgu, Enstrümantal Hazırlığın keşfi üzerindeydi. O kitapların neredeyse tamamında enstrümanla ilgilenildi, işçilik ikincil olarak ele alındı. Bu kitap ise, bütünüyle işçilik süreci hakkındadır. İçinde dört ana kategoride topladığım kapsamlı bir işçilik materyali vardır. Umuyorum, bu odaklanma, çalışmamı faydalanılabilir ve kolay anlaşılır hale getirecektir.

Oyunculuktaki fütursuzluk kavramı ve felsefesi ise, hem tiyatro metnine çok kuvvetli bir itici güç oluşturur, hem de uzun dönemde oyuncunun gerçek bir yaratıcı olarak yönetmen ile yazarın yanındaki haklı yerini alabilmesini sağlar.

Grup Duyu Belleği çalışması yaparken

1

Olma Üzerine Bir Tekrar

Önceki iki kitabımda derinlemesine araştırmış olduğum için OLMA üzerine yeniden bir şeyler söyleyip söylememek konusunda uzun uzun düşündüm. Sonunda oyunculukla ilgili yazılmış her kitabın sanatın geliştiği temeli, yani kişinin yeteneğinin çekirdeğini içermesi gerektiğine karar verdim. İşçilik sürecinden söz edip OLMA üzerine birkaç söz söylememek alfabeye D harfinden başlamak gibi olurdu.

OLMA, kişinin, içindeyken içsel ve dışsal uyaranlardan etkilendiği, organik bir anbean temelinde duygularını ifade ederek tepki verdiği, bir başından geçirme ve davranma durumudur. OLMA kişinin yaratıcı bir sanatçı olarak kişiliğinin çok daha fazla yüzünü kullanılabilir hale getirdiği bir yaşam durumudur.

Uzun zamandır, hatta daha uzun zamandır, kendini gerçekleştirme, duyarlılığı arttırma bilinçlilik konularında dev adımlar atıldı. Bu yaklaşımların neredeyse tamamı kendinizden en fazla verimi almaktan söz ediyor; kim iseniz o OLMAnızdan. Dünyadaki bilinçliliğin artması sonucunda, biz de tiyatroda ve sinemada gerçekliğin kendisiyle çok daha fazla karşılaşır olduk. İzleyiciler artık ne "1940'ların" stilize oyunculuk düzeyini kabulleniyor ne de dalgalanan fon perdesi önünde şarkı söyleyen oyuncudan

etkileniyor. Gerçekçilik ve dürüstlük talep ediyorlar. Bu olgunlaşmanın sonucu olarak, oyunculuğun daha doğallaştığından söz edilebilirse de daha gerçekçi hale geldiği söylenemez. Başarılı çalışmalar ortaya koyan birçok iyi oyuncu var elbette. Ancak onlardan çok daha fazla sayıda "doğal" oyuncu var ve bunların ortaya koydukları, hakikatin kendisinden çok, hakikatin taklididir. Ayrıca yer yer öykünmenin varlığından da söz edilebilir. Beğenilen oyuncu izlenir ve genellikle farkında olmadan, onun bazı davranışları kapılır. İşte bu OLMAma tehlikesidir. Oysa bir OLMA durumunda oyuncu gerçekten bireydir, biriciktir ve bir başkasına benzemez. Eğer kişi kendi içiyle bağlantı kurar ve kendini bütün dürüstlüğüyle işlemeye bırakırsa, ancak o zaman sahnede ya da perdede kendine özgü "sözünü" söyleyebilir.

OLMA KAVRAMININ GELİŞTİRİLMESİ

Bir oyuncuya ya inanılır ya da inanılmaz. Yaşamım boyunca oyuncuları izledim ve onlardan ya etkilendim ya da hiç etkilenmedim. Öğretmenliğe başladıktan bir süre sonra da bir oyuncunun sahnede ifade ettiğiyle bu davranışının *altında* hissettiği arasındaki farkı açıkça görebilmeye başladım. Böylesi deneyimlerin hem izlenmesi güçtür, hem de izleyicinin gerçeğe olan inancını zedeler. İşte oyuncunun ifade etmeyi seçtiği yaşantıyla gerçek dürtüsü arasındaki "bölünme" benim OLMA araştırmamın temelini oluşturmaktadır. Eğer yaşanan ile ifade edilen arasında böylesi bir ayrım varsa, derinlerde daha renkli ve heyecanlı bir yaşamın sürdüğü, ama bu yaşamın hiçbir şekilde oyuncunun işine yaramadığı söylenebilir. Bu şekilde oy-

nanan sahneleri neredeyse en başından durdurur, oyuncuya o anda ne hissettiğini sorardım. Tam o anda başından nelerin geçmekte olduğunu öğrenmek isterdim. Sonra, sadece enstrümantal çalışma yapmaya başlar, oyuncuları anın gerçeğini aramaya yöneltirdim. Gerçeğin aranmasına yönelik yüzlerce alıştırma geliştirdim ve bunları enstrümantal alıştırmalar adı altında topladım. Bu alana verilen önemden dolayı öğrenciler sahne çalışmalarında giderek daha dürüst ve daha boyutlu olmaya başladılar. Oyuncular daha bireysel olmaya ve önceden tahmin edilemezliğe doğru evriliyorlardı.

OLMA kavramı, hem oynamayla ve yaşamayla ilişkili bir felsefe hem de oyunculuk için gerekli bir hazırlık olarak geliştı. Bir sahne çalışmasına yaklaşımda ilk adım, gerçek yaşamın önüne çıkan engelleri ve dikkat dağılmalarını da dahil ederek, hissettiğiniz her şeyle temasa geçmektir. Oyuncu korku kaynaklı belli bir engel fark ettiği zaman, korku alanını araştırmalı ve bunu ortadan kaldıracak bir teknik bulmalıdır. Böylelikle engelin arkasında var olan her neyse, oyuncunun çalışmasına serbestçe akmasına izin verilmiş olur.

Eğer bir oyundaki karakter bir "OLMA durumunda" ise (kendi içiyle temas halinde) ve oyun ilerledikçe bir OLMA durumundan diğerine geçiyorsa, o zaman oyuncunun da ne hissettiğinden başlaması, yani kendisiyle temasa geçmesi zaten onun sorumluluğudur. Bu aşamadan sonra da oyuncudan yaratıcı seçimler süreciyle karakterin duygularını kendisinde uyarması, böylelikle oyunculuğu oyunun başından sonuna kadar bir OLMA yolculuğu haline getirmesi beklenir. Bu anlamda bakıldığı zaman, OLMA gerçeklik vurgusunun alanını bir kez daha çizer. Karakterin OLMA durumu, bir sahnede karakterin başından geçen duygusal yaşantıdır. Eğer karakterin OLMA durumunun bütün yönlerini belirlerseniz, o zaman siz de oyunun varsayımsal gerçeğine davranışsal bakımdan sahici yaklaşabilirsiniz.

Hakikat yalnızca hakikatin bulunduğu yerden YARATILABİLİR. Hakikatin ne olduğu uzun bir tartışma konusudur: Hakikatin tanımı, kişiden kişiye önemli farklılıklar gösterir. Bizim ilgilendiğimiz hakikat türü, bir metne yaklaşmaya hazırlanan oyuncunun duygusal yaşantısının ve ifadesinin otantikliğiyle çok yakından ilgilidir. Temelde yatan hakikat, oyuncunun her ne ise gerçekten hissettiği ve bunu, dürtüsel düzeyde her ne şekilde olursa olsun dışavurduğudur. Böylesi bir duygusal serbestliğe ulaştığı zaman oyuncu; karakterin o sahnedeki hakiki duygusal yaşantısını uyarabilir. Oyuncu yaratıcı seçimlerini araştırırken de aynı hakikiliğini koruyabilirse, oyunun hakikatini elde etmeye başlamış demektir.

"METOT"TA EKSİK OLAN BAĞ

"Metot"un dünya oyuncuları tarafından yaygın olarak kullanıldığı düşünülür. Öyle değil mi? Oysa, Stanislavski metodunun kaynağı Rusya olsa da Rusya'da bile kullanımı sınırlıdır. 30'ların başında Lee Strasberg, Stella Adler ve birkaç kişi daha Stanislavski'yle çalışmak, öğretisini öğrenmek amacıyla Rusya'ya gitmişlerdir. Orada yaklaşık iki ay kalmışlar ve Amerika'ya dönmelerinden kısa süre sonra yeni edinilmiş bilgileriyle, bu ülkede "metot"un temeli olan Group Theatre'ı kurmuşlardır. Group Theatre uzun yıllar ürünler vermiş ve Stanislavski sistemini kullanıp geliştirerek birçok yapıma imza atmıştır. Zaman içinde Group Theatre dağılınca yerini, Actors Studio, Actors Lab gibi başka gruplara bırakmıştır. Oysa, metodun öğretmenleri giderek önplana çıkmışlardır ve "metot" hem tiyatronun hem de sinemanın ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. "Metot Oyuncuları"nın sayısı başka gruplara göre oldukça

düşüktü ve bu lafları "mırıldananlar" alay konusu olmuşlar ve dönemin moda espri konusu haline dönüşmüşlerdir. Şurası açık ki, en eleştirel olanlar sistemi hiç bilmeyenlerdi, ama "metot" kötü şöhretini, çok az ya da yetersiz "metot" eğitimi almış "metot" uygulayıcılarının bizzat kendilerine borçluydu. Bunlar başarı için anında reçete arayan "metot" grupçuklarıydı. Bununla birlikte "metot" dünyada akıl almaz başarı denebilecek bir noktaya ulaşmadı, ama bunun nedeni yukarıda anlatılanlar değildi. Evrensel kullanımının azlığı, uygulamadan doğan nedenlere dayanıyordu. Stanislavski sistemi ENSTRÜMANTAL HAZIRLIĞIN gerekliliğinin farkında değildir! Enstrümantal sözcüğüyle oyuncunun kendisini kastediyorum; kişisel enstrümanını. Daha özgür ve duygularına daha kolay ulaşabilen oyuncular "metod"un teknikleriyle başarılar kazanırken, etkilenme ve ifade etme alanlarında engelleri olan oyuncular aynı teknikleri uygulamayı imkânsız değilse bile, oldukça zor buldular. O zaman bu durum, tesadüfen ya da Tanrı vergisi olarak duygularını rahatça kullanabilenler bu sistemi kullanabilirler, ama bu konuda güçlükleri olanların şansı yoktur ve onlar aldatmaca bir kariyere mahkûmdurlar anlamına mı geliyor? Elbette böyle olması gerekmiyor. Stanislavski'nin kendisi bile yaklaşımının tamamlanmamış olduğunu ve geliştirilmesi gerektiğini kabul etmiştir. Metotta eksik olan bağ, kuram ile uygulama arasındaki boşluktur. Kuram pek çok açıdan kulağa mantıklı gelir ve kolay anlaşılabilirdir, ama tekniklerin birçoğu işe yaramamıştır. Bu açmaz birçok oyuncunun metodu terk etmesine yol açmıştır.

Her ne sebeple olursa olsun, hem Stanislavski'nin kendisi hem de birçok usta oyunculuk öğretmeni enstrümantal hazırlığın gerekliliğine kendilerini derinlemesine yöneltmemişlerdir. Birçok öğretmene, oyunculuk öğrenimi ile psikoterapi alanını ayıran çizgiyi aşıyorlarmış gibi gel-

miştir. Birçoklarına da oyuncuların, oyunculuk çalışmasına zaten oynamaya hazır gelmeleri gerektiği fikri doğru gözükmüştür.

Çoğu oyuncu, çalışmalarında, yaratıcı akışı engelleyen gerilim ve endişeyi yaşamıştır. Gerilim azaltılmazsa, oyuncu görevini organik olarak yerine getiremez. Stanislavski, Strasberg ve kimi başka "metot" öncüleri gerilimin azaltılmasının gerekliliğinin üzerinde durmuşlardır. Yine de yaratıcı sürecin önünü kesen düzinelerce enstrümantal sorun ve koşul vardır; korkunun her şekli, güvensizlik, davranışsal koşullanma ve toplumsal zorunluluklar bunlardan sadece birkaçıdır.

Son yirmi beş yıldır şuna inanıyorum, bir oyuncunun bir çalışma sürecine tepki verebilmesi için, önce o sürecin yaratacağı etkiye duygusal olarak açık olması gerekir. O zaman hazırlık, insan enstrümanıyla ilgili olmalı ve vurgu, oyuncunun kişisel hakikatinin önünü kesen sorunlarla özgül olarak ilgilenen alıştırmalar üzerinde olmalıdır.

Örneğin oyuncu bir öfke durumunu uyarmak için bir seçim yapar ve o öfkeye ulaşmak için Duyu Belleğini kullanırsa, buna karşılık yaşamı boyunca bu çeşit dürtüleri inkâr etmesi öğretilmişse, bu teknik yararsız olacaktır. Koşullanma belli belirsiz olabilir, ama anne babalarımızın ve akranlarımızın gelişimimizde çok büyük etkileri vardır. Farkına varmaksızın gerçek duygu ve dürtülerimizi daha kabul edilebilir sosyal alanlara yöneltmemize neden olan baskılamalar geliştirebiliriz.

Bundan dolayı kuram ile uygulama arasındaki köprü, oyuncunun metodun araçlarından etkilenebildiği bir yaşam durumuna ulaşmasıdır. Bu, kaynağı sahici olan özgür bir yaşam durumudur, oyuncunun her şeyi hissedip ifade edebildiği bir yerdir... OLMAdır!

OLMAYA NASIL ULAŞILIR?

Oyuncunun sorumluluğu yirmi dört saatlik bir kendini adamadır. Oyuncunun ilgisi dışında kalan hiçbir konu yoktur, çünkü sizden ne zaman belli bir konuya dair bir şeyi bilmenizin ya da kullanmanızın isteneceğini bilemezsiniz. Eğer çevrenizdeki dünyada olan şeylerin giderek daha fazla farkına varma kararı alırsanız, içinizde olanlar konusunda da daha fazla farkındalık geliştirmeniz gerekir. OLMAyla daha sıkı bağlantı kurmanın yollarından biri, gün içinde kendinizi birçok kez araştırmanızdır. Kendinize ne hissettiğinizi sorun ve bu soruya vereceğiniz yanıtı ifade edin (Kişisel Envanter alıştırması, *Rol Yapmayın Lütfen*'de ayrıntılarıyla tartışılmıştır). Bu tekniği ne zaman aklınıza gelirse kullanın. Önemli bir duygusal olay meydana gelirse, olaydan sonra bile olsa, bunun sizi nasıl etkilediğini bulun. Her gün birçok kez nasıl hissettiğinizle haşır neşir olunca, sakınmak ve gerçek tepkilerinizi başka bir yere yöneltmek için yaptığınız şeyleri de tanıyacaksınız. Eğer çok sayıda kişiyi, değişik nesneler ve insanlar hakkında kendi duygusal bakış açılarını belirtmeleriyle ilişkili olarak sorgularsanız, çoğu kişinin uyaranlara karşı özgül tepkilerinden pek emin olmadıklarını şaşırarak fark edersiniz. Çoğu şey hakkında duyguları belirsizdir.

Hemen, şu anda başlayarak, içinde bulunduğunuz odadaki nesneler hakkında neler hissettiğinizi kendinize sorun. Bütün nesnelere karşı bir duygunuz ya da tepkiniz var mı? Büyük olasılıkla tepkiniz "Bilmiyorum," olacaktır. Oysa bu da bir tepkidir! Sıklıkla çevrenizi araştırırsanız, birçok tepkinizin farkına varırsınız ve bu tepkileri kesiksiz bir zincir şeklinde yan yana dizdiğiniz zaman, anbean itkilerinizi ifade ediyorsunuzdur: OLMA halindesinizdir. Günlük bazda biriktirdiğiniz ifade envanterleri OLMA ile

aranızdaki engelleri tanımlamanıza yardım eder ve elbette bir OLMA durumunu uyarır.

Bir OLMA durumuna ulaşmak ve onu sürdürmek oyunculuk sürecinde başarının önkoşuludur. Kişisel enstrümanınızı çalışmaya hazırlamak kesinlikle gereklidir ve oyuncu neredeyse her zaman çalışmasına bir OLMA hazırlığıyla başlamalıdır. OLMA için çok sayıda alıştırma vardır ve bunların çoğu önceki kitaplarımda bütün ayrıntılarıyla tartışılmıştır. Yine de daha iyi anlaşılmasını sağlayabilmek için burada da birkaç alıştırmayı tanımlayacağım ve sürecin başka unsurlarıyla ilişkili olarak kullanımlarını göstereceğim.

OLMA ALIŞTIRMALARI VE TEKNİKLERİ

Duygusal Bakış Açısı, Sözsüz

Duygusal Bakış Açısı alıştırması, anlık olarak, ifadelerinizi cesaretlendirilerek yapılır. Sıradan şekliyle yaparken sözcükler kullanabilir, bütün itki ve düşüncelerinizi sözcüklere dökebilirsiniz. Bu alıştırmanın sözsüz çeşitlemesinde ise, bütün itkilerinizi anlaşılmaz seslere çevirirsiniz. Hemen şu anda içinde bulunduğunuz çevreyle başlayarak, bırakın gözleriniz yavaşça bulunduğunuz yeri tarasın ve sözcüklerle tepki vermek yerine, sesler çıkarmaya özendirin kendinizi. Örneğin sesler oradaki nesnelere yönelik doğrudan tepkinizden doğabilir. Alıştırmayı yaparken seslere karşı keyfi olma eğilimini göz önünde tutun. Bu alıştırmada düşülebilecek tuzak, duygularınızla ilgisi olmayan müzikal bir etkinliğe kendinizi kaptırmanızdır. Bu alıştırmanın amacı, gerçek organik dürtülerinizle aranızda,

onları anlasanız da anlamasanız da bir bağ kurulmasını sağlamaktır. Alıştırmayı sözsüz yaparak, alıştırma sırasında entelektüel olma olasılığını engellemiş olursunuz. Sözcükler genellikle duyguları ifade etmekten çok *tasvir etme* görevini yüklenirler. Eğer bu alıştırmayı belli bir dönem boyunca beş dakika ya da daha uzun süreler yaparsanız, sözcükleri kullanmanıza göre çok daha kapsamlı bir sesel çeşitliliğe sahip olduğunuzu fark etmeye başlarsınız. Bunun nedeni, basit olarak, sözcüklerin genellikle duyguların ifade dokusunun yerini almasıdır. Eğer bu alıştırmayı her gün yaparsanız, çok geçmeden gerçek dürtülerinizle bir bağ kurar, böylelikle OLMA durumunu gerçekleştirmiş olursunuz.

OLMA ENVANTERLERİ

OLMAnın asal önkoşullarından biri ne hissettiğinizin bilgisidir, öncelikle dürtülerinizle temasta olmaktır. İç dünyanızda neler olup bittiğini bulmanız için size yardımcı olacak çok sayıda envanter alıştırması vardır. Kişisel Envanter alıştırmaları iki türdür ve bunları kitaplarımdan herhangi birinde bulabilirsiniz. Burada tartışmak istediğim ise, Duygusal Bakış Açısı Envanteridir.

Bütün envanterlerin ortak noktası, kendi kendinize sorular sormanızdır. Duygusal Bakış Açısı alıştırması sırasında da soruları çevrenizdeki nesneler hakkında neler hissettiğiniz üzerine odaklarsınız. Bu tekniğin iki amacı vardır.

Birincisi oyuncunun daha önce farkında olmadığı birçok şey hakkında ne hissettiğini fark etmesini kolaylaştırır. Özü, envanter sözcüğünün de ima ettiği gibi, dünyadaki nesnelerin sizi nasıl etkilediklerinin farkındalıklarını

biriktirmektir. At gözlüğüyle büyümüş çoğu insan hayatta sadece "ana" uyaranların farkındadır. Daha geniş, daha açık bir OLMAya ulaşmak için bu tür bir envanter sizi daha kapsamlı bir uyaranlar panoramasıyla karşı karşıya getirir. İkinci olarak, düzenli ve sık sık yapıldığında, Duygusal Bakış Açısı Envanteri tüm dürtülerinize tepki verme ve onları ifade etme becerinizi geliştirir ve böylelikle OLMA denen organik yaşam akışını yaratmış olur.

Duygusal Bakış Açısı Envanteri

Bu alıştırmayı istediğiniz herhangi bir yerde ve zamanda yaparken duyulabilir bir ses kullanın. İşe, bulunduğunuz yer hakkında ne hissettiğinizi kendinize sorarak başlayın: "Bu odada ne hissediyorum?..." Gerçek tepkinizle cevap verin. Bir tepki her zaman sözel olmak zorunda değildir. Fiziksel olabileceği gibi, her ikisi birlikte de olabilir. "Buradan hoşlanıyorum... bana kendimi yaratıcı hissettiriyor... Yanında oturduğum masa hakkında ne hissediyorum...? Zararı yok... Öyle ya da böyle herhangi bir şekilde onu umursamıyorum..." (Son tepki içinde çeşitli sessel ya da fiziksel tonlamaları barındırabilir... Belki de ona tam manasıyla bakabilmek için masadan uzaklaşmak gelebilir içinizden ya da sadece envanteri sürdürebilirsiniz.) "Pencereden dışarıya göle bakmak gerçekten çok hoşuma gidiyor, çocukken tatillerde hissettiğim gibi hissettiriyor bana... Odaya dolan sesler hakkında ne hissediyorum? ... Tuhaf, soruyu sorana kadar bu seslerin pek farkında değildim... Ne kadar çok değişik ses duyuyorum. Bu seslerin toplamı hakkında ne hissediyorum?.. Şaşırtıcı bir şekilde beni rahatlatıyorlar. Sözcüklere dökemiyorum... ama duygumu ifade edebilirim. Karımın mutfakta hareket edişini duyuyorum, bu sesler bana ne hissettiriyor? Ne hissettiğimi anlayabilmem için biraz zamana ihtiyacım var... Çok

küçük olduğum zamanları hatırlatıyor, okuldan eve döndükten sonra, ev ödevimi yaparken annemin mutfakta çıkardığı sesleri hatırlatıyor... Geçmişe özlem duyuyorum... Karıma karşı içime bir sıcaklığın dolduğunu hissediyorum... Yüzümdeki gülümsemenin farkına varıyorum... Şu anda ne hissediyorum?.. Hassaslaştım... Burada kendimi rahat hissediyorum, buradan hiç ayrılmak istemediğimi fark ediyorum... Tepenin eteğinden bir araba kornası duyuyorum... Birdenbire bir rahatsızlık... Şehir seslerinden nefret ediyorum... Daha önce üzerimde olan diğer duygular kayboldu... Şöminede sönmekte olan ateş hakkında ne hissediyorum?.. Ateşe bakmaya ve yanan odunun kokusunu duymaya bayılıyorum... Beni mutlu ediyor... Şu anda ayağa kalkıp bir odun daha atmaya üşeniyorum, onun için bu ateşin sönüşünün keyfini çıkaracağım, daha sonra yeni bir ateş yakarım. Artık hava kararıyor... Bu bana nasıl bir his veriyor?.. Odadaki gölgeler gerçekten ilginç, ama alacakaranlık beni biraz hüzünlendiriyor... Biraz durgunlaştım."

Bütün bu sürecin yaşandığı süre boyunca, tepkilerde içkin olan duyguları ifade ediyor olmalısınız. Anbean, çevrenizdeki nesnelere dair tepkilerinizi akıttığınızda, çok ilginç, değişik bir yaşantı türemeye başlar; sürprizli ve renkli duygularla dolu bir davranış türü. Bu alıştırmayı sık sık tekrarlamak OLMAyı geliştirir. İşçilik süreci için de iyi bir başlangıç noktası olur.

Duygusal Bakış Açısı Envanteri, Duygusal Bakış Açısı Antrenmanından farklıdır, çünkü antrenman, aralarında boşluk olmayan ifadelerin kesiksiz akışını sağlayan bir bilinç akışıdır. Daha önce, bu bölümde Sözsüz Bakış Açısı tartışılmıştı. Sözlü çeşitlemesinde ise tek fark söz kullanımıdır. Sahnedeyken ya da kamera karşısına geçtiğinizde, durmaksızın süren bir yaşantı vardır. Repliklerin arasında ya da altında yürüyen bir yaşam... Bu yaşam, İç Mo-

nolog'dur, düşünce sürecidir. Bunlar, söze dönüştürülmemiş reaksiyonlarınız ve tepkilerinizdir. Oyuncu oynarken genellikle bunları kırpar, aslında bunlar *gerçek yaşamda* davranışın içinde var olan bir başka boyuttur. İşte gerçek yaşamı durduran da tam olarak bu normal içsel sürecin kesilmesi ya da bölünmesidir. Oyuncu gerçekliğin yerine, nasıl oynadığının farkındalığını, bir sonraki satırın ne olduğunu, çeşitli performans değerlendirmelerini ve yorumlarını koyar. Çoğu oyuncunun oynarken hissettiği dehşet, kendilerini "seyretme"lerine ya da ana daha sıkı tutunmaları gerekliliğini hissetmelerine yol açar. Bu şekilde oyunculukla geçen yıllardan sonra da alışkanlıklar artık oldukça yerleşik hale gelir. Eski alışkanlıkları yıkmak için daha yeni ve daha iyi olanları yaratmak gerekir: Bu noktada, doğadan ve gerçek yaşamdan gelen bir alışkanlıktan daha iyi ne olabilir? Duygusal Bakış Açısı alıştırmalarını günlük hayatınızın bir parçası yaptığınız ve sonra bunu oyunculuğunuza taşıdığınız zaman, hepsi de daha iyi olan çok sayıda organik değişikliği uyarmış olursunuz. Birincisi kendi akışınız ve gerçekliğinizle ilgilendiğiniz için gerilimin çoğunu bertaraf etmiş olursunuz. İkincisi, bilincin içsel akışı, çalıştığınız sahnedeki yaşantının ifadelerini boyutlandırır. Son olarak da elbette işinizi çok daha çekici ve önceden tahmin edilemez kılar.

Seyirci açısından da "oynarken" bu tür bir içsel yaşamı başından geçiren bir oyuncuyu seyretmek gerçek bir keyiftir. Yaşamın temsil edilmesiyle hakikaten yaşanması arasındaki fark, cam ile elmas arasındaki fark gibidir.

OLMA bir yaşama halidir; sadece oynarken değil, günde yirmi dört saat var olması gereken bir davranışsal gerçekliktir. Bundan dolayı, OLMAnın çok sayıda ve birbirinden farklı engelleriyle baş etmek kesinlikle bir enstrümantal etkinliktir. Yaşamda OLMA düzeyinde koşullanmak için size yardımcı olacak çok sayıda alıştırma ve teknik *Rol Yapmayın Lütfen* ve *Yapma ve Olma* kitaplarımda irde-

lenmiş ve tartışılmıştır. Bu kitabın genel vurgusu ise işçiliğe ve sürecin oyunculuğa uygulanmasınadır. Dolayısıyla, bu kitapta yer alan OLMA alıştırmaları işçiliğe uygulanmış olanlardır ve işçilik çerçevesi içinde anlatılmışlardır.

İçerme Alıştırması

OLMA alıştırmalarının bazıları enstrümantal kategoriye, bazıları ise işçilik ve malzemeyle çalışma alanına girer. Her iki kategoriye giren OLMA alıştırmaları da vardır. İçerme tekniği ise, genellikle yazılı malzemeyle ilgili olarak kullanılır. Hem alıştırınadır hem de bir sahneyi çalışırken kullanabileceğiniz bir tekniktir.

Bir monoloğun ya da diğer oyuncuyla beraber bir diyaloğun ortasındayken, oyunun duygusal yaşantısıyla ilgisiz itkileri sıklıkla yaşamışsınızdır. Bunlar herhangi bir yerden gelen itkiler olabilir; dikkat dağılmaları, müdahaleler, kendinin bilincinde olma ya da bir başka etki. Bu itkiler *gerçektir*! Görmezden gelinmemeli ya da halının altına süpürülmemelidir. Sahnede deneyimlediğiniz yaşantının bir parçası olarak *içerilmelidirler.* Eğer oyuncu bu itkileri fark etmeyi ya da içermeyi reddederse, organik akışın düzeyini ciddi şekilde zedeler. Aslında bu durum, oyuncuyla iç yaşantısı arasında bir kopukluk, bölünme oluşturur ve akımın kısa devre yapmasına neden olur. Sonuç, organik itkisel yaşam akışının durmasıdır. Gerçeklikten kopmayı önlemek için oyuncu ne olursa olsun tüm itkileri sahnenin repliklerine dahil ederek *borcu alacağa çevirebilir.* Bunu gerçekleştirdiği zaman, bir dizi ilginç şey meydana gelir. Bizler seyirci olarak oyuncuda yaşamın çok çeşitli renklerini görürüz. Otantik yaşamın akışında hiçbir kesilme görülmez ve bölünme sonucunda oluşan beceriksizlik artık orada değildir. Oyuncu başından geçen tüm yaşantıları içererek sahneyi sürdürür. Bu durum yalnızca ilginç değil, aynı zamanda önceden tahmin edilemezdir.

Bu tekniği çalışmak için çok iyi bildiğiniz bir monolog kullanın. Monoloğu duyulabilir bir sesle ezberden söylerken itkilerinizin farkında olun. Düşündüğünüz ya da hissettiğiniz her şeyin monoloğun sözleriyle kendisini ifade etmesine izin verin. Kendinizi metnin anlamını ya da mesajını teslim etmekle yükümlü hissetmeyin; monoloğu yalnızca bu tekniği denemek amacıyla kullanın. Her ne olursa, ne kadar ilintisiz gözükürse gözüksün ifade edilmesine izin verin. Monoloğu birkaç kez tekrarlayın ve bırakın bütün itkileriniz monoloğun sözleriyle dışarı çıksın. Monoloğu her çalışmanızda geniş çeşitlilikte değişik itkiler yaşayacaksınız ki çeşitlilik, doğru yolda olduğunuzun en iyi göstergesidir. Eğer her çalışmanızda monologta değişik unsurlar oluşuyorsa, bu, giderek gerçek itkilerinizle hareket ediyorsunuz demektir. Buna karşılık, her seferinde belli bölümlerin ya da belli sözcüklerin kulağınıza hep aynı şekilde geldiğini fark ediyorsanız, bu, an'a güvenmeyip, daha ziyade metnin anlamına çalıştığınız anlamına gelir.

Alıştırmaları bir süre bu şekilde yaptıktan sonra, bu sefer bunu bir monologta ya da bir sahnede metnin gereklerini yerine getirmeye kendinizi zorunlu kılarak yapın. O bölümün duygusal zorunluluğunu tanımlayın ve karakterin tanımladığınız duygusal yaşantısını sizde her ne uyaracaksa ona çalışın, ama bütün bu süreç boyunca anbean kendi başınızdan geçenleri de katın. Kendi itkilerinize güvenip, bunları oyunculuğunuza katmayı öğrendikçe, sizi siz yapan biricikliğinizle gittikçe daha çok temasa geçeceksiniz. Bu da tüm ifadelerinizi, duygusal bakış açınızın bireyselliğinin süzgecinden geçirecektir.

İç-Dış Monolog

Bu yaklaşım da içermeye dayanır, bununla birlikte yukarıdaki alıştırmadan farklı bir şekilde gerçekleştirilir ve

ilave kazanımlar sağlar. Aynı şekilde, bu alıştırmayı da iyi ezberlenmiş bir monolog ile yapın. Sözleri çok iyi bilmek önemlidir çünkü dikkat dağılmaları genellikle oyuncuyu repliklerden koparır. Duyulabilir bir sesle monoloğun sözleriyle başlayın, üç-dört repliği yazıldığı gibi arka arkaya söyledikten sonra aynı uzunlukta bir süre için kendi kişisel sözlerinize geçin. Yazılı monolog ve kendi içsel bilinç akışınız arasında, bir birine, bir diğerine geçerek sürdürün. Bütün alıştırma duyulabilir bir biçimde sözlü olarak yapılır. Bu şekilde istediğiniz kadar yineledikten sonra, metnin gereklerini yerine getirmeye çalışırken de yine aynı teknikle alıştırma yapın. Alıştırma aşağıdakine benzer şekilde gelişebilir:

YAZILI MONOLOG:
"Seksen yedi yıl önce..."
İÇ MONOLOG:
"Odada çevreme bakıyorum ve sonraki repliğimi düşünüyorum..."
YAZILI MONOLOG:
"Atalarımız bu kıtada..."
İÇ MONOLOG:
"Nefes alıyorum, kendimi endişeli hissediyorum, aklım meşgul..."
YAZILI MONOLOG:
"İçinde bütün insanların özgür ve eşit olduğu, yepyeni bir millet tasarlamış ve..."
İÇ MONOLOG:
"Lincoln gerçekten girişimci biriymiş... Kendimi müthiş sıkıcı hissediyorum... Sonraki replik neydi?.."
YAZILI MONOLOG:
"Kendilerini bu girişime adamışlardı... Oysa şimdi büyük bir iç savaşın eşiğindeyiz..."

İÇ MONOLOG:

"Herkes bana bakıyor. Kendimi aptal gibi hissediyorum... Ne halt ettiğim konusunda ne düşündüklerini merak ediyorum."

Alıştırmanın süreci bu şekilde sürer. Alıştırmayı gerçekleştirirken hatırlanması gereken en önemli şey, iç monolog yoluyla gelen yaşantının yazılı monoloğa taşınmasıdır. Eğer bu yapılmazsa alıştırma amacını yitirmiş olur.

Bu teknik iç dünyanızla bağlantı kurmanın ve içsel olarak akan yaşantınızı ifade etmenin iyi bir yoludur. Gerçek itkilerinizin akışı ile metni birbirine bağlar ve çok geçmeden başkasının yazmış olduğu sözler, sizin içsel organik yaşamınızdan süzülüp gelmeye başlar.

İç–Dış Monolog, yalnızca çalışma alıştırması ve hazırlık amacıyla kullanılmaz, aynı zamanda iyi bir prova aracıdır. Bir provanın ortasında birdenbire kendinizle, ifade ettikleriniz arasında bir kopukluk olduğunu fark ederseniz bu tekniğe başvurabilirsiniz, çünkü neredeyse anında aradaki bu boşluğu doldurur. Bu kitaptaki bütün alıştırma ve teknikler bir amaca yönelik araçlardır.

OLMA DURUMUNA DİĞER OYUNCUYLA BİRLİKTE ULAŞMAK

Hakikat yalnızca bir hakikat ortamından uyarılabildiğine göre, bir diğer oyuncuyla bir sahneyi prova etmeye hazırlanmanın ilk adımı kendi hakikatinize ulaşmanızdır. İkinizin de organik birer noktadan yola çıkmanız gerektiğine göre, birlikte bir çeşit OLMA alıştırması ya da hazırlık yapmanız çok önemlidir.

Bu konuda çok sayıda iyi teknik vardır ve bunların bazıları *Rol Yapmayın Lütfen*'de tartışılmıştır. Bu tekniklerden biri, bana yıllarca hep aynı hizmeti vermiş olan OLMA ANTRENMANIdır.

Olma Antrenmanı

Bu alıştırmıa oturarak, ayakta ya da yürüyerek, herhangi bir pozisyonda yapılabilir. İkiniz arasında var olan engellerle baş etmenize yardımcı olacağından yüz yüze bakmanızda fayda vardır. Antrenmana o anda ne hissettiğinizi belirterek başlayın. Birbirinizle ilişki kurarken yaşadığınız tüm engelleri sözlü olarak ifade ederek, anbean karşılıklı ilişki kurun. OLMA durumunun karşısına çıkıp bizi gerçekten hissettiklerimizi dürüstçe ortaya koymaktan genellikle alıkoyan engeller, dikkat dağılmaları, korkular, gerilim ve endişelerdir. Bu engellerin ifade edilmesinin asıl nedeni, korkularımız ve endişelerimiz açığa vurulup teşhir edildiğinde, onları saklamak ya da onlara rağmen harekete geçmek gereğini hissetmeyişimizdir. Dikkatimizin dağılmış olmasının ya da gergin olmamızın, kabul edilebilir olmasını sağlar. Bu yeni edinilmiş iznin yanı sıra engellerin dahil edilmesi, artık OLMA durumunuzun bir parçası haline gelen kesintisiz bir gerçeklik akışı yaratır.

ÖRNEK:

"Başlamak fikri beni gerginleştiriyor, sen nasıl hissediyorsun?"

"İyi sayılırım... Bana baktığını görüyorum ve ne düşündüğünü merak ediyorum?.. Biraz utanıyorum ve biraz da kızardım."

"Şu anda ne söyleyeceğimi bilemiyorum... Senden hoşlanıyorum... Bu da kendimi dikkatin odağındaymışım gibi hissetmeme neden oluyor... Bunu söylemiş ve duygularımı ifade etmeye başlamış olmaktan dolayı şimdi kendimi bi-

raz daha rahat hissediyorum... İçimden etrafıma bakmak geliyor... Odadaki şeyleri görüyorum, ama odaya aldırdığım yok. Aslında yaptığım sana bakmaktan kaçınmak... İçimdeki pislikleri görüyormuşsun gibi geliyor... Bundan kaçınmamak için şimdi gözlerinin içine bakacağım..."

"Tuhaf, ben de aynı senin gibiyim, kendimin fazlaca farkındayım... Yetenekli olduğumu düşünmeni istiyorum... Oynarken de bunu sağlamaya çalışıyorum... Bunu yapmak istemiyorum!"

"Şimdi kendimi çok daha açık ve teşhir edilmiş hissediyorum... Dalgalar halinde gelip giden yetersizlik ve korku duygularını kabullenebilmeye artık daha çok açığım... Ama hâlâ bu şeyi sürdürmeye kendimi zorunlu hissediyorum... Eğer birkaç dakika hiçbir şey söylemezsem kendimi çok rahatsız hissederdim..."

"Her an bir şey yapmak gerekiyormuş gibi hissetmekten kurtulmak ne kadar zor... Peşi sıra gidebileceğim bir şeyler arıyorum... Oysa bunu yapmam gerekmez... Gerçekten ne hissediyorum? Sanırım kendimi biraz sıkıcı buluyorum, bu da beni korkutuyor..."

"Bence sıkıcı değilsin... Sende gördüklerim ilgimi çekiyor..."

"Sen de benim ilgimi çekiyorsun... Sorunlarını ifade ettiğinde seninle özdeşleşebiliyorum..."

Her iki oyuncu da alıştırmayı, *hissettiklerinden ne fazlasını ne de azını* yaparak, kendilerini rahat hissedene kadar sürdürürler. Her şey bütünün parçaları olarak içerilmeli ve iç–organik yaşamın gerçek akışı olarak kabul edilmelidir. Bu yolla bir provaya başlandığında, toplumsal olarak daha kabul edilebilir alanlara yöneltilmemiş dürtülerin akışına, yani gerçek yaşamın eşiğine ulaşılır. Bu durumun içindeyken araştırdığınız seçimler, sahici, sonradan biçimlendi-

rilmemiş (otantik) ve heyecan verici gerçekliğin kesintisiz akışını yapılandıran duygusal tepkileri uyarabilir.

OLMAnın ana engellerinden biri koşullanmadır. Farkında bile olmadığımız bir yığın kısıtlamayla birlikte büyüyoruz. Çoğu kişi özel yaşam dediğimiz şeyi çok geniş tutuyor: En yakın arkadaşları ya da akrabaları dışındakilere "kişisel" şeylerden söz etmiyorlar. Eğer OLMAyı aradığınız sırada, yaşam boyu süren tabularla yüklüyseniz, sahne üzerinde dürtüsel bir durum yakalamanız neredeyse imkânsız olacaktır. Örneğin içinde rahat olduğunuz bir OLMA durumunda ve sahnede yüksek dereceli bir dürtüsel akışla dürüstçe hareket ediyorken, birden, o koşullanmış tabu ya da "özel alan"lardan birine takılırsanız, dürtülerin akışını kesintiye uğratırsınız. İfade etmekte rahatsız olduğunuz şeyler dürtülerinizin akışında bir kesilme yaratacaktır. Bu oluştuğunda da bir tür "hile" durumuna girersiniz, bu noktada oyuncu genellikle paniğe kapılır ve "oynamaya" başlar; sahne için doğru görünen yaşantıyı dayatmaya girişir. Bu kesinti yapma olayının alternatifi, kısa devre noktasında oluşan duyguları *içermektir*. O zaman, o duygular da karakterin toplam davranışının birer parçası haline gelir. Oyuncu o anda kendinde var olduğunu fark ettiği tüm fikir yürütmelerini, hissettiği tatminsizlikleri içermeye başladığında ise, cazibeli, renkli ve önceden tahmin edilemez olur.

Bütün hissettiklerinizi içermek oyunculuğa fütursuz yaklaşmanın bir parçasıdır ve fütursuzluk konusuna geldiğimizde bunu derinlemesine tartışacağım. Şimdilik lütfen içermeye bir başka yaratıcı alternatif olmadığını aklınızda tutun; eğer sahnede herhangi bir gerçekliği inkâr etmeyi seçerseniz, *uyaran–etki–tepki–ifade* yapısına müdahale etmiş olursunuz. Müdahaleniz, doğal sürecin akışını bozduğunuz anlamına gelir. Daha önce sözü edilen İç–Dış Monolog alıştırmasında, başınızdan geçen tüm yaşantının

nasıl içerileceğini kolaylıkla görebilirsiniz. İçerıneler için başka alıştırmalar ve teknikler de vardır; bu kitap boyuncu bunların hepsini uygulayacağız.

Bir Diğer Oyuncuyla Samimi Paylaşım

OLMA özgürlüğünde ana engel korkuya maruz kalmaktır. Burada korkular ve çeşitli yollarla insanların neler hissettiği açığa çıkarılır. Kişisel olan nedir? Özel gerçekler nelerdir? Aktörün kalbindeki dehşet etkisi nasıl görünür? Tüm bu sorular, korkuya maruz kalma, mantıksızlık aktörün sahnede ve yaşamda OLMA karşısındaki yanıtlarıdır.

Başlamadan önce bir noktayı vurgulamak istiyorum. Gerçekten mahrem saydığınız bir şeyi açıklamanızın şart olduğu, gerektiği ya da akıllıca olacağı hiçbir an yoktur. *Mahremiyetiniz kutsaldır!* Burada mesele, neyin sahiden özel, neyin kişisel duygusal tepki alanına girdiğini iyi ayırt etmektir. Bu farka karar verecek olan tabii ki sizsiniz, ama bazılarının ne kadar "özel" olduğunu fark ettiğinizde şaşırabilirsiniz. Kahvaltıda ne yediklerinden bile söz etmek istemezler. Eğer hissettiklerinizin çoğu, özel yaşam alanı sınırları içinde kalıyorsa, dürtülerinizden hareket ederek kendinizi ifade etmeniz güçleşir. Buna karşılık, her provanın öncesinde Samimi Paylaşımla işe başlarsanız, kısa bir zaman içinde, içten ve kişisel duygularınızı ifade etmenizin önündeki engelleri aşarsınız.

Bir şey söyleme konusundaki gönülsüzlüğünüzü ifade ederek işe başlayın. Sonra, *burada–ve–şimdi* gerçekliğinden başlayarak, yavaş yavaş daha derinlerdeki duygularınızı dile getirin. Bu alıştırmayı iki kişi arasında karşılıklı bir konuşmaya dönüştürmek size daha rahat geliyorsa, o da uygundur. Alıştırmaya, "Bu provada bir şey yapmadan önce bu alıştırma için kendime zaman ayıracağım," düşün-

cesinden yola çıkarak da yaklaşabilirsiniz. Her iki durumda da ifade ettiğiniz her şeyin duygusal sorumluluğunu üzerinize alın:

"Korkuyorum... Neden korktuğumu tam olarak bilmiyorum... Her provanın başlangıcında daima biraz gergin olduğumu biliyorum. Yalnızım, kendimi çok yalnız hissediyorum... Senden daha fazla tepki alabilmeyi isterdim... Şu anda çok kırılgan ve savunmasız hissediyorum... Ama senin bunu görmenden çekiniyorum, korkuyorum... Hiç kimsenin görmesini istemiyorum!.. Bana gülünmesini istemiyorum... Benden hoşlanıyor musun?.. Cevap verme. Cevabın ne olursa olsun kaldırabileceğimi sanmıyorum!.. İyi bir oyuncu olduğumu düşündüğünü sanmıyorum... Herkesten çok şey beklediğimi hissediyorum ve kimseye bunu açık edemiyorum. Şu anda kendimi biraz daha açık hissetmeye başladım, ama bu da beni korkutuyor... Şu anda çok kolay incinebileceğimi hissediyorum. Örtünmek istiyorum!.. Ama bunun olmasına izin vermeyeceğim! Acı hissediyorum ve böyle hissettiğim anlarda sanki her şey yolundaymış, her şeyle mücadele edebilirmişim gibi davranmaya başlıyorum, oysa bu doğru değil! Bazen, hiçbir şeyin üstesinden gelemeyeceğimi düşünüyorum, tıpkı şu anda olduğu gibi..."

Bu alıştırma ya da ilişki bir saate kadar uzayabilir. Alıştırma ilerledikçe daha akıcı olmalı ve dürtüler daha az kısıtlamayla akmaya başlamalıdır. Sonuçta etkilenmeye öylesine uygun hale gelirsiniz ki üzerinde çalışacağınız neredeyse her şeyden kolaylıkla etkilenirsiniz. Zaten bir organik hali yaşayabilmek için uygun olmanın yanı sıra, rahat ve dürtüsel olmanız da bir zorunluluktur. Bu alıştırmayla, uygunluk düzeyiniz gittikçe yükselirken, dürtüsel olma eğiliminiz de ona eşlik eder, ki bunlar gerçekliğin gerekli bileşenleridir. Organik oyunculuğun en yüksek biçimi birlik halidir. Birliğe, iki ya da daha fazla oyuncu organik olarak işledikleri ve anbean dürtüleriyle ilerlediklerinde

ulaşılır. Bu dürtülerin ifadesi her iki oyuncuyu da etkiler ve oyuncular etkilendikleri hale göre tepki verirler. Sonuç olarak, bu karşılıklı tepkiler, oyuncular da dahil olmak üzere kimsenin nereye varacağını bilmediği duygusuyla, önceden kestirilemez şekilde ilerleyen bir çeşit duygusal zincirleme reaksiyonun tetiğini çeker.

Böyle bir şeyin sahnede birkaç oyuncuya oluşunu izleyecek kadar talihli olduğunuzda, bu inanılmaz heyecan vericidir. Biz oyuncuların hedeflediği tam da budur. Daha da önemlisi, oynamamızın asıl sebebidir bu. Birlik, en son noktada güven yoluyla başarılır: kendinize güvenle, dürtülerinize güvenle, ne yaşıyor olursanız olun parça için doğru olduğunu bilmenin güveniyle. O zaman OLMAnın işlevi nedir ve OLMAnın birlikle ilişkisi nedir? Bir OLMA halini elde etmeden ve organik yaşam akışını geliştirmeden birliğe ulaşmak mümkün değildir. Mantıksal olarak birlik, oyuncular arasında bir çeşit organik tepkiler zinciriyse, o zaman anbean, oyuncuların birbirlerine dürtüsel olarak uygun ve açık olmaları gerekir. Ama tabii bir davranışın entelektüel kavramını yerine getirmekle ve kavrayışınızı ortaya koyacak her duyguyu temsil etmekle meşgulseniz, o zaman bu temsil organik olmayacaktır. Bu nedenle, gerçek birlik mümkün olmayacaktır.

OLMA organik gerçekliğin, fütursuzluğun, Nihai Bilinçliliğin ve birliğin temelidir. Teatral olarak hafızalara kazınan gösteriler ondan doğmuştur.

2

Fütursuzluk

Oyuncu, karakteri inşa ettiği ve gösteriye doğru ilerlediği sırada bir araştırma gerçekleştirmelidir. Metne karşı sorumluluklarını, zorunluluklarını, karakteri, oyunun her sahnesinde içkin olan duygusal yaşamı tanımlamalı ve kendi enstrümanında bütün bu *gerçeklikleri* yaratmanın yollarını bulmalıdır. *Gerçeklik*, burada anahtar sözcüktür. Eğer metnin ilk okunuşunda fikirler oluşturuluyor, davranışlar üzerine kararlar veriliyor, "replik okumaları" cilalanıyor, birçok başka dışsal ve sonuç hedefli teknik kullanılıyorsa, ben oyuncunun almış olduğu davranış kararlarını bana dayatmasını izlemektense metni okumayı yeğlerim. Buna karşılık, oyuncu, işini yaratıcı bir biçimde yapacak ve prova sürecini üretken olarak kullanacaksa, seçimlerinin itici gücünün kendisini nereye götürdüğünü görmek için *metne karşı fütursuz olmak zorundadır.*

Fütursuzluk kısaca, metne kavramsal olarak hizmet etmek yerine, *gerçek* duygu ve dürtülerinize itibar etmek anlamına gelir. Oyunun bir sahnesinde duygusal zorunluluğunuzun belli bir şekilde hissetmek olduğunu biliyor, ama prova sırasında seçiminizin sizi farklı bir şekilde etkilediğini görüyorsanız, o zaman gerçek olmayanın yerine gerçeği ifade et*melisiniz*. O anda gerçekleşenin metnin gereğini yerine getirmediğini bilseniz bile böyle olmalıdır.

Kavramlar ya da fikirler yerine gerçeğe ve fütursuzluğa itibar etmenin birçok önemli sebebi vardır, ki bunların

en önemlisi *hiçbir şeyin gerçeğin yerini alamayacağıdır!* Eğer oyuncu, kavramı oynamaya yenik düşerse ve organik kökeni olmayan bir davranışı sunmaya başlarsa, gerçek dürtüler "kısa devre" yapar, durdurulur ve boğulur; oyuncu, elinde, iç dünyasında olanla, dışsal olarak ifade ettiği arasında oluşan bir "bölünme"den başka hiçbir şey olmaksızın kalakalır. Enstrümanın yalan söylemesi imkânsız olduğundan, gerçeklikle bağlantının eksikliği, kendini seste ve bedende gösterir. Seyirci ise, bu konuda bilgisi ya da ne olduğunu açıklayacak teknik uzmanlığı olmadığından, kısaca, oyuncuya inanmaz veya yaptığından etkilenmez. Bu nedenlerle, gerçek dürtülerin akışına müdahale etmeden fütursuzluğun ikinci bir seçeneği yoktur. Kuşkusuz fütursuzluk, oyuncu metni illa yanlış yorumlayacak ya da çarpıtacak anlamına gelmez. Tam tersine, yazarın amacını yerine getirmek, parçayı hedeflerine ulaştırmak ve sonunda da biricik olan kendi katkısını ortaya koymak oyuncunun sorumluluğudur. Oyuncu prova süresini yazarın yapılandırdığıyla uyumlu, içsel bir organik yaşantı yaratan uyaranları araştırmak ve keşfetmek için kullanırsa, o zaman süreç tamamlanmış olur. Hem metnin gerekleri yerine getirilmiş hem de bunlar tamamen organik bir kökenden sağlanmış olur. Gerçeklerden yola çıkan bir oyuncu *kendini ortaya koyar!* Bir oyuncunun kişiliğinin biricikliğini ve duygusal bakış açısının bireyselliğini "ayaklandırmasının" yolu, karakter aracılığıyla duygularının, dürtülerinin ve düşüncelerinin anbean akışını ortaya koymasıdır. İşte bu yüzden aynı rolü oynayan iki değişik oyuncu tamamen değişik iki deneyim yaratabilir. Sadece yorum farkından dolayı değil, ama tamamen farklı iki insan oldukları gerçeğinden dolayı. Her kişiliğin bireysel cephelerinin gösterilmesinin yarattığı çeşitlilik, karakterin yaşamında, dünyada başka kimsenin o role getiremeyeceği tekil bir biricik doku yaratır.

Gerçek yaşamımızın kendini oyunculuk yoluyla göstermesine izin vermek ve gösterebilmesini teşvik etmek için önce bir OLMA durumuna ulaşmamız ve dürtülerimizin o durumdan akmasına izin vermemiz gerekir. Sahnenin sorumluluğunun farkında olmak için oyuncu, kendisinin şimdi ve burada OLMA durumunda yaşadığı duygularla karakterin o sahnedeki duygu durumu arasındaki farkı tanımalıdır. Sürecin bundan sonraki adımı, o sırada yaşadığı duygusal yaşantıyı karakterinkine göre değiştirebilmek için o anki OLMA durumunu etkilemenin bir yolunu bulmaktır. İşte bu sürecin adı işçiliktir. Oyuncu ilk önce duygusal zorunluluğu tanımlar, sonra etkilenmek istediği biçimde kendisini etkileyebilecek bir kişisel deneyim seçer ve anbean kişisel gerçekliğin sahnenin sözcükleriyle kendini ifade etmesine izin verecek bu seçimini uygulamaya çalışır. Bu süreç içindeyken, oyuncu, o anda yaşamakta olduğundan başka herhangi bir davranışı empoze etmemelidir. Fikirler çok baştan çıkarıcıdır, bu nedenle, oyuncu, bazen farkına varmaksızın metne hizmet etmeye kalkabilir. Oysa ki seçimini çalışmayı sürdürür ve fütursuzca bir andan ötekine sadece kendi hissettiklerini ifade ederse, seçim onu etkilemeye başladığı zaman, oyunun yaşantısı oyuncunun davranışlarında ve ilişkilerinde filizlenmeye başlar. Bu şekilde yaklaşıldığında, sahnedeki yaşamın belli bir boyutu ve rengi olur. Bu deneyim hem oyuncu hem seyirci için inkâr edilemez bir biçimde sahicidir.

Kendinize fütursuz olmaya izin vermekle, kaynağı sahici olan bir dürtüsel akış kurmuş olursunuz, ama üzerinde karara vardığınız seçimleri keşfederken serbest olmak da son derece büyük öneme sahiptir. Oyuncu bir kez bir seçimi kullanmaya karar verdiğinde, onu araştırmalı, keşfetmeli, üzerinde çalışmalı ve bu seçim tarafından üretilen dürtüleri izlemelidir.

Elbette bu seçim, metin için arzulanan tepkiyi oyuncuda uyandırmak niyetiyle yapılır. Bununla birlikte aslında oyuncu, seçimi uygulayana kadar, seçimin onu nereye götüreceğini ya da ona ne hissettireceğini gerçekten bilemez. Seçimi gerçekleştirme süreci içindeyken, seçimden beklentileri de dahil olmak üzere her şeye daima fütursuz kalmalıdır. Bu şu demektir: Oyuncu, kendini belli bir şekilde hissettireceği umuduyla bir nesne seçer, buna karşılık, seçim onu, beklemediği bir biçimde başka bir yöne götürürse, oyuncu bu durumu kabullenmelidir. Götürdüğü yer neresi olursa olsun, seçimin götürdüğü yere gitmelidir. Yalnızca bunu yaparak bile, oyuncunun, organik ve yaratıcı olmaya ek olarak kazanacağı birçok şey vardır. O belirli seçimin kendisini nasıl etkilediğini bulmanın yanı sıra, metin için uygun olmadığını saptasa bile, gelecekte kullanmak üzere yeni bir seçimin olanaklarını keşfetmiş olur. Seçim, oyuncuya sıklıkla daha önce hiç düşünmediği yaşantı ve davranış olanakları açar, ama eğer onu ummadığı bir yöne götürürse, bu yönün metin için çok daha yaratıcı sonuçlar vermesi de olasıdır. Metne karşı fütursuz olmak, kendinize karşı fütursuz olmadığınız anlamına gelir.

FÜTURSUZLUĞUN ÜÇ HALİ

1. Felsefi

Fütursuzlukta birkaç adım vardır. Oyuncunun atması gereken ilk adım, bu kavramın kendisini kabul etmektir. Çoğu oyuncu bu alanda birkaç yılını geçirdikten sonra, düğüm olmuş oyunculuk teknik ve üslupları potpurisiyle karşı karşıya kalır. Oyuncular, hatta oyunculuk öğretmenleri arasında büyük bir kafa karışıklığı vardır. Rekabet ve

gözünü korkutma alıp yürümüştür, herkes "cevabı" bildiğini düşünür. Bunun sonucu olarak oyuncu, bir rolle baş etmeye başladığında, güvensizliğinin ve korkusunun üstesinden gelmek ve role yaklaşmak için ne tekniği varsa kullanmak zorunda kalır. Eğer --ve çoğunlukla durum budur-- oyuncunun kendini güvenli hissettiği bir yolu, güvenilir bir işçiliği yoksa, tökezlediği anda ne işine yarayacaksa ona tutunuverir. Bu genellikle, hakikatin yerine geçeceğini sandığı ya da umduğu bir çeşit yaşantıyla sonuçlanır. Oysa, tutunuvermiş olduğuyla sürdürmek ve yaratıcı süreçte buna bir başlangıç noktası olarak güvenmek, genellikle sonuç verme olasılığı en düşük olandır. Eğer herkes oyuncunun yapması gerekenin sadece dürüst olmak ve kendini organik olarak ifade etmek olduğunu bilseydi, o zaman sahnede bin kez daha ilgi çekici ve ilginç olunurdu.

O zaman FÜTURSUZ OYUNCULUK için ilk adım fütursuzluk kavramının kabulüdür. Nedir bu? Kuşkusuz karmaşık bir soyutlama değil! Fütursuzluğu kabul etmek, kendinizi ve kim olduğunuzu kabul etmek, ne hissettiğinizi ilan etmektir. Dünyayı yaşayış biçiminiz aslında bu gezegene yapabileceğiniz en önemli katkıdır. Bu, "motor" sözcüğünün baskısına dayanabilmek veya sahneye çıkacakken, korkudan kaçmamak cesaretine sahip olmak demektir. Kendi ayaklarınız üzerinde durmak, bütün hissettiklerinizi serbest bırakmak, içermek, bütün hissettiklerinize izin vermek, kabul etmek ve ifade edilmelerini yüreklendirmek demektir. Popüler olsun ya da olmasın, çevrenizde kabul görsün ya da görmesin, inandığınız çalışmayı yapmaktır.

Çevredeki insanlardan etkilenmek insan doğasında var olan bir şeydir. Provada yaptıklarınız ya da bir rolü çıkarmak için gittiğiniz yol çevrenizdekilerden değişikken ya da onlara alışılmadık gelirken, sizin işinize yarıyorsa, çevrenizden bol miktarda direniş ve eleştiriyle karşılaşırsınız. İşte bu noktada oyuncu kendi inandığı yerde durma-

lı, "çete"den biri olmamalı ve kendi sürecinden popülerlik adına vazgeçmemelidir. Yaklaşımınıza ve onun gerçeği kol-ladığına inanıyorsanız o zaman, doğru yoldasınız demektir. Bu sürecin kritik anı ilk provalarda oluşur; eğer fütursuz-ca seçimlerinizi araştırıyor ve onların götürdükleri yerlere gitmeye kendinize izin veriyorsanız, metnin zorunlulukları adına cüretkâr oluyorsunuz anlamına gelir. Yönetmenle-rin çoğu, özellikle sürecinizden haberdar olmayanlar, me-tinden uzaklaşınca kendilerini güvensiz hissedebilirler. Oyuncunun yönetmene, metnin tüm sorumluluğunun ne olduğunu anladığını ifade ederek, ne yaptığını açıkla-ması önemlidir. Yaratıcı birçok yönetmen, bir kez oyuncunun nasıl araştırdığını anladıktan sonra, ortaya çıkan şey ken-disini çok güvensiz hissettirmiyorsa, oyuncunun yolundan onunla birlikte yürmesidir.

Elbette metin hakkında cüretkâr davranan, ama ne yap-tığını bilmeyen oyuncular da vardır. Genellikle bu "sahte fütursuzluk" bilgisizliklerini ya da işçilik bilmemelerini kapatmak için bir hiledir ve maalesef bu kişiler, gerçek işçilik yapanlar için hayatı güçleştirirler. Süreciniz, yara-tıcılık yolunda karşılaşılan engellere karşın, çalışma biçi-miniz ve inandığınız şeydir, bu yüzden amacınızdan şaş-mamalısınız.

Oyuncunun içine düşebileceği birçok tuzak vardır ve çoğu oyuncu bu tuzakları yaşamıştır. Bu tuzakların en önemlilerinden biri, sonuç bilincidir. Sahnenin sorumlu-luğunun ne olduğunu bildiğinden, oyuncunun o duyguya ulaşmayı istemesi doğaldır. Verili herhangi bir anda eğer bu sorumluluk dürtüden daha kuvvetli hale gelirse, oyun-cu duygusal yaşantıyı sonucun alanına doğru yöneltme ya da "manipüle etme" eğilimine girer. İyi eğitim görmüş iş-çilik sahipleri bile bu tuzağa düşmüşlerdir ve etrafındaki yaşantı gerçekçi olmasına karşın ortaya çıkan sonuç as-lında "uydurulmuştur". Oysa, eğitim sürecinde ya da son-

rasında oyuncu YAPMA BİLİNCİ yerine bir OLMA BİLİNCİ geliştirirse, sonuç uğruna, anbean gerçeklik hiçbir zaman ihlal edilmemiş olur. Dahası, eğer dürtü çok kuvvetli ise, oyuncunun arzuları ve ihtiyaçları sahnenin sonuçlarına ya da "rol yapma" endişesine galip gelecek, o zaman, sahnedeymişçesine değil, yaşamdaymışçasına doğal olarak koşullara göre davranacaktır.

Bu noktada, bu çeşit bir yaklaşım karşısında eleştirmenlerin tüyleri diken diken olur. "Ne demek istiyorsun, sahnede olduğunu unutacak ve yaşamda olduğu gibi mi davranacak?", "Ya oyunculuk? Bu bir sanat değil mi, yoksa tiyatrodaki sorumluluklarımızı terk mi ediyoruz?"

Elbette, hayır! Gerçek, sanatın en yüksek biçimidir! Bu oyuncunun sorumluluğudur, ama çok daha derin bir bilinç düzeyinde. Eğer bilincinin ilk on düzeyinde oyuncu gerçekliğin akmasıyla meşgul, ama bilincinin on birinci düzeyinde sahnede "rol oynadığını" biliyorsa, o zaman oyuna hizmet etmiştir. Sahnedeki doğru sözlerini söyler, ikinci perdenin sonunda başrol oyuncusu kadını gerçekten boğmaz vb. Bu "Bilincin On Birinci Düzeyi" kavramı benim uzun yıllar üzerinde çalıştığım bir şeydir. İleride daha ayrıntılı olarak buna değineceğim.

"Sonuç bilinci"nin bir parçası olarak, oyuncu, karakterin duygularını uydurmak ve "duyguya saldırmak" konusunda sıkça baştan çıkar, çünkü oyuncular olarak bizler, bizden bekleneni yerine getirmek isteriz. Gerçek bir yaşam durumunda ise, kişi genellikle *tersini* yaşar. Örneğin gerçek yaşam durumunda kişi üzüntüyü yaşıyordur ve yaşamamayı istiyordur; oysa oyuncu, sahnedeki üzüntüyü yaşamak için çalışır ve sahnedeki üzüntüyü yaşamak ister. Bir başka örnek bacağı sakat olan kişi örneğidir, yaşamdaki sakat adam bu durumundan sakınmak isterken, sakatlığı olan birini oynayan oyuncu bu engeli ateşli bir şekilde çalışır.

Sonucu bilme tuzağı da yol boyunca diğer gizli tehlikeler gibi önlenebilir. Oyuncu gerçek bir yaşam durumundan başlar ve gerçek yaşam durumunda etkilenebileceği gibi, onu sahiden etkileyebilecek bir seçimi çalışırsa, o zaman doğal tepki travmanın etkisini arttırmak yerine savuşturmak olacaktır. Nerede sonuç alma eğilimi varsa, orada seçimle ilgilenmeye ilişkin bir müdahale ya da gerçekliğin varlığına inanç eksikliği var demektir. Aslında oluşan, bilinçte bir "bölünme"dir. Oyuncunun bir parçası, seçim tarafından uyarılan yaşama bütünüyle bağlı kalmak yerine, sonuç duygusunun ya da istenilen sonuç duygusunun farkındalığıyla ilgilenmektedir.

Bu tür bir gerçeklik eşiği yaratmak için oyuncu ilk olarak, bir OLMA haline ulaşmalı ve bu halin içinde gerçeğe ve koşullara inanmaya tamamen uygun ve istekli olmalıdır. Götürdükleri yer neresi olursa olsun, dürtülerini fütursuzca izlemelidir. Metnin zorunluluklarına bu şekilde yaklaşan oyuncu, koşullar gerçekten oluyormuşçasına işler. Bu durumda enstrüman kendi başının çaresine bakar. Normal insani içgüdüsel tepki oluşur ve böylelikle metnin gerekllikleri, boyutlu, önceden tahmin edilemez bir biçimde ve organik olarak yerine getirilmiş olur.

Bütün itkilerin ifade edilmesine müsaade etmek çok önemli olduğu için, güven, tüm bu süreçte önemli bir rol oynar. Oyuncu bir sahnenin ortasına gelmişken, daha önce orada olmayan itkileri yaşamaya başlarsa, paniğe kapılma ya da sahnenin sonucu konusunda güvensizleşme eğilimi baş gösterir. Oysa aynı seçim, sahnenin amacını gerçekleştirmekte daha önce başarılı olmuşsa, o zaman, bu "yeni" itkilerin içerilmesine *güvenmeli* ve onları bütün resmin birer parçası olarak içermelisiniz. "İşe" felsefi bağlılık, başarının önemli bir parçasıdır. Yaratıcı süreç içinde geçen yıllardan, sizi başarı ve yenilgi yolculuğuna çıkaran keşif araştırmalarından sonra, *fütursuzluğa* kendini adama, başlangıç aşamalarında olduğu kadar zor değildir.

Eğer oyuncu sahnenin nasıl biteceğini bilirse, bu, başından itibaren tüm sahneye yaklaşımını etkileyecektir. Diyelim ki sahne, yıllardır birbiriyle evli, ama artık ilişkileri yürümeyen bir adam ve bir kadın hakkında. Kadın ilişkiyi bitirmek istiyor, ama adam hâlâ âşık olduğu için sürdürmekten yana. Sahnede boşanma konusunda bir tartışma çıkıyor. Adam kadına biraz daha süre vermesi için yalvarıyor; sonunda kadın kabul etmiyor ve terk ediyor. İki oyuncu da oyunu okuduklarına göre, sahnenin nasıl bittiğini elbette biliyorlar. Oyuncu sonucu bile bile, sahnenin sonunun değiştirebileceğine sahiden inanamaz; değiştirebileceğine özellikle inanmadığı sürece! Gerçekte kişi, neyin olacağını ve hiçbir şeyi değiştiremeyeceğini bilirse, arzularının ve ihtiyaçlarının peşinden gitmez; buna karşılık, değiştirebileceğine sahiden inanırsa gider. *Eğer seçim, ihtiyaç ya da gerçeklik yeteri kadar kuvvetli ise, oyuncu bir kişi olarak oyunun sonucunu değiştirmeye soyunabilir*!

O zaman denir ki: "Artık yeni oyunlar mı yazıyoruz, yeni sonların ve kendimizin yazarı mı olacağız?" Elbette hayır! Ama, diğer oyuncu da kendi gerçekliğine eşit derecede tutunmuşsa, o da kendi çözümünü gerçekleştirebilmek için daha fazla savaşacaktır. İşte birlik, bu iki gerçekliğin Fütursuzca oluşan, önceden tahmin edilemez, heyecan verici çarpışmasında yatar.

Birkaç yıl önce sınıfımda biri kadın diğeri erkek iki oyuncu bir sahneyi oynuyorlardı. Kadın erkeğin gitmesini durdurmak zorundaydı, oysa erkek ayrılmak istiyordu. Yazıldığı üzere kadın, erkeği orada tutmak konusunda başarılı olamayacaktı. Sahnede görünen ise, kadının erkeği durdurmaya pek kendini adamamış olduğuydu. Erkek, "Gidiyorum!" dediğinde, kadın onu durdurmak için çok az çaba harcadı, erkek odayı terk etti ve o gece bir daha sınıfa dönmedi. Belki de böylelikle, kadın oyuncuya olduğu kadar sınıfa da oyuncuların karakterlerin ihtiyaçlarının gerçekliklerine sıkı sıkıya bağlı olmaları gerekliliğini öğretti.

Peki o zaman, oyunda ne olduğunu bilmek ve aynı zamanda bilmemek nasıl mümkün olabilir? Metne karşı fütursuz olmak, özellikle prova sürecinde, metne yaklaşımın çeşitli olanaklarını araştırmak demektir. Gerçeklikte önemli öğelerden biri, istediğinizin peşinden gitmektir, tabii eğer gerçekten istiyorsanız. Oyuncu ve yönetmen yaratıcı süreçte işbirliği yapıyorlarsa, oyun tersini söylese de ilgililer kendi arzularını gerçekleştirmeye girişebilirler. Prova çerçevesi içinde metin üzerinde özgürlükler yaşamak elbette hoş görülebilir. Eğer oyuncu sonuçları değiştirebileceğine daha çok inanıyorsa, bunu yapmalıdır. Böylesi bir oluşumdan herkes bir şeyler öğrenir ve gelişir. Kadın oyuncu, erkek oyuncunun isteklerine karşı savunmasız kalmamak için kendi seçimlerinde bazı ayarlamalar yapmak zorunda olduğunu fark eder. Her ikisi de kendi hedeflerini yakalamakta ya da yakalamamakta en uç olanağı yaşarlar. İnsan olarak aralarındaki dinamik, ne olacağını bilen oyuncular arasında var olmayan davranış öğelerine dönüşür. Her ikisi de çok daha enerjik olarak kendi istediklerine adanmış olurlar ve bu tür bir yaşantıdan heyecan verici bir tiyatro doğar.

Oyuncu, gerçeği, fikirlerinin üstünde ve ötesinde yaratma ve kendini o gerçek içinde eritme cesaretine sahip olmalıdır. Ancak o zaman, fütursuzca kendi itkilerinin ve duygularının peşinden, onu nereye götürüyorlarsa oraya gidebilir. Bu nedenle de oyunculuk ve tiyatro konusunda geleneksel ya da taşralı fikirlerle savaş halinde olmaya istekli olmalıdır; ne olursa olsun kendi inandıklarını savunmalı ve yaklaşımına kendini adamalıdır!

2. Prova Fütursuzluğu

Belki de oyuncunun en fütursuz olduğu süre prova dönemidir. Yaratıcı sürecin çoğu araştırmaları ve denemele-

ri bu aşamada yer alır. Metnin birkaç kez okunmasından, yönetmen ve diğer oyuncularla muhtemel tartışmalardan sonra, oyun hakkında fikirler ve kavramlar oluşturulmaya başlanır. Yönetmen, karakterlerin birbirlerini etkileyişleri, ilişkileri ve oyun konusundaki yorumunu belirtir. İlk "sahne provalarına" gelindiği zaman, karakterin davranışı, arzuları ve hareketleri konusunda fikirlerle, kavramlarla dolmuş olursunuz. Gerçekleşen bütün bu entelektüel faaliyete ek olarak, çok sık "rol yapan" ve daha ilk provadan, metindeki karakterin karmaşık sonuç davranışına ulaşmaya çalışan oyuncularla karşı karşıya kalırsınız. Bu tipler, organik davranışı üretecek olan gerçeklikleri ve itkileri bulmaya çalışmak yerine, ...mış gibi yaparak hiç de gerçek olmayan davranışları ve tavırları kabul ettirmeye çalışırlar. Tam bu noktada, işçilik sahibi olan kişi uçurumun kenarında duruyordur! Çünkü bu an *HAKİKAT ANIDIR!* Baştan çıkarılıp aldatma ağının içine mi çekilecektir, yoksa olmakta olanı kabul edecek, ondan etkilenmesine izin verecek, anbean itkilerini ifade ederek gerçeğe yolculuk olan işçiliğin içine mi atılacaktır? Bu retorik bir sorudur.

Şimdi de *kavram* kelimesinin çelişkili gibi görünen kullanımını açıklamama izin verin. Elbette oyunun ne hakkında olduğu, karakterinizin kişilik parçalarının neler olduğu ve oyunun aksiyonu içinde bu karakterin yol boyunca nasıl evrildiği konusunda fikirler oluşturursunuz. Bu zaten olması gerekendir! Bir oyuncunun *aklı* olmalıdır, karakterinin zorunluluklarından sonuç çıkartan, merakla araştıran bir aklı. Bir kez sağlam fikirleriniz oluştuğunda da yaratıcı süreç başlar. Nereden başlayacağınız metindeki en önemli ölçüt tarafından belirlenir. Bir oyunda karakterin bulunduğu yer, davranışları üzerinde en vurucu etkiye sahip unsur olarak vurgulanmış olabilir, bu durumda, karakterin oyundaki yerden etkilendiği biçimde sizi etkileyebilecek olan bir yeri yaratarak işe başlamak daha akıllıca olur. Buna

karşılık eğer ilişki öğeleri size sahnenin en ağırlıklı öğeleri olarak görünüyorsa, o zaman ilişki zorunluluklarıyla işe başlanmalıdır. Hangi ana zorunlulukla başlarsanız başlayın, önce ne yaşamayı umduğunuzu tanımlamalısınız. Sonra bir seçim elemesi yapıp seçiminizi gerçekleştirecek yolun kararını alırsınız ve böylelikle süreci başlatmış olursunuz. Gerçek keşif, seçim yaklaşımının doğasına bağlıdır. Eğer seçim yaklaşımı olarak Duyu Belleği kullanıyorsanız, duyusal sorular sorar, metnin replikleri içinde anbean itkilerinizi ifade ederek, duyusal olarak cevap verirsiniz. Diğer taraftan eğer seçim yaklaşımı olarak Var Olan Uyaran kullanıyorsanız, seçtiğiniz nesne her ne ise onunla ilişki kurar, sahnenin sözcükleri içinde itkilerinizi ifade etmeye fütursuzca izin verirken "var olan nesne"yi etraflıca keşfedersiniz. Provalar, seçimlerin sizi nerelere götürdüğünü araştırmak ve keşfetmek için kullanılır. Bunları bulabilmek için bütün tepkilerinizin ifade edilmesine izin vermeniz gerekir. Tek bir seçimin iyi bir seçim olup olmadığı konusunda karara varmak için bazen bütün bir prova süresi o seçimin araştırılmasına ayrılabilir. Eğer o seçimi kullanmamaya, yerine bir başkasını denemeye karar verirseniz, denemiş olduğunuz seçimin sizi nasıl etkilediğine ilişkin bir envanterini, dökümünü yapın ve gelecekte kullanımı için bu bilgiyi bir şekilde saklayın.

Birçok yönetmen işe, oyunu derhal "bloke" ederek başlar. Siz seçimleri araştırma işiyle ilgiliyken, aynı zamanda blokajı da hafifletmek ve yönetmenin isteklerini metninize yazmak zorunda kalırsınız. Bu müdahalenin yaratıcı çabalarınızın önüne geçmesine izin vermeyin. Hatta bu duruma, kahvaltı sırasında gazete okuyan biri gibi yaklaşmanızda yarar var. Yaratılmış gerçekliklerin doğal akışını bozduğuna kuvvetle inandığımdan, oyun yönetirken oyuncuları bloke etmemeye çalışırın. Eğer oyuncular doğru çalışıyorlarsa, davranışlar kendi fiziksel ifadelerini bula-

caktır. Oyuncuyu mekanik olarak bir harekete zorlarsanız, gerçekliğin itkisel akışı engellenir ve bozulur.

Oyunu "sahnelemek" yönetmenin sorumluluğudur, bu çerçeve içinde, yönetmen, aksiyonun geçtiği çevrenin kısıtlamaları içinde oyunun fiziksel aksiyonuna yol göstermelidir. Bu, eğer karakterler bir evin balkonunda iseler, provayı orada yapacakları anlamına gelir. Eğer karakterler balkonu terk etmiyorlarsa, oyuncular da sahneyi oturma odasına taşımayı akıllarından geçirmemelidir. Oyunun fiziksel aksiyonu metni takip etmelidir. Örneğin bir sahnede karakterler ateşli bir şekilde tartışıyorlar... Belli bir replikte yönetmen oyuncuya diğer oyuncudan uzaklaşmasını söyler. Oysa ki provanın ortasında ve duygusal itkilerin kargaşasındayken, oyuncu diğer oyuncuya yönelmeye dürtülenmektedir, ondan uzaklaşmaya değil. Eğer oyuncu bu blokajı hemen kabul ederse, gerçekliğe "kısa devre" yaptırma ve elinde o anın beceriksizliğinin farkındalığından başka bir şey kalmaması riskiyle karşı karşıya kalır. Diğer taraftan, oyuncu eğer gerçek itkisine itibar eder, diğer oyuncuya doğru giderse, bu ifadeyi bir sonraki diğer itki takip eder ve bir sonraki ve bir sonraki şeklinde sürüp gider. Fütursuzluk hakikate adanmaktır ve gerçekte fazla bir seçeneği de yoktur.

Oyuncu, aksiyonları katı bir şekilde yerleştiren bir yönetmenle çalışıyorken, istenen fiziksel sorumluluklarla baş edebilecek yaratıcı ayarlamaları bulmalı, ama aynı zamanda da o anların otantikliğini, sahici bir kaynaktan doğmalarını sağlamalıdır. Bu ancak o anki itkilerinizin götürdüğü yerden başka yere götürecek yaratıcı yeni dürtüler sağlayarak başarılabilir. Yukarıdaki ateşli tartışma örneğinde, oyuncu gerçekten diğerine doğru gitmeye dürtüleniyor, ama uzaklaşması komutunu alıyorsa, oyuncunun ayarlaması, diğer oyuncuya gitmek yerine ondan uzaklaşma ihtiyacını yaratmak olabilir. Bu, kadının gözlerinde ve

bedeninde, örneğin kızgınlığı seçicilikle vurgulamakla gerçekleştirilebilir. Burada yapılan, Var Olan Uyaranla ilgili duyusal bir süreçtir ve ayarlama saniyeler içinde sağlanabilir. Bu tür bir ayarlama organik olarak oyuncuyu yaklaşmaktansa uzaklaşmaya iter, yönetmenin istediğini körü körüne uygulamak yerine organik bir itki sağlar.

Prova Fütursuzluğu belirli bir yapıya bağlıdır, prova süresinde mucizevi bir şeyin oluşacağı ümidiyle, konunun gelişigüzel bir biçimde dağıtılmasına izin vermek değildir. Tam tersine fütursuzluk, kuralları ve yapısı olan disiplinli ve özgül bir çalışma sürecinin bir parçasıdır. Yaratıcı sorumlulukların tanımlanmasına ve o sorumlulukları sonuna kadar yerine getirebilecek tekniklerin araştırılmasına dayanır.

Prova süreci ayrıntılı bir yol haritasını ya da özgül bir planı takip etmek gibidir. Oyuncu (genellikle önceki deneyimleriyle) "ana" yolları belirler ve onları takip etmeye başlar. Malzeme hakkında çok önemli soruları sorarak işe başlar: Bu sahnede ne oluyor? Benim karakterim ne yaşıyor? Ne hissediyor, öyle hissetmesine ne neden oluyor? Bu sahnenin ana unsurları neler? Bu sahnenin zorunlulukları ve sorumluluklarıyla ilgilenmeye nereden başlamalıyım?

Oyuncu nereden başlarsa başlasın, tek tek her anın gerçekliğinin kurulması ve korunması gerekir. Oyuncu sahnenin başında en acil zorunluluğun duygusal durum olduğuna karar veriyorsa, o zaman ulaşmayı arzuladığı durumu tanımlamalı, bir seçim yapmalı, o seçimi yaratmalı ve üzerinde çalıştığı seçimin yarattığı itkilerle anbean ilerlemelidir. Oyuncu bütün bunları yaparken, yaptığı seçimin, oyundaki karakterin yaşantısını kendisinde uyandırmasını sadece umar. Ancak seçimin onda uyandırdığı bütün dış ve yan uyaranları ve sahnede olan her şeyi daima içermeyi de unutmaz. İşte bu yoldan gittiğinde, oyunun isterlerini karşılayacağını düşündüğü *kavramsal* itkileri seçme ve topla-

ma tuzağına düşmeden, boyutlu, organik bir temelde çalışır. Bu anlamda fütursuz olan oyuncu çok çeşitli ve önemli şeyler kazanmaya başlar; gerçeğin temsili yerine gerçeğin kendisi, seçimin götürdüğü yerlerin keşfi, sahne üzerinde gerçek yaşamı denemenin getirdiği inanılmaz tatmin ve sadece gerçekten doğabilecek olan yaşamın değişik cephe ve boyutları. Eğer oyuncu keşfin içindeyken seçiminin onu oyunun çok uzağına attığını fark ederse, bunu kabul etmeli ve sahnenin davranışı içine dahil etmelidir. O zaman metin için kendisini daha iyi bir yöne yönelteceğini umduğu yeni bir seçim yapabilir. Elbette her zaman provada çalışmayı kesmek ve yeni bir şeye geçmeden önce envanter almak da bir seçenektir.

Prova dönemi deney ve keşiflerle dolu olduğundan oyuncu için çok maceralı ve heyecanlı olabilir. Buna karşılık birçok oyuncuya yalnızca çok büyük güvensizliklerin ve angaryanın yaşandığı bir dönem olarak gelir. Oysa yaratıcı sürece âşık olmak ve seçimlerinizin sizi götüreceği yolculuklara atılmak, insanların başlangıçta oyuncu olmayı seçmelerinin asıl sebebiyle ilintilidir. Küçüklüğünüzü ve taklit yapma sevinciyle dolu olduğunuz zamanları hatırlayın. Hepimiz, hayal kurmayı, kendi kendimize ya da arkadaşlarla ... mış gibi oyunlar kurmayı iple çekerdik. O zamanlar ... mış gibi yapmalarımızda ne bir korku ne de başarılı olma endişesi yaşardık. Öyle yapardık çünkü heyecanlı olurdu, eğlenirdik. Oyunculukta da aynısı geçerlidir. Bunu aynı amaçlarle yaparız. ... mış gibi yapma ne zaman –mış gibi olmaktan çıkıp da gerçek haline dönüşürdü? Oyunumuza gerçekten inandığımız zaman ve eğer korkmuş gibi yapıyorsak gerçekten korkardık. Üzgünmüş gibi yapıyorsak, ağlardık. Kızgınmış gibi yapıyorsak, kızgınlık bütün bedenimizi ele geçirirdi. Yetişkin oyuncu için kurallar farklı mıdır? Oyun aynı oyun, değilse de olmalı!

Daha önce verdiğim ayrılan karı-koca örneğinde, kadın gitmek ister, erkekse onun kalmasını. Sonunda, yazıldığı gibi, kadın gider. Erkek oyuncu, metinde anlatılan yoğun aşkı ve kadına tutunma ihtiyacını kendisinde uyaracağını umduğu bir seçim yapar. Kadın oyuncu, adamı bir zaman-lar sevmiş olmasına karşın ya onu artık sevmediğinden ya da ilişkinin ona mutluluk getireceğine olan inancını yitirdiğinden, artık ilişkiyi bitirmek istemektedir. Bu farklı gerçeklikler, çatışan ihtiyaç ve arzular, çoğu dramanın temelini oluşturur.

Eğer erkek oyuncu kendi yaşamından alınmış, kendisi için çok anlamlı olan bir seçimi kullanırsa, yaptığı seçim onu, kadını durdurmak için gerçekten savaşmaya iter. Aynı şekilde kadın oyuncu da kendi gerçekliğini yarattığında, ıstırabı ve ilişkiden kaçma arzusu erkeğinkiyle eşit derecede kuvvetli olacaktır. Şimdi ne olacak? İşte gerçek gerilimin yaratıldığı bu noktada artık, ilerisi parlak bir birliğin kurulması beklenebilir.

Diyelim erkek, o günlerde gerçek yaşamında âşık olduğu kadını çalışmayı seçmiş olsun. Seçim Yaklaşımı ise, âşık olduğu kadının renkleri, özellikleri ve tavırlarıyla karşısındaki kadın oyuncuyu duyusal olarak donatmak, yani yükleme yapmak olsun. Bu duyusal süreci kullanırken, karşısındaki kadın oyuncu, onu terk edeceğini anlatan, kız arkadaşının bir gün söylemesinden korktuğu şeyleri söyleyen ve giderek daha fazla kendi kız arkadaşıyla yumak haline gelen biri haline dönüşür. Erkek oyuncu bu seçimini yaratmakta başarılı olursa, prova içinde yaşananlardan çok etkilenmeyi bekleyebilir. Kendi seçimine daha fazla inandıkça, daha fazla paniğe kapılacak ve karşısındakini vazgeçirmeye çabalayacaktır. Karşılığında, eğer kadın oyuncunun da eşit derecede dürtüleyen bir seçimi varsa, her ikisi de kendi istediklerini elde etmek için mücadele edeceklerdir. İşte gerçek, sahicilik ve fütursuzluk ortamı

burada yatar. Eğer seçimlerine olan inançları, sahneyi "oynamak" endişesinden daha büyük ise, her ikisinin de yaşayacağı davranış türleri metnin geleneksel niteliklerinin ötesine geçen çok çeşitli itkilerle dolu olacaktır. Başlangıçta erkek, belki kadın onun ricalarına karşı soğuk kaldığından, yeniden değerlendirmesi için yalvaracaktır, ama sonra, belki de onun soğukluğunu hissedecek ve kızacaktır. Kadın ise bu yeni duruma daha fazla kızgınlık ve tehditle tepki verebilir. Bu da erkeğin daha yumuşak bir yaklaşıma geçmesine sebep olabilir vb. Eğer her iki oyuncu da kendilerini inanmaya bütünüyle adamışlarsa ve her biri kendi bireysel itkilerini fütursuzca içeriyorlarsa, bu halat çekme oyunu, sonunun ne olacağı hakkında en ufak bir fikri olu-
şamayan seyirci için heyecan dolu bir gösteriye dönüşür.

Provalarda fütursuz olmak, her dürtüyü nereye götürürse götürsün kovalıyor olmak demektir. Sonradan oyun için yanlış olduğu anlaşılırsa, elbette başka ayarlamalar ya da başka seçimler yapabilirsiniz. Hiçbir zaman bir şeyi OLDURAMAZSINIZ, onun yerine, bir uyarılma iklimi yaratır ve olmasına İZİN VERİRSİNİZ.

3. Gösteri Fütursuzluğu

Prova dönemi, kiminle ve nerede çalıştığınıza bağlı olarak, iki haftadan iki yıla kadar uzayabilir. Örneğin Stanislavski ve Moskova Sanat Tiyatrosu oyuncuları bazen iki yıl gibi çok uzun prova süreleri kullanmışlardır. Biz de yakın zamanlarda Tennessee Williams'ın *Sırça Kümes* oyununu yönettiğimde, oyunun üzerinde yedi ay çalıştık. Ben uzun prova dönemlerini severim; bu, herkese metni gerçekten keşfetme şansı yaratır. Bu oyunun çalışmalarında, daha önce eğitimlerini şahsen üstlenmiş olduğum dört oyuncuyla çalışma avantajım vardı. Zaman lüksü, eğer sadece birkaç haftamız olsaydı imkânsız olacak birçok alanda ça-

lışmamıza izin verdi. Beşinci ayın başına kadar asıl metinle hiç ilgilenmedik. Nispeten daha kısa bir prova süreniz olsa bile, prova süreci fütursuzca araştırma zamanıdır; seçimlerinizi ortaya koyma ve hangisinin işe yarayıp hangisinin yaramadığını görme ve gösteriye taşıyacağınıza karar verdiğiniz yaklaşımlarınıza güven geliştirme zamanıdır.

Prova Fütursuzluğu ile Gösteri Fütursuzluğu arasındaki temel fark ise, gösteri aşamasına ulaştığınızda metni gerçekleştirebilecek doğru seçimlere ve yaklaşımlara varmış olmanızdır. Artık "arama ve keşfetme," rolü yaratmış olmak anlamına gelen semeresini vermiştir. Her gösteride provada bulmuş olduklarınızı nerede ve ne zaman uygulayacağınızı bilirsiniz. Bu, hangi seçimleri kullanacağınızı ve ne zaman bir seçimi bırakıp diğerine geçeceğinizi bilmektir. Belirli ayarlamaları nerede yapacağınızı ve geçişi yapabilmek için ne zaman bir seçimden diğerine kayacağınızı bilirsiniz. Gösteride deneme bitmiştir. Haftada sekiz gösteri, yaşayan ve gerçek olan bir karakteri cisimleştiren çeşitli duygusal durumları, dürtüleri, düşünceleri ve davranışları yaratmakla meşgulsünüzdür. Fütursuz oyuncu, dürtülerini ödüllendirerek, sahnede oluşana göre anbean gerçekliklerini ifade ederek, gösteri sırasında da fütursuz olmayı sürdürür. Oyuna hizmet edilmelidir, ama bu sorumluluk seçimlerde ve yapmış olduğunuz yaklaşımlarda yatar. Bu çerçeve içinde, sürecinizden gelen bütün duygular ve performansın belli bir anında oluşan bütün uyaranlar, sahnede yaşanan tüm gerçekliğin bir parçası olarak içerilmeli ve kapsanmalıdır.

Gösteri zamanı geldiğinde, yazarın niyetine hizmet etmek sorumluluğu yerine getirilmelidir. Eğer oyuncu prova dönemini verimli kullanmışsa, yalnızca metnin beklediğini değil, karakterine yeni ve özgün boyutlar getirmiş olmayı da umabilir. Fütursuzluğun bir başka yan ürünü de daha geleneksel ve tutucu bir oyunculuk yaklaşımının sonucunda hiçbir zaman yüzeye çıkmayacak olan kişiliğinin birçok

cephesinin açığa çıkmasına izin vermesi ve bunu cesaretlendirmesidir. İstenen belirli bir davranışın kolaylaştırılmış bir biçimde yapılması halinde, oyuncunun yaşam akışı kesintiye uğrarken, seçimler sizi nereye götürüyorsa oraya gitmenizle ve her dürtünün ifade edilmesine izin vermenizle böyle bir kesinti oluşmaz. Bununla anlatmak istediğim, oyuncu bir duyguyu "oynadığında" oluşan durumdur. Kızgınlığı, üzüntüyü ya da benzerlerini oynuyordur. Oyuncu herhangi bir şeyi "oynarsa," bu sahte bir durumdur, gerçek olmayan bir durumdur, gerçekten bir duyguda OLMAdan sadece bir duyguyu temsil etmektir. Hissettiğimiz her duygu, bir dürtüler ağının parçasıdır. Kişi dürüstçe hareket ediyorsa, her ifade, duygusal renkler cinsinden çeşitlilik taşır. Örneğin, kızgınlık duygusu incinmişlikle, hayal kırıklığıyla, engellenme duygusuyla ya da uyaranlar o kişiyi ne hissetmeye itiyorsa onlarla doludur. Kolaylaştırılmış bir duygunun ise bir başlangıcı, bir ortası ve bir sonu vardır. Bir başka uyarana otantik olarak yol açmaz. Buna karşılık gerçeklik durumunda, bir duygusal dürtü diğerine, o da bir diğerine yol açar ve böylece sürer.

Oyuncu şunu umabilir: Gösteri zamanına geldiğinde, tekniği istediği sonuçları üretecektir. Seçimler her seferinde sizi duygusal yaşamın aynı alanına götürecektir, ama tam olarak eskiden hissettiğinize özdeş duygular hissetmeniz imkânsız olduğundan elbette bazı değişiklikler olacaktır. Dürtülerdeki değişiklikler oyunun gerçekliğini *tehdit etmez*. Bilakis işe, önceden tahmin edilemezlik öğesini katar ve gösterinin her seferinde yeni ve taze kalmasını sağlar. Oyuncunun her sahneye çıkışında ya da kamera önüne geçişinde yeni şeyler olur, beklenmeyen şeyler oluşur. Oyuncu, bu yeni gelenleri atmak yerine, onlara yaratıcı dürtüler olarak "gıda" gözüyle bakmalıdır. Beklenmeyen olmaksızın ya da anbean gerçekliklerin içerilmesi olmaksızın, hiçbir zaman birlik durumu oluşamaz.

Seçimler yeni ve taze olduğunda, eğitimli bir zanaatkâr için seçimler tarafından uyarılmış dürtüleri takip etmek oldukça kolaydır. Yine de bir oyunda uzun süre çalıştıktan sonra çeşitli tuzaklar oluşabilir: Oyuncu belirli duygusal tepkileri bekleme tuzağına düşebilir ya da bilinçsizce daha önceki gösterilerde iyi olduğunu düşündüğü ifadeleri tekrar etmeye çabalayabilir. Sonuçları önceden beklemeye, gerçek itkilerle hareket etmek yerine daha zihinsel, entelektüel bir yerden tepki vermeye başlayabilir. Bu oluştuğunda, organik akış aslında "frenlenmiş" olur ve "bayat"lar, tabiri caizse, daha temsili olur. Zanaatkâr ne kadar iyi eğitilmiş ya da ne kadar deneyimli olursa olsun, insan faktörü göz ardı edilemez. Oyuncu her zaman gösteri tuzaklarından sakınmalıdır. İşinde kendinden memnun olmamalıdır, bir dakika bile! Film çalışmaları sırasında, hazırlanma gerekliliğinin daima farkındayımdır. Belli bir çekimde değilsem, zamanı bir sonraki sorumluluğuma hazırlanmakla geçiririm. İşim bitene kadar da insanlarla kaynaşmam. Bir süre önce, bir filmin çekimindeyken, çekmek üzere olduğumuz sahneyi prova etmek için grup olarak hareketli bir aracın içindeydik. Ölüm kalım meseleleriyle ilgili ciddi bir sahneydi. Benim karakterim sinirli, grupla aynı görüşte olmayan biriydi. Onların fikir ve kararlarına karşı çıkan, haklı nedenleri olan telaşlı bir adamdı. Sahneyi deniyorduk, oyuncuların çoğu espri yapıyor ve sahnenin zorunluluklarıyla pek ilgilenmiyorlardı. Rahatsız oldum, ama bu gerçekliği daha önce çalışmış olduğum seçimlerimi kuvvetlendirmek için kullandım. Kızgın ve sinirliydim, ne sahne, ne de film o insanlara pek bir şey ifade etmiyordu. Bundan yararlanarak, sahnenin replikleri sırasında diğerlerinin nasıl hissettiğimi görmelerine izin verdim. Sahneyi çekmek üzere sesli çekim platosuna geçtiğimizde, provanın başından beri zamanımı kullanmış olduğumdan, hazırdım. O sırada onların şakalarına katılarak arkadaş

kazanmak derdinde değildim, derdim işimdi. Başkalarının yargılarından korkan pek çok oyuncu vardır. Fazla ciddi ya da işlerinde "biçimci" algılanmak istemezler, bu yüzden "çete"nin bir parçası olurlar, oysa ortaya koydukları işler zayıftır. Hayatınızın en önemli şeylerinden biriyle ilgiliyken nasıl *fazla ciddi* olarak algılanabilirsiniz?

Eğer gösteri belli bir süre ilerlemişken oyuncu tepkileri beklemeye ya da kendini belli duygusal yaşantılara itmeye başlamışsa, çok çabuk bir biçimde ne olduğunu tanımlamalı ve hemen onun üstesinden gelmelidir. Dürtüsel akış ne zaman kesilirse kesilsin, kişi bu durumu fark eder. Zihinsel yorum başlar, oyuncu kendinin farkında olma duygusundadır ve genellikle kendini beceriksiz hisseder. Tam bu kavşakta, birçok oyuncu "izleri örtmeye" başlar. Bir başka deyişle, yerine bir şey koymaya başlar ve sonradan salgın halini alan bir "rahatlık durumu"nu oluşturur. Bu rahatlık durumu gösterinin "çöpe gitmesine" sebep olur. Bu tür tuzakların panzehri, olmakta olanın hemen kabulüdür. Kişisel Envanter ve bu süreçle edinilen anbean tepkilerin ifadesi. Kişisel Envanter sahnenin repliklerinin altında ve seçim üzerine çalışmanın arasında bir İç Monolog (İç Ses) olarak sürer.

ÖRNEK:

ERKEK: (İçeri girerek) O bavulla ne yapıyorsun?

KADIN: Gidiyorum Jack ve durumu olduğundan daha fazla zorlaştırmanı istemiyorum!

ERKEK: İyileştirmemi demek istiyorsun herhalde?

KADIN: Evet. Konuştuk ve bittiğini biliyorsun, bırak artık ucunu.

(*Karşılıklı konuşmanın başlangıcında erkek kadının cevaplarını beklediğinin farkına varabilir ve kendisinin bir sonraki repliğinin duygusal içeriğini planlıyor olabilir. İşte tam bu noktada erkek sorunla ilgilenmeye başlamalıdır.*)

ERKEK: (İç Monolog): *Kendimi dinliyorum... Onun ne diyeceğini biliyorum, hatta nasıl söyleyeceğini bile, birdenbire fazlasıyla bedenimin farkına vardım*...(Yukarıdaki iç monoloğa bütün tepkilerini oyunun bir sonraki repliğine dahil ederek)... Lütfen Joan dur ve konuşalım!.. (İç Monolog repliklerin altında sürer ve Kişisel Envanter başlar: *"Nasıl hissediyorum... Rahatsızım..."* Bu hemen bir sonraki replikte ifadesini gösterir.) GİTMENİ İSTEMİYORUM... LÜTFEN...

KADIN: Bu sefer beni durduramazsın... Kararımı verdim, gidiyorum!!!

ERKEK: (Kişisel Envanter sürerken: *Bundan sonra ne yapacağımı bilemez bir haldeyim... Güvensizlik içindeyim)*... Seni seviyorum... bu senin için bir anlam ifade etmiyor mu?

(Kişisel envanter çerçevesi içinde yaşanan tüm dürtüler şimdi sahnenin duygusal yaşamının bir parçası haline gelmiştir.)

Eğer oyuncu Kişisel Envanteri sürdürür ve bunu bir İç Monolog haline dönüştürürse, içine düştüğü tuzaktan kurtulacak ve kesmedikçe daha itkisel ve organik olacaktır. Organik bir kanala girdikten sonra da sahne için kullandığı başlangıç seçimine yeniden yatırım yapmalı ve fütursuzca itkilerini replikler sırasında ifade etmeyi sürdürmelidir.

Bir başka sık rastlanılan sorun da seçimlerin kuvvetlerini kaybetmeleridir. Sıkça ve uzun zaman kullanma nedeniyle, bir zamanlar kuvvetli etkisi olan bazı seçimler itme kuvvetlerini kaybederler.

Oyuncu bunu fark etmeye başladığında, önce aynı seçime taze unsurlar katma olanağını araştırmalıdır. Örneğin, seçim duyusal bir süreçle yaratılıyorsa, ekleyebileceği

unsurlar, değişik, yeni ve heyecan verici duyusal sorular yoluyla gelebilir. Ben bu tür sorulara "Karamela soruları" diyorum çünkü bunlar, duyusal olduğu kadar duygusal olarak da oyuncunun hoşuna gider.

Seçim ayarlamaları bir gösteri sırasında da yapılabilir. Oyuncu her zaman kullandığı aynı seçimi kullanır, bu nedenle sahne zorunluluğunun orijinal itici gücü değişmez, sadece onu kuvvetlendiren yeni unsurlar ilave edilmiş olur.

Eğer ayarlamalar yeterli olmazsa, o zaman tamamen yeni bir seçim ortaya koyması gerekir, bu durumda bir miktar ev ödevi yapması gerekecektir. Oyuncunun yeni seçimi için evde yalnız başına çalışması yeterli değilse, başka bir oyuncuyla buluşmayı ve birlikte kısa bir prova yapmayı teklif edebilir.

FÜTURSUZLUĞU GELİŞTİREN TEKNİKLER

Fütursuz ifadenin anahtarı şudur; ne zaman gerçek dürtülerinizin ifade olmasına, boşalmasına izin veriyorsanız, organik bir OLMA hali yaşıyorsunuzdur. Buradan hareketle metindeki zorunluluklarınızı yerine getiriyorken de kendi gerçekliğinize itibar etmeyi sürdürürseniz, fütursuz bir haldesiniz demektir. Dürtüselliği uyaran herhangi bir alıştırma ya da teknik, fütursuzluğu da cesaretlendirir.

Fütursuzluğu arttıracak alıştırmanın ya da tekniğin türü, fütursuzluğun hangi alanıyla ilgili olduğunuza bağlıdır. Provada kullanabileceğiniz tekniklerden bazıları, metni fazla özgürce kullandıklarından kesinlikle gösteri sırasında kullanılmaya uygun değillerdir. Bu nedenle açık olması ve uygulamaya kolaylık sağlaması bakımından teknikleri üçe ayıracağım: 1. Felsefi, 2. Prova, 3. Gösteri.

FELSEFİ BİR FÜTURSUZLUK HALİNİ GELİŞTİRMEK İÇİN TEKNİKLER

Fütursuzluk kavramının tamamı bir düşünme biçimi ya da bir ruh hali olduğuna göre, oyuncu olarak fütursuz hale geçmenin ilk adımı, bu yaklaşımın en iyi çalışma biçimi olduğuna inanmaktır. Kavram oyuncu tarafından bir kez benimsendi mi, bir sonraki adım fütursuzca araştırma ve deneme hakkına sahip olduğunu hissetmektir.

Benlik Hazırlıkları

Çok çeşitli benlik (ego) alıştırmalarından herhangi biri, oyuncuya, kim ise o OLMA ve sahne üzerinde heyecan verici, önceden tahmin edilemez işler çıkartabilecek riskler alma hakkına sahip olduğunu hissettirecek hali kurmasına yardım edecektir.

Kendi Sözünü Söyleme

Bu, etrafınızda gördüğünüz, duyduğunuz ve hissettiğiniz her şey hakkında kişisel görüşünüzü genişçe ifade etmek ve hayat hakkında kişisel sözlerinizi içermek için tasarlanmış fütursuzluğu arttıran iyi bir benlik (ego) hazırlığıdır.

ÖRNEK:

"Baskı altında olmaktan hoşlanmıyorum... Bu provada bunu gidermek için ne kadar zaman gerekiyorsa kullanacağım!.. Senden hoşlanıyorum... Seninle çalışmaktan da hoşlanıyorum... Çalışırken eğlenmek istiyorum... Çünkü

birçok oyuncunun çalışırken korku ve gerilim yaşadıklarını düşünüyorum... Benim çalışmam gerilim içinde geçmeyecek, buna izin vermeyeceğim... Güvensizliklerim ne olursa olsun yaratıcı süreci araştırabilmem için bana yer ve zaman verilmesini istiyorum... Bu da benim çalışma biçimim, oyunculuk biçimim!.. Çalıştığımız oyunu seviyorum... Bu nedenle oyuna katkıda bulunmak istiyorum, bir başkasının sözlerini kukla gibi söylemek istemiyorum!.. Herkesin bana tuhaf bir şekilde gözünü dikmiş olduğunu görüyorum... Bu durumu kabul ediyorum, istediklerini düşünebilirler... Bu çalışmayı *kendim* için yapıyorum... ve kim isem, o olmaya hakkım var!.. Dünya korkup vazgeçen insanlarla dolu, ben onlardan biri olmayacağım!.. Tiyatroya inanıyorum... Kendi yaratıcı sürecime inanıyorum... Provayı gerçek amacı için kullanmanın her sanatçının hakkı olduğuna inanıyorum."

Alıştırma ne kadar gerekiyorsa o kadar uzatılabilir. Prova öncesinde ya da prova sırasında yapılabilir. Oyuncu, Fütursuz olabileceği noktanın neresi olduğunu hissediyorsa, cesaretini o noktaya yükseltene kadar alıştırmayı sürdürebilir. Oyuncunun, yukarıdaki tekniği kullanırken, hazırlığı yaptığı çevreye göre, sağduyusunu kullanması önemlidir. Alıştırmanın amacı, kendini serbestleştirmek olduğuna göre, oyuncu, yönetmen ya da diğer oyuncularla arasında düşmanlık oluşması istenemez. Bundan dolayı herkesi bir alıştırma yaptığınız ve niye yaptığınız konusunda bilgilendirmeniz yerinde olur. Buna karşılık, ifadelerinizde uzlaşmacı olmayın! Hissettiklerinizi ifade ederken, dürüst ve doğrudan olun, inançlarınızı savunun.

Hakkını Arama Hazırlıkları

Bu yaklaşım, yaratıcı çalışma yapabilmek için bazı haklara sahip olduğunuzu kabul etmekle ilgilidir. Provaya başlamadan önce bir hazırlık olarak sessiz yapılabildiği gibi,

prova sırasında herhangi bir zamanda duyulabilir şekilde de yapılabilir. Oyuncu daha fazla risk alarak, yani "kayda geçsin" durumuyla daha serbestleşecekse, bu alandaki duygularını diğerlerinin duyabileceği şekilde ifade eder.

ÖRNEK:

(İçsel bir bilinç akışı olarak ya da duyulabilir şekilde.)

"Vakit istemeye hakkım var... Provanın şu anında duyulmamam benim için sorun değil, çünkü şu anda ilgi alanım o değil. Bu role kendimi hazır hale getireceğim ve bunu yapabilmek için fazla aşina olmadığım yanlarımı uyandıran seçimleri çalışmalıyım. Ne zaman gerektiğini düşünüyorsam, o zaman durabilmeyi hak ediyorum. Diğer oyuncu arkadaşlarımın saygısını hak ediyorum. Ayrıca onların benimkini hak etmeleri gibi, ben de bu yolculukta onların desteğini hak ediyorum. İçinde çalışmak için yardımsever bir çevreye ihtiyacım var ve bunu isteyeceğim! Oyunculuk yapmaya bayılıyorum ve bu deneyimi harika bir hale getirmeye hakkım var! Metin için doğru yaklaşımları ararken bir oyuncu olarak başarısız olmaya hakkım var! Organik olarak başarabilmek için, başarısız olmayı göze alabilirim."

Hakkını arama tekniği oyuncunun, fütursuzca çalışmaktan dolayı kendini iyi hissetmesi ve zamanını verimli kullanabilmesi için tasarlanmıştır.

Kendini Özel Hissetme

Eğer oyuncu özel ve biricik OLMA haliyle temasa geçerse, kendi dürtülerini ifade etmeyi denemeye daha istekli olacaktır. Fütursuzluğu oyunculuğa bir yaklaşım olarak benimsemek zihinde başladığına göre, daha iyi bir seçeneğin olmadığına kendinizi ikna etmek iyi bir başlama noktasıdır.

İç Monologla ya da duyulabilir bir sesle, kendi hakkınızda özel, biricik ve ilginç hissettiğiniz her şeyi ifade edin.

ÖRNEK:

"Çok şey hissediyorum... Çok renkliyim ve hissettiklerimin çeşitliliğini ifade etmeme izin vermeliyim... Bütün canlı şeyleri derinden umursuyorum ve bu duygularımı ifade ederken gözümün korkutulmasına izin vermemeliyim. Doğam gereği dürtü doluyum ve oyunculuğumda bu halimi desteklemeliyim... Tamamıyla savunmasızım ve bu, başkalarıyla paylaşmak istediğim büyük bir Tanrı vergisi... Hoş bir mizah anlayışım var... Bunu da kullanacağım... Dünyaya bir katkıda bulunmaya kendimi adadım... Ben özelim çünkü dünyada tamamen benim gibi olan başka biri yok... Belli bir hareket etme biçimim var... Herkesten farklı bir sesim var... Reaksiyonlarım tamamıyla bana ait biriciklikte... Her şeyi sadece bana has, özel bir şekilde görüyorum. Bütün bunları araştırıp bulduklarımı yaratacaklarıma dahil etmeliyim!"

Özel olma duygusuna ulaşmak, oyuncunun bütün dürtülerini ifade ederken cesaretle risk almasına izin verir. Aynı zamanda bir tek ona has olan bireyselliğini ortaya çıkaracak, geliştirecek olan dürtüleri kucaklamasına neden olan kapıları da açar. Bu durum, bütün yaşadıklarını role getirmesini sağlar ve bu yoldan gidildiğinde, karakter, yazarın başlangıçtaki fikrinin ötesinde yeni boyutlar kazanır.

Oyuncunun kullanacağı her teknik benliği destekleyecektir ve kendine güven artacaktır. Başarmadaki ilk büyük adım, işin kendisine inanmaktır!

Provalarda Fütursuz Hal Geliştirmenin Alıştırma ve Teknikleri

Provalar belki de oyuncunun en fütursuz olabileceği yer ve zamandır. Ben provaların maceralı yolculuklar için

tasarlandığını ve eğer öyle değillerse de öyle olmaları gerektiğini düşünürüm. Oyuncu, karakteri yaratırken neredeyse her şeyi denemeye yüreklendirilmelidir. Metne karşı fütursuz olmak ise, oyuncunun kendisini sonuç endişeleri boyunduruğundan kurtarmasının, dürtülerin ve duygusal yaşantıların çeşitliliğini uyarmasının yoludur. Bu durum, oyuncunun sonradan ince bir işçilikle karakterin ince hatlarını yontacağı ilk hamuru oluşturur.

Bir Seçimle, Sesler

Provaların herhangi bir aşamasında, yeni başlamışken ya da prova döneminin ortalarında, oyuncular birbirleriyle ilişki kurmak için bir sahneye kendi seçimlerini kullanarak, ama söz kullanmadan yaklaşabilirler. Anbean birbirleriyle ilişki kurarlarken, metnin kelimeleri yerine, seslerinin tüm vokal yelpazesini kullanarak dürtülerini seslerle ifade edebilirler. Oyuncular kelimeler yerine sesleri ikame ettiklerinde, çok ilginç durumlar oluşmaya başlar! Aniden, duygusal olarak çok renklilik ve çok çeşitlilik ortaya çıkar. Oyuncu duyguların entelektüel tanımı ve açıklamasıyla tüm bağlantısını keser. Çok yüksek düzeyde bir önceden tahmin edilemezlik ve tazelik ortaya çıkar. Ayrıca sesler kullanıldığında, oyuncu, sahnenin mantığına illa uymak zorunda olmayan dürtülerin sansürlenmemiş akışını da uyarınış olur. Sahnenin repliklerine geri döndükleri zamansa, sesler tarafından üretilmiş dürtüsel vokal çeşitlilik sahnede kendini belli eder.

Bir Seçimle, Gibberish*

Bu alıştırma bir öncekine çok benzerdir ve benzer bir yaklaşım izlenir. İki oyuncu da sahne için karar vermiş ol-

---

* Gibberish (Cıbırca): Seslerden, hecelerden oluşan sözcükleri olan, anlaşılmayan ve dünya üzerinde tanınmayan bir dil.

dukları seçimlerine çalışırlarken, birbirleriyle yazılı diyalog yerine, Gibberish kelimelerle ilişki kurarlar. Alıştırmanın bütününde anbean gerçekliğini korurlar ve birbirlerine Gibberish tekniğiyle tepki verirler. İki oyuncu nesnel bir gözlemciye, bilinmeyen bir yabancı dili konuşuyor gibi gözükürler. Seslerle yapılan alıştırmada olduğu gibi, Gibberish tekniği de önceden tasarlamayı ve fikirleri oynamayı ortadan kaldırır. Beklenmeyene izin verir ve sahneyi daha önce hiç olmadığı kadar çeşitli duygusal renklerle doldurur. Seslerle yapılan alıştırmadan farkı ya da ilave olarak Gibberish'in değeri, oyuncuların, anlamları olmasa bile, soyut kelimeler ve cümleler oluşturmalarına izin vermesidir. Bu alıştırma ses çıkarmaktan çok konuşmak gibidir ve seslerle yazılı diyalog arasında iyi bir ara tekniktir.

ÖRNEK:

ERKEK: (Hem kendi seçimini çalışarak hem de o anda yaşadığı bütün yaşantıları kapsayarak) KARBOG... CONGOLA PROKOKO, FORBİS... KİCİK NOLGİNOLGİTZ?

KADIN: (Oda kendi seçimini çalışarak) FAGELAGİTZ ANDRITOF... NORTOFİTZ VA GOLOİTS... NİGİK KAN TOPLOTİ FORK NOFİTS MALATANA, İNDRİGİC MOLOTOS NOSİTGOS!

ERKEK: (Ona cevap vererek) YALITİ... AYA MOLITIS ANGALLA GİFİN... BEGALAGA NAKA BOONK!

KADIN: NGA NGA KİRİ NAGA NAGA!

Gibberish sahne, yazılı sahne kadar, hatta daha uzun sürebilir. Gibberish olarak yaptıklarında keşfedecekleri şeyler, mutlaka yazılı metne yansıyacaktır.

Anbean Başka Kelimelerle İfade Etme Doğaçlaması

Yazar tarafından yazılmış kelimeler yerine oyuncunun kendi bulduğu kelimeleri kullanması, fütursuzluğu arttırmanın daha geleneksel bir yoludur. Bu teknik sadece provada kullanılabilir, oyuncunun yazarın izni olmaksızın metinde değişiklik yapmaya hakkı olduğu anlamına gelmez.

Oyuncu, kendi bulduğu kelimelerle metni ifade ettiği zaman, sadece kendi kelimelerini işin içine sokmakla kalmaz, metne yeni kelimeler de ekler. Böylece diğer oyuncuyla ilişkisinden doğan bütün ilave dürtüleri yaşayıp ifade etme şansı bulur. Oyuncunun bu işlemi kelimesi kelimesine yapmasına gerek yoktur; satır satır metni takip etmesi gerekmez. Buradaki doğaçlama, sahnenin içeriğinin paralelinde olunmasına ve oyunun özünün yakalanmasına dayanır. Kelimesi kelimesine kendi kelimeleriyle oynamak oyuncu için bir başka tuzaktır, çünkü sürekli yazılı metnin yazılış sırasını düşünmesini ve sonunda uygun cümleyi kurmasını gerektirir. Kafasının içinde kapana kıstırılmış olur. Metne uygun düşecek yeni kelimeleri ve davranışları önceden tasarlamaya başlar. Oysa, başka kelimelerle ifade etme alıştırması, metindeki kelimelerin diziliş mantığına bağlı kalmaksızın, kelimesi kelimesine yapılmamış ise, kendine izin verme, fırsat verme, olanları kabul etme ve o sahnenin içindeki tüm itkileri içerme konusunda oyuncuyu özgürleştirir. Oyuncu, metnin çerçevesi içinde, kendi kelimeleriyle tüm kişisel duygularını ifade ettiği için, yazılı metne de aynı fütursuz duygularla yaklaşabilir.

ÖRNEK:

(*Sahnenin yazılı olan hali.*)

JOE: Bu ailede kararları almak neden hep benim sorumluluğumda?

ALMA: Bu hep böyle oldu, şimdi niye değiştirmeye kalkıyorsun?

JOE: Güzel! Alma... gerçekten çok güzel!.. Ama bu babamla ne yapacağımız konusundaki sorunu çözmüyor!.. Onu bu eve, yanıma alamam çünkü bir ev dolusu çocuğum ve kötü durumda olan bir karım var!

ALMA: Bunları daha önce de duyduk, ezbere biliyoruz!

JOE: Biliyor musun Alma, bütün yaptığın ağzını açmak ve beni kızdırmak... Bu niye hep böyle oluyor? Niye herhangi bir şeyi ukalalık yapmadan mantıklı ve akıllı olarak tartışamıyorsun?

ALMA: Senden hoşlanmıyorum Joe, hiçbir zaman da hoşlanmadım ve daha da ötesi, senin mazeretlerin umurumda değil... Benim hayatım seninkinden daha kolay geçmiyor, ama ben kimsenin omzuna kapanıp ağlamıyorum, değil mi?

JOE: Hayır Alma... sen kimsenin omzunda ağlamazsın çünkü kendi babana destek olma konusu umurunda bile değil... Ben yıllarca yaptım... Elini cebine atma zamanı geldiğinde neredeydin?

ALMA: Of, bu çok çirkin... Bunun benim için ne kadar zor olduğunu biliyordun!..

JOE: Peki, tamam, özür dilerim... ama beni gerçekten kızdırıyorsun... Dinle bak Alma, onu bir bakımevine göndermenin altından parasal olarak kalkamam, zaten o da başka bir yere gitmek istemiyor. (Sessizlik.) Onu birkaç ay için yanına alabilir misin?

ALMA: Bunun ne faydası olacak Joe?.. Birkaç ay sonra yine şimdi bulunduğumuz noktada olacağız!

JOE: Peki ne yapalım o zaman?

ALMA: Eğer cevabım olsaydı... söylemez miydim sanıyorsun? Dinle Joe... eve gitmem gerek... Harry evde, ona ve çocuklara yemek hazırlamam gerek... Bak,

Harry'yle konuşurum... Bilmiyorum... Belki onu bir-iki ay için alabilirim, gerisini sonra düşünürüz. (Gitmeye hazırlanır.) Ben de üzgünüm, Joe. Onu seviyorum, bunu biliyorsun.

JOE: Evet, biliyorum Alma... Peki, Harry'yle konuş ve sor bakalım o buraya gelip bir süre kalabilir miymiş... Yine şimdi gönderdiğim miktarı gönderirim... Biraz yardımı olur, ha? (Alma, Joe'ya doğru yürür, sarılırlar, Alma çıkar.)

Yukarıdaki varsayımsal sahne, kendi kelimelerine dökme alıştırmasının nasıl kullanılacağına örnek oluşturmak üzere yazılmıştır. Oyuncular kendi kelimelerine dökerken, parçanın Duygusal Zorunluluğu ve İlişki Zorunluluğu ile ilgileneceklerdir. Seçimler iki karakter arasındaki çelişkiye yönelik olacaktır. Aradaki tek fark, sahneyi çizmek için kendi kelimelerini kullanacak olmalarıdır.

Oyuncu, normal olarak, sahneye başlamadan önce hangi hazırlıkları yapıyorsa, sahneyi bu şekilde oynarken de yine aynı hazırlıkları yapmalıdır. Her zaman hangi sırayla seçimlerine çalışıyorsa yine aynı şekilde çalışıp sahneyi kendi kelimelerine dökmeye başlamalıdır.

(Kendi kelimelerine dökerek.)

ERKEK OYUNCU: (*Kadın oyuncuyla ilişki kurarak*) Bu durumda olmaktan bıktım. Bütün kararları almaktan sorumlu olmak istemiyorum. (Kadın oyuncudan tepki almadığını hisseder) Orada ağzın açık durma, bir şey söyle!

KADIN OYUNCU: Ne söylememi isterdin? Bütün konuşmayı sen yapıyorsun ya!

ERKEK OYUNCU: Biliyorsun... Herkesi ve her şeyi taşıyan insan olmaktan hoşlanmıyorum...

(Kendini kızgın ve görülmez hisseder.) Ve artık senin ukalalıklarını dinlemek istemiyorum... Yıllardır destek olsun diye para verdim durdum. Sense, kıçının üstünde oturdun, bana alkış tuttun...

KADIN OYUNCU: (Keserek... bir sürü duygu hissederek... kızgın, saldırıya uğramış.) Bir dakika Bay KAHRAMAN... Senin hakaretlerini dinleyecek değilim... Bunu yıllarca yaptım zaten.

ERKEK OYUNCU: (Sözünü keserek) Bak, Alma... bu şekilde bir yere varamayız. Bu çirkin kavgayı keselim ve ne yapabiliriz ona bakalım. (Karışık duygular içinde, nasıl devam edeceğini bilemeyerek. Oyuncu kendi kelimelerine dökme işini yaparken bütün bu duyguları da sonraki satırlarda dahil eder.) Benim durumumu biliyorsun, babamı eve alamam. Kahretsin! Neyin neden olduğunu biliyorsun... Tanrı aşkına, anlasana. Ben milyoner değilim... Bu nedenle onu bir yaşlılar evine de gönderemem. O zaman, geriye ne yapmak kalıyor?

KADIN OYUNCU: Benim üstüme atma, Joe... Zaten elimizdeki parayla karnımızı zor doyuruyoruz.

ERKEK OYUNCU: Babamı birkaç ay için evinize alamaz mısınız? Hiç olmazsa böyle bir yararı olurdu.

KADIN OYUNCU: (Yönetildiğini ve bu duygu ile babasıyla ilgili seçiminin duygusal tepkisi arasında bölündüğünü hissederek) Ne

yararı olur ki? Sonra hepsi aynen yeniden başlayacak. Hem bir dakika, yine senin beni idare etmene izin veriyorum... Allah seni kahretsin, Joe! Kendi çıkarların için beni kullanmandan bıktım. Buradan defolup gidiyorum... (Kadın oyuncu sahneyi terk etmeye hazırlanır.)

ERKEK OYUNCU: (Onu durdurarak... önüne geçer. Yumuşak) Bir dakika bekle... Seni üzdüğüm için özür dilerim. Dinle, ikimiz de babamızı seviyoruz. O zaman niye birbirimizi yiyoruz?

KADIN OYUNCU: (Ağlamaya başlar... gerçekten incinmiştir.) Kendimi çaresiz hissediyorum, hiçbir şey yapamayacakmışım gibi geliyor. Güya kardeşimsin oysa, beni köşeye sıkıştırıyorsun ve bu sana zevk veriyor.

ERKEK OYUNCU: (Kadın oyuncudan gerçekten etkilenmiştir. Gider ve sarılır. Onun duygularından görülür bir şekilde etkilenmiş olarak... onu tutar.) Özür dilerim... Nasıl hissettiğini anlıyorum. Seni seviyorum! Lütfen Alma, Harry'yle konuş, bak bakalım bir şey yapılabilir mi?

KADIN OYUNCU: (Susar. Ona bakar. Oyuncular birbirlerini gerçekten umursarlar.) Tamam Joe... Ben de seni seviyorum... (Onu yanağından öper ve çıkar.)

Yukarıdaki, metni kendi kelimelerine dökme örneğinde, her iki oyuncu da gerçekten metnin çerçevesi içinde kalmıştır. Yine de aralarında, yazılı senaryonun sözlerinin

işaret ettiğinden çok daha fazla yaşantı oluşmuştur. Anbean başlarından geçen her şeyi içermeleri ve bunları kendi kelimeleriyle sözlü olarak ifade etmek için kendilerine izin vermeleri, bu kısa sahneye daha fütursuzca yeni ifadeler getirebilmelerini serbestleştirmiştir. Bu teknik sahnenin altmetin incelemesinde ve seçimlerin nerelere götürdüğünün bulunmasında da mükemmel bir yoldur. "Zayıf yazılmış" sahnelere yeni öğeler ve dürtüler eklenmesine yardımcı olur. Kendi kelimelerine dökme aynı zamanda oyuncuyu yazılı kelimelerle "spot altında" olmaktan kurtaran çok iyi bir prova tekniğidir, çünkü oyuncunun, replikleri engel yaratmadan, kendi gerçekliklerini kuracak zamanı kazanmasını sağlar.

Çocuk Şarkıları ve Şiirleri

Mantık yürütmeyi ve bulunmuş fikirleri oynamayı önlemek ve sahnede fütursuzluğu arttırmak için oyuncu, replikler yerine çocuk şarkıları kullanabilir. Seçimleri için çalışmayı sürdürerek ve ilişki zorunluluğunu koruyarak, oyuncu basitçe, "Daha dün annemizin kollarında yaşarken" kelimeleri ve devamıyla ilişki kurabilir.

Kafiye tuzağına düşülmedikçe herhangi bir çocuk şarkısı ya da şiiri kullanılabilir. Bu tuzağa düşüldüğünde ise, şiir kullanımı etkili olmaz çünkü anbean kendi dürtülerinizi ifade etmek yerine, şiire hizmet ediyor hale gelirsiniz.

ÖRNEK:

ERKEK: Daha dün annemizin?

KADIN: Mini mini bir kuş donmuştu...

ERKEK: Kollarında yaşarken, çiçekli bahçemizin yollarında koşarken...

KADIN: Pencereme konmuştu... aldım onu içeriye...

ERKEK: (Keserek.) Şimdi... Okullu olduk...

KADIN: (Vurgulayarak) Cik cik cik cik!! ötsün diye... Pır pır ederken canlandı.

ERKEK: Sınıfları!!.. Doldurduk...

KADIN: Ellerim bak boş kaldı.

ERKEK: (Kadının hissettiklerini anlar ve bunu bir sonraki satırda ifade eder.) Sevinçliyiz hepimiz... Yaşasın okulumuz...

Çocuk şiiri yazılı repliklerin yerine geçer, böylelikle, bulunmuş bir fikri oynama ve liderlik eğilimini ortadan kaldırır. Oyuncular artık seçimlerini keşfetme ve kendi dürtülerini şarkının sözleriyle ifade etme bakımından özgürdürler. Tekrar metne döndüklerinde ise, sahnede genellikle daha dürtüsel ve daha fütursuz olduklarını hissederler. Bu tekniğin faydası, kelimelerin anlamı üzerindeki vurguyu dürtülere taşımasındadır. Bu da yalnızca fütursuzluğu değil, çok daha geniş bir duygusal renk spektrumunu canlandırır.

Koşullar İçinde İki Kişilik Aldatmaca

Bu teknik son derece keyfi bir şekilde başlatılır. Metnin kelimelerini kullanarak, her iki oyuncu provada sahneyi oynarken, beklenmedik ve önceden tahmin edilemez şeyler yaparak birbirini aldatmaya çalışır. Bu fütursuzluk tekniğinden en iyi sonuçlar, metnin gereklerini yerine getirmek üzere her iki oyuncunun da karşılıklı seçimlerine çalıştıkları sırada alınır. Birbirini aldatma çeşitli şekiller alabilir; fiziksel olarak beklenmedik şeyler yapabilirler ya da repliklerini tamamıyla mantıksız, beklenmedik ifadelerle söyleyebilirler. Herhangi biri sebepsiz veya anlamsız bir şekilde diğerinden uzaklaşabilir ya da yakınlaşabilir ya da bu tekniği ne kadar uzağa götürmeye istekli oluşuna bağlı olarak, davranışlarında tamamıyla mantıksız olabilir. Eğer iki oyuncu da provada bu tekniği kullanma üzerinde anlaşmışsa ve birbirlerinden gerçekten nasıl etkileniyorlarsa onu ifade etmek için kendilerine izin veriyorlarsa, bu çeşit bir tekniğin provadaki sonuçları ilginç ve verimli olabilir.

İç-Dış Monolog

Fütursuzluğa bağlı olarak bu alıştırma kitap boyunca birkaç kez ele alınacaktır; çünkü bu alıştırma, oyuncuyu hemen içinde bulunduğu anın gerçekliği neyse ona odaklar. Bu teknik, çeşitli şekillerde ve çeşitli nedenlerle kullanılabilir. Bir prova tekniği olarak, fütursuzluğu arttırmak için kullanılırken, sessiz ya da duyulabilir şekilde yapılabilir. Metnin replikleri aracılığıyla birbirleriyle ilişki kuran oyuncular, yazılı kelimelerin arasında iç dünyalarında neler olduğunu ifade edeceklerdir. Böylelikle, yazılı sahnenin çerçevesi içinde kendi gerçek duygularını da kaybetmemiş olacaklardır. Oyuncuların her biri, replikler arasında ya da repliğini söylerken iç yaşantısını dışavurduğunda, yalnızca fütursuzlaşmakla kalmaz, sahnenin her anına kendi kişiliğini de katmış olur.

ÖRNEK:

ERKEK: Akşam yemeğini nerede yemek istersin? (İç Monolog: Kendimi amma da beceriksiz hissediyorum! *Bu kadın gerçekten güzel, onunla sahiden yemeğe çıkmak isterdim.* (*Replik*) Hoş bir yere mi gitmek isterdin, yoksa bir şeyler mi getirtelim?

KADIN: (İç Monolog: *Gerçekten acıktım, keşke sahneyi çalışmaya başlamadan önce bir şeyler yeseydim... Bana tuhaf tuhaf bakıyor.*) Önemli değil, sen ne dersen, ben ona uyarım.

ERKEK: (İç Monolog: *Sana ne yapmak istediğimi söylemekten çekiniyorum!*) Bana bırakıyorsan, o zaman şöminedeki ateşinin önüne rahatça oturup bir şeyler yemeyi tercih ederim.

KADIN: Tamam... Üstüme daha rahat bir şeyler giyeyim, sen de Çin yemeği ısmarla mesela... (İç Monolog: Ih... *Çin yemeğinden nefret ederim... şimdi bir lazanya olsa!*) Birazdan dönerim.

Bu teknik tüm sahne boyunca sürebilir ve İç–Dış Monoloğun ifadesiyle uyarılan yaşantı, sahnenin bir parçası olur. Eğer oyuncular İç Monologlarını sesli yapmayı tercih ederlerse, o zaman kuşkusuz karşılıklı olarak bundan etkilenecekler ve tepkileri de ona göre olacaktır. Diğer taraftan eğer oyuncular, İç Monologlarını sesli olarak ifade etmezlerse, bu durum sadece kendi davranışlarını etkileyecek ve diğer oyuncunun tepkisi İç Monoloğu duymasına kıyasla sadece davranışlardan etkilendiği kadar olacaktır. Provada ne yakalamak istediklerine bağlı olarak her iki teknik de geçerlidir. Eğer oyuncular metne "yapışmak" istiyorlarsa, yazılı repliklerde hiç değiştirme yapmak istemiyorlarsa, o zaman dürtülerini, yüksek sesle dile getirmemelidirler. Eğer içsel yaşantıyı keşfetmek ve birbirlerinin düşündüklerine, hissettiklerine sırdaş olmak istiyorlarsa, duyulabilir teknik bu durumda daha iyi bir tercih olacaktır. İç–Dış Monolog, bir sahnede oyuncuyu dürüst tutmak için çok iyi bir yol olmanın yanı sıra, önceden tasarlamaya ve mantığa panzehirdir.

Seçim Fütursuzluğu

Provada fütursuzluğu arttırmaya genellikle seçimin kendisini araştırınakla başlanır. Bu arada, seçimi çalışırken maceracı ve deneysel olmak da her zaman yaratıcı bir uygulamadır. Araştırma ve keşfetme sürecinde fütursuz olmak daha fazla itici güç sağlar.

Bir seçimde fütursuz olmak, seçim yaklaşımına göre değişir. Örneğin seçim belirli bir insansa ve seçim yaklaşımı Duyu Belleği ise, fütursuz öğe, oyuncunun seçimi yaratırken Duyu Belleğine yaklaşım biçiminde kendini belli edecektir. Oyuncu, normal yapılandırılmış Duyu Belleği sorularının yanı sıra, yaratma sürecinde olduğu seçimle ilgili olarak beklenmedik ya da şaşırtıcı hileli soruları sormaya önem verecektir!

ÖRNEK:

(Oyuncu tanıdığı bir kadını duyusal olarak yaratma çalışması yapmaktadır.) *Boyu ne kadar uzun?* (Her sorudan sonra görsel cevap) *Omuzları ne kadar geniş?.. Vücudunun biçimi nasıl?.. Ayakta duruşu nasıl?.. Kolları nerede duruyor?.. Saçlarının rengi?.. Alnındaki saç çizgisinin biçimi nasıl?..*

Duyu Belleği, ta ki oyuncu seçimini yaratana kadar geleneksel şekliyle bir süre devam edebilir. O noktaya geldiği zaman seçimle ilgili fütursuz soruları sormaya başlayabilir.

ÖRNEK:

Gözlerinin arasında ne kadar mesafe var?.. Gözleri ne renk?.. Sol göz ne renk?.. Sağ göz ne renk?.. Tam anlamıyla başka başka yönlere baksalardı gözleri nasıl gözükürdü? Ağzını açtığı zaman, eğer bütün ön dişleri yok olmuş olsaydı ne görürdüm? (Oyuncu bütün bu fütursuz sorulara duyusal olarak cevap verirken –yani görürken– aslında duyusal tepkiler yaratmaya çalışmaktadır.) Eğer gözlerinden biri parlak kırmızı olsaydı, diğeriyle farkı nasıl olurdu? Eğer burnunu karıştırmaya başlasaydı, bunu hangi parmağıyla yapardı?.. Parmağı burnun ne kadar içine girerdi?

Bu fütursuz duyusal keşif örneğinde sorular acayiptir, çünkü geleneksel olmayan araştırmayı yüreklendirmenin ne olduğunu açık hale getirebilmek için kasti olarak tasarlanmışlardır.

Bu şekilde özgürlükler tanıyarak oyuncu daha eğlenceli hale getirdiği seçim yaklaşımı sürecine ilgisini arttırmakla kalmaz, aynı zamanda çok çeşitli dürtüsel tepkileri de uyarır. Bütün bunlar, önceden tahmin edilemezliğe ve fütursuzluğa doğru birer adımdır.

Eğer oyuncu, bir seçim yaklaşımı olarak Hayali Monolog kullanıyorsa, fütursuzluk öğesi monolog içinde söylediği

şeylerde var olacaktır. Eğer seçim yaklaşımı bir İnanırlık ise, macera, oyuncunun İnanabilirliği yönelttiği yönde yer alacaktır!

Her seçim ve yaklaşımda, o belirli tekniğin uygulanmasında, fütursuz olmak mümkündür. Karışımı oluşturanlar ise, hayal gücü, cesaret ve seçim sürecinde gerçekten fütursuzluğu maceraperest bir biçimde arttırma arzusudur.

Karşıtlıklar Araştırması

Prova dönemi, karakterin bütün öğelerini bulmak, o öğeleri kendi kişiliğinde yakalamak ve apaçık olanın tam tersine davranması için karakteri motive eden "alt yaşamı" keşfetmek gibi, çok çeşitli yaratıcı amaçlar için kullanılabilir ve kullanılmalıdır. Karşıtlıklar Araştırması, davranışlarda sıradışı yanlar keşfetmek, aynı zamanda önceden üretilmiş fikirleri yıkmak ve fütursuzluğu arttırmak için iyi bir yoldur. Araştırdığınız karakter, diyelim ki geçimsiz, kızgın, her sahnede nefret kusan bir kişi olsun. Neredeyse bedeninde hiçbir yumuşak yer olmadığı izlenimini veren, öfkeli ve oyun boyunca şiddet saçan biri olsun. *Siz, oyunculuğunuzda, bir prova tekniği olarak, tam ters yönü tercih edebilirsiniz!* Şiddettense, daha insancıl duygular olan sevgi ve şefkati ortaya çıkaracak seçimler yapabilirsiniz. Çevrenizi, dünyaya ve içindeki herkese karşı sıcak ve sevgi dolu hissettiren seçimlerle kuşatabilirsiniz.

Doğaldır ki, eğer bu arayışta başarılı olursanız, en azından başlangıçta, metnin gerekleri elbette yerine getirilmemiş olacaktır. Ama bu çalışma, bu karakterin o hale dönüşmesinin nedenlerini anlamanıza yarayacak birçok kapıyı aralayacaktır. Aynı zamanda, oyunun sahnelerinde ilişkileri, fikirlerden türememiş bir biçimde kuracaktır.

Parçadaki karakterin aşikâr davranışının tersine yönelmek "kör gözün parmağına" oyunculuğu da engellemenin

ilginç bir yoludur. Bu, bir karakteri siyah ya da beyaz gibi tek boyutlu yapmanın önlenmesidir. Adolf Hitler bir yaratıktı ve kötülüğün havarisiydi, yine de halkı ve dünya için harika şeyler yaptığını düşünüyordu. Çocukları çok sevmesiyle ilgili bir şöhreti vardı, belli ki yumuşak ve çekici anları da vardı. Sadece yaratığı betimlemeye kalkan bir oyuncu açıktır ki bütünlüklü bir insan yaratamayacaktır. Hitler haklı olduğuna ve dünyayı kurtardığına inanıyordu; onu oynayan oyuncu da aynen buna inanmalıdır. İşte bu nedenle Karşıtlıklar Araştırması yapmak, karakterin ve parçanın zorunluluklarını yerine getirmek için her zaman en gerekli çalışmalardan biridir. Mesela oyuncu ilk provalarda oyunun karşıtlıklar yönüne gider ve provalar ilerlediğinde uyarmış olduğu bu sevgi dürtülerini hayal kırıklığına uğratmanın ve inkâr etmenin yollarını bulur. Oyundaki diğer karakterler tarafından reddedilmenin, yüz verilmemenin yolunu bulur. Sonra da diğer oyunculara karşı içerlemeler, düşmanlıklar oluşturmaya ve karakterin parçada hissettiği dürtüleri organik bir kaynaktan *gerçekten hissetmeye* başlar. Zamanını iyi kullanarak yalnızca fütursuz bir OLMA durumu yaratmakla kalmaz, bunun yanı sıra, davranışının türediği kuvvetli bir organik gerçeklik temelini de kurar. Aynı zamanda, duygusal yaşamın kaynağı olan itkiyi yaratmaksızınn karakterin duygularını ifade eden yapay davranış tuzağını da önlemiş olur.

Aldatmaca Araştırması

Bu da ivedi bir dürtüselliği uyarmak için kullanılan bir başka keyfi tekniktir. Bu alıştırma belirgin olarak metnin zorunluluklarıyla ilgilenmediğinden, provalarda kullanılmalıdır. Yaklaşımın amacı, oyuncuya çok çabuk olarak fazla sayıda uyaran sunmaktır. Bu, oyuncunun öylesine "dengesini bozar" ki yüksek derecede dürtüsel bir fütursuzluk

hali yaratır. Aldatmaca deneyiminden sonra yeniden oyunun repliklerine döndüğünde, oyuncu, gerçek dürtüsel iç yaşamıyla yakın temas haline geçmiş olur. Alıştırma çok hızlı önermeler ve bu önermelere verilen ani tepkilerin cesaretlendirilmesi şeklinde yapılır.

ÖRNEK:

(Yazılı sözlere geçtikten sonra alıştırmaya başlar.)

ERKEK: Harry, senin sorunun, tembelliğin... Dünya sen nasıl istiyorsan öyle dönsün istiyorsun, bu gerçekleşmediğinde surat asıyor, yaramaz bir çocuk gibi hareket ediyorsun. Eh, artık büyümenin zamanı geldi...

Bu noktada oyuncu kendinin ve bir sonraki satırın farkındalığını hissedebilir. Provada Aldatmaca Araştırmasını denemeyi seçebilir... Tekniğe sesli, yan sesli ya da sessiz olarak, kendine önermeler yapma yoluyla başlayabilir.

ERKEK: İlk yıldan beri bir elin yağda bir elin baldasın... *Kapıda duruyor, elinde bir bıçak var, benim peşimde... Karım kanepede, yaralı... Tanrım kan akıyor. Annem sandalyede ağlıyor. Köpek halının üzerinde ölmüş... Yerde yatıyor ve dili sarkmış!..* (Görmek istemediği bir kişinin orada olduğu izlenimini uyandırır.) *Duvarlarda çıplak insan fotoğrafları. Nereye baksam çıplak insanlar görüyorum... kapılarda, duvarlarda... 1.80'lik tavşan Harvey sahneye girdi... Büyükannem bikini giymiş... Ona göz kırpıyor!..*

Eminim bir fikir edindiniz. Burada önemli olan, "yaylım ateşi" şeklinde önermelerde bulunmak ve her önermeye, keyfi bile olsa, bir tepki vermektir. Tepkilerin bazıları gerçek olacak ve diğer kaynağı sahici duygulara yol açacaktır. Oyuncuları ne yaptığınız konusunda aydınlatmanız tavsi-

ye olunur, yoksa bir tiradın ortasında aklınızı kaçırdığınızı sanabilirler.

Frapan Abartmalar

Başlık alıştırmayı açıklıyor. Oyuncu kendini bastırılmış hissettiğinde basitçe davranışlarını abartmaya karar verir; fiziksel, sessel ve sözel olarak. Bu, sözlere inanılmaz frapanlık ve müzik getirmesinin yanı sıra, ciddi bir sahneyi baleyi andıran bir gösteriye çevirir. Bu, gürültülü olma, abartma ve metnin zorunluluklarıyla hiç ilgilenmeme halinde oyuncu istediği kadar ileri gidebilir. Kendini daha serbest, daha dürtüsel ve metne karşı daha fütursuz hissettiği noktada, yeniden kullandığı seçimine dönebilir ve yakalamış olduğu dürtüsel özgürlüğü yazılı metne taşıyabilir.

İşçiliği kullandıkça ve fütursuzluğu arttıran teknikleri giderek daha fazla tanıdıkça, siz de fütursuz olmanın yeni yollarını keşfedeceksiniz. Prova, oyuncunun deneme, araştırma ve bir süre için metne karşı dilediğince fütursuz olma özgürlüğüne ve hakkına sahip olduğu bir yerdir. Belki de provalar tam olarak özgürlüğün yaşandığı tek dönemdir. Eğer bu fırsat faydalanılmadan kaçarsa, oyuncu gerçekten bir şeyler kaybeder.

Gösteri Sırasında Fütursuzluğu Artıran Teknikler

Daha önce de belirttiğim gibi, gösteri dönemi özel bir sorumluluk ve disiplin ister. *Oyuncu metnin zorunluluklarının ve taleplerinin içini doldurmak ve onlara hizmet etmekle yükümlüdür*! Birçok "tiyatro adamı"yla gösteri sı-

rasında oyuncuya tanınacak serbestlik konusunda tartışacağımdan eminim. Geleneksel düşünenler "konuşmanı yap yeter" felsefesini sadakatle savunacaklardır. Bir başka deyişle, söz bir kere belli bir şekilde söylendikten sonra, her zaman aynı şekilde söylenmelidir. Bence bu çok saçmadır ve her zaman çok saçma olduğunu düşünmüşümdür! İşte bu sınırlı düşünme biçimi, tutuk, önceden tahmin edilebilir, sahte gösterilere neden olur. Seyirci de Broadway oyunu görmek için ödemiş olduğu 40 ya da daha fazla doları mazur göstermek için bu oyunlara göz yumar.

Oyuncu bu tür eskimiş düşünme biçimlerine karşı savaşmalı ve hakikatin tarafını tutmalıdır! Hem kendi kişisel hakikatinin hem de oyunun hakikatinin. Oyuncunun rehberi ne olacaktır? Gösteride fütursuzluğun ölçüsünü nasıl bulacaktır? Fütursuzlukla yanlış yorumlama arasındaki sınırı nasıl fark edecektir?

Birkaç yıl önce, Actors Studio'da Joan Hotchkis'i kendi yazdığı bir oyunda yönetiyordum. Yine uzun bir prova dönemi lüksümüz vardı. Okulun yönetmenler bölümünde çalışıyorduk. Ona sahnenin replikleri sırasında ve repliklerin arasında, andan an'a hissettiği her şeyi ifade etmesini söyledim. İlerlemenin pek elle tutulur olmadığı bir dönemdeydik, Joan oyuncu olarak hem genel hem de sahneye ilişkin korkuları ve güvensizlikleriyle boğuşuyordu. Bana birkaç kez repliklerin ortasında avazı çıktığı kadar bağırmak istediğini söyledi ve, ben de ona, "Yap o zaman!" dedim. Rol, üst sınıf banliyösünde oturan, ağır orta yaş bunalımlarından geçen bir kadına aitti. Her konuda hüsrana uğramış, intihar etmeyi tasarlayan biriydi. O gece Joan, kendi kendine konuştuğu, sağa sola telefonlar ettiği sahneyi çalışıyordu. Karakterin o sahnedeki duygusal zorunluluğu, yoğun hayal kırıklığı, ne yapacağını bilememek ve kontrol edilemez bir korkuydu. Sahnenin ortalarında bir yerde Joan, o ana kadar ve o anda hissettiği her şeyi içeren, insanın kanını

donduran bir çığlık attı. Sonra da çığlığın onun içinde serbest kıldığı her şeyi sahneye taşıyarak provayı sürdürdü.

Sahne bittiğinde, her provanın sonunda âdet olduğu üzere yaptıklarımızın tartışmasına giriştik. Olanlar hakkında hem olumlu hem de olumsuz geribildirimi gerekti-ren birçok sorusu vardı. Bölümdeki oyun yazarlarından biri, yönetmen olarak bana, o çığlığın sahnede yazılı olup olmadığını sordu. Yazılı olmadığını ve Joan'i sahneyi çalışırken yaşadığı tüm dürtüleri içermesi konusunda yüreklendirdiğimi söyledim. Cevap, hem yazarlar hem de yönetmenler arasında büyük bir tartışma başlattı. Soruyu soran yazar, metinde böylesi değişiklikler yapma hakkını bana kimin verdiğini öğrenmek istediğini söyledi. "Bir yazarın yaratısını yanlış yorumlamak sorumsuzluktur," dedi. "Bir metinde yazılmış olan karakterin davranışını değiştirmeyi nasıl düşünebilirsiniz?" Yazarlardan bazıları hışımla ayağa kalkmışlardı. Ben de bir soruyla karşılık verdim: "Karakterin o sahnede bu şekilde davranması mümkün değil mi?" Bir an düşündü, sonra bunun "mümkün olabileceğini" isteksizce kabul etti, ama kendisinin davranışı öyle yorumlamadığını da ilave etti. Hemen, davranışı nasıl görmüş olursa olsun, bunun onun sorumluluğu olduğunu düğünü umursamadığımı belirttim. Eğer bir oyunda ya da bir sahnede karakterin o şekilde davranması mümkünse, o zaman bu durumun kabul edilebilir olduğunu ekledim. Aynı zamanda, sahnenin o anında çığlığın uygun ya da olası olmaması halinde bile, çığlığı atıp atmamanın kesinlikle oyuncunun yorumu ve bireysel zevkiyle ilgili olduğunu da söyledim. O sırada herkesin üzerinden atlayıp geçtiği en önemli gerçek, oyuncuydu, ne yapacağını bilemeyen, tedirgin ve güvensiz olan oyuncunun (ki bu durum o sırada oynadığı sahne için doğru ve gerçekti) içindekilerden arınmasıydı. Bu durumun kabul edilemez alternatifi ise, gerçekliği inkâr etmek ve (oyuncu olarak) duygusal blokajla mücadeleye devam etmekti. Bu sadece oyuncuya, soruna

rağmen, gerçek olmayan davranışı oluyormuş gibi göstermesinin yolunu açardı. Oysa Joan, kendi gerçekliğini içererek ve karmaşıklaşmış duygulardan arınarak, sahnenin devamında organik olarak işlemek için kendisini özgürleştirmiş oldu.

Bir sahnedeki Fütursuz ifadenin ölçütü, oyuncu ya da yönetmenin sorular sorarak metinde belirtilmemiş olan dürtüleri doğrulayabilmesine ve içerebilmesine bağlıdır: O anda karakterin öyle davranması ya da tepki vermesi mümkün müdür? Eğer cevap EVET ise, durum hoş görülebilir. İşçilikte ilerledikçe ve işinizde gerçek dürtülerinize yer verdikçe, cevabın HAYIR olması durumunun ne kadar seyrek olduğunu göreceksiniz.

Tüm Dürtülerin İçerilmesi, Korku ve Kafa Karışıklığı

Herhangi bir sahnenin ortasında, oyuncu herhangi bir engelin farkına varırsa, o andaki duygusal yaşantısını, karakterin ifadesinin bir parçası haline getirmesi çok önemlidir. İnsanlar günlük hayatta duygusal ketlenmeler ve engeller yaşamaz mı? Ne yapacağımızı bilemeyerek, güvensizlik yaşamaz mıyız ve doğrudan doğruya söz etmesek bile, bunu ifade etmez miyiz? O zaman bu durum, oyundaki bir karakter için de neden geçerli olmasın? Eğer karakter, tüm yaşantısının bir parçası olarak bütün dürtülerine itibar etmeye kendisini koşullandırmışsa, o zaman bir anlamda, sahnede hiçbir zaman sorun yaşamayacak demektir.

ÖRNEK:

"Olmak ya da olmamak... İşte bütün mesele bu... (*Kendimi garip hissediyorum, her yaptığımın farkına varıyorum... Bedenimi izliyorum...*) Bu noktada, oyuncunun

gerçek iç duygularının tiradının bir sonraki cümlesinde kendini göstermesi kabul edilemez midir? Her şeyden önce Hamlet, yeniyetme bir delikanlıdır. O anda, bir ölüm kalım meselesiyle boğuşurken, huzursuz olması mümkün değil midir? Eğer Shakespeare'i, karakterlerini insani olmayan ve gerçekdışı yapan füturla tanrılaştırmak üzere uysallaştırırsanız, cevap hayır olur. Bence, Shakespeare hepimizden daha Fütursuzdu.

Kişisel Envanter

Kişisel Envanter, bir sahnede, herhangi bir anda ne hissettiğinizi bulmanın yoludur. Gösteri sırasında oyuncunun, önce dürtüsünü tanımlamak, sonra da ifade etmek için kullanabileceği bir tekniktir. Bunun bir sahnenin ortasındayken nasıl yapıldığını gösteren bir örnek, bu bölümün başında mevcuttur.

İç Monolog

Bu, provalarda kullanılabilen İç–Dış Monolog alıştırmasına benzer bir alıştırmadır. Ana fark, İç Monolog, oyuncunun söylediği repliklerin altında sessizce, bilinç akışı şeklinde cereyan eder. Bu tarz bir akışı cesaretlendirerek, oyuncu, sahne üzerinde kesiksiz, önceden tahmin edilemez, dürtüsel bir yaşantıyı uyarır. Aslında gerçek yaşamda, daima içimizde süren bir çeşit iç monolog vardır. Oyuncu, İç Monoloğun doğasına, etkilendiği uyaran cinsine göre karar verecektir. Eğer o sahne için yapılmış olan seçim oyuncuyu etkiliyorsa, onu karakterin hissettiği ve düşündüğü şekle çok benzer bir biçimde hissetmeye ve düşünmeye itecektir. Bu şekilde İç Monolog, oyuncu ile karakter arasında işbirliği yaratarak karakterin yaşamının akışı haline gelecektir. Bu, karakterin oyuncunun içinde yaşamasını ya da oyuncunun kendisi olmasını sağlayacak-

tır. Söylemek istediğim, oyuncu, karakter olmaz, aslında karakter, oyuncu olur.

Dürtüsellik Alıştırması

Bir sahnenin ortasında, oyuncu istediği sayıda Dürtüsellik Alıştırmasını harekete geçirebilir. Her şey gayet iyi giderken oyuncunun birden sıkıntıya düştüğünü, ki bu bazen olur, kendini belli davranış ve ifadelere ittiğini, ama bunun sonucunda da içinde bulunduğu durumdan kurtulmak istemesine karşın, sadece sıkıntılarının daha fazla farkına vardığını düşünelim. Bu durumda, İç Monolog, Kişisel Envanter, Kabul Etmeler, bütün problemlerin kabul edilmesi ve içerilmesi gibi durumu iyileştirebilecek panzehirleri deneyebilir. Ancak diyelim ki sorun çözümlenmedi, Bağlantısız Dürtüsellik ivedilikle dürtüsel tepkiler uyarmak için çok iyi bir tekniktir ve herhangi bir şeyin sizi sürüklemesini önlemek bakımından da iyi bir yaklaşımdır.

Bağlantısız Dürtüsellik Alıştırması

Alıştırma, ilkin anbean dürtülerinizi fark etmenizle başlar... sonra, bu dürtülerin sahnenin replikleri içinde kendilerini ifade etmelerini desteklemenizle devam eder. Buradaki *bağlantısız* sözcüğü, dürtülerin birbirleriyle ilgisi olması gerekmediğini vurgulamak için kullanılmıştır, zaten genellikle de ilgisizdirler. Mantıki bir tepkiden, tamamen bağlantısız bir düşünceye dönüşebilirler.

Bu süreç içsel olarak cereyan eder. Oyuncu repliklerinin altında, aralarında ya da diğer oyuncuyu dinlerken alıştırmayı harekete geçirebilir.

ÖRNEK:

(Sahnenin Replikleri) "Eğer o sınava çalışmazsan, sınıfta kalacaksın..." ve bunun anlamını biliyorsun! (*Bu kavşak-*

ta, oyuncu bağlantısız dürtüsellik tekniğine başlar.) Bana bakıyor... Bundan hoşlanmıyorum... mavi duvarlar... konuşuyor... ürpermeler hissediyorum... ışık. İşte kamera... motor... komik olma! Heyecanlıyım... bundan çok hoşlanıyorum, çok hoşlanıyorum... Sözleri düşünüyorum... mobilyaları görüyorum...

Bu dürtülerin ifadesi belli belirsizdir ve genellikle önceden düşünüp tasarlamayı hemen ortadan kaldırır.

Yukarıda verilen Bağlantısız Dürtüsellik tanımı sizi ilişkilerden ve sahneden koparırmış gibi görünse de koparmaz. Üstelik dışarıdan bakıldığında, çevresine, diğer oyuncuya (karaktere) ve kafasından geçen düşüncelere tepki veren bir insan gibi görünür. Çok doğal olmanın yanı sıra, sahnedeki ilişkileri tahrik eden bir açıklık ve yüksek enerji durumunu uyarır. Aslında enerjisi tükenmiş bir sahnenin yeniden şarj olmasını sağlar. Bir sahneye dürtüsellik yaklaşımının uygulanma süresi, sizin gerekli gördüğünüz kadardır. Önemli olan, diğer karakterle anbean ilişkilenmedir ve bunun bir ilişkiye yol açması umulur. Bu teknik, sorun gidericidir, rasgele kullanılmamalıdır.

İki Kişilik Aldatmaca

Bu faydalı bir girişimdir ve genellikle eğlencelidir. Uzun süre devam eden bir gösteride birbirlerini uyanık tutmak için birçok oyuncunun beklenmeyen şeyler yaptıkları bilinir. Yine de ne yaptığınızın farkında değilseniz, yaptığınız, oyun için tehlikeli olabilir. Oyuncular ilkin, aralarında bu tekniği uygulayacaklarına karar vermeli ve nedenleri üzerinde konuşmalıdır. Bu oyun değildir, gerçekliğin tahmin edilebilirliğe düşmesini engelleyen yaratıcı bir yaklaşımdır. Gösteri Fütursuzluğunu arttırır, oyunu dürtüsel ve taze tutar. Diğer alıştırmalar gibi, oyuncuların ya da yönetmenin iyi bir nedeni olmadıkça kullanılmamalıdır.

Sahne sırasında oyuncu, tabii ki oyunun mantığını bozmamak kaydıyla, beklenmeyen şeyler yapmaya başlar. Eğer duygusal dürtüsü ya da bir anlamı varsa, daha önce hiç ifade etmediği şekilde, diğer oyuncuya fiziksel olarak dokunabilir. Anları abartabilir, bir aksesuarla oynayabilir, olası olmadığı bir anda gözlerini duvara dikebilir, diğeriyle ilişkisini kesebilir, böylelikle, diğer oyuncuyu dikkatini toplaması için zorlayabilir. Tüm bu aksiyonlar ve ilişki biçimleri sahneye uymak *zorundadır*; anın ya da sahnenin gerçeğini yıkmamalı ya da dikkati dağıtmamalıdır.

Birbirlerini aldatmayı seven Lunt ve Fontanne arasında cereyan eden ilginç bir tiyatro öyküsü vardır. Bir gece Broadway'de oyun sürerken, sahne görevlisiyle anlaşmış olan Lunt, sahnenin ortasında, daha önce orada olmayan bir telefon zili sesi ayarlamıştır. Telefon çalınca aniden diğerine döner ve "Telefon çalıyor, sevgilim," der. Eminim Fontanne şaşırmıştır, ama gider, telefonu açar. Sonra gözünü bile kırpmadan Lunt'a döner, "Sanaymış, sevgilim," der. Nedenlerinin ne olduğunu bilemem, ama eminim ki bu tür bir aldatmaca, hem oyun hem de birbirleri için tazelenmiş bir dürtüsellik ve eğlence kaynağı olmuştur.

Eric ve Ange Fütursuz Hazırlık çalışmasında

3

İşçilik Hazırlıkları

İşçilikle ilgili üç ana alan vardır: zorunluluklar, seçimler ve seçim yaklaşımları. Bunlar yalnızca işçiliğin konularıdır. Hazırlıklar ise, iki değişik alanda yapılabilir: enstrümantal hazırlık ve işçiliğe hazırlık. Bu kitap tamamen işçiliğin araştırılmasını konu almış olduğundan, bir sonraki bölümde ele alınan hazırlıklar, işçilik hazırlıklarıdır.

Hazırlık, oyunculuğun en geniş bölümüdür, çünkü işçilikle işleyebilme beceriniz tamamıyla onu yapmaya hazır olmanıza bağlıdır. Bir gerçeklik yaratabilmek için, önce enstrümantal alanda, bir OLMA durumuna ulaşmış olmanız gerekir, bu yüzden hazırlığın ilk adımları en önemli olanlarıdır. Hazır olduğunuzda, metinle ilgilenme sorumluluğunuz ve onunla baş etme zorunluluğunuz gündeme gelir. Bu noktada artık enstrümantal hazırlıktan işçilik hazırlığına geçebilirsiniz.

Sonsuz sayıda hazırlık olasılıkları vardır, siz de çalıştıkça yenilerini keşfedecek ya da icat edeceksiniz. İhtiyaçların geniş yelpazesini karşılamak üzere benim kullandığım hazırlıkların, belli sayıda önemli kategorileri vardır. Her bir kategori belli bir nedenle oluşturulmuştur ve "gerektiğinde kullanılmalı" ilkesiyle kullanılır. Yine de denenen tekniklerin ve alıştırmaların çeşitliliğini arttırmak, süreçte ustalaşmak için önemlidir.

Asırların gizemi: Bir oyuncu oynarken ne yapar? Eşit derecede gizemli bir diğer soru da: Bir oyuncuyu oyuna ne *hazırlar?*

Hazırlığın sekiz ana kategorisi vardır:

Standart gevşeme kümesi, ilgilenme hazırlıkları, duygusal hazırlıklar, benlik [ego] hazırlıkları, geniş arındırıcılar, ilişki hazırlıkları, ara hazırlıklar, fütursuz hazırlıkları. Her bir hazırlıkta iki yol kullanılır: enstrümantal ve işçilik.

Herhangi bir hazırlığı, Enstrümantal Hazırlık veya İşçilik Hazırlığı olarak kullanmanın temel farkı, seçtiğiniz hazırlığın enstrümantal tarafına ağırlık verdiğiniz zaman, ifade etmenin önünü kesen duygusal blokaj ve engelleri ortadan kaldırıyor olmanızdır.

Aynı tekniği İşçilik Hazırlığı olarak kullandığınız zaman ise, vurgu duygusal halin etkilenmesi ve değiştirilmesi üzerindedir (sizi ya bir duygusal durumdan diğerine götürmesi ya da yepyeni bir duygusal durumu uyarması ve kışkırtması yoluyla).

Şeytan Çıkartma Alıştırmasını örnek olarak alırsak, bir Enstrümantal Terapi Alıştırması olarak kullanıldığında, gerilimden ve yumak olmuş dürtülerden arındırır... Tüm bloke olmuş duyguları boşaltır, böylelikle oyuncu bir OLMA halinde işleyebilmek üzere serbestleşmiş olur.

Oysa aynı alıştırma, vurgudaki belli belirsiz bir değişimle, çok daha geniş duygusal tepkileri uyarabilir... kızgınlık, öfke, hayal kırıklığı gibi ve bu duygular daha sonra oynanan sahneye ya da sahne için kullanmakta olduğunuz seçime değiştirilmeksizin taşınabilir.

Hazırlığın itici gücü iki şeye dayanır: Birincisi o anda var olan bir OLMA halini değiştirebilmek için bir hazırlığı ya da seçimi kullanmaya enstrümantal olarak hazır olmalısınız. İkincisi, o özel hazırlığı neden kullandığınızı ve o tekniği araştırarak neye ulaşmayı umduğunuzu tam olarak bilmelisiniz. Bir hazırlığı rolü geliştirmek amacıyla kullanmak, tıpkı bir sahne için bir seçimi kullanmak gibidir, buna karşılık, enstrümanı gerilimden arındırmak hazırlık öncesi bir durumdur.

Daha önce de sözünü ettiğim gibi, bu her iki alanda da kullanılabilir. Ya oynamaya hazır olma sorunu göz önüne alınarak enstrümanla ilgilenilir ya da özellikle bir sahnenin söz konusu zorunluluğuna odaklanılır.

STANDART GEVŞEME KÜMESİ

Bu küme "Başla" işaretidir ve kesinlikle enstrümantal alana aittir! Gevşemiş olma hali, sanatçının yaratıcı olabileceği yegâne hal olduğundan, buradan başlanır. Çok sayıda yararlı gevşeme alıştırması vardır. Etmenlerin çeşitlerine, ne kadar gergin oluşunuza ve ne tür bir gerilim yaşadığınıza vb. bağlı olarak bazı alıştırmalar diğerlerinden daha çok işe yaradığından, siz de size olumlu etki yapan başka alıştırmalar bulabilirsiniz.

Fiziksel Gevşeticiler

Film çekiminde bir sahnenin çekilmesinden hemen önce yapılacak gevşemeyle herhangi bir şeyi "yerine getirme" zorunluluğunuzun olmadığı zaman yerde yatarak yaptığınız gevşeme birbirinden oldukça farklı deneyimlerdir. Göze çarpmadan kullanabileceğiniz birçok gevşetici vardır.

Ağırlık ve Yerçekimi Gevşemesi

Bu alıştırmaya kendi vücut ağırlığınızı yavaşça abartarak başlayın ve bunu kendinizi yeteri kadar ağır hissedene kadar sürdürün... Öyle ki sonunda kolunuzu kaldırmak adeta büyük güç gerektirir hale gelsin. Bunu yapmayı sürdürürken aynı zamanda yavaşça kollarınızı yukarıya kaldırın ve abartılmış ağırlıkların yerçekimiyle yere düşmelerine izin verin. Bunu bedeninizin diğer parçalarıyla da yumuşakça tekrarlayın. Bu süreci gerçekleştirirken derin

derin nefes almayı unutmayın, çünkü derin nefes gevşemeye yardımcıdır. Bu alıştırmayı ekip ışıkları düzenlerken, yönetmen bir başka oyuncuyla konuşurken ya da siz bir Seçime çalışırken yapabilirsiniz. Kimsenin sizin neyin içinde olduğunuzu bilmesine gerek yoktur. Bu tekniği, "hazırlığa hazırlık" için yapılan enstrümantal yaklaşımdan ayıran, bütün bu işçilik hazırlıklarını bir işçilik zorunluluğuyla ilgilenecekken yapmanızdır. Bu, alıştırmanın vurgusunda yapılan bir ayarlamadır.

Ger ve Gevşet

Fiziksel gerilimi bedeninizdeki kaslarınızı yorarak harcayıp dağılmaya zorlayabilirsiniz. Bunu, bedeninizdeki kasları son noktaya kadar gererek ve sıkarak, sonra da esneterek ve her bölgedeki gerilimi yavaşça serbest bırakarak sağlayabilirsiniz. Bu hareketler, gerçekten fiziksel olarak gevşemiş hissedene kadar birkaç kez tekrarlanabilir. Alıştırmayı iki şekilde deneyebilirsiniz. Tüm bir alıştırma olarak, bütün bedeni aynı anda kassal gerilimden kaskatı olacak şekilde gererek ve aynı şekilde bütün bedeni aynı anda tamamen serbest bırakarak ya da başınızın tepe noktasından başlayıp o bölgeyi gererek, ta ki ayak ucunuz gerilene kadar, teker teker diğer bölgeleri ilave ederek yapabilirsiniz. Elbette gevşerken aynı süreci tersten uygular, her bölgeyi teker teker serbestleştirirsiniz. Bu, fiziksel gerilimden kurtulmanın uç bir yoludur. Yine de bazı durumlarda, özellikle dikkat sizin üzerinize toplanmışken, sahne boyunca toplanmış gerilimi atmakta oldukça çabuk işe yarar.

Derin Soluma

Adından anlaşılacağı gibi, giderek havayı, bedeninizin daha derinine, daha derinine almaya çalışın. Bu tekniği uygularken daha fazla hava soluma eğiliminin farkında

olarak, yavaşça her seferinde ciğerinize çektiğiniz hava miktarını arttırır, sonra aynı miktarda havayı dışarı bıraktığınızdan emin olursunuz. Alıştırmaya iyi bir yaklaşım da aşağıdan yukarıya doğru dolan, boş bir kap olduğunuzu hayal etmek ve havayı her içinize çekişinizde, ayaklarınızın tabanından başlayarak başınıza doğru kendinizi doldurduğunuzu düşünmektir. Bu hayali yardım, daha dolu ve daha derin solumanızı kolaylaştırır. Bu süreç size bir dizi yarar sağlar. Öncelikle, kesinlikle gevşetirken kanınızın oksijen miktarını yükseltir, kendinizi daha iyi hissetmenizi sağlar ve bir enerji patlaması yaratır.

Bütün fiziksel gevşeme teknikleri, metinle ilgilenmeye başlamadan önce yapılabileceği gibi, prova veya gösterim sürecinde herhangi bir zamanda kullanılabilir. Alıştırmaları enstrümantal çerçeve içinde kullanırken kendinize daha fazla zaman tanıyabilir, yüksek sesler çıkarabilir ve alıştırmalara genel bir fiziksel hazırlanma şekliyle yaklaşabilirsiniz. İşçilik için kullanırken ise, genellikle, daha hızlı ve daha az göze batacak şekilde çalışmak gerekir.

Gerin ve Esne

Gerinmek ve esnemekten daha doğal ne olabilir? Garip gelebilir, ama her iki hareket de gerçekten önemli fiziksel yararlar sağlar. Genellikle, yeteri kadar oksijen almadığımız zaman esneriz; o zaman esneme, bedenin gereksindiği bir şeyi alma biçimidir. Gerinme ise, bedenin kendisini normal pozisyona sokmasını sağlar ve yorgunlukla gerilimin yaratmış oldukları "dolaşıklığı" çözer. Esnediğinizde yalnızca daha fazla oksijen almakla kalmaz, aynı zamanda hem gırtlağınızı açar hem de boğazınızdaki gerilimi gevşetmiş olursunuz. İsterseniz, ilginç bir deneyim olarak, birkaç satır replik söyleyin, sonra birkaç dakika esneyin. Esneyip tekrar repliklere döndüğünüzde, sesinizin daha

zengin ve birkaç oktav daha aşağıda olduğunu fark edeceksiniz.

Duyarlılaştırma

Özellikle ihtiyaç ve koşullara bağlı olarak akıllıca seçilmişlerse, bazı alıştırmaların diğerlerinden daha çok işe yaradığı bütün hazırlık çeşitleri için söylenebilir. Duyarlılaştırma, gevşeme kümesinin bir parçasıdır ve temel enstrümantal bir çalışma olarak ele alındığında beş duyunun her biriyle tek tek yapılır. Bir işçilik tekniği olarak ele alındığında ise, aynı alıştırma daha seçici ve sadece gerekli olduğu düşünüldüğünde kullanılır. Diyelim ki, duyusal bir seçimi araştırma sürecindesiniz ve duyularınızın durgun, tepkisiz olduğunu fark ediyorsunuz. Ya sebatla çalışmayı sürdürür ve bu durumun değişmesini umarsınız ya da duyularınıza daha uyandırıcı sorular sorarsınız. Yine de bunlardan hiçbiri işe yaramıyorsa, bir sahnenin ortasında seçiminize çalışıyorken duyarlılaştırma hazırlığını araya serpiştirebilirsiniz. Bu, gerçekliğin kesintiye uğraması gibi görünse de tam tersine, yapılan çalışma gerçekliğin bir *parçası* haline gelir. Çalışırken yapılan duyarlılaştırma, Enstrümantal Hazırlık olarak yapılan duyarlılaştırmayla aynı şekilde yapılır. Tek fark, zorluk çektiğiniz duyuyu ya da duyuları diğerlerinden ayırır ve tüm enerjinizi o duyuya yöneltirsiniz. Diyelim ki işitme duyusuyla sorun yaşıyorsunuz, diğer oyuncunun sesini yoğunlaştırılmış bir dikkatle dinleyin ve her öğeyi, niteliği, tonu ve sesin derinindeki tüm kişisel özellikleri gerçekten duyun. Bir süre için "kulaklarınızda yaşayın" ve asal seçiminize değin duyusal soruları yeniden sorun. Süreci ne kadar gerekli ise o kadar tekrarlayın.

Duyarlılaştırma süreci her beş duyu için aslında aynı şekilde yapılır, alıştırmanın vurgusu duyarlılaştırdığınız

o belirli duyuya yoğunlaşmadadır. Dokunma konusunda zorluk yaşıyorsanız, tüm konsantrasyonunuzu bedeninizde tepkileri yükseltmek istediğiniz bölgeye yöneltirsiniz. Eğer bu elinizse, o zaman odağınız duyarlılaştırmayı istediğiniz el bölgesine kaymalıdır... tepkisellikte o bölgenin karıncalandığını hissedene kadar elinizde "yaşamalısınız". Bir sahnenin ortasında olduğunuzu ve duyarlılaştırma ihtiyacı duyduğunuzu düşünün. Repliklerinizi söylerken seçiminize çalışmayı sürdürün, ama duyarlılaştırma sürecini de tüm bu meşguliyetinizin bir parçası olarak içerin. Eğer işinizde fütursuz olmaya sahiden istekliyseniz, hazırlık süreci işinize dahil ettiğiniz doğal bir parça olacak ve işinize önemli derece renk ve boyut getirecektir.

Kişisel Envanter

Gevşeme kümesinin son bölümü ise Kişisel Envanterdir. Bu hazırlık, ne hissettiğinizi bulmak ve hissettiğiniz o dürtüleri anbean temelinde ifade edebileceğiniz bir yere vardırmak için yapılır. Harika bir enstrümantal hazırlıktır ve organik bir hali uyarmak için gereklidir. İşçilik hazırlığı olarak kullanıldığında, ilk replikten önce başlayarak sahne boyunca içsel gerçekliğinizle bağlantınızı kaybettiğinizi düşündüğünüz herhangi bir anda yapılabilir. Enstrümantal olarak hazırlandığınızı ve sahnenin ilk zorunluluğuyla ilgilenmeye hazır olduğunuzu düşünün. Bir seçimi çalışmaya başlamışken, hissettiklerinizde bir ikiye ayrılma olduğunu fark etmeye başlıyorsunuz. Sahneye başlıyorsunuz, ama yazarın sözleri sizin hissettiklerinizle bağlantılı değil... Tam tersine, sözleri dinliyorsunuz ve bir sonraki cümlenin kulağa nasıl geleceğini düşünüyorsunuz. Sizi tekrar gerçekliğin içine sokacağını umarak seçimi çalışmak istiyorsunuz, oysa tersine, gittikçe ondan daha uzaklaşıyor ve davranışlar öngörmeyi sürdürüyorsunuz. Bu noktada Kişisel Envanter

hazırlığını kullanarak, neredeyse kesin olarak, dürtülerinizi yeniden uyandırabilirsiniz.

Kişisel Envanter, kendinize basitçe "Ne hissediyorum?" sorusunu sorarak ve cevabını vererek yapılır. Eğer Hazırlığı, bir alıştırma olarak yapıyorsanız, sorulara işitilebilecek şekilde cevap verebilirsiniz. Ama bir sahnenin ortasındaysanız, sorunuza cevabı ya sessiz ya da sahnenin davranışları ve sözleri yoluyla verirsiniz. Kişisel Envanter süreci, siz sahneyi oynarken ona daha fazla ihtiyacınız kalmayana kadar sürüp giden bir İç Monolog olarak devam eder.

SAHNE

ERKEK: Oturup anlaşmamızı gözden geçirmeliyiz!

KADIN: Acelen ne, daha çok vakit var.

ERKEK: Bu konuyu halletmek istiyorum. Artık hayatımda huzur istiyorum.

Diyelim ki erkeğin repliklerini söylüyorsunuz ve o sözlerin arkasındaki gerçek yaşantıyla bağlantısız hale geldiniz. O anda Kişisel Envanter sürecine başlayabilirsiniz:

KADIN: Barışmak mı istiyorsun?

ERKEK: Pek öyle değil, Helen, yürütebilmek için yıllarca çabaladık... (Kişisel Envanter: *Ne hissediyorum?.. Kendimi gergin hissediyorum... Rahatsızım... Cansızım, ruhsuzum*)...

Bu olurken ve otantik iç dünyanızla daha fazla bağlantı kurarken, metnin sözlerinin ve hareketlerinin içinde kendi duygularınızın ifadesini destekleyin. İşte bu birleşme noktasında çoğu oyuncu bütün o rahatsızlık verici duygularını inkâr etmek ister, onların metne ait olmadıklarını düşünür, daha da ötesi, sahne üzerinde bu derece güvensiz ve rahatsız olduklarının başkaları tarafından bilinmesi onlara utanç verici gelir. Birçok oyuncu –eğer gerçekte içte

yatan duygularını bilmek gibi bir şansa sahipse tabii– bu noktada, kendi duygularını halının altına süpürür ve fikir bazında karakterden istenen davranışı sunmayı sürdürür.

Bu durumun seçeneği ve doğru olan karar ise, farkına vardığınız bütün dürtüleri sahnenin bir parçasıymışçasına dahil etmektir. Eğer gerginseniz ve rahatsızsanız, hatta ruhsuzsanız bile, karakterin tam da öyle hissetmesi mümkün değil midir? Karakter öyle hissetmiyorsa da gerçek dürtülerinizi entelektüel fikirler adına inkâr etmek, gerçekliğin akışında kısa devre yaptırmak anlamına gelir. Bu, gösteri fütursuzluğunun nasıl çalıştığına mükemmel bir örnektir. Eğer repliklerin altında Kişisel Envanteri yapmayı sürdürür ve "Nasıl hissediyorum?"un cevaplarını, replerin içine dahil ederseniz, karşınızdaki oyuncu–karakterle ilişkide, kişisel duygusal bakış açınızı ortaya koyar ve oldukça kısa bir sürede, heyecan verici birliği mümkün kılarsınız.

İLGİLENME HAZIRLIKLARI

Çok sayıda ilgilenme disiplini ve alıştırması vardır. Bu alan son derece geniştir, çünkü oyuncu, *kendini unutarak ilgilenmedikçe*, film ya da tiyatroda gerçekliği uyarma konusunda çok önemli olan ilişki türüne ulaşamaz.

İlgi Eşiği

İlgilenme teknikleri üzerinde çalışırken, ilgi eşiği kavramını anlamak, size önemli miktarda zaman ve enerji kazandıracaktır. İlginizi çeken şeylerle ilişki kurmanız, anlam taşımayan şeylerle ilişki kurmak için zorlamanızdan her zaman daha kolay ve daha eğlencelidir. Hazırlık açısından, özellikle ilginizi çeken şeyleri aramakla işe başlayabi-

lirsiniz. Bazen bir yerin belli bir kısmı ilginizi çeker ya da bir nesnenin sadece bir bölümü. O durumda sadece o yer ya da nesnenin o bölümüyle ilgilenin.

İlgi eşiği basitçe, sizin için anlam taşıyan şeyleri aramaktır. Eğer bu teoriyi bütün işinize uygularsanız, bu, sizi doğrudan nesne ya da seçimin ana damarına götürecektir.

Kullanılabilir Uyaran Taraması

Bu alıştırma, herhangi bir yerde yapılabilir ve son derece basittir. Bulunduğunuz odada ya da sahnede, etrafa bakarak işe başlayın ve bırakın gözleriniz bütün mekânı "tarasın". Duyularınıza hitap eden nesneler üzerinde durun ve onları keşfedin. Eğer mümkünse, nesneye gidin ve onu tutarak ya da koklayarak merakınızı giderin... Koşullara göre mümkün olduğu kadar diğer duyularınızı da kullanın. Nesneyi istediğiniz derecede keşfettikten sonra diğerine geçin. Tamamıyla ilişki kurana ve kendi dışınıza çıkana kadar araştırmayı sürdürün ve çevrenizi keşfedin. Bu teknik en çok, ilgili olmaya kendinizi zorladığınızda değil, ilginize izin verdiğiniz zaman işe yarar.

Tekniğin iyiliği, sessizce yapabilmenizde yatar ve yaparken hiç dikkat çekmezsiniz. Eğer bunu günlük yaşamınızın bir parçası haline getirirseniz, farkındalık düzeyinizi de yükseltebilirsiniz. Dünyada daha fazla şeyi görmeye başlarsınız; daha fazla görünce de daha geniş yaşamaya başlarsınız.

Unutulmamalıdır ki *ilgilenme*, gerilimin ve kendinin farkında olmanın doğal düşmanıdır. İlgilenme çalışması yapar ve onu bir hazırlık olarak kullanırsanız, geriye *hiç* gerilim kalmaz.

Merak Ediyorum, Algılıyorum ve Gözlemliyorum

Bu, diğer oyuncunun doğrudan içine işleyen harika bir yoldur. Sahnedeki partnerinizle ilişki kurma sürecinize yavaş yavaş onu gözlemleyerek başlayın. Ne yapıyor, nasıl giyinmiş, elinde ne tutuyor ve ne hissediyor görünüyor gibi. Alıştırmanın gözlemleme bölümü aşikâr olan her şeyle, orada olan ve baktığınızda göreceğiniz şeylerle ilgilidir. Gözlemlemeyi istediğiniz kadar derinleştirebilirsiniz. Şimdiye kadar o kişide hiç fark etmemiş olduğunuz şeyleri... yüzünün özelliklerini... saçının, gözlerinin rengini... konuşurken başını oynatış biçimini... sürdüğü farın rengini, saçının gözlerini nasıl sakladığını... ve diğerlerini arayabilirsiniz.

Algılamak ise, bir başka tür ilişki kurmaktır. Bunu yapmak için daha derinlere bakmak, daha çok soru sormak ve gözlemleme yeteneğinize meydan okumak gerekir... Daha karmaşık bir ilişki kurma biçimidir.

Gözlerine bakıyorum... benimle göz teması kurmaktan ne kadar çabuk kaçındığını görüyorum... gözlerini bütün yönlere kaçırıyor, orada korkuyu görüyorum... belki de biraz üzüntü... Bana gülümsüyor... ama gergin... Aynı zamanda sıcaklık da görüyorum, neredeyse işbirliği için yalvarış... Konuşmasında çocuksu bir yan var... neredeyse ondan hoşlanmamı ister gibi... gerilimini, omuzlarını sıkmasından algılıyorum, bu da sahnede rahat hareket etmesini engelliyor... içinde kalabalık bir 'alt yaşantı'nın varlığını algılıyorum, ama alt yaşantının çok azı, oyunculuğunda ya da yaşamında kendini belli ediyor... Karşısındaki kişiyle teması engelleyişi gerçekten ilginç, özellikle dışarıdan görülebilir bir şey hissettiğinde... Gözlerine daha dikkatli baktıkça, daha çok korku görüyorum... Ayrıca orada iyilik

de var... Önemli bir şey söyleyecekmiş gibi olduğunda ağzını sıktığını görmek çok tuhaf... fiziksel yakınlığı engelliyor.

Bu süreç bir İç Monolog olarak yaşanır ve Monolog, alıştırmayı her iki taraf birlikte yapmadıkça, genellikle diğer oyuncuyla paylaşılmaz. Bütün sahne boyunca sürebilir.

"Merak Ediyorum" bölümü ise, gerçekten merak ettiğiniz herhangi bir şeyi merakla araştırmaya kendinizi yüreklendirmenizdir. "Merak Ediyorum" bölümü de aynen "Gözlemliyorum," "Algılıyorum" bölümleri gibi yapılır. Eğer alıştırmayı kendi kendinize yapıyorsanız sessiz, diğer oyuncuyla birlikte yapıyorsanız, o zaman sorularınızı yüksek sesle sorarsınız. Diğeri istiyorsa cevap verir.

Şu anda ne düşündüğünü merak ediyorum?.. Acaba şu anda ne yaptığımı biliyor mu?.. Acaba kaç yaşında?.. Hiç evlenmiş mi?.. Beni çekici buluyor mu?.. Oyunculuk dışında ne yapıyor?.. Nasıl bir yerde yaşıyor?.. Acaba gördüğüm gerçekten üzüntü mü?.. Acaba neyi ifade etmek istiyor?..

Alıştırmayı yaparken, alıştırmanın çeşitli alanlarında ileri geri gidebilirsiniz. Önce algılar... sonra merak eder... sonra birkaç dakika gözlemleyebilirsiniz.

Kendi başınıza sessizce ya da diğer oyuncuyla duyulabilir sesle de yapsanız, faydalı bir alıştırmadır. Birbirinizin içine nüfus edersiniz ve bu, bir ilişkinin kurulmasını sağlar.

Sessizce yapmanın faydası, daha kişiye özel bir düzlemde algılar, merak edersiniz ve bu bazen gerçek merakı kışkırtır.

Duyusal Keşif

Duyu Belleği iyi bir ilgilenme alıştırmasıdır, çünkü her duyusal çalışma, gerçekten ilişki kurmayı gerektirir. Sah-

nedeki nesnelerden herhangi birini ya da diğer oyuncuyu seçtikten sonra onun hakkında duyusal sorular sorarak Duyusal Keşfinize başlayabilirsiniz.

Diyelim ki, provaya başlamadan önce üç-dört dakikanız var ve sahnenin ilk seçimini çalışmadan önce ilginizin düzeyini yükseltmek istiyorsunuz. Sahnenin birinci duygusal zorunluluğuyla tutarlı olan bir çeşit duyusal ilgilenme alıştırması yapmak, akıllıca bir karar olur. Sahnenin ilk duygusal zorunluluğu diğer karakter için duyduğunuz endişe ve empati olsun. O zaman, birlikte oynadığınız diğer oyuncuyla ilişkili bir duyusal keşif yapabilirsiniz.

ÖRNEK:

Onun gözlerinde ne görüyorum? (Bu duyusal soruya bırakın gözleriniz cevap versin. Görsel olarak cevap verin.) *Yüzünde ve ifadesinde bana onun kırgın ve üzgün olduğunu anlatan nedir?* (Yine görsel duyunuza sesleniyorsunuz, öyleyse gözlerinizi görmeye cesaretlendirin ve bu sorunun cevabını diğer oyuncunun bütün yüz öğelerine tepkiyle verin.) *Gördüğüm bedende, duruşta neler var?* (Görme duyusuna hitap eden fiziksel bir soru daha.) *Sesi kulağa nasıl geliyor?... Tam olarak hangi duygusal unsurları işitiyorum?* (İşitme duyusunu hedef alan bir soru olduğuna göre o duyunuzla cevap verin.) *Ses ne bakımdan her zamankinden farklı?* (Soruyu kulaklarınızla cevaplandırın!) *Ne duyuyorum ki tam olarak karşımdakinin duygusunu anlamama neden oluyor?* (Bu işitsel soruya cevap verirken kulaklarınıza karşı talepkâr olun.)

Karşınızdaki oyuncuyla ilgili duyusal sorular sormayı sürdürdükçe, giderek artan bir şekilde onunla ilgilenmeye başlar ve böylece sahneyle baş etmeye daha hazır hale gelirsiniz. İlk seçimi çalışmaya başlamadan önce otuz kırk kadar duyusal soru sormak yerinde olur. Soruların adeti ve

Duyusal Keşifle geçireceğiniz zaman, tamamıyla istenilen ilgilenme düzeyine ne kadar çabuk ulaştığınıza bağlıdır.

Eğer alıştırmayı yaparken karşınızdaki kadın oyuncuda gerçekte var olmayan bir duygusal yaşam durumunu yaratmaya çalışıyorsanız, o zaman yaratmaya çalıştığınız duygusal uyaranları ve nitelikleri ona yükleyerek, duyusal olarak tepki vermelisiniz. Eğer incinmemişse ya da üzgün değilse, ama onu öyle görmek sizin amacınıza hizmet edecekse, bu durumda duyusal süreç yoluyla ona o öğeleri "yüklemelisiniz".

Bir Cümleyi Tersten Söyleme

Bu, dikkat odağındayken ve gerginlikten hiçbir şeyin işe yaramazmış gibi göründüğü hallerde kullanışlı ve gerçekten kolay bir ilgilenme alıştırmasıdır. Bir cümleyi kelimesi kelimesine tersten söyleyerek yapılır. Seçtiğiniz cümle, orta uzunlukta bir cümle olmalıdır, çünkü geriye doğru dizilimde sona "ulaşmak" önemlidir. Genç bir oyuncuyken yıllarca kullandığım cümle şuydu:

"Dün saat dörtte hayvanat bahçesine gittim ve leopar kafesinin önünde durdum."

Bu oldukça kolay bir cümle... şimdi bunu tersten söyleyin...

"Durdum önünde kafesinin leopar ve gittim bahçesine hayvanat dörtte saat dün."

Sözlerin dizilimini düşünmek bir tür konsantrasyonu zorlar ve bu da kendinize ya da endişelerinize yoğunlaşmaktan sizi uzaklaştırır. Bu alıştırma hemen işe yarar ve bir sonraki ilgilenme adımına geçmenizi kolaylaştırır. Kendi cümlelerinizi kurun... ve onlarla eğlenin.

Kişiler ve Nesneler Hakkında Öyküler Kurmak

Bu da çevrede var olanlarla yapılan bir başka iyi ilgilenme hazırlığıdır. Odada ya da sahnede, çevrenize göz gezdirin ve cansız bir nesne ya da insan seçip onun hakkında bir öykü uydurun. Öyküler herhangi bir biçim alabilir; tamamıyla hayal ürünü olabileceği gibi, ciddi ya da komik olabilirler.

Eskiciden alındığı belli olan bir sürahiye bakıp bir Rus masalı uydurabilirsiniz:

"Bu sürahi, son Çar Nikolas'ın evinden geldi. Sarayda çalışan ve kılpayıyla Bolşeviklerin elinden kurtulan bir uşak tarafından kaçırılarak Rusya dışına çıkarıldı. Uşak Andeiovich bütün dünyayı gezdi ve sonunda çok kötü günler yaşadığı New York'a geldi ve birkaç kez paha biçilmez, kuşaktan kuşağa taşınan bu mirası rehin vermek zorunda kaldı. Rehincinin bu paha biçilmez parçayı tanımasından o kadar korktu ki parçayı tanınmayacak bir biçimde değiştirdi... İleride ilk fırsatta onu geri almayı planlıyordu. Ama onu geri alamadan öldü. Genç bir kadın oyuncu rehincinin vitrininde sürahiyi görünce, onun dairesi için güzel bir vazo olabileceğini düşündü ve onu on beş dolara satın aldı. Bu oyuncu daha sonra mesleğini sürdürmek üzere Hollywood'a taşındı. Glendale'de bir oyunda rol aldığı zaman onu tiyatroda kullanmaları için ödünç verdi, ama geri almak hiç aklına gelmedi. Sürahi son on yıl boyunca oyundan oyuna ve bir tiyatrodan diğerine sürüklendi durdu. Şimdi burada. Gelecek hafta perde açacak olan oyunumun provasında öylece duruyor."

Böyle bir öyküyü kurmak üç dört dakika alır, ama kendini unutarak ilgilenmeyi destekler ve ilgilenme alıştır-

malarına iyi bir katkıdır. Bu tekniğin ilave yararı, hayal gücünü de uyarıyor olmasındadır. Ayrıca yalnızca cansız nesnelerle sınırlı olmadığından, kişiler hakkında da öykü kurmak oldukça eğlencelidir.

Başka ilgilenme hazırlıkları da vardır... Eminim ki işçiliğe çalıştıkça, birçoğunu da siz icat edeceksiniz. Unutmayın, işçilik ilgilenme hazırlıkları sizi kendinizin dışındaki durumlarla meşgul etmek içindir. Kendinizi unutarak ilgilenme ilgilenme vurgusu, tamamıyla merakınızın uyanmasına bağlıdır. Dolayısıyla, bu tür bir alıştırma kullandığınızda, alıştırmanın itici gücünün *dışarıya doğru* olduğundan emin olun.

Bütün kategorilerdeki hazırlıklar, yalnız ya da bir başka oyuncuyla yapılsa da bazı hazırlıklar tüm oyuncu grubu birlikteyken yapılır. Tekniğin hangi şekilde kullanılması gerektiği konusundaki karar, o sırada oluşmuş teatral koşulların gereklerine göre verilmelidir.

DUYGUSAL HAZIRLIKLAR

Nihai çözümlemede oyuncu duygularını satar. Eğer oyuncu, hangi nedenle olursa olsun, duygularıyla temasta değilse ya da kendiyle içinde olan biten arasında bir blokaj hissediyorsa, o zaman duygusal dürtülerinin serbestçe akmasını sağlayacak bir hazırlığa ihtiyacı var demektir. Hazırlığın türü bazı değişkenlere bağlıdır... Ne kadar uyuşmuş durumda? Enstrümantal koşulları ne (oyuncu kendi yaşamının belli alanında zorluk mu çekiyor anlamında)? Zorunluluk etkenleri neler? Bu belirli durumun özellikleri neler? Bir kez ne durumda olduğunu anladıktan sonra, artık doğru duygusal hazırlığı seçebilir. Kişisel Envanter neler olduğunu bulmakta ve panzehirlerini geliştirmekte iyi bir yoldur.

Savunmasızlık Antrenmanı

Bu teknik, nasıl yaklaşırsanız yaklaşın, savunmasızlığınızın düzeyini arttırmak için tasarlanmıştır. Savunmasız ya da ulaşılabilir olmak, yaratıcı bir akış sağlamanın temelidir. Savunmasızlığınızı arttıracak çok sayıda yol vardır.

Anlamlı Şeylerden Söz Etmek

Eğer bunu, bir hazırlık olarak yapmaya karar verdiyseniz, basitçe, yaşamınızdaki tüm anlamlı şeylere "seçici önem" vermeyi ve karşılıklı konuşma şeklinde onlardan söz etmeyi seçmişsiniz demektir. Etrafınızda her kim varsa onunla, provadaki diğer oyuncuyla, sahne gerisinden herhangi biriyle ya da kendi kendinize monolog şeklinde, bu şeyleri gerçekten tartışabilirsiniz. Ayrıca bu alıştırmayı, bir sahnenin ortasındayken de yapabilirsiniz, o zaman alıştırmaya, sahnenin replikleri arasında kullanılan bir iç monolog olarak yaklaşmalısınız. Nerede kullanmayı seçerseniz seçin, duygusal bakış açınızda bir değişikliği uyardığını ve içeriğe bağlı olarak, savunmasızlık düzeyinizi etkilediğini göreceksiniz.

Tabut Monologları

Başlıktan da anlaşılacağı üzere, bu alıştırma ölmüş olan biriyle konuştuğunuzu hayal ederek yapılır. Onunla cenaze evinde ya da mezarlıkta birliktesinizdir ve tabuttaki cesediyle konuşuyorsunuzdur. Ölmüş olduğunu hayal ettiğiniz kişinin gerçekte ölmüş olması gerekmez. Onunla, sizi etkileyeceğini düşündüğünüz ya da yaşarken ona hiçbir zaman ifade etme şansı bulamadığınız şeyler hakkında konuşursunuz. Anlamlı bir kişi seçerek ve anlamlı konulardan söz ederek savunmasız hale gelebileceğinize güvenebilirsiniz.

Bir tabut monoloğu işitilebilir bir sesle ya da sessiz yapılabilir. Provaya veya gösteriye başlamadan önce ya da

savunmasızlığınızı arttırmak istediğiniz herhangi bir zamanda kullanılabilir.

ÖRNEK:

(Bu alıştırmayı oturarak ya da ayakta yapabilirsiniz.)

Seni ne kadar sevdiğimi sana hiçbir zaman söylemedim... Hiç yoktun... Bana aldırış etmediğini sanırdım... Benim için içten, şefkatli bir şey yapana kadar... aynı bütün çocuklar gibi bisiklet istediğimde, alamayacağımızı söylediğin... ama ertesi sabah uyandığımda yatağımın ayak ucunda yepyeni, parlayan bisikleti bulduğum günkü gibi... Babacığım keşke, sadece gülmek için birlikte daha fazla zaman geçirebilmiş olsaydık... Küçükken beni nasıl havaya kaldırdığını, büyüdüğümde de yine aynı şeyi yapmanı nasıl istediğimi hatırlıyorum.

Monoloğun uyandırdığı her şeyi hissetmek ve ifade etmek için kendinizi serbest bırakın.

Paylaşma ve Çifte Teşhir

Bu, bir başka kişiyle birlikte yaptığınız bir alıştırmadır ve gösteri öncesi ya da prova için elverişlidir. Eğer oyundaki ya da filmdeki diğer oyuncularla işbirliği içindeyseniz, böyle alıştırmaları yapmakta hiç zorluk çekmezsiniz. Bu alıştırmayı yapmak için özel bir yere ya da dekora ihtiyaç yoktur; soyunma odasında ya da sokağın köşesindeki kahvede yapabilirsiniz. Tercihen sırayla birbirinizle konuşun ve yaşamınızdaki en anlamlı şeyleri birbirinizle paylaşın. Dinleyen, yerinde sorular sorarak konuşanı açmaya çalışmalı ve özenli olarak ilgilenmelidir. İlk kişinin paylaşması bittiğinde, diğer kişi paylaşmaya ve çifte teşhire başlar. Bu, basit bir konuşma çerçevesi içinde yapılmalıdır; hiçbir zaman aşikâr bir alıştırma yapısında olmamalıdır. Ne konuşacağınız sizin takdirinize kalmıştır. Mutlaka anlamlı

olması gerekirse de mahrem olması gerekmez. Mahremiyet hakkınıza tecavüz edilmemesi gerekir. Alıştırmayı yaptıkça, göreceksiniz ki başlangıç halinize göre, birbirinizle çok daha ilgili ve ilişkili olacaksınız. Ayrıca duygusallaştığınızı ve birbirinize daha da yakınlaştığınızı fark edeceksiniz.

Duygusal Olarak Anlamlı Hayali Monologlar

Hayali Monolog, yirmi iki seçim yaklaşımından biridir. Yaklaşım süreci olarak, bir sonraki bölümde ele alınacak ve ayrıntılı olarak tartışılacaktır. Şimdilik, lütfen Hayali Monoloğu o anda yanınızda var olmayan bir kişiyle konuşmak şeklinde, basit bir teknik olarak anlayın. Seçtiğiniz o kişiye anlamlı, sizi etkileyecek ve metne hizmet edecek tepkileri uyandıracak şeyler söyleyin. Bu alıştırma, Tabut Monoloğuna benzer, sadece konuştuğunuz kişi tabutta ya da ölü değildir. Konuştuğunuz kişiyi, odada herhangi bir yere yerleştirin ve onun varlığını *hayal edin*. Hayali Monologla çalışırken o kişiyi sizin için gerçekten var olacak şekilde yaratmanıza gerek yoktur, ama kuvvetli duygusal tepkiler uyandırması için monoloğu akıllıca ve yaratıcı bir biçimde çıkarınıza çevirebilirsiniz.

Tabut Monoloğunun tersine, konuştuğunuz hayali kişinin tepkiler vermesine izin verin.

Kişiyi, yüzü size dönük olarak, bir sandalyeye ya da ayakta olarak kapı pervazının yanına, odada bir yere yerleştirin.

ÖRNEK:

Niye senden ihtiyacım olan hiçbir şeyi alamıyorum?.. Beni sevdiğini söylersin, ama bana hiçbir zaman dokunmazsın! Seni seviyorum... bunu sana hep söylüyorum. Yaklaştığım zaman uzaklaşmak istiyorsun. Eğer beni sevmiyorsan, söyle... O durumla daha kolay baş edebilirim!

Hayır, lütfen hiçbir şey söyleme... Sadece beni dinle... Gülümsüyorsun... Niye gülümsüyorsun? Yine sorun çıkardığımı düşünüyorsun, değil mi?.. Beni sevdiğini niye hiç söylemezsin?

Bu monolog beklenileni uyandırana kadar sürdürülebilir.

Duygusal Olarak Anlamlı Hayali Monolog tekniği kullanılırken, hayatınızdan gerçek bir kişiyi seçmelisiniz. Konuşmanızda, seçici önemle belli bir konuya vurgu yapabilirsiniz, ama mutlaka o kişiyle gerçek şeylerden söz etmelisiniz.

Yine, işitilebilir sesle ya da İç Monolog olarak bu alıştırmayı, herhangi bir yerde yapabileceğiniz gibi, bir başka oyuncuyla birlikte de yapabilirsiniz. Bir başka oyuncuyla birlikte yaptığınız zaman, hayatınızdaki o önemli kişi, karşınızdaki oyuncuymuşçasına onunla konuşun, ama nezaket gereği, ona ne yaptığınızı ve niye yaptığınızı söylemenizde yarar var.

Duygusal Olarak Etkileyici Nesnelerle Duyu Belleği

Her kategoride çok çeşitli hazırlıklar olmasının nedeni, belli hazırlıkların belli durumlarda daha çok işe yaramasıdır. Bir oyun metninde, seçim ve seçim yaklaşımı için yaptığınız eleme çok önemlidir. Uygun hazırlığı seçmek ise, en az onun kadar önemlidir çünkü tüm çalışma sistemi bunun üzerine inşa olur.

Duyu Belleğini hazırlık olarak kullanmanın oyuncuya büyük yararları vardır. Sessiz olarak yapılabilir. Yaptığınız ya da söylediğiniz bir şeye engel teşkil etmez ve yapılırken dikkat çekmez. Bu nedenle, yaratıcı süreçte iyi bir yaklaşımdır. Duygusal durumunuzu değiştirmek için kullandığınızda ise, bir sahnede herhangi bir seçim yaklaşımını kullandığınız şekilde kullanırsınız (Seçim yaklaşımları sonraki bölümde ele alınacaktır).

Duygusal hazırlıklar, herhangi bir yerde ya da zamanda yapılabilir. Doğru zamanın seçilmesi, ne düzeyde duygusal bir yaşantıya ulaşmak ve hazırlığın yarattığı duygusal yükseklikte ne kadar süre kalmak istediğinize bağlıdır.

Yaratmak için seçtiğiniz anlamlı ve etkileyici nesne herhangi bir şey olabilir; sizin için önemli bir kişi, köpeğiniz, bir yer, bir fotoğraf, eski bir aşk mektubu, bir telefon konuşması, bir ses, anlamlı bir müzik parçası... Kısacası, üzerinde çalışabileceğiniz ve duyusal olarak yaratabileceğiniz herhangi bir şey.

ÖRNEK:

Eğer bunu ağır bir duygusal durumu uyarmak için kullanıyor olsaydım, çok sevdiğim babamı duyusal olarak çalışırdım. 1969'da öldü ve onu her düşündüğümde sadece hatırlıyor olmaktan dolayı bile duyarlılaşır, kırılgan hale gelirim.

Hazırlığa, onu odada nereye oturtacağıma karar vererek başlardım, sonra da duyusal sürece geçerdim:

Ne kadar uzakta oturuyor?... (*Görsel cevap... sadece gördüklerinizle.*) *Bedeni sandalyenin ne kadarını kaplıyor?* (Bırakın gözleriniz size söylesin.) *Omuzlarının genişliği ne kadar?...* (Omuzları gördüğünüz kadar geniştirler.) *Bedeninin biçimi nasıl? Orada otururken fiziksel tavrı ne? Ağırlığı nasıl dağılmış?*

Bir noktaya kadar, sadece görsel sorular sorabilirsiniz. Herhangi bir Duyu Belleği alıştırmasına başlarken ilk olarak nesnenizin mekânda yerini saptayabilmek için özel sorular sormak yerinde olur. Eğer nesne belirli bir yere yerleştirilmişse ve bu başlangıçta yapılmışsa, hep orada kalabilecektir:

Suratının şekli nasıl? (Hâlâ *g*örsel cevap veriyor olmalısınız. Nesneyi görmeye çalışmalısınız.) *Cildinin dokusu*

nasıl? Saç çizgisi nerede başlıyor? Saç rengi ne? Dokusu nasıl? Dokunsam nasıl bir duygu verir? (Bu soru dokunma duyunuza yöneliktir ve cevabı verecek yer, eliniz olmalıdır.)

Bu duyuya geçtiğiniz noktada, nesnenin üzerine gidebilir ve onun saçlarına dokunabilirsiniz:

Saçına dokunurken parmaklarım neler hissediyor? (Dokunma duyusu.) *Ona yukarıdan bakarken ne görüyorum? Kel olduğu kısımlarda cildinin dokusu nasıl? Cildinin sıcaklığı? Nasıl kokuyor?* (Bu yeni bir duyu, koku alma duyusu. Kokusunu almaya çalışarak cevap vermelisiniz.) *Kokusundaki ne onun babam olduğunu anlatıyor?* (Yine koku alma duyusunu hatırlasın.) *Gözlerinin rengi ne? Gözlerinin şekli nasıl? Gözleri arasındaki mesafe ne kadar? Kaç değişik renk görebiliyorum? İki gözü arasındaki farklar ne?*

Babamın sağ gözünde katarakt vardı. Bu son soru, aradaki farka bir görsel cevap üretmek ve kataraktı "görmek" için soruldu.

Babamı, sandalyede oturur halde, yaratma sürecine devam edebilirim. Gerçekte, benimle odada var olana kadar, beş duyumu kullanarak, üç yüz kadar duyusal soru sorabilirim. Duyusal Keşifte, herhangi bir noktada, duygusal olarak tepki vermem başlayabilir. Bu durumda da yine aynı sürece devam eder ve hissettiklerimi ifade etmeye kendimi yüreklendiririm.

İşe başlamayı beklerken, anlamlı nesnelerle ilişkili olarak Duyu Belleğini kullanmak, hazırlanmanın çok iyi bir yoludur. Film yaparken, beklenilen sonsuz saatlerin sonucunda, duygusal olarak "suyunuz çekilir ve düşersiniz." Herkesin hayatında çok sayıda anlamlı, etkileyici nesneler vardır ve bu olanaklar hiçbir zaman tükenmez.

Müzik

"Müzik ruhun gıdasıdır" sözü, müziğin etkileyiciliğini anlattığı gibi, oyunculuk çerçevesinde de nasıl kullanılabileceğini hatırlatır. Bir an, hayatınızda önemli olmuş değişik müzik çeşitlerini ve parçalarını durup düşündüğünüz zaman, sayının ne kadar hayret verici olduğunu fark edersiniz. Filmlere bağlı olarak sevdiğiniz müzikler... ortaokula giderken meşhur olmuş şarkılar... ilk aşk şarkınız ve onu nasıl yaşadığınız, ilk piyano derslerinizde çıkartmaya zorlandığınız melodiler... dönemin en iyi on parçası... vb. Müziğin, hayatınızı nasıl etkilediğini ve değiştirdiğini sonsuza kadar düşünebilirsiniz. İşçilik Hazırlığı olarak müzik çeşitli şekillerde kullanılabilir. Ne tür bir duygusal yaşantı uyarmayı istediğinizi belirledikten sonra, o tür bir tepkiyi yaratacak müzik parçasını seçersiniz. Eğer o parçayı çalmak mümkünse, soyunma odasında kasetini ya da plağını dinleyebilirsiniz. Her gösteriden önce bu şekilde hazırlanabilirsiniz. Ama eğer bu mümkün değilse ya da bu tür bir hazırlığa sahneye çıktıktan sonra ihtiyaç duyuyorsanız, parçayı duyusal olarak yaratabilirsiniz. Unutmayın, Duyu Belleği parçayı *gerçekten işitmekle* sonuçlanır.

Bir oyuncu olarak, müziği çok kereler hazırlanmak ya da sahnedeki bir zorunluluğu yerine getirmek için kullanmışımdır. Duyarlı olduğunuz özel müzik alanları ve size neler hissettirdikleriyle daima temas halinde olun. Hayatınızdaki müziğin giderek daha fazla farkında olmanız ve geçmişinizdeki müziklerin envanterini çıkarmanız tavsiye edilebilir bir durumdur. Bir şeyi dinlerken her tepki hissedişinizde ne hissettiğinizi kendinize sorun ve şimdi ya da geçmişte hayatınızdan herhangi bir olayla ilgisi olup olmadığını bulun. Eğer müziklerinizi "katalog" haline getirebilirseniz, bu, ihtiyaç duyduğunuz zaman bulabilmenizi kolaylaştırır.

Müziği kullanmanın bir başka yolu da kendi kendinize mırıldanmanızdır. Aklıma gelmişken, bu bir üçkâğıtçılık değildir. Öğrencilerimden çoğu, eğer bir şey fazla kolaysa, onu, üçkâğıtçılık yapmak ya da işçiliğin dışında bir şey sanıyorlar. Bu saçmalık! Eğer organik bir tepki yaratmakta işe yarıyor ve oyuna zorla sokulmuyorsa, o zaman *kullanın!* Müzik çok geniş bir seçim alanıdır ve her oyuncu tarafından etraflıca keşfedilmelidir. Her şeklini deneyin, hoş bir deneyim haline getirin, çok çeşitli müzikler dinleyin ve her deneyimin etkisinin farkında olun.

Diğer Anlamlı Sesler

Aynı müzik gibi, duygusal tepkileri uyarabilecek sonsuz sayıda sesler vardır, duymazdan gelmeyi öğrenmiş olduğumuz sesler. Maalesef çoğumuz, kulağımızı seslere kapatmayı öğrenmişizdir. Yüksek teknolojili toplumda ayakta kalabilmek için her sesin bizi etkilemesine izin veremeyiz. Tersi halinde, iş görmemiz mümkün olmazdı. New York şehrinde yaşadığınızı ve her saldırgan sokak gürültüsüne tepkilerinizi serbest bıraktığınızı düşünün. Üç sokak yürüdükten sonra hastaneye kaldırılırdınız. O zaman seslerle nasıl ilişki kuruyor ve aynı zamanda kendinizi nasıl koruyorsunuz? Süreçteki ilk adım, oyunculuk tekniğinizde seslerin önemini kabul etmektir. Daha sonra, dinleme ve her gün karşılaştığınız çeşitli seslere verdiğiniz tepkilerin envanterini alma sürecine başlamalısınız. Eğer bir ses saldırgansa, onu yok varsaymadan önce tepkinizi fark edin. Nasıl rahatsız ettiğini bilin ve gelecekteki bir kullanım için dosyalayın. Kulağınıza çarpan her şeyi yeni bir kulakla dinleyin ve ne kadar belli belirsiz olursa olsun, duygusal tepkinize izin verin. Gerilere gidin ve sizi kuvvetle etkileyen şeyleri bulmaya çalışın... bunların kaçı özellikle seslerdi?

İşte bazı örnekler:
Çatıya vurmaya başlayan yağmur sesi
Öteki odada şarkı söyleyen annenizin sesi
Sokakta bir yerden gelen çığlık
Ağaçlarda rüzgârın çıkardığı ses
Yan dairede ağlayan bebek
Uzakta havlayan köpek
Gece duyulan tren düdüğü
Kahkaha
Kaynayan çaydanlık fokurdaması
Tartışma ve kavga sesi
Tahtada tebeşirin çıkardığı gıcırtı
Otomobil kornaları
Bir yaz gecesinde cırcırböcekleri
Şöminede yanan odunların çıtırtısı
Gök gürlemesi
Sahile vuran dalgalar
Sabah kuş cıvıltıları
Okul zili
Uzaktan gelen bir jet motoru sesi
Toplantı salonunda konuşma sesleri
Seyirci alkışı

İşçilik süreci olarak, bir duygusal durumu desteklemek üzere sesler kullandığınız zaman, sesleri duyusal olarak yeniden yaratabilir ya da o anda o seslerin orada var olup olmadığını araştırabilirsiniz. Tam da kullanmak istediğiniz sesin, bulunduğunuz çevrede, oralarda bir yerlerde olduğu durumlar sıklıkla görülür. Bu durumda ona seçici önem gösterin ve sizi etkilemesine izin verin. Eğer zamanla üzeri örtülmüş çocukluktan kalan çok özel bir ses ise, duyusal sorular sorarak ve işitsel duyunuzu cevap vermeye özendirerek, o sesi yeniden yaratın. Diğer duyularınızı o sesin var olduğu yeri yeniden yaratmakta kullanarak, işitsel hatırlamayı destekleyebilirsiniz.

Bir Duygusal Hazırlık olarak sesler, hayatınızı etkilemiş olaylar ve deneyimlerle bağlantılıdır. Bir sahne için belli bir sesi ya da sesler bileşimini kullanarak duygusal temeli yaratmak, genellikle o sahne için yaptığınız seçimin başarısı için gereklidir.

Diyelim ki bir oyundasınız ve savaştan dönen bir gazi rolündesiniz (herhangi bir savaş, bir tane seçin). Oyunun ilk sahnesi büyümüş olduğunuz evin oturma odasında, sizin etrafınızda gelişiyor. Sahnenin aksiyonu, geçmişten tanıdık nesnelerle kaplı bir odada geçiyor. Çeşitli şeylere dokunmanız, nostaljik olarak eski güzel günleri hatırlamanız ve gençliğin, masumiyetin kaybolusuna üzülmeniz gerekiyor. Bunlar sahnenin duygusal unsurları. Prova sürecinde, çeşitli seçimleri denemiş ve sizi etkileyen birkaçına karar vermişsiniz. Işık geldiğinde oyun sizinle başlıyor. Enstrümanınızı bir işçilik hazırlığıyla, size nostaljik gelen ve geçmişi anımsatan bir müzik parçasını çalışarak hazırlayabilirsiniz. Ya da hayatınızın benzer bir döneminden çeşitli sesler yaratabilirsiniz. Komşunun köpeğinin havlaması ve kız kardeşinizin arkadaşıyla telefonda konuşması... koridordaki saatin saat başı çalması... ya da babanızın televizyon seyrettiği sırada attığı kahkaha gibi sesler. Bu hazırlıkları soyunma odasında sahneye çağrılmadan beş dakika önce ya da perde kalkmadan, sahnede yalnız başınıza dururken yapabilirsiniz. İşçilik hazırlıklarının olağanüstü değeri, kullandığınız seçime taşınmanızı son derece kolaylaştırmasındadır. Eğer doğru duygusal hazırlanmışlık durumundaysanız, seçiminizin işe yaramasının süresi, hazırlıksız alacağı sürenin yalnızca belli bir oranıdır.

Tutku Antrenmanı

Enstrümantal bir çerçeve içinde, Tutku Antrenmanı adrenalin salgısını arttırmak, heyecanlandırmak ve enerji seviyenizi yükseltmek için tasarlanmıştır. Neredeyse tüm

hazırlık alanlarında, aynı tekniği, vurguyu değiştirerek birkaç küçük ayarlamayla bir başka amaç için kullanabilirsiniz.

Eğer duygusal durumunuzun, metnin zorunluluklarının düzeyinin altında olduğunu ve karakterin, sizin o anda hissettiğinizden daha derin ve tutkulu hissettiğini fark ediyorsanız, duygusal alanda İşçilik Hazırlığı olarak bir Tutku Antrenmanı yapmayı tercih edebilirsiniz.

Bu dünyada tutku hissettiğiniz şeylerden söz ederek başlayın; özel değer verdiğiniz insanlar, fikirler, ilkeler. Eğer bulunduğunuz çevre müsaitse, alıştırmaya büyük bir adanmışlıkla başlayın... dürtülerinizi sesli ve fiziksel olarak ifade edin.

ÖRNEK:

"İyi hissetmeyi seviyorum! Yüzlerce kişinin o muhteşem ışık duvarının arkasında oturduğunu bilerek sahnede olmaya bayılıyorum... Karımı seviyorum... Bakışlarını ve davranışlarını seviyorum... Güzellikle çevrelenmiş olmayı seviyorum... En iyi yemekleri yemeyi... şımartılmayı ve bana hizmet edilmesini... gülmeyi seviyorum... Motosikletimle giderken rüzgârın yüzüme çarpmasını ve uçarken tam özgürlüğü hissetmeyi seviyorum!"

Bunu yaparken odanın içinde ya da sahnede sıçramakta özgürsünüz. Çevrenin izin verdiği ölçüde yüksek ses kullanın.

Eğer bu hazırlıkta başarılı olursanız, tüm bedeninizde daha fazla enerji hissedeceksiniz, hem daha kolay ulaşılabilir hem de ifade etmeye daha açık olacaksınız. Oynadığınız karakter tutkulu olmasa bile, Tutku Antrenmanı sizi duygusal olarak müsait hale getirerek bir sonraki adıma hazırlar.

Duygusal hazırlıkların tümü, oyuncunun duygusal durumunu etkilemek, duygusal ulaşılabilirliğini arttırmak,

duygusal durumunu birinden diğerine değiştirmek, enstrümanı duygusal teslimiyet adına harekete geçirmek ve genellikle oyuncuyu, metnin talep ettiği duygusal gerçeklik alanına yöneltmek için kullanılır.

Sevinç ve Zindelik

Bu abartılmış bir durumdur, geniş bir deneyim ve gösterişli ifadelerdir. Bu tekniğin amacı, enstrümanı ifade bakımdan en uç noktaya kadar esnetmektir. Çok iyi bir Enstrümantal Hazırlık olduğu kadar, mükemmel bir işçilik tekniğidir. Kendinizi en uç noktada alıştırmaya adayarak, çok dikkat çekici bir içsel heyecan ve dışsal ifade durumu yaratırsınız. Bu alıştırma hiçbir şey olmasa bile, kendinizi iyi hissetmenizi sağlar. Eğer genellikle sonuçlandığı gibi yürürse, her şey mümkünmüş ve hiçbir görev zor değilmiş gibi hissedersiniz. Oyunculuk eğlenceli olmalıdır ve bu da bir eğlenme alıştırmasıdır. Dolayısıyla çok kolay bir alıştırmadır. Sadece çok geniş bir başlangıcının olması ve büyük sesin gösterişli hareketlerle desteklenmesi gerekir.

ÖRNEK:

"Kendimi harika hissediyorum! Evet, evet! Dünyadaki tüm enerjinin, ayak tabanlarımdan başıma kadar, bedenime tırmandığını hissediyorum! Kendimi King Kong gibi hissediyorum!" (Bedeninizi en genişlemiş noktasına kadar açın.) "Kendimi muhteşem hissediyorum! Evet! Her şeyi yapabilirim!" (Mümkün olduğu kadar yerden yükselin ve tüm bedeninizi yukarı doğru esnetin.)

Bu alıştırmayı sizi iyi hissettirene kadar yapın ve bir sonrasında neyle ilgilenmek istiyorsanız ona geçin. Neredeyse her duyguyu serbestçe yaşayabileceğinizi hissettiren mükemmel bir Duygusal Hazırlık olduğunu göreceksiniz.

Duygusal Hazırlık üzerinde çalışırken, "şu anda gereken" temelinde o işe özgü tekniği seçip kullanmayı unut-

mayın. Her tekniğin kendine has sonuçları vardır ve akıllıca kullanıldığında harikalar yaratabilir.

BENLİK [EGO] HAZIRLIKLARI

Her oyuncunun belki de en önemli parçası, sağlıklı bir benliktir. Benlik, yaratıcı sürecin sonuçlarını belirler. Eğer kendinizi seviyor, başarılı olmayı hak ettiğinizi düşünüyorsanız, bu genellikle başarılı olacaksınız anlamına gelir. Eğer şüpheniz varsa, kendinizi sabote etmenin binlerce yolunu bulursunuz.

Daha önce, diğer kitaplarımda benlik (ego) hazırlıklarının dallarını ve "hazır olmaya hazırlığın" ne kadar önemli olduğunu tartışmıştım. Bu kitapta ve özellikle İşçilik Hazırlıkları bölümünde, aşağıdaki tekniklerin teatral amaçlarda kullanımlarının üzerinde durmak istiyorum.

Eğer oyuncu, tiyatro ya da film dünyasına, çok zarar görmüş ya da suiistimal edilmiş bir benlikle gelirse, o zaman oyunculuk öğreniminin yanı sıra, bir çeşit psikoterapi de alması gerekebilir. Bu elbette ketlemenin ve sorunların şiddetine bağlıdır.

Metindeki karakter için kendinizden ne tür bir işçilik hazırlığı istediğinizi sormak çok iyi bir ölçüttür. Karakter ne hissediyor, ne yaşıyor? Benlik durumu nasıl? Genellikle kendini nasıl buluyor? Dünyada konumlanışı hakkında ne hissediyor? O sahnede? Sizinle karakter arasındaki paralellikler neler? Farklılıklar neler? Bunları açıkça ortaya koyduktan sonra, eğer o durumda bir hazırlık gerekiyorsa, doğru hazırlığı seçebilirsiniz.

Varsayalım ki siz genel olarak iyi durumdasınız, hatta şu anda da size iyimser denebilir. Terör yaratmadan, kendinize oynama izni verebileceğinizi hissediyorsunuz. Oyundaki karakter ise, dünya çapında bir işadamı, egosu oldukça şişkin

ve her şeyi yapabileceğini hissediyor. İkiniz arasında belli bir farklılık var. Siz kendinizi iyi hissetmenize karşın, karakterin dünya çapındaki iyiliğini paylaşmıyorsunuz. Başlanacak bir yer kurmak için ne yapmanız lazım?

Neredeyse tüm seçim ya da seçim yaklaşımlarıyla, ne hissetmek istediğinize bir "göz atmak" iyi fikirdir; her seferinde bir adım ilerlersiniz. Eğer "bunu yaparsanız," genellikle zorlanma ve esneme o kadar büyük olur ki iyi bir seçim bile, üzerine yüklenen zorunluluğun ağırlığından kapanır ve işlemez hale gelir. Neredeyse her zaman, karakterle sizin benlik durumunuz arasındaki paralelliği tanılamak iyi fikirdir. Eğer oradan başlar ve farklılıkla ilgilenirseniz, daha sonra yapmanız gereken size çok daha kolay gelecektir.

Süpermen

Bu da kendini tamamıyla adamayı gerektiren bir tekniktir. vokal ve fiziksel adanmışlıkla, alıştırmanın birdenbire içine atlayın, "Ben Süpermıenim! Her şeyi yapabilirim! Uçabilirim! Yüksek binalardan atlayabilirim! Kurşundan bile daha hızlıyım!" vb. deyin. Çizgi romanın sözlerini kullanırken, yavaşça kendi "süper" yönlerinizi alıştırmanın içine katmaya başlayın... "Ben süper zekâyım... Çok iyi bir arkadaşım, yapmaya karar verdiğim her şeyi yaparım... Oyunculuk için Kaliforniya'ya geldim ve yapıyorum... Kendimi destekliyorum... ve bundan dolayı kendimi süper hissediyorum... Şimdiye kadar denediğim her şeyi başardım! Ben Süpermıenim!" Bunu birkaç dakika ya da size yeterli gelene kadar sürdürebilirsiniz. Alıştırmayı tamamladıktan sonraysa, hem çok farklı bir ego durumunda hem de oyundaki karakterin zorunluluğuna çok daha yakın olursunuz.

Süpermen alıştırmasının çeşitlemeleri vardır, diğerlerini de denemeniz faydalı olur. Süpermen yaklaşımı, şişkin ego zorunluluklarını karşılamak için tasarımlanmıştır,

ama elbette daha hafif durumlar da vardır. Eğer o koşullarda Süpermen Hazırlığını kullanırsanız, "vur deyince öldürmek" durumuyla karşı karşıya kalabilirsiniz.

Şükranlarınızı Sunma

Bu teknik her yerde her zaman kullanılabilir. Duyulabilir sesle ya da sessiz yapılabilir. Sahnedeyken bir iç monolog şeklinde ya da gösteriden önce soyunma odasında yapabilirsiniz. Alıştırınanın adının ifade ettiği gibi "şükranlarınızı sunarsınız". Bu, hayatınızda ve hakkınızda tüm iyi şeylerin listelemektir.

ÖRNEK:

"Sağlıklıyım... Dünya ve insanlar umurumda... Ben iyi bir insanım... Yetenekli ve gelişen biriyim... Bu gezegende beni seven birçok kişi var... Akıllıyım... Hayata dahil olduğumdan beri bir sürü şeyi başardım... Üniversiteden mezun oldum... Kendimi geçindiriyorum... Yeni bir kariyere başladım... Sağlıklı ve mutlu olan iki çocuk yarattım... Şu anda bir film çekiyorum... İşimi seviyorum ve saygı duyduğum kişiler de öyle... Dürüstüm..." vb.

Bu alıştırmayı arzuladığınız duruma gelene kadar sürdürebilirsiniz ve "Şükranlarını Sunma" alıştırmasını her yapışınızda yeni şeyler ekleyebilirsiniz. Bu alıştırmayı kendini iyi hissetme ya da başarmış olma duygusunu uyarmak için de kullanabilirsiniz. Bu içeriğe bağlıdır. Eğer şükranlarınızda, belli alanlara seçici vurgu yaparsanız, tekniğin sonuçlarında da o duygusal renkler olacaktır.

Kendine Duyusal Olarak Yükleme Yapma

Bu uğraş, oyuncunun Duyu Belleği'ni kullanma yeteneğine bağlıdır, çünkü bu yaklaşım yalnızca Duyu Belleği yoluyla gerçekleştirilir.

Şüphesiz insanların keşke şöyle, keşke böyle doğmuş olsaydım dediklerini duymuşsunuzdur. "Keşke burnum biraz daha küçük olsaydı ya da şekli daha iyi olsaydı. Kalçalarım biraz daha dar olsaydı... Keşke göğüslerim daha büyük olsaydı... Saçlı bir kafa için veremeyeceğim şey yoktur..." vb. Eminim sizin de bazı şeylerden bu çeşit şikâyetleriniz olmuştur. Eğer böyle ise, benlik durumunu etkilemek amacıyla istediğinizi değiştirebilirsiniz. Kendine Duyusal Olarak Yükleme Yapma yoluyla hangi özelliği istiyorsanız, onu değiştirmeyi ya da yaratmayı çalışabilirsiniz. Bunu yalnızca, kendinizi daha iyi hissetmek için değil, aynı zamanda karakterin kendisi için hissettiklerinin temelini oluşturmak amacıyla da yapabilirsiniz. Eğer kişi olarak bir tatminsizlik yaşıyorsanız, ama karakterin kendisi hakkındaki fikri hiç de öyle değilse, bu ikilik metnin gerçekleştirilmesini engelleyecektir.

Yükleme süreci herhangi bir Duyu Belleği alıştırmasının başladığı gibi sorular sorarak başlar. Diyelim hep uzun, gür ve parlak saçlarının olmasını isteyen çekici bir kadınsınız, ama istediğiniz saçlara sahip değilsiniz. O zaman, o güzel saçları "inşa ederek" sürece başlayalım.

ÖRNEK:

Başımın neresinde ağırlık farkı hissediyorum? (Belli alanlarda ağırlığı yaratarak cevap verin.) *Ağırlık, başımın önüne göre arkada nasıl farklılaşıyor?* (Bu soruya da duyusal olarak tepki verin... Uzun saçın başınızın arkasında yaratacağı ilave ağırlığı hissetmeye çalışın.) *Yüzümün kenarlarında neler hissediyorum?* (Duyusal olarak cevap verin.) *Kulaklarımın çevresinde?..* (Yoğunluk ve ağırlık farklılıklarıyla ilgilenin.) *Farklı sesler duyuyor muyum?* (Bu işitsel bir soru olduğundan, o duyuyla tepki verin.) *Sağ elimle başıma dokunduğumda... ne hissediyorum?* (Bu soruyu sağ elinizin yüzeyi cevaplasın.) *Hissettiğim*

doku ne? (Yoğunluğu, ağırlığı ve kalınlığı elinizle hissedin.) *Elimi saçlarımdan aşağıya, bedenimin yanına doğru çektiğimde, saçlarım nerede bitiyor?* (Bırakın eliniz bedeninizden aşağıya doğru gitsin, bu sırada duyusal olarak saça tepkinizi yaratın.) *Başımı sağdan sola oynatırken saçların hareketini nerelerde hissediyorum?* (Bu soruyu duyusal olarak tepki yarattığınız tüm yerlerinizle cevaplayın.) *Başımın tüm ağırlığı, hareket edişimi nasıl etkiliyor?* (Burada bir Duyusal Keşif gerekiyor; başınızı yanlara doğru oynatın ve değişikliklerle yaratıcı olarak ilgilenin.) *İki elimi başımın üzerine koyduğumda, başımı ne kadar daha büyük hissediyorum?* (Tekrar iki elle büyüklük ve şekil farkını izleyin.) *Ellerimi saçlarımın üzerinde aşağıya doğru indirdiğimde parmaklarımın arasından kayışını nasıl hissediyorum?* (Bu soruya elinizin ve parmaklarınızın çeşitli yerleri cevap versin.) *Saçlarımı yanaklarıma değdirdiğimde, ne hissediyorum? Dokusu? Isısı?.. Her bir yanağımda...* (Bu duyusal sorunun her bir parçasına tepki verebilmek için kendinize süre tanıyın.) *Nasıl kokuyor? Kaç değişik çeşit koku var? Burnumun neresinde bu kokuları alıyorum?* (Tüm koku alma sorularına o duyusal alanla cevap verin.) *Bir tutam saçı ağzıma koyduğumda, dudaklarım ne hissediyor? Tadı nasıl? Kaç çeşit tat alıyorum?* (Bir başka duyusal alan; bu sorulara da tat alma duyunuzla cevap verin.)

Tüm Duyu Belleği yaklaşımlarında olduğu gibi, bu araştırmada da mümkün olduğu kadar beş duyuyu kullanın.

Duyusal Keşif sürecini, gerçekten uzun, kalın, gür saçların hissini duyana kadar sürdürün. Bunu başarmanın alacağı zaman çeşitli şeylere bağlıdır: Duyu Belleğindeki ustalığınıza, soruların doğasına, alıştırmanın başlangıcında sizin müsaitliğinize vb.

Kendine Duyusal Olarak Yükleme Yapma örneği çok ilginç teatral sonuçlar üretebilir. Eğer amacınız kendi ego durumunuzu karakterin egosunun olduğu seviyeye çıkartmak ise, sonuçta bunu başarmış olursunuz. Eğer karakter, sizin olduğunuzdan biraz daha kibirli ya da daha kendiyle meşgul ise, o zaman yaşadığınız süreç muhtemelen size de o türden benzer bir zihinsel meşguliyet sağlayacaktır.

Kendine Duyusal Olarak Yükleme Yapma, neredeyse bedenle ilgili her şeyi ortadan kaldırabilir ya da bedene eklemeler yapabilir. İşçilik hazırlığı alanında kullanırken, şüphesiz sizi daha iyi gösteren ve daha çekici kılan eklemelerle kendinizi bezeyeceksiniz. Yine de bir seçim yaklaşımı olarak Kendine Yükleme Yapma, şişmanlık, sahip olduğunuzdan daha büyük özelliklere sahip olmak vb gibi olumsuz şeyleri de ifade edebilir. Gerektiği gibi kullanıldığında, Kendine Duyusal Olarak Yükleme Yapmanın sınırsız olanakları vardır.

Oscar Ödülü Alma

Tanıdığım her oyuncunun gizliden gizliye Oscar Ödülü töreninde yapacağı konuşmayı hayali olarak prova ettiğini biliyorum. Bu fantezi en az, herkesçe "oyuncunun kâbusu" olarak kabul edilen, sahneye girdiğinde sözlerini unutmak ya da daha kötüsü hangi oyunda olduğunu unutmak kadar yaygındır.

Bu fantezi, yerinde duramama hali ve heyecan uyarır. Tanımlanamaz bir "yükseklik" duygusu yaratır. Bu alıştırmayı önce sınıflarda egoyu olumlu yönde etkilemek için, daha sonra oyuncuları oyunlarda yönetirken kullandım. Yarattığı sonuç olağanüstüdür! Tekniği kullandıktan hemen sonra, oyuncular, varlıklarının her yanını etkileyen bir endam kazanmış gibi görünürler. Eğer bu teknik doğru zaman ve koşullarda kullanılırsa, oyuncu, karakterin öğeleri-

ni ve metnin duygusal zorunluluğunu yerine getirebileceği bir benlik boyutuna taşınabilir.

Alıştırma basitçe, verilen Oscar Ödülü heykelciğini almanız ve şükranlarınızı sunmayı istediğiniz insanlara teşekkür etmenizle yapılır. Bir süre, bu ödül için ne kadar uzun zaman çalıştığınızdan ve şimdi bu şekilde onurlandırılmaktan ne kadar mutlu ve müteşekkir olduğunuzdan söz edin. Konuşma kendinizin olmalı ve içeriği elbette mutlaka kişisel ve anlamlı olmalıdır. Alıştırma, sesli ya da İç Monolog şeklinde, herhangi bir yerde yapılabilir.

Fanteziler ve Kendini Büyütmeler

Bu hazırlığa çeşitli şekillerde yaklaşabilirsiniz: İç Monolog veya diğer oyuncuyla paylaşarak Dış Monolog olarak ya da zaman ve çevre izin veriyorsa, "koşullara yedirerek" açık açık herkesin önünde. Bu bölümdeki tüm diğer teknikler gibi fanteziler de kendinizi daha iyi hissetmenizi sağlar.

Bir fanteziye başlamanın en iyi yolu içine "sızmak"tır. Çocuklar, her zaman hayal kurarlar, ama hemen hemen hiçbir zaman hayal kurmaya başlama kararı almazlar. Çıktığınız "hayal yolculuğunun" türü, ego alanında sizi neyin uyardığına bağlıdır. Oscar Ödülü alıştırmasının bu kategoride bir cazibesi vardır, buna karşılık, neyin en çok işe yarayacağı daima kişiseldir.

Çevrenizdeki insanların size, olumlama ve hayranlıkla baktıklarına ya da karşıt cinsi kuvvetlice çektiğinize seçici önem verebilir ya da bunları hayal edebilirsiniz. Siz başka şeyler yaparken fantezi, bir İç Monolog olarak gerçekleşebilir.

Diyelim, bir seçme sınavından önce bekleme odasında bekliyorsunuz ve odada sizden başka birkaç kişi daha var. Fanteziye, bir İç Monologla yaklaşabilirsiniz:

Bu odadaki herkes varlığımın farkında. Bunu, bana bakışlarından ve kaçamak göz atmalarından anlayabiliyorum. Sekreter, içeri girdiğim zaman benden etkilendi... Ona bakınca bunu hissedebiliyorum. Aslında bana olan ilgisi yüzünden, önündeki işiyle ilgilenmekte güçlük çekiyor!.. Biliyorum, görüşmeye girdiğim zaman, içerdekiler ya önceki işlerimden birini görmüş ya da hakkımda hoş şeyler duymuş olacaklar. Oyuncu olarak daima saygı gördüm. Bir rolü okuduğum zaman insanların ne kadar etkilendiklerini görebiliyorum.

Bu İç Monolog gerektiği kadar sürebilir ve değişik yönlere kayabilir. Daha sonra, rolü oynayışınızın, eleştirileri okumayı bekleyişinizin, hatta hakkınızda yazılmış harika eleştirileri okuyuşunuzun fantezisini kurabilirsiniz. İsterseniz, fantezilerinizi "Süper Star"lığa kadar götürebilirsiniz.

Basına açıklama yapma, çok prestijli "talk show"lara çıkma, eski okulunuzda genç öğrencilere konuşma yapma, imza dağıtma fantezisi kurabilirsiniz.

Hazırlığı fark edilmeden yapmak istediğiniz zaman, İç Monolog özellikle gereklidir, ama eğer yalnızsanız ya da diğer oyuncular ne yaptığınızı biliyor ve anlıyorlarsa "demecinizi yüksek sesle" verebilir, hazırlığı bir doğaçlamaya çevirebilirsiniz.

Ben, *kendi kendime* saatler süren doğaçlamalar yapmışımdır. Bunların çoğu, sırf fantezi kurma zevki için yaptığım doğaçlamalardır. Ülke içinde çok seyahat ettiğimden, bunu uçaklarda sıkça yaparım. Hem sıkılmam hem de eğlencelidir.

Böylesi fantezilere genellikle bir film platosuna uçtuğumu hayal ederek başlarım. Hikâye olarak bir film konusu bulurum, kendime de özel beceri gerektiren bir rol yaratırım. Yarı duyulabilir sesle, genellikle Elia Kazan gibi biri olan yönetmenle konuşmalar yaparak başlarım ve bu fan-

tastik yaratıcı girişimde onunla "işbirliği" yaparız. Sonra röportaj için tiyatroda olurum ve elbette herkes çıkarmış olduğum rolün parlaklığıyla büyülenmiştir. Nazik bir şekilde övgüleri kabul ederim ve bir sonraki projeye –ki elbette bu bir öncekinden de daha büyük bir projedir– geçerim. Bu "uçak fantezilerini" bitirdiğim zaman kendimi harika hissederim ve o tatlı duygu birkaç saat benimle kalır. Fantezi çalışmasını ister oynamaya hazırlık, ister işçilik, ister sadece zevk için yapın, süreç aynıdır. Herhangi bir yerde ve eğlence için yapılmasının faydası, gittikçe kolaylaşması ve yapmayı dört gözle bekler hale gelmenizdir.

Hazırlıkların fantezi alanına bir başka yaklaşım da koşullara karar vererek ya da doğrudan ilişkiye geçerek, ama her iki tarafta kendini büyütülmüş konumlara ve rollere yerleştirerek, diğer oyuncuyla bir sahneyi prova etmeden önce doğaçlama yapmaktır.

Birkaç yıl önce *Sırça Kümes*'i yönetirken, oyunculara oyunun "yazılmamış" sahnelerini doğaçlatırdım; o gecelerde herkes evde olur, değişik şeyler yapardı. Tom şiir yazıyor, Amanda abone bulmak için telefonlar ediyor, Laura oynuyor ve camdan hayvanları hakkında hayaller kuruyor olurdu, oyunda yazılmamış olan şeyler hakkında konuşurlardı. Saatlerce denediğimiz bu gibi doğaçlamalardan mükemmel sonuçlar alırdık. Bunlar tam olarak benlik alıştırmaları olmasa da kendileri, ilişkileri ve yaşamdan istedikleri hakkında fantezilerdi. Bu doğaçlamalar, bir gerçeklik duygusu ve birlik getirdi, ayrıca yazılı metni de boyutlandırdı.

Gelişim Raporu

Neredeyse fantezinin tam tersi olan Gelişim Raporu tam olarak gerçeğe dayanır. Gelişiminizi ve ilerlemenizi vurgulayan organik bir tekniktir. Bu hazırlığı, hangisi amacınıza

daha iyi uyuyorsa, duyulabilir sesle, sessiz ya da çalışma grubunun önünde yapabilirsiniz. Bir zaman çerçevesine karar verin... son üç yıl, son altı ay gibi ve bu süre içindeki gelişiminizden ve ilerlemelerinizden söz edin.

ÖRNEK:

"Hayatımdaki ana değişiklik, bilinçlenmem... Şimdi çok daha bilinçli ve farkındayım. Bunu hak ettim. Geçen yıl kendi üzerimde çok çalıştım. Kendimi eleştirme konusunda eskisinden daha hoşgörülüyüm. Sorunlarımı ortaya koyabiliyorum, ama artık sorunlarımın varlığından dolayı kendimi hırpalamıyorum. İlişkilerimin hepsi bu durumdan aynı derecede etkilendi ve gelişti. Artık kafamın içinde kendimle uğraşıp durmuyorum. Zaten oyuncu olarak, yaptıklarımda da bu görülebiliyor. Disiplinim arttı, kendime hedefler koyabiliyor, onlara doğru ilerleyebiliyorum..." vb.

Gerçekliği süslemediğinizden emin olun, çünkü gelişiminize inanmanız çok önemlidir. Gelişim Raporları kişisel ilişkilerden işinize, eğlenceden yan uğraşlarınıza kadar yaşamınızdaki her alanı kapsayabilir. Listeler yapabilir ve her gün listenize yeni şeyler ekleyebilirsiniz. Bu hazırlık tekniğinin değeri, egonuzu doğru bir perspektife oturtmanıza yardımcı olması ve eğer kendinize sert davranma eğilimindeyseniz, iyi bir işçilik hazırlığı vazifesi üstlenmesidir.

Sihirli Cep Alıştırması

Bu alıştırma da fantezi üzerinedir ve uygulaması çok eğlencelidir. Egoyu kuvvetlendirirken, imgelemi esnetir. Cebinizde oraya sığabilecek herhangi bir şey olduğunu hayal edin: Hollywood'un en büyük stüdyosunda, yılda üç film çekmek üzere hazırlanmış, yönetici tarafından imzalanmış bir sözleşme; Chase Manhattan Bankası'ndan çekilecek,

adınıza düzenlenmiş on milyon dolarlık bir çek; evinizin kapısının önünde duran yepyeni bir arabanın anahtarı; hep istediğiniz bir ödüle layık görüldüğünüzü bildiren bir mektup; hayal edebileceğiniz herhangi bir şeyi barındıran bir kasanın anahtarı... Tutankamon'un hazinesinden parçalar.

Bu hazırlığı salt imgelem kullanımıyla gerçekleştirebilir ya da Duyu Belleği süreciyle çalışıp elle tutulabilir bir gerçeklik kurabilirsiniz. Seçimin başarısı, seçiminizin orada gerçekten var olduğuna inanma istekliliğinize bağlıdır.

Benlik işçilik hazırlığı olarak bu teknik, bir kıvanç ve özel olma duygusu yaratır. Bu yaşantı da sizi sahneyi oynamak için gerekli seçime daha kolaylıkla taşır. Sihirli Cep alıştırması gösteri öncesinde ya da sırasında yapılabilir.

Herhangi bir işçilik hazırlığının seçimi, gereklilik temeline göre yapılır. Hazırlıkların herhangi bir alanında o kategoriye uyacak değişik teknikler vardır. Çok sayıda seçim seçeneği vardır, çünkü bir hazırlık sizi gitmek istediğiniz yere götürürken, tamamen aynı kategoriden bir diğeri işinize yaramayabilir. Doğrusunu seçmek kendinizi tanımanıza ve çeşitli teknikleri denemiş olmanıza bağlıdır.

İki Kişilik Onaylamalar

Bu, birçok kategori için kullanılabilecek iyi bir hazırlıktır. İki oyuncunun yan yana gelip provadan ya da gösteriden önce yaptığı bir alıştırmadır. Gerçeğe dayanmasının yanı sıra, içinde seçici vurgu kullanılabilir; oyuncular, birbirleri hakkındaki iyi şeyleri tecrit edip yalnızca onlardan söz ederler.

Alıştırmayı karşılıklı konuşma biçiminde yapın ve doğal olmayacak şekilde yapılandırmayın. Bu alıştırma, kostüm giyerken ya da makyaj sırasında yapılabilir.

Amaç, elbette kendiniz ve birbiriniz hakkında iyi şeyler hissetmektir. Ayrıca bu durum, eğer metin için de bir gereklilik ise, bu daha da iyidir.

ÖRNEK:

ERKEK: Seni güzel buluyorum... ayrıca bu oyunda çok iyi bir iş çıkarıyorsun.

KADIN: Bana karşı öyle yardımseverdin ki... bana o kadar çok yardım ettin ki!

ERKEK: Biliyor musun sadece burada olman bile bana kendimi iyi hissettiriyor... Aşırı duygusal gelebilir, ama dediklerim gerçek... Sen tiyatrodan içeri girdiğin anda duygularımdaki değişikliği fark ediyorum.

KADIN: Teşekkür ederim... bunu duymak bana çok iyi geldi.

ERKEK: Başka oyuncularla ilişki kurma biçiminden de hoşlanıyorum.

KADIN: Sen de çevrendekilere o kadar çok şey veriyorsun ki... Sadece sahne üzerinde değil, her zaman. Oyun bittiğinde seni özleyeceğim.

ERKEK: Ben de...

Her şeyin otantik olması çok önemlidir, abartmayın ve birbirinizle ilişkinizde olmayan şeyler yaratmayın.

Alıştırmayı ne zaman isterseniz o zaman yapın ve istediğiniz kadar sürdürün.

Bu yaklaşımın itici gücü özünde olumlu olduğundan, alıştırmanın içine olumsuz öğeler sokmamaya ve hafifletmelere girmemeye dikkat edin... "Senden önceleri hoşlanmamıştım, ama artık hoşlanıyorum" ya da "Önceleri senin bu kadar hoş biri olduğunu sanmazdım" gibi.

Bu işçilik hazırlığı, "çekimler" arasında ya da sahneye çıkmadan önce kullanılabilir.

BÜYÜK ARINDIRICILAR

Bu grup, daha çok, gerilimden arınmak için bir Enstrümantal Hazırlık olarak görülür ve kullanılır. Bu grubun çe-

şitli alıştırmaları, geniş ve hareket açısından şiddetlidir. Diğer gerilim gidericiler işe yaramadığında kullanılır. Ben bunlara, "Balyoz" grubu adını veriyorum, çünkü bunlar betonu yaran gülleler gibi gerilimi yararak işe yararlar. Bu küme ayrıca vurguda ve içerikte küçük ayarlamalar yapılarak, İşçilik Hazırlığı olarak da kullanılabilir.

Alıştırmaların her biri keyfi olarak başlar. İstediğinize ulaşmayı sadece umarak, alıştırmanın içine "atlamanız" ve başlamanız gerekir.

Müthiş Üçlü

Bunlar, arındırıcılar kümesinde son derece enerjik olarak yapılan üç alıştırmadır.

Terk Etme

Bir enstrümantal alıştırma olarak yere uzanır, içinizdeki her şeyi dışarı atacak şekilde tepinmeye başlarsınız... Fiziksel kontrol ve idareciliği bırakarak, tüm bedeninizi kendinizi kaybetmiş gibi, her yöne hareket ettirirsiniz. Aynı zamanda çığlık atar ve kesintisiz, kocaman sesli patlamaları serbest bırakırsınız, öyle ki tüm bunlar dışarıdan, zır deli bir adamın çıldırması gibi görünür. Alıştırma, gerilimi boşaltmak ne kadar zaman gerektiriyorsa o kadar ya da işçilik hazırlığı olarak kullanılıyorsa, uygun veya istediğiniz duygusal durum uyarılana kadar sürer. İşçilik hazırlığı olarak kullanılırken, belli bir hedefinin olması gerekir; hangi duygusal durum uyarılmak isteniyor ve Terk Etmenin içeriği ne olmalı. Diyelim, her an patlamaya hazır, ne yapacağı belli olmayan, mantıksız bir karakteri oynuyorsunuz ve anlatılan yaşantıyı uyaracak bir seçimi kullanmadan önce, böylesi bir seçime temel oluşturacak bir işçilik hazırlığına ihtiyacınız var. Bu durumda, mantıksız düşüncelerin ve ifadelerin de eklendiği bir Terk Etme Ha-

zırlığı sizi doğru seçime hazırlayabilir. Alıştırma, ayakta yapılabileceği gibi, işçilik hazırlığı olarak kullanılırken, içine sözcükler ve başka ifadeler de eklenebilir. Bu alıştırma sonuçta, oyuncuda oldukça yüksek bir titreşim yaratır ve herhangi bir duygunun uyarılmasında çok iyi bir hazırlıktır.

Boşaltım

Bu alıştırma, sözlü ve çok geniş olarak hüsran, kızgınlık, öfke, tatminsizlik, heyecan gibi büyük patlayıcı duyguların püskürtülmesidir. İşçilik olarak, o anda sizi rahatsız eden şeyleri haykırarak, hüsranlarınızı ve tatminsizliklerinizi boşaltarak ve arınma sizi nereye doğru götürüyorsa, buna izin vererek başlarsınız. Akışın daha kolay hale geldiğini hissettiğiniz zaman, "yaratıcı manipülasyon" yoluyla, alıştırmanın içine istenen duygusal durumu uyarmak üzere, özgül düşünceleri ve duyguları enjekte edebilirsiniz.

ÖRNEK:

(Yüksek perdeden bir sesle) "Hayatta yapmak isteyip de yapamadıklarımdan yoruldum. Oyuncu olmak istiyorum... İstediklerimi elde edememiş olmaktan dolayı hüsran içindeyim... Rahat olmak istiyorum... İnsanların düşündükleri beni kızdırıyor!.. Hiçbiri umurumda değil... Eğlenmek istiyorum... Her dakika parasız olmaktan bıktım!.. Zorunluluklardan nefret ediyorum... Bazı şeyleri yapmak ya da belli zamanlarda belli yerlerde olmak zorunda olmak istemiyorum... Tüm bunlardan bıktım!.." (Bu noktada, özgül bir duygusal durumu üretmeyi hedefleyerek, özgül bir tür patlamayı işin içine sokamaya başlayabilirsiniz.) "Şikâyet eden ve benim şimdi yaptığım gibi sızlanan insanlardan gerçekten bıktım usandım... Dünyanın onlara bir borcu varmış gibi düşünen insanlardan nefret ediyorum. İşsizlik sigortasıyla yaşayan insanlar rahat etsin diye, daha çok

çalışmam gerekmesinden nefret ediyorum... Bir şeylere bağımlı olmaktan bıktım ve artık benden bir şey bekleyen insanlardan hoşlanmıyorum..." Bu şekilde sürer.

Bu durumda, bu tür yaratıcı yönelimin nedeni, oyundaki karakterlere karşı, bir tür içerlemişliğin eşiğini yaratmak olabilir. Şimdi ve burada gerçekliklerinin patlaması olarak başlayan alıştırma, sizi belli şekilde etkileyen insan ya da grup tipine karşı, sesli ve sözlü bir tirada dönüşür. Herhangi bir boşaltımın içeriği, kendinize koyduğunuz duygusal zorunluluğa bağlıdır.

Doğal olarak, Büyük Arındırıcı sınıfından herhangi bir hazırlık, büyük ifadeli duygular üretmek için yapılandırılmıştır. Eğer daha ince ve hafif düzeyleri hedefliyorsanız, bu arındırıcılar doğru bir seçim değildir. Boşaltım "ateşlilik" uyarmak ve o tür ifadeleri yüreklendirmek için de çok iyi bir hazırlıktır.

Şeytan Çıkartma

Bu alıştırma da yüksek sesle ve büyük bir fiziksel adanmışlıkla yapılır. Gösterişli, şiddet dolu itme hareketleriyle, istemediğiniz insanları ve şeyleri hayatınızdan, çevrenizden itersiniz. Alıştırmaya, avuç içlerinizle, havayı öne doğru iterek ve bağırarak başlarsınız.

"Defol!.. Hayatımdan defol!.. Yolumdan çekil!.. Gözüm görmesin seni!.." vb. yaklaşımı sürdürürken tam olarak hangi şeytanları kovduğunuzu belirleyebilirsiniz. "Benden uzaklaş!.. Senin eleştirilerinden nefret ediyorum! Evimden defol!.. Aptallıktan nefret ediyorum!.. Aptal insanlar defolun!.. Hadi, defolun!.. Bütün hayatını beni mahvetmekle harcadın!.. Defol, benden uzak dur!" Bu duyguları ifade ederken havayı kollarınızla şiddetle itmeyi sürdürün.

Ürettikleri duygusal sonuçlar bakımından, Boşaltım ve Şeytan Çıkartma arasında pek fark yok gibidir. Aslında duygulardan biri ağır basacak şekilde daha sözel, diğeri daha fiziksel karakterde ise, o zaman alıştırmaların ruhları arasında oldukça belirgin bir fark oluşur. Çalışmayı yaparken fark edeceğiniz üzere, yapacağınız deneyler her alandaki alıştırma seçiminizi belirleyecektir. Şeytan Çıkartma hazırlığı, adrenalin salgınızı arttıracak ve saldırgan dürtüleri uyaracaktır. Eğer istediğiniz bu tarz bir hazırlık durumu ise, Müthiş Üçlünün bu üçüncü parçasını kullanmanız doğru olacaktır.

Yüzleşme ve Karşı Çıkma

Bu alıştırma da Büyük Arındırıcılar kategorisindedir. Yaşamda olduğundan daha büyük bir adanmışlıkla yapılır. Başkalarının yanında ya da Hayali Monolog şeklinde yapılabilir. Genellikle çevrenizdeki insanlar, sizde saldırganca karşı çıkma isteği uyandırmazlar, ama eğer durum bunu gerektiriyorsa ve buna alışık değilseniz, birdenbire, provaya ya da gösteriye başlarken bunu yapabileceğinize güvenemezsiniz. Bu nedenle, "hayali kişilerle" (o anda orada olmayan, ama hayatınızda var olan gerçek kişilerle) çalışma çoğunlukla daha elverişli olur.

Bu hazırlığı yapmak için geçmişten yahut şimdiki zamandan, haklı olarak karşı çıkabileceğiniz, işinizin bitmediğini düşündüğünüz ya da kuvvetli dürtüler hissettiğiniz, kendi yaşamınızdan insanlar seçmelisiniz. Alıştırma, suçlama biçimini alabilir. Hayali Monoloğun içeriğine ve konuştuğunuz insana karşı ne hissettiğinize bağlı olarak, karşılıklı konuşma biçiminde de yapabilirsiniz.

ÖRNEK:

Niye bana beni sevdiğini hiç söylemedin?.. Bana hiç sarılmadın, şefkatle dokunmadın... Seni çok sevdim, ama

sana yaklaşmak o kadar zordu ki... Beni sevdiğini biliyordum ya da en azından öyle olduğunu sanıyordum, ama sen bunu bana hiç söylemedin... Sen ölüyorken hastaneye geldim, elini tuttum... ve sen ağlamaya başladın... O an, ilk kez, senden akan sevgiyi hissettim... Niye?.. Tanrım, baba, niye bunu göstermen bu kadar zaman aldı?..

Tüm monolog, bu alıştırmanın iki kişilik çeşitlemesidir. Diğer oyuncuyla sizin aranızdaki gerçek bir mesele hakkında konuşabileceğiniz gibi, birbirinizle monologda söz konusu edilen insanlarmışçasına da ilişki kurabilirsiniz.

Eğer birbirinizle gerçek bir konuda yüzleşmek istiyorsanız, alıştırmanın nedenleri üzerinde anlaşın. Birikmiş huysuzluğunuzu, oyunu bahane ederek, diğer kişiye sorumsuzca boşaltmayın.

Elbette iki kişilik bir hazırlık olarak yapılacaksa, o zaman bu yaklaşımla neyi amaçladığınıza ve belirli olarak hangi meseleyi araştıracağınıza karar verin.

Eğer kendinizle diğer oyuncu arasında bir çelişki yaratmak istiyorsanız, yüzleşme bunu kurmanın çok iyi bir yoludur. Yok eğer hayatınızdaki insanlarla yüzleşmek için birbirinizi kullanacaksanız, o zaman, birbirinizin tepkilerinden de faydalanabilirsiniz. Her iki durumda da Yüzleşme ve Karşı Çıkma mükemmel bir hazırlıktır.

Çıldırma

"Ciddi bir işçilik için komik bir başlık" denebilirse de alıştırmayı doğru yaptığınız takdirde, gözüken bu olacaktır... tamamen üşütmüş, kafayı yemiş, çıldırmış biri.

Bu hazırlığa, büyük bir adanmışlıkla başlanır ve yaşanan her dürtüyle anbean ilerlenir. Akışın ortasında bir cümleyi yarım bırakma ve gerekiyorsa tam ters yönlere doğru gitme konusunda kendinizi serbest bırakın.

Alıştırmanın bir anlam ifade etme zorunluluğu yoktur, ama mutlaka geniş ve abartılmış olmalıdır. Sesler çıkarabilir, sözler söyleyebilir ya da içinizden gelen herhangi bir şeyi yapabilirsiniz. Etrafta sıçrayın, yerde yuvarlanın, her türlü çılgın fikrin ve dürtünün ifadeye dönüşmesini cesaretlendirin. Odadaki nesneler ve insanlarla ilişki kurabilir, içsel ve dışsal uyaranları birbirine karıştırabilirsiniz. Ciddi bir durumdan abes olana bir iki saniyede sıçrayabilirsiniz. İstediğinizin ne kadarını sağladığınıza bağlı olarak alıştırına iki ya da beş dakika sürebilir.

Bu özel işçilik hazırlığı, aynı anda birçok harika şeyi birden sağlar. Başlarken üzerinizde olan tüm sınırlamalardan sizi azat eder ve arkasından gelen her şeyde fütursuzluğu kuvvetlendirir. Dürtülerde kesiksiz bir akış yaratır. Ayrıca çok serbest hareket eden, dışadönük bir karakterin temelini kurabilir. İstenirse, gösterişli ve renkli davranışların temelini de yapılandırabilir. Çıldırma, bir işçilik hazırlığı için tuhaf bir isim gibi gelebilir, ama çok önemli ve ciddi sonuçlar üretir. Deneyin... evirip çevirin ve sizi nerelere götürdüğünü görün.

Kızgınlık ve Öfke İfadesi

Bu, kızgınlığınızı uyarmak için çok iyi bir yaklaşımdır. "Kızgınım!" demek kadar keyfi bir kararla başlayabilir. Sonra, artan ses şiddeti ve kararlılıkla, "Kızgınım... Kızgınım!.. Bu dünyada olup bitenlere kızgınım!.. Savaşlara, katillere kızgınım!.. Kızgınım!.. Hayatımda beni inciten tüm insanlara kızgınım!.. Kanım beynime sıçradı... Duyarsızlıktan, kabalıktan ve hayvanları incitenlerden nefret ediyorum! Ağabeyime kızgınım!.. Küçüklüğümden beri bana davranma biçiminden nefret ediyorum!" Alıştırmayı yaparken gerçekten kendi öfkeniz ve kızgınlığınızla temasa geçene kadar, ses şiddetinizi, enerjinizi ve fiziksel katılımınızı arttırın. Bir sonraki İşçilik adımı için, size yeterli gelene kadar "öfkelenmeyi" sürdürün.

Bu alıştırma, bir Enstrümantal Hazırlık olarak kullanıldığında, sizi hapsedilmiş duygularınızdan arındırdığı gibi, süreç sırasında gerilimi de yok eder. Buna karşılık, İşçilik Hazırlığı olarak seçildiği zaman, göz önünde tuttuğunuz belirli bir duygusal yaşantıyı uyarmak, öfke ve kızgınlık yaratmak için kullanılır. Seçiminiz, metin için ne istediğinize ya da metinle ilgilenirken bir sonraki adımınıza yardım edecek olan temeldeki Olma durumunuza bağlıdır. Ayrıca kızgınlık konusunda nelerden söz edeceğiniz anlamında da akıllıca yapılmış bir seçim gerekir. Herhangi bir şeyin, hatta kızgınlık ve öfkeye benzeyen her şeyin dışarı atıldığı enstrümantal hazırlığın tersine, işçilik hazırlığının doğru duygusal yaşantıyı ayaklandıracak bir içerik türünün olması gerekir.

Karakterin hayatının içsel–duygusal durumunu ifade etmediği zamanlar vardır. Diyelim ki, oyundaki karakter kendine hâkim, akılcı, her ifadesini olgunlukla ölçer biçer gibi görünüyor. Oysa gerçekte karakterin içi öfke kaynıyor, akılcı bir kontrolle kızgınlığının üstünü tamamen örtüyor. Oyuncu, "Kapatma Davranışı"yla ilgilenmeden önce, altta yatan gerçeklikle ilgilenebilir ya da ilgilenmelidir ki bu durumda altta yatan, kızgınlıktır. Yukarıda anlatılan durum, İşçilik Hazırlığı olarak, Kızgınlık ve Öfke İfadesi kullanmak için iyi bir yerdir. Bir kez başarıyla altta yatan yaşantıyı (öfke ve kızgınlığı) uyardıktan sonra, bunu örtmek için organik bir haklılık bulabilirsiniz. Böylece alttaki duygular, oyundaki diğer karakterler tarafından görülmez olur.

Herhangi bir İşçilik Hazırlığı kullanırken çok sayıda ve değişik türde hazırlığın bulunduğunu unutmayın. Biri işe yaramadığı zaman, bir diğeri mükemmel olarak gerekeni yerine getirecektir. Tekniğin üstteki kullanılış örneği, her hazırlığın çeşitli şekillerde akıllıca kullanılabileceğini ve uygularken harfi harfine aslına sadık kalınmayabileceğini gösterir.

İLİŞKİ HAZIRLIKLARI

Oyunculukta önem bakımından üç ana unsur vardır: gerçeklik, ilişki ve birlik. Oyun yazarı ya da senaristin sorumluluğu, ilginç, ilgi çekici ve teatral olan metni yaratmaktır. Oyuncu da yer ve zaman zorunluluğunun ve diğer karakterlerle ilişkilerinin gerçekten içine girerek yazarın yaratmış olduğu içeriğin içini dürüstlükle ve gerçeklikle doldurmalıdır. Eğer oyuncu, duygunun hakikatliğini ve ilişkilerinde gerçekliği sağlamayı başarırsa, bir arada çalışmada da yol almış anlamına gelir. Sahnede iki ya da daha fazla insan arasındaki ilişki, gerçekliği yüceltmenin ve metni etkili kılmanın en önde gelen etmenidir. Bundan dolayı, oyuncu ilişkiye hazırlanmalıdır, bir ilgilenme, etkilenme ve tepkisel olabilme atmosferi yaratmalıdır. Aşağıdaki hazırlık grubu bunu sağlamak için tasarlanmıştır.

Sözsüz İletişim

Sözsüz alanda birkaç değişik iyi teknik vardır. İlk olarak, sözsüz iletişimin amacını tartışalım. Bir iletişim sistemi olarak sözcükler ve sözcüklerin kullanımı genellikle duygusal ifadenin yerini alır. Sözcüklerin kullanımı yoluyla, duygularımızı ifade etmek yerine tanımlamayı öğreniriz. Yıllar geçtikçe de bu alışkanlık daha sinsi ve belirsiz hale gelir. Bu görüngüye ek olarak, sözlü ilişki kurarken daha sonra ne söyleyeceğimizi düşünmek için bir sürü zaman harcarız, ki bu diğer kişiyle ilişkimizde aramıza girer. Bu nedenle, eğer sözleri kullanma zorunluluğunu ortadan kaldırırsanız, o enerji başka bir tür ilişki kurma biçimine dönüşebilir. Dikkat odağında bu şekilde bir kaydırma yapmanız sonucunda, hissettiklerinizi tanımlamak yerine diğer oyuncunun çok daha fazla farkında olur, ona karşı daha ilgili olur, onunla daha ilişkili hale gelir ve duygular yoluyla bir iletişim kurmaya başlarsınız.

Sözsüz İlişki Kurma

Bu alıştırma, iki oyuncunun oturup yüz yüze bakarak, basitçe, o anda ne oluyorsa, onun olmasına izin vererek, birbiriyle sözsüz, jestsiz, mimiksiz ilişki kurmasıdır. Alıştırma ilerledikçe, ilişki düzeyi giderek yükselir ve iki oyuncuda da dürtüler kımıldamaya başlar. Bu olurken kendilerine diğer oyuncudan etkilenme izni verirler ve anbean, tepkiye tepki şeklinde, birbirlerine cevap vermeye başlarlar. Örneğin oyuncu ilişki kurduğu diğer oyuncu hakkında bir şey hissederse, bu duyguyu (sözsüz ve jestsiz olarak) ifade eder. Her ikisi de tepki verirler ve böylece kesintisiz bir duygusal tepkiler zinciri oluşur. Bu alıştırma, her iki oyuncu sahneyi oynamaya ya da sahnenin ilk seçimini çalışmaya hazır hale gelinceye kadar sürer. Sözsüz ilişki alıştırmasını seyretmek, en az onu uygulamak kadar ilginçtir çünkü değişen duyguların neredeyse bir kaleydoskop gibi panoramasını görebilirsiniz. Bu hazırlık, oyuncular arasında işbirliğini de uyarır.

Telepati

Bu metafizik bir alıştırma değildir, sadece bir isimdir. Yukarıdakinden biraz farklı, ama yine sözsüz bir alıştırmadır. Fark, diğer kişinin ifadesinin altında neler hissettiğini de araştırmanızdadır. Bir başka deyişle, telepatide daha derine bakar, daha derine iner, algı kaslarınızı çalıştırırsınız. Yine aynı şekilde, yüz yüzeyken, birbirinizin gözlerine ve onların ardında nelerin yattığına bakarsınız. Aynı zamanda, orada olduğunu algıladığınız şeye tepki verirsiniz. Bu alışveriş, çok derin ve anlamlı bir ilişki yaratır; oyuncuları, bu alıştırma içindeyken, böylesi derin, anlamlı bir şeyi yaşarken görmek sıradışı değildir.

Her iki sözsüz alıştırma da hemen sahneye taşıyabileceğiniz bir ilişki sağlar. Bu tür hazırlıkların değeri, oyun-

culları ilişki kurmaya ve birbirlerine karşı oynamaktan çok birbirleriyle oynamaya zorlamasındadır. Hepimiz, gözleri cam gibi, diğer kişiye boş bakan ya da diğer oyuncunun çenesiyle ilişki kuran, diğerinin varlığına kayıtsız olan oyuncular görmüşüzdür. Herkesçe bilinen bir gerçek vardır ki "İyi yazılmış bir oyun ilk kelimeden başlayarak, her kelimeyle sonucuna doğru hareket eder." Sahnedeki ilişkiler de o sonuca doğru ilerleyen organik hareketin ayrılmaz birer parçasıdır.

Diğer Kişide Daha Önce Görmediğiniz Şeyleri Arama

Ne kadar çok şeyin kıymetini bilmeyiz, ne kadar çok bakarız ama görmeyiz. Bazen, bir oyuncuyla aylarca çalışabilir, biriyle sınıfta yıllarca beraber olabilir, ama o kişiyle ilgili pek çok şeyi görmeyebiliriz. Açık seçik özelliklerden söz ediyorum: göz rengi, kulaklarının şekli vb. Bu sadece gözlemci olup olmama sorunu değildir; aldırış, ilgi, ilişki ve sizin için neyin önemli olduğuyla ilgilidir. Çoğu kişinin ilgi eşiği düşüktür. Bu kişiler kendi zevkleri ve yaşamda kalmalarıyla ilgilidirler, sınırlı şeyi önemli bulurlar.

Oyuncu, bir yaşam ve davranış öğrencisidir; ondan ne zaman aşina olmadığı bir deneyimin isteneceğini bilemez. Bu nedenle, her şey oyuncuyu ilgilendirmelidir! Özellikle insanlar, oyuncu için önemli ve ilginç olmalıdır. Bu ilişki kurma hazırlığı tekniği, söz konusu açıdan iyi bir disiplindir.

Bu alıştırmayı sözlü ya da sözsüz, hangisi sizin için daha verimliyse o şekilde yapabilirsiniz. Oturun ve odanın diğer ucundan bir başka oyuncuya bakın. Bunu soyunma odasında, gösteriden ya da provadan önce yapabilirsiniz. Özellikle o kişide daha önce görmediğiniz tüm şeyleri arayın: göz rengi, saç çizgisi, burun şekli, teni, leke ya da yara izi, dişleri,

dişlerinin rengi, düzgünlüğü, tavırları, davranış özellikleri, öz-farkındalığının herhangi bir dışavurumu, sesi, sesindeki ona özgü tını, telaffuz özellikleri, vücut dili ve vücudun anlattığı hikâye, biçimi ve iskelet yapısı gibi. Bu neredeyse sonsuza kadar sürer. O kişide daha önce görmediğiniz şeyleri görerek ne kadar süre geçirdiğinize inanamazsınız. Bu teknik, çok eğitici olmasının yanı sıra, diğer kişiyle ilgilenmeyi de sağlar. Çeşitli duygusal bakış açılarını uyarır ki bu, sahnede ya da sahne dışında bir ilişkide en önemli bileşendir. Bu alıştırma çok iyi bir başlama biçimidir, çünkü tiyatroya taşıdığınız, zihninizi meşgul eden şeylerden sizi arındırdığı gibi, biraz sonra birlikte çalışacağınız oyuncuyla doğrudan ilişkilendirir. Aynı zamanda yaşama dair harika bir alıştırmadır, çünkü daha fazla görmenize, daha fazla şeyin başınızdan geçmesine ve yaşamınızın kalitesini arttırmanıza yardım eder.

Merak Ediyorum, Algılıyorum ve Gözlemliyorum

Bu teknik, kitabın İlgilenme Hazırlıkları kısmında daha önce de tartışıldı, ama aynı zamanda mükemmel bir İlişki Hazırlığı olduğundan, "büyük getirisi" ile her iki alanda da kullanılabilir.

Kullanımındaki ana fark, alıştırmanın vurgusundadır. İlgilenme Hazırlığı alanında ana amaç diğer oyuncuyla ilgilenmeyi sağlamaktır. Öte yandan ilişkiyi kurmakla baş ederken, ilişkinin bileşenlerini ve öğelerini göz önüne alırız. Bir kez ne hissetmek ve yaşamak istediğinize karar verdikten sonra, istediğiniz yaşantı ve duygusal bakış açısına göre, alıştırmada ayarlama yapabilirsiniz.

Diyelim ki, içinde bulunduğunuz oyun sizden, oyundaki kadınla aşk ilişkisinde olmanızı talep ediyor. Sevgi dolu, şefkatli olmanız ve aranızda bir çekim olması gerekiyor.

Hakikatte, birlikte çalıştığınız kadın oyuncudan hoşlanıyorsunuz, ama gerçek ilişkiniz, çekim ilişkisi olmaktan çok uzak. "Hazır Olmaya Hazırlık" için gerekli adım şefkat ve çekimin temelini kurmaktır. Bu nedenle, bir işçilik hazırlığı olarak, ilişki alanında çalışmayı seçersiniz, çünkü talepler o alandan gelmektedir. "Merak Ediyorum," "Algılıyorum" ve "Gözlemliyorum"a başlarsanız; bir ilgilenme kurar, bir çeşit sevgi ilişkisi kurmasını umar ya da en azından başka tekniklerle yaratacaklarınızın temelini atarsınız.

Alıştırmanın İlişki Hazırlıklarında Kullanılış Şekli

Bu alıştırmayı sessizce yapmak belki de daha iyidir çünkü diğer kişinin özelinin araştırılması daha fazla hoşgörü gerektirir.

Benden bir şeyler bekler gibi bana bakıyor... Karmaşıklığının altında çocuksu bir özellik algılıyorum. Sürekli gözlerini benden kaçırıyor... Sanırım durumdan biraz gergin... Çocukken nasıl olduğunu merak ediyorum... Üzerini örtmeye çalışsa da acının kanıtlarını görüyorum... Hareket ediş tarzında, korkuya işaret eden bir çeşit dikkatlilik algılıyorum... Gerçekten çok duyarlı... Acaba bana aldırış ediyor mu?.. Bana karşı bir sıcaklık görüyorum... Çenesi belli belirsiz titriyor... Bunların neden olduğunu merak ediyorum... Gülümsemesi çok tatlı... Ne zaman kendini korumaya başladığını merak ediyorum... ve neden... Ona her bakışımda benden hoşlandığının kanıtlarını görüyorum... Aynı zamanda, bundan korktuğunu da görebiliyorum... Şu anda bana gülümsüyor... Gülümsemesinin onu dışarıya karşı daha açık kıldığını görüyorum...

Alıştırmayı, yaratıcı yönlendirme ve manipülasyonla sürdürürseniz, çok geçmeden zorunlulukla ilgili öğeleri yaşamaya başlayabilirsiniz. Vurgulamak, hiçbir şekilde hakikati çarpıtmak demek değildir. Var olmayan şeyleri

algılamazsınız. Orada olmayan davranışları görmezsiniz, bundan dolayı bu alıştırma bir yalan değildir, ama akıllıca yapılan bir yaratıcı vurgu, sizi hedefinize götürür.

Geribildirim

Bu alanda kullanabileceğiniz birkaç tür geribildirim vardır. En basit yaklaşım, karşılıklı konuşma çerçevesinde, diğer oyuncuyla ilişki kurup birbiriniz için geribildirim istemektir.

Sorduğunuz soru türleri mutlaka önemli şeylerle ilgili olmalıdır: Önemsiz geribildirimle zaman kaybetmeyin.

Bu alıştırmanın yapısı katı kurallar getirmez, ama bir yapısı vardır. Ya oyunculardan birinin, sonra diğerinin soru sorması ya da birkaç dakika hep aynı oyuncunun sorular sorması şeklinde yapılır.

ÖRNEK:

ERKEK: Benim neyimi ilginç buluyorsun?

KADIN: Görünüşünü... konuşmanı.
Benimle ilk kez karşılaştığında hakkımda ne düşündün?

ERKEK: Senin, çekici ve kendini beğenmiş biri olduğunu düşündüm!

KADIN: Bu seni itti mi?

ERKEK: Hayır, aslında tam tersi, ilgimi çekti.
Birlikte oynadığımız zaman benden sana bir şeyler geçiyor mu?
Dur, başka türlü söyleyeyim... Birlikte çalıştığımızda benden ne alıyorsun?

KADIN: Sanırım benimle ilgileniyorsun... Sana inanıyorum..., ama keşke daha iyi dinlesen.

ERKEK: Daha iyi dinlemekle neyi kastediyorsun?

KADIN: Sanırın bazen bir sonraki replikle ya da öyle bir şeyle meşgul oluyorsun.

ERKEK: Evet, bu bazen doğru... şey... bazen hatırlamayacağımdan korkuyorum! Niye bu konuda daha önce bir şey söylemedin?

KADIN: İstenmemiş tavsiyenin ya da eleştirinin kabul görmeyeceğini düşündüm. Peki sen, bir oyuncu olarak hakkımda ne düşünüyorsun?

ERKEK: Of, bence harikasın! O duygulara ne kadar kolay ulaştığını görmek bazen gözümü korkutuyor.

KADIN: Bana her zaman inanıyor musun?

ERKEK: Hayır, her zaman değil... ama senin kendine inandığın zamanları algılayabiliyorum!

KADIN: Sen göründüğünden daha anlayışlısın. Çalıştığımız bu sahne hakkında beni eleştirecek olsaydın neler derdin?

ERKEK: Bence şu anda yapmakta olduğun şeyler gayet iyi... Tek özlediğim, kişi olarak senin benimle, hem kişisel hem de karakter olarak daha fazla ilgilenmen. Peki sen aynı konuda ne düşünüyorsun?.. Aynı konuda geribildirim istiyorum.

KADIN: Şey, şimdi söyleyeceklerimi yapmış olduğun eleştirinin misillemesi olarak alma, ama benim için de aynı şey geçerli; sahnede senden daha fazla alırsam, daha fazla verebilirim.

ERKEK: Gücenmedim, aynı bir önceki gibi, bunu söylemek için geçerli nedenlerin var.

KADIN: Evet... kesinlikle evet!.. Bence seninle tanışmam ve seninle çalışıyor olmam son zamanlarda başıma gelen en iyi şeylerden biri.

Elbette alıştırma, siz ne kadar isterseniz o kadar sürer. Meraklarınız ve bunların önemlerinin doğası, İlişki Hazırlığının ne kadar iyi olacağının belirleyicisi olur. Cesaretliyseniz ve sorunuzun cevabını öğrenme arzunuzu ta sonuna

kadar götürebiliyorsanız, metnin herhangi bir zorunluluğuyla karşı karşıya kaldığınız zaman, dayanıklı olabilecek kadar iyi bir ilişki kurmıa şansına sahip olursunuz.

Hoşlanma ve Hoşlanmama Geribildirimi

Bu da önceki alıştırmayla aynı şekilde yapılır, ama itici gücü farklıdır. Bu yaklaşımda, birbirinizin hoşlandığınız ve en az hoşlandığınız taraflarınıza karşı "kişiye özel" kalmaya özen gösterirsiniz. Beğenmeme ya da hoşlanmama sözcüklerini kullanmaz, yerine, "en az beğendiğim" ifadesini kullanırsınız. Bu kuralın basit nedeni, alıştırmayı olumlu kılmak ve savunma eğilimini önlemektir.

ÖRNEK:

ERKEK: Senin en beğendiğim tarafın, ciddiyetin ve kendini işine adayışın. (Bu alıştırmanın yapısının bir parçası olarak, her ifade, sözlü olarak diğer kişi tarafından tekrar edilmelidir.)

KADIN: En beğendiğin tarafım, ciddiyetim ve kendimi işime adayışım. Senin en beğendiğim tarafın, açık sözlülüğün.

ERKEK: En beğendiğin tarafım, açık sözlülüğüm. Sende en az beğendiğim şey, kendini samimiyetten koruma biçimin.

KADIN: En az beğendiğin tarafım, kendimi samimiyetten koruma biçimim.

Alıştırmıa bu şekilde on, on beş dakika kadar sürebilir. Daha fazla sürdürürseniz, evlenmeye karar verebilirsiniz! Geribildirim alıştırmasının değeri, herkesin en sevdiği konuyla ilgili olmasında yatar... *kendisi*... bu yüzden insanı alıştırmanın içine çekerek ilişki kurdurur ve harika duygusal tepkiler yaratır.

Samimi Paylaşım

İşçilik hazırlıklarının duygusal bölümündeki Çifte Teşhir tekniğiyle bu hazırlık arasında benzerlik vardır. Yine de aralarındaki farklılık bu bölümde ele alınmaya değerdir.

Duygusal hazırlık olarak savunmasızlık derecenizi artırırken, bu alıştırmanın ilişki alanında hedefi diğer kişiyle samimiyet kurdurmak, ilgilenmeyi arttırmak ve bir paylaşım, yakınlık durumunu yaratmaktır. Gördüğünüz gibi, bu alıştırmanın hedefleri, itici gücü ve içeriği farklıdır.

Hazırlık olarak, alıştırmayı ikiniz birlikte yapmak konusunda anlaşabilirsiniz ya da içinizden sadece biri diğeriyle samimi ve anlamlı şeyleri paylaşmaya başlayabilir.

ÖRNEK:

"Biliyorsun, kırk beş yaşındayım ve hayatımda ilk kez ölümlü olduğumu hissediyorum... Sık sık, öleceğim duygusunu yaşıyorum... Demek istediğim, ilk kez öleceğime gerçekten inanıyorum. Artık benim için o sadece büyükbabalarımızın başına gelen bir şey değil!.. Aslında ölmekten korkmuyorum... Korktuğum, hayatımda iyi bir şeyi başaramadan ölüp gidecek olmam... Derdim, tarihe geçmek ya da okul çocuklarının hakkımda yazılanları okuması değil, ama şu anda mümkün olan başarının hiç olmazsa bir kısmını elde etmek. 'Madalya' peşinden ne kadar koştuğumu düşününce moralim bozuluyor.

Ekmek yerine ekmek kırıntısı bulmaktan yoruldum, ne demek istediğimi anlıyor musun? Beni yanlış anlama, pişman değilim, tiyatroyu seçtim ve bundan memnunum... tiyatroyu seviyorum... ama... bazen gelecek hakkında umutsuzluk hissediyorum. Biliyorsun, başka bir şey yapmak isteseydim, hayatımın bu noktasında çok başarılı olabilirdim. Oyuncu olabilmek için bir evi, bir aileyi feda ettim. Oysa bu konuda doğru kararı verdiğimden o kadar da emin değilim."

Bütün bunları paylaştığınız kişinin hâlâ dinliyor ve duygusal olarak ilişki kurmuş olması umulur, çünkü bir ilişki unsuru olarak onun tepkisi de en az konuşan kişi kadar önemlidir. Siz sürdürürken paylaşma sürecinin herhangi bir yerinde elbette o da sorular sorabilir ya da sizinle bir şeyleri paylaşabilir.

ÖRNEK:

KADIN: Ben senden gencim, ama ben de senin hissettiğin birçok şeyi hissediyorum... Birkaç kez evlenme teklifi aldım, ama hepsini reddettim çünkü kariyerim benim için daha önemliydi. Bu şekilde bir evliliğe girmenin bencilce olacağını düşündüm... Sence de öyle değil mi?

ERKEK: Bilmiyorum... dünyada birçok evli oyuncu var. Bunların kaçının mutlu bir evlilik sürdürdüklerini bilemem, ama tanıdığım bazı mutlu insanlar var.

KADIN: Ölüm hakkındaki bütün o konuşma moralimi bozdu... Ben ölümü nadir olarak, hayat gerçekten çok ağırlaştığı zaman düşünüyorum... Bazen kendi kendime, "Keşke kolayca, tatlı tatlı uykuya dalmak ve artık hiç uyanmamak gibi olsa," diyorum... ama aslında ölmeyi istemiyorum!

ERKEK: Bazen hepimizin öyle düşünceleri olur. Tuhaf bir şey duymak ister misin?.. Hiçbir zaman senin çılgınca mutlu olmaktan başka bir şey düşüneceğin aklıma gelmemişti.

KADIN: Eh, her şey her zaman göründüğü gibi değildir... Genellikle mutluyum, ama inan, bazen gerçekten bezgin zamanlarım oluyor.

Paylaşma süreci önemli noktasına ulaşıncaya kadar sürer ya da sürmelidir. Oyuncular büyük olasılıkla o anı ko-

laylıkla fark edebilirler. Bu alıştırmanın değeri gerçekten iki kişiyi çok yakınlaştırmasında, çok özel bir ilişkinin kurulmasını sağlamasındadır. Eğer varmak istediğiniz nokta böyle bir yerse, sizi oraya taşıyacak bundan daha iyi bir teknik yoktur.

Yüklemeler

Yüklemeler tamamıyla Duyu Belleğine dayanır; bu alıştırmanın etkili olabilmesinin yegâne uygulama biçimi Duyu Belleğidir. Basit olarak söylendiğinde yükleme, var olan bir nesneye ilaveler yapmak ya da onu bir şekilde çarpıtmak için nesnenin unsurlarını ya da özelliklerini değiştirme tekniğidir. Örneğin provada bir oyuncuyla çalışıyorsunuz ve tiksinmeye yol açacak bir hoşlanmama hissinin temelini kurmak istiyorsunuz. Oysa, diğer oyuncuya karşı gerçek hisleriniz bu doğrultuda değil, hatta onu çekici buluyorsunuz. O zaman karşıt duygusal tepkiyi uyandırmak için ne yapabilirsiniz? Ona itici, kötü bir vücut kokusu ve iğrendirici bir cilt yükleyebilirsiniz. Böylelikle onun özelliklerini, size daha az çekici, hatta çirkin gelecek şekilde değiştirebilirsiniz.

Yüklemeler yoluyla, karşınızdaki oyuncuda değişik davranışlar yaratmak ya da oyuncunun sesindeki tınıları bozmak mümkündür. Hatta ağzından çıkan sözcükleri bile değiştirebilirsiniz. Aslında, yükleme süreciyle neredeyse istediğiniz her şeyi yapmanız mümkündür. Öyle ki, birlikte çalıştığınız oyuncudan tamamen farklı bir kişi bile yaratabilirsiniz.

Örneğin sizi o sahnede etkilenmek istediğiniz gibi etkileyebilecek birini tanıyorsanız, o zaman karşınızdaki oyuncunun üzerinde o kişiyi yaratabilirsiniz. Duyu Belleğinde ustalaştıkça, süreç sizin için daha da kolay olacaktır. Bu alıştırma, bir ilişki hazırlığı olarak sınırsız olanak gruplarını kapsayabildiğinden, çok güçlü bir alettir.

Buna karşılık, ters yönden gidersek, örneğin çalışmakta olduğunuz sahnenin ilişki zorunluluğu, diğer oyuncuya karşı müthiş bir çekim... baş edilemez bir şehvet, arzu, hatta tutku uyandıran bir çekim hissetmenizi gerektiriyorsa ve birlikte çalıştığınız kadın oyuncu, çekici ve hoş olmasına karşın, sizi tarif edildiği şekilde etkilemiyorsa, bu durum, yüklemeler kullanmak için mükemmel bir fırsattır! Herhangi bir yerden başlayarak, düşlerinizin fantezisini kurabilirsiniz. Duyu Belleğini kullanmak, heykeltıraşın kili kullanmasına benzer. Biraz onu ekleyerek, biraz şunu çıkartarak, sonunda sizi çıldırtacak bir vücut elde edebilir, yalnızca rüyalarınızda görebileceğiniz bir teni okşayabilir, bugüne kadar ancak Tanrıça Diana'ya özgü olduğunu düşündüğünüz mis kokuları duyabilir ve onun her hareketini zarafete dönüştürebilirsiniz.

ARA HAZIRLIKLAR

Bir ara hazırlık yapmanız, Olma durumunuzla zorunluluk arasındaki mesafeyle ilgilenmenizdir. Sizi karakterin o sahnede yaşadığı şeye götüren öncü duygudur. Bir bakıma, bütün işçilik hazırlıkları ara hazırlıklar olarak görülebilir; çünkü hepsi sizi, metnin ilk duygusal zorunluluğuyla ilgilenmeye hazır olacağınız yere taşımak için tasarlanmıştır.

Bu kategorinin kendine has farkı ve amacı ise, "esnetme ve farklılaştırma"dır; eğer bir zorunluluk çok uç noktada, oysa sizin duygusal durumunuz bu noktadan çok uzaktaysa, o zaman, sizi o duygusal duruma ulaştıracak bir köprü kurmanız gerekir.

Oyun, ana karakterin şiddetli ve akıldışı sinir nöbetiyle açılır... Karakter birkaç dakika içinde neredeyse bütün sahne dekorunu yıkar. Bağırıp çağırır, enerjisinin doru-

ğunda bir hezeyan geçirir. Bu şekilde başlayan bir oyunda bu rolü oynayanın SİZ olduğunu düşünün! O noktaya nasıl ulaşırsınız? Bu tür bir patlamayı aniden başlatmak için ne yaparsınız ve onu nasıl korursunuz? İçinizde hissettiklerinizden ne fazlasını ne de azını yapmadığınız bir OLMA noktasından, gevşek ve rahat olma noktasından geliyorsanız ve "keçileri kaçırma" noktasından ışık yılları kadar uzaktaysanız, bu kesinlikle bir ara hazırlık kullanma gereksinimi içindesiniz demektir.

Akıl dışı sinir nöbetini uyaracak olan ne olabilir? Böylesi bir davranışı ne tetikleyebilir? Bunlar ilk sorulardır. Akıl dışı patlama gibi bir uç duygusal zorunluluk durumunda, ara hazırlık çeşidi o duygusal duruma "sızacak" şekilde seçilebilir. Örneğin sadece sinirlenmeyi uyararak başlayabilirsiniz. Var olan uyaranları kullanarak ve duyusal olarak bir seçime çalışarak, uç noktada bir sinirlenme halini adım adım kurabilirsiniz. Bunun için tiz otomobil kornaları... şiddetli kahkaha, çocuk gürültüsü, yüksek ses vb. kulak tırmalayıcı seslere yoğunlaşarak ve seçici önem vererek, sinirlenmeyi yapılandıracak temeli kurarsınız. Bir kez bu durumu hakikaten kurduktan sonra, artık bunu bir sonraki ara hazırlık için sıçrama tahtası olarak kullanabilirsiniz.

Böylesi uç bir sinirlenme noktasında hissettiğiniz bütün rahatsız edici ve akıl dışı dürtüler, geniş bir patlamaya dönüşebilir ve giderek daha geniş ve akıl dışı hale gelebilir. Genellikle hepimizin kuluçkaya yatırarak ifade etmediğimiz, antisosyal nitelikteki duyguları "baraj boşaltır" gibi boşaltırsınız. Bu işe yararsa, doğrudan metnin ilk ana seçimine geçebilirsiniz. Buna karşılık, yeterli olmazsa, çok sevdiğiniz "nefret kişileriniz"den bazılarını seçebilir ve onlarla ölçüsü kaçmış Hayali Monologlar yapabilirsiniz.

Sahnenin zorunluluğu ne olursa olsun, peşinde olduğunuz duyguya köprü atabilmeniz için ara hazırlık akıllıca

seçilmelidir. Enstrümanınızı tanıma ve İşçilikte deneyim kazanma size, belli hazırlıkları ne zaman ve nasıl kullanacağınızı ve diğer her şeyde olduğu gibi, gerekmedikçe hiçbir şey kullanmamayı öğretir. Eğer bir metindeki zorunluluk, oyuncunun kendisini çok esnetmesini gerektirmiyorsa, ara hazırlığa gerek yoktur. Oyuncular güvensizlik ve deneyim eksikliği olduğu durumlarda, genellikle fazla şey yaparlar, sanırlar ki yeteri kadar hazırlık yaparlarsa, "mucize" oluşacaktır. "Fazla azdır, az fazladır" ve "Kırık değilse, onarmaya kalkmayın!" sözlerini akılda tutmakta yarar vardır.

Varsayalım ki çok tahrik edici ve seksi bir rol oynuyorsunuz. Karşı cinsteki tüm karakterler cazibenize kapılarak tepki veriyorlar. Yazar da karakterinizi her ifadesi erotik olan, inanılmaz çekici, "kedi gibi bir yaratık" olarak tanımlıyor.

İyi bir ara hazırlık, kendi tenselliğinizle temasa geçmek olabilir. Bu nedenle, fiziğinizle bağlantınızı ve tensel farkındalığınızı arttırmak için birkaç çeşit tensellik alıştırması yapın. (Tensellik alıştırması kitabın diğer bölümlerinde tanımlanmıştır.) Bu sürece, oyundaki diğer kişilere karşı kendi cinsel isteklerinizin farkındalığını da katabilir, bu alandaki fantezilerinize izin verebilirsiniz. Parçadaki karakter, kendi cinselliğini bu derece açığa vurmuyorsa bile, ara hazırlık, cinselliğinizi fark etmeniz için bir temel yaratır.

Bir ara hazırlığa ihtiyacınız olup olmadığını test etmenin iyi bir yolu, zorunluluk hakkında ne hissettiğinizdir. Eğer sizden çok uzakta olduğunu düşünüyorsanız ya da gözünüzü korkutuyorsa, o zaman istenen duruma sizi yaklaştıracak bir şey kullanarak kendinize yumuşak davranmanız en azından akla uygun olacaktır. Unutmayın ki uç duygusal durumlar ve gerçek uzak duygular genellikle ara hazırlık gerektirir.

FÜTURSUZLUK HAZIRLIKLARI

İşinizde kendinize fütursuz olma hakkını tanımanız, bir kez başardığınızda her zaman koruyabileceğiniz bir beceri değildir. Sıklıkla çevreye bağlıdır, çevreye ve birlikte çalıştığınız insanlara. Üzerinde çalıştığınız parça ve tüm gösteriler hakkında katı düşünceleri olan bir yönetmenle çalışıyorsanız, keşiflerinizde risk alma bakımından hep daha dirençli olacaksınızdır. Çevrenizde her provayı teknik olarak, aynadaki görüntü gibi, bir öncekiyle aynı şekilde tekrarlayıp duran oyuncular varsa, dürtüsel ve fütursuz olmakla üzerinize dikkat çekmeyi daha riskli bulacaksınızdır. Fütursuzluk hazırlıkları, her anının hakikatine güvenebilmeniz ve koşullara "uymak" için bu hakikatin otantik olmayan bir davranış kullanılarak üzerinin örtülmesine karşı çıkabilmeniz, kendinize izin vermeniz ve fütursuz davranma düzlemini cesaretlendirebilmeniz için tasarımlanmıştır.

Fütursuzluk hazırlıklarının çoğu, doğaları gereği geniş ve abartılıdır, çünkü ifadeyi esnetmek, oyuncunun cesaretini arttırmak için vardır. İçinde bulunduğunuz duruma bağlı olarak, bazen bu alıştırmaları yalnız yapmak akıllıca olur.

Bu alan için, eğer etrafta kimse yoksa, soyunma odanızda ya da evinizde yalnız başınıza hazırlanmayı seçin. Diğer taraftan, eğer araştırma yapmak isteyen bir grupla çalışıyorsanız ve ilişkileriniz organik olarak kurulmuşsa, hazırlığı onların önünde ya da onlarla yapmak daha iyidir. Bu noktada sağduyunuzu kullanın.

Fütursuzluk hazırlıklarının özellikle fütursuz olmaya hazırlık olduğunu aklınızdan çıkarmayın! Bu alıştırmıalar, enstrümanınızı açmak, ifadelerinizi büyütmek, her dürtünün önceden tahmin edilemez olduğuna inancınızı tazelemek ve sizi risk alma aşkıyla doldurınak için vardır.

Canlandırma Antrenmanı

Bu alıştırma abartılarak yapılmasına karşın, alıştırma sırasında bedende ifade edilen bütün dürtüler tamamıyla organiktir ve oyuncunun anbean gerçek dürtülerinden kaynaklanmak zorundadır. Nasılsanız oradan başlayarak, keyfi olarak içinizden geçen bütün düşünceleri ve duyguları canlandırmaya başlayın... Sessel ve fiziksel unsurları abartın, öyle ki bağırabilir veya, sahnenin her yanına sıçrayabilirsiniz. Ses menzilinizin bütün renklerini zorlayın ve bedeninizi göze çarpıcı şekilde kullanın.

ÖRNEK:

"Alıştırmaya başlamaya korkuyorum! (Bu ilk ifade bile, bir şarkının başlangıcı gibi olabilir.) Havaya sıçrayarak başlayacağım. (Ve dediğini yapar.) Uff... Ne diyeceğimi bilmiyorum!.. Size, heeepinizeee bakıyorum... ve yaptığım hakkında neeee düşündüğünüzü meraaaak ediyorum!.. Kendimiii... deli gibi gülünç hissediyorum! Ama umurumda değil... (Bu hazırlık sırasında oyuncu her şeyi, daha fazla esneyecek yer kalmayacak kadar, fiziksel, sessel ve mimik olarak abartmalıdır.)

"Şimdi kendimi daha iyi hissediyorum... İstediğim herhangi bir şeyi söyleyebilirim ya da yapabilirim! Vee yüzlerinize bakabiliiiiiirim... (Etrafında dönerek ve bütün yönlere sıçrayarak) Ben deliyim!!! Bu duyguya bayılıyorum! Şu anda kimsenin ne düşündüğü umurumda değil!!!.."

Alıştırmayı dakikalarca sürdürebilirsiniz. Canlandırma alıştırması ifade şeklini koruduğunuz sürece, çok ciddi düşünce ve duyguların ifadesine de girebilirsiniz. Sınıflarımda öyle oyuncular gördüm ki çok gülünç bir düzeyden başlayıp iç burkucu keder ve zayıflıklara kadar yön değiştirdiler. Bu hazırlığın değeri, özgürleştirici etkisindedir. Ne hissediyor olursanız olun, dışarıya çıkmasına izin verme-

nizi ve ifadelerinizin duygusal boşalımını cesaretlendirmenizi sağlar ve bu etki daha sonra provaya taşınabilir.

Oyuncu bir kez gerçekliklerin ifade bulmasına izin verildiğini hissedince, ötesi, dürtüsel akış zincirleme reaksiyon gibi gelişir. Dürtüler seçime akarlar, seçim de karşılığında yeni dürtüler uyarır... Bu yeni dürtüler, sahnenin repliklerinde ifade olunur. Oyuncu bu organik ve dürtüsel akışa müdahale etmediği sürece, sonuçta ortaya çıkan davranış, önceden kestirilemez ve heyecan verici olur.

Özgürlük Antrenmanı

Bu alıştırmanın doğası, fiziksel gereklilikleri ve organik olmanın şart olmaması dışında Canlandırma Antrenmanına benzerdir.

Bu hazırlık, yapana bağlı olarak, çeşitli şekiller alabilir. *Kuğu Gölü*'nden bir sahne gibi görünebilir. Oyuncu bir bale dansçısı gibi havada sıçrayışlar ve dönüşlerle ya da daha temel ve hayvansı beden hareketleriyle görülebilir.

Geniş ve enerjik hareketler bu alıştırmanın yapısının bir parçasıdır ve oyuncu sessel, sözel ifadede ölçüsüz, tuhaf bir fantezi yaratabilir. Konuyu, ikaz etmeden ya da mantığa sadık kalmadan, bir yerden tamamen farklı bir yere kaydırabilir. Saçmalığı ağzının tadını bilen birinin ziyafeti haline getirebilir.

ÖRNEK:

"Yerden kopup... uçacağım." (Tarih öncesi bir kuşun hareketlerini varsayarak) "Kanatlarımı çırpıyorum." (Koreografisi yapılmış, 'uçuş–dansı' gibi görünen bir şey yaparak, oyuncu, sahnede kayar; tuhaf, yabancı, sanki bu dünyaya ait olmadığını düşündüren kuş sesleri çıkarır.) Alıştırmanın az sonra değişeceğini hiçbir şekilde belirtmeden, oyuncu havada döner, yerde kendi etrafında döner, Fransız aksanıyla, hayali fırçalar ve hayali tuvalle, gösterişli

bir biçimde boya yapmaya başlar. "A–ha! Bünlar hağika! Dokü... Peğspektiv!.. Oh! Ben biğ daiyim!.. Ayati göğebiliyoğum!.. Ayati yoğumlayabiliyoğum!.." (Yine bütün hareketler abartılmıştır.)

Bu noktada oyuncu, her an kendini mantık ve sınırlamalardan arınmış hissederek, alıştırmayı bir başka yöne götürebilir. Bu alıştırmanın ana zorunluluğu, her anlamda büyüklük ve esnetmedir. Denemeleriniz, ne kadar yenilikçi ve yaratıcı olursa, alıştırmanın ödülü de o kadar büyük olur.

Çıldırma Alıştırması

Bu Fütursuzluk için iyi bir alıştırmadır. Daha önce Büyük Arındırıcılar kümesinde ayrıntılı olarak tanımlanmıştır, ama bir İşçilik Hazırlığı olarak da kullanılabilir. İşçilik Hazırlığı olarak kullanılırken yine orada tanımlandığı şekilde yapılır. Şaşırtıcı bir biçimde serbestleştiricidir ve Fütursuzluğu arttırır.

Taşkın Monolog

Son zamanlarda üzerinde çalıştığınız herhangi bir tirat alın. Tirada anlamını, içeriğini ya da mantığını hiçe sayarak yaklaşın.

Fütursuz monoloğun tersine, kendi dürtülerinizi onurlandırmak ya da içermek zorunda değilsiniz: Metne saldırınızda ölçüyü tamamıyla kaçırabilirsiniz. Metne karakteristik olarak da yaklaşabilirsiniz... Örneğin tuhaf bir şekilde konuşarak, sözcükleri bozarak ve tiradı tüm gerçeklik alanlarında soyutlayarak.

Bir Shakespeare tiradı alıp kavgacı bir sarhoşun söylev vermesi gibi kullanabilirsiniz. Bu hazırlıkta aşılamayacak hiçbir sınır yoktur! Teatral taşkınlık izninin küfre varması

gibidir ve olmalıdır da. Bu çeşit bir hazırlığın değeri, oyuncunun mantığıyla, beklentileriyle, metin hakkında önceden tasarlamış olduğu fikirleriyle göbek bağını kesmesinde yatar. Aynı zamanda, oyuncunun dürtüsel ifadelerini özgür bırakabilmesinin zeminini hazırlar. Oyunculuğa fütursuz yaklaşmayı eleştirenler ise, bu tür bir hoşgörünün mastürbasyon ya da oyun yazarının veya oyunun bütünlüğüne aşikâr bir saldırı olduğunu haykıracaklardır. Oysa anlamadıkları, oyuncu metne karşı gösteri sırasında bu şekilde davranmaz, ama bunu, bir çerçeve içinde, yazarın niyetini bütünüyle gerçekleştirmek amacıyla kendini serbestleştirecek bir hazırlık olarak kullanır.

Taşkın Monolog herhangi bir malzemeyle ve zihin gücü olmayan herhangi bir özgür yaklaşımla yapılabilir. Oyuncu prova öncesinde bir işçilik hazırlığı olarak bu alıştırmayı soyunma odasında ya da sahnede yapabilir. Ayrıca mantık ve fikirlere saplanıp ilerlemeyen bir provaya panzehir olarak da uygulanabilir. Örneğin o anın doğurmadığı, daha önceki provalarda başarıyla bulmuş olduğunuz davranışları dayatırken kendinizi yakalarsanız. O zaman, provayı ortasında kesin ve malzemeyi taşkın bir biçimde kullanmayı, anlamları çarpıtmayı, her şeyi yapmacık hale getirmeyi deneyin. Bu alanda kısa bir keşif yaptıktan sonra, parça için yapmış olduğunuz seçimlerinize yeniden yatırım yapın ve yazıldığı gibi metnin gerekleriyle ilgilenerek provaya devam edin. Bu hazırlığın sizi mantık rutininden nasıl çıkardığına ve çalışmanıza nasıl yeni taze dürtüler ilave ettiğine şaşıracaksınız.

Sözsüz Yaklaşım

Oynanan bir sahneden sözler çıkartıldığı anda, oyunculara çok tuhaf bir şey olur. Mantıkla ve kelimelerin anlamıyla bağlantılı olan dikkatli, sakıngan davranış,

aniden yerini yeni bir tür özgürlüğe bırakır. Bu durum oyuncunun oyunun belli bir anında doğru duyguyu el çabukluğuyla ortaya çıkarmaktan sorumlu olmaması gibidir. Oyuncunun daha önceki geleneksel davranışlarının yerini yeni bir ifade biçimi alır; artık sonsuz sayıda renk ve çeşitte yaşantı görülmeye başlar, sahne birkaç dakika önce yoksun olduğu boyutluluğu kazanır. Bütün bunlar neden olur? Bu, sözcüklerle de sözcüksüz olduğu kadar heyecan verici olabilmesi için oyuncuyu özgürleştirmekte nasıl kullanılabilir?

Sözcüklerin duygulanım ve duygularla ilişkili anlamları vardır. Sözlü ifadeyle ilişkili önceden tahmin edilebilir ya da beklenen bir duygulanım vardır. "Sana kızgınım." Bu, akla hemen bir çeşit kızgınlık ya da tatminsizlik ifadesi getiren, bir oyundan bir replik, oysa ki gerçekte, bu tek replik, espriden inanmamaya kadar çok çeşitli itkilerle dolu olabilir. O replikteki ya da herhangi bir replikteki duygulanım içeriği, onu ifade eden oyuncunun içsel, dürtüsel akışına bağlıdır. Duygulanımın akışı ise, oyuncunun kullandığı seçime, sahnedeki diğer oyunculardan etkilenme biçimine ve o anda var olan uyaranları nasıl içerdiğine bağlıdır.

Sözsüz Hazırlık kullanarak oyuncunun anlama olan sadakatini ortadan kaldırabilirseniz, o zaman oyuncu, parça boyunca biriken kendi dürüst duygularıyla gerçekten keşif ve deneyler yapabilir.

Çok iyi bildiğiniz bir metni ya da o sıralarda çalıştığınız sahneyi alın, yine o zamana kadar kullandığınız Seçimleri kullanın, ama diğer oyuncularla Gibberish yöntemiyle ya da sözsüz seslerle ilişki kurun. Diğer oyunculara olan tepkileriniz de dahil olmak üzere, bir andan diğerine, hissettiğiniz her şeyi Gibberish ya da sesler yoluyla ifade etmenize izin verin. Replik replik sözsüz ilişki kurına tuzağına düşmeyin, çünkü o durum da bir çeşit mantık yaratır ki bu sizin önlemeye çalıştığınız şeydir. Onun yerine

sözsüz ifadenizin metnin genel içeriğiyle ve duygusuyla ilişkilenmesine izin verin. Sahneyi bu şekilde ele aldığınızda, metnin içinde içkin olan sınırsız duygusal yaşantı olanakları hakkında birçok keşif yapabilirsiniz. Bu, kendinizi mantıktan kurtarınanın ve bir Fütursuz hali yüceltmenin etkili bir yoludur.

Paralel Doğaçlama

Oyunun koşullarına sadık kalarak ve kendi gerçek yaşamınızla paralelliğini kurarak (karakterin koşullarını andıran, yaşamınızdan gerçek şeyleri kullanarak) o sahnedeki oyuncu(lar)la bir doğaçlama yapın. Kendi kelimelerinizi kullanın ve İç Monoloğunuzun akışını doğaçlamanın bir parçası gibi dahil edin. Doğaçlama sizi nereye götürürse, gidebilmek için tam bir serbestliği yüreklendirin ve yazılı metne karşı tam bir Fütursuzluk içinde olun.

ÖRNEK:

Sırça Kümes'ten [Tennesse Williams] alınan bu sahnede, Tom annesiyle kitapları kütüphaneye geri götürmek konusunda tartışır. Özel hayatı olmayışına ve annesinin her şeyine karışmasına içerlemiştir. Burada, oyuncu kendi yaşamından benzer bir koşul seçebilir ve sahneyle bağlantılı bir Paralel Doğaçlama yapabilir. Oyuncunun seçiminin annesi olması gerekmez, ilişkisinin duygusal unsurlarının benzer olduğu herhangi biri olabilir.

"Bu evde hiçbir zaman aradığım şeyi bulamam... Niye? Eşyalar bu evde hep kaybolurlar, bundan bıktım... Geçen hafta önemli bir telefon numarası ortadan kayboldu... Sakın benim derbeder olduğumu, eşyalarımın sorumluluğunu alamadığımı söylemeye kalkma! Kabahati benim üzerime atmandan nefret ediyorum... Benim bu evde hiçbir hakkım yok anlaşılan... (Bütün bu süre boyunca oyuncu, İç

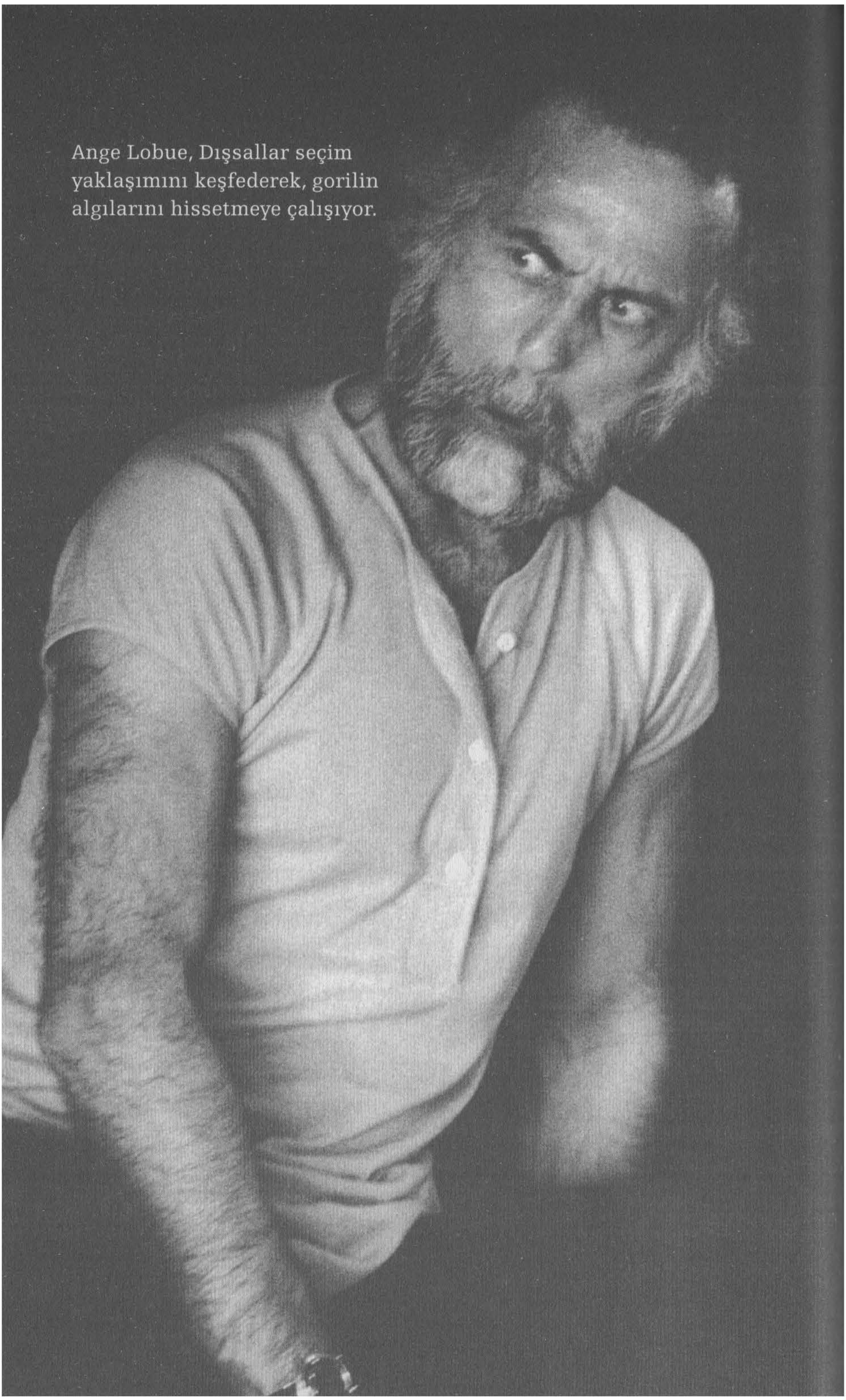
Monoloğunun dürtülerini içeriyor olmalıdır.) Şu anda kızgın olduğuma inanmakta güçlük çekiyorum... Çünkü duygularıma da tıpkı eşyalarım gibi saygı gösterrniyor olman beni çileden çıkartıyor... Eminim ki ne yaptığını gerçekten biliyor olsaydın, böyle devam etmesine izin vermezdin!"

Paralel Doğaçlamanın değeri, diğer duyguların da davranış düzeyine çıkmasına izin vermesindedir. Oyuncunun metne karşı fütursuzluk gibi yorumlanabilecek duyguları içermesini teşvik eder ki aslında bu duygular, duygusal yaşantıyı ve ilişkileri hem derinleştirir hem de zenginleştirir.

Bütün Fütursuzluk Hazırlıkları oyuncuyu işinin içinde her şeye izin vermesi, fırsat vermesi ve içermesi için yüreklendirir. Eğer hedef, oynadığınız her rolde duygusal bakış açınızın biricikliğini göstermekse, o zaman o bireyselliğinizin reddedilme ve alaya alınma karşısında kendisini ortaya koymasını yüreklendirmelisiniz. Bu, ne iseniz ona ve işinize yaptığınız katkıya inanmanın ve güvenmenin tek yoludur.

Debra Brown bir Hayali Monolog'un ortasında

Ange Lobue, Dışsallar seçim yaklaşımını keşfederek, gorilin algılarını hissetmeye çalışıyor.



4

İşçiliğin Üç Asal Kategorisi

İşçiliğin özü, üç ana kategorisi: *zorunluluklar*, *seçimler* ve *seçim yaklaşımları*dır. İşçiliğe hazırlanmak için yapılan hazırlıklar ise, enstrümantal ve işçilik hazırlıkları olmak üzere iki bölümde ele alınabilir. "Oyuncu oynarken ne yapar?" sorusu çağlar boyunca gizemini korurken, "Oyuncu oynamaya hazırlanmak için ne yapar?" sorusu da aynı derecede gizemli kalmıştır.

Hazırlık aşamasını tamamladıktan sonra oyuncu, metnin sorumluluklarıyla ilgilenmelidir. Bu sorumluluklar nelerdir? Bunlar metnin çeşitli zorunluluklarıdır; karakterin ne hissettiği, nerede olduğu, oyundaki diğer karakterlerin onun nesi oldukları, karakterin onlar hakkında neler hissettiği, oyunda söylenilmek istenenin ne olduğu, karakterin çevresiyle olan ilişkisi, ne tür bir insan olduğu... vb.

ZORUNLULUKLAR

Bir oyun metninde zorunluluklar, yazarın metnin gerçeklikleri olarak ortaya koyduğu unsurlardır: mekân, zaman, tüm karakterler arasındaki ilişkiler, tema, karakterlerin duyguları ve birbirleri üzerindeki etkileri. Bütün bunlar, oyuncunun kendisi için eşit düzeyde gerçek kılma-

sı gereken, bir parçanın içinde olabilecek bazı gerçeklik-lerdir. İşte bu gerçek kılma işlemi de işçiliğin ta kendisidir.

Bu noktada, Amaçlar, Üst Amaçlar, İç Aksiyonlar, Dış Aksiyonlar ve bu teknikleri çalışma biçimimden neden dışladığım üzerine birkaç söz etmek istiyorum. Birçok "yöntem" öğretmeninin bu teknikleri kullandığının ve bu tekniklere inandığının farkındayım. Aslında ben de bir oyuncu olarak, pek sonuç almamış olmama karşın bu teknikleri yıllarca kullandım. Bu tekniklerin yaratıcılığın önünde bir engel olduğunu düşünüyorum. Yine de burada, tartışmak için bile olsa, bunlara zaman ayırmamın nedeni, karşılaştırma yapabilmek, zorunlulukların kullanımını ve önemini daha açık hale getirebilmektir. Bir sahnedeki amaç, aslında karakterin ulaşmak istediği, sahip olmak istediğidir. Örneğin bir sahnenin amacı, bir karakterin diğerinden bir miktar borç para almak istemesi olsun. O zaman amaç, parayı ödünç almak... onu ele geçirmektir. Bu çok açıktır ve sahneyi okuyan herhangi bir oyuncu hedefin bu olduğunu kolayca belirleyebilir. Ama oyuncu bunu nasıl "oynar?" Oyuncu paraya olan ihtiyacı nasıl yaratır? Elbette yalnızca o parayı ödünç istemesi gerektiğine karar vererek değil.

Aynı koşulları, zorunluluklar türünden ifade edecek olursak, oyuncunun o sahnedeki zorunluluğu, o paraya olan ihtiyacı yaratmaktır. Zorunluluk, açıklandığı gibi, paraya olan ihtiyaçtır. Bu terimlerle tanımladıktan sonra, oyuncu artık organik bir para ihtiyacını uyarabilmek için işçiliği, bir seçim yaklaşımını kullanabilir. Eğer bunu gerçekleştirme aşamasında da başarılı olursa, diğer oyuncudan para istemeye sahiden istekli hale gelebilir.

Gerçekten ihtiyaç duyar ve gerçekten diğer karakterde bu paranın olduğunu bilirse, parayı almaya tamamen değişik bir yerden yaklaşabilir. Zorunluluklar sahnedeki davranışa kendinizi uyarlamanıza bağlıdır.

ÖRNEK:

(Topluluk çölde mahsur kalmıştır, suları bittiğinden susuzluk çekmektedirler, yorgunluktan bitaptırlar ve güneş tepelerindedir. Karakterlerden bazıları, kalan son enerjilerini telaşla su bulmaya harcamaktadır... kazarak... kaktüs bitkilerini kesip sıkarak...vb.)

Amaç su bulmaktır!
Aksiyon su aramaktır!

Aksiyon üç bölüme ayrılır:

Ne yapıyorum?
Neden yapıyorum?
Nasıl yapıyorum?

Bu sahneyi oynayan, kendini "yöntem"e adamış oyuncu, bu durumda aksiyonu aşağıdaki şekilde böler:

Ne yapıyorum?.. Su arıyorum!
Neden yapıyorum?.. Çünkü susuzluktan ölüyorum!
Nasıl yapıyorum?.. Telaşla... panik içinde ve neredeyse çıldırmış gibi!

Bütün bu süreci tanımladıktan sonra da oyuncu genellikle, organik olarak yaratmadığı bu davranışı izleyiciye empoze etme çabası içine girer. Bu tanımlama sürecinin tamamı akıl düzeyinde yapıldığından, bir davranışı uyarmaz ya da oyuncuyu herhangi bir şeye sevk etmez, yalnızca o sahnede ne olduğunu anlamasına neden olur.

"Sahnedeki zorunluluk ise, susamış olmaktır!"

Eğer oyuncu başarıyla gerçekten susamışlık halini yaratabilirse, yani bedeninden suyun çekilmesini ve dilinin

kurumuş olmasıyla tamamlanmış susuzluğun en son aşamasını... o zaman başka bir şey düşünmesine gerek kalmaz. Elbette o durumda çılgın gibi su aramaya yönelecek ve bu ihtiyacı çevreleyen diğer yaşantılar da organik olarak gelişecektir!

Eğer oyuncu, işçiliği yoluyla gerçekten o hali yaratırsa, her şey dürüstçe yerine oturacak, bütün davranışlar bu yoğun ihtiyaçtan kaynaklanacak ve mantıkla oluşturulmuş kurgularla dolu olmayacaktır. Oyuncu gerçekten umutsuz bir biçimde susamış ise, plan yapmaya ne vakti, ne enerjisi, ne eğilimi olur... ne de seyirciyi gerçekten çölde olduğuna ikna etmek için küçük şeyler yapmakla uğraşır.

Bir sahnedeki zorunluluklar, davranışı organik olarak tetiklenmeye sevk eden unsurlardır. Oyuncu çeşitli zorunluluklarını tanımladıktan sonra, o ihtiyaçları ve gerçeklikleri kendi kişisel yaşamından uyarma sürecine geçer.

Bu yoğun susamışlık örneğindeki zorunlulukla ilgilenirken, süreç bir Duyu Belleği Seçim Yaklaşımı içermelidir. Çılgın ve ümitsiz davranışlar sunmak yerine oyuncu duyularına başvurarak, susuzluğa ilişkin duyusal sorular sorarak başlamalıdır. Herkes öyle ya da böyle bir tür susamışlık deneyimi yaşamıştır ve buradaki sorumluluk onu duyusal olarak yeniden yaratmak ve abartmaktır. Sürecin hedefi gerçekten fiziksel ve duyusal olarak susamışlığı yaşamaktır. Eğer ihtiyaç gerçekse, davranış boyutlu ve önceden tahmin edilemez olacaktır. Çeşitlilik ve değişimlerle dolu olacaktır. Eğer karakter, çocuğu çok hasta olduğundan ve hayatta kalabilmesi için ameliyat olması gerektiğinden ödünç para alma ihtiyacı içindeyse ve oyuncu bunu kendine gerçek kılarsa, davranış bu ihtiyacın yoğunluğundan ortaya çıkacaktır. Reddedildiğinde veya başka engeller çıktığında, parayı almanın başka yollarını bulmak için bünyesel olarak duruma uyum gösterecektir. Tepki verişi ve duygusal yoğunlukta değişimleri gerçek olacak ve ger-

çeğin doğal bir yolunu izleyecektir. Davranışları kolaylaştırılmış ya da durum için uygunlaştırılmış olmayacaktır.

Yaşadığımız itkilerin sonucu olarak davranır ve tepki veririz; insan davranışının asal nedeni budur. Oyuncu enerjisini ve işçiliğini uyaranı "kurmak" için kullanırsa o zaman enstrüman, gerçek yaşam durumunda olduğu gibi doğal olarak işler. Bu oluştuğunda da davranış yaşamda olduğu gibi renkli ve çok boyutlu olur.

"Yol haritası" çok basittir:

O sahnede ne hissetmek ya da yaşamak istiyorum?

Ne beni o şekilde hissettirir ya da o şekilde ilişki kurmamı sağlar?

Bunu kendim için nasıl gerçek kılarım?

Hissetmek ya da yaşamak istediğiniz şey *zorunluluktur*.

Beni o şekilde hissettirecek ya da o yaşantıyı bende uyaracak şey ise *seçimdir*.

Seçiminizi nasıl yarattığınız ya da kendinize gerçek kılma biçiminiz ise *seçim yaklaşımıdır*.

Bir oyunda sorumluluk olarak var olan her şey, yukarıdaki teknikle belirlenebilir. Oyuncunun tüm sorumluluklarını işçiliğin bu üç kategorisiyle karşılanabilir.

YEDİ ASAL ZORUNLULUK

Zaman ve Mekân	Duygusal	Tematik
İlişki	Karakter	Altmetinsel
	Tarihsel	

Yukarıdaki sıralama önem sırasına ya da nasıl yaklaşılması gerektiğine göre yapılmamıştır. Zorunlulukların önemi ve onları yerine getirmek için belirleyeceğiniz sıra

her parçaya göre değişir. Burada şunu hatırlatmakta yarar var: Yedi asal zorunluluk kategorisi bir metin parçasına karşı oyuncunun sorumluluklarının "yol haritaları"dır. Ancak çeşitlemeler olabileceği gibi, her yedi bölümde de daha inceltilmiş unsurlar olabilir. Başka zorunluluklar bulunabilir ya da var olanlar üzerinde düzeltmeler yapılabilir. Bunlara karşı açık ve hazır olun; bu yedi kategoriyi metne yaklaşım için "yol haritası" olarak kullanın.

Zaman ve Mekân

Bir filmin ya da oyunun içindeki her sahne bir yerde, günün ya da gecenin bir saatinde ve yılın belli bir zamanında geçer. Oyun yazarının bir sahneyi belli bir konuma yerleştirmeyi tercih etmesi, anlatmak ya da o sahnede öne çıkarmak istediği şeyle çok yakından ilgilidir. Genellikle Zaman ve Mekân çok önemlidir, karakterler üzerinde önemli bir etkiye sahiptir. Örneğin akşamüstü bomboş bir sahilde geçen bir aşk sahnesi, günün ortasında kalabalık bir caddede iki insanın tartışması, soğuk ve ıssız Antarktika'da kervan geçmez bir yerde bir meteoroloji istasyonu vb. Bir yerin tüm unsurlarının, belli bir zamanda, o sahne içindeki insanlar üzerinde bir etkisi vardır. Oyuncunun sorumluluğu, Zaman ve Mekânın karaktere ne ifade ettiğini belirlemek, kendi yaşamından kendisi için aynı ya da benzer duyguları uyaracak bir Zaman ve Mekânı bulmaktır. Örneğin eğer gerçekten sahilde bir aşk sahnesini oynamak üzereyse ve karakter rüzgârdan, dalgalardan, çevrenin kokularından etkilenmişse ve yalnızca bu uyaranlara tepki vermekle kalmayıp aynı zamanda repliklerinde de onlardan söz ediyorsa, o zaman oyuncu da benzer duygusal tepkileri uyarmalıdır. Ama diyelim ki bu belirli oyuncu, sahilde değil de ancak ormanda yukarıda sözü edildiği şekilde hissediyor... o zaman ne olacak? Kendi süreci yardımıyla ormanı çalışabilir ve yaratabi-

lir. Böylelikle karakterin kumsalda yaşadıklarını orman yoluyla benzer şekilde yaşayabilir. Oysa seyirciler sahili görürler, onlar gördükleriyle ilgilenirler. Ama oyuncu eğer o duyguları orman için hissediyorsa, onu kendi için yaratmalıdır, çünkü ancak bu yolla mekân Zorunluluğunu yerine getirmiş olur. Bazen Zaman ve Mekânın, sahne üzerinde ayırt edilebilir bir etkiye sahip olduğu görülmeyebilir. Durum bu bile olsa, oyuncunun bir Zaman ve Mekân yaratması yine de önemlidir, en azından sadece sahne üzerinde olmak yerine bir başka yerde olmak adına. Karakterin ve oyuncunun anbean yaşantısı ortamla olan ilişkisiyle beslenir ve doğal olarak karşısındaki kişiden bir an için gözlerini öteye çevirdiğinde gördükleri, onun kişisel duygusal bakış açısını etkiler.

Oyunun bir sahnesi içinde bir mekânın ve/veya bir zamanın karakteri nasıl etkilediğini tanımlamak, bir metne yaklaşırken oyuncunun ilk sorularından biri olmalıdır. Bir sahneye çalışmaya hazırlanırken standartlaştırabileceğiniz birkaç soru vardır:

Sahne nerede geçiyor?

Mekân karakterleri nasıl etkiliyor ya da etkiliyor görünüyor?

Karakterler mekâna ilişkin imlemeler yapıyorlar mı?

Karakterler mekâna ilişkin neler söylüyorlar?

Yazar zaman ve mekân hakkında ne söylüyor?

Bence neden burada geçiyor?

Karakterlerin davranışları yerle ya da zamanla doğrudan bağlantılı mı?

Karakterler başka zaman ya da mekânda farklı ilişkiler kurar, farklı davranırlar mıydı?

Oyunun ya da o sahnenin zorunluluğu olarak Zaman ve Mekânın önemini ve etkisini anlamanıza yardımcı olacağını düşündüğünüz her türlü soruyu sorun.

Her metin parçası belli bir çevrede ve belli bir zamanda geçer, belki de olayın geçtiği yer, sahnenin en önemli öğesi olmayabilir, ama hiçbir zaman göz ardı edilmemelidir! Öyle zamanlar olur ki oyuncunun "dekor"dan başka bir yeri çalışmasına gerek kalmaz. Var olan çevreyi kullanabilir ve o mekâna karşı karakterin verdiği şekilde tepki verebilir. Durumlardan hangisi gerçekleşiyor olursa olsun, bu, oyuncunun kendine yüklemesi gereken ilk Zorunluluklardan biridir. Bazen de Zaman ve Mekân oyunun en önemli öğesi olur. İçinde, gece yarısı, ulaşılamaz kasalara bin bir güçlükle ulaşılan ve karmaşık alarm sistemlerinin devre dışı bırakılmasını gerektiren çok sayıda banka soygunu, mücevher hırsızlığı filmi yapılmıştır. *Bir Milyon Nasıl Çalınır* adlı filmin büyük bir kısmı, kapalı olduğu saatlerde bekçilerin düzenli aralıklarla devriye gezdikleri bir müzede geçer. İki ana karakterin aksiyon, davranış ve duygularının neredeyse tamamı, yer ve zamandan etkilenmektedir. Bu rollerden birini oynayan oyuncu mutlaka benzer tehlikelerle ve engellerle dolu bir Zaman ve Mekân yaratmakla ilgilenmek zorundadır. Bu durumdaki yer, tehlikeyi yaratandır ve olaydaki ana unsurdur.

K2 adlı oyun bir dağda geçer. *Zümrüdüanka'nın Uçuşu* adlı film ise, bir çölde; karakterler hayatta kalmak için malzemeleri olmaksızın mahsur kalırlar ve tüm film, yaşama savaşı, çölden kurtulma üzerine odaklanır. Bu durumda mekân son derece önemlidir! Oyuncu zaman ve mekânı öyle yaratmalıdır ki karakterin film boyunca etkilendiği şekilde etkilenebilsin. Zaman geçtikçe, yerin karakter üzerindeki etkisi arttığından, oyuncu üzerinde de artmalıdır.

Oyuncu Zaman ve Mekânın önemini fark ettikten sonra ya mevcut uyaranı (mevcut dekoru) kullanma ya da kendisi için anlamlı nesneler gibi unsurları ilave etme yolunu seçebilir. Hangisini seçerse seçsin, çalışmanın sonucunda sahnede değil, gerçekten başka bir yerde olmalı ve o yer, oyun-

daki diğer kişilerle ilişki kurmasını etkileyecek şekilde onda düşünceler, duygular ve dürtüler uyandırmalıdır.

Büyüme çağımda okula giderken, pazar günleri benim için keyif ve sıkıntı karışımıydı. Pijamalarımla uzanarak pazar sabahının verdiği gevşemişlik, tembellik duygusuyla mizah dergileri okumaya bayılırdım. Ertesi gün okula gitmek zorunda olmak düşüncesinden ise nefret ederdim ve her zaman "Pazar'ın tek kötü yanı Pazartesi'sidir," derdim. Pazar günleri çok anlamlıydı ve birbirinden ayırt edebileceğim birçok duygunun karışımını hissederdim. Eğer bir oyuncu olarak, o tür dürtüleri sahne üzerinde uyarmam gerekseydi, Zaman ve Mekânı bileşenlerine ayırırdım. Duyusal olarak uzaktan gelen kilise çanlarını yaratmaya çalışırdım... sokaktaki sessizliği... halının üzerine saçılmış olan pazar gazetelerini... sabahın o saatinde güneş ışıklarının yer döşemesine düşüşünü... pijamalarımı... annemin yalnızca pazarları pişirdiği yemeğin kokusunu ve benim için pazar günlerini pazar yapan tüm diğer unsurları. Eğer bu unsurları yaratmakta başarılı olursam, pazar sabahları hissetmiş olduğum şeylerin aynılarını hissedeceğimden emin olabilirim. Eğer sahnenin zorunluluğu bu duygular olmuş olsaydı, tabii ki metnin zaman unsuruyla öncelikle ilgileniyor olurdum.

Tekrar edilirse, kendinize şunları sormak iyi bir formüldür:

Bu sahnede ne hissetmek istiyorum!
Bu yaşantıyı bana ne yaratabilir?
Bunun üzerinde nasıl çalışabilirim?

Eğer oyuncunun etrafındaki her şey hakkında kesin bir duygusal bakış açısı varsa, hiçbir zaman sadece sahne oyunculuğu yaptığı hissine kapılmayacaktır.

İlişki Zorunluluğu

İlişki Zorunluluğunun iki bölümü vardır: *İlişki Sorumluluğu* ve İlişkinin Duygusal Zorunluluğu.

İlk olarak, İlişki Zorunluluğundan söz edelim. Bu, oyuncunun kendisi ve metindeki diğer karakterler arasında yaşamak zorunda olduğu şeydir. Kimdirler ve onlar hakkında neler hissetmektedir? Karakterler arasındaki ilişkiler nelerdir? Duygusal yaşantı nasıl değişmektedir? Bu alanda metnin gerçekliklerini oyuncunun kendi gerçeği haline getirmesi sorumluluğuna ben İlişki Zorunluluğu adını veriyorum.

İlişki Sorumluluğu

İlişki Sorumluluğu, diğer karakterlerin sizin karakterinize göre kim olduklarıyla ilgilidir. Bu onların, karınız, anneniz, kız kardeşiniz, ağabeyiniz, babanız, avukatınız, doktorunuz, arkadaşınız, rahibiniz, iş ortağınız, komşunuz, sevgiliniz, nişanlınız, amcanız vb. olmalarıdır.

Bu benim karım! On dört yıldır evliyiz, birlikte yemek yiyoruz, birlikte uyuyoruz, her türlü mahremiyeti paylaşıyoruz ve seyirci bunun gerçek olduğuna inanmalıdır!

Oyuncu metnin gerçekliğine paralel olan bir uyaran yaratarak o ilişki sorumluluğuna yönelmelidir. Eğer kadın on dört yıllık karısı ise ve onun her türlü mahremiyetini biliyorsa, erkek oyuncu birlikte çalıştığı kadın oyuncuyla ilişkisinde, benzer samimiyette uzun dönemli ilişki yaşamış izlenimi vermelidir.

Paralel gerçekliği sağlayabilmek için her zaman çalıştığınız oyuncudan tamamıyla değişik bir kişiyi yaratmak gerekli değildir. Bazen iyi tanıdığınız ya da yakın olduğunuz insanlarınkine çok benzeyen, mevcut özellik ve davra-

nışlara dayanabilirsiniz. Bu durumda, genellikle oyuncu, birlikte çalıştığı oyuncunun yakın olduğu kişiyi hatırlatan özelliklerini seçici bir biçimde vurgulayabilir.

Süreç ne olursa olsun, sorumluluk, karakterler birbirleri için ne iseler, diğer oyuncuyu kendiniz için o hale getirmenizdir.

İlişkinin Duygusal Zorunluluğu

Bir kez o karakterin sizin için kim olduğunu saptadıktan sonra, onun hakkında neler hissettiğinizi bulmanız gerekir. "Bu benim on dört yıllık karım." Bunu bir gerçeklik haline getirdim ve şimdi ona karşı hangi hisleri besliyorum? Diyelim ki ondan nefret ediyorsunuz; oyunun açılışında karınızla şiddetli bir tartışmanın içindesiniz, ikinizin de birbirinize karşı düşmanlık ve nefret hissettiğiniz oldukça açık. Ayrıca sahne ilerledikçe, çocuklar ve ekonomik durumunuz nedeniyle bu ilişkiye saplanmış olduğunuz da netleşiyor. O zaman bu ilişki zorunluluğunda duygusal sorumluluğunuz, düşmanlığı yaratmış olan içerlemeyi ve son olarak da nefreti yaratmaktır. Eğer hem ilişki zorunluluğunu hem de duygusal içeriği karşılayan bir seçimle işe başladıysanız, iyi bir seçim yapmışsınız anlamına gelir. Eğer değilse, ilkin o kişiyi yaratır, sonra o seçime kızgınlık ve nefret uyandıracak kişilik unsurları yüklersiniz.

Oyunda birden fazla sayıda insanla sahneniz varsa, her bir karakterle olan ilişki zorunluluğunuzla tek tek ilgilenmelisiniz, yine, önce sorumluluğu sonra da o insana karşı duygusal bakış açısını tanımlayarak.

Oyuncu kendi kendine dramatik okuma yapmadıkça, her zaman ilişki zorunluluğu olacaktır.

Bu alanda oyuncunun sorumluluğu şudur: Oyun metni diğer karakterin onun nesi olduğunu söylüyorsa, oyuncu da diğer oyuncuyu kendisi için o hale getirmelidir. Eğer baba-

nız olması gereken bir oyuncuyla bir sahne oynuyorsanız, o zaman işçilik yoluyla diğer oyuncunun hakikaten babanız olduğu inancını destekleyen bir gerçeklik ya da karşınızdaki oyuncuda, babanıza karşı hissettiğiniz gibi hissettirecek özellikleri yaratmalısınız. Diyelim, engin tiyatro deneyimi olan, sizin yaşınızdan daha fazla yıl tiyatroda bulunmuş bir oyuncuyla oynuyorsunuz. Müşfik ve sizinle ilgili, size yardıma ve tavsiyelerde bulunmaya hazır. Uzun prova dönemi boyunca ondan hoşlanmaya ve her sahneden sonra onun olumlayıcı baş sallayışına güvenmeye başladınız. Eğer bu oyuncu, oyunda babanızı oynuyorsa ve aslında babanıza benzer birçok özelliği varsa, işte müsait bir gerçekliğe sahipsiniz demektir ve bu durum, ilişki zorunluluğu sorumluluğunuzu yerine getirmek için yeterlidir.

Genellikle duygusal unsurlar ve dürtüler metin ilerledikçe birçok değişiklikten geçer; oyuncu, oyunun duygusal yaşantısının gelişimini sağlamak için ayarlar ve değişiklikler yapmalı, hatta bazen yeni seçimlere çalışmalıdır.

Bu alanda sorulacak sorular:

Bu kişi benim karakterim için kim?
İlişkinin doğası ne?
Ne kadar süredir birbirlerini tanıyorlar?
Benim karakterim bu kişi için ne hissediyor?
İlişkideki gelişim unsurları neler?

Yukarıdaki tüm soruları cevapladıktan sonra, oyuncu, bu zorunluluğun sorumluluklarına ilişkin seçimleri ve yaklaşımları seçmeyi daha kolay bulacaktır.

SAHNE:

(Sadece ilişki zorunluluklarına önem vererek):

Pazar günü, bir park, koşan, oynayan çocuklar, ılık bir yaz günü; öğleden sonra dört suları. Al ve Debbie bir batta-

niyenin üstünde oturuyorlar, güzel bir piknik yemeği olduğu anlaşılan yemeği bitirmek üzereler... Bu iki genç insanın birbirlerine çok âşık olduklarını fark etmek zor değil.

AL: Bankada yirmi beş bin dolarım var. Birkaç bin daha birikince evlenebiliriz. Ne dersin?

DEBBIE: Seni seviyorum, Al. Niye daha çok paran olana kadar beklemek zorundayız, neden hemen şimdi evlenmiyoruz?

AL: Çünkü her şeyin düzgün gitmesini istiyorum. Seni güzel bir balayına götürmek ve başlangıç için paramız olsun istiyorum, hemen mücadeleye girmeyelim istiyorum.

DEBBIE: Evet. Haklı olduğunu biliyorum, ama keşke beklemek zorunda olmasaydık.

Sahne oldukça açık ve metin basit, bütün zorunluluklar rahatlıkla görülebiliyor. Erkek kadını belli bir süredir tanıyor, kadın onun sevgilisi ve sahnenin sonrasından anlaşıldığı üzere aynı yatağı paylaşmışlar. Birbirlerine âşıklar ve birlikte olmaktan hoşlanıyorlar. Bu örneğin hatırına, iki oyuncunun birkaç saat önce tanıştıklarını ve önlerindeki yarın saat içinde bu sahneyi filme çekeceklerini varsayalım. Kısa bir hazırlık için çok az zamanları var ve seyirciyi, birbirlerini uzun zamandır tanıdıklarına, cinselliği paylaşmış olduklarına ve derin bir aşk yaşadıklarına ikna edecekler. Hem ilişki sorumluluğu hem de ilişkinin duygusal zorunluluğu tanımlamanın içinde var. Kısa bir an onunla ilişki kurduktan sonra, erkek oyuncu, yeni karşılaştığı bu kadın oyuncuya karşılık kendi karısını çalışmaya karar verir. Kadın oyuncuya duyusal olarak karısının özelliklerini yüklemeye çalışır; sesler, kokular, hareket ediş tarzı. Bunu duyusal bir süreç kullanarak yapar, kadın oyuncuyu bu unsurlarla donatır, ama aynı zamanda kadın oyuncunun ken-

disini nasıl etkilediğini de göz ardı etmez. Seçici önemle karısının gerçekten sevdiği kişilik öğelerine vurgu yapabilir ve bunları birlikte çalıştığı kadın oyuncuya atfedebilir. O sahnede karısını seçim olarak kullanma kararını alarak, oyuncu, ilişki zorunluluğunun her iki alanıyla ilgilenmiş ve üstesinden gelmiş olur: Tanıdıklık, samimiyet ve âşık olmak.

Duygusal Zorunluluk

Bir sahnenin duygusal zorunluluğu karakterin ne hissettiğidir. O sahnede, karakterin sahne başlarken ve geliştikçe yaşadığıdır. Belli bir sahnede karakterin duygusal yaşamı ve davranışlarında yer alan çeşitli değişikliklerdir. Odada (sahne üzerinde) çok sayıda insan olabilir ve karakterimizin, bu insanlar topluluğu hakkında farklı duygusal bakış açıları olabilir. Yine de özgül duygusal zorunluluk karakterin o sahnede ne hissettiğidir.

SAHNE:

Ana karakter, onlu yaşlarının sonlarında genç bir adamdır ve çevresinde, daha yaşlı, ama açıkça onunla ilgili olduğu anlaşılan karakterler, yani annesi, babası, ablası ve amcası vardır. Hepsi ana karakterimizin geleceği hakkında ateşli bir tartışmanın ortasındadır. Kendisi, New York'a gitmek, oyunculuk eğitimi almak ve tiyatroya girmek istemektedir. Diğerleri ise, katı bir şekilde bu seçimin karşısındadır; onun Harvard'a gidip hukuk okumasını istemektedirler. O ümitsizce, oyunculuk ve tiyatro için olan aşkını anlatmaya çalışmaktadır; oysa anlayış için yakarışları, sağır kulaklara çarpmaktadır. Hüsrana uğramıştır, kızgındır, çaresiz ve anlaşılmamış olduğunu hissetmektedir.

Duygusal zorunluluk hüsran, kızgınlık, çaresizlik ve anlaşılmamanın verdiği duygudur.

Bu sahnede çeşitli ilişki zorunlulukları vardır: her bir karakter hakkında ne hissettiği, kendisini en çok hangilerine daha yakın hissettiği, hangisini daha çok sevdiği ve karakterlerden hangisinin onun ihtiyaçlarına daha anlayışla yaklaşabildiği gibi.

Tanımlanmış duygusal zorunluluk açısından ana karakter ya da bu rolü oynayan oyuncu, sahnedeki duygusal yaşamı tanımlar ve sahnenin duygusal yaşantısını uyaracak gerçeklikleri yaratacak seçimler yapmaya başlar.

Bu belirli örnekte, oyuncunun tiyatroculuğa karşı tutkulu bir istek uyandıracak bir seçime çalışması önemlidir. Bu unsur var olduğunda, gerçeklik piramidindeki ikinci mantıklı adım, tutkularına ve isteklerine engeller yaratacak seçimlere çalışmaktır.

Eğer oyuncu, bir şeyi başarmak için belli bir heyecan ve isteği uyarır, başka insanların desteğine ihtiyaç duyar, buna karşılık, o desteği ya da anlayışı almakta başarısız olursa, sahnenin gerektirdiği duygusal yaşamı uyaran bileşenlere sahip olmuş demektir.

Burada oyuncuların genellikle düştüğü tuzak, duygusal zorunluluğun sonuç unsurlarıyla ilgilenmektir. Bu tarz bir ilgilenme, tek boyutlu duygusal tepkilere götürür. Parçanın ve karakterin gerektirdiği duygusal yaşantı ağına yol açacak gerçekliğin temelini inşa etmez.

Bir sahnedeki duygusal zorunluluk, karakterin yaşadığı duygular, dürtüler ve içsel yaşantıdır: aşk, nefret, tutku, kafa karışıklığı, sevinç, acı, karşıt duygular, öfke, çöküntü, ümitsizlik, hayranlık, ihtiyaç, tatmin, görünmezlik, ihtiras, şehvet, hırs, vb. Bunun yanı sıra, her duygunun da çeşitli karmaşık unsurlarla dolu olduğunu unutmamak gerekir. Örneğin kızgınlık incinmişlikle, kafa karışıklığıyla, korkuyla dolu olabilir. Ve bu durum, tüm insani duygular için geçerlidir. Duygusal kombinasyonların doğası, kişiyi

o duyguları yaşamaya sevk eden özel uyaranlara bağlıdır. Örneğin, incinmişlik gibi bir duygusal zorunluluğu tanımlamak, o incinmişliği hangi özgül uyaranların yarattığına bağlıdır. Derinden sevdiğiniz birinin duyarsızlığından doğan incinmişlik, hayat boyu sürmüş eleştiri ve düşmanlıktan doğan incinmişlikten farklı olarak, sizi özgül bir incinmişlik çeşidine götürecektir.

Oyuncunun "elinin altındaki" duygularla yaratmış olduğu seçimler, organik tepkiler sağlayabilir, ama bunlar karakterin davranışlarını haklı çıkaran etkileyici uyaranlardan ciddi olarak yoksundur. Eğer yukarıda sözü edilen ana karakterimizin dürtüsü, istediğini gerçekleştirme ihtiyacı değilse, yazarın niyetinde var olan çelişki derinliği gerçekleşmiyor anlamına gelir.

Diyelim ki oyuncu New York'a gitme, oyuncu olma isteği ve tutkularıyla ilgilenmeyi göz ardı etti. Bunun yerine, diğer karakterlerde hayal kırıklığına uğratıcı çeşitli kişilik unsurları yaratmaya çalıştı. Onlara, kızgınlık uyaran davranışlar yükledi. Onlarla kendisini incinmiş ve hayal kırıklığına uğramış hissettiren İç Monologlar yaptı. Yine de bu duyguların hiçbiri, başkalarınca aldırış edilmeyen isteklerinin sonucu değildir. Bu yol izlendiğinde, oyuncu otantik olarak kızgınlık, hayal kırıklığı, incinmişlik hisseder, ama bu oyuncuda, başkalarından bir şey alma isteği, tutkusu ya da ihtiyacı gibi unsurlar bulunmaz. Davranış açısından bu iki durumun farkı muazzamdır!

Duygusal zorunluluk, her bir sahnede ve oyunun her anında karakterin hissettikleri, bu duyguların oyun süresince nasıl değiştiğidir.

Karakter Zorunlulukları

Bu zorunluluğun dört bölümü vardır: fiziksel, duygusal, zihinsel ve psikolojik.

Karakterizasyonla uğraşırken oyuncu kendini bu dört unsura yöneltmelidir. Bu, yaratacak olduğu kişinin doğasını ortaya koymak için karakteri parçalara ayırmaktır.

Bu karakter nasıl bir kişidir?
Fiziksel yapısı nedir? Görünüşü nasıldır?
Akıl bakımından nasıl bir insandır? Dengeli? Güvenilmez?
Zekâ seviyesi nedir? Parlak zekâlı denebilir mi?
Duygusal durumlarının yapısı nedir?
Mizacı nasıldır? Uyumlu mudur, yoksa patlamaya hazır mıdır?
Şüpheci bir doğası mı vardır? Paranoid midir?
Fiziksel olarak güçsüz müdür?
Maço mudur?

Tüm bu unsurların, karakterin davranışı, hayatla ilişkisi ve çevresindeki insanlarla ilişkileri üzerinde önemli ölçüde etkisi vardır. Karakter, duygusal olarak bastırılmış mı, dışa mı dönük? Yoksa bu iki ucun arasında bir yerde mi yer alıyor?

Karakterin unsurları ne olursa olsun, oyuncunun Karakter Zorunluluğunu yerine getirmek üzere her bir unsuru kendisi için gerçek hale getirmesi gerekir.

Oyunu okuduktan ve karakter hakkında geçerli bilgiyi derledikten sonra ilk adım, oyuncu olarak sizinle, yazarın çizdiği şekliyle karakter arasındaki farkları belirlemektir. Karakter öğelerinden her biri tek tek ele alınmalı ve oyuncu/karakter arasındaki farklar duygusal, zihinsel, psikolojik olarak tanımlanmaya başlanmalıdır.

Fiziksel özelliklerle başlayalım ve diyelim ki karakter, oyuncudan farklı olarak vücuduyla daha ilgili. Dünyayla ilişkisi çok daha temel ve kaba. Fiziksel temastan hoşlanıyor ve çoğu zaman oyundaki diğer karakterlere dokunuyor.

Buna karşılık oyuncu, fiziksel olarak girişken sayılamayacak, hatta temas konusunda utangaç denebilecek bir kişi. Karakterin geniş, açık hareketlerinin tersine, küçük fiziksel jestler yapmak eğiliminde.

En azından burada oyuncumuzun karakterle arasındaki fiziksel farklılığı gidermek için yapacak birçok işinin olduğunu söylemek mümkün. Nereden başlayacak? Hayat boyu sürmüş fiziksel alışkanlıklarını organik olarak nasıl değiştirecek? *Bu gerçekleştirilebilir bir şeydir!*

Oyuncunun kullanabileceği öyle seçimler ve yaklaşımlar vardır ki, bunlar oyuncunun hareket etme, ilişki kurma, hatta kendi fiziği hakkında düşünme biçimini bile tümden değiştirebilir.

Bilinçli olarak fiziğinizi kullanmaya başlama davranışı bile, o alanda kendinizle ilişki kurma biçiminizi değiştirir. Ağırlık kaldırma, kassal farkındalığınızı derhal değiştirir. Seçebileceğiniz başka fiziksel etkinlikler de sizi karaktere yaklaştırmaya başlar. Ayrıca bir hayvanın ya da daha fiziksel bir kişinin duygusunu yaratma işlemi de oyuncunun kişiliğini şaşırtıcı değişikliklerle etkileyebilir.

Oyuncu kendisi ile karakter arasındaki fiziksel farklılıklarla baş etme sorumluluğuyla birçok şekilde karşı karşıya kalabilir. Karakterin muazzam farklı bir duygusal dokusu olabilir. Oyuncu son derece popülerken, karakter son derece güvensiz, kimse tarafından sevilmediğini düşünüyor olabilir. Burada yine oyuncu, dünyayla ilişki kurma biçiminde değişiklik yaratacak bir uyaran bulmak ve kullanmak zorundadır.

Örneğin, yaşamında güvensiz hissettiği tüm şeylerin bir listesini çıkarabilir. Aynı zamanda başına gelmiş reddedilmelerin, insanların onu kabul etmedikleri ilişkilerinin üzerinde durabilir ve onları abartabilir. Eğer bu alanlarda yeteri kadar zaman harcarsa, sonunda gerçek güvenini kaybedebilir. Bu amaçlara hizmet etmesi için karşısındaki diğer oyuncuyu da kullanabilir.

Eminim ki her üç alanda farklılıkları tanılama konusunda bir fikriniz oldu. Seçim ve seçim yaklaşımlarına geçtiğimiz zaman, siz ve karakter arasındaki boşluklara köprü kurmak için kullanabileceğiniz şeyler daha açık hale gelecektir.

Bir başka ilgi alanı da sizinle karakter arasındaki benzerlikleri tanılamaktır. Hangi bakımlardan benzeşiyorsunuz? Benzerliklerin ifadesini güçlendirmek için neler yapabilirsiniz? Diyelim, hem oyuncu hem karakter, her ikisi de duygusal patlamalar yaşayan insanlar, ama oyundaki karakter oyuncuya göre daha sık bu duruma düşüyor. Oyuncuyla karakterin bu anlamda benzer özellikleri varsa, o zaman oyuncunun bütün yapması gereken karakterle aynı sıklıkta tepki vereceği bir uyaran bulmasıdır.

Çok kolay ulaşılabilen benzerlikler özel dikkat gerektirmez. Oyuncu karakterdir, karakter de oyuncudur; çünkü o özgül alanda benzerdirler. Oyuncunun bir paralellik çizmesine gerek yoktur.

Karakter Zorunluluğu alanıyla ilgilenmek, farklılıkları ve benzerlikleri sistematik olarak tanımlamak ve bunları karakter ete kemiğe büründürecek şekilde yan yana getirmektir.

Bir oyunun ya da filmin rol dağılımı yapılırken, rollere seçilen oyuncular genellikle karakterlere benzerlikleri ya da daha önce oynamış oldukları karakterlere benzerlikleri nedeniyle seçilirler. Fiziksel benzerlik genellikle kişilik ya da duygusal yaşantının benzer "niteliği"ne tercih edilir. Gerçek ne olursa olsun, bu çok önemli zorunlulukla baş etmek her oyuncunun ana sorumluluklarından biridir. Eğer oyun yazarı incelikle çizilmiş bir karakteri yaratmakta başarılı olmuşsa, oyuncu bu üç ilgi alanını tanılamakta pek güçlük çekmeyecektir. Diğer taraftan eğer yazar, karakteri ana hatlarıyla çizmişse, oyuncu yönetmenle işbirliği yaparak boşlukları doldurmak zorundadır.

Tarihsel Zorunluluk

Bu zorunluluk, oyunun ya da filmin geçtiği tarih kesitiyle ilgilidir ve Elizabeth çağı olabileceği gibi, İkinci Dünya Savaşı'nın başlangıcı anlamına da gelebilir. Oyuncu aşina olmadığı bir tarihsel dönemde yaşayan karakteri oynama görevini almışsa, o zaman o dönemi ayrıntılı bir şekilde araştırmak zorundadır. Olayın geçtiği coğrafi yerin yanı sıra, dönemin âdetlerini, ahlak kurallarını, töresini, ilgi alanlarını, ekonomisini, kanun ve kurallarını, sınıflarını, milliyetçiliğini, siyasetini, giyim kuşamını, cinsel davranışlarını, farkındalık ve bilinçlilik düzeyini iyi bilmelidir. Oyun günümüzde geçmiyorsa tüm bu gerçekliklerin üstesinden gelmeli, mümkün olduğunda günümüzle yine paralellikleri ve farklılıkları belirlemelidir ki farklılıkları ortadan kaldırabilecek yollar bulsun, onları karakterin gerçek bir parçası haline getirebilsin. Araştırma süreci neredeyse her zaman sorularla başlar:

Hava koşulları nasıldı? İklim? Bunlar insanların davranışlarını nasıl etkiliyordu? Dilleri neydi? Konuşma kalıpları nasıldı? Tavırları? Psikolojik farkındalıkları ne düzeydeydi? Dinleri? Dinleri yaşamlarını ne şekilde etkiliyordu? Batıl inançları? Ritüelleri? Doğum ve ölüm hakkında ne hissediyorlardı? O dönemin yaşam uzunluğu beklentisi ne kadardı?

Bu şekilde sürdürüp neredeyse sonsuz sayıda soru sorup cevaplandırabilirsiniz.

Tüm bu unsurlar karakterin yaşama bakışını, diğer insanlarla ilişki kurmasını, konuşmasını, düşünmesini, hareket etmesini, yürümesini etkiler. Oyuncu duygusal zorunluluk ya da ilişki zorunluluğu gibi zorunluluklarla ilgilenmeden önce, içine gireceği döneme ait çeşitli tarihsel zorunlulukları anlamalı ve onlarla yüzleşmelidir.

Bir karakterin oturma, yürüme, ayakta durma ve hareket etme tavrı çoğu kez dönemin giysisi tarafından belirlenir. Oyuncu kostüm kullanarak bu sorumluluğun üstesinden gelebilirse de kostüm, oyuncuyu özel fiziksel hareketlere tam anlamıyla yöneltmez. Buna karşılık, bu konuda imgelemini canlandırır ve çağdaş hareket etme biçimini değiştirmesine büyük ölçüde katkısı olur.

İklim koşullarını yaratmak bir İşçilik çalışmasıdır ve kolaylıkla başarılabilir. Neredeyse her durumda oyuncunun kendi yaşamından ya yerine koyabileceği ya da paralellik kurabileceği bir şey vardır; üzerinde çalıştığında, benzer düşünceler, zihni meşgul eden şeyler, dürtüler ya da önyargılar üretecek bir şey. Kayıtlı tarihin başlangıcından beri duygular evrensel olarak aynı olmuştur, bu nedenle karakterin yaşadığı herhangi bir şey onu oynayan oyuncu tarafından kişisel olarak anlamlı bir seçimle yeniden uyarılabilir.

Bir şey hakkında aynı şekilde HİSSEDİYORUZ. Cehalet çağında, bilgisi ve farkındalığı daha az olan, teknolojiyi bilmeyen bir karakteri çalışırken, oyuncunun bildiğinden daha azını bilmesi, yaşadığından daha azını yaşamış olması nasıl mümkün olabilir? Bilgisayarlı bir toplumun zihniyeti yerine "ortaçağ" zihniyetine nasıl sahip olabilir? Olamaz, ayrıca olabileceği konusunda kendini kandırmamalıdır, ama belli bir bilinç tarzıyla tam ilişki haline geçer, herhangi bir şey hakkında önyargılı, hatta fanatik olabilirse, o zaman o alanda diğer bilgilerini dışlayan "at gözlüğünü" takmış hale gelebilir. Bu durum tozun içinde çizilmiş bir çizgiyle hipnotize olan tavuk fenomeni gibidir. Eğer karakterimiz dindar bir fanatikse, cadı yakma işine girmişse ve cadı ya da şeytan gibi kavramlara inanıyorsa, oyuncunun da kuvvetle inandığı başka inançları ya da kanaatleri vardır. O zaman sorun, yerine kullanılabileceklerini uygun bir Seçim Yaklaşımına tercüme etmek haline gelir.

Örneğin karakterimiz Robespierre zamanında yaşıyor ve giyotin kâbusları görüyorsa, oyuncu kendi hayalet kişisi her kimse onu ya da doğaüstü korkularını yeniden yaratabilir ve onları vurgulayabilir. Ya da karakter cinsel devrimden önce yaşayan bir insansa, zifaf yatağına bekâretini getirmeyen her kadının fahişe olduğunu düşünüyorsa, oyuncu kendi zamanının eşit dereceli önyargılarından birini vurgulayabilir veya kendisinde öne çıkmasını sağlayabilir. Seyirci ise, onu sadece, "Kahpe... Sen pis bir fahişesin!" diye haykırırken görecektir.

Günümüzden farklı olan gerçeklikler ne olursa olsun, oyuncu bu unsurlarla ilgilenmelidir. Kendini o çağ içinde eritmenin yollarını bulmalı ve 18. yüzyılda yaşayan bir adam olmaktan dolayı kendini rahat hissetmelidir. Bu çabuk elde edilecek bir şey değildir; tavır, konuşma, düşünme biçimi, ilgi alanları ve inançlar edinmelidir. Gerçeklik yalnızca gerçek olan bir yerden kaynaklanır ve eğer oyuncu karakterin ilk kuruluşunda bu gerçeği yaratmakta başarısız olursa, diğer zorunluluk alanlarında gerçek olmayı umamaz.

Tematik Zorunluluk

Bu zorunluluk ya da sorumluluk filmin ya da oyunun "mesajını" taşır. Bu, yazarın demek istediğidir. Bazı durumlarda sorumluluk oyundaki çeşitli karakterler arasında dağıtılmıştır, ama daha sıklıkla görülen, oyun yazarının bir karakteri kendi sözcüsü olarak seçmesidir. Bernard Shaw bu seçimi yapmasıyla ünlüdür. Neredeyse her oyununda bir karakter onun düşüncelerini, felsefesini ya da mesajını dile getirir.

Oyuncu bir metne yaklaşırken kendine, "Benim karakterim bu parçanın mesajını vermekle yükümlü mü, öyle ise, mesaj nedir, yazar karakterim aracılığıyla ne söylemek istiyor?" sorularını sormalıdır.

Totaliter rejime karşı bir oyun yazmış olan bir yazarın genel mesajı buna örnek olabilir. Sadık, fanatik bir rejim taraftarı olan ana karakter "totaliterizmin kötülüklerini" ve baskıcı bir toplumda yaşamanın cehennemini anlatan kişi olarak seçilmiştir. Yazar, karakterin sözleri ve davranışları yoluyla, bir ideolojinin kör fanatizminin insanı köleleştirmesini anlatır. Ana karakteri oynayan oyuncu ise, bu mesajları iletmenin bir yolunu bulmalıdır; öyle tek amaçlı ve fanatik olmalıdır ki devletin insan haklarından daha önemli olduğuna inanmalı, ağzından dökülen her söz ve ifade ideolojinin otantik doktrini olmalıdır. Oyuncu ancak çarpıtılmış kör tutku yoluyla yazarın mesajını ortaya koyabilir. Bu nedenle bu sorumluluk oyuncunun sanatının ve işinin önemli bir parçası haline gelmelidir. Oyuncu bu oyunun zorunluluklar listesine Tematik Zorunluluğu da koymalıdır.

Bazen bir filmin ya da bir oyunun teması belirgin değildir; tema ustaca parçanın içine dağıtılmıştır; yazarın esas vurgulamak istediği davranışlar, karakterlerin hayata yaklaşımları ve yaşama duygularıdır. Bazen de tema bir bomba gibidir ve tek bir mesaj halinde tek bir karakterin ağzından patlayarak çıkar. Yazarlar oyunlardaki çeşitli karakterlerin ağzından birden çok mesaj da verebilir. Yine de tema, oyunun söylemek istediğidir ve genellikle yazarın o metni yazmayı seçmesinin nedenidir.

Altmetinsel Zorunluluk

Bu, yedi zorunluluk içinde, hemen göze çarpmayan, genellikle tanımlanması en güç olandır. Oyunda içkin olan, karakterin davranışlarını yönlendiren söylenmemiş şeylere, mesajlara ve duygulara göndermie yapar, bir çeşit alt yaşantıdır. Bazen metnin anlamı, niteliği ya da atmosferidir. Bir şey söyleyen, ama altmetinsel olarak başka bir

şeyi kasteden bir karakterin alttaki yaşantısıdır. *Winter-set* oyununda değişmezlik, kasvetli umutsuzluk, kişinin sistem karşısında yenilgiye mahkûmiyeti vardır. Oyunun ruhu diğer birçok Yitik Kuşak oyunları gibi bir dönemin tarihsel gelişmelerini anlatır.

Altmetinsel öğeler yazar ya da diğer karakterler tarafından ifade edilmediği gibi, sizin karakterinizin replikle-rinde de açıkça ortaya konmamış olabilir.

Oyunun niteliğinde ya da ruhunda bir "alt mesaj" yatabilir. Bir başka deyişle, bir biçemin ya da bir duygunun metinden yayılıp izleyiciyle buluşması ve izleyicide parçanın tamamına karşı bir tepki oluşturması, metnin altmetni olarak kabul edilebilir. Bu gerekli olmasına karşın elle tutulamayan duygu atmosferi, pekâlâ sizin karakterinizin sorumluluklarından biri olabilir. Bu durumda, bu niteliğe ya da duygusal öğeye de seçim ve seçim yaklaşımları yoluyla yaklaşılmalı, bu nitelik diğer zorunluluk alanları gibi ele alınmalıdır.

Yüzyılın başında bu ülkede, pazarları parklara gidip orkestranın çaldığı marşlar dinlenir, hasır şapkalar giyilir, çok ucuza purolar alınırdı. Piknikler yapılır, insanlar yaşamı kutsarlardı. Çocuklar gülerek basit oyunlar oynarlar, berber dükkânlarında gruplar şarkı söylerlerdi. Üç sente bir bira alınabildiği gibi biranın yanında katı pişmiş yumurta hediye edilirdi. Ülke umut doluydu. Her şey, hepimiz yeniydik.

Bu duyarlılık ruhu ve niteliği bir oyunun söylemek istediği şey olabileceği gibi, oyunun dokusuyla anlatılmak istenen, umut ve naiflik olabilir. Yazar "o zamanlar hayat yaşanmaya değerdi" diyor olabilir. Özellikle şimdiki zaman Amerika'sıyla bir karşıtlık kurmuş olabilir. Oyun tamamen başka bir söz söylerken, altmetin bir başka şey anlatabilir. Bu durumda, oyuncu diğer zorunluluklar için yeterli genel bir yaşam kalitesi geliştirirken, duygusal ve davranışsal

dokunun bir parçası olarak bu sorumluluğu da yerine getirmelidir.

Genellikle altmetinsel zorunluluğun tanımı zor yapılır ve bu zorunluluk pek açık seçik değildir. Eğer altmetinsel zorunluluk oyunun bir parçasıysa ve dokunun örülmesinde karakterinizin payı varsa, oyuncu bunu da bir sorumluluk olarak değerlendirmelidir. Genel olarak bakıldığında, bu kesinlikle yönetmenin de sorumluluğudur.

Oyuncu bir kez altmetinsel zorunluluğu belirledikten sonra kendi davranışsal hedeflerini daha ince olarak belirleyebilir. Örnek olarak yukarıdaki senaryoyu kullanacak olursak, altmetinsel zorunluluk umut ve heyecan dolu toplumun bir parçası olmaktır. Oyuncu bunun için "Polyanna" öğeleriyle dolu bir yaşam duygusunu uyaracak Seçimlere çalışabilir çünkü sahneden sahneye duygularının değişimi ne olursa olsun, karakterinin kişilik ve yaşam dokusunun altındaki altmetinsel gerekliliklerine hizmet etmelidir.

ZORUNLULUKLAR İÇİN METİN ÖRNEKLERİ

Belli bir oyunun belli bir rolünde zorunlulukların nasıl belirlendiğini gösterebilmek amacıyla Tennessee Williams'ın *Sırça Kümes* adlı oyunundaki Amanda karakterini seçtim.

Zaman ve Mekân: Amanda St. Louis'de yaşamaktadır. Oyun geliştikçe, mevsimlerle birlikte giysiler de değişir. Saatler ve günler sahneden sahneye değişiklik gösterir.

Kadın oyuncu bu mevsim değişiklikleriyle ilişki kurmalı, ilkbahar ve yazın hava sıcaklıklarıyla ilgilenmelidir. Sonbahar ve kış geldiği zaman ise, o mevsimlerin gereklerine uyum sağlamalıdır.

Zaman ve mekânın gerçeklik unsurları ise, günün hangi saati olduğu, o saatlerin aydınlık derecesi ve oturma odasında oturulan bir pazar günüyle bir çalışma günü arasındaki farktır.

Oyuncunun, zaman ve mekâna ilişkin tüm bu gerçeklikleri kendisine gerçek kılması gerekir.

İlişki Zorunlulukları: Bu oyunda Amanda için dört ana ilişki zorunluluğu vardır. Bunlar, oğlu Tom, kızı Laura, misafirleri Jim ve oyun boyunca sadece duvarda asılı eski bir fotoğraf olarak var olan kocasıyla kurduğu ilişkilerdir. Sözünü ettiği başka ilişkileri de vardır, ama bunlar yukarıdakiler kadar önemli değildir.

Tom'la İlişki: Amanda, Tom'u sever, ama sürekli onunla çatışma halindedir. Tom onları uzun zaman önce terk eden kocasını hatırlatır. Tom'un da kocası gibi onları terk etmesinden korkar, çünkü o zaman kendine ve Laura'ya bakamayacak duruma düşecektir. Geleneklere sıkı sıkıya bağlı olduğundan, düşünceleri, içki içmesi ve "sabahın körüne kadar" dışarıda kalması konusunda Tom'la çatışır. Tom'un, hayatın sorumluluklarıyla yüzleşmeyi reddeden bir hayalperest olduğunu düşünür. Okuduğu kitaplar, şairliği ve sinemaya duyduğu aşk konusunda onunla sık sık tartışır. Onunla ilgili çok karmaşık duyguları ve aralarında bir hâkimiyet çekişmesi vardır. Amanda ev halkına sanki kendisine aitlerıniş gibi davranır, oysa Tom inatla kirayı kendisinin ödediğini söyler.

Bunlar Amanda'nın Tom'la olan ilişkisinin gerçeklikleridir. Tüm bu gerçeklikleri dürtüleyici seçimlere dönüştürmek ve zorunlulukları yerine getirmek üzere bu seçimleri gerçekleştirmek, kadın oyuncunun prova sürecinde araştırınası gereken şeylerdir.

Tom'la Olan İlişki Zorunluluğuna Yaklaşım: Tom'la ilişki zorunluluğu üzerinde çalışırken, kadın oyuncunun keşfedebileceği bazı olası seçimler, kendisi ile Tom'u oynayan oyuncu arasında var olan uyarıcı gerçekliklerin herhangi biriyle başlayabilir. Örneğin, çekiştikleri bazı alanlar varsa, oyunun gerçekliklerini geliştirmek için bunu kullanmak kolay bir yol olacaktır. Ya da kadın oyuncunun aynı dinamikleri paylaştığı bir oğlu varsa, duyusal yüklemeler kullanarak, oyuncuyla ilişkili olarak oğlu üzerinde çalışabilir. Amanda'nın Tom'a karşı duyduğu bağımlılık için ise, kendi oğluna karşı duyduğu benzer duyguları vurgulayabilir ya da ihtiyaç duyduğu şeyin erkek oyuncuda olduğunu kabul ederek, o oyuncuyu güçlendirecek bir seçim üzerinde çalışabilir. Tom'a duyulan bağımlılık üzerinde çalışmak için izlenebilecek bir başka yaklaşım da kadın oyuncunun gerçek bir alandaki kendi güvensizliklerini canlandırarak, Tom'u oynayan oyuncuya bağımlılaşmasını sağlayacak bir alıştırma yapmasıdır. Karakterini oluştururken kadın oyuncunun araştırarak keşfedebileceği sınırsız sayıda seçim olasılığı vardır. Tom'la ilişkisi üzerinde çalışmaya başlarken, en iyi başlangıç noktası, kan bağını oluşturmaktır. Eğer o, kadın oyuncu için her erkek çocuğun annesinin gözünde olduğu kadar önemli hale gelirse, kadın oyuncu bir sevgi ilişkisi için gerekli temeli sağlamış olur. En önce bu yakalanırsa, ihtiyaçlar ve çatışmalar daha derin, karmaşık ve çok boyutlu olur.

Laura'yla İlişki: Amanda, Laura'yla yakından ilgilidir; onu hem çok sever hem de korumaya çalışır. Amanda, Laura'nın sakat olduğunu kabul etmeyi reddeder. Laura'nın sadece "basit bir kusuru" olduğu konusunda ısrarlıdır. Laura'yı güzel bulur ve sık sık bundan söz etmekten hoşlanır. Laura'nın utangaçlığı ve sosyal ilişki kurma yeteneksizliğinden dolayı sabrının taştığı zamanlar olur. En büyük kor-

kusu, Laura'nın yaşamını işsiz, herkesten uzak ve kendine bakamayan yaşlı bir bakire olarak geçirmesidir. Amanda da Laura'ya onun kendisine olduğu kadar garip bir şekilde bağımlıdır. Bu bağımlılık, Amanda'nın davranışını büyük ölçüde şekillendirir. İlişkinin içindeki çatışma, Amanda'nın Laura'dan beklentileriyle Laura'nın bunları karşılamadaki yetersizliğinden kaynaklanır; Rubicam Meslek Koleji fiyaskosu sahnesinde olduğu gibi. Amanda, Laura'yla olan ilişkisinde bir "anne horoz" gibidir. Aynı zamanda Laura'ya alttan alta içerler. Neden "Kibar Konuklar"ı olan normal bir genç bayan olamıyordur? Neden evlenerek, bir aile kurarak hayata atılmıyordur? Daha ne kadar yük olmaya devam edecektir? Amanda her iki çocuğu için birbirine karşıt duygulara sahiptir.

Oyuncu tüm bu ilişki bilgisiyle yüzleşecek ve bunu sürece, diğer oyuncuya karşı hissetmek istediği şeye, karmaşık ve çelişkili bir duygusal yaşama dönüştürecektir ki bu bazen tek bir seçimle elde edilebilir.

Bu ilişki zorunluluğunu işleme çalışması diğer bütün zorunluluklarla hemen hemen aynı şeydir ve diğer karaktere ilişkin içsel organik duygusal yaşamı açıkça anlamaya bağlıdır.

Duygusal Zorunluluklar: Amanda'nın oyundaki duygusal zorunlulukları çok çeşitlilik gösterir. Karakterin duygusal yaşamı, kibarlığa ve terbiyeye büyük ölçüde prim veren Güneyli yetiştirıne tarzından çok etkilenir. Yine de Amanda keyiften öfkeye kadar her şeyi dışarıya yansıtır. Duygusal zorunlulukların çoğu, doğrudan doğruya bireysel ilişkilerden ve belirli bir sahnede olup bitenden doğar. Amanda'nın duygusal yaşamı karakterinde yatan ümitsizlikten de etkilenir. Duygusal zorunlulukları tek tek tanımlayabilmek için, oyunu sahne sahne incelemeniz gerekir. Bu zorunluluklar oldukça açıktır.

Karakter Zorunluluğu: Burada bazı güçlü dayanaklarımız vardır. Amanda'nın, kelimenin tam anlamıyla bir "karakter" olduğu söylenebilir. Amanda yıllarca Güney'den uzak kaldığı halde, görgü kurallarına, şımarık Güneyli sosyete kadınlarının tarz ve davranışlarına, en azından hatırladığı kadarıyla, bağlıdır. Aynı hikâyeleri defalarca dinlemiş olan çocuklarına "çiftlikteki eski güzel günlerden" söz etmeye fazlasıyla zaman ayırır. Görgü kurallarına ve âdetlere çok önem verir. Düşsel bir yelpazenin ardına gizlenen bu yaşlı sosyetik kadının arkasında, tek başına iki çocuk yetiştirmiş güçlü iradeli, sabit fikirliliğiyle hayatta kalmış birinin kalbi atar. Öncelikle, asal olarak kendisinden daha alt tabakadan bir adam tarafından terk edildiği için, sonra da hayatı bu hale geldiği için, büyük bir olasılıkla, dışavurulmamış ve patlak vermemiş öfkeyle doludur. Aileyi bir arada tutan odur ve bu birlikteliği sürdürmek için her şeyi yapabilir. Amanda bir tür oyuncudur. Gerektiğinde çok iyi gösteri yapabilir (telefonda, dergi aboneliği satarken, kibar konuklarla konuşurken ve en çok da, daha önce sürdürdüğü yaşama ilişkin öyküleri Tom ve Laura'yla paylaşırken). Bunalımla oldukça iyi mücadele eder ve tüm oyunun içinde bu çatışmayı kaybetme iznini kendine sadece birkaç dakika için verir. Çok iyi bir eğitim almamıştır, ama hayatın zorlukları konusunda oldukça zekidir. Güzelliğini hatırlar, ama yaşlanıp yıprandığı için kederlenmez. Onun psikolojik farkındalığı ve algıları, bir hayvanın acıkarak avlanma ihtiyacı duyduğu zamanki içgüdülerinin geldiği yerden kaynaklanır. Yaşı, hareketlerinde ve savunmasını indirdiğinde başlayan yorgunluğunda kendini göstermeye başlamıştır.

Bu karakter tanımını yorumlayan bir oyuncu, karakter tanımının davranışsal gerçekliklere dönüşmesine yardım etmesi için yol işaretleri gibi kullanmak üzere belli sözcükleri seçebilir. Eğer bir oyuncu, kendi yaşam deneyimlerinden bu karakterin gerçekliğinin temellerini yaratabilirse,

o temelden kaynaklanan ve diğer karakter unsurlarını dolduran başka seçimler ekleyebilir. Bakıma muhtaç insanlarla ya da kendisinin gerçekten özel ilgi duyduğu insanlarla etrafını sararak, "annelik içgüdülerini" uyandırabilir ve kendi hayatının daha iyi bir zamanından söz eden seçimler üzerinde çalışarak, Amanda'nın anılarını yansıtabilir. Karamsarlık uyandırmanın bir başka yolu da oyuncunun başarısızlık kanıtlarıyla ve her beklentisini boşa çıkaran insanlarla etrafını sarmasıdır. Amanda'nın karakter unsurlarından her birine İşçilikle kurulan paralelliklerle ve yerine getirilen Karakter Zorunluluğuyla yaklaşılabilir.

Tarihsel Zorunluluk: İkinci Dünya Savaşının başlamasından hemen önce, Büyük Bunalım'ın son günleriydi. Amanda ülkede birçok insanı sıkıntıya boğan hayatta kalma mücadelesi içine gömülmüştü. O zamanlar her şeye sinen bir "yoksulluk bilinci" vardı. Boş zamanlar, aile albümlerine bakarak ve Victrola'da eski plakları dinleyerek geçiriliyordu. Bunalıma ve dünyadaki huzursuzluğa karşın, yine de bu ülkedeki insanların alttan alta besledikleri bir ümit vardı. Devlet sistemimize inanıyor ve bir vatan sevgisi besliyorlardı. Politika konusunda saflık ve liderlerimize karşı büyük bir inanç vardı. Roosevelt başkandı ve radyoda "Soba Başı Sohbetleri"ni yaparken, herkes büyük konsol radyolarının çevresine aceleyle toplanarak onun her sözünü dikkatle dinliyordu. Tüm sinema salonları 30'lu yılların "Büyük Kaçış Saraylarıydı" ve herkesin gözde film starları vardı. Biz kendimizi tüm dünyadan soyutlarken, Hitler güçlenmiş ve tüm Avrupa'yı tehdit eder olmuştu. Amanda, Sears ile Roebuck'tan elbise patronları sipariş ederek kendisi ve Laura için elbiseler dikerdi. Çalışma ahlakının olduğu zamanlardı ve çok basit şeylerden keyif alınıyordu. Tarzlar bugünden çok farklıydı. Teknolojide çok fazla sarsıcı olay yaşanmıyordu; radyolar, sesli sinemalar

ve zenginlerle maceraperestler için uçak yolculuğu vardı. Bilinçlenme hareketi çok daha sonra olacaktı, dolayısıyla birinin psikolojik yardıma ihtiyacı olduğunda insanlar tek kaşlarını kaldırarak "bilmiş bilmiş bir bakış" fırlatırlardı. Döneme ait gözde radyo programları genellikle mutfakta başka bir işle uğraşırken coşkuyla dinlenirdi. Amanda'nın paylaştığı hayaller, zenginlikle ya da fantastik şeylerle ilgili değildi; sadece yeterince yiyeceğe sahip olmaları, Laura'nın iyi bir koca bulması ve Tom'un hayallerini gerçekleştirebilmesiydi. Bu ülkede o zaman diliminin özünde var olan belirgin bir yaşam kalitesi vardı. Wingfield'lerin yaşadığı yer, biraz daha sofistike, doğuya benzemeyen, Orta Batılı bir düşünme biçimi ve tarzı olan St. Louis'di.

Tüm bu bilgiler, oyuncunun o döneme ait çevreyi, yaşam tarzını, fikirleri ve ilgi alanlarını anlamasına yardımcı olur. Duygusal yaşam ve birbirleriyle ilişkileri ve geniş anlamda dünyayla ilişkileri tarihin o döneminin bileşenlerinden etkilenir.

Amanda'yı oynayabilecek kadar yaşlı bir oyuncu, hikâyenin geçtiği yıllarda on ya da on bir yaşında olacaktır. O zamana ait bazı olayları ve duyguları elbette hatırlayacaktır. Tarihsel Zorunluluğun yerine getirilmesinin bir yolu da otuzların eşyalarına, resimlerine, filmlerine, dergilerine, müziğine ve giyimine geri dönmektir. Zaman ve mekâna ilişkin bilinçdışı tepkileri, anıları canlandırmak amacıyla incelemek yerinde olur. Hepimizin içinde bilinçdışımızın anı bankalarında kilitli derin ve renkli anılar, duygular vardır; eğer oyuncu böyle bir araştırma için biraz zaman ayırırsa, bunun iyi sonuçlar vereceğinden eminim. Bu tarz bir çalışmanın yanı sıra, bunun yerine yapılabilecek başka şeyler de vardır. Mevcut ekonomik sorunları vurgulayarak, oyuncu kendi "yoksulluk bilincini" yaratabilir. O dönemde ve o yerde yaşama hissini elde etmeye yol açan gerçekliği

yaratmak için hemen her koşulda benzer bir gerçeklik kullanılabilir.

Kendi yaşamlarımızda tarihin herhangi bir zamanından oynayacağımız insanların deneyimine benzer düşünceler, duygular, davranışlar uyandıran olaylar ve durumlar vardır. Oyunda karakterin hissettiği şeyleri biz de aynı biçimde bir başka şey için hissederiz.

Yapılması gereken şey, bu olayları ve yaşantıları bularak bunları işçilik terimlerine tercüme etmek, işçilik unsurlarını uygulamak ve sahne üzerinde kendimiz için organik yaşantıyı yaratmaktır.

Ben bu oyunu yönetirken dönem üzerinde uzun bir süre çalıştık. Haftalar boyunca o çağa ait dergi ve kitapları karıştırdık. Dönemin müziğini çaldık ve o dönemde yapılmış filmler üzerinden dönemin güncel olaylarını tartıştık. Oyuncular 1930'lardan nesneler ve küçük parça ev eşyaları getirdiler.

Amanda'yı canlandıran Joan ve ben o dönemi hatırlayacak kadar yaşlıyız. Kendi kişisel anı ve deneyimlerimizi paylaştık. Ailelerimizden ve o zamanlarda nasıl davrandıklarından söz ettik.

Oyunculara o dönemin giysilerini giydirdim ve onlar da Wingfield ailesinin evde nasıl zaman geçirdiklerine ilişkin doğaçlamalar yaptılar. Tom'u oynayan oyuncu şiir okuyordu ve gerçekten şiirler yazıyordu. Amanda temizlik yapıyor, bulaşık yıkıyor ve büyük bir özlemle geçmiş zamandan söz ediyordu. Laura ise cam koleksiyonuyla oynarken her cam hayvan için öyküler uyduruyordu. Oyuncular dönemin müziğini dinleyerek etraflarını o zamandan kalma eşyalarla çevrelediler. Aslında bizler, oyunu içine alan, çevreleyen bir gerçeklik yarattık.

Bunu yapmamın birçok nedeni vardı. Bunlardan biri o dönemden gerçek öğeler ve uyaranlar yaratmaktı. O insanların nasıl yaşamış olduğuna dair, oyuncularda bilinçdı-

şı ilişkiler ve anlayışı canlandırmak istedim. Bir dönemin özündeki tadı oyunculara vermeyi umuyordum.

Eğer bu temeli kurarlarsa, daha sonra benzer duygu ve dürtüleri uyandırmak için yapacakları seçimlerin daha belirgin olacağını seziyordum. Seçimlerini duygusal yaşamın ve dokunun gereklerine ilişkin daha fazla bilgiyle yapacaklardı. Bu tür doğaçlamaların ikinci nedeni ise, oyundaki sahnelere ilave olacak, gerçekte meydana gelmiş ve devam etmekte olan ilişkileri kurmaktı. Oyuncuların birbirleriyle ve oyunla koşutluklar taşıyan deneyimler yaşamalarını, elbette bir birlik çalışmasının da temelini oluşturmalarını istedim.

Eğer oyuncular bir yandan çevrelerini tanıdık ve kişisel hale getirmeye çalışırlarken, bir yandan da "Wingfield'lerin çevresinde" paylaşılan deneyimi de kurabilirlerse, öyle bir ilişki boyutu oluşturacaklardı ki ilişkileri yazılı metnin başlangıcının, ortasının ve sonunun ötesine geçecekti.

Oyundaki olaylar ve aksiyonlar, olasılıkla şimdiki gibi bir zamanda gerçekleşemezdi. Bizim ekonomik koşullarımız, devingenliğimiz, aynı zamanda bilinç düzeyimiz öyle farklı ki sorumluluklara başka seçenekler bulunurdu.

Bu nedenle tarihsel zorunluluğun bu oyunun oyuncuları ile yönetmeni üzerindeki etkisi, birincil öneme sahiptir ve öncelikle dikkate alınmalıdır.

Bu zorunluluk alanına yaklaşan bir oyuncu, bazı yerinde sorular sormalıdır:

Bu dönemin belirgin özellikleri; âdetleri, giyim kuşamı, vb. nelerdi?

Bu gerçeklikleri oluşturduktan sonra şunları sorabilir:

Bunları bilmek karakteri nasıl etkiler?

Kendimde aynı duyguları uyarması için üzerinde çalışacağım ya da kullanacağım şey ne olmalıdır?

Benzer bir içsel yaşam deneyimi için kendi kişiliğimin parçalarını harekete geçirecek ne tür eşyalar, insanlar, mekânlar yaratabilirim?

Oyuncu, bir kez seçime karar verdikten sonra, bu zorunluluğun ne kadarının o seçim kullanımı tarafından üretilen duygusal yaşamla tatmin edildiğini görmek için bunu çalışarak keşfedebilir.

Tematik Zorunluluk: Amanda bütün oyun boyunca birçok bildirimde bulunurken, bence bu oyunun Tematik Zorunluluğu Tom'un sorumluluğundadır. Tom yalnız başına yaptığı konuşmalar yoluyla seyirciyle doğrudan ilişki kurarken, oyunun iletisini taşır.

Altmetinsel Zorunluluk: Amanda'nın sözü edilmeyen alt-yaşamı olan bir annenin çocuklarına ilişkin rolüne ait açıkça görülen altmetnin dışında ve oyunun açık görülen bir dokusu ve niteliği vardır. Oyunun dokusunda rüyaya benzer bir nitelik vardır. Oyun özellikle Amanda'dan kaynaklanan bir nostaljiyle yüklüdür, hatta oyunda kullanılan orijinal müzik de bu nostaljiyi destekler. Karakterleri şeffaf bir filtreden gördüğümüz de söylenebilir; davranışları, konuşmaları ve devinimleri neredeyse algılanamaz bir çarpıtılmayla stilize edilmiş gibidir.

Bu oyunda gerçekliği abartan bir yaşam türü vardır, buna karşılık bütünlüğü sağlayan yine de gerçekliktir. Bu bir öz, nitelik, tarz ve ortamdır. Oyun boyunca bir şekilde ifade olunması gereken bir yaşam ve davranış dokusudur.

Daha önce tartışılan nitelikler kadar tanımı güç bir şeye yaklaşmadan önce oyuncu, bir tür neden–sonuç anlayışı belirlemelidir. İlk olarak, istenen davranışın doğasını ve niteliğini belirler. Eğer bu ince bir davranış ise, oyuncu benzer bir tepki uyandıracak seçimlerle denemeler yaparak başlayabilir.

Örneğin bunun, özellikle Güney'deki yaşamından söz ettiği zamanlarda Amanda'nın birçok davranışını süzen düşsel bir nostalji olduğunu düşünelim. Oyuncu, içsel ya

da alttan işleyen belli belirsiz nostaljik zihin meşguliyetini uyarmak için o olaylarla ilişkili eşyaları, olayları ve yaşantıları yeniden yaratmak üzerine çalışabilir. Hareketlerini ve konuşmasını temelden etkileyecek seçimler, seçim yaklaşımları çeşitlerini keşfedebilir. Aslında olası keşif yollarının sayısı sonsuzdur. Altmetinsel zorunluluk alanı saptanması en zor alanlardan biridir. Ancak oyuncu için açıklık kazandığı anda, yaklaşım süreci diğer bütün zorunluluk alanları gibidir.

BİR METİNDE ZORUNLULUKLAR NASIL BELİRLENİR?

Oyuncuya çeşitli sorumlulukların neler olduğunu söyleyen tüm bilgi metnin içinde olmalıdır. Zorunlulukların neler olduğunu ve bir metnin içinde belirli bir tanesinin olup olmadığını belirlemek için izlenecek oldukça basit bir soru listesi vardır.

Yazarın Oyun ve Karakter Hakkında Söyledikleri

Genellikle oyunun başlangıcında yazar, oyunun zamanını, mekânını ve dönemini belirtir. Metin boyunca da genellikle italik harflerle oyun hakkında bilgi verir, karakterler ve davranışları hakkındaki görüşlerini belirtir.

Çoğunlukla karakteri kendi bakış ve düşünce açısından tanımlar. Bazen oyunda daha önemli olan bazı karakterlerin kısa bir özgeçmişi de vardır. Bu da oyuncunun o karakterin oluşumunu ve daha sonra oyun içindeki davranış biçimlerinin bazı nedenlerini anlamasını sağlar.

Çoğu zaman oyun yazarı, çevreyi öyle duygusal bir içerikle tanımlar ki okuyucu, hiç oraya gitmemiş olmasına rağmen o zaman ve mekâna ilişkin gerçekten içsel bir tepki geliştirir.

Bazen yazar size oyunun temasını ve bu bildirimi hangi karakterin verdiğini ya da simgelediğini bile söyleyebilir.

Yazarlar kendilerini eserlerinin içinde belli ederler ve sık sık oyundaki bir karakterle özdeşleşirler. O karakterin kişiliği, duygusal yapısı ve aynı zamanda yaşam felsefesi çoğu zaman yazarı yansıtır. Eğer oyuncu yazarı tanıyorsa ya da onun hakkında çok şey biliyorsa, o veriyle gereken bilgiyi toplayabilir.

Yazarın Tanımına Örnek:

Zengin ve kendinden emindir. Giyimi bir tarz bilgisini ve edinilmiş beğeniyi yansıtır. Saldırgandır, ancak üstlerine karşı sevecendir. Hayattaki durumunun da kanıtladığı üzere ne istediğini ve nasıl alması gerektiğini bilir. Yine de saygı duyduğu insanlarla çatıştığı zaman, özgüveni algılanamaz bir ihanete uğrar. Kömür madencisi geçmişinden kurtulabilmek için kendisini eğitme mücadelesi vermiş, kendisini inşa etmiş bir adamdır.

Bu tanımın içinde bir kitap yatmaktadır! Ama elbette oyuncunun zorunluluklarını gerçekleştirme yolculuğunu yönlendirebilecek çok zengin malzemelerinin olması için devamında bundan daha fazlası da vardır.

Oyundaki Diğer Karakterlerin Karakteriniz İçin Söyledikleri

Oyuncu, diyaloglardan kendi karakteri hakkında büyük miktarda bilgi toplar. Diğer karakterler aralarında onun hakkında ya da onunla konuşuyor olabilirler. Böyle yaparken onun duygusal durumu, psikolojik özellikleri, hareket-

leri ve bazen de onun davranışlarının nedenini, davranışlarını nasıl algıladıklarını belli ederler.

Onun karakteri hakkında ne hissettiklerini ve neden öyle hissettiklerini ortaya koyarlar; bu da oyuncuya çeşitli zorunlulukları konusunda açık bir görüş sağlar.

ÖRNEK:

"Joe, neden hemen kendini savunmaya geçiyorsun, ben sana sadece bir şeyi anlatmaya çalışıyordum!"

"Sen şimdiye kadar tanıdığım kendini en çok savunan kişisin!"

"Niye seninle her konuşmaya kalkıştığım zaman karşımda bir duvar beliriyor?"

Böyle bir diyalog karakterimizin savunmaya geçen biri olduğunu çok açık hale getirir. Niye böyle olduğunu bulmak, oyuncuya bu savunmacılığı uyaracak seçimlerin keşfi için bir yol haritası sağlar.

ÖRNEK:

"Senin hayvanlarla ilişki kurma biçimine bayılıyorum! Sanıyorum canlı olan her şeyi seviyorsun."

"Oğlunla ne kadar anlayışlı konuşuyorsun."

Yine, bu replikler de karakter hakkında ipuçlarıyla doludur.

Karakterin Kendi Hakkında Söyledikleri

Neredeyse her metinde, karakterin kendisi ya da hayatının çocukluk günleri veya savaş deneyimleri hakkında seyirciye bilgi verdiği bir tirat vardır. Buna ek olarak, karakter oyunda söylediği diğer şeylerle dünyasında neler olduğunu ifade eder. Okuyucunun onun nasıl hissettiği ya da nasıl biri olduğunu anlaması için karakterin mutlaka kendisinden söz ediyor olması gerekmez.

ÖRNEK:

"Bütün hayatım boyunca dışarıda durup içeriyi gözledim... Bir eli yağda bir eli balda olan o piç kuruları beni hasta ediyor!.. Beni aşağılamalarından nefret ediyorum... Elde ettiğim her şey için çok çalışmam gerekti!.. Annem Noel armağanlarımı elleriyle yapardı... Bana hiçbir zaman hiçbir şey verilmedi, hiç kazanmadım, hiç almadım!"

Bu diyalog parçasından bu karakterin içerleme ve hasetle köpürdüğü ve kendini haklı gördüğü bir öfke ve nefretle dolu olduğu açıktır. Bunlar elbette onun karakterinin anahtarıdır.

Çoğu metin karakterin ipuçlarını, nasıl düşündüğünü, ne ve neden öyle hissettiğini ya da oyundaki diğer karakterle ilişkilerini oyuncunun bilmesine izin vermesi bakımından zengindir. Çevresinin ve içinde yaşadığı dönemin hangi güçlerinin, onun hayatını ve davranışlarını nasıl etkilediğini de bilmenize izin verir.

Karakterlerin Aksiyon ve Etkileşimi

Bu her bir sahnede olan bitendir; sadece diyalog değil, aynı zamanda fiziksel davranışlardır.

ÖRNEK:

Hırslı bir öfkeyle patlar... kollarını sallayarak vücudunu vahşi bir hayvan gibi oturma odasının içinde gezdirir. Fırtına gibi yoluna çıkan her şeyi yıkar ve odadan çıkmadan önce ölmekte olan yaralı bir hayvan gibi bir çığlık atar.

Güldüğü zaman, tüm vücudu buna katılır; kahkahayla göbeği hoplar ve varlığı gün ışığı yayıyor gibidir.

Sanki yeryüzünün merkezinden gelen bir enerjiyle kucaklaşırlar. Birbirlerine duydukları sevginin derinliğini görmek zor değildir.

Etrafta top mermileri patlıyormuşçasına çömeldikçe çömelir, içinde kaybolabileceği bir delik arayan solucan gibi toprağın üzerinde sürünür... Her patlamayla feryat ederken küçüldükçe küçülüyor gibidir.

Yukarıdaki sahnelerin aksiyon tanımı, karakterin unsurlarına ve parçanın zorunluluğuna bir şeyler ekleyen bilgiler verir ya da duygular uyandırır.

Vücut dili kendi hikâyesini anlatır ve oyunun aksiyon tanımında verilen herhangi bir fiziksel tavır ya da vücut dili göndermesi, karakter için geçerli olabilecek içgörüyü içinde taşır.

ZORUNLULUKLARIN KRONOLOJİSİ

Bu, oyuncunun bir metin parçasında çeşitli zorunluluklara yaklaşma sırasıdır. Hangi zorunluluğa önce yaklaşılması gerektiği tamamıyla çeşitli zorunlulukların birbirleriyle nasıl ilişkili ve birbirleri üzerinde nasıl etkili olduklarına bağlıdır.

Bir sahnedeki ilişki çok güçlüyse ve bunun sonucunda bütün hisler ve duygusal tepkiler bu insanların birbiriyle ilişkisine ve etkileşimine dayanıyorsa, o zaman oyuncunun ilk sorumluluğu, ilişkiyi üzerinde çalıştığı karakter için olduğu kadar anlamlı hale getirecek uyaranlar üzerinde çalışmaktır. Diğer zorunluluklardan herhangi biriyle ilgili olarak oyuncunun yapacağı tüm seçimler ilişki unsurlarından etkilenecektir. Bu yüzden, ilişkiden başlamak çok akıllıca olacaktır.

ÖRNEK:

Dinsel bir film yapıyorsunuz diyelim. Karakter İsa'nın huzuruna çıkan bir demirci. Demirci bu muhteşem eğit-

men ve iyileştirici hakkında hikâyeler duymuş. İsa'nın Mesih olduğu hakkında söylentiler var. Demirci sıradan bir adam olduğundan ve daha önce hiç kutsal birinin yanında bulunmadığından, İsa'nın huzuruna çıkınca dili tutulmuş.

Oyuncu bu belirli sahnedeki hiçbir unsurla ilgilenmeden önce kesinlikle ilişki zorunluluğunun ağırlığıyla yüzleşmelidir.

Önce bunu kendine gerçek kıldıktan sonra, sahnenin duygusal zorunluluğuyla ya da varsa diğer zorunluluklarıyla ilgilenebilir.

Eğer oyuncu bir başka alanda çalışmayı tercih ederse, kısa sürede duygusal zorunluluk alanında bir seçim bulmak için nasıl zorlandığını ve bunun üzerinde çok büyük bir etki yaratacağını görecektir. İlk önce hangi zorunluluğa yönelmek doğru karardır? Metnin tümdengelim yöntemiyle incelenmesi neticesinde, öncelikli olarak gündeme alınacak zorunluluk kolayca tespit edilebilir.

Flight of Phoenix filminde bir uçak çöle düşmüştür, bütün film çevreyle mücadele ve hayatta kalma savaşı (susuzlukla, güneşle ve karakterlerin bazılarını öldüren düşman Araplarla mücadele) hakkındadır. Filmdeki karakterler arasında elbette ilişkiler, dinamikler ve duygusal etkileşimler vardır. Çatışma da vardır, hatta muhtemelen filmin aksiyonuyla iç içe geçmiş bir tema da vardır. Yine de olan biten her şey doğrudan doğruya yerin, çevrenin ve o yerin insanları etkilemesinin sonucudur. Duygusal yaşam, tepkiler ve herkesin birbirleriyle ilişkisi, yerin onları nasıl etkilediğiyle şekillenir. Susuzluk, yorgunluk, su kaybı, güneşe maruz kalma, ölüm korkusu vb. dürtülerle her birinin kişilik unsurları belirginleşmiştir. Bu insanlar Fransız Riviera'sında güzel bir otelin lüksü içinde aylaklık ediyor olsalardı kesinlikle böyle davranmazlardı, ne de kişiliklerinin bu yüzü ortaya çıkardı. Böyle bir yerin gerçekliklerini yaratmadan oyuncunun karakterin duygusal yaşamının

yüksekliğine ulaşmak için yeteri kadar anlamlı bir temeli ya da dürtüsü olmayacaktır. Oyuncu gerçekten çölde kalmanın fiziksel felaketlerini yaşamadıkça, böylesi davranışlarında hep "uygar" kalacaktır.

Çoğu kez de Karakter Zorunluluğu öyle belirgin ve etkindir ki oyuncunun oradan başlaması gerekir.

ÖRNEK:

Karakter patlamaya hazır biridir. Gürültücü, öfkeli bir adamdır. Onun hiddetlenmesi küçük şeylere bağlıdır ve hiddetlendiği zaman da ağzı bozulmaktadır. Altta hep bir şiddet tehdidi yatar.

Bunlar çok belirli karakter tanımlarıdır, ama eğer oyuncunun mizacı karakterinkinden oldukça farklı ise, başka herhangi bir zorunluluk alanında seçim yapmaya başlamadan önce bu özellikleri kurarak işe başlaması tavsiye edilir.

Genellikle bir oyunda karakterin duygusal yaşamı ve ifadeleri, karakterinin temel yapısının bir yansımasıdır. Bir patlamaya hazır karakter, psikolojik yapısı nedeniyle, kendisi gibidir. Tek tek sahneler temelinde karakterinin patlamasına yaklaşan oyuncu patlamaya hazır, hiddetli ve ağzı bozuk olmayı başarabilir. Yine de bunlar karakterin haklı olduğu bir yerden çıkıp gelmediğinden derinlik, boyut ve anlayış bakımından eksik kalacaklardır.

Tarihsel zorunluluğun ise, davranış kalıpları, karakter unsurları, kişilik ve kişinin dünyayla tümden ilişki kurma biçimini oluşturmasında çok büyük bir etkisi vardır.

Eğer bir kişi ortaçağda, hayatının nerdeyse her gününün her anının tehlikede olduğu bir çevrede, dünyanın cehalet ve boş inançlarla dolu olduğu, güneş tutulmasının tanrıların kurban istemesi olarak algılandığı, kendi kendilerini "kutsal kişi" ilan etmişlerin akıllarına estiği anda hayat alabildikleri bir zamanda büyümüş olsaydı, korku

böyle bir zamanda yaşayan kişinin hayatında çok kuvvetli ve etkileyici bir güç olurdu! Eğer oyuncu böylesi önemli bir tarihsel zorunluluğun gücünü tanımlamış ise, o dönemin etkisinin karakterin kişiliğini ve davranışını bütünüyle oluşturacağını bilir. Bu nedenle mantık, tek tek sahne sorumluluklarını ele almadan önce tarihsel zorunlulukla başlamayı gerektirir. Sürekli güvensizlik ve ölüm korkusu yüzünden her ilişki kuşkudan nasibini alır. Her zaman "tetikte" olma gerekliliği vardır. Oyuncunun yaklaştığı her ilişki seçimi ya da her duygusal zorunluluk, tarihsel zorunluluğun unsurlarının baskısı altında kalır.

Bir bakıma, zorunlulukların kronolojisi oynamaya hazırlık gibidir; hangi belli güçlerin birbiri üzerinde etkin olduğunun mantıksal bir sırası vardır. Doğru zorunluluğu ilk ele almak, bir sonrakinin gerçekleşmesinin ön hazırlığını yapmış olur.

Hangi zorunluluğun önce araştırılacağının kararı bazen sağduyu, bazen de deneme yanılma yoluyla alınır. Bu daha çok oyuncunun işçilikte ne kadar deneyimli olduğuna bağlıdır. Çeşitli yolları izleyerek geçirilen uzunca bir zamandan sonra, oyuncu hangisinin önce geldiği konusunda bir sezgi geliştirir.

Bazen oyuncunun metindeki yedi zorunluluğun her biriyle ilgilenmesi gerekmeyebilir. Eğer parça çağdaş bir ortamda geçiyorsa, tarihsel zorunluluk yok demektir. Ya da parçadaki karakter tıpatıp size benziyordur, o zaman karakter zorunluluğuyla ilgilenmeniz şart değildir.

Diyelim ki sizin karakterinizin temaya ait bir görevi yok ve belirli bir altmetin sorumluluğu da yok, o zaman geriye kalan alanlar zaman ve mekân, ilişki ve oyundaki çeşitli duygusal zorunluluklar olacaktır.

Bu üç zorunluluk her metinde mevcuttur. Her sahne bir şekilde bir yerde ve bir zamanda geçer, karakteriniz diğer karakterlerle ilişki kurar ya da onlardan söz eder; belli

belirsiz de olsa elbette yaşadığı bir tür duygusal yaşantı vardır.

Metni okurken oyuncu neredeyse her zaman zorunluluklar kronolojisini belirleyebilir çünkü bunlar oldukça açıktır. Metne birkaç değişik başlangıçla yaklaşılabileceği ve başlama zorunluluğunun olmadığı durumlarda belirli bir alanda iyi bir başlangıç yeri olarak yaratım sürecine zaman ve mekândan başlamanızı öneririm. Buradan başlamanın mantıksal birkaç nedeni vardır. Öncelikle belli bir zaman, belli bir yer yaratmak oyuncu için onu sahneden uzaklaştıran bir çevre inşa eder, sonra yaratmış olduğu çevreden etkilenmesine olanak tanır ve son olarak da seyirci için çevrenin gerçekliğini besler.

Kamu içinde mahremi yaşayabilme fenomenini ancak kendine bir çevre yaratmış oyuncu yaratabilir. Bu çevreyi yaratmak oyuncunun bütün dikkatini ve ilgisini öylesine emer ki başkalarını unutur, ama aynı zamanda "bilincin on birinci düzeyinde" sahne üzerinde ve "kamunun" önünde olduğunu bilir.

SEÇİMLER

Seçim Nedir?

Bir seçim nesne, insan, yer ya da herhangi bir şeydir! Nesne kelimesini, kokuları, hava durumlarını, sesleri, müziği, rüzgârı, sıcağı, soğuğu ya da yaşanabilen veya duyular yoluyla algılanabilen her şeyi tarif etmek için kullanıyorum.

Seçim, belli bir sahnede yazarın karakterin hissettiğini söylediği şeyi, oyuncunun kendisine hissettirebilmek için üzerinde çalıştığı şeydir!

Seçim bir karar değildir! Eğer oyuncu belli bir yöne gitmeye ya da belli bir nesneyi kullanmaya karar verirse ya da belli bir seçim yaklaşımını seçerse, tüm bunlar kararlardır ve bir nesne, kişi, yer ya da şey olan seçimle karıştırılmamalıdır.

ÖRNEKLER:

"Belli bir müzik parçasını çalışıyorum, çünkü o müzik parçası bir nostalji ve hüzün hissettiriyor. Geçmiş zamanları özlüyorum!"

"Bir yeri yaratmaya çalışıyorum, çünkü o yer bana karakterin bulunduğu yerde hissettiğini sandığım şeyleri hissettiriyor."

"Lise mezuniyetinde babamın bana verdiği yüzüğü yeniden yaratmaya çalışıyorum, çünkü sanırım o yüzük babama karşı hissettiğim hisleri bana hissettirecek ve hatırlatacak."

"Alacakaranlıkta belli belirsiz çökerim. Günün o saati beni durgunlaştırır ve düşünceye dalarım. Bu nedenle, Duyu Belleği yoluyla, o saat dek çalışıyorum ki sözünü ettiğim duygusal yaşantıyı uyarabileyim."

"Dışarıdan, evin saçaklarında ıslık çalan, uğuldayarak esen rüzgârı işittiğim zaman hissettiğim o huzursuz duyguyu hissetmek istiyorum, bunun için evimde bir odayı ve orada dışarıda camları kırbaçlayan şiddetli rüzgârı çalışacağım. Eğer bu seçimin gerçekliğini yaratmakta başarılı olursam, zorunlu olduğum o huzursuzluğu yaşayabileceğimi umuyorum."

Tüm örneklerdeki seçim, arzu edilen tepkiyi uyaran öğedir.

İlk örnekte bu *müzik*'ti.
İkinci *yer*'le ilgiliydi.
Üçüncü örnekte seçim *yüzük*'tü.

Dördüncü durumda ise, günün belli bir saati... *alacakaranlık*'tı.
Son örnekte de seçim bir *oda* ve şiddetli rüzgârın *sesi*'ydi.

Seçim, yarattığınız ve metindeki Yedi Ana Zorunluluk'tan herhangi birini yerine getirmeye yönelik olarak kullandığınız bir şeydir.

Bir oyunda zorunluluk çok çekingen bir kişinin karakter zorunluluğu olabilir ve oyuncu önemli bir karakter öğesinin temelini yaratmak için bir hayvanın, tavşanın duygusunu yaratmaya çalışmaya karar verebilir. Bu durumda, seçim tavşandır! Oyuncunun hayvanın duygusunu kendisine göre yaratmasının yolu ise, seçim yaklaşımının kullanılmasıyla olur.

ZORUNLULUK: Oyuncunun hissetmek istediği ya da başarmak istediği.

SEÇİM: Oyuncunun o yaşantıyı uyaracağını ve zorunluluğu yerine getireceğini umarak seçtiği nesne.

SEÇİM YAKLAŞIMI: Oyuncunun Seçimi gerçek kılma yolu; seçimi yaratma işlemi; Seçime yaklaşma biçimi.

Seçimler çok değişik biçimlerde ve değişik duyu alanlarında bulunur. Oyuncunun yaşamış olduğu sonsuz sayıda seçim vardır ve bunların çağırılması, mümkün olabildiğince çok temasta bulunmaya bağlıdır. Bir oyuncu daima yeni deneyimlerin farkında olmalı, gelecekteki kullanımları için yeni seçimler elde etmeli ve herhangi bir anda bir yaşantıyı uyarmak için anı bankalarından tazelenmesi gereken geçmiş, unutulmuş seçimlere uzanmalıdır.

İçinden seçimler derlenebilecek deneyimleri ve olayları hatırlamaya ve bulmaya yönelik birkaç alıştırma vardır. Bu

tekniklerin bazılarınndan bu bölümün sonunda söz edeceğim.

Seçimler Listesi

Önemli bir kişi, babanız, anneniz, bir akrabanız, karınız, kocanız, mutfağınız, ocakta pişen sucuklu yumurtanın sesi ve kokusu, bir fotoğraf, sizi cezbeden bir resim, köpeğiniz, sahip olduğunuz bir ev hayvanı, kumsal, sessiz bir kış gecesinde düşen kar taneleri, yatağınız, oturma odanız, bir takı, kahkaha, acı içindeki birinin çıkardığı sesler, başka bir odada çalan telefon, arabanızda oturmanız, yüksek performanslı bir arabanın vites değiştirmesinin sesi, uzakta havlayan bir köpek, yağmurun sesi ve kokusu, rüzgâr, bir aşk mektubu ya da anlamlı herhangi bir mektup, bir heykel, bir hediye, ulusal marş, liseden kalma bir anket defteri, bir oyuncak hayvan, bir model uçak, şimşek, yıldırım, ateşböcekleri, yaz sesleri, kış sesleri, dondurmacı, kilise çanları, bir gecelik, her tür hava durumu, baş ağrısı ya da herhangi bir fiziksel rahatsızlık, bir günlük ve sizin için anlamı, ilk bisikletiniz, belli bir yemeğin tadı, ter, cildinize sürülmüş yağ, bir polis memuru, şeker, bir çirkin ses ya da görüntü, gece ve gündüzün belli saatleri, gökkuşağı, pişen kurabiyenin kokusu, ateşin çevresinde oturup kestane patlatmak, dondurucu soğuk hava, bir film, çok sevilen bir nesne, bir cenaze, üniforma, hastane kokusu, dişçinin kullandığı aletin sesi, kirli bulaşıklarla dolu bir lavabo, bir yerden fırlayan bir fare, deliklere kaçmaya çalışan hamamböcekleri, gece yarısı, yılbaşı, bayram, bir tabut, hastalık kokusu, bir insanın gözlerindeki bakış, yaşlanmanın belirtileri, gülen bir bebek, ödüller, diplomalar...

Var olan ve oyuncuyu etkileyebilen nesnelerin sayısı yüz binlerdir. Bilinen her insani duyguya seslenirler ve doğru

kullanıldıklarında ya fiziksel ya psikolojik ya da duygusal tepkiler uyarırlar. Bir şeyin kokusu, tüm bir deneyimi geri getirebilir ve belli bir duygusal hali uyarabilir. Genellikle, bileşiminde bulunan öğelerin bilincinde olmaksızın aniden geçmişimizden bir an hatırlarız. Hatta bir zamanlar orada olan insanları, yerleri hatırlayarak yakınımızdaki birine ondan söz ederiz. Geçmişe bir "yolculuğa" çıkmış gibiyizdir. Hoşnutlukla, bazen de pek hoşnut olmadan onların bizi nasıl hissettirdiğinden söz ederiz. Bu "yolculuk" büyükbabanızın hoşlandığınız pipo kokusundan ya da sokakta yanınızdan geçen bir kişinin size yıllardır görmediğiniz bir arkadaşınızı belli belirsiz hatırlatmasından uyarılmış olabilir. "Ateşleyici" neredeyse herhangi bir şey olabilir: "Ateşleyici" *Seçim*dir! Sizi o yolculuğa göndermiş olan uyaranların ta kendisi. Bir oyuncu aslında o sahnede çıkmak istediği "yolculuğu" tanılar, sonra da oyun sırasında karakterin çıkmış olduğu "yolculuk"un aynısına çıkaracağını umarak bir seçim yapar. Bir şeyin sizi nasıl etkilediğini bilmek, bir metin üzerinde çalışırken doğru seçimleri yapmanızda son derece yararlıdır. *Bir oyuncu yirmi dört saat oyuncudur!* Her zaman seçimleri kataloglamalı, denemeli, kullanmalı ve araştırmalıdır. Böylece ihtiyaç duyduğunda, o sahne için işine yarama ihtimali olanı önceden denemiş olacaktır.

Kendini tanıma oyunculukta önemli bir ön koşuldur. Duygular ve dürtüler, uyaranlar tarafından ateşlendiğine göre, oyuncu hangi tür uyaranların kendisine ne yaptığının bilgisine sahip olmalıdır. Neyin onda suçluluk, mutluluk, kızgınlık, çökkünlük, şehvet, kayıtsızlık, sevinç, şaşkınlık, merak, vatanseverlik, şiddet vb. uyardığını bilmesi gerekir.

Seçim Kullanımı İçin Metin Örnekleri

Leonard Melfi'nin *Lunchtime* oyununun başkarakteri Rex'in, Mavis adlı kadına, evliliğini ve karısı tarafından nasıl kapana kıstırıldığını, kendini nasıl görünmez hissettiğini anlattığı bir monoloğu vardır. Ona, kalmasının tek nedeninin Küçük Rex, yani oğlu olduğunu anlatır.

Rex mutsuz, acı içinde ve biraz da yolunu şaşırmış bir adamdır. Hayatını mobilya cilalayarak kazanır, ama işinden nefret etmektedir. Hayatındaki hüsranla baş etmek için aynı derecede hüsrana uğramış kadın müşterileriyle cinsel ilişki kaçamaklarına sığınır.

Bu monolog kendini haklı çıkarmak içindir, ama aynı zamanda Rex'in Mavis'le yatmak istediği de bir gerçektir.

Bu sahneyi inceleyen oyuncunun iki ana sorumluluğu vardır:

1. Mavis'i oynayan oyuncuya karşı güçlü bir çekim ve cinsel arzu yaratmak.
2. Tatminsizlik unsurlarıyla birlikte karamsarlık ve kendi yaşamında, kapana kısılmışlık duygusu uyandırmak.

Rex'in Mavis'e ayrıntılı olarak kendisini anlatmasının nedeni, elbette onun dikkatini çekmek, sempati ve anlayışını kazanmak veya onu kendisiyle sevişmeye ikna etmek olabilir. Gerçeğin bu olduğunu kabul edersek, onun Mavis'e duyduğu arzu çok güçlü ve tahrik edici olmalıdır. Bu yüzden oyuncunun bu noktadan başlaması gerekir.

AKTÖRÜN SEÇİMLER:

1. Mavis'i oynayan oyuncuda çekici ve cinsel yönden uyarıcı bulduğu tüm niteliklerle ilişki kurmak;

şehvetli ve kışkırtıcı olmaları için belli hareket ve davranışlara yoğunlaşmak; kadın oyuncuyla birliktelikleriyle ilgili cinsel fanteziler üretmeyi yüreklendirmek ve kadın oyuncunun bedeninin belli fiziksel bölgelerini vurgulayarak kendi cinsel uyarılabilirliğini tanımak.

Yukarıdaki öneriler katı bir biçimde mevcut olanla -mevcut uyaranla- kadın oyuncu ile ilgilidir.

Eğer herhangi bir nedenle oyuncu, kadın oyuncuyu kendi seçimi olarak kullanıyorsa, o zaman kadın oyuncuyla ilişkilendireceği bir başka kadını seçmelidir. Bu durumda, cinsel olarak çok çekici bulduğu ve baştan çıkarmak isteyeceği birini seçecektir. Sonra Mavis'i canlandıran oyuncuyla ilişkisini kesmeden, bu seçimini yaratmak üzere çalışacaktır. Bunu yüklemeler adı verilen bir seçim yaklaşımı süreci yardımıyla yapacaktır.

Burada asıl önemli olan şey, oyuncunun sonradan gelecek tüm davranışlarını da motive edecek şekilde cezbedilmiş ve şehvet dolu olması gerektiğidir.

2. Sahnedeki ikinci zorunluluk unsuru, kolaylıkla oyuncunun yaşamındaki tüm paralellikler olabilir. Diyelim ki (bir role seçilmeyi beklerken) nefret ettiği "monoton" bir işte çalışmaktadır. Başkalarında gördüğü şeyleri almaya yetecek kadar parası hiç olmamıştır. Yaşlandığını ve hiçbir ilerleme gösteremediğini hissetmektedir. Kendini değiştirmeye gücünün yetmediği monoton bir yaşamın içinde kısılmış hissetmektedir.

Tüm bu duygular oyuncunun gerçekliğinin sadece bir parçası olabilir. Diğer düzeylerde, örneğin işinde oldukça mutlu olabilir, bir kariyer peşinde koşmaktadır, çalışma ve

başarılı olma ümitleri vardır vb. Ancak yaşamının sadece olumsuz yanları üzerinde yoğunlaşacak olursa, Rex'in hissettiği her şeyi çabucak hissedebilir.

Oyuncu, İç Monolog adında bir seçim yaklaşımı süreci kullanarak, bu seçimi kendisi için gerçek kılacaktır. Bu İç Monologla, kendisini karamsar ve "kaybeden" biri gibi hissettiren her şey hakkında sessizce kendi kendine konuşması eylemlerine yansıyacaktır. Bu süreç sahnelerin replikleri altında ve onların aralarında gerçekleştirilir. Yukarıdaki örnek için sonsuz sayıda seçim olasılığı vardır, burada söz edilen ikisi seçimlerin ne olduğu ve nasıl harekete geçirilebileceklerine ilişkin örneklerdir.

Tennessee Williams'ın *Yaz ve Duman* oyununda Alma'nın doktora âşık olduğunu ve onu uzun süredir sevdiğini söylediği ünlü bir tiradı vardır. Bu, duygu ve ilgisini açıkladığı, bunu yaparken de onurunu yitirmemeye çalıştığı oldukça dokunaklı bir tirattır.

O anda çeşitli duygulara sahiptir; kendisini onun tarafından reddedilmiş hisseder, onun hakkında neler hissettiğini bilmesini ister, diğer taraftan "kendi yerini sarsmak"tan korkar. Oldukça kırılgan ve gergindir.

Bunlar, Alma'da ve bu monologda var olan karmaşık unsurların bir bölümüdür. Kadın oyuncu, Alma'nın yaşamakta olduğu içsel yaşamı kendinde uyarmak, uyandırmak ve yaratmak için bir seçim ya da seçimler yapar.

Oyuncunun bu monologdaki sorumlulukları şunlardır:

1. Diğer karaktere karşı derin bir aşkı ve hayranlığı, çocukluktan beri süregelmiş bir aşkı uyarmak.
2. Bu aşkı ve onun tarihçesini anlatmayı çok istemenin yanı sıra gururunu, bütünlüğünü ve saygınlığını koruma ihtiyacı hissetmek.

Burada Alma için birçok tehlike vardır; dolayısıyla sahneyi oynayan kadın oyuncu için de. Burada oyuncunun yaşamından bu paralelliğe değecek bir kişi, büyük olasılık-

la hiçbir zaman tam olarak üstesinden gelememiş olduğu benzer bir ilk aşk kişisi iyi bir seçim olacaktır. Eğer bunu hakkıyla yerine getirecek bir kişi bulamazsa, kadın oyuncu seçim olarak bir karışımı kullanabilir. Bu karışım basit anlamda, oyuncunun yaşamından, yan yana geldiklerinde onu Alma'nın hissettiği gibi hissettirecek birkaç insanın bir bileşimidir.

O zaman seçim, oyuncunun monolog için kullanmak üzere seçtiği *belli bir kişi* ya da *kişiler karışımı* haline gelir.

Seçimi gerçek kılma sürecine, değişik seçim yaklaşımlarından biri kullanılarak, seçimi (kişiyi) duyusal yolla yaratarak ya da seçim (kişi) ile Hayali Monolog yaparak yaklaşılabilir. Hayali Monolog bir İç Monolog şeklinde olmalı ve metnin çerçevesi içinde kalmalıdır.

Alma için kırılganlık ve korkuyu yaratan unsurlar, doktorun yanıtıyla incitilebilecek ya da reddedilebilecek olması ve tüm yaşamı boyunca itaat etmiş olduğu belli görgü kuralları olabilir. Oyuncu bu sorumluluklara performans sırasında ilgilenmeyi seçtiği, kendisi için risk anlamı taşıyan tepkileri ve belli davranışları vurgulayarak yaklaşabilir. Kendi onurunu ve gururunu bu çizgi üzerine yerleştirebilir.

Metnin içindeki zorunluluğu tanımladıktan bir sonraki adım, oyuncu için aynı ya da benzer bir içsel yaşamı üretecek olan seçimi bulmaktır.

Farazi Zorunluluklar ve Olası Seçimler

Zorunluluk: Coşkulu ve galip hissetmek.

Seçim, sizi bu şekilde etkileyen bir müzik parçası ya da perde kapanınca alkış tufanıyla gelen çağrının yeniden yaratılması olabilir.

Zorunluluk: Üzgün ve incinebilir hissetmek.

Seçim, sizi o şekilde hissettiren bir mekân ya da kişi olabilir. Kaybettiğiniz bir yakınınıza ait bir fotoğraf, bir mektup vb. olabilir.

Zorunluluk: Tensellik, yani tensel zevklere düşkün bir karakter olabilir.

Seçim, bir tensellik alıştırması yapmayı içerebilir. Bu alıştırma tensel bir düzeyde, hareketlerle teninize dokunarak, kendi bedeninizle temasa geçmek anlamına gelir.

(Oyuncu, belli bir müzik ya da davul vuruşuna benzer ritmik vuruşlar yaratarak da tenselliği uyandırabilir. Burada seçim, anlamlı bir biçimde salınan kışkırtıcı bir karşı cins üyesinin yaratılması olabilir.)

Zorunluluk: Gürültülü bir kahkaha.

Seçim, komiklik yapan insanların duyusal olarak yaratılmış çeşitli görünümlerini, film sahnelerini, neşeli bir öykünün yeniden yaratılmasını içerebilir.

(Oyuncu, insanların fantastik biçimlerde davranmasını sağlayarak mevcut ortamı güldürücü bir biçimde abartarak çarpıtabilir. Bunu ise, duyuların kullanımıyla, öneriler yoluyla ya da inanabilirlik denen bir seçim yaklaşımı süreci yardımıyla başarabilir.)

Nerede bir dürtü, bir düşünce ya da duygu varsa, orada onu uyarabilecek bir seçim de vardır.

Bir Seçim Nasıl Kullanılır?

Bir seçimin sizi nereye götürdüğünü incelemeden önce bir eleme yapılmalıdır. Doğru alandaki seçimi çekip çıkarmak, oyuncuyu hayal kırıklığından kurtarabilir ve önemli miktarda zaman kazandırır. Uygun bir seçim yapmak iki şeye bağlıdır: birincisi zorunluluğu, yani seçimin tam olarak size yapmasını istediğiniz şeyi açık bir biçimde tanım-

lamaya ve ikincisi, ne tür seçimlerin sizi nereye götürdüğü hakkında sağlam bir fikre sahip olmaya. Her iki gerçeklik de çalışma konusunda deneyiminize bağlıdır. Ancak başlangıçta dahi, oyuncu istenen tepkileri harekete geçirecek nesnelerin doğası üzerinde daha açık bir biçimde odaklanmak için bazı "Envanterler" alabilir.

Satıcının Ölümü'ndeki Biff ile Happy arasında geçen yatak odası sahnesinin her iki karakter için bazı zorunlulukları vardır. Bunlardan birkaçını listeleyelim ve sahne için örnek olacak birkaç olası seçim belirleyelim.

Biff uzun bir yokluğun ardından eve dönmüştür ve Happy'yle küçükken paylaştıkları yatak odasında uyumaktadırlar. Aradan geçen zamanda çok şey olmuştur. Biff çok az bir maaşla çalışan gezgin bir işçi olmuşken, Happy'nin bir dükkânda satın alma asistanı olarak sorumluluk gerektiren bir işi vardır. Happy her zaman Biff'e saygı ve hayranlık duymuş, her zaman Biff'ten onay beklemiştir. Biff ise, kendisini bir yerlere sürükleyen huzursuzluk ve çatışmayı yaşar, her geri dönüşünde yaşam tarzı ve gözle görülür başarısızlığı konusunda babasının hoşnutsuzluğunu hisseder. Babasına karşı, bu kendi kendini baltalamasını kolaylaştıran ve kızgınlık ve hayal kırıklığı yaratan bir etkene dönüşür. Bu, Willy ile Biff arasında çözülmemiş kişisel bir çatışmadır ve ne zaman ilişkiye geçseler, altta hep bu gizlidir. Bu sahnede, Biff ile Happy büyürken evde geçirdikleri "eski günleri," yaptıklarını, paylaştıkları kadınları... özlemle hatırlarlar. Bu da onların şimdiki yaşamlarında yaptıklarıyla kendileri ve birbirleri hakkında ne hissettiklerinin ortaya çıkmasına neden olur.

Bu tanımlama şimdi zorunluluklara çevrilmek zorundadır. Çeşitli zorunlulukların açıklığa kavuşturulması ve oyuncu tarafından bir kronoloji üzerinde karar kılınması

gerekir. Daha sonra, sahne için seçimlerin belirlenmesi sürecini başlatmalıdır. Prova sürecinde oyuncular, onları hangi sırada kullanmaya karar verdilerse o sırayla seçimlerini inceler ve onlarla deneyler yaparlar. Seçimlerin kendilerini nereye götüreceğini öğreninceye kadar, mantığa karşı fütursuz kalarak, sahnenin repliklerini dile getirirler.

BIFF İLE İLGİLİ ÖRNEK:

Sahne boyunca huzursuz ve rahatsızdır, yine evde olmak uzaklığın yatıştırdığı birçok duyguyu yeniden canlandırır. Willy için o eski dargınlığı hisseder. Yine evde olmak, babasına ve annesine karşı başarısız olmak, hayal kırıklığı hissettirir. Yaşamını harcamakta olduğunu hisseder. Eskiye özlem duyar, Happy'yle ilişkiye girmek için ortak bir payda bulmak zor da olsa kardeşini sever. Happy'nin yüzeysel olduğunu ve çarpık değerlere sahip olduğunu düşünür. Biff, büyüme çağında babasının kendisine zorla kabul ettirmeye çalıştıklarından farklı şeyler ister, ama Willy'yi gerçekten sevdiği ve onun tarafından sevilmeyi, onaylanmayı istediği için kendisini neyin mutlu ettiğine ilişkin kendi yargısını bile kabul etmez.

Biff'i oynayan oyuncu, sahne sorumluluklarını açık bir biçimde tanımladıktan sonra şunları yapabilir:

1. Sahnedekiyle aynı unsurları içeren kendi yaşam deneyiminden bir mekân yaratma.
2. Happy'yi oynayan oyuncuyla ilişkili bir Sseçim üzerinde çalışma. Biff'in Happy için hissettiklerinin benzerlerini, oyuncuya karşı hissetmesini sağlayan bir seçim bulma. Bunun için karşısındaki oyuncuda mevcut olan her tür gerçekliği kullanabilir ve/veya Happy'yi oynayan oyuncuyla ilişkili olarak bir kişi, muhtemelen kendi erkek kardeşi üzerinde çalışabilir.
3. Biff'in yaşadığı içsel çatışmayı uyandıran, bir kısmı zaten yarattığı mekân tarafından muhtemelen uya-

rılan bir seçim üzerinde çalışma. Oyuncunun kendi babasıyla, şimdiye kadar çözülmemiş bir çatışması olduğunu düşünelim. İkisi de bunu halının altına süpürmüşler ve sanki böyle bir şey yokmuş gibi davranmışlardır. Oyuncu kendi babasını yeniden yaratabilir, aralarındaki çatışmanın davranışsal unsurlarını seçicilikle vurgulayabilir; böylelikle aralarındaki anlaşmazlığı ve gerçek babasına karşı duyduğu ihtiyacı yeniden körükleyebileceğini umabilir.

4. Kendi yaşamında, aşk ilişkilerinde, ailesiyle ve bir oyuncu olarak başarısızlıklarını özellikle vurgulayan, bu alanlara ilişkin bir "hayıflanma nakaratı" yaparak kendi başarısızlık ve mahcubiyet duygusuyla ilgilenebilir.
5. Çok geç saat olduğu için gecenin o saatini yaratma. Saatin, birbirleriyle ilişki kurma biçimleri üzerinde etkisi olacaktır.
6. Oyunda var olanla aynı duyguyu kışkırtmak için kendi babasıyla ilişkisinin karşıt duygular yönüyle ilgilenebilir. Örneğin bu tür bir karşıt duyguyu alevlendirecek şeyler söyleyen kendi babasını yaratma üzerinde çalışabilir.

Burada önerilen altı olası seçim arasından oyuncu, hangi sırayla çalışmasının en elverişli biçim olacağına karar vermelidir. Hatta bunlardan türeyen başka seçimleri bile keşfedebilir.

Yine bu altı olası seçim şunlardır:

1. Bir mekân.
2. Happy'yi oynayan oyuncuyla ilişkili mevcut uyaran ya da karşısındaki oyuncuya bir başka kişiyi yükleme. Bu, kendi erkek kardeşi veya bir arkadaşı gibi biri olabilir.

3. Seçici vurgu kullanarak kendi babası. Oyuncunun travma ve iç çatışma geçirmiş olduğu, başkalarıyla çözülmemiş bir anlaşmazlık yaşadığı bir ortam olarak mekânın kendisi.
4. Kendi başarısızlığı ve mutsuzluğu hakkında, yine seçici vurguyla, "hayıflanmalar nakaratı".
5. Gecenin o saati.
6. Kendisini huzursuz edecek şeyler söylemeyi sürdüren babasının sesi; muhtemelen abartılmış ve çarpıtılmış ifadeler.

Nostalji unsurlarıyla ise, kişisel anlamı olan eşyaları tiyatroya getirerek ya da nostaljik duygular uyandıracak şeyleri yaratarak ilgilenebilir.

Çoğu zaman birkaç zorunluluk *Satıcının Ölümü* örneğinde olduğu gibi tek bir seçimle karşılanabilir.

Biff'i oynayan oyuncunun, Biff'in başından geçen olayların çoğunu yaşadığını varsayalım. Tüm ilkokul ve lise yılları boyunca oyuncu bir tek yerde yaşamış, burada Biff'in bir genç adam olarak karşılaştığı çatışmalara, baskılara ve taleplere maruz kalmıştır. Aynı kökene ya da nedenlere dayanmasa bile babasıyla çatışma içindedir. Bir baltaya sap olması, ailesinin kendisi için istediklerini istemesi ve kazanması gibi açıkça ya da alttan alta işleyen baskılar vardır. Aynı oyuncu, tıpkı Biff gibi, okulda bir atlettir ve benzer kardeş ilişkilerine sahiptir vb. Bu koşutluklar her zaman çok yakın değildir, ama çoğunlukla çok küçük ayarlamalarla seçim olarak işe yarayabilirler.

Diyelim ki bu oyuncu her ev ziyaretinde, eski çatışma ve duygularının çoğunu yeniden yaşamıştı. Eğer kendisini bunları yaşamaktan korumasaydı, sahnede tıpkı Biff gibi hissedecek ve davranacaktı.

Bu yüzden, seçim, o evi yaratmak, sahneyi en yakın biçimde yansıtacak belli olayları ve insanları da seçip kata-

rak o evin belli bölümlerini göstermek olacaktır. Öyleyse seçim, *belli bir zamandaki belli bir mekân ve o zamanla mekânda yaşanmış bir yaşantı* olacaktır!

Bu durumda seçim yaklaşımı ise, duygusal bellektir.

Biff'i oynayan oyuncu, tüm prodüksiyon boyunca, tüm zorunluluk alanlarında, oyundaki karakterine uygun olan birçok seçimi incelemek zorunda kalacaktır.

Seçimler tayfı çok çeşitlidir. Olasılıklar hayal gücünün genişliği kadardır. Tekrar tekrar kullandığınız seçimler vardır çünkü her zaman anlamlı olduklarını ve işe yaradıklarını bilirsiniz. Prova sırasında denediğiniz ve gösterime kadar uzanabilen "özgün" seçimler de vardır. Aynı zamanda hiç incelememiş olduğumuz bilinmeyen bölgeler de.

Bir defasında, çok uzun zaman önce, "yöntem" konulu bir dersi ziyaretimde, çok tatlı ve yetenekli bir aktris "kirpiklerinin güzel kelebek kanatları olduğu duygusu" üzerinde çalışıyordu. Aynı sınıftan bir başka kadın oyuncu da "bir dağın eteğinden aşağıya akmakta olan erimiş lav olma duygusu" yaratmaya çalışıyordu. Bu ikinci oyuncu Medea çalışıyordu. Her iki seçim de kesinlikle çok yaratıcıydı! Medea için erimiş lav kavramı sadece yaratıcı değil, aynı zamanda çok da uygundu.

Seçimler, kavram olarak oldukça heyecan verici olsalar da gerçek kılınmazlarsa, zihinsel bir kavram olarak kalırlar ve sahne üzerinde organik bir durum geliştirmezler. Eğer bu oyuncuların her ikisi de bir işçilik süreci kullanarak, kendi fiziksel enstrümanlarında o seçimlerin otantik durumunu gerçekten uyarabilselerdi, bunlar heyecan verici seçimler olurdu!

Yıllar önce oyunculuk eğitimi alırken, sınıfta *Dark of the Moon*'dan (Ayın Karanlığı) bir sahneyi çalışıyordum. Cadı Oğlan'ı oynuyordum. Üzerinde çalıştığımız sahne oyunun sonunda Barbara Allen'ın öldüğü ve kartal biçi-

mindeki cadıların Cadı Oğlan'ı ıslah etmeye, onu dönüşmüş olduğu ölümlüden yeniden cadıya dönüştürmeye geldikleri sahneydi. Zorunluluklar büyüklük ve kapsam bakımından müthişti! Karakter, Barbara Allen'ın kendisini kandırdığını öğrenmekten büyük acı duyuyordu. Bu yüzden Barbara Allen ölmeli ve karakter de cadı yaşamına geri dönmeliydi. Kendisini almaya geldiklerini simgeleyen "kartalların kanat çırpışlarını" duyunca kendisini ikiye bölünmüş hissediyordu. Barbara Allen kollarında ölürken acıyla doluyor, ama olacaklardan da korkuyordu. Anlaşılacağı üzere, burada epey teatral bir duygusal zorunluluklar karışımı vardı.

Bu derste, bu sahne üzerinde çalışmadan birkaç yıl önce çok rahatsız edici ve benim doğaüstü olarak nitelendirdiğim bir deneyimim oldu. Öyle korkutucu ve huzursuz ediciydi ki olaydan yıllar sonra bile bundan hiç söz etmedim.

Teyzem hastanede ölüm döşeğindeyken onu ziyarete gitmiştim. Bilinci yerindeydi, ama sakinleştirici almıştı. Konuşurken elini tutuyordum. O sırada bizimle birlikte odada olan kızını bir nedenle aniden dışarıdan çağırdılar. O çıktıktan kısa bir süre sonra odanın içinde ani bir ürperme hissettim. Işık da değişmişti. Sanki güneş bir bulutun arkasına girmiş gibi oldu, ama güneş yoktu, perdeler çekilmiş, ışıklar açılmıştı. Yine de oda loştu. Bir varlık hissettim. İnkâr edilemez bir varlık oraya gelmişti. Teyzem gözleri açık, dimdik otururak, "Hayır, gitmeyeceğim!" dedi. Ölmekte olan bir insanda olamayacak bir güçle elime sarıldı. O anda Ölüm Meleği'nin orada olduğunu biliyordum! Bunu biliyordum, bunu hissettim! Buna inanmıştım! Böyle çaresiz bir korku yaşamamıştım. Hem teyzem hem de kendim için korkuyordum. Ne yapacağımı bilememiştim, ama aynı anda hiçbir şey yapamayacağımı da biliyordum. Bir dakika sonra oda insanlarla doldu: doktorlar, hemşireler, kızı, hademeler. Doktor onu muayene ettikten sonra yalnız

kaldığımız o kısa süre içinde ölüme çok yaklaştığını söyledi. Bu anı düşündükçe ve ondan bahsettikçe hâlâ soğuk ürkütücü bir duyguya kapılırım.

Bunu *Ayın Karanlığı*'nın final sahnesi için bir seçim olarak kullandım. O odanın üzerinde çalıştım; o kokuları, görsel unsurları, teyzemi, o soğukluğu, yıllar önce o gün hissettiğim o varlığın gücünü yarattım ve sahneyi tamamladım! O seçimin öyle müthiş bir etkisi oldu ve öyle inanılmaz duygusal sonuçlar verdi ki sahne boyunca olanları hatırlayamadım. Yazarın, Cadı Oğlan'ın yaşadığını söylediği her şeyi hissettim, belki de daha fazlasını. O seçim öylesine güçlüydü ki artık şimdi Nihai Bilinç yaşantısı olarak adlandırdığım o çok önemli çizgiyi geçtiğimi biliyorum. Bu, oyuncunun bilinçli bir şekilde, bilinçaltına yolculuk yaptığı ve sahne üzerinde kesilmeyen, heyecan verici bir yaşam akışının oluştuğu zamandır.

Hangimizin buna benzer kaç tane seçimi olduğunu bilmiyorum, ancak bir ya da iki taneden çok olduğunu biliyorum. Daha derin kazmak ve kendini "tehlikeye atmak" sanatçının sorumluluğudur. Bir oyuncu "Yasak Yer"e geçtiği zaman, hiçbir şey buna benzemez. Bu, neden oyunculuk yapma gereksinimi duyduğumuzu anladığımız andır. Bu, her şeyin odak noktasında toplandığı zamandır. Dünyada buna benzer bir başka duygu daha yoktur.

Seçimler Bulma

Seçimleri belirlemenin birkaç yolu vardır. Oyuncu, belli alanları ayırarak olasılıkları en aza indirgeyen çeşitli envanterler uygulayabilir. Seçimleri şemalar haline getirebilirsiniz; üzerinde çalıştığınız her sahnenin, filmin ve oyunun bir günlüğünü tutun, her sahnede denediğiniz se-

çimlerin sonuçlarını size hatırlatan bir sütuna yer vererek denemiş olduğunuz seçim yaklaşımları–seçimler–zorunluluklar güncesiyle bu şemayı tamamlayın. Bu günlerde sınıfımda bir öğrencim var ve kendisine çeşitli duygusal kategorilere ayrılmış bir seçimler kataloğu hazırlıyor. Bir seçime takılıp kaldığında, kataloğa başvuruyor. Tanıdığım bazı oyuncular seçim repertuvarlarını yaşamlarından zaman kesitlerine bölüyorlar. Birlikte çalıştığım diğer bazı oyuncular da aynı yirmi seçimi defalarca kullanıyorlar.

Günlük Envanterler

Bir oyuncu her zaman çalışmalıdır! Günlük Duyu Belleği alıştırma çalışmaları, sahne, tirat ve hayvanlar üzerine kurulu çalışmaların yanı sıra, oyuncu insan davranışını gözlemek ve algılamak için "sahada olmalıdır". İnsanların nasıl davrandıklarını ve neden öyle tepkiler verdiklerini iyi anlamalıdır. Uyaranların kendisi üzerindeki etkisinin fazlasıyla farkında olmalıdır. Bir gün içinde, binlerce uyaran karşılaşması yaşıyoruz. Her saat binlerce şekilde etki altında kalıyoruz. Bazı tepkilerimiz algılanamayacak kadar belli belirsiz ken bazıları da geniş ve patlayıcıdır. Eğer kendi işleyişimizle ilgili ne–neden–ve–nasılın farkına varmak üzere kendimizi yetiştirirsek, her gün yeni deneyimler ve yeni seçimler toplayabiliriz. Buna genel bir açıdan yaklaşılamaz. Envanter sürecinin değer kazanması için çok özgül olması gerekir. Bir restoranın kasasında tatlı bir kadınla basit bir karşılaşma diğer anlardan ayrılıp envanter defterine kaydedilebilir ve gelecekte kullanılmak üzere kataloğa konulabilir.

ÖRNEK:

Deneyim:

Ona baktım... Onu çekici buldum... Ona bakmak kendimi iyi hissettirdi... Bakışıma karşılık verince bir sıcaklık hissettim ve biraz da utandım...

Envanter:

Deneyimden Sonra:

Onu fark etmemi sağlayan şey neydi?.. Gözlerinin rengi, gözleri açık maviydi ve çok derin bakıyordu... Saçının rengi ve şekli hoşuma gitti... Burnu kusursuzdu... Ağzının büyüklüğü, biçimi ve rengi insanı nefes kesiciydi...

Oyuncu uyaranların envanterini çıkarır ve her yönüyle bunlardan nasıl etkilendiğini fark ederken aynı zamanda bu nesneyi (kişiyi) duyusal olarak yeniden yaratabilir, çünkü bu süreçle onları zihinsel belleğe olduğu kadar duyulara da kazıyacaktır.

ÖRNEK:

Deneyim:

Benimle konuşma biçiminden hoşlanmadım... Günün spesiyalitesi gibi basit bir soru soruyorum, o ise bana kaba bir yanıt veriyor!..

Envanter:

Deneyimden Sonra

Bu olay bana ne hissettirdi?... Önce onun tepkisi geri çekilmeme sebep oldu... Sonra kızdım... Daha sonra, onunla bana gösterdiği tutum ve tepki konusunda yüzleşmek istedim... Yüzümün kızardığını ve sıcak bastığını hissettim, kalbimin daha güçlü ve daha hızlı attığını fark ettim... Yumruklarımı sıktım...

Bu deneyimdeki uyaran unsurları nelerdi? Nasıl görünüyordu? Boyu ne kadar uzundu? Fiziksel tavrı neydi? Yüz ifadesi?.. Gözlerinde ne gördüm?.. Ağzı nasıldı?.. Söylediği şeyi söylerken bana ne kadar yakın ya da benden ne kadar uzaktaydı?.. Sesi nasıldı? İlk sözleri neydi... ve kulağa nasıl geliyordu?.. Sesinde, bana onun kaba olduğunu anlatan nitelik neydi?.. Ağzı nasıl oynuyor ve söyle-

diği sözleri nasıl biçimlendiriyordu?.. Tüm karşılaşma ne kadar sürdü?..

Bu deneyimi gelecekte ne kadar somut kullanmayı planladığınıza göre uzayabilir. Envanter sorularına verilen yanıtlar hem zihinsel hem de duyusal olmalıdır.

Bir oyuncu bir günde en az bir düzine deneyim kataloglayabilir. Bazen de her deneyimde birden çok kullanılabilir seçim vardır. Bu sürecin dikkat çekmesi de gerekmez. Aslında, oyuncu dışında kimsenin oyuncunun ne yaptığını bilmesi gerekmez.

Seçim Avı

Bu, özellikle yalnız olduğunuzda, akşam yatmadan önce ya da yoğunlaşmanızı sağlayacak sessizlik ve yalnızlığı elde ettiğiniz zaman yapılabilecek bir çalışmadır.

Bu alıştırmayı sırtüstü uzanıp gözlerinizi kapatarak yapın. Zaman içinde anlamlı ve duygusal olaylara geri gidin: mezuniyet törenleri, tatiller, düğünler, piknikler, aile yemekleri, cenazeler, doğum günleri, partiler, her tür kutlamalar, aslında kolaylıkla hatırlayabileceğiniz tüm olaylar. Bu deneyimlerden birini önce hatırlayarak, sonra da bunu duyusal bir deneyim haline getirerek elinizden geldiğince bütün olarak yeniden yaratın.

Hava koşulları, yılın zamanı, gün, ay, hava sıcaklığı, ışık kaynakları, sesler, kokular, insanlar, nasıl giyindikleri, neler söyledikleri, nasıl davrandıkları, sizin nasıl giyindiğiniz gibi ilgili sorular sorun. İncelemenize tepki verirken olayın tüm unsurlarını gerçekten koklamaya, tatmaya, görmeye ve hissetmeye çalışın. Bu deneyim üzerinde duyusal ve duygusal bir "gezintiye" çıkın. Bu deneyimi tam olarak hatırladıktan sonra, olaydan hemen önce ya da az sonra ilginç ne olmuş olabileceğini kendinize sorun. Her yeni olayı hatırladıkça, her birinin üzerinde aynı "gezintiye" çıkın. Se-

çim Avına bu şekilde yaklaşmanın avantajı, hatırladığınız deneyimin zaman diliminde gerçekleşen diğer deneyimlerin hatırlanmasını sağlayabilmesidir. Bu tıpkı belli bir zaman diliminde anı bankalarını açmaya benzer ve siz onları açtıkça bütün deneyimler üzerinize boşalır.

Seçim Avı yapmanın önemi, daha fazla seçim elde etmek içindir ve siz bu alıştırmayı tekrarladıkça, bellek bir kas gibi daha çok tepki verecektir. Sırlarını açığa çıkarmaya başlar ve bu alıştırmayı yapmıyor olsanız bile, her zaman bir şeyleri bu biçimde hatırlar hale gelirsiniz.

Bu alıştırmayı yaparken deneyimin yeniden yaratılmış olmasından doğan tüm duygusal dürtülerin ifade edilmesine yardım edin. Alıştırmanın ortaya çıkardığı şaşırtıcı miktarda dürtü ve duygu olacaktır.

Görev Envanteri

Görev Envanteri bir sahnede kullanacağınız doğru Seçimleri bulmanıza yarayan süreçtir. Bu alıştırmayı büyük bir ümitsizlik anında icat ettim. Doğru seçimi bulmak bazen çileden çıkaran keyifsiz bir iştir ve çoğu zaman oyuncu sahnede işine yarayanı seçmek için birçok değişik türünü denemek zorunda kalır. Hiçbir şey işe yaramazsa, bir seçim düşünemezseniz ve daha önce öyle hissetmiş olduğunuzdan bile emin değilseniz, *Görev Envanteri uygulayın*. Bu süreçte deneyim kazandıkça bunu daha çabuk yapabilirsiniz. Bir kameranın önünde olsanız ve gerçekten de bir seçim konusunda tıkanmış olsanız da, bu alıştırmayı oyuncunun filmlerde sahip olduğu kısıtlı zamanda bile yapabilirsiniz.

Görev Envanteri, karmaşayı ve bir seçim belirlemedeki beceriksizliği ortadan kaldıran harika bir süreçtir. Tekniğin çeşitli bölümleri güven aşılar:

1. *Zorunluluğu* tanımlayın, bunu kendiniz için *en açık* şekle getirin.

2. Onu tam olarak tanımlayan başka kelimelerle zorunluluğu yeniden ifade edin.
3. Kendinize daha önce böyle hissedip hissetmediğinizi sorun. Ne zaman?
4. Hafızanızda o zamana geri dönün ve bu deneyimden olabildiğince çok şey hatırlamaya çalışın.
5. Deneyimde size öyle hissettiren şeyin ne olduğunu kendinize sorun.
6. Yukarıdakileri tamamlayınca, aynı ya da benzer bir tepki verdiğiniz başka bir zaman olup olmadığını kendinize sorun.
7. Yine tüm deneyimi hatırlamaya çalışın.
8. Bu deneyimler arasındaki "ortak paydayı" ve birbirleriyle ne yönde benzer ya da farklı olduklarını belirleyin. (Ortak bir payda iki deneyim arasındaki her tür benzerlikle ilgili olacaktır. Diyelim ki zorunluluk, başka bir kişiyle yüzleşmeyi içeren belli bir saldırgan çatışma yaşantısı olsun... Bu durumda ortak payda yüzleşme ya da tartışma olacaktır.)
9. Seçimi belirleyin. (Her iki deneyimin etkisini değerlendirerek birini seçin.)
10. Seçimin tercümesini araştırın. (Bu seçimi kendiniz için nasıl gerçek kılacağınıza tam olarak karar vererek, onu uygulanabilir ve işlevsel bir yaklaşıma oturtun. Bu, Seçim Yaklaşımı olacaktır.)

Bir Görev Envanteri tekniğinde yer alan tüm adımları tamamladıktan sonra, oyuncu bir seçim yaklaşımı kullanımıyla bu seçim üzerinde çalışmaya başlamaya hazır hale gelir ve bütün bunların zorunluluğu yerine getireceğini umabilir.

Görev Envanteri sürecinin son bir adımı daha vardır. Bu, benim *Otomatik–Arıza–Mekanizması* dediğim adımdır. Bu alıştırmayı şaşmaz yapan bölüm!

Diğer her şey başarısız olduğunda, aklına bir yaşantı gelmediği, o şekilde hissettiğini bile hatırlamadığı zaman, oyuncu bu adıma başvurur. Tüm anılarını tüketmiş ve elinde hiçbir şey yoksa, sadece aşağıdaki soruyu sorar:

11. Eğer şimdi ve burada olsaydı, *beni öyle hissettiren şey ne olurdu*?.. Bunu nasıl yaratabilirim?

Bütün dünya oyuncunun önünde serilidir; hayal gücünün gerçeklik veyafantezi dünyasından sağlayabileceği herhangi bir şeyi kullanabilir.

(Burada önemli bir dipnot: Görev Envanteri gezisine başlamadan önce, oyuncunun mutlaka sorması gereken çok önemli bir soru vardır: Mevcut çevrede beni istediğim gibi hissettirecek herhangi bir şey var mı?)

Görev envanteri yaparken benim sıkça kullandığım bir örnek var: *Zorunluluk, içindeki potansiyeli ortaya koyabilmiş olmaktan doğan memnuniyet ve güçlü bir kıvanç duygusu olsun.* Böylesine canlı bir kıvanç duygusu veren iki ayrı deneyim hatırlıyorum.

Yıllar önce bir gece Hollywood'da küçük bir tiyatroda "Vitrin Oyunu" olan *Home of The Brave* oyununda Coney'yi oynuyordum. Sahneyi bitirdikten sonra kulise girerken seyircilerin arasında oturan yaşlı bir adam kolumdan tutarak gözlerimin içine baktı ve şöyle dedi: "Göz alıcı!.. Göz alıcı!" Gülümsedim "teşekkür ederim" anlamında başımı salladım ve sahneden çıktım. Perde arkasına geçtiğim zaman o adamın kim olduğunu hatırladım... O, çocukluğumda hayran olduğum oyuncu Joseph Schildkraut'tı; uzun saatler zevkle izlediğin kusursuz bir eski karakter oyuncusu.

İlk olarak sahnede görev almış ve sonra yüzlerce film yapmış bir adamdı. Onun gibi kıdemli, başarılı bir oyuncunun göz alıcı olduğumu söylemesi, Akademi Ödülü almışım gibi hissettirdi. Çok kıvanç duyuyordum! Müthiş bir başarı duygusu hissettim.

Elbette bu deneyim, belirtilen zorunlulukla ilgili, olası bir seçim olma niteliğini kazandı.

İkinci deneyimim ise yıllar sonra gerçekleşti. İlk deneyimim sırasında henüz yirmi bir yaşındaydım, ama bu defa otuzlarımdayım.

"Phil Silvers Göterisi"nde önemli bir rol için seçme sınavından çıkmıştım. Eve geldiğimde Evelyn Silvers'tan telefon geldi, bana rolü aldığımı ve seçme sınavımdan son derece etkilendiklerini söyledi. Çok sevindim. Dilim tutuldu, bir rüyanın gerçekleşmesi gibiydi!

Bu iki ayrı deneyimi düşünürsek, her iki durumun ortak paydası *bana, benim hakkımda bir şeyin söylenmesiydi.*

Süreç içinde ikinci adımı atmak iki deneyim arasında bir seçim yapmak anlamına geliyordu. Hangisi zorunlulukla ilişkili olarak daha etkin olurdu?

İçgüdülerim bana ilk deneyimin daha iyi bir seçim olduğunu söylüyordu. Çünkü çok derinde, ilk deneyim benim yeteneğimi ikincisinden daha çok onaylıyor gibiydi. Aynı zamanda, ilkinin bende uyandırdığı duygusal tepki, hissetmek istediğim kıvanç niteliğine sahipmiş gibi duruyordu.

Ortak paydanın, bana söylenen, benim duymuş olduğum bir şey olduğunu anlayınca, seçim yaklaşımları terimlerine tercüme etmek artık daha kolay olacaktı.

Örneğin bu iki deneyimin ikincisinde karar kılsaydım, ortak payda, istediğim duygusal yaşamı uyarmak için dürtüleyici olarak telefon konuşmasını kullanmamı işaret ederdi. Seçim yaklaşımına tercüme, o ortamı, telefonun kendisini, konuşmayı, sesini, sözlerini, kulağa nasıl geldiklerini, vb. duyusal olarak yaratmak olacaktı. Bir başka deyişle, tüm yaşantıyı Duygusal Bellek Seçim Yaklaşımı yoluyla yeniden yaratmak.

Bir başka seçim yaklaşımı ve çok daha kısa bir süreç, o deneyimle ilgili uyarıcı sözcükler kullanarak, bunun aynı oranda etkileyici bir sonucu olup olmayacağını görmek olacaktı.

Seçim olarak birinciyi kullanma kararını verince, seçimi Bay Schildkraut'un bana o sözleri söylemesi olarak belirleyecektim.

O zaman olduğu kadar derinden etkilenmek için aslında tüm deneyimi yeniden canlandırmam gerekecekti. Bu da bir Duygusal Bellek Yaklaşımı anlamına gelir; yani zamanı, mekânı, sahnedeki diğer insanları, nasıl göründüklerini, duyulduklarını, nasıl giyindiklerini, kendimi, nasıl giyindiğimi, odanın içindeki sesleri... o *an*'a varana kadar yaşantının pekiştirici unsurlarını oluşturan her şeyi yeniden yaratmak. Elbette, Duygusal Bellek tamamen duyularla yapılan bir sürece bağlı bir Yaklaşımdır. Oyuncu, o zamana ait unsurlarla ilgili duyusal soruları burada–ve–şimdi temelinde sorar... Şöyle ki: *"Duvarlar ne renk?... Neler duyuyorum? Benden ne kadar uzakta oturuyor?.."*

Duygusal Bellekten daha basit alternatifler vardır, ancak asıl zamana geri dönmenin üretebileceği böyle boyutlu ve zengin bir gerçekliği uyarmayabilirler.

Örneğin, Bay Schildkraut'la bir Hayali Monolog yapabilirdim. Tüm olayı kendime anlatarak bir İç Monolog yapabilir ve muhtemelen o duyguları yeniden uyarabilirdim. Denemeler yaratıcı sürecin büyük bir bölümünü oluşturur ve içtenlikle özendirilmelidir.

Ama ben, Duygusal Bellek Seçim Yaklaşımını incelemeye zaman ayırarak, tüm yolu baştan sona tamamlamayı tercih ettim.

Görev Envanteri süreci on aşamalı basit bir alıştırmadır. Alıştırmanın yönergelerini izlerseniz, metin için doğru seçimleri belirlemenize mutlaka yardımcı olacaktır. Eğer bu on adım seçimlere ulaşmanızı sağlamazsa, elinizde Otomatik–Arıza–Mekanizması vardır.

Bu süreç her tür metin için işe yarayacaktır. Eğer deneyimler arasında ortak bir payda, hatta çok az bir benzerlik bile bulamazsanız, o zaman sadece, bu yaşantıda peşinde olduğunuz organik tepkiyi uyandıran unsuru tanımlayın.

İhtiyaç duymadığınız zamanlarda bile Görev Envanteri alıştırmaları yapın, böylece bu konuda ustalaşırsınız. Çünkü ona ihtiyacınız *olduğunda, gerçekten ihtiyaç duyarsınız*!

Birlikte çalıştığım bir oyuncu, oldukça sık bir biçimde, seçimin bir yaşantı olduğunu söyler ve ben de, "Hepsi mi?" derim. Genellikle bir kahkaha kopar. Söylemek istediğim şey, tüm bir yaşantının bir seçim olmasının tek yolu oyuncunun o yaşantıya ait tüm parçaları yaratmasıdır. Bu da eksiksiz bir Duygusal Bellek araştırması anlamına gelir.

Bir olayı ya da yaşantıyı, o olayda belli bir şekilde hissedip davrandığınız ya da sahne için istediğiniz şey o olduğu için seçerseniz, o yaşantıyı bileşenlerine ayırma imkânınız olur. Diyelim ki o yaşantı önemli bir üniversitenin güneşli çimenliğindeki mezuniyet töreniniz olsun. Hava sıcaktı ve üzerinizde keple cüppe vardı. Aileniz ve yakın arkadaşlarınız da oradaydı. Bu yaşantıda, sizin sahne için hissetmek istediğinizi hissettiren bölüm, babanızın gözyaşlarıyla yanınıza gelerek size sarılması ve sizinle gurur duyduğunu söylemesiydi.

Eğer bunları yapan ve söyleyen babanız üzerinde çalışmaya karar verdiyseniz, benzer bir tepki vermeniz olasıdır. Böylece, karmaşık bir yaşantı yerine, şimdi tek bir seçiminiz olur: babanız. Bu, bütün bir yaşantıyı yeniden yaratmaktan çok daha kolaydır. Aradığınız şey bir olayın parçasıysa, bundan tek bir seçim unsuru çıkarıp çıkaramayacağınıza bakın.

SEÇİM YAKLAŞIMLARI VE İŞÇİLİK TEKNİKLERİ

Seçim yaklaşımları bir oyuncunun, kullanmak üzere seçtiği seçimi yaratmak için kullandığı araçlardır. Bir

oyuncunun seçime "yaklaşma" yoludur. Bunlar oyuncunun sahne üzerinde çalıştığı işlevsel ve pratik yollardır. Bir anlamda, hem zorunluluk hem de seçim alanları temelde zihinsel karar ve tanımlama alanlarıyken, seçim yaklaşımları oyuncunun oynarken hakikaten kullandığı araçlardır, bunlar işin "kazma ve küreği"dir.

Şu anda yirmi iki seçim yaklaşımı ve işçilik tekniği var. Yaklaşık yirmi beş yıl önce öğretmenliğe başladığımda sadece dört ya da beş tane vardı. Yıllar sonra, öğretmenliğini yaptığım tüm oyuncuların yardım ve işbirliğiyle şimdi çok daha büyük bir sayıya ulaştılar. Böyle bir rakama ulaşmanın değeri, bu çokluğun, oyuncuya çalışmasında seçenekleri sağlamasındadır. Buna ek olarak, bazı seçim yaklaşımları bazı metinlerde diğerlerinden çok daha fazla işe yarar. Belli bir seçim yaklaşımını nasıl, neden ve ne zaman seçip kullanacağını bilmek oyuncunun ne kadar işçilik deneyimi olduğuna bağlıdır.

Bir İşçilik tekniği ise, diğer seçim yaklaşımlarıyla bir arada kullanılabilen bir seçim yaklaşımıdır. Duygusal Bellek için de aynı durum söz konusudur. Duygusal Belleğin çalışması için ona Duyu Belleği kullanımıyla yaklaşılmalıdır. Duyu Belleği ise, kendisi bir seçim yaklaşımı olmakla birlikte bir İşçilik tekniğidir. Her bir yaklaşımın tanımına girdiğimizde, tüm bunlar tamamen açıklık kazanacaktır.

Oyuncu sahne üzerinde oynarken, kendi İşçiliğiyle çalışır. İşçilik, kullandığı belirli seçim yaklaşımıyla gerçekleştirdiği çalışmadır. Oyuncu replikleri ezberlemenin yanı sıra bir de bu işi yapar. Bu işin amacı, metne karşı sorumluluğunu... Zorunlulukları... yerine getirebilmesi için seçim yaklaşımı kullanımıyla bir seçimi gerçek kılmaktır. Oyuncunun sahne üzerindeki çalışmasının doğası tamamen kullanılan seçim yaklaşımının mekanizmasına bağlıdır.

Her yaklaşımın süreç bakımından kendi mekanizması vardır. Eğer oyuncu bir sahnede (diyelim ki belli bir mekâ-

nı yaratmak üzerinde çalışıyor) yaklaşım olarak Duyu Belleğini kullanıyorsa, duyusal sorular sorma ve sormuş olduğu bu özgül sorulara, sorunun hitap ettiği duyularla yanıt verme sürecine girecektir. Eğer bir İç Monolog yapıyor olsaydı, oyunun repliklerinin altında ve aralarında kendi kendine bir şeyler söylüyor olacaktı. Mevcut uyaranı kullanıyor olsaydı, sahne üzerindeki seçim olarak kullandığı o belirli nesneyle ya da kişiyle ilişki kuracaktı. Uyarıcı Sözcükler kullanması durumunda, sahne için duygusal bir tepki yaratma ümidiyle kullandığı bir yaşantıyla ilişkili (kendi kendine sessizce) sözcükler ve kısa cümlecikler üzerinde çalışacaktı. Seçim yaklaşımı ne olursa olsun, seçimin gerçekliğini ve etkisini arttırmak için oyuncunun o sürecin özgül gerekliliklerivle ilgilenmesi gerekir!

Zorunluluklar, Seçimler ve Seçim Yaklaşımları Örnekleri

Açıklık kazanması için bu üç ana kategoriyi ve birbirleriyle olan ilişkilerini tekrar tanımlamak isterim:

ZORUNLULUK	SEÇİM	SEÇİM YAKLAŞIMI
Sevdiğiniz birine karşı bir sevgi ve gurur duygusu.	Çocuğunuz.	Yüklemeler: Çocuğunuzun özellik ve davranışlarını birlikte çalıştığınız oyuncuya duyusal olarak yüklemek için çalışın.
İncinmişlik ve kızgınlık, bunun yanı sıra "görülmeme" ve saygı görmeme duygusu.	Oyuncunun yaşamında böyle ilişki kurduğu birisi.	Hayali Monolog: Diğer oyuncuyla o sizin Seçiminiz olan kişiymiş gibi konuşun.

Güçlü bir çekim ve cinsel arzu; diğer karaktere karşı duyulan güçlü istek.	**Oyunda birlikte çalıştığınız oyuncu.**	**Mevcut Uyaran: Muhtemelen Seçici Vurgu kullanarak.**
Nostalji, eski günleri anma.	**Çok güzel anılarla dolu bir zaman dilimi geçirdiğiniz bir mekân.**	**Duyu Belleği: O mekânı duyusal olarak yeniden yaratma.**

Bu örnekler size Zorunluluk, Seçim ve Seçim Yaklaşımı arasındaki bağlantı hakkında biraz fikir verecektir.

Hayatta yaptığımız her şeyin bir sistemi, bir "nasıl"ı vardır. Eğer sistemi biliyorsanız, yapmak istediğiniz şey ne olursa olsun, nasıl yapacağınızı biliyorsanız, yapa*bilir*-*siniz*, ama nasıl olacağını bilmiyorsanız... yapamazsınız!

SEÇİM YAKLAŞIMLARI

1. Duyu Belleği

Bu Seçim Yaklaşımının listenin başında yer alması bir rastlantı değildir. Duyu Belleği, diğer seçim yaklaşımlarının bütünleyici bir parçası olması anlamında temel bir yaklaşımdır.

Sahne üzerinde gerçeklik yaratmakta çok önemli bir araç olmasının yanı sıra, enstrümantal olarak oyuncunun heyecanlanabilmesine ve etkilenebilmesine sıkı sıkıya bağlıdır. Algılama ve tepki verme yeteneği duyusal bir süreçtir.

Duyuların kendilerine ait denenmiş uyaranlar belleği vardır. Bu zihinsel bir süreç değildir, bir *tepki* sürecidir! Duyular aslında orada olmayan nesnelere sanki gerçekten oradalarmış gibi tepki vermek üzerine eğitilebilirler. Eğer bir oyuncu her gün Duyu Belleği alıştırmaları yapmaya

zaman ayırırsa, sonunda o anda orada olmayan nesneleri yaratma yeteneğini kazanacaktır. Ayrıca bu nesneleri öyle yaratabilir hale gelecektir ki onları *gerçek olarak* görebilecek, hissedebilecek, koklayabilecek, duyabilecek ve tadabilecektir! Eğer şimdiye kadar Duyu Belleği kullanımıyla ilgilenmemişseniz, bunu okurken ne düşündüğünüzü biliyorum. Kendi kendinize şöyle diyorsunuz: "Haydi canım, *onları gerçekten görmek mi?*" Bunun yanıtı EVET'tir... gerçekten! Başlarda değil elbette, ama zamanla. Duyu Belleği'nin bir Seçim Yaklaşımı olarak kullanımı bir keşif süreciyle gerçekleştirilir ve mümkün olduğunca beş duyu kullanılır. Oyuncu Duyu Belleği yardımıyla metne karşı olan sorumluluğunu yerine getirmesi için belirli bir şekilde kendisini etkileyeceğini hissettiği bir eşyayı, kişiyi, mekânı ya da başka bir şeyi yaratmaya çalışır. Bu süreç ilk duyusal soruyla başlar ve bu soru bir duyunun belli bir bölümüne yöneltilir.

Her duyunun tepki verdiği sorular sormanın amacı, "hayali bir nesneyi" gerçek kılmaktır. Eğer bir sahnede kullanmaya karar verdiğiniz seçim bir kişi, kız arkadaşınız, anneniz ya da sizin için anlam taşıyan biri ise, o kişiyi gerçek kılmak, sizin için sahnede var olabilmeleri için onların varlığını yaratmak, Duyu Belleği kullanmanızın nedenidir. Oyuncu Duyu Belleğini sadece insanları değil, her çeşit nesneyi yaratmak için kullanır. Duyu Belleği bir mekânı, günün bir saatini, hava koşullarını, saçlarınızın arasından esen rüzgârı, soğuğu, sıcaklığı, bir giysinin bedeninize nasıl dokunduğunu vb. yaratmak üzere de kullanabilirsiniz. Aslında Duyu Belleği, oyuncunun yaratabileceği uyaran çeşitleri açısından çok az sınırlama getirir. Duyum süreci çok özel bir çalışmadır. Oyuncu yaratmak istediği seçime karar verdikten sonra, bu seçimle ilgili çok belirgin sorular sormaya başlar.

ÖRNEK:

Diyelim ki bu oyuncu bir mekân yaratmak istiyor. Beş duyu bölgesinden birine yönelik duyusal sorular sormaya başlayacaktır.

Duvarların rengi nedir? (Bu görsel bir sorudur, oyuncunun gördüğü şeyle, yani görsel duyuyla yanıtlanacaktır.)

Duvarlarda gördüğüm renkte farklılıklar var mı? (Yine bu soruyu görsel olarak yanıtlamaya çalışacaktır.)

Zıt renkler var mı? (Oyuncu Duyu Belleği yardımıyla yeniden yaratmış olduğu asıl renkle zıt olan diğer renkleri yaratmaya çalışır.)

Diğer renkler, asıl renkle nasıl karışıyor ya da zıt düşüyor? (Duyu yardımıyla yanıtlayarak.)

Odadaki ışık bu rengi nasıl etkiliyor? (Tamamen görsel duyu yoluyla hem ışığın kendisi hem de duvarlar ve renkler üzerindeki etkisiyle ilişki kurarak.)

Rengin en derin olduğu yer neresi?.. Ana rengin kaç farklı tonunu görebiliyorum?.. Duvarların hangi parçasında rengin farklılaştığını görüyorum?.. Soluk noktalar var mı?.. Nerede?.. Gördüğüm diğer yerlerden ne gibi farkları var?.. Ana renk ne?.. Bu duvarların rengi beni nasıl etkiliyor?

Oyuncu görsel yanıtlar almaya başlamak için gerektiği kadar renkler üzerinde durabilir. Sadece bu alanda elli ya da daha fazla duyusal soru sorabilir ya da vazgeçip inceleme sürecinde buna daha sonra geri dönebilir.

ÖRNEK:

Duvarlar ne kadar yüksek? (Yüksekliği görsel olarak görmeye çalışarak.)

Duvarların tavanla birleştiği noktada ne görüyorum? (Bu soruyu, tavan ile duvarın nasıl birleştiklerini duyusal olarak hatırlamayı deneyerek görsel olarak yanıtlamaya çalışır.)

Duvarların deseni nasıl? (Bu da oyuncunun gözleriyle yanıtlanacak olan görsel bir sorudur.)

Duvarlara dokunursam ne hissederim? (Burada oyuncu, görsel duyudan ayrılarak dokunma duyusuna geçiyor... Bu hayali duvarın yanına giderek dokuyu hissedebilir ya da sadece duvarın dokunma duyusu olarak neye benzediğini "duyusal olarak speküle edebilir.")

Elimi duvarın yüzeyinde kaydırırken ne hissediyorum? (Oyuncu özellikle eline ve bu hayali alan boyunca kaydırdıkça elinin hissettiği şeye yoğunlaşır.)

Doku bir yerden diğerine nasıl farklılık gösteriyor?.. Elimin ve parmaklarımın en çok neresinde hissediyorum? Tüm yanıtlar tamamen dokunma duyusu alanının içindedir!)

Yüzeyde herhangi bir engebe hissediyor muyum?.. Bunlar dokunulunca nasıl bir his veriyor?.. Parmaklarımı duvara bastırırsam ne kadar direnç hissederim?.. Bu basıncı uygulayabilmek için elimin hangi kaslarını kasmalıyım?.. Bu gerginliği en çok nerede hissederim?.. Bu nesnede, duvar yüzeyinde, hiç "elastikiyet" var mı?.. Bu odada... bir koku alıyor muyum?... Peki ya duvarların kendisinde? (Bu noktada oyuncu üçüncü bir duyuyu, koklama duyusunu, kokuyu da işin içine katmaktadır. Tüm yanıtlar oyuncunun burnunda yer alacaktır!)

Bu nasıl bir kokudur?.. Kaç farklı koku alıyorum? (Bir duyunun parçaları olarak birçok soru sorarsanız, her birine duyusal tepki vermek, yani her birini yanıtlamak önemlidir.)

Bu kokular nereden geliyor? (Sahne üzerinde dolanarak değişik kokuların kaynağını tanımlamaya çalışabilir.)

En güçlü koku hangisi?.. En tanımlanabilir olanı?.. Bu kokular birbirlerine nasıl karışıyor?.. Bu kokuları burnumun neresinde duyuyorum?.. Bunlar bana neyi hatırlatıyor?.. Bu mekâna özgü belli bir koku var mı?.. Nedir o koku?.. Nereden geliyor?.. Gözlerimi kapasaydım ve bu gü-

zel kokuyu duysaydım... bana bu mekânı hatırlatır mıydı? (Oyuncu bu noktada bir grup görsel soruya dönebilir.)

Duvarda asılı olduğunu gördüğüm şey nedir? (Verece-ği yanıtlar yine görsel olacaktır, ancak şimdiye kadar yaratmış olduğu diğer duyusal tepkilerin hiçbirini göz ardı etmeyecektir. Yani hâlâ odanın içindeki kokuları alıyorsa, o tepkilerin kendilerini sürdürmelerini sağlayacaktır.)

Duvarda asılı olan nesnenin büyüklüğü nedir?.. Ne kadar geniş? Kenarları nasıl? Bu parçadaki ana renkler neler?.. Resmin içindeki nesnelerin biçimi nasıl?.. Nesnenin hemen altında ne görüyorum?.. Duvarla arasındaki mesafe ne kadar?.. Bu nesnenin şekli ne?.. Genişliği ne?.. Derinliği ne kadar?.. Neden yapılmışa benziyor?.. Rengi?.. Nesnenin dokusu?.. Ona dokunsam ne hissederim?.. Bu nesnenin dokusuyla duvarın dokusunun farkı ne?.. O duvarın üzerinde kaç değişik nesne görüyorum?.. Neredeler? (Bu soruların tümü, sorunun yöneltildiği her duyunun o parçasında doğrudan ve belirgin olarak yanıtlanır.)

Bu mekânda hiç ses var mıdır? (Oyuncu bu mekânı incelemesine dördüncü bir duyu katmış oldu.)

Ne işitiyorum? (Burada oyuncu kulaklarına yoğunlaşarak, söz ettiği sesleri gerçekten duymayı dener.)

Bu ses nereden geliyor?.. Neye benziyor?.. Onu işitirken aslında nasıl bir ses duyumu alıyorum? O sesin bileşenleri neler?.. Kaç değişik sesten oluşuyor?.. Ben kaç tanesini duyabiliyorum?.. Bu mekândaki en belirgin sesler hangileri?.. En zayıf olanlar hangileri... ve nereden geliyorlar? Bu mekânın dışından gelen sesler var mı?.. Nereden? Neye benziyorlar?.. Duyduğum diğer seslerle nasıl karışıp kaynaşıyorlar? Bu mekâna özgü işitebildiğim sesler var mı? Bu sesler neler?.. Neden oluşuyorlar... ve bu odadaki hangi nesneler bu mekâna has o seslere neden oluyor?

Herhangi bir noktada, oyuncu beşinci duyuyu, tat alma duyusunu mantıksal bir biçimde katabilirse... bunu yap-

malıdır. Ama bu incelemeye mantıksal olarak uymayacaksa, diğer dördüyle devam edebilir:

Odada dolaştıkça, sesler nasıl farklılaşıyor?.. Bu alanda ne duyuyorum?.. Bu sesi hangi kulağımla duyuyorum?.. Bu sesin kaynağı ne?.. Kendimi nasıl hissettiriyor?.. Bu sesler bana neyi hatırlatıyor?.. Tek tek?.. Topluca?.. Sesler başka duyusal tepkileri harekete geçiriyor mu?..

Duyusal keşif sürecinin herhangi bir noktasında, oyuncu duyular arasında ileri–geri hareket edebilir.

Nesneye dokununca, ne hissediyorum? Üzerinde parmaklarımı dolaştırdıkça hissettiğim şekil nasıl bir his veriyor?.. Dokusu nasıl?.. Bu dokuyu en çok elimin hangi bölümünde hissediyorum?.. Dokudaki farklılıklar neler?.. (Görsel alana geri dönerek.) *Kumaşın nasıl bir deseni var?.. Kumaşın içinde dokunmuş nesnelerin şekli ne?.. Kaç tane nesne görüyorum?.. Neye benziyorlar?.. Birbirleriyle nasıl ilişkililer?.. Kumaşın içinde dokunmuş nesnelerin her birindeki renkler neler?..* (Koku duyusu.) *Nesne nasıl kokuyor?.. Burnumu nesnenin kenarında ya da üzerinde gezdirince birden fazla koku alıyor muyum?.. Burnumda ne fark ediyorum?.. Kaç ayrı koku duyumu alıyorum?.. Kumaşın tadına bakacak olsam nasıl bir tadı olur?* (Burada oyuncu onu gerçekten tadabilir... ya da kumaşın tadını speküle edebilir.)

Bu duyusal sorulara verilen tüm yanıtların, soruların özel olarak hedeflendiği duyularda yer aldığını lütfen hatırlayın. Eğer oyuncu soruların herhangi birini zihinsel bir yanıtla ya da sözcüklerle yanıtlarsa, duyu belleği kullanmış olmaz. Örneğin bir eşyanın rengini sorduktan sonra "Mavi" derse, *Duyu Belleği kullanmıyor* demektir. Bu rengi tanımlamamalı, görmelidir!!!

Yukarıda verilen, Duyu Belleği Seçim Yaklaşımı aracılığıyla bir mekân yaratma çalışması örneğinde, oyuncu

gerçekliği uyarmak için gerektiği kadar soru sorabilir. Bu durumda, sürecin başarısı gerçekten ORADA OLMA duygusunu yaşamaktır!

ÖRNEK:

ZORUNLULUK: Kaygılı ve sinirli hissetmek. Burada olmamak isteği.

SEÇİM: Oyuncunun yeniden yaratmak üzere seçmiş olduğu mekân, çünkü bu mekânda gerçekten o şekilde hisseder.

SEÇİM YAKLAŞIMI: Duyu Belleği

Yaklaşımın Kullanımı

Eğer bu, oyuncunun belli bir sahne için kullandığı süreç olsaydı, metnin sözlerini söylerken bu mekânı yaratmak üzerinde çalışacaktı. Elbette daha erken, hatta oyundan önce başlayabilir. Yıllar önce yaz repertuvarı oyunları oynarken perdenin açılmasından iki saat önce tiyatroya gelir, sahnede dolanır, kendim için arzuladığım ortamı yaratmaya çalışırdım.

Duyusal olarak sorular sorup yanıtlama süreci aslında sahne ilerlerken... sahne üzerinde diğer oyuncu konuşurken repliklerinizin aralarında da sürer. Diğer oyuncuyu duymaya ve duyduklarınızdan etkilenmeye devam edersiniz, ama aynı zamanda bu süreci işlersiniz.

SAHNE:

İki karakterin evlilikleri sırasında yaşadıkları bir evde geçer. Şimdi boşanmışlardır ve bir süredir ayrı yaşamaktadırlar. Adam buraya Avrupa'ya gitmeden önce ilişkilerindeki son hesapları tartışmak üzere gelir. Bu sırada, çevre ona rahatsızlık veren şeyler hatırlatmaktadır. Bu işi çabucak bitirip gitmek istediği açıktır.

Bu sahnede çevrenin karakter üzerinde çok güçlü bir etkisi olduğundan, oyuncu kendi yaşamından bazı paralellikler bulmaya karar verebilir. Böylece bir seçim olarak rahatsız edici anılar çağrıştıran bir mekân seçer. Duyu Belleği kullanarak bu mekânı yeniden yaratmaya çalışır.

ÖRNEK:

KADIN: (O da oldukça huzursuzdur.) *Ee, nasılsın bakalım?*

ERKEK: İyiyim... sanırın... işlerim çok yoğundu...

KADIN: Burada tekrar birlikte olmak biraz garip... öyle değil mi?

ERKEK: (Kadınla konuşarak ve seçim üzerinde çalışarak... *Masa ne kadar uzakta? Yerde nasıl duruyor? Ne tür bir ahşap bu? vb.*) Evet... çok garip... Dinle Laura, salı gününe kadar yapacak çok işim var... hesabımızı nasıl göreceğimizi konuşalım... Tamam mı? (Onunla ilişki kurmaya ve duyusal sorular sormaya devam ederek.)

KADIN: İyi!.. Nereden başlayalım?..

ERKEK: *(Duyduğum sesler neler?... Bunlar tam olarak ne?... Nereden geliyor?)* Ne istiyorsun?.. Demek istediğim, seni ne mutlu eder?

KADIN: Lütfen beni neyin mutlu edeceğini sorma... Evli olduğumuz bütün o yıllar boyunca bu hiç aklına gelmedi!

ERKEK: (Ona tepki vererek ve onunla ilgili olabilecek tüm seçimleri uygulayarak... Duyusal soruları sormaya devam eder ve doğan yaşantının kendisini sahne içinde ifade etmesine izin verir.) Buraya seninle tartışmaya gelmedim... Bundan bıktım zaten! *(Hangi kokuyu duyuyorum?.. Bu tam olarak ne?)*

KADIN: Evet, sanırım haklısın... Eski defterleri karıştırmak ikimizin de canını sıkmaktan başka bir işe

yaramaz... Ben evi istiyorum, içinden istediğin her şeyi alabilirsin... tablolarını... onların üzerinde hak iddia edecek değilim... Senin için ne anlama geldiklerini biliyorum!

ERKEK: (O anda tepki vermektedir... Hissettiği her şeyin Fütursuzca sahnenin üzerindeki yaşamın bir parçası olmasına izin verir... *Üzerinde oturduğum koltuk nasıl bir his veriyor?.. Onu sırtımın ne kadarıyla hissediyorum? Kumaşın dokusu nasıl?.. Bedenimi nasıl sarıyor?..* Oyuncu tüm bu duyusal sorulara tepki verir ve seçtiği mekânın sahne için arzulanan duygusal yaşamı uyaran daha büyük bir gerçeklik haline gelmesini umar.) Teşekkür ederim... Bunu takdir ediyorum!.. Pekâlâ, evi alabilirsin. Sanırım dükkân da senin... Ama benim işim de bana ait... Bunlar da tamam mı?

KADIN: (Tereddütle.) Evet, tamam görünüyor... Sana hâlâ âşık olduğumu biliyorsun, Jack!

ERKEK: Tanrım, Laura, sanırım bu işi daha fazla kurcalamamalıyız. (Bu noktada, artık oyuncu çevresiyle ilgili olarak oldukça iyi işliyordur, bu nedenle kadının üzerinde yoğunlaşmayı seçebilir.)

Bir Seçim Yaklaşımı olarak Duyu Belleği, duyusal sorular sorma ve ilgili duyuyla tepkiler verme yoluyla, yine duyusal olarak nesneler yaratma sürecidir. Bunun yapılış amacı, sahne üzerinde gerçekte mevcut olmayan bir nesneyi yaratmaktır. Oyuncu nesneyi bu Seçim Yaklaşımı yoluyla yaratabileceğini ve böylece nesnenin sahnede gerekli yaşam biçimini üretmeye yetecek kadar gerçek olacağını umar. Oyuncunun sorduğu soru sayısı ve çeşitleri tamamen kendisi için gerçeklik olarak uyarmak istediği şeye bağlıdır. Bu süreci bütün sahne boyunca sürdürebilir ya da sahnenin başlarında hemen amacına ulaşabilir.

Sürecin mekanizması bazı değişkenler içerir ve bu değişkenler oynayan kişiye bağlıdır. Eğer oyuncu kendi replikleri arasında bu duyusal soruları sormakta güçlük çekiyorsa, bu süreci sahneden önce ya da hem sahneden önce hem de sahne boyunca diğer oyuncuyu dinlerken uygulamak zorunda kalabilir. Oyuncu, İşçilik alanında deneyim kazandıkça, en çok neyin işine yaradığını öğrenecektir.

Oyuncunun duyusal seçim yaklaşımını kullanma süreci içindeyken yaşadığı tüm dürtülerin kendilerini anbean davranışlarla ifade etmelerine izin vermesi gerekir. Hayat bir dürtüden diğerine doğru akar ve kesintisiz bir ifade akışı vardır... şimdi–ve–burada gerçekliğinin ifade akışı. Bu süreci uygulamalı ve tüm dürtülerine izin vermeli, onları serbest bırakmalı, kabul etmeli ve içermelidir... *Fütursuzca*!

Daha önce belirttiğim gibi, Duyu Belleği de bir İşçilik tekniğidir ve diğer seçim yaklaşımlarıyla bir arada kullanılır. Diğer yaklaşımları tartışırken Duyu Belleğinin tam olarak nasıl kullanıldığını açıklığa kavuşturacağım.

Duyu Belleğinin daha iyi anlaşılması için size ilk kitabım olan *Rol Yapmayın Lütfen*'e bakmanızı öneririm. Üçüncü bölümün tamamı Duyu Belleğine ayrılmıştır ve bu inanılmaz tekniği anlamanızda ve araştırmanızda büyük destek sağlayacaktır.

2. Mevcut Uyaran

Bu da harika bir Seçim Yaklaşımıdır. Çalışma hazırlıkları yaparken, eğer böyle bir uyaran varsa, "mevcut" olduğu için göz önünde bulundurmanız gereken ilk şey bu olmalıdır. Mevcut Uyaran, kullanımı en kolay seçim yaklaşımlarından biridir. Anlamı, çevrede gerçekten var olan şeyle ilişki kurmaktır. O gerçekten de oradadır! Oyuncu so-

rumluluğunu, metnin zorunluluğunu tanımladıktan sonra, bulunduğu yerde kendisini o yönde etkileyecek birey olup olmadığını kendi kendine sorabilir.

Orada bulunan hemen hemen her şey olabilir, diğer kişi ya da kişiler, mekânın kendisi, bir ses, koku, çevreden gelen enerji, odanın içindeki bir eşya, masanın üzerindeki bir fotoğraf, birinin giyim tarzı vb. Mevcut Uyaran o anda nasıl hissettiğiniz de olabilir. Eğer hissettiğiniz duygusal yaşam, metnin gereklilikleriyle paralel ise, bu uygun bir seçim ve iyi bir seçim yaklaşımıdır.

ÖRNEK:

Diyelim ki başka bir oyuncuyla birlikte bir sahneyi çalışıyorsunuz ve zorunluluğunuz diğer kişiden hoşlanmak ve ona karşı hayranlık duymak. Oyun size bu iki karakterin uzun zamandır, ortaokul yıllarından beri, arkadaş olduklarını söylüyor. Birbirlerine karşı özel bir ilgi ve saygı duyuyorlar, tüm duygularını sahne boyunca serbestçe ifade ediyorlar. Gerçek ise, sizin de buna benzeyen birçok şeyi birlikte çalıştığınız oyuncu için hissettiğiniz ve küçük bir Seçici Vurguyla metnin emrettiği her şeyi hissedebileceğiniz.

Öyleyse sahneye organik olarak yaklaşmak için mevcut gerçeklikleri kullanacak ve yaşamın oradan kaynaklanmasını teşvik edeceksiniz.

ZORUNLULUK: Diğer karakteri sevmek, ona karşı hayranlık duymak ve onunla birlikte olmaktan hoşlanmak.

SEÇİM: Diğer oyuncu

SEÇİM YAKLAŞIMI: Mevcut Uyaran

Mevcut Uyaran gerçekten orada olan bir şeydir. Yaratılması gerekmemektedir. Çeşitli nesnelerin arasında ve değişik biçimlerde var olabilir, ama yine de oradadır.

Oyuncunun bu Seçim Yaklaşımına mekanik olarak yaklaşmasının birkaç yolu vardır:

Eğer bu görebildiğiniz bir şeyse, ona sadece bakar... onunla ilişki kurarsınız. Aynı şey duymak, koklamak, tatmak ve dokunmak için de geçerlidir. Eğer sahnede ürpermek istiyorsanız ve kendiniz de gerçekten üşüyorsanız, dikkatinizin üşümeniz, bundan etkilenmeniz üzerinde toplanmasına basitçe izin verin. Çoğu zaman bu kategoride tek yapmanız gereken, sizi etkileyen nesnenin varlığıyla ilişki kurmaktır.

Mevcut Uyaranla Birlikte Seçici Vurgu ve Seçici Yalıtım Kullanımı

Çoğu zaman bir nesnenin bütünü, sizin üzerinizde oldukça farklı bir etkiye sahipken, sizi etkileyen şey o nesnenin ya da unsurun sadece bir *parçası* olabilir. Örneğin sizin için önemli bir anlam taşımayan bir odadasınız, ama bir köşede sizi çok seven büyükbabanızı hatırlatan eski bir sallanan koltuk görüyorsunuz... odadaki sadece o eşyayla ilgilenmek, piposunun o lezzetli kokusunu aldığınız, onun öykülerini dinlediğiniz ve bir ileri bir geri sallandığınız o güzel çocukluk yıllarınıza karşı sizi kırılgan ve nostaljik kılabilir.

Bu, Seçici Yalıtıma bir örnektir... arzulanan yaşamı uyarmak amacıyla, odanın bir bölümünü ya da içindeki bir eşyayı almak ve sadece o bölümle ya da eşyayla ilişki kurmaktır.

Mekân bir bütün olarak size tiksindirici gelmezken, siz belli bir şekilde hissetmek için halının üzerindeki lekeleri, odadaki tozu ve örümcek ağlarını seçici olarak vurgulayabilirsiniz. Diğer oyuncunun gözlerini seçici olarak yalıtabilirsiniz çünkü onun gözleri sizin için özel bir anlam taşımaktadır. Daha da ötesi, belli duyguları uyarmak için

o gözlerdeki keyif ve yaşamı seçici olarak vurgulayabilirsiniz.

Seçici Yalıtım ve Seçici Vurgu, diğer seçim yaklaşımlarıyla ilişkili olarak kullanılan İşçilik teknikleridir. Diğer seçim yaklaşımlarını tartıştıkça, her durumda nasıl kullanıldıkları daha açık hale gelecektir.

Seçici Vurguyla Birlikte İç Monolog Kullanımı

Mevcut Uyaranı kullanabilmek için bazen oyuncunun içsel düzeyde bir düşünce akışı uyarması gereken zamanlar vardır. Bu, oyuncunun diğer oyuncuyla ilişkili olarak belli bir duygusal bakış açısına sahip olduğu, ama etkilerini canlandırmak için kendi duygularını "kendi kendine anlatması" gereken zamanlardır. Diğer oyuncudan hoşlanmadığınızı düşünelim. Hoşlanmamanızın, onun görünümü ya da sesiyle fazlaca ilişkisi yok; daha çok, tanık olduğunuz davranışlarıyla ilgili. O davranışlar hakkında kendi kendinizle konuştuğunuz bir İç Monolog yapabilirsiniz.

İç Monolog: *Sen gerçek bir pisliksin... o korkmuş küçük kızla nasıl da konuştun! Kızın kariyerine yeni başladığını biliyorsun ve ona büyük adamı oynadın, onu utandırarak kendisini aptal gibi hissettirdin!*

Eğer oyuncu, Mevcut Uyaran Seçim Yaklaşımını bu şekilde kullanırsa, sahnenin repliklerini söylerken, aynı zamanda, arzulanan duygusal bakış açısını uyarır. Bu İç Monoloğu kendisine yarar sağlayacağını hissettiği herhangi bir şekilde çeşitlendirebilir.

Aynı zamanda İç Monologlar, şimdi–ve–burada ne hissettiğiniz hakkında kendinizle konuşarak Mevcut Uyaranla birlikte de kullanılabilir. Gerçeklikler birbiriyle uyuşursa, oyuncu metnin gereğini yerine getirmek için kendi anbean gerçekliklerini kullanabilir. Tüm yapması gereken, dürtüleriyle ilişkili akan bir İç Monologdur.

ZORUNLULUK: Diğer karaktere karşı duyulan sinirlilik, tahammülsüzlük ve hoşgörüsüzlük duygusu.

SEÇİM: Zorunlulukla paralel giden belirli duygular.

SEÇİM YAKLAŞIMI: Mevcut Uyaran (bir İç Monologla desteklenmiş.)

ÖRNEK: *Tanrım, eğer bu aptalın cehaletini döktürmesini bir dakika daha dinlemek zorunda kalırsam, patlayacağım! Onunla ilgili her şey beni çileden çıkarıyor. Beni gerçekten sinirlendiriyor ve buralarda koşturarak önemli görünmeye çalışan bütün bu aptalları gördükçe kusmak istiyorum!*

İç Monolog, karakterinizin sahnedeki duygusunu uyarır ve eğer sahnenin sözlerini Mevcut Uyaran İç Monoloğuyla destekleyerek söylerseniz, metin için sürekli olarak dürtü sağlarsınız.

Yaklaşımın Kullanımı

Metnin zorunluluklarını tanımladıktan sonra oyuncu, ilgili mekân ve kişilerin çeşitli gerçekliklerini ortaya koyarak inceleyebilir, metnin taleplerine yaklaşması için, kullanabileceği herhangi bir şey olup olmadığına karar verebilir. Oyuncunun zaman ayırarak mevcut ortamı derinlemesine incelemesi önemlidir, çünkü bu alanı sadece "tarayarak" başka bir Seçim Yaklaşımında karar kılmak, bazı kusursuz olasılıkların kolayca gözden kaçırılmasına neden olabilir. Mevcut Uyaran bulma konusunda başarınızı sağlama almak için "bilinç akışı" türünde bir anlatım kullanarak tüm ortamı inceleyin.

Nasıl hissetmek istediğinizi, nasıl etkilenmek istediğinizi, sahnedeki diğer insanlarla ilişkili olarak ne hisset-

mek istediğinizi bilin, Oyunda herkesle olan ilişkinizi ve sorumluluklarınızın ne olduğunu anlayın.

Her seferinde tek bir sorumluluk üzerinde çalışın.

ÖRNEK:

Bu sahne üzerinde ya da bu mekânda benim yaşamak istediğim dürtüleri uyandıracak bir şey var mı?

Bütün mekân beni nasıl etkiliyor?

Mekânı, tüm çevreyi taradıkça... Benim duygusal bakış açımı etkileyen ya da değiştiren herhangi bir şey görüyor muyum?.. Görüyorsam... nedir?.. Odanın o köşesi beni nasıl etkiliyor? O eşya beni nasıl etkiliyor?.. Bu benim için ne anlama geliyor?..

Benim için anlamı olan sesler ya da kokular var mı?.. Duyduğum seslerin bazılarını yalıtarak vurgulayacak olsaydım, bu mekânda hissettiklerimi değiştirir miydi?

Peki ya mobilyalar... renkler?.. Her şeyin düzenleniş biçimi?..

Odanın içindeki ışık bana ne hissettiriyor?..

Peki insanlar?.. Bir topluluk olarak onlar hakkında ne hissediyorum?.. Peki her biri hakkında ayrı ayrı ne hissediyorum?

Her birini oluşturan parçaları düşünecek olsaydım nasıl etkilenirdim?.. O adam hakkında ne hissediyorum?.. Genel görünümü?.. Duruşu? Özü?.. Ses tonu?.. Bu oyunda ona hayran olmam ve onu örnek almam gerekiyor. Onda bu duyguları uyandıran bir şey var mı?.. Nedir bu?.. Bunu bir mevcut uyaran seçim yaklaşımı olarak nasıl kullanabilirim?.. Diğerinin kız arkadaşım olması gerekiyor, beni çok heyecanlandırması... ellerimi ondan uzak tutamamam gerekiyor. Bu kadın oyuncuda onu bu kadar çekici bulmamı sağlayacak ne var?.. Gerçekten onu bir sevgili olarak düşünebilmemi sağlayacak kadar beğendiğim yanı nedir?.. Bu fiziksel bir şey mi?.. Eğer öyleyse, hangi

unsurlar?.. Ona gitmek... onunla birlikte olmak istememi sağlayan kişilik özellikleri neler?.. Ve bu unsurlar kendilerini nasıl ortaya koyuyorlar?..

Bu oyun hakkında, karakterin duygusal dokusuna uyan hissettiğim bir şey var mı?

Mekân, insanlar ya da yönetmenle ilgili önyargılarım neler?

Kendi duygularımdan bazılarını yalıtacak ve vurgulayacak olsaydım, bunlar ne olurdu ve bunları nasıl kullanırdım?

Provada, gerçek şeyler olarak tanımladığım, beni karakter gibi hissettiren şeyler oluştuğu zaman bunları anında ve eğer kalıcı izlenimler bırakırlarsa o andan sonra da kullanacağım.

Oyunun iletisiyle bir ilişkim var mı?.. Oyun yazarının söylediği şey benim için bir anlam taşıyor mu?.. Bu bende duygusal bir tepki yaratıyor mu? Bunu, karakterimin gerçekliğini geliştirmek üzere kullanabilir miyim?.. Söylediğim replikler ya da sözlerden herhangi birinin benim için bir anlamı var mı?.. Bunların etkisini istenen yaşamı uyarmak için nasıl kullanabilirim?

Oyunda, oyunculardа, mekânda herhangi bir şey bana hayatımdan bir şeyi hatırlatıyor mu?.. Bunu yalıtsam, vurgulasam ya da abartsam, peşinde olduğum davranışı desteklemekte yararlı bir itici güç olabilir mi?

Mevcut Uyaranla çalıştıkça, yukarıdaki listeye eklemeler yapabilirsiniz. Ancak bu, bir Mevcut Uyaran Seçim Yaklaşımı *incelemesi*ne yaklaşırken kullanmanız gereken özelliklere bir örnektir.

Sahnede kullanabilmeniz için bazen bir seçim olarak kullanmaya karar verdiğiniz nesnenin belli bir unsurunun ya da parçasının üzerinde, biraz ayarlama, tercüme ya da küçük ve yaratıcı bir manipülasyon gerekebilir. Bu da bu

unsurun üzerinde yoğunlaşmak anlamına gelir, böylece o da sizi etkilenmek istediğiniz biçimde etkileyecektir... (*Onun gözlerindeki o parıltıyı seviyorum... beni heyecanlandırıyor!)* Ayarlama: *(O parıltı benim için!.. Bana her bakışında aydınlanıyor ve parıldıyor!*)... Bu sadece, mevcut bir gerçekliğe ilişkin İnanabilirlik Ayarlaması kullanmanın basit bir örneğidir. (*Gözleri gerçekten parıldıyor. Şimdi onlar benim için parıldıyor ve beni özel hissettiriyor, tıpkı karakterin hissettiği gibi.*)

SAHNE:

Kadın ve erkek, bir süredir evlidirler, yan odada uyuyan iki çocukları vardır, her zamanki tartışmalarından birinin ortasındadırlar. Kadın, kocası yeteri kadar para kazanmıyor diye dırdır ederek durmadan ondan şikâyet etmektedir. Adam ise morali bozuk ve kızgın kendini savunmaktadır. Ağır sözleriyle karısının kendisini yıldırmasına izin verir, çünkü içten içe kendisini yetersiz hissetmektedir.

ADAMIN ZORUNLULUKLARI: Karısına, bu ilişkiye ve koşullara karşı hüsran dolu. Kızgın ve savunmacı, aynı zamanda kendini çaresiz ve yetersiz hissediyor... Karısı onun moralini bozuyor. Biraz sevgi kırıntısı kalmış olabilir, ama ona karşı duyduğu kızgınlık ve soğuma, bunu örtüyor.

Metnin zorunluluklarına, çok çeşitli yollarla, neredeyse sonsuz bir seçim olasılıkları listesi ve sayısız seçim yaklaşımı kullanılarak yaklaşılabilir. Ancak bir seçim yaklaşımı olarak Mevcut Uyaran kullanımına bir örnek olması için bunu şu şekilde parçalara ayırabiliriz.

SEÇİM: 1. Karısını oynayan oyuncu.
2. Kendisi hakkında hissettiği seçicilikle vurgulanmış şeyler.

SEÇİM YAKLAŞIMI: Mevcut Uyaran.

Yaklaşımın Mekaniği

Karısına duyduğu kızgınlıkla uğraşırken, oyuncu, kadın oyuncunun kendisini nasıl sinirlendirip kızdırdığıyla ilgili Mevcut Uyaranı kullanabilir... yani: *Onun yüksek perdedeki tiz sesi... beni çıldırtıyor!.. Her replikte durarak yönetmenden anlamın bir tanımını istiyor... Onu boğazlamak istiyorum! Gerçekte çok eleştirici birisi ve sürekli beni eleştirdiğini hissediyorum. Dinlemiyor. Beni dinlemiyor ve bu da bana dikkate alınmıyormuşum hissini veriyor! Biliyorum, bir sonraki repliğini düşünüyor, ama o çok bencil ve kendinden başka hiçbir şeyle ilgilenmiyor! Başlarda onu sevmiştim... Hatta onu çekici bile bulmuştum... ama beni öyle sinirlendiriyor ki onu artık bir kadın olarak bile görmüyorum!*

Yukarıdaki tepkilerin çoğu oyuncunun karşısındaki kadın oyuncuyla ilgili olarak gördüğü, duyduğu ve yaşadığı şeylerden çıkıyor.

Seçim yaklaşımını uygularken yapılması gereken tek şey, o gerçekliklerle ilişki kurmak ve karakterin belli duygularını desteklemek için sahnedeki uygun anları seçmektir. Doğru unsuru uygun anda kullanma süreci yaratıcı manipülasyon denen bir tekniktir. Bu teknik, bu özgül işçilik tekniğinden söz ederken ayrıntılarıyla tartışılacaktır.

Güvensizlik ve yetersizlik duygularıyla ilgili zorunluluklar bölümü için oyuncu o alana ilişkin kendi duygularını seçicilikle vurgulayacaktır. O bir oyuncudur ve çok az iş bulmaktadır, bir oyuncu olarak belli düzeyde başarısız olduğunu hisseder. Şimdiye kadar kazanmış olması gere-

ken şeyi kazanmadığını ve bunun da kariyerini geliştirmek için yeterince çabalamamış olmasından kaynaklandığını düşünür. Çabalamamıştır, çünkü yeteneği konusunda korkulu ve güvensiz hisseder. Tüm bu unsurlar şu ya da bu şekilde doğrudur. Bu yüzden bu oyundaki oyuncu, güvensizlik ve yetersizlik zorunluluğunu yerine getirmek için kendisi hakkındaki mevcut gerçeklikleri kullanmaya karar verir.

Mevcut Uyaranla eşgüdümlü kullanarak, bir İç Monologda, başarısızlık ve korku duyguları hakkında "kendi kendine konuşabilir".

İç Monolog: (*seçici vurgu kullanarak*): *Bu oyunu para için yapmıyorum!.. Oyunculuk hayatımın çoğunda hiçbir şeyin karşılığı olarak çalışmadım!.. Ben bundan daha iyiyim... gerçekten iyi miyim, ama buradayım değil mi? Kadının bana söylediği şeylerin bazıları gerçekten doğru... Kıçımı kaldırmıyorum... Erteliyorum!.. Telefonun çalmasını bekliyorum ve eğer çalmazsa bunalıma giriyorum... Ama buradan çıkıp iş bulmuyorum... Yetenekli olduğumu biliyorum, ama iş bulduğum zaman ölesiye korkuyorum... beceremekten korkuyorum... gergin... huzursuz... Bu hiç de eğlenceli değil!.. Bu cadının bile bir oyuncu olarak hakkımda neler düşündüğünü önemsiyorum!.. Bu büyük bir acı... Bu yaşamı istiyorum, ama bunun hayalden başka bir şey olmadığından emin değilim... Altmış yaşıma gelip hâlâ para almadan küçük oyunlara çıkmaktan korkuyorum... Tanrım!.. Çaresiz hissediyorum!.. O gördüğüm en duyarsız insan!.. Beni incittiğini biliyor ve bundan vazgeçmeyecek. Ondan nefret ediyorum!.. O lanet olası yönetmen de ondan daha iyi değil... Hiçbir şeyden memnun olmuyor, olduğu zaman da bir tek söz söylemiyor... Yaptığım şeyden hoşlandığını sanmıyorum... Umarım beni kovmaz, bunu kaldıramam.*

Bu İç Monolog, karakterin iç yaşamını yaratmak için ne kadar gerekiyorsa o kadar sürebilir. Oyuncu en kışkırtıcı gerçeklikleri seçicilikle vurgulayabilir ve bu İç Monoloğu sahneye "uyması" için ayarlayabilir. O, sahneyi oynarken, hem kadın oyuncu hem de İç Monolog üst üste odaklanır. O, repliklerini söyler ve hissettiklerini bu replikler aracılığıyla ifade eder.

Oyuncular Seçimi belirlemek ve uygulama mekanizmalarını iyileştirmek için Seçimleri ve Yaklaşımları inceleme, deneme fırsatını prova döneminde bulurlar. Prova zamanını uygun bir şekilde kullanmayan bir oyuncu ya ne yapacağını bilmediğinden ya da tembelliğinden, ortaya yaratıcı bir gösteri değil, "cilalanmış bir okuma" çıkarır.

3. Duyusal Öneri

Öneri ile Duyu Belleğini birleştiren bir seçim yaklaşımıdır. Duyu Belleğine giden bir "kestirme yol" olmadığı gibi, bu sürecin yerine de geçmez. Tam bir Duyusal İnceleme mümkün olmadığı zaman kullanılmak üzere tasarlanmıştır. Böylesine çeşitli seçim yaklaşımları olmasının nedeni, bazı yaklaşımların belli metin koşullarında diğerlerinden daha çok işe yaramasıdır. Bu, tıpkı yapılacak bir iş için doğru aleti seçmeye benzer. Nasıl bir marangoz bir şeyi ikiye bölmek için çekiç kullanmazsa, bir oyuncu da o işi gerçekleştirmeyecek bir seçim yaklaşımı kullanmayacaktır.

Oyuncunun, Duyusal Öneriyi diğer yaklaşımlara tercih etmesinin birçok nedeni vardır. Bunlardan biri, bir duygu durumundan diğerine hızlı bir geçiş yapmak olabilir. Bir başka mantıklı neden, zorunluluğu yerine getirmek için kendisini duygusal olarak "aldatma" ve bunun sonucunda da önceden tahmin edilemezlik düzeyini yüksek tutma amacı olabilir.

Bu, kullanımı basit bir seçim yaklaşımıdır çünkü öneri ile destek olacak duyusal soruları birleştirir. Bu tekniğin Duyu Belleği kısmının, önerileri bir organik gerçeklik düzeyinde desteklemesi umulur. Eğer oyuncu nesneyi yaratırken, aynı zamanda, onun varlığı ve eylemleri hakkında öneriler getirmeye çalışırsa, Seçim tarafından daha fazla etkilenme şansına sahip olur. Bu yaklaşımdaki duyusal unsur, öneri unsurlarının zihinselleşmesini ve oyuncunun kendisini itekleyip kolaylaştırılmış duygusal tepkiler vermesini önlemeye yardımcı olur.

ÖRNEK:

Kapıda duruyor... Çıldırmış gibi görünüyor!.. Onun gözlerinde ne görüyorum? (Soruyu duyusal olarak yanıtlayın.) *Yüzünde ne görüyorum?* (Duyusallıkla tepki verin.) *Kızgın... öfkeli... Bana doğru yaklaşıyor... Hareketlerinde bana onun sert olduğunu belli eden şey ne?* (Duyusal tepki.) *Yüzünün rengi nasıl?* (Duyusal tepki.) *Boyu ne kadar uzun?* (Duyusal tepki.) *Cebinden bir silah çıkarıyor!.. Bu silah neye benziyor?* (Duyusal.) *Namlunun açılışını görebiliyor muyum?* (Duyusal.) *Yüz ifadesi nasıl?* (Duyusal.) *Bana nasıl yaklaşıyor?* (Duyusal.) *Silahı kaldırarak bana doğrultuyor!.. Daha da saldırgan görünüyor... Onun duruşunda ne görüyorum?* (Duyusal.) *Yüzünde?* (Duyusal.) *Ağzı neye benziyor?* (Duyusal.) *Bana bakmayı bıraktı... Bana bir şey söylemek ister gibi görünüyor... Şimdi ne görüyorum?* (Duyusal.) *Davranışları nasıl değişti?* (Duyusal.) *Bedeninin tavrı nasıl?* (Duyusal.) *Konuşmaya başlarken ağzı nasıl hareket ediyor?* (Duyusal.) *Beni öldüreceğini söylüyor... İlk duyduğum ses ne?* (Duyusal.)

Yukarıdaki gerçekliği yaratmak için sadece Duyu Belleğini kullanmak bu sürenin on katını alır ve bazı metin ör-

neklerinde, tepki vermek ya da istenen duygusal tepkileri uyarmak için bu kadar zamanınız olmaz. Bu teknik hayali uyaranla olduğu gibi gerçek uyaranla da ilişkili olarak kullanılabilir. Yukarıda verilen, silahıyla kapıda duran adam örneğinin tümü, belli bir duygusal tepki yaratabilmek için hayali bir uyaran olarak yaratılabilirdi. Eğer eli silahlı, sinirli bir oyuncu olsaydı ve sizi öldürecekmiş gibi görünseydi, o önerileri verme ya da o duyusal soruları sorma ihtiyacı duymazdınız.

Bir başka gerçek oyuncuyla ilişkili Duyusal Öneri kullanımında, o anda mevcut olmayan tutum ve davranışlar önerebilir ve önerilerinizi bir Yükleme tarzıyla Duyu Belleği kullanarak desteklemeye çalışabilirsiniz.

Duyusal Yüklemeler, yirmi iki seçim yaklaşımından biridir, bu yüzden daha sonra bu bölümde daha ayrıntılı incelenecektir.

ÖRNEK:

Kadın koltukta oturuyor ve onun kızgın, incinmiş ve üzgün olduğunu görebiliyorum... Koltuğun ne kadarını kaplıyor?.. (Duyusal yanıt.) *Başı koltuğun sırtından ne kadar yüksekte duruyor?..* (Duyusal yanıt.) *Gözlerinde ne görüyorum?..* (Duyusal.) *Ağladığını görüyorum. Yüzünden süzülen yaşlar var... Saçı ne renk?.. Ne kadar uzun?.. Ondan ne gibi sesler duyuyorum?..* (Duyusal tepki.) *Hıçkırarak ağlıyor... Bu kulağa nasıl geliyor?..* (Duyusal.) *Başı öne düşmüş ve ben sadece başının üstünü görebiliyorum. Hıçkırıkları sanki çok daha derinden... Bunu bana fark ettiren ne?..* (Duyusal.)

Duyusal Öneri yapmak üzerine verilen bu her iki örnek de hayali birer seçimle ilişkilidir. Oyuncu böyle bir şeyi belli bir duygu durumu yaratmak, yani bir tür zorunluluğu yerine getirmek için yapar.

Eğer oyuncu bir sahnede başka bir oyuncuyla çalışıyor olsaydı ve ikisi arasında gerçekte olmayan bir ilişki yaratmak isteseydi... diğer oyuncunun davranışını değiştirmek için Duyu Önerisi kullanabilirdi.

ÖRNEK:

(Zorunluluk, ortak geleceğinizi tartışırken diğer karaktere karşı aşk ve sevgi hissetmektir.)

Gözlerinde aşk görüyorum... Bu neye benziyor?.. (Duyusal.) *Bana gülümsüyor... Bütün ağzı bana duyduğu aşkı saçıyor. Gülümsediği zaman ağzına ne oluyor?.. Aşk onun yüzünde kendini nasıl ifade ediyor?..* (Duyusal.) *Bir yumuşaklık görüyorum... bunu bana ne anlatıyor?..* (Duyusal.) *Benimle konuşurken sesinde ne duyuyorum?..* (Duyusal.) *Tüm bedeni bana uzanır gibi... Bunu neresinde görüyorum?.. Bana yaklaştıkça kolları ne yapıyor?..* (Duyusal.)

Bu teknik, oyuncunun sahnede hissetmek istediği şeyleri hissettirmek için gerektiği kadar devam edebilir.

Rüzgârın uğultusunu duyuyorum... Kepenklerin çarptığını... Bu ses neye benziyor?.. Nereden geliyor?.. (Duyusal.) *Yağmur pencereye çarpıyor, fırtına elektrik tellerini koparmış... içerisi karanlık! Yağmurun çatıya çarpışını duyabilir miyim... pencerelere?..* (Duyusal.) *İçeriye sızan ışıkla odanın ne kadarını görebilirim?..* (Duyusal.) *Verandadan gelen garip sesler duyuyorum... Sanki orada birisi var!.. Bu sesler neye benziyor?.. Uzaklık... Yön... Şimşek patlamaları odanın içinde ne yapıyor?..* (Duyusal.) *Korkuyorum... Odadaki eşyaları zor seçebiliyorum ve gölgeler duvarların üzerinde komik şeyler yapıyor... Bu gölgeler neye benziyor?.. Biçimlerini seçebiliyor muyum?..* (Duyusal.) *Omurgamdan yukarıya tırmanan ürpertici bir duygu hissediyorum... bunu sırtımda nasıl hissediyorum?.. Bu duygu nerede başlıyor?.. Omurgamın neresine kadar tırmanıyor?.. (Duyusal.)*

Eğer oyuncu kendi kendini korkutmaya çalışıyorsa, bence sadece burada yazılı olanları yaparak pekâlâ bunu başarabilir. Duyusal Öneri çok kullanışlı bir Seçim Yaklaşımıdır, özellikle koşullara uygunsa.

Yaklaşımın Kullanımı

Arthur Miller'ın *Satıcının Ölümü* (Death of a Salesman) oyunundaki ağıtı kullanalım. Willy'nin karısı Linda, onun mezarının başında, tek başına onunla konuşmaktadır (bir tür tabut monoloğu). Ona evin son taksitini bugün ödediğini söyler ve neden kendini öldürdüğünü sorar. Ona ağlayamadığını anlatır; seyirci, kalbinin paramparça olduğunu açıkça görebildiği halde.

Bu metin için de birçok seçim ve yaklaşım olasılığı var. Yine de bu yaklaşımı kullanarak oyuncu çok sevdiği birinin ölmüş ve gömülmüş olduğunu önerebilir. Ya tabutta gördüğü birisi üzerinde çalışarak bunu duyusal olarak destekleyebilir ya da bir mezarlık yaratarak mezar üzerinde çalışabilir. Her iki durumda da bu kişinin seçimi Linda ve Willy'nin ilişkisiyle benzerlik göstermelidir.

ÖRNEK:

Tabutun içinden onun bedeninin sadece üst kısmını görebiliyorum!.. Yüzü öyle beyaz ve cansız ki... Teni ne renk?.. (Duyusal.) *Ölü olduğunu nereden anlıyorum?.. Doku... Yüzüne dokunacak olsam ne hissederim?.. Doku... Isı?..* (Duyusal.) *Öyle huzurlu görünüyor ki... Uzun zamandır ilk defa... Bedeni nasıl yerleştirilmiş?.. Neresinde makyaj kullanmışlar?..* (Duyusal.) *Çok erken öldün... Kendi kendini öldürdüğünü söyleyebilirim... Ölünce yüzü değişti mi?.. Hangi özellikleri değişmiş?..* (Duyusal.)

Diyalog (Diyaloğun bütünü kullanılmamıştır): "Willy, hoşça kal demeye geldim... (*Orada kıpırtısız yatıyor...*

Bedeni yarı şeffaf görünüyor. "...Seninle yalnız kalmak istemiştim, Willy... Ağlayamadığım için üzgünüm..." (*Elleri nasıl kavuşturulmuş?.. Elleri ne renk?.. Kaç tane parmak görüyorum?..*) "Evin son taksitini bugün ödedim..." (*Parmağında ona verdiğim yüzük var... Üzerinde nasıl bir taş var?.. Taşın biçimi nasıl?.. Metalin rengi?..*) "Şimdi özgür ve rahatız, Willy... özgür ve rahat..." (*Az sonra gelecekler ve onu gömmeye götürecekler...* Yüzünde çizgi görüyor muyum?.. *Çektiği acının izi var mı?.. Bunu nerede görüyorum?*) "Of, neden... Willy bunu neden yaptın?.. Bunu sana yaptıran neydi Willy?" (*O öldü, beni duyamaz!.. Onu götürmeye geldiklerini duyuyorum.*) Hoşça kal Willy, hoşça kal sevgilim!.."

Seyirci sahnenin üzerinde bir oyuncu görür... boş bir sahnenin üzerinde. Oyuncunun yaratmış olduğu şeyi görmezler. Yazılı sözcükleri duyarlar, ama oyuncunun içsel organik duygusal yaşantısını yaşarlar. Ne üzerinde çalıştığını bilmezler ve bilmemelidirler!

ZORUNLULUK: Yas, pişmanlık ve onun intiharı üzerine şaşkın bir çaresizlik duygusu.

SEÇİM: Oyuncunun yaşamından bir koşutluk kurulabilecek, gerçek bir kişi, ölmüş ya da sağ bir kişi.

SEÇİM YAKLAŞIMI: Duyusal öneri.

4. Uyarıcı Sözcükler

Bu, yaşamınızda edindiğiniz deneyimler ya da sahip olduğunuz belli inanç yapılarıyla ilişkilidir. Bu Seçim Yaklaşımı, birçok başkası gibi, belli metin koşulları içinde oldukça iyi işler. Bir oyuncu seçimler ve yaklaşımlar ararken, uygun seçimi bulmaya çalışır. Seçimin en iyi şekilde işlemesini sağlamak için ise, sahneye uygun bir seçim

yaklaşımına ihtiyacı vardır. Bu seçim yaklaşımı zorlayıcı olmamalı ya da belli bir sahnenin ritmini ve akışını engellememelidir.

Örneğin eğer oyuncu çok fazla repliği olan ve oldukça hızlı konuşan, bir düşünceden diğerine yıldırım hızıyla geçen bir karakteri oynuyorsa, duyusal bir seçimi çok iyi kullanamaz, çünkü bu onun sahneye karşı olan davranışsal zorunluluğuyla çatışır. Bu yüzden doğru seçim yaklaşımını seçmek, oyuncunun bir metin parçası üzerindeki başarısı için can alıcıdır. Hangi seçim ve yaklaşımın kullanılacağı hakkında doğru kararları verme ustalığı, incelemek, denemek ve başından geçirmiiş olmaktan gelir. İşlemeyen bir yaklaşımı denemek, doğru olanı bulmak kadar yararlı bir iştir, çünkü başarılarımız kadar başarısızlıklarımızdan da bir şeyler öğreniriz.

Uyarıcı Sözcükler, yaşamımızdaki belli bir deneyimin duygusal yaşamını yeniden uyarmak amacıyla, kendi kendinize bu deneyimle ilgili sözcükler ya da kısa cümlecikler söyleme sürecidir. Diyelim ki oyuncu, bir oyunun ya da filmin bir sahnesinin duygusal zorunluluğunu tanımlar. Yaşamak istediği şeyi çok açık bir biçimde anlar ve bu parçadaki karakterde var olan duygusal yaşamın aynısını hissettiği belli bir yaşantısını hatırlar. Tüm bu yaşantıyı Duygu Belleği yoluyla yeniden yaratmak ya da bu yaşantının bazı parçalarında Duyu Belleği kullanmak, çalışma zamanı açısından çok uzun sürebilir ya da oldukça karmaşık bir durum alabilir. Bu yüzden oyuncu Uyarıcı Sözcükler kullanmaya karar verebilir.

ÖRNEK:

Akşamüstü... evimde oturuyorum... şehre bakıyorum... Hava kararıyor... sıkıntılı... Günün bu saatinden hoşlanmıyorum... Aramasını bekliyorum... Telefon orada duruyor... Siyah telefon... hiç ses çıkarmıyor... Yorgun... Sıkıntılı...

Yalnız... Neden aramıyor?.. Güneş batıyor... Şehir grileşiyor... karanlık... çok yalnız hissediyorum... Evin içinde hiç ışık yanmıyor... karanlık... yağmur başladı... yağmurdan nefret ediyorum...

Uyarıcı Sözcük Tekniği, bir sahneye hazırlık olarak yüksek sesle ya da bir İç Monolog işçilik tekniği yardımıyla çalışılabilir. Bu örnek, yalnızlık, bunalım duyguları ya da birinin yokluğuna ilişkin yoğun bir duygu uyarmak için kullanılmış olabilir. Eğer bunlar oyuncunun uyarmak istediği duygusal yaşamın nitelikleri ise, bu iyi bir seçim olurdu.

ZORUNLULUK: Yalnızlık, bunalım... başka bir kişinin yokluğunda duyulan incinme ve ümitsizlik duygusu.

SEÇİM: Oyuncunun yaşamından bu özgül yaşantı.

SEÇİM YAKLAŞIMI: Uyarıcı Sözcükler (bir İç Monolog kullanımıyla uygulanır).

Eğer oyuncu bu yaklaşımı duyabilir, yarı duyulabilir bir biçimde ya da bir İç Monolog olarak sessizce kullanırsa, bu yaşantı sırasında var olan duyguların tamamını ya da bir kısmını uyarabilir. Bu tekniğin başarısı, bu süreci yaşayan kişinin duygusal dokusuna seslenecek doğru sözcük ve cümle öbeklerinin seçimine bağlıdır. Bu deneyimi birkaç kez yaşarsanız, en cazip, en kışkırtıcı cümleleri ve sözcükleri bulacağınızdan emin olabilirsiniz.

Yaklaşımın Kullanımı

Bu farazi metin parçasında, karakter mekândan fazlasıyla etkilenmiştir. Ayakta durarak denize bakmakta ve cennet gibi bir adada olmanın keyfini ifade etmektedir.

Kumların üzerinde güneşlenen diğer kişiye, tüm yaşamını böyle bir yerde olmanın hayalini kurarak geçirdiğini ve böyle çevrelerde sıradan yaşamın ne kadar gerçekdışı göründüğünü söyler. Sadece onu izleyerek bile, derisinin her gözeneğiyle bu çevrenin güzelliğini içine emdiği açıkça görülebilir.

Oyuncu, böyle bir mekânı ve böyle bir yaşantıyı, kendi yaşamından çekip çıkarabilir, çevreyi duyusal olarak yaratmak yerine, Uyarıcı Sözcükler yardımıyla bu yaşantıyı yeniden yaratmayı seçebilir.

İç Monolog ile Uyarıcı Sözcükler: *Bu inanılmaz... kokular... kıyıya çarpan dalgalar... bu seslere bayılıyorum... güneş... alçalıyor... Bu, nefes kesici... Karmel... ona bayılıyorum... kayalar... martılar... Robinson Jeffer'ın evinin önünde durmak, hepsini hissediyorum... Rüzgâr... Saçlarımı uçuruyor... deniz yosunu... günbatımı... Burası beni, dünyada hiçbir yerin hissettirmediği gibi hissettiriyor... Bu ruh... bu duygu... bu güzellik.*

Bunu kendi kişisel yaşantılarımdan birinden çıkardım. Bu, tanımlanan farazi metin için kusursuz bir seçim olabilir. O sözleri ve cümlecikleri söylerken o mekânı hissediyorum. O zaman yaşadığım duygu geri gelince, tekrar tekrar o inanılmaz yaşantının tadına doyabiliyorum.

Tüm Seçim Yaklaşımları için olduğu gibi, bunlar da diğerleriyle bağlantılı olarak kullanılabilir. Örneğin oyuncu Duyu Belleği kullanarak bir mekân yaratmak istedi ve sonra da oyunun diyaloğunun altında Uyarıcı Sözcükler kullandı; bu, iki Seçim Yaklaşımı arasında iyi bir işbirliği olabilir. Oyuncu her zaman, isteneni ve en elverişli olanını yapmalıdır. Kendisi için fazladan iş çıkarmaktan kaçınmalıdır, çünkü bunun her şeyi karmaşıklaştırmaktan başka bir getirisi olmaz. Tüm Seçim Yaklaşımları araçlardır; bir sona ulaştıran araçlardır ve bunun için kullanılmalıdırlar.

Bir İnanç Yapısına İlişkin Uyarıcı Sözcüklerin Kullanımı

Bu yaklaşımın kullanımı sadece olaylar ya da yaşantılarla sınırlı değildir. Hepimizin hakkında güçlü hisler duyduğu şeyler vardır: inançlar, ilkeler, ahlak, adalet anlayışı, yaşam anlayışı, aşklar, nefret ettiğimiz şeyler vb. Bu inanç ve idealler, metnin çeşitli zorunluluklarını yerine getirmek için kullanılabilecek seçimleri etkiler ve kışkırtır. Oyuncu bu inanç yapılarının herhangi birine ilişkin sözcükler ya da cümleler kullanabilir ve bu inançların güdülediği tepkileri alevlendirmeyi umabilir. Derslerde, bir inanç yapısının kullanımını tanıtmak için sıkça kullandığım örnek, faşizme ve Nazilere duyduğum büyük öfke, reddediş ve korkuyla ilgilidir. Ne zaman bu yapıdaki duyguların bir karışımına ulaşmak istesem, bir Uyarıcı Sözcük yaklaşımı kullanırım.

ÖRNEK:

Şiddetten nefret ediyorum... önyargıdan da... Diğer insanlar arasında ayrımcılık yapan... cinayet işleyen insanlardan... diğerlerini katletmek için giysilerinin ardına saklanan insanlardan nefret ediyorum... Faşizmden... Nazilerden... Neo Nazilerden... Klandan... Hitler'den... Nefretten... Beyaz üniformalardan... Yanan çarmıhlardan... Ku Klux Klan'dan... SS'ten... Kahverengi Gömleklilerden... Cinayetten, katliamdan... siyanürden nefret ediyorum... yoksul insanlar... masumlar... çocuk ölümleri... ölüm kampları... Yahudiler... Auschwitz... Üçüncü Reich... firınlar... altı milyon Yahudi'nin imha edilmesinden nefret ediyorum... Tanrım...

Bu beni, öldüresiye öfkelendirmekle kalmıyor, aynı zamanda üzgün ve çaresiz kılıyor; insanın insana bunu yapabileceğine inanamıyorum.

ZORUNLULUK: Öfke ve hiddet... yoğun üzüntü duymak. Hırs... çaresizlik ve şüphecilik.

SEÇİM: Faşizm ve Soykırımla ilişkili inanç yapısı

SEÇİM YAKLAŞIMI: Uyarıcı Sözcükler (İç Monolog).

Tüm bu seçim yaklaşımları yedi ana zorunluluk alanıyla çalışmak üzere kullanılabilir. Uyarıcı Sözcükler bir karakter unsuru zorunluluğu üzerinde çalışmak için de kullanılabilir. Bu da oyuncunun tüm oyun boyunca kişilik prizmasının o yüzeyi "haline gelecek" şekilde kendi kişiliğini sürekli olarak etkilemek için bu yaklaşımı kullanmasıyla başarılır. Örneğin karakter saldırgan, şiddet yanlısı bir kişi olursa, oyuncu kendisini o şekilde hissettiren bir inanç yapısı seçebilir. Bir İç Monoloğa sürekli olarak yeniden yatırım yaparak ve belli bir inanç yapısını öne çıkararak, oyuncu sürekli olarak kendi saldırganlık, öfke ve şiddet duygularını alevlendirir.

Hissettiğiniz Herhangi Bir Şeye İlişkin Uyarıcı Sözcüklerin Kullanımı

Yaklaşım, daha önce sözü edilen iki alandan biriyle sınırlı değildir. Kendisi bir İşçilik tekniği olacak şekilde ayarlanabilir. Eğer oyuncu sahnenin herhangi bir anında kendi hissettiği şeyin korunabileceğine ya da istenen duygu durumunu öne çıkaracağına karar verirse, bu yaklaşımı kullanarak öne çıkarmak isteyebileceği herhangi bir dürtüyle ya da diğer oyuncuyla ilişkili bir Uyarıcı Sözcük İç Monoloğuna başlayabilir.

İki kişilik bir sahnenin tam ortasında, birlikte çalıştığı oyuncu tarafından cezbediliyor olma duygusu uyandırmak isteyebilir; çünkü bu, sahnenin zorunluluklarından biridir.

ÖRNEK:

SAHNE:

(Büyük bir mağazanın kozmetik reyonunda.)

ERKEK: Bu harika kokuyor, nedir bu? (Uyarıcı Sözcük İç Monologu: *Güzel bir kadın... hoş tenli... yumuşak... Güzel saçlar, dokunmak istiyorum... Dokunmak nasıl duygu verirdi... dudaklar... güzel... oo... dişler... evet... kesinlikle evet.*)

KADIN: Bal–à–Versailles.

ERKEK: Bu sizin kullandığınız mı? (*Sesi... harika... sesinden... görünüşünden çok hoşlandım...*)

KADIN: Yo, hayır! Bu benim için pahalı; kimseye söylemeyin, ama ben caddenin aşağısında çalışıyorum ve haftada iki üç gün öğle tatilinde gelip tezgâhtaki numuneden biraz sürüyorum. Sizce bu hırsızlık mı?

ERKEK: (*Yüzünü kırıştırmasını sevdim... Dişlerindeki ayrılık... çok sevimli... sanırım âşık oldum.*) Eh, hırsızlıksa bile, iyi bir nedeni var.

Uyarıcı Sözcükleri neredeyse her çerçevede kullanabilirsiniz. Bunu, derindeki duygularınızı içsel olarak söze dökmek, bir düşünce sürecini yaratıcı bir biçimde manipüle etmek, sahnedeki diğer oyuncular hakkında hissettiklerinizi kesintisiz beyan etmek için kullanın.

5. İnanırlık

Bu, seçim yaklaşımları grubunda en eğlenceli olanıdır. Tek başına yapılabilir, ancak bir sahnede iki kişi birlikte kullandığı zaman çok önemli bir araçtır. İki oyuncu, belli bir metnin gerektirdiklerini bilerek, zorunlulukları ve çatışma unsurlarını tanımlayabilir ve inanırlığı birlikte oluşturabilirler. Yaklaşım, biraz gerçek ile birçok gerçek-

dışının karışımıdır; bu da gerçeklik silsilesiyle başlamak ve sahnedeki ilişkinin var olabilmesi için yeni unsurlar eklemektir. İki oyuncu sahneyi birlikte çalışmaya hazırlanırken önce İnanırlık Yaklaşımını uygulayabilirler. Daha sonra da inanırlığın uyardığı yaşamı sahne davranışına uyarlayabilirler. Eğer oyuncular oynanan sahne içinde de inanırlık sürecini devam ettirme gereksinimi duyarlarsa, bunu bir İç Monolog biçiminde yapabilirler, bu da sadece küçük bir ayar değişikliği gerektirir.

Örnek olarak *İyi Geceler Anne* gibi bir oyunu ele alalım. Bu oyunda kız evlat, oyunun onuncu dakikasında, annesine kendini öldürmeye karar verdiğini bildirir. Bu karara akılcı bir biçimde varmıştır. Yaşamına devam etmesi için bir neden olmadığını, tüm istediğinin huzur ve bir daha uyanmak zorunda olmamak olduğunu hisseder. Bu noktadan sonra, anne kızını intihardan vazgeçirmeye çalışır.

Bu metnin gerçekliklerine yaklaşan iki kadın oyuncu, her provanın başlangıcında ya da her gösterim öncesinde İnanırlık Seçim Yaklaşımını kullanabilir. Bu inanırlık, oyunun sahnelerine kolaylıkla taşınabilir.

ÖRNEK:

KADIN: (Oyunun koşullarıyla koşut kişisel gerçekliğini kullanarak.) Biliyor musun... gerçekten hayattan yoruldum!.. İntiharı çok fazla düşünür oldum!

ANNE: Hadi, canım... biraz bunalımdasın ve bu konuşan sadece senin ruh halin.

KADIN: Hayır, değil! Bunu istiyorum, gerçekten de bu mücadeleden bıktım, usandım! Her gün uyanıp aynı şeyleri tekrar tekrar yapmaktan! Her şey hep aynı!.. Hayatta neyim var, Susan?.. Otuz yedi yaşındayım... ucuz bir dairede oturuyorum ve eve gitmekten nefret ediyorum... Arabam parampar-ça, hep parasızım... tahsilat bürolarına çekim

postada diye yalan söylemekten bıktım... On beş yıldır oyunculuk kariyeri yapmaya çalışıyorum, gele gele nereye geldim? Tanrı aşkına, bir menajerim bile yok!..

ANNE: Bir tek kendinin mi bu durumda olduğunu sanıyorsun?.. Aynı durumda olan bir sürü insan var... Onlar devam ediyorlar, hâlâ ümitleri var.

KADIN: O insanlar umurumda bile değil!.. Ben sadece kendimi düşünebilirim. Ne için ümit edeceğim, yine aynı şeyin devam etmesi için mi?

ANNE: Kendine acıyorsun, Barbara, pekâlâ, ama ümit edeceğin çok şey var... Sen iyi bir oyuncusun. Çekicisin.

KADIN: Bana o saçmalıkları anlatma!.. Niçin benimle aynı düzlemde konuşmuyorsun?.. Arkadaşım olman gerekmez mi?.. Beni daha iyi hissettirmeye çalışma!.. Hayatımda iyi bir tek şey düşünemiyorum.

ANNE: Ben senin arkadaşınım ve seni gerçekten önemsiyorum! Burada oturup sahip olduğun her şeyi inkâr etmeni dinleyecek değilim! Neden benimle duyguların hakkında daha sık konuşmuyorsun?.. Neden her şeyin üst üste birikerek seni silip süpürmesine izin vermek yerine beni çağırmıyorsun?.. Bunları konuş benimle!

KADIN: Bu gerçekten komik, Susan... Jerry'nin terk ettiği gece... seni aradım... Gerçekten kötü bir gündü... ama sen meşguldün... önemli bir toplantıdaydın, öyle değil mi?.. Benimle konuşmaya vaktin yoktu.

ANNE: Bekle bir dakika! O akşam, daha sonra seni aradım, sen konuşmak istemedin. Benimle konuşman için telefonda yarım saat dil döktüm, ama sen konuşmadın... Ben senin için oradaydım... Uzun zamandır senin iyi bir arkadaşın oldum, ama konuşma biçimin... o bile senin için bir şey ifade etmiyor!

KADIN: Ne komik, değil mi, hepimiz kendimizi düşünüyoruz?.. Benim içim kanıyor... sense, benimle olan arkadaşlığını savunuyorsun... Bunun seninle bir ilgisi yok, Susan... Anlıyor musun? Ben sadece bitirmek istiyorum... Her sabah uyanıp o çürük tavana bakmayı... ve neden yataktan çıkmam gerektiğini düşünmeyi bitirmek...

ANNE: Üzgünüm, Barbara... çok bencilce davrandım... Ne hissettiğini anlıyorum... Bak, bırak senin için bir şey yapayım. Ne yapabilirim? Ben...

KADIN: Sağol... Susan, kimsenin yapabileceği bir şey yok... Hatalarımı yapmamış gibi gösterebilir misin? Yetişkin sayılabilecek bir oğlum var ve onu neredeyse hiç tanımıyorum... Geriye dönüp onu babasına bırakmak yerine yanımda tutmama yardım edebilir misin?.. Bunu yapabilir misin, Susan?

ANNE: Kendi kendine dövünmeyi bırakmalısın, Barbara... Bunu, onun iyiliği için yaptın. Yaptığın şey bencilce değildi... Parasızdın. Turnedeydin. Onunla başka ne yapabilirdin ki?

KADIN: Evde kalıp bir anne olabilirdim!

Bu örnek, oyunda anne ve kızın arasında var olan ilişki unsurlarıyla duygusal yaşamı canlandırmak için İnanırlık yöntemiyle, iki oyuncu arasında yapılan bir doğaçlamadır. Susan ve Barbara adındaki oyuncular hakikatle (bu hakikatin bir kısmı seçicilikle vurgulanmış olabilir, ama yine de hakikattir), yani kendi yaşamlarında ve birbirleriyle olan ilişkilerinde var olan gerçek şeylerle başladılar. Daha sonra, bunun onlar için tüm bir gerçeklik olmasını umarak, bir doğaçlama çerçevesinde, gerçek olmayan başka unsurları dokuma yapar gibi eklediler. Bu, uygulamada da rast giderse, ilişki zorunluluğu ve oyunda duygusal alanda meydana gelen şeyin büyük bir bölümü oyuncular arasında yaratılmış olur.

Doğaçlamadaki hakikat, her iki oyuncunun da birbiriyle arkadaş olması ve birbirlerini gerçekten önemsemeleridir. Barbara gerçekten de sık sık bunalımdadır... Bir oyuncu olarak yeterince başarı göstermediğini hisseder. Barbara gerçekten de otuz yedi yaşındadır ve hakikaten, yaşlanma konusunda biraz kaygılıdır. Kendine bakmak için pek severek yapmadığı başka işlerde de çalışır ve bazı parasal kaygıları vardır. Barbara yakın zamanda bir adamla olan ilişkisini bitirmiştir... ve bu konuda kötü hissetmektedir. Gerçekten bir oğlu vardır ve yıllarca babasıyla birlikte yaşadıktan sonra şimdi yine ona dönmüştür.

Susan, Barbara'dan daha yaşlıdır ve birçok konuda onun için sorumluluk hisseder. Susan sık sık Barbara'dan dolayı hüsrana uğrar, çünkü Barbara'nın kendisini dinlemediğini ve kendi köşesine çekildiğini hisseder.

Barbara gerçekten de her şeyi boş vermekten... çekip gitmekten söz eder...

Bunlar, gerçekliğin temel unsurları... ve oyunla ilişkili olarak, oldukça fazla sayıda koşutluk olduğunu söyleyebilirim. Ancak sahnenin zorunluluklarını yerine getirecek yeterince hakikat mevcut değildir. Bu yüzden, doğaçlamada sözü edilen diğer tüm unsurlar ve şeyler gerçekdışıydı. Bunlar, sürecin işlemesini sağlayan İnanırlık eklemeleriydi.

Bu doğaçlamada hakikat olmayan şey, Barbara'nın yaşam mücadelesinden yorgun düşmüş olmasına karşın, gerçekte hiç intihardan söz etmemiş olmasıdır. O, işini ilerletmeye çalışan, üretken biridir ve bir menajeri vardır. Mali sorunları doğaçlamada anlattığı kadar şiddetli değildir. Güzel bir dairesi ve oldukça iyi bir arabası vardır. Birlikte olduğu adamla ilişkisini bitirmiştir ancak terk eden adam değildir. Oğluyla oldukça iyi bir ilişkisi vardır. Barbara, Susan'ı telefonla aramamıştır ve Susan ona meşgul olduğunu, onunla konuşamayacağını söylememiştir. Barbara'nın hayatında, doğaçlamada değinmemeyi tercih ettiği gerçekten iyi şeyler vardır.

İnanırlık Yaklaşımı, tüm bir gerçeklik dokusu yaratmak üzere tasarlanmıştır. Eğer oyuncular gerçeği, gerçekdışıyla ustaca karıştırmayı becerirlerse, bir müddet sonra ayırt edilemez hale gelir. İstenen sonuçları verebilmeleri için koşulları yapılandırırken, hem gerçeği hem de gerçekdışını seçicilikle vurgulamak önemlidir.

Oyuncular, oyunun diyaloğuna başladıktan sonra, yaratmış oldukları gerçeklikleri destekleme ihtiyacı duyarlarsa, bir İç Monolog kullanarak inanırlığı sürdürebilirler.

ÖRNEK:

BARBARA: *Onun için öğüt vermek kolay... Anne olmak hakkında ne biliyor ki... Evlenmemiş bile... Kendimi başkalarına karşı savunmaktan bıktım.*

SUSAN: *Bencillikten bahsediyor... Şu anda kendisi bencillik yapıyor... Kendisine acıyor... ve benim de yaşamak zorunda kaldığım şeylerden yakınıyor... Peki ya ben? Neden her zaman kendisinden bahsediyor?..*

Oyundaki diyaloğun altındaki bu tür bir İç Monolog, metnin duygusal yaşamını beslemeye devam eder. En uygun duygusal bakış açısını uyarmak için kendi kendilerine söylediklerini yaratıcı bir biçimde manipüle edebilirler.

ZORUNLULUK: Derin bir keder... Mutlak bir ümitsizlik. Var olmayı durdurma kararı. Tüm hayal kırıklıklarını ve acıyı bitirme isteği.

SEÇİM: Konuşma konuları... Oyuncunun değindiği gerçeklikler ve gerçekdışı olanlar. Kendi yaşamından, zorunluluğun karşılanmasını sağlayacak

duygusal yaşamı teşvik edici unsurlar.

SEÇİM YAKLAŞIMI: İnanırlık.

Elbette anne için zorunluluk farklı olacaktır, çünkü kızını intihardan vazgeçirmek için güçlü bir istek duyacaktır. Ancak seçim ile seçim yaklaşımı aynı olacaktır.

Lütfen şunu iyi anlayın: Yukarıda listelenen zorunluluğa ek olarak, oyun içinde daha birçok zorunluluk vardır; annesiyle, kocasıyla, babasıyla, oğluyla ve erkek kardeşiyle ilişkilerinin İlişki Zorunlulukları. Aynı şekilde Zaman ve Mekân Zorunluluğu, Karakter Zorunlulukları vardır. Her bir zorunluluk sorumluluğu, işçilik, seçimler, seçim yaklaşımları yoluyla ele alınmalıdır.

İnanırlık, bir sahne için belli bir OLMA durumuna geçmeye hazırlık olarak da kullanılabilir. Kendi kendinize de kullanabilir ve diğer oyuncunun bilgisi olmadan, karar vermiş olduğunuz amaca hizmet etmek üzere yapılandırabilirsiniz.

Bir sahnede, bir oyuncunun diğer karaktere karşı aşk ve arzu hissetmek zorunda olduğunu düşünelim. Bunun yanı sıra, onun da kendisine âşık olduğu ve saygı duyduğu konusunda kendisine güvenmektedir.

SAHNE:

(Kanepede oturmuş şarap içmektedirler; ışıklar loş ve arkadaki müzik yumuşaktır. Bir evlenme teklifi için kusursuz bir ortam.)

ERKEK: (Kendisine bir İnanırlık uygulayarak: *Bana bakışı hoşuma gidiyor! Söylediklerimi dinlerken her zaman dikkatli... Beni fazlasıyla çekici bulduğunu görebiliyorum! Müthiş bir oyuncu olduğumu düşündüğünü görebiliyorum... Bunu söyledi de. Dün provaya başlamadan önce beni öpmek is-*

tedi... Benim hakkımda söylediği harika şeyleri diğer insanlar bana anlattılar!.. Bakışlarına bayılıyorum... Onu kollarımın arasına almayı ve onunla sevişmeyi ne kadar da isterim... Ona sarılırken keyifle inlediği sevimli bir hali var.) Seni seviyorum... Bunu biliyorsun değil mi?

KADIN: Ben de seni seviyorum!

ERKEK: (*Bu doğru... sanırım gerçekten seviyor... Provada değiştiği o günü hatırlıyorum, bana âşık olduğu günü, o anı gördüm!..*)
Düşünüyorum da belki... biz... birlikte daha fazla zaman geçirebiliriz. (*Sanırım ona geceyi benimle geçirmesini önerirsem buna atlayacaktır, belki bunu yaparım!*) Yani demek istediğim çok zaman... bilirsin... sonsuza kadar!

KADIN: Sen ne diyorsun, Joe?

ERKEK: Benimle evlenip evlenmeyeceğini soruyorum!

KADIN: Evet!!!

ERKEK: (*Biliyordum! Bu soruya atladı!.. Bu kadın benim için çıldırıyor!*) Evet mi?.. Sadece evet mi?

KADIN: Yani eğer istersen... tereddüt ederim... soğuk davranırım... bunun çok ani olduğunu ve buna hazır olmadığımı söylerim sana! Ama gerçek şu ki aylardır bana bunu teklif etmen için seni ayarlamaya çalışıyordum.
(Gülerler ve tutkuyla sarılırlar.)

Bu örnekte oyuncu İnanırlığı kişisel olarak kullandı. Bu süreci bir İç Monolog olarak işledi ve kadın oyuncu onun yaklaşımının ne olduğunu bilmek zorunda değildi. Elbette, isteseydi herhangi bir zamanda bunu onunla paylaşabilirdi. İki oyuncu İnanırlığı birlikte kullandıkları zaman, onu istedikleri şekilde yapılandırabilirler; yaratmaya çalıştıkları gerçekliklerin uyarılmasını kolaylaştıracak herhangi bir şekilde.

Bu sahne örneğindeki gerçeklikler şunlardı:

1. Kadın oyuncu ondan gerçekten hoşlanır.
2. Kadın oyuncu epeyce dikkatlidir.
3. Sevgisini ve sıcaklığını ifade eder.
4. Ona iyi bir oyuncu olduğunu söylemiştir.
5. Birbirlerini kucaklamışlardır... arkadaşça bir *kucaklaşma.*
6. Erkek oyuncu ona sarılmak ve onunla sevişmek ister.

Gerçekdışı unsurlar ise şunlardı:

1. Kadın onu çok çekici bulduğunu hiç söylememiştir.
2. Onun müthiş değil, iyi bir oyuncu olduğunu söylemiştir.
3. Hiçbir zaman onu öpmek istediğini belirtmemiştir.
4. Ona sarılırken keyif duyduğunu belirten bir hareketi olmamıştır.
5. Ona âşık olduğu bir gün yoktur.

Gerçekliklerin gerçekdışı olanlarla karışımı, bu ortama tam inanç geliştiren erkek oyuncu için bir hakikat ağı yaratabilir.

ZORUNLULUK: Aşk ve cezbedilme hissetmek... Onun kendisi için çıldırdığına ve kendisini ümitsizce arzuladığına inanmak.

SEÇİM: Kendisiyle ilişkili belli gerçekliklerin yanı sıra, İç Monolog kullanarak bunlarla iç içe geçirdiği gerçekdışı şeyler.

SEÇİM YAKLAŞIMI: İnanırlık, İç Monolog işçilik yöntemi kullanımıyla.

Aldatmacalı İnanırlık

Bu, diğer oyuncunun bilgisi olmadan, doğaçlama yoluyla uygulanan bir süreçtir. Her iki oyuncu da metni

okumuş olarak, zorunlulukların ve sorumlulukların neler olduğunu bilirler. Nereye gitmek istediğini bilerek oyuncu sahne için gerekli belli bir ilişki türünü ve duygusal yaşamı uyarmak için bir doğaçlamayı yaratıcı bir biçimde manipüle edebilir.

Eğer sahne iki karakter arasından sürekli bir ilişki çatışmasının yanı sıra, sürtüşmeden doğan gerginlik ve hoşgörüsüzlük de gerektiriyorsa, erkek oyuncu çalışmaya başladığını bildirmeden kadın oyuncuyla konuşmaya başlar... Yaklaşımın *aldatmaca*sı burada yatar:

ERKEK OYUNCU: Cindy, biliyorsun, saatlerce burada oturup provaya gelmeni beklemeye içerliyorum... Her zaman geç kalıyorsun!.. Bunun kaba ve düşüncesizce bir davranış olduğunu düşünüyorum!

KADIN OYUNCU: Yok canım! Her zaman gecikmiyorum... ve biliyorsun ki bugün arabam çalışmadı, o yüzden geciktim... İçerlemekten söz etmişken... Ben de senin bana karşı şu tutumuna içerliyorum... Kahretsin, ne zamandan beri yönetmen oldun???!!!

ERKEK OYUNCU: Sen bulmaya çalışırken o kadar fazla vakit kaybediyoruz ki, orada burada oturup beklemekten hoşlanmadığımı sana söylemek için yönetmen olmam gerekmiyor!

KADIN OYUNCU: Bunların hepsi saçmalık! Sen beni kızdırmaya mı çalışıyorsun? Çünkü eğer öyleyse... bunu başarıyorsun!

ERKEK OYUNCU: Bak, birlikte çalışmak zorundayız, bu yüzden kötü bir durumda elimden gelenin en iyisini yapmaya çalışıyorum... Lütfen sen de profesyonelliği andıran bir şekilde işini yapar mısın!

KADIN OYUNCU: Cehenneme kadar yolun var, Ray! Bana kızgınsın çünkü bu oyunda kendi rolünü toparlayamıyorsun... Öyle değil mi?

Tüm diyaloğun gerçek olması gerekir. Kadın oyuncu bunun bir Aldatmacalı İnanırlık doğaçlaması olduğunu bilmez ve eğer erkek oyuncu en iyi sonuçları istiyorsa bilmemelidir. Erkek oyuncunun saldırısına gösterdiği tepki, erkek oyuncunun kendi gerçekliğini besler ve her ikisi de bunu bilmeden önce, sahnenin gerçekliklerine tamamen organik bir düzeyden girerler. Doğaçlamanın herhangi bir noktasından sahneyi başlatabilirler. Doğaçlamayı duygusal olarak sahnenin repliklerine taşırlarsa, bu yaşam heyecan verici olabilir.

Aldatmacalı İnanırlık yaklaşımı kullanmanın bazı olası sonuçları vardır; kadın oyuncu öyle kötü hisseder ki çekip gidebilir. Bu denemeden sonra, kadın oyuncu bu olayı "olmuş" gibi alabilir... ve bu şekilde kontrol edilmekten çok öfkelenmiş olabilir. Yönetmen ya da diğer oyuncular yaklaşımınıza içerleyebilirler ve "SANAT" adına profesyonel olmayan özgürlükler kullandığınızı hissedebilirler.

Bu yüzden, sahne üzerinde gerçeklik yaratmak için böyle heyecan verici bir uyarıcı kullanımını memnuniyetle karşılayacak türden oyuncularla birlikte çalıştığınızdan emin olmanız önerilir. Bu tür oyuncular, yaklaşımınız metin için çok iyi iş gördüğünden, kızmak yerine size minnettar olacaklardır.

Bu tekniği kullanırken sağduyulu davranın! Bununla baş edebileceğinizi düşünüyorsanız ve uyarmaya çalıştığınız duygusal yaşamın doğasına da bağlı olarak, ne yaptığınızı kimseye söylemek zorunda kalmayabilirsiniz.

Ancak bir seçim yaklaşımı olarak İnanırlığı kullanırsanız, bunun son derece yararlı ve heyecan verici bir iş olduğunu keşfedeceksiniz.

6. Seçici Vurgu

Bu teknik, neredeyse diğer tüm seçim yaklaşımlarıyla bağlantılı olarak kullanılabilen bir işçilik tekniğidir. Bunu kullanmak, bir şeyin parçasını ya da bir "bütünün" bir unsurunu izole etmeye dayanır. Gerçek ya da hayali bir nesneyle ya da bir düşünme süreciyle ilişkili olarak kullanılabilir. Duyu Belleğinde de belli soru ve yanıtları seçicilikle vurgulayarak kullanabilirsiniz, çünkü sizi hedefinize onların yaklaştıracağını bilirsiniz. Bu tekniğin uygulama mekanizmaları bir seçim yaklaşımından diğerine değişir.

Seçici vurgu herhangi bir bütünün bir parçasını yalıtarak, mekânın, kişinin ya da nesnenin sadece o parçasıyla ilişki kurma sürecidir.

Eğer oyuncu Duyu Belleği kullanarak, o an sahne üzerinde gerçekte bulunmayan bir nesneyi yaratmaya çalışıyorsa, kendisini gitmek istediği yöne götürecek olan nesnenin belli parçalarını incelemek ve yaratmak üzere Seçici Vurgu kullanabilir. Yeterli duyusal sorular sorarak nesneyi bir kez kurduktan sonra, oyuncu, metin için doğru olan duygulara seslenmek amacıyla, incelemesini seçicilikle vurgulayabilir.

Duyusal Olarak Seçici Vurgu

(Kişinin varlığını belirledikten sonra.) Gözlerinde ne görüyorum?.. Gözlerinin beyazlarına karışan hangi renkleri görüyorum?.. Gözyaşlarını nerede görüyorum?.. Bedeninin fiziksel konumu nedir?.. Ne işitiyorum?.. Bu hıçkırıklar neye benziyor?.. Çıkardığı sesler derinden etkilendiğini nasıl belli ediyor?.. Onun ne kadar kırılmış olduğunu bana anlatan ne?.. Yanaklarındaki gözyaşlarında ne?..

Bu soruların özellikle belirli bir alanda oldukları ve o soruları soran kişiyi etkilemek üzere yapılandırıldığı oldukça açıktır.

Seçicilikle vurgulanan Duyusal Araştırma duygusal tepkilere ya da duyuların belli bölümlerine ilişkin olabilir. Bu sürecin Duyu Belleğiyle ilişkili olarak kullanılış biçimi tamamen arzulanan sonuca bağlıdır.

Derslerimde kullandığım seçici vurguyu çok açık bir çerçevede tanımlayan bir örnek vardır:

İspanyol ressam Goya'nın, idam mangasının bir infazını betimlediği bir resmi vardır. Askerler tüfeklerini ateş etme konumunda kaldırmışlar, kurbanlar ise gözleri bağlı ve dehşet içindedirler. Ölüler yere saçılmıştır. Baktığınız her yerde kan, ölüm ve insanın insana yaptığı zulmün görsel bir ifadesi vardır.

Bu resme bakarsanız, öfkelenebilir, iğrenebilir, hastalıklı bir merak duyabilir ya da duygudaşlık kurabilirsiniz. Ancak bu vahşi anlatımın sol üst köşesinde, filizlenmeye başlayan bir ağacın üzerine düşen güzel bir güneş ışığı aydınlığı olduğunu hayal edelim. Ağacın üzerindeki çiçeklerin nektarı etrafında kuşlar neşeyle uçuşmakta ve ağacın etrafını yemyeşil bir çimenlik sarmaktadır. Eğer oyuncu sadece resmin o bölümüne bakmayı seçseydi, eğer ölümü değil de yaşam belirtilerini, yani o ağacı, güneş ışığını ve kuşları seçicilikle vurgulasaydı, resmin gerçekte uyandırdığından oldukça farklı bir tepki gösterecekti. Bu, oyuncunun ilişki kurduğu herhangi bir nesne olabilir. Eğer herhangi bir nedenle, bir oyuncu bir ortamda ya da bir nesneyle ilişkili olarak hissettiklerini değiştirmek isterse, onun bir parçasını seçicilikle vurgulayabilir ve o tek unsurdan etkilenebilir.

Seçici Vurguyla İlişkili Olarak Kullanılan Diğer Seçim Yaklaşımları

Mevcut Uyaran: Bu, bir nesnenin sizi etkileyecek olan bölümünü izole etmeye dayanır. Birlikte çalıştığınız oyuncu belli duygular ve tepkiler uyandırır. Ancak siz onun için başka şeyler hissetmek istersiniz, bu nedenle oyuncuyu Mevcut Uyaran olarak kullanır, onun bazı tavırlarını seçicilikle vurgularsınız. O, dudaklarıyla sizin tatsız, itici bulduğunuz belli şeyler yapar ve eğer siz en çok onun ağzıyla seçici bir ilişki kurarsanız, karakter için gerekli iğrentiyi hissedebilirsiniz.

Uyarıcı Sözcükler: Sizi karakterin hissettiği ve tepki verdiği gibi hissetmeye ve tepki vermeye sevk edecek uygun sözcükleri ve cümlecikleri söylemek, bu Seçim Yaklaşımına giden seçicilikle vurgulanmış bir yoldur.

İnanırlık: Bu neredeyse Uyarıcı Sözcüklerle aynı şeydir. Oyuncu yaratıcı bir biçimde, diğer oyuncuyu etkileyeceğini ve istenen duygusal ilişkiyi geliştireceğini bildiği konu ve olaylara doğru kendini yöneltir.

Hayali Monologlar: Seçici Vurgu, oyuncunun ilişki kurmak için kullanacağı kişinin seçiminde bile kullanılabilir. Bu kişinin davranışlarının ya da onunla yaşadığı deneyimlerin belli bölümlerini izole edebilir ve daha sonra bu hayali kişiye neler anlattığını da Seçicilikle Vurgulayabilir.

İç Monologlar: Oyuncu, İç Monoloğun çeşidi ne olursa olsun, metnin Zorunluluklarına ilişkin zekâ kullanarak, kendisine söylediği her şeye yön vererek seçici vurguyu kullanabilir.

Duyu Belleğine dayanan her seçim yaklaşımında Seçici Vurgu tekniği aynıdır. Sorularla yönelinen parçalar, bu sürecin sonucunu etkilemek içindir.

Duygusal Bellek: Bu yaklaşım özellikle duyu belleğiyle yapılır. Eğer oyuncu doğru soruları vurgular ve ilişki kuracağı yaşantının doğru bölümlerini izole ederse, o seçim yaklaşımında kesinlikle daha başarılı olacaktır.

Kişisel Gerçeklikler: Hemen şu anda yaşamınızda gerçek olan şeyi kullanmanın verimi, bu gerçekliklerin parçalarının kasıtlı olarak seçicilikle vurgulanması yardımıyla arttırılabilir.

Bugün bir filmdeki bir rol için görüşmeniz vardı... Durum iyi görünüyor... Menajeriniz sizi beğendiklerini ve bu iş için sizi düşündüklerini söyledi.

Bu kişisel bir gerçekliktir ve siz bu işten dolayı çok sevinçlisiniz. Ancak hayatınızın geriye kalan kısmı çok gergin ve tatmin edici değil.

Günün ilk saatlerinde gerçekleşen bu kişisel gerçekliği seçicilikle vurgulayarak kendinizi toparlayabilir ve bu sahne için ihtiyaç duyduğunuz neşeyle heyecanı uyarabilirsiniz.

Seçici Vurguyu nasıl uygulayacağınıza ilişkin örnek olarak verdiğim bu yedi seçim yaklaşımı, size bunun diğer tüm seçim yaklaşımlarıyla ilişkili kullanımını göstermek için umuyorum ki yeterli olmuştur.

ZORUNLULUK: (İlişki Zorunluluğu karakterler bir ağabey ile kız kardeşidir.)	Ona yakın hissetmek, onu sevmek ve utangaçlığı ile sosyal korkusu nedeniyle onu koruma ihtiyacı duymak.
SEÇİM:	Birlikte çalıştığı kadın oyuncu
SEÇİM YAKLAŞIMI:	Seçici Vurgu kullanarak Mevcut Uyaran: kadın oyuncunun niteliklerinden ve kişilik özelliklerinden, zorunlu kılınan duyguları uyaranların tümünü seçmek.

7. Yüklemeler

Bu seçim yaklaşımı, bir nesneye ya da kişiye, o nesnenin ya da kişinin sahip olmadığı nitelikler, unsurlar ya da özellikler yükleyerek o nesneyi ya da kişiyi değiştirme sürecini kapsar. Yükleme süreci duyusal yolla yapılır. İşte burada, uygulanması yine Duyu Belleğine dayanan bir başka seçim yaklaşımı.

"Mevcut" nesneyle başlayarak, yavaş yavaş ona bir şeyler ekleyerek ve onun büyüklüğünü, boyutlarını, rengini, biçimini, ağırlığını, dokusunu değiştirerek, sonunda ilişki kurabileceğiniz tamamen farklı bir uyaran elde edebilirsiniz. Bu seçim yaklaşımını kullanarak elde edilebilecekleriniz neredeyse sınırsızdır.

Gerçekte çok kısa, koyu renk saçı olan bir kişide upuzun dalgalanan sarı saçlar yaratabilirsiniz. Bir kişiyi daha uzun ya da daha kısa boylu, daha zayıf ya da daha şişman, güzel ya da itici yapabilirsiniz... Diğer oyuncuya, aslında orada var olmayan duygular, tavırlar, görünüşler yükleyebilirsiniz. Oyuncunun bedenini çarpıtabilir ve böylece sempati ya da başka bir his duyabilirsiniz. Sağlıklı, coşkun bir oyuncuyu alarak ona ölümcül bir hastalığın fiziksel görünümünü yükleyebilirsiniz. Küçük bir odayı, büyük bir sarayın antresine dönüştürmek, duvarların rengini değiştirmek, bir odanın içinde var olmayan bir şömineyi gürüldeyen alevleriyle birlikte duyusal olarak yaratmak mümkündür!.. Bir köşede duran tozlu, eski bir semavere yeni bir yaşam yükleyin; taze demlenmiş fokurdayan çay ve neşeli bir parıldama katın. Bedeninizle ilgili sadece sahip olmayı hayal edebileceğiniz kaslar yaratabilirsiniz. Diğer oyuncuya sevdiğiniz birinin özelliklerini yükleyerek sahne üzerinde o insanı duyumsayabilirsiniz. Bir pikabı canlandırarak döner tablasının harekete geçmesini ve hoparlörlerden müziğin gelmesini sağlayabilirsiniz. Sakallı bir adam ani-

den tertemiz tıraşlı görünebilir ya da tam tersi. İnsanlara gerçekte var olmayan giysiler ya da aksesuarlar yüklemek de mümkündür. Aksi yönde de gidebilir, yükleme süreciyle, bir kişiyi soyarak en doğal konumuna getirebilirsiniz. Belden yukarısı ya da aşağısı çırılçıplak kalabilir. Bir kadını erkeğe ya da bir erkeği kadına dönüştürmek mümkündür. Eski, külüstür bir araba, parlak cilalı, deri döşemeli ve yalnızca bir Ferrari'nin çıkarabileceği sesi çıkaran yüksek performanslı bir otomobile dönüşebilir.

Yükleme sürecine başlarken oyuncu, herhangi bir nesneyi yaratırken sorabileceği türden duyusal sorular sorar. Aradaki fark, sizin zaten var olan bir nesneyle çalışarak, onda bir değişiklik yaratmaya çalışmanızdır.

Bir örnek verecek olursak, çok sağlıklı bir oyuncuyu yaşlandırıp fiziksel olarak yıpratarak, bir ilişki değişimi yaşamak istediğinizi varsayalım. Bu dünya üzerinde yaşamış olduğundan çok daha az zamanı kalmış olan bu kişi için üzülmek istiyorsunuz. Karşınızdaki oyuncunun üzerinde çalışarak, onu çok daha yaşlı ve hastalıklı bir kişiye dönüştürecek unsurları duyusal olarak yüklemeye başlamalısınız.

Yükleme Süreci

Gözlerinde ne görüyorum?.. Göz irisinin etrafındaki beyaz halka ne kadar geniş?.. O puslu katarakt tabakası nereden başlıyor?.. Bu tabakanın... biçimi... rengi nasıl?.. Gözbebeğinin ne kadarını gizliyor?.. Gözün başka neresinde dejenerasyon görüyorum?.. Bu dejenerasyon göz yuvarlağının beyaz kısmında kendini nasıl gösteriyor?.. (Bu duyusal soruların tümü, yöneltildiği duyularda yanıtlanır.)

Kan damarları, nasıl bir biçim alıyor?.. Her gözde kaç tane damar görüyorum?.. Gözün hemen altında derinin rengi ne?.. Yanağın renginde ne fark var?.. Göz pınarına

doğru göz çukurlarındaki derinin rengi ne kadar koyulaşıyor?.. Gözlerinde onun hasta olduğunu anlatan şey ne?.. Peki yüz cildinin dokusu?.. Rengi ne?.. Çeşitleniyor mu?.. Çeşitleniyorsa, nerelerde?.. Derisinin renginde ya da dokusunda, onun hastalığını teyit eden bir şey var mı?.. Bu ne?.. Alnında kaç tane kırışıklık görüyorum?.. Biçimleri nasıl?.. Her biri ne kadar derin?.. Ne kadar uzun?.. Saç çizgisi ne kadar geride?.. Kalan saçlarının dokusu ne?.. Saçlarının cansız görünmesini sağlayan şey ne?.. Yanağına dokunacak olsam, derisi nasıl bir his verir?.. Bu dokunma soruları, koşullara uygunsa ya da duyusal soru Duyusal Spekülasyon yardımıyla yanıtlanabilirse sorulabilir.

Teninin ısısı ne?.. Bu ısıyı parmaklarımın neresinde hissediyorum?.. Onun bedeninin ısısı, benim vücut ısımdan nasıl farklı bir his veriyor?.. Nasıl kokuyor?.. Hastalık kokusunu alabiliyor muyum?.. Bu koku neye benziyor?.. Bu kokunun bileşenleri neler?.. Yaşlılık ve hastalığın yıkıcı etkileri onun duruşunda nasıl belli ediyor?.. Başını boynundan nasıl eğiyor? Ne kadar öne uzanıyor?.. Omuzları?.. Onların duruşu nasıl?.. Bedeninde bir titreme algılıyor muyum?.. Bu kendini nasıl belli oluyor?.. Başında?.. Omzunda?.. Ellerinde?.. Konuşmaya çalışınca, ağzında neler oluyor?.. Dudakları nasıl oynuyor?.. Orada bir titreme görüyor muyum?.. Ağzının içini gördüğüm zaman, gördüğüm ilk şey ne?.. Dişetleri nasıl görünüyor? Dişetleri ne renk?.. Kaç dişi kalmış?.. Neredeler?.. Bu kalan dişler ne renk?.. O konuştukça, ne duyuyorum?.. Ses tonu nasıl?.. Bu ses gırtlağının neresinden geliyor?.. Sözlerini nasıl oluşturuyor?..

Her alan için çok daha fazla duyusal soru bulunabilir ve bu süreç yükleme süreci tamamlanıncaya kadar devam edebilir. "Sağlıklı" oyuncu, bu çok daha yaşlı ve hastalıklı kişiye dönüşmeye başladıkça, ona karşı sahip olduğunuz duygusal bakış açısındaki değişimi hissetmeye başlayabi-

lirsiniz ve bu yüreklendirilmelidir. Aslında oyuncu başarmaya ve yarattığı değişimlerden duygusal olarak etkilenmeye başladıkça, bu duyusal soruların doğası bile değişir.

Bu çalışmanın tamamı hem bir Duygusal Zorunluluk hem de bir İlişki Zorunluluğuyla yüzleşmek için seçilmiş olabilir, böylece tek bir seçim ve tek bir seçim yaklaşımı metnin iki zorunluluğunu karşılar. Bu, herhangi bir başka zorunluluk ya da zorunluluklar grubu için de geçerli olduğundan, birçok seçim ve seçim yaklaşımı olasığı vardır. Hangisinin kullanılacağına karar vermek birçok etkene, yani hangisinin oyuncuya hitap ettiğine, hangi seçimin en etkileyici göründüğüne, hangi seçim yaklaşımının metnin yapısına en iyi biçimde uyduğuna ve hangi yaklaşımın en az engelleyici olduğuna bağlıdır.

Usta bir marangoz her zaman bir iş için tam olarak hangi aleti seçeceğini bilir ve bir oyuncu işçilik ustası statüsüne ulaştığında aynı şey onun için de geçerlidir.

ZORUNLULUK: Başka bir kişinin sağlık durumu için üzülmek ve yaşamda kendini farklı bir yerde hissetmek. İkiniz arasındaki karşıtlığı hissetmek.

SEÇİM: Önemsediğiniz başka bir yaşlı ve hasta kişi. Hastalığın ve yaşın fiziksel göstergeleri.

SEÇİM YAKLAŞIMI: Yüklemeler (*mevcut oyuncuyla başlayarak... onu duyusal olarak değiştirmek.*)

Sahnedeki oyuncuyla ilişkili olarak başka bir kişi üzerinde çalışırken, süreç biraz değişir. Bu hâlâ duyusal bir incelemedir, ama karşılaştırmalar ve karşıtlıklarla işe başlarsınız. Mevcut uyaranın benzerliklerini kullanmak, oyuncunun yükleme süreci içinde zaten var olanları kulla-

narak ilerlemesini sağlar. Karşıtlıklar ise, var olan gerçekliklerden daha da fazla fayda sağlayacaktır.

Diğer Oyuncuya Başka Birinin Özelliklerini Yüklemek

Çoğu zaman oyuncu, oyundaki diğer oyuncuyla ilişkili olarak, kendisini metnin gerektirdiğine benzer biçimde etkileyen birisi, yani "başka bir kişi" üzerinde çalışmayı rahat bulur. Sahne üzerindeki gerçek, "canlı" oyuncuyla başlar ve o oyuncuyu sistematik olarak, hayalini kurduğu kişinin özellikleri, tavırları ve doğasıyla yükler. Burada, bu seçim yaklaşımını başarmanın şu anlama geldiğini fark etmek gerekir: Oyuncunun elde ettiği şey, öbek halinde bir uyarandır, tam anlamıyla hayali kişiyle karşısındaki gerçek oyuncunun oluşturduğu bir bileşimdir. Çok güçlü bir uyaran olan gerçek oyuncu oradadır ve bu da göz ardı edilmez ya da küçümsenmez bir uyarandır. Dolayısıyla, gerçekliğin içerilmesi ve bunun hayali kişinin duyusal olarak yaratılmasıyla eşleştirilmesi, oyun için arzulanan ilişkiyi ortaya çıkarır. Bir başka deyişle, oyuncunun yarattığı kişi ile diğer gerçek oyuncu, hayali kişinin somutlaşmış halidir. Bu kurgusal kişi odanın içinde dolaşır, yazılı metindeki sözcükleri söyler, oyuncuya yanıt verir ve tamamen oyuncunun Seçimi haline gelir.

Yaklaşımın Kullanımı

Aşağıdaki farazi parçanın sorumlulukları, ana karakterin, evli olduğu hoş kadını çok derinden ve birçok düzeyde sevmesidir. Uzun yıllardır birliktedirler, ama şimdi yaşamlarında büyük bir krizle karşı karşıya kalmışlardır. Oyunun akışı, onların bu krizin içerdiği çelişkilerle baş etmeleri etrafında döner.

Oyuncunun, oyunun çelişkileriyle bile yüzleşmeye başlamadan önce, karısını oynayan kadın oyuncuyla olan ilişkisi üzerinde durması gerekir.

Birincisi metne göre, onunla uzun yıllardır evlidir. Birbirlerini oldukça yakından tanımaktadırlar; alışkanlıklar, düşünceler, huylar... Dolu ve doyurucu bir cinsel ilişkileri vardır ve oyun boyunca oldukça sevecendirler. İkincisi, duygusal bir düzeyde, adam kadını çok fazla sevmektedir... onun zekâsına saygı duyar ve çok iyi bir iletişimleri vardır.

Burada oyuncu, oyundaki çelişkiye yönelmeden önce, baş etmesi gereken bir ilişki zorunluluğunun iki unsuruyla karşı karşıya kalır.

BİRİNCİ ZORUNLULUK: Yakın ilişkinin gerçekliğini, bir kişiyle yıllardır birlikte olmanın gerçekliğini oluşturma ve (hem kendisi, hem de seyirci için) daha önceki tüm olayların yaşanmışlığının yarattığı karmaşıklığın üstesinden gelme. Paylaşılan yakınlıklardan gelen tüm tanıdıklıkla kadın oyuncuya tepki vermek.

İKİNCİ ZORUNLULUK: Duygusal sorumluluklar... onun hakkında neler hissettiği. Oyun metni ona çok âşık olduğunu, saygı ve hayranlık duyduğunu, tüm duygularını onunla paylaştığını söylüyor.

İlişki zorunluluğunu anlayarak, oyuncu, oyundaki kadın oyuncuyla ilişkili olarak kendi karısı üzerinde çalışmaya karar verir. Parçadaki karaktere çok benzer şekilde hissetmesini sağlayan kendi karısını yaratmak için, seçim yaklaşımı olarak yüklemeler kullanmayı seçer.

Yaklaşım: Duyu Belleği

Yüz biçimindeki benzerlik nedir?.. (Paralellikleri bulma çabasıyla, kadın oyuncunun yüzündeki tüm kıvrımları ve açıları görsel olarak inceler...) *Peki alın?.. Yanaklar?.. Ağzı ne şekilde benziyor?.. Farklar neler?.. Ağız?.. Çene?.. Yanaklar?.. Gözlerinde karıma benzer ne görüyorum?.. Biçim?.. Renk?.. Büyüklük?.. Peki gözlerin etrafındaki kemik yapısı?.. Ten rengindeki benzerlikler neler?.. Teni?.. Peki saçları?.. Saç çizgisi?.. Karımın saç çizgisi onunkinden ne şekilde farklı?.. Bu farklılık ne?..* (Bu karşılaştırmaları yaparken kadın oyuncuya karısının özelliklerini yüklemeye başlar... biçim ve renklerini değiştirir... duyusal olarak yüzündeki açılara şekil verir ve yeni bir saç çizgisi çizer.) *Nasıl kokuyor?.. Ona özgü koku ne?..* (Koku alma duyusuyla yanıtlar ve kadın oyuncuya karısının kokularından bileşenler yükler...) *Vücut biçimlerindeki fark ne?.. Omuzları birbirlerine ne şekilde benziyor?.. Oradaki ana fark ne?.. Boynunun uzunluğu?.. Boynundaki kasları ve damarları görebiliyor muyum?.. Derisinin hemen altındaki damarlar ne renk?.. Cildinin renkleri ile damarlarının renkleri birbiriyle nasıl zıtlık gösteriyor?.. Göğüs kafesi?.. Benzerlikler neler?.. Peki farklılıklar?.. Göğüslerinin duruşu giydiği bluzu nasıl etkiliyor?.. Göğüslerinin biçimi nasıl?.. Çıplak olduklarında göğüsleri nasıl görünüyor?"...* (Karısının göğüslerini görsel duyuyla yeniden yaratır. Bu tarz sorular, kadın oyuncuyla bilinçdışı ilişkiyi oluşturmaya başlayan bir ön bilgiyi kurar...) *Yüzüne dokunsam, teni nasıl bir his verir?.. Dokusu?.. Sıcaklığı... Yanağının üzerindeki o küçük bene parmağımı sürsem ne hissederim? Konuşmaya başladığı zaman... duyduğum ilk şey nedir?.. İkisi arasındaki benzerlikler neler?.. Sesin niteliği?.. Tonu?.. Benim adımı nasıl söyler?.. Bu sözcüğü biçimlendirirken dudakları ne yapar?.. Dişleri nasıl görünüyor?.. Ön dişlerindeki o ayrıklık ne genişlikte?.. Ses tonunu ona özgü*

yapan şey ne?.. Hareket ettiği zaman genel ritmi ne?.. Bu sırada kollarını nasıl hareket ettiriyor?.. Üst bedenini?..

Bu inceleme, gerekirse yüzlerce, hatta çok daha fazla soruyla devam edebilir. Tüm benzerlikleri ve karşıtlıkları araştırdıktan sonra, aynı zamanda kadın oyuncuyu karısının özellikleri, tavırları, ritimleri, kokuları ve sesleriyle yükleyerek yaratmaya başlar. Bu sürecin bir noktasında, bunun gerçekten kendi karısı olduğuna inanmaya başlayacak ve bu duygusal yaşam oynadıkları sahnenin içine doğru akmaya başlayacaktır. Kadın oyuncunun yaptığı ya da söylediği her şey, oyuncunun seçiminin davranışı haline gelir. Ona farklı sözcükler yükleyebilir, bu sözcükler ona, oyunun diyalo-ğundan çok daha fazlasını ifade eden ve onun için, oyunun o anlarında karakterin sahip olduğu duygu ve düşünceleri uyaran sözcüklerdir. Bu ilişkiyi başarıyla kurduktan sonra, metnin diğer zorunluluklarına geçebilir.

Yükleme süreci, oyuncunun değiştirmek istediği hemen her şeyle ilişkili olarak kullanılabilir. Oyuncu kâğıttan yapılma bir aksesuarı paha biçilmez bir sanat eserine dönüştürebilir. Ucuz bir keman, nadide bir Stradivarius'a dönüştürülebilir, hatta zararsız bir oyuncuya şeytanın gücü Yüklenebilir.

8. Hayali Monologlar

Bu seçim yaklaşımı, hayali bir kişiyle sanki şu anda buradaymış gibi konuşarak harekete geçirilir. Bu kişi sizin için anlamlı birisi olmalıdır ve ona karşı duygusal bir bakışınız olması gerekir. Bu hayali kişiyle sizi sahnede hissetmek istediğiniz gibi hissettirecek (seçicilikle vurgulanmış) şeyler hakkında konuşursunuz. Öyleyse Hayali Monolog, tanımlanmış zorunluluk için doğru kişiyi seçmekle ve oyuncunun sorumlu olduğu duygusal yaşamı uyaracak doğru şeyler hakkında konuşmakla ilişkilidir.

ZORUNLULUK: Çabalarınızın fark edilmediğini görerek takdir edilmemiş ve incinmiş hissetmek. Ona karşı hayranlık, saygı ve sevgi duyuyorsunuz, ama bunların görülmediğini hissediyorsunuz.

SEÇİM: Hayatınızda size buna çok benzer şeyler hissettiren bir kişi, yani *babanız*!

SEÇİM YAKLAŞIMI: Hayali Monolog.

Hayali Monolog: Seninle konuşmak gerçekten zor... Her an, benim sözümü kesecekmişsin, dilbilgisi yanlışlarını düzeltecekmişsin gibi hissediyorum. Yıllardır seninle iletişim kurmaya çalışıyorum... ve bunu başaramadım, baba!.. Bunun sadece benim hatam olduğunu düşünmüyorum... seni seviyorum... hem de çok... ama seninle konuşamıyorum... Senin gözbebeğin olamadığımı biliyorum... ve lütfen bana bir gözbebeğin olmadığını... tüm çocuklarını eşit derecede sevdiğini söyleme, çünkü davranışların tam tersini kanıtlıyor! Laurie'yi, beni sevdiğinden daha çok sevdiğini kabul ediyorum, ama sahip olduğum özelliklerle biraz itibarımı arttıramaz mısın?.. Senin onayını alabilmek için kıçımı yırttım!.. Gitmemi istediğin okula gittim... Başardım, ta ki o sözcüğü duymaya tahammül edemez hale gelinceye kadar... Spor yaptım, çünkü senin de yaptığın buydu... Benimle gurur duymanı istedim... ve ne oldu?.. Onay gösteren sıradan bir baş hareketi... fazla görerek... Ben duyguları olan bir insanım... Evet, baba, duyguları... seni utandıran o duygusal şeyler... ve senin tarafından fark edilmek istiyorum... takdir edilmek... Kollarınla beni sarıp beni sevdiğini söylemeni istiyorum... Sahip olduklarımdan dolayı bana saygı duymanı!

Yukarıdaki Hayali Monolog sahneye başlamak için bir hazırlık olarak kullanılabilir ya da bir İç Monolog yardı-

mıyla, sahnenin diyaloğunun altında ve aralarında kullanılabilir.

Çeşitli insanlarla inceleyip deneyerek, oyuncu genellikle metnin zorunluluklarının kusursuz bir benzerini elde edebilir.

Hayali Monologlar belki de en sık kullanılan seçim yaklaşımlarıdır. Bunun nedeni de uygulaması kolay bir seçim yaklaşımı olmasıdır. Engelleyici değildir ve yaşayan ya da ölmüş insanlara söylememiş olduğumuz ciltler dolusu söz vardır. Oyuncu monoloğun içeriğini her tür amaca uyması için yaratıcılıkla manipüle edebilir ve seçicilikle vurgulayabilir. Bu yaklaşımın etkisi büyük ölçüde oyuncunun söylediklerine bağlı olduğundan, etkileyici sözleri seçmek sizi neyin etkileyeceğini bilme meselesidir.

Hayali Monolog sırasında bu süreci duyusal eklemelerle desteklerseniz, gerçekliğe boyut kazandırırsınız. Konuştuğunuz kişiyi görmeniz, size ve söylediğiniz şeylere tepki vermesini sağlayacaktır. Hem duyusal seçim yaklaşımını hem de Hayali Monoloğu bir arada kullandığınızda, genellikle Hayali Monolog önceden tahmin edilemez hale gelir.

Bu iki seçim yaklaşımını aynı anda uygularken, duyusal sorular monoloğun sözlerinin aralarında sorulur.

ÖRNEK (İkisi bir arada):

Ne kadar uzakta duruyor?.. Boyu ne kadar uzun?.. Yüzünün biçimi nasıl?.. Gözlerinin rengi?.. Gözleri birbirinden ne kadar ayrı?.. Burnunun biçimi?... (Bu duyusal soruların tümü ilgili duyuyla yanıtlanır.)

Seninle konuşmak gerçekten zor... (Ağzı nasıl görünüyor?.. Onunla konuşurken bana nasıl bakıyor?) Her an sözümü kesecekmişsin, dilbilgisi yanlışlarını düzeltecekmişsin gibi hissediyorum... (Davranışında bana, sözümü kesebileceğini söyleyen şey ne?.. Duruşunu nasıl değiştirdi?.. Bu

duruşta ağırlığı nerede dengeleniyor?.. Gözlerinde nasıl bir duygu görüyorum?.. Yüzünün geriye kalan kısmı ne yapıyor?) Yıllardır seninle iletişim kurmaya çalışıyorum... ve bunu başaramadım, baba!... (Şimdi ne görüyorum?.. az önce söylediğim şeye tepki veriyor mu?.. Yüzündeki çizgiler nerede?.. Tutumu değişti mi?.. Bu kendini nasıl gösteriyor?)... Bunun sadece benim hatam olduğunu düşünmüyorum... seni seviyorum... hem de çok... ama seninle konuşamıyorum... Senin gözbebeğin olamadığımı biliyorum... (Buna nasıl bir tepki veriyor?.. Hareket etti mi?.. Gözlerinin etrafında ne görüyorum?.. Bedeninin duruşu değişti mi?.. Nasıl?) Ve lütfen bana bir gözbebeğin olmadığını.... bütün çocuklarını eşit derecede sevdiğini söyleme, çünkü davranışların bunun tersini kanıtlıyor! (Şimdi ne oluyor?.. Ağzının etrafında?.. Bir şey söyleyecek gibi görünüyor mu?.. Ne görüyorum?)

Bu sürecin Duyu Belleği bölümü, Hayali Monolog sözlerinden önce başlayabilir ve monolog bittikten sonra da devam edebilir.

Bu seçim yaklaşımı, yedi ana zorunluluktan herhangi biriyle uğraşırken kullanılabilir. Eğer bir Hayali Monolog kullanarak, zorunluluk alanlarından herhangi biriyle ilişkili yaşamı ya da dürtüleri oluşturan gerçeklikleri destekleyebiliyorsanız, bu geçerli bir seçim yaklaşımıdır. Örneğin bir sahnede bir ilişki kurmaya çalışıyorsanız, gerçek yaşamda benzer bir ilişkiye sahip olduğunuz bir kişiyle konuşmanız, diğer oyuncuyla o tür bir ilişki kurmanızı kesinlikle destekleyecektir. Eğer yerine getirmeye çalıştığınız bir Duygusal Zorunluluk olsaydı, üzerinde konuştuğunuz şeylerin doğası o dürtüleri uyandıracaktı. Diyelim ki Karakter Zorunluluğunun bir parçası olarak bir karakter unsuru tanımladınız ve kendi kişiliğinizin sahnedeki karaktere çok benzeyen bir parçasını seçmeye karar verdiniz. Sizin o "parçanızı" açığa vuran belli bir duygusal alanda

"doğru insanla" konuşmanız, sizi Karakter Zorunluluğuyla karşı karşıya getirecektir. "Etrafınızdaki bu güzel şeyler" hakkında başka bir kişiyle konuşmayı seçerseniz, bir Zaman ve Mekân Zorunluluğunu bile yerine getirebilirsiniz. Yaklaşımın başarısı zekâya, seçimin özgüllüğüne ve monoloğun içeriğine bağlıdır.

Hayali Monologlar büyük ölçüde özgürlüğe izin verir; ölü ya da yaşayan herhangi biriyle konuşmak istediğiniz herhangi bir şey hakkında konuşabilir ve monoloğun herhangi bir yönde ilerlemesini sağlayabilirsiniz. Yaratıcı Ayarlama ya da Seçici Vurgu yardımıyla Seçiminizin aşağı yukarı nereye varacağını bilerek, metinle ilişkili her tür sorumlulukla yüzleşebilirsiniz.

9. Hayali Diyaloglar

Bu, basit anlamda, iki insanın Hayali Monologlarını birlikte yapmalarıdır. Bu da çok etkileyici bir seçim yaklaşımıdır ve doğru çerçevede kullanıldığı zaman, bir metin parçasının gerektirdiklerini gerçekleştirmek için son derece iyi işler. Bunun en iyi şekli, duyulabilir sesle yapılanıdır, böylece her iki oyuncu da diğerini duyar. Eğer bu bir İç Monolog olarak yapılırsa, bir Hayali Diyalog olmaktan çıkarak, iki oyuncunun Hayali Monologlar yapması haline gelir. Yaklaşımın değeri, her iki oyuncu da kendi hayali kişileriyle konuşurlarken bu sözleri birbirleriyle ilişkilendirmeleridir. Eğer her iki oyuncu da diğer oyuncunun söylediği şeyin Hayali Seçimden geldiğini kendine kabul ettirirse, çok heyecan verici bir yaşamı uyararak, sahnenin duygusal yaşamının yanı sıra, ilişki zorunluluğunu da oldukça tatminkâr bir biçimde yerine getirebilirler.

Bu yaklaşımda başarılı olmak, oyuncuların kendi seçimlerine doğru karar vermelerine bağlıdır. Bu, sahnedeki oyuncular arasında bir işbirliğidir. Eğer sahnedeki her

iki karakterin zorunluluklarını tanımladıktan sonra, her oyuncu metnin koşullarına uygun düşecek, kendi yaşamlarından hayali birer kişi seçebilirlerse, bu o sahnedeki ilişkinin içinde var olan gerçeklikleri ve içsel organik duygusal yaşamı uyaracaktır.

Yaklaşımın Kullanımı

Zorunlulukların ve seçimlerin üzerine asılacağı bir iskelet yapı olarak Clifford Odets'in *Lefty'yi Beklerken* (Waiting for Lefty) adlı eski bir oyununa ve daha belirgin bir biçimde, Joe ile Edna sahnesine göz atalım. Sahnede olanlar, bunalımın doruğunda bir karı-kocanın çatışmasını merkeze alır.

Adam bir taksi şoförüdür ve ailesini doyuracak kadar para kazanmamaktadır. Kadın, diğer şoförlerle birlikte, daha yüksek yüzde ve kazanç için grev yapmak üzere bir birlik oluşturmasını söyleyerek başının etini yer. Adam, bildiği diğer insanlar gibi öldürülmekten korkar. Kadın onu aşağılar, hakaret eder ve hatta harekete geçirmek için ona yalan bile söyler. Sahne boyunca, adam kendini saldırıya uğramış, çaresiz ve öfkeli hisseder; hem karısına hem de bu duruma öfkelenmektedir. Elinden geldiğince çok çalıştığını ve Edna'nın bu gerçeği kabul etmediğini hisseder.

ERKEĞİN ZORUNLULUKLARI:	KADININ ZORUNLULUKLARI:
Yorgundur. O da bu durumdan bıkmıştır. Edna'yı sever, ama haksızca saldırıya uğradığını hisseder. Öfke ve çaresizlik içindedir.	Kızgındır ve hayal kırıklığı içindedir. Aç çocukları için endişelidir. Joe'yu sever, ama onun eylemsizliğine sinirlenir. Ona karşı saygısını bir miktar kaybetmiştir. Kendini çaresiz hisseder.

Sahnenin sonuna doğru bir geçiş vardır ve her ikisi de eyleme geçer; Joe'nun yapacağı şey konusunda heyecanlanırlar. Bu geçiş Duygusal Zorunluluğun bir başka parçasıdır.

Burada da İlişki Zorunluluğu unsurları vardır. Birlikte yaşamaktadırlar, diğer odada uyuyan iki "sarışın" çocukları vardır ve birbirlerini uzun süredir yakından tanımaktadırlar.

ERKEĞİN SEÇİMİ	**KADININ SEÇİMİ:**
Bir "hayalperest" olmaktan vazgeçip daha iyi bir hayat yaşamalarını sağlayacak bir iş bulması için sürekli dırdır eden karısı!	Yedi yıldır birlikte olduğu, kendisine evlilik sözü vermeyen, evlenmek için yeterince parası olmadığını söyleyen, aynı zamanda maddi durumunu değiştirmek için de bir şey yapmayan bir adam.

Seçim Yaklaşımı: Hayali Diyaloglar

KADIN: (Kadın oyuncu sahnedeki erkek oyuncuyla ilişki kurarken, aslında erkek arkadaşıyla konuşmaktadır.) Her şeyi geleceğe ertelemekten yoruldum. Benimle gerçekten evleneceğine inanmıyorum!.. Kendini düzeltmek için ne kadar çok çalıştığını söylüyorsun, ama ben değişen bir şey görmüyorum!

ERKEK: (Erkek oyuncu sahnedeki kadın oyuncuyla ilişki kurarken aslında karısıyla konuşmaktadır.) Başardığım hiçbir şeyi takdir etmiyorsun! Bir oyunculuk işi kapmak için didiniyorum. İnsanları arıyorum... Menajerimi sıkıştırıyorum. Resimler gönderiyorum!..

KADIN: Bunlar pek yeterli olmadı, öyle mi?... Yedi yıldır bir adım ilerlemedik ve sana söylüyorum, Pete,

artık bir yedi yıl daha dayanamam. Seninle burada takılıp kalmayacağım!

ERKEK: Kahretsin, Shirley, beni tehdit etme. Beni kenara itmene izin vermeyeceğim!.. Elimden geleni yapıyorum!..

KADIN: Neden seni bir kenara itmeyeyim, benden başka herkes bunu yapıyor. Birlikte olduğumuz sürece aynı şirkette çalıştın ve o şirkette ne kadar ilerleyebildin?..

ERKEK: Çalıştım!.. İçinde bulunduğum işi biliyorsun. Tanrım, tanıştığımızda da bunu yapıyordum... Bu bir sürpriz değil.

KADIN: Mazeretlerinden bıktım... Neden yarın sabah patronunun ofisine dalıp ona ücretinde tatmin edici bir artış yapmazsa işi bırakacağını söylemiyorsun!?

ERKEK: Böylesine çılgınca bir şeyi neden yapmayacağımı sana söyleyeyim... çünkü hiçbir gelirim kalmadan sokağa atılırım!

KADIN: Biliyor musun, sen bir korkaksın!

ERKEK: Hey, beni dinle... Eğer bunu bana bir kez daha söylersen suratının ortasına yumruğu patlatırım!..

KADIN: Oo, işte bu gerçek bir cesaret gösterisi olurdu. Ben sadece kırk beş kiloyum, sense bunun neredeyse iki katısın!

Hayali Diyalog yazılı sahneyle neredeyse tamamen paralel giderken, aynı zamanda gerçek oyuncuların Hayali Diyalog aracılığıyla konuştukları kişiler hakkında hissettiklerine de yüzde yüz uyar.

Bir gerçeklik temeli üzerinde ilişki kurmanın yanı sıra, her iki oyuncu da diyalog boyunca birbirlerinin "duygu kazanlarını" kaynatırlar. Bu doğaçlama sadece sahneyle uygun düşmez, kendi kişisel gerçeklikleriyle de tama-

men tutarlıdır. Bu koşutluğu desteklemek için gereken tek ayarlama, kendi özel yaşamlarındaki kişisel unsurları seçicilikle vurgulamaktır. Böylece bu, metindeki çelişkinin odak noktası haline gelecektir. Başlangıçta, oyuncular diyaloğun içinde bir tuhaflık görebilirler, ama söylenenlerin kendi seçimlerinden geldiğine inanmayı tercih ettikçe, tüm çalışma yerine oturur.

Hayali Diyaloğa oyundaki karakterlerin isimlerini kullanarak başlayan, ama kendi kişisel çelişkileri üzerinde tamamen yoğunlaşınca, Hayali Diyaloğu kendi seçimlerinin isimlerini kullanarak bitiren oyuncular da gördüm. Bu seçim yaklaşımını kullanan iki oyuncu, bu uyarılmış yaşamı sahneye taşıyabilir ve tüm sahneyi tamamen Hayali Diyaloğun yaratmış olduğu gerçekliklerle oynayabilirler.

10. Dışsallar

Seçim yaklaşımlarının bu kategorisi herhalde en zengin gruplardan ve aynı zamanda en karmaşık olanlardan biridir. Derslerime gelen oyunculara, bütün bir oyunculuk yaklaşımının sadece bu alanın yardımıyla yaratılabileceğini sık sık söylemişimdir. Bu dört ayrı ilgi alanını kapsar: hayvanlar, insanlar, cansız nesneler ve böcekler... Bu tekniğin hedefi, kendi enstrümanınız yoluyla yukarıdakilerin her birinin fiziksel duyumunu giymektir.

Dışsalların incelenmesiyle ilgili olan bu teknik yardımıyla, oyuncu bir hayvanın ya da başka bir insanın veya bir böceğin fiziksel duyumunu giymenin yanı sıra, cansız bir nesnenin de duyumunu yakalayabilir. Tüm bunlar aslında *kendi bedeniniz aracılığıyla yukarıdaki dışsallardan herhangi birinin duyumunu yaşamak* anlamına gelir.

Bu, insan davranışına tercüme edildiği zaman oyuncu elbette Seçime (seçilmiş belli bir hayvan ya da insana) bağlı olarak, çeşitli düzeylerde etkilenir. Tüm fiziksel özünün

yanı sıra, kişiliği de değişebilir. Dışsal Seçim Yaklaşımı, bir oyuncunun kendisinde metnin istediği o parçasına ulaşabilmesinin çoğu zaman tek yoludur. Bazı hayvanların anlamına ulaşarak, bir oyuncu, başka bir şekilde sağlanamayacak olan kendisine ait temel bir parçayı açığa çıkarabilir.

Bir oyuncunun rol için duygusal olarak uygun olduğu, ama o bölümün fiziksel gerekliliklerileriyle uyuşmadığı zamanlar vardır. Büyüklük ya da ağırlıktan söz etmiyorum; fiziksel tavırları, belli bir karakterin dünyayla ve çevresindeki nesnelerle ilişki kurma biçimini kastediyorum. Çok duyarlı bir oyuncu, insanların etrafındaki alanlarının farkındadır ve bir film izlemek için sırada bekleyen insanları sıkıştırarak bu alanı ihlal etmeyecektir, oysa daha az duyarlı bir kişi, yaptığının farkında olmadan etrafındaki herkesi fiziksel olarak rahatsız edebilir. Görgülü bir kişi, eşyalarla, gümüş takımlarla ve giysilerle, daha az görgü ve bilinç sahibi bir kişiye göre, daha farklı bir biçimde ilişki kuracaktır. Bu unsurlar kendilerini bir kişinin bedeninde, hareketlerinde, tutumunda ve kişinin tüm havasında açığa çıkarır. Bir hayvanın ya da başka bir kişinin fiziksel anlamını tamamen giyebilmek sadece dış yüzeyi değil, aynı zamanda düşünce ve dürtülerin uyarılmasını da etkiler. Oyuncunun davranışını tamamen etkileyebilir, eskiden yapmış olduğunu gördüğünüz şeyler bakımından neredeyse tanınamaz hale getirir.

A. HAYVANLAR

Yıllar önce oyunculuk eğitimi alırken, *Karaağaçlar Altında* (Desire Under The Elms) oyunundan bir sahne üzerinde çalışıyordum. Eben rolünü çalışıyordum. Sanırım bu sahneyi otuz defa aldım ve bu süreçte üç farklı kadın oyuncu eskittim. Bu sahnede ve özellikle Eben'in karakter unsurlarını elde etmede çok zorlanıyordum. Her hafta orada sah-

ne üzerinde yeni bir seçim ya da teknik deniyordum, ama eleştiri hep aynıydı: "Ne bir çiftçiye benziyorsun ne de çiftçi gibi toprağa yakın gibi davranıyorsun. Çok fazla karmaşık ve duyarlı görünüyorsun. Kimse tırnaklarının arasında kir, ayakkabılarının üzerinde at pisliği ve tüm bedenine sinmiş ter kokusu olduğuna inanmaz. Eben çok basit, hayvana senden çok daha yakın, Eric!" Evet, bu doğruydu. Ben Chicago'da doğmuştum ve büyük şehir çocuğuydum. Bir çiftliğe en çok yaklaştığım nokta, tren camından bakmaktı.

Bu karakterin temel içsel anlamını, içindeki hayvanı yakalamakta çok zorluk çektim. Onun oyundaki konuşma, davranış ve diğer karakterlerle ilişki kurma biçimi, benim için sadece rahatsızlık verici değil, yabancıydı. Her zaman inatçı olmuşumdur ve bu nedenle sahneyi bırakıp gitmeyecektim. Yoksa, o geri gelerek yaşamında bir "eksiklik" olarak aklıma takılacaktı. Dünyada güvensizliğimizi besleyecek yeterince şey var zaten, bu yüzden azimle bu sahneyi çalışmayı sürdürdüm.

İşte o sıralarda "bir hayvan üzerinde çalışmaya" başladım. Los Angeles Hayvanat Bahçesi'ndeki şebek kafesinin önünde bütün bir yıl geçirdim. Her pazartesi, çarşamba ve cuma, o hayvanı üç saat boyunca gözlemledim. Daha sonra eve giderek o gün gözlediklerimi yeniden üretecektim. O dönem, herhalde tüm yaşamımın en üretken ve en heyecanlı dönemiydi. Öğretmenim yalnızca iki teknik yönerge vererek beni hayvanlar üzerinde çalışma konusunda serbest bırakmıştı: "Hayvanın ritimlerini ve sınırlamalarını çalış." Bunu bir süre yaptım, ama fiziksel enstrümanım aracılığıyla bu hayvanı gerçekten özümseyemeyeceğimi fark ettim. Bu yüzden daha kolay uygulanabilir başka teknikler keşfettim ve icat ettim. Başka gözlem ve çalışma unsurları buldukça, bu hayvanı kendi varlığıma sindirmeye daha da yaklaşıyordum. Şebekten gorile geçtim ve kısa sürede hepsini yapabildiğimi anladım. Goril duyumunu Eben karak-

terine getirdim ve işte *tüm farkı* yaratan buydu! Her şey yerine oturdu. Tıpkı o karakter gibi düşündüm ve hareket ettim, diğer karakterle, yani Abbie'yle, tamamen farklı bir yerden ilişki kurdum. Toprağa çok daha yakın hissettim; düşünme ve konuşma düzenim bile yavaşlayarak sürçmeye başladı. O gorilin benim OLMA durumuma yaptığı şey *inanılmazdı*! Havam tamamen değişti ve daha önce beni sınıfta eleştiren o insanlar benim *oradan* geldiğimi hissettiler ve hatta bir çiftçi olduğuma inandılar.

O hayvanın *omurgasını* yakalayarak onu insan davranışına tercüme etmek, karakterin sadece fiziksel unsurlarını değil, duygusal unsurlarını da yerine getirdi. Bu keşifler bana yepyeni bir dünya açtı! Hayvandan insanlara, insanlardan cansız nesnelere ve daha sonra da böceklere geçerek, bu yeni tekniklerin diğer tüm alanlarda da aynı derecede iyi işlediğini gördüm. "Hayvan keşifleri" daha sonra ortaya çıkan diğer seçim yaklaşımlarına yol açtı. İçsel yaşamın anahtarının çoğu zaman ona dışarıdan içeriye doğru yaklaşmayla çevrilebileceğinin anlaşılmasına yol açtı. Bilinçdışı tepkileri uyarmanın yolu, en primat parçalarımızla izlemekten geçiyordu. Benim "bilinçdışının anahtarlarına" ilişkin tüm anlayışım hayvanları incelememle başladı.

Bu Seçim Yaklaşımının Amacı

1. Karakter unsurlarını yerine getirmek.
2. Diğer seçimlerin ve yaklaşımların bizim için yapamadığı duygusal dürtüleri, bakış açısını, düşünce süreçlerini ve davranışı uyarmak.
3. Her birimizin içindeki en temel ve en primat unsurları harekete geçirmek.
4. Fiziksel enstrümanımızda bütünsel bir değişim yaratmak.

5. Dünyanın kendisiyle ilişki kurma biçimimizde bir değişim yaratmak.
6. Yedi ana zorunluluğun mümkün olduğunca çoğuna hitap etmek.

Bir hayvanın bir duyumunu giymenin nasıl bir duygu olduğunu yaşadığınız anda, tüm tanımlama sözcükleriniz yetersiz kalacaktır. Bu deneyim tüm bedeni teslim alarak, birkaç dakika önce orada olmayan dürtüleri de harekete geçirecektir. Çekingen bir oyuncu, belli bir hayvanın duyumunu yakalamaya çalıştığı süre içinde bile, önemli bir tehdit haline gelebilir. Yüz yirmi kiloluk bir boksör organik olarak odanın bir köşesine sinmiş bir pelte yığınına dönüşebilir. Birçok oyuncunun, "Ben hiç o şekilde düşünmem ya da öyle davranmam... hiçbir şey benim bu karakterin yaptığı gibi tepki vermeme neden olmaz," dediğini duymuşumdur. Hepimiz yüzlerce kişilik unsurundan oluşuyoruz. Hepimizin varlığında hemen her şey barınır ve bu yüzden mesele, o özel yanımızı harekete geçirecek şeyin ne olduğunu ortaya çıkarma sürecidir. Dışsalların kişilik denen o define sandıklarını merakla açıp bakmak için güçlü bir araç olduğunu kendim yaşadım.

Yaklaşım Teknikleri

Bir hayvanı gözleyerek onun tüm duyumunu giyebilmek için çok sayıda teknik vardır. Bu tekniklerin belli bir yaklaşım sırası vardır, ancak belli amaçlar için değiştirilebilirler.

Belli bir hayvanı uzun bir süre izleyebileceğiniz bir yer bulun; gözlemin birkaç dakikasından sonra hayvanın hızla ormanın içinde kaybolup gitmesinin bir yararı yoktur. Hayvanat bahçelerinden hoşlanmıyorum, çünkü hayvanların kafeslenmemesi gerektiğini hissediyorum. Ama onlar var olmaya devam ediyorlar ve onlardan bir şeyler öğrenebileceğimize göre bunu yapmalıyız.

Hayvanat bahçesine gidin ve sizi cezbeden bir hayvan seçin; bu hayvanı genel ritmi, yani hareket ritmi, aktif ve statik ritimleri açısından inceleyin. Eğer mümkünse, fazla dikkat çekmeyecek biçimde, seçtiğiniz hayvanın fiziksel duruşunu alın. Eğer bu dört ayaklı bir hayvan ise, siz de böyle durun. Hayvanın hareketlerini yavaşça tekrar ederek ritmi bedeninize geçirmeye veya hissetmeye çalışın. Bedeninizi doldurduğunu hissedinceye kadar sadece ritimle ilgilenin. Genellikle hayvanın ritmini yakalamak, hayvanın belli davranışlarını defalarca tekrarlamakla gerçekleşir. Eve döndüğünüz zaman bir tek o unsuru, genel ritmi, onu gerçekten yaşamaya başlayana dek incelemeye devam edin. Bir anlamda, ritim sizi o hayvanın *omurga*sına götürür.

Fark etmeniz gereken bir sonraki unsur, hayvanınızın ön merkezidir. Ön merkez, hayvanın hayali bir çizgiyi ilk geçen bölümdür. Bu, alın ya da burun olabilir, hatta sol ön pençe bile olabilir. Ön merkezi inceleme sürecinize eklemeniz, hayvanın duyumunu elde etme sürecinize boyut katmanıza yardımcı olur. Dolayısıyla, bu noktada ritimle çalışıyorsunuz ve daha önce gözlemiş olduğunuz ikinci bir unsuru, Ön merkezi eklediniz. Bu iki unsurun, özellikle birbirlerine uyacak şekilde kesilmiş yapboz parçaları gibi uyum sağladıklarını göreceksiniz. Aslında, bu merkezi kavramak, ritmi somutlaştıracaktır. Yine gözlemlerinizi yapın ve bu iki unsuru evde deneyin; bunları enstrümanınıza sindirmek için ne kadar zaman gerekiyorsa o kadar çalışın.

Bu unsurlarla bir güven duygusu elde edince, üçüncü unsur olan ikincil merkezlerle yüzleşmeye hazır hale gelirsiniz.

Bir hayvanla ilişkili ikincil merkez, bedenin bir hayali çizgiyi geçerken ön merkezi yakından izleyen bölümüdür. Diyelim hayvanınızın ön merkezi alnı ise, ikincil merkezi omuzları olabilir. Çoğu zaman bu iki merkezi fark etmek oldukça basittir çünkü bir şekilde birbiriyle bağlantılı gibi

görünürler. Hayvanı hareket ederken izleyin... Bu noktada, özellikle ritme, ön merkeze ve ikincil merkeze dikkat edin. Bunları uygulayın, oturma odanızda o hayvanın fiziksel pozisyonunda hareket edin ve o üç unsuru giymeye çalışın. Tabii ki dört ayak üzerindeyken kendi sınırlamalarınızla karşılaşacaksınız çünkü biz insanlar dik yürürüz. Ayaklarınızı arkanızdan sürüklemeniz biraz tuhaf görünecektir; bu engele rağmen elinizden gelenin en iyisini yapın.

Belli bir noktada, hayvanın sınırlamaları unsuru ile de ilgilenmelisiniz ve bu sınırlamalar bir hayvandan diğerine çeşitlilik gösterir. Dört ayağı üzerinde yürüyen bir hayvan dik durduğunda sınırlanır. Elleri olmayan bir hayvan ağzını, elleri ya da pençeleri olan bir hayvandan daha farklı bir biçimde kullanır. Belli maymun türlerinin çok kısa ve hareketsiz başparmakları vardır, bu yüzden nesneleri uzamış olan parmaklarıyla kavrarlar. Başka hayvanların da son derece kısa boyunları vardır, bu yüzden bir şeye bakmak için döndükleri zaman daha çok tüm bedenlerini kullanırlar. Bir kangurunun ön ayakları çok güçlü olduğu halde, uzanmaları ve kullanmaları için sınırlıdır. Hayvanınızın sınırlamalarını gözleyin ve bu sınırlamaları incelemenize dahil edin.

Yaklaşım tekniğinize beşinci bir unsur da katarsanız, ağırlık, denge ve güç merkezlerinden haberdar olursunuz. Bunlar, hayvanın sıçramasını, engellerin üzerinden atlamasını, koşmasını vb. kolaylaştıran parçalardır. Bir aslanın but tarafına bakarsanız, arka ayaklarının daha büyük kaslarla sarılmış olduğunu hemen görürsünüz ve bu, göze çok daha güçlü görünür. Bir kangurunun ağırlığının çoğu arka ayakları üzerindedir. Aslında bu hayvan, bir sacayağı işlevi gören kuyruğuna dayanır. Ondan güç alarak sıçrar ve hayvanın gücüyle birlikte hacminin çoğu orada toplanır. Tavuğun dengesi göğsü etrafında toplanırken, gorilin gücünün ve ağırlığının çoğu göğsüyle kollarındadır, dik du-

rumda koşan bir goril görürseniz bunu fark edersiniz. Bu ağırlık, denge ve güç merkezini oluşturunca, bunu kullanmakta olduğunuz tekniklere ekleyin. Hayvana her defasında ayrı bir unsurla yaklaşarak, aslında o hayvanın duyumunu kendi bedeninizde oluşturursunuz. Bu noktada, çift amaçlı yalıtımlar tekniğini kullanabilirsiniz. Bu amaçların ilki, kendi bedeninizi parçalarını bağımsız bir biçimde çalışmaları için eğitmektir; başın omuzlardan, omuzların göğüsten, göğüsün kalçalardan, kalçaların bedenin diğer bölümlerinden... Hayvanla çalışırken bu yalıtımları yapmak, bedeninizin belli bölümlerini diğerlerinden tamamen bağımsız bir biçimde hareket ettirmenizi sağlar ve bu da incelediğiniz hayvanların belli genel ritimlerini, sınırlamalarını, ağırlık, denge ve güç merkezlerini giymeniz için sizi özgür kılar. Dansçılar, dans disiplinlerinin bir parçası olarak, bedenlerini, daha çeşitli biçimlerde hareket etmesini sağlamak amacıyla yalıtım alıştırmaları yaparlar. Yalıtımları kullanmanın ikinci nedeni ise, hayvanı bileşenlerine ayırmak ve sonra onları tekrar bir araya getirmektir.

Sadece başın ve boynun ritmini çalışın; bunu giydiğiniz zaman, sadece omuzlarla ve arka ayaklarla ilişki kurun, daha sonra bunları tekrar bir araya getirin. Eğer yalıtımların üstesinden gelirseniz, hareket ve ritimlerin inceliklerini edinirken hayvanın bölümlerini yalıtma beceriniz de belirgin biçimde etkilenecektir.

Bir sonraki ilgi alanınız uyumlu ve zıtlaşan ritimler alanı olabilir. Bu doğrudan hayvanın birlikte ve birbiriyle uyum içinde hareket eden bölümleri ve zıt hareket ritimlerinin olduğu bölümleriyle ilişkilidir. Bir tavuğun başı belli bir ritimle hareket ederken, ayakları sanki başka bir davulcuya tempo tutar gibidir. Bazı hayvanların ise, koşarlarken ön ve arka bacakları arasında bir zıtlık var gibidir. Maymun ailesinin kısa ve kalın bacakları üst bedenle alttaki hareket arasında zıt bir ritim yaratır gibidir. Zıtlaşan ve

uyumlu ritimler nasıl tanımlanırsa tanımlansın, bunlarla kendi enstrümanınız aracılığıyla çalışırsanız, hayvanın tam bir duyumunu elde etmenize yardımcı olacaklardır.

Aynı zamanda, büyük bir kedi yürürken, sol ön bacak ile arka bacağın uyumlu ritimlerle hareket ettiğini fark edebilirsiniz. Çeşitlenen ritimler toplamının bir başka ilginç örneği de sincaptır.

Bir bütün olarak duyumunu kazanmaya çalışırken, bir hayvanın tek tek gözlediğiniz ve daha sonra uyguladığınız tüm unsurları yerlerine oturdukça işe yaramaya başlar.

Tempo hayvanın ritminin hızıdır ve çeşitli ritimlere tam olarak hâkim olduğunuz zaman incelenmelidir. Kişisel deneyimimden ve hayvanlar üzerinde yıllarca çalışmış olmamdan dolayı, tempo unsuruyla uğraşma sırasını, en azından genel ritmi tamamıyla keşfettiğim zamana bırakırım. Hayvan ritminin duyumunu kavrayabilmek için belli hareketleri bazen üst üste tekrarlarım. Emin olduğum zaman, tempo bu çalışmanın bir parçası haline gelebilir. Ayrıca tempoyla "gizlice oynamayı" da severim. Yani ritmi derece derece hızlandırarak hissedilebilecek en uygun tempoya ulaşırım.

Herhangi bir hayvan üzerinde çalışmak için gerekli zaman miktarı tamamen size kalmıştır ve elbette bir hayvandan diğerine değişir. Tekniğe yaklaşma biçimi ise oldukça kişiseldir.

Bir hayvanı uzun süreler gözleyebileceğiniz bir yer bulun. Hayvanın fiziksel pozisyonunu alın ve genel ritmi gözlemlemeyle başlayarak, o ritmi kendi bedeninizde hissetmeye çalışın. Bunu eve götürün ve bir bu kadar daha çalışın, sonra yine çalışma mekânınıza geri dönerek bir sonraki unsurla yüzleşin ve birinci unsurla yaptığınızın aynısını ikinciyle de yapın. Teknikleri sistematik bir biçimde bir araya getirin ve tekrar ayırın, ta ki enstrümanınız yoluyla buraya kadar kullanmış olduğunuz tüm değişik

unsurları bir arada kullanarak hayvana tekrar yaklaşabilinceye kadar.

Bir sonraki unsur tavırlarla ilgilidir. Aynı türden gelen tüm hayvanların paylaştığı tavırlara ilişkin türe özgü tavırlar ve bir birey olarak tek bir hayvana ilişkin bireye özgü tavırlar vardır. Hayvanlar da insanlar gibi farklı farklıdır ve tamamen farklı kişiliklere sahiptirler.

Bazı küçük maymunlar gözlerini şimşek hızıyla öne ve arkaya hareket ettirebilirler... Bu, o maymun türünün tümüne ilişkin bir tavırdır. Bir şebek ellerini kendi kendini belli bir biçimde kaşımak için kullanabilir, bu da o türe özgü bir şeydir. Ancak bir şebek birkaç fıstık için diğer şebeklerden farklı olarak çok bireysel bir biçimde yalvarabilir. Kendi etrafında daireler çizebilir, elini kafesin parmaklıkları arasından sokup dürtebilir, oysa hemen sağındaki şebek orada sakin bir biçimde oturarak sadece elini hareketsizce uzatıp bekleyebilir.

Çoğu goril saldırganlık ve güç gösterisi olarak göğüslerini yumruklar; bu da türe özgü tavırdır. Bunlara dikkat ederseniz, hayvanın duyumunu giyme sürecinize dahil etmeniz gereken her iki kategori içinde sayısız tavır bulunduğunu fark edeceksiniz. Tüm bu alanları bir araya getirmek bütün bir yaşantı oluşturur. Tavırlara yaklaşırken tabii ki türe özgü tavırlar en azından başlangıç aşamasında daha önemlidir. Çünkü o tavırları anlamak, kendinizin aracılığıyla o hayvanı oluşturmanıza yardımcı olur. Bireye özgü tavırlar, maymunlar âleminin belli bir üyesini yaratmada yardımcı olacaktır.

Yaklaşım Tekniği Kontrol Listesi

Hayvanı gözlemek için:

1. Genel ritim: Hayvanı izleyin ve ritmi kaparak bu ritmin hareketlerini evde uygulayın... Yine hayvanat bahçesine gidin. Gerektiği kadar tekrarlayın.

2. Ön merkez: Merkezi tanımlayarak bunu kendinize uygulayın, hayvanın merkezinin kendi enstrümanınızda alıştırmasını yapın. Hayvana geri dönün ve sonra bunu biraz daha çalışmak için tekrar uzaklaşın.

3. İkincil merkez: Merkezi bulun ve ön merkez için yaptığınızın aynısını tekrarlayın, çeşitli keşif alanlarını bir araya getirmeye başlayın.

4. Sınırlamalar: Hayvanı özgül sınırlamaları için gözleyin ve bunları teker teker çalışmanıza ekleyin. Evde uygulayın ve sonra hayvanın yanına gittiğiniz zaman kendi kendinizi kontrol edin.

5. Ağırlık, denge ve güç merkezleri: Hayvanın bu özgül bölümlerini tanımlamaya devam edin ve bir kez daha bunları kendi bedeninize uyarlayarak özgül merkezleri kendi hareketlerinizde üstlenin. Genel olarak bir hayvanın ağırlık merkezleri aynı zamanda güç merkezleridir, ama bu katı ve sabit bir kural değildir. Bu merkezleri ayırın ve tekrar bir araya getirin.

6. Yalıtımlar: Bağımsız hareketleri yaşayabilmesi için bedeni serbest bırakmak üzere, beden yalıtımları alıştırması yapın. Aynı zamanda, çalışma ve keşif için hayvanın çeşitli parçalarını yalıtın. Hayvanın çeşitli parçalarını özel olarak çalışın ve yine hayvanı izleyin. Hepsini bir araya getirin ve sonra tekrar parçalara ayırın.

7. Uyumlu ve zıtlaşan ritimler: Farklı ritimleri tanımlayın ve her biri üzerinde ayrı ayrı çalışın. Daha sonra bunları bir arada deneyin. Üzerinde çalıştığınız hayvan gibi kendi bedeninizin uyumlu ve zıtlaşan ritimlerle işlemesini sağlayana kadar, bu süreci tekrarlamaya devam edin.

8. Türe özgü ve bireye özgü tavırlar: Bu alanda da aynı şeyi yapın. Özgül bir tavrı tanımladıktan sonra, bunu, hayvana ilişkin duyumunuzun bir parçası haline gelene kadar tekrarlayın. Yaklaşım unsurları bütün yaşantının bir parçası haline gelince, her unsur kendi incelik düzeyini bulur.

Hayvanı İnsan Davranışına Tercüme Etme

Oyuncu, belli bir hayvanın "duyumunu giydiği" zaman, bunu bir sahnede ya da bir oyunda kullanabilmesi için insan davranışına tercüme etmenin yolunu bulmalıdır. Dört ayağı üzerinde yürüyen bir hayvanla ilgili çalışıyorsanız, tabii ki iki bacağı üzerinde bir erkek ya da kadın olan, dik duran hayvana ilişkin duyumu da kaybetmemelisiniz.

Bu tercümenin yavaşça ve derece derece yapılması gerekir. İnsan davranışına tercümeyi yavaşça yaparken hayvanın ritimlerini, merkezlerini, temposunu ve tavırlarını kaybetmediğinizden emin olarak, önce bir "dört ayak üzerinde durma" pozisyonundan çömelme pozisyonuna geçin. Tam olarak dik bir duruşa ulaştığınız zaman, üzerinde çalıştığınız hayvan gibi, ama hâlâ ayrıntılara girmeden o alanda dolanabilirsiniz. Bu geçiş süreci boyunca hayvanın diğer unsurlarını korumalısınız. Eğer geçişin herhangi bir noktasında bu hayvanı yitirirseniz paniğe kapılmayın, yine yere çökün ve yine bu hayvanın "anlamını yakalama" sürecine girin. Yaptığımız her şeyde olduğu gibi, bu yaklaşımda ustalaştıkça, daha hızlı bir biçimde ve kendinizden daha emin bir biçimde tercüme yapabilirsiniz.

Hayvanınızı odanın içinde bir süre dolaştırdıktan sonra, ritimleri, tempoyu ve tavırları daha da inceleştirin. Merkezleri koruyun, ama tüm unsurları daha az tanımlanmış bir hale getirin. Hayvanı arıtmak istediğiniz ölçü, üzerinde çalıştığınız karaktere ve role göre değişir. Oyundaki kişi de öyle olduğundan, bazı durumlarda en bariz hayvan niteliklerini elinizde tutmak isteyeceksiniz. Diğer zamanlarda bu nitelikleri öyle bir biçimde inceltmek isteyeceksiniz ki, bu hayvanın dışadönük hiçbir ifadesi kalmayacak, çünkü hayvanın iç duyumunu elde ederek bunu o içsel özün kaybedilmemesiyle harekete geçirilen duygusal dürtülerle tamamlamak isteyeceksiniz. Hayvan davranışını daha da

insanlaştırdıkça, çeşitli unsurların nasıl alt tonlara çekilmesi ya da yükseltilmesi gerektiğini hissedeceksiniz. Doğru olduğunu hissettiğinizde, o tercüme düzeyini koruyarak bunu sahneye taşıyabilirsiniz. Bir hayvan tavrını bu şekilde kullanmayı ilk denemenizde, sözcüklerin nasıl çıktıkları karşısında şok geçireceksiniz. Bir hayvan duyumunu başarılı bir biçimde oluşturmanın sizin üzerinizde fiziksel, duygusal, zihinsel ve sözel önemli bir etkisi vardır. Tercüme sürecini öğrenirken ihtiyaç duyduğunuz her an o "bütünsel hayvan"a geri dönmede rahat olun ve belli alanları tercüme için de yalıtın, tıpkı onları bu hayvanı yaratmak için çalışırken yalıttığınız gibi.

Bir Hayvanı Seçim Olarak, Dışsalları da Seçim Yaklaşımı Olarak Kullanmak

Bu seçim yaklaşımı neredeyse diğer tüm zorunluluk alanları için kullanılabilir. Asıl seçim (hayvan) ve seçim yaklaşımını uygulama biçiminiz, karakter zorunluluklarına kadar tarihsel zorunluluklarla da yüzleşecektir. Ancak hayvanın duyumu oyuncuyu etkiler ve ürettiği dürtülerle duygusal yaşam ne olursa olsun, her tür metin parçasının gerektirdikleriyle ilişkilendirilecek şekilde ayarlanabilir.

Kendi kişisel kariyerimde, hayvanları inceleyerek en az on iki kez kullandım. Bir defasında bir *Gerilim Tiyatrosu*'nda kiralık katili oynarken, canlandırdığım karakter için bir panter kullandım. Onun hakkında sinsi, sessiz ve kedi gibi hareket eden birisi olduğu söyleniyordu. Bu yüzden ben de büyük bir kedi kullandım! Bu yalnızca parçanın fiziksel gereklerini yerine getirmekle kalmadı, duygusal yanlarını da uyardı. Karakterimin tüm özü uğursuz ve öldürücü bir hale geldi. *End As A Man*'de oynarken karakterle ilişkili olarak, aynı derecede başarı ve keyifle, bir kartal üzerinde çalıştım. *Hogan'ın Kahramanları*'ndaki

bir Alman subayı için ise tavus kuşu kullandım ve bu da iyi sonuç verdi. Hayvanlarla ilgili hatırladığım eğlenceli ve başarılı birçok deneyimim daha var.

Bir seçim olarak hayvanları kullandığım her durumda, üzerinde çalıştığım belli bir zorunluluk vardı. Alman subayı olarak, kasılma, kendinden emin olma dürtülerini hissetmek istiyordum. Kartalı, "keskin gözlü" türünden bir algılama, çabuk değişen hareketler ve yanı sıra kışkırtıldığı takdirde öldürücü olma duygusunu uyarmak için seçtim. Her hayvan, karakteri bir şekilde boyutlandıran dürtüler, duygular ve bir düşünce süreci üretiyordu.

Karaağaçlar Altında oyunundaki Eben karakteri olarak, sadece bir sahne için bir goril üzerinde çalışmak, toprakla çok az hayvansal ilişkisi olan bir şehir çocuğunu, basit dürtüleri ve ifadeleri olan hantal bir çiftlik çocuğuna dönüştürdü. Bilinç ölçütleri yemek, uyumak, çalışmak, sevişmek ve kendisine ait olanları korumak olan bedensel bir varlık haline geldim.

Bir hayvan kullanmanın role yaklaşmak için gerçekten zorunlu olduğu durumlar da vardır. Örneğin *Greystroke, The Legend of Tarzan*'daki karakter, bir insan olduğu kadar neredeyse bir maymundur da. Goriller, hayvanları canlandıran oyunculardı ve son derece iyi olduklarını söylemeliyim.

Yıllardır birisinin gerçekten bir hayvana dönüştüğü ya da kendisini öyle sandığı oyunlar ve filmler de olmuştur. Birçok oyun metni bir karakteri "hayvan gibi" tanımlar.

Metindeki karaktere bir hayvanla yaklaşılabilecek yüzlerce oyun ve film örneği vardır. Bu, neredeyse tüm rollerin yaratılışının temelinde ya da omurgasında bir hayvan kullanabileceği anlamına gelmez. Ancak Dışsal Seçim Yaklaşımına çok elverişli olan belli karakterler vardı.

Oyunlarda ve Filmlerde Karakterlerin Kullanabilecekleri Hayvanlar

Arzu Tramvayı oyununda Stanley Kowalski fiziksel olarak rahatlıkla maymun ailesinin bir üyesi kullanılarak biçimlendirilebilir.

The Lion in Winter'daki kralın bir tür iri, kibirli bir kuş edası vardır.

General Patton'daki Patton, muhtemelen aleni, ama iyi bir seçim. Bir Amerikan kartalı: güçlü, gururlu, mesafeli ve öldürücü.

Sierra Madre Hazineleri'ndeki Meksikalı haydudun hareketlerinde ve zekâsında bir tembellik duygusu vardır. Bu durumda; karakter size nitelik olarak belli bir hayvanı hatırlatabilir, ama diğer davranışsal ve duygusal niteliklerden dolayı, farklı bir hayvan bu karakteri çok daha iyi bir biçimde yerine getirebilir.

Zorba'daki zorbaya da bir ayı; gösteri yapmak üzere eğitilebilecek bir ayı kullanılarak yaklaşılabilir.

Postacı Kapıyı İki Kere Çalar'daki kadın karakterin kedi gibi tensel olma niteliği vardır. Bu karakter için doğal seçim, vaşak gibi küçük vahşi kedigillerden biri olabilir.

Kedi İnsanlar, her ikisinin de dönüştüğü o siyah kedinin duyumunu yaratmayı gerekli kılar.

Guguk Kuşu'nda gelincikten sincaba, çeşitli hayvanların kullanımıyla yaklaşılabilecek bir sürü karakter vardır.

High Noon'da Gary Cooper önce avlanmış bir leopar, sonra da avlanan bir leopar üzerinde çalışmış olabilir.

Iceman filmindeki Neanderthal karakter, hayvan karakterizasyonunun gerekliliği için başka bir aşikâr örnektir.

Hayvanların başarıyla uygulanabileceği filmler ve oyunlar listesi bir kitabı doldurabilir, şu kadarını söylemek yeterli ki, dışsalın metinle ilişkili olarak kullanımı oyuncu için çok büyük bir nimettir!

Bir Hayvanın Sesleri

Neredeyse her hayvanın kendine ait sesi vardır. Hayvandan çıkan bu çeşitli sesler, onun ruh hali ve davranışındaki değişimlerle birlikte değişir. Oyuncu için üzerinde çalıştığı hayvanın seslerini incelemesi birçok nedenle önemli bir çalışmadır. Bir oyuncunun o sesleri olduğu gibi oyuna taşıması nadir görülürken, o sesleri elde etmek, incelediği hayvanın özünü somutlaştırmasına yardımcı olacaktır. Belli hayvanların seslerini yeniden üretmek aynı zamanda bizim ilkel kökenlerimize kadar inmemize ve hepimizin içinde yaşayan hayvanı harekete geçirmemize yarar. O hayvanın diğer unsurlarını incelerken aynı anda bu sesler üzerinde de çalışabilirsiniz ya da hayvanın sesinin incelenmesiyle yüzleşmeden önce doğrudan fiziksel unsurlarla ilgilenebilirsiniz. Sizin için en çok işe yarayanı uygulayın.

Bu alanı incelerken dikkat etmeniz gereken ilk nokta şudur: Bu sesler hayvanın içinin neresinden geliyor?.. Hayvanın bedeninde bu seslerin başladığı yer neresi? Ve diğer sorular şöyledir: Bu seslerin çıkarılmasına bazı hareketler de eşlik ediyor mu? Duyduğunuz seslerin bileşenleri neler? Bu sesin ifadesini başlatan şey ne? Her sesin perdesi... derinliği... süresi ne? Bu ses nasıl çeşitleniyor ya da değişiyor? Hep aynı mı kalıyor? Hayvanın çıkardığı farklı sesler neler? Her ses bir şeyi mi ifade ediyor? Hayvan ne diyor? Her türe özgü benzer sesler hayvandan hayvana nasıl çeşitleniyor?

Her hayvanı tek tek gözledikçe, o hayvanla ilgili daha çok soru sorabilirsiniz. Bu tarz sorular sormak, incelemelerinizi yapılandırmanıza yardımcı olacağından, üzerinde çalıştığınız hayvanın sesini istediğiniz zaman üretebilirsiniz.

Bir aslanın kükreyişini izlerken, aslan başını kaldırır, ağzını açar ve göğsünün derinliklerinden derin ve gürle-

yen bir ses çıkarır. Gorillerde, ses sanki bedenlerinin farklı bölgelerinden çıkar gibidir. Bazen göğsünün üstünden gelir ve dudaklarıyla şekillenir. Diğer zamanlarda, tiz bir biçimde gırtlağından çıkar. Kuşlar öterken, boğazlarının sanki orada bir motor çalışıyormuş gibi titreştiğini hepimiz görmüşüzdür. Bir kedinin miyavlaması, korktuğu ya da kızdığında tısladığı zamana kıyasla, hayvanın tamamen farklı bir yerinden çıkar. Bu iki sesi yerleştirmek için kedinin ağzı farklı şekiller alır.

Belli bir sesi çıkarmaya çalıştığınız zaman ve hayvanı bir süre gözledikten sonra, öncelikle hayvanın diğer unsurlarını yaratmakla işe başlayın: ritim, merkezler, tempo, sınırlamalar.... vb. Sesi çıkarırken hayvanın aldığı pozisyonu alın ve o sesi, bedeninizin aynı bölgesinden getirerek çıkarın. Yerleştirmenin doğru olduğunu hissedinceye kadar bunu birkaç kez tekrarlayın. Bunu bedeninizin içinde dolaştırarak denemeler yapın. Onu göğsünüzün aşağılarından alarak, göğsünüzün üst kısımlarına, sonra da gırtlağınıza getirin. Dudaklarınızın konumunu değiştirerek tüm bu değişimlerin, çıkardığınız ses üzerindeki etkisini anlayın. Benzer bir ses çıkardığınız zaman, bunu hemen anlayacaksınız ve onu çıkarırken yaptığınız denemeler, onu nasıl tekrarlayacağınız konusunda sizi yönlendirecektir. Notaları ve perdeyi çeşitlendirmek, şarkı söylemeye benzer. Bunu bir süre yaptıktan sonra, hayvan sesleri çıkarma konusunda ustalaşacaksınız. Çoğu zaman bir hayvanın sesi karakterin sesine doğrudan çevrilebilir ve son derece ilginç bir karakter özelliği oluşturur.

Dışsallar Yaklaşımını Kullanarak Çeşitli Zorunluluklarla Baş Etme

Bir hayvanın özümsenmesiyle harekete geçirilen dürtüler, düşünceler, davranışlar ve fiziksel duruşlar ne olursa

olsun, sonuçlar birçok ana zorunluluğun yerine getirilmesinde uygulanabilir:

ZORUNLULUK: **(Karakter ve Duygusal)**	Saldırgan, kavgacı, düşmanca, zorba Sürekli başkalarına saldıran, hücum eden; kabadayı gibi olsa da aslında bir korkak
SEÇİM:	Bir mandril (yırtıcı bir maymun türü)
SEÇİM YAKLAŞIMI:	Dışsallar (bu süreci hayvana ilişkin bir duyumu yaratmak üzere kullanmak)

Yukarıdaki zorunluluk, bir mandrilin kişiliğini oldukça iyi bir biçimde tanımlar. Bu hayvanı incelemek kesinlikle karakter için gerekli yaşamı uyaracaktır, ama bazı durumlarda bir karakterle tam bir koşutluk gösteren bir hayvan, oyuncuyu oldukça farklı bir biçimde etkileyebilir. Böyle bir durumda, oyuncunun hayvanda belli ayarlamalar yapması ya da tamamen farklı bir hayvan üzerinde çalışması gerekebilir.

ZORUNLULUK: **(Zaman ve Mekân)**	Bir yerin koruyucu sahipliği duygusu; neredeyse hırslı bir "O benimdir ve kimse onu benden almaya çalışmasa daha iyi olur," niteliği
SEÇİM:	Bir doberman
SEÇİM YAKLAŞIMI:	Dışsallar

Buradaki zorunluluk, bu varsayımsal örnekte, bu mekânla olan ilişkisinden dolayı böyle davranan bir karakterin davranışıyla ilişkilidir. Bu zorunlu duygusal yaşamı uyaran şey, onun çevreyle ilişkisi ve kaygısıdır. Bütün zorunluluklarda olduğu gibi elbette bunun için de başka seçim ve seçim yaklaşımları seçenekleri vardır.

ZORUNLULUK: İhtiyatlı ve şüpheci bir tavırla,
(Karakter) ama telaşlı hareket eden, titiz ve her şeyi dikkatle düzenleyen biri
SEÇİM: Bir rakun
SEÇİM YAKLAŞIMI: Dışsallar

Bir rakun seçimi, bu karakterin sadece fiziksel değil, duygusal gerekliliklerini de uyarır. Eğer bu seçimin bu sorumluluk için yetersiz olduğu anlaşılırsa, oyuncu başarı kazanıncaya kadar, bir sincap, keseli sıçan, vizon, gelincik, fare gibi çeşitli yaratıkları da deneyebilir. Karışıklık riskini göze alarak, hayvanları birleştirmek de mümkündür. Bir seferinde, bir hayvanın üst kısmıyla bir başkasının alt kısmını kullanmada başarılı olmuştum.

ZORUNLULUK: 16. yüzyıl Fransa Kralı danış-
(Tarihsel, Karakter) manının resmi tutum ve tavrı
SEÇİM: Bir tavus kuşu
SEÇİM YAKLAŞIMI: Dışsallar

Bir kuşun üzerinde çalışmak elbette çok açık karakter unsurları üretecektir, ama belli bir vurguyla tarih içinde bir dönemin bilincini ve tutumunu da destekleyebilir.

Bir zorunluluğu yerine getirmek için neredeyse her seçim yaratıcı bir biçimde manipüle edilebilir ve seçicilikle vurgulanabilir.

Hayvanlar alanını terk etmeden önce, bu kategoriye sürüngenleri de kattığımı belirtmek isterim. Yılanlar ve diğer sürüngenler çok iyi seçimlerdir ve sürüngen kullanımının çok heyecan verici sonuçlar ürettiğini gördüm.

Bir sürüngen duyumu yaratma yaklaşımı, aynı diğer hayvanlarda olduğu gibidir; sınırlamalar ve tempo alanında ayarlamalar yapılır.

Hayvanları provalarda kullanmaya dair birkaç söz: Eğer sadece başka bir insanla özel bir provada, bir derste ya da bir seçme sınavı için alınan bir sahne çalışmasındaysanız, yerde hayvanın asıl duruşuyla sürünmek yerinde olur. Ama eğer bir yönetmen ve başka oyuncularla genel provada ya da bir sahne üzerinde elli kişiyle birlikteyseniz, size provaya çalıştığınız hayvanın sadece tercüme edilmiş biçimini getirmenizi öneririm. Öte yandan, eğer "sizin tarzınızda" çalışan insanlarla birlikte çalışıyorsanız, her şey uyar! Şunu hatırlamak önemlidir ki: usta bir işçinin çalışması ya da yöntemi, bir uzmanın gözleri olmadığı sürece fark edilmez!

B. İNSANLAR

Dışsallar seçim yaklaşımının başka bir parçası da kendi enstrümanınıza başka bir kişiyi giymektir; tamamen farklı bir insanoğlunun duyumunu, özünü ve fiziksel tavırlarını edinmek.

Yaklaşım tekniği hayvana oldukça benzer, ama hayvandan insan davranışına tercümeye gerek yoktur.

Başka bir kişinin duyumunu yakalama çalışması gözlemle ve tıpkı hayvanla yaptığınız gibi, unsurlarına ayırmakla başlar. Öncelikle, genel ritmi gözleyin ve onun fiziksel duyumunu giymeye çalışın. O kişinin genel ritmini hissedinceye kadar onu etrafta dolaştırın. Daha sonra, ön merkezi tanımlayın. İnsanlarda ön merkezi fark etmek daha kolaydır. Başın üst noktasından başlayarak ayaklarının tabanlarına inin ve bu kişinin bedeninde tam olarak hangi noktanın, hayali bir çizgiyi ilk geçen nokta olduğunu belirleyin. Aynı zamanda tam o noktada, bedenlerine tutturulmuş bir ip olduğunu ve kişiyi o noktadan o hayali çizgiye doğru çektiklerini hayal edebilirsiniz. Ön merkezi oluşturduktan sonra, ön merkeze bağlı ve onu yakından takip eder gibi olan ikincil merkezi tanımlayın.

Bu unsurları ayırın, sonra onları tekrar bir araya getirin ve birbirleri üzerindeki etkilerini sürekli inceleyin. Bu merkezler ritmi, ritim de merkezleri destekler. Hazır olduğunuz zaman, sınırlamalar alanına geçin. Bu alan hayvanlarınkinden biraz farklıdır, çünkü insan sınırlamaları herkesinki kendine özgü olacak kadar çoktur. Biz, Kendi–Kendine–Getirilmiş Sınırlamalar, Kişisel Karakteristik Sınırlamalar ve Engeller üzerinde çalışacağız.

Diyelim ki bir kişinin çok dar omuzları var ve bu nedenle boynunu ve omuzlarını çok tutuk bir biçimde hareket ettiriyor. Bu bir Kişisel Karakteristik Sınırlama olarak düşünülebilir ve o kişiyi duyumsama sürecinizin yapısına bunu dahil etmeniz gerekir. Eğer topallıyor olsaydı bu, kalıcı ya da geçici olsun, Engeller kategorisine girecekti. Kendi kendine yüklenmiş bir duruş ya da belli bir yapmacık tavırlı hareket biçimi, Kendi-Kendine–Getirilmiş Sınırlamalarla ilişkili olacaktır. Bütün bu sınırlama alanları yapılandırılmış yaklaşım tekniğinin birer parçasıdır.

Ağırlık, Denge ve Güç Merkezleri, başka bir kişinin duyumunu giyme çalışması sırasında özellikle değiştirilir. Eğer sizinkinden belirgin bir biçimde farklı olsaydı, doğrudan bu kişinin ağırlığıyla uğraşırdınız.

Denge ve güce gelince, bir Sumo güreşçisiyle uğraşmıyorsanız, bu pek de uygulanabilir olmayacaktır.

Kendi bedeninizden en fazla randımanı almak için yalıtımların kullanımı her zaman iyi bir tekniktir ve başka bir kişi üzerinde çalışıyorsanız, bedeni bileşenlerine ayırmak, sonra da bunları yine bir araya getirmek iyi bir araç olacaktır. Buna karşılık, hayvanlarla insanlar arasındaki fiziksel yapı değişiklikleri büyük ölçüde farklı olduğundan, hayvanların durumunda, yalıtımlar çok daha önemli bir unsurdur. Hayvanlarda yalıtımlar kullanmak, oyuncunun insan bedeninin çeşitli bölümlerini hayvanın oldukça değişik yapı ve ritimleriyle hareket ettirmesini öğrenmesine yardımcı olur.

İnsanlar için uyumlu ve zıtlaşan ritimler çok bireyseldir, türe özgü değildir. Bedenin uyumlu ve zıtlaşan ritimleri, bireyin kendine has özelliklerinin, geliştirmiş olduğu tavırların bir sonucudur. Ama bu küçümsenerek göz ardı edilmemelidir, çünkü bu belli bir kişiye ilişkin duyumu geliştirmenin çok önemli bir parçasıdır. Caddede insanların sanki kendi içsel orkestraları için tempo tutar gibi yürüdüklerini hepimiz fark etmişizdir; baş belli bir vuruşla aşağı yukarı hareket ederken beden de melodiyi çalar ve ayaklar da sanki bunlarla ilgilenmiyormuş gibi hareket eder. Bu, çeşitli uyumlu ve zıtlaşan ritimler için tasvir edici bir örnek olmalıdır.

Türe özgü tavırlara geldiğinizde, onlar sizde doğuştan vardır. Bu yüzden doğrudan bireye özgü tavırlara geçersek, dipsiz bir kuyuyla karşılaşırız. Gözlerini döndürmekten ağzını şapırdatmaya, bir ansiklopedi dolusu harekete, seğirmelere kadar bir insanın sahip olabileceği bireye özgü tavırların hiçbir sınırı ya da sayısı yoktur. Başka bir kişinin duyumunu çalışan bir oyuncu, eğer kişinin tam ve otantik bir duyumunu yakalamak istiyorsa, bütün bu tavırları dahil etmelidir.

Başka bir insanın duyumunu giymeye çalışmanın amacı, hayvan için yapılanla aynıdır: çeşitli zorunlulukları yerine getirmek. Bu sadece oyuncunun kullanabileceği başka bir alet takımı, elindeki başka bir seçimler kategorisidir.

Bazen bir hayvan yerine bir insan seçimi kullanmanın avantajı, tanımlanabilir kişilik unsurlarının çok çeşitliliğidir. Oyuncu yaklaştığı karakterin tüm yüzlerini özel olarak tanımladıktan sonra, muhtemelen o karaktere koşutluk gösteren bir kişi bulabilir. Örneğin sizden çok daha göz alıcı, çok daha dışadönük ve girgin bir karakterle yüzleştirilirseniz, böyle bir meydan okumayla karşılaşmak, yarım düzineden fazla seçim kullanmak anlamına gelebilir; tabii bunlar ilk aşamada işe yararsa. Öyleyse neden gerçekten

öyle olan bir kişi üzerinde çalışmayı denemeyesiniz? Başka bir kişiyi çalışmayı seçmenin tek nedeni kesin koşutluklar değildir; bazen duyumunu giymek üzere seçtiğiniz kişi, karakterle hiçbir benzerlik göstermiez. Ama siz karakterin içsel organik dokusunu ve duygusal yapısını karşılayacağını düşündüğünüz bir içsel duygusal nitelik tanımlamışsınızdır.

Bir kişinin dışadönük fiziksel ve davranışsal göstergeleri, o kişinin içinin nasıl olduğunu da yansıtır. Bu yüzden, eğer o kişinin bir dışsal duyumunu giymeyi başarırsanız, o kişinin iç yaşamını kendi içinizde uyarmak mümkün olmaz mı?

Bu seçim alanını kullanma sebeplerinden birisi budur. Enstrümanınız aracılığıyla başka bir kişinin duyumunu elde ettikten sonra, ortaya çıkan dürtüleri ve davranışı sahneye taşırsınız. Replikler, yarattığınız şeyin içsel ve dışsal yaşantılarından süzülerek çıkar. Eğer desteklemek için bazı başka seçimler kullanmak gerekiyorsa, o yeni seçimlere, o kişinin yaratılmış duyumuyla yaklaşılır. Sizi siz olarak etkileyebilecek olan şey, yaratmış olduğunuz seçimi aynı şekilde etkilemeyebilir. O zaman bu seçimin doğasında bazı ayarlamalar yapmak gerekecektir.

Seçim Olarak Başka Bir Kişiyi Kullanarak Zorunlulukları Karşılama

ZORUNLULUK: Bir kadını oynayan bir adam; gerçekten bir kadın gibi görünmek, davranmak, hareket etmek zorunda. Hatta bir kadının düşünce ve dürtülerine sahip olması umuluyor.

SEÇİM: O karakterin özüne ya da niteliklerine sahip belli bir kadın.

SEÇİM YAKLAŞIMI: Dışsallar, başka bir kişinin duyumunu çalışma: bir kadın!

Yukarıdakilerin kusursuz bir örneği *Tootsie*'dir. Dustin Hoffman bu rol için kendi annesini kullandığını söylemiştir. Tabii ki buradaki, bu tekniğin kullanımının nadir bir örneğidir. Bunu başka bir kişiyi kullanmanın belli bir zorunluluğu nasıl karşılayacağını çarpıcı bir örnekle göstermek için kasıtlı olarak seçtim.

C. CANSIZ NESNELER

Bu daha az bilimsel bir yaklaşımdır ve daha çok hayal gücüne bağlıdır. Bedeninizle ilişkili bir cansız nesnenin duyumunu yaratma çalışması, nesneyi seçmekle başlar. Bu nesne, bir dikiş yüksüğünden otobüse kadar her şey olabilir. Bu noktada şunu sorabilirsiniz: "Niye cansız bir nesne üzerinde çalışalım ki?.." Bu hiç de fena bir soru değil... NEDEN? Espirili bir şekilde şöyle söyleyebilirim: "Çünkü onlar oradalar!" ama bunu demeyeceğim. Bu sorunun gerçek cevabı, cansız bir şeyin duyumunu giymenin sahne üzerinde çok heyecan verici bir duygusal yaşamı uyaracağıdır, tabii ki fiziksel enstrümandaki inanılmaz etkisinden söz etmiyorum. Bu alanı başarıyla kullanmak çoğu zaman oyuncuyu çeşitli zorunluluklarla ilgili düşüncelere, dürtülere ve duygusal tepkilere sevk eder. Bu, kişilik özelliği unsurları yaratmak için de harika bir seçim alanıdır.

İncelemek için belli bir nesneyi seçtikten sonra, kendi bedeniniz aracılığıyla, bu nesnenin fiziksel duruş ve konumunu almaya çalışırsınız. Örneğin çok doldurulmuş bir koltuk kullanacak olsanız, kollarınızı uzatarak bir oturma pozisyonu alırsınız ve bedeninizin konumu, kullanımı aracılığıyla o koltuğa benzemeye çalışırsınız... Bu, koltuğu taklit etmek gibi bir şeydir. Bu noktada, nesnenin ağırlığının ve kütlesinin duyumunu yakalamaya çalışırsınız, bu da onları bedeninizde duyusal olarak hayal etmekle olur. Bunu sağladıktan sonra, nesnenin sabit ritmine yaklaşırsı-

nız. Bu nesne hareketsiz olduğu için aktif bir ritmi yoktur, dolayısıyla onun sabit ritmini kavramaya çalışırsınız. Bu, sanıldığı kadar garip bir şey değildir. Eğer kendinizi hayali olarak bir nesnenin özüne bırakırsanız, bu nesneden bazı şeyler hissettiğinizi keşfetmek sizi şaşırtacaktır. Nesneden ne sabit ritim alıyorsanız, aldığınızı fiziksel davranışınıza aktardığınız zaman bir şeyler olmaya başlar! Bir anda şunları yapmış olursunuz:

1. Nesnenin fiziksel konumunu alırsınız.
2. Ağırlık ve kütlenin fiziksel duyumunu duyusallıkla yaratırsınız. (*Bedeninizde ağırlığın o nesneye ait dağılımı ve nesnenin hacmiyle ilişkili olarak...*)
3. Sabit ritimlerin fiziksel duyumunu yaratırsınız.

Az önce içine girdiğiniz süreç yardımıyla harekete geçirilen dürtüleri hissetmeye ve canlandırmaya kendinize izin verin. Doğrusu kimse bir cansız nesnenin bir şey hissedip hissetmediğini ya da durağan bir şeyin herhangi bir bilinçlilik türüne sahip olup olmadığını bilmez. Aslında bunun önemi yoktur çünkü bir nesnenin seçim olarak kullanımını belirleyen, oyuncunun onunla olan ilişkisidir. Piyanoya bakarak, "Bir piyano olmak nasıl bir his olmalı?" diye sorabilirsiniz ve buna belli bir tepki olabilir: bir duygu, piyano olmanın nasıl bir his olduğuna dair hayali bir duyum. Bu yaklaşım süreciyle kendi bedeninizi kullanarak o piyanoya ilişkin bir duyum oluşturduğunuz anda, *pozisyonu ve sabit ritmi insan davranışına tercüme edersiniz... yavaşça... sabit konumdan dik ve hareketli bir konuma geçerek...* Tüm bunlar tamamlandığı zaman, piyanonun duyumunu koruyarak, sahneye başlarsınız ve bu yaşamı metnin ilişki ve sözcüklerine taşımayı denersiniz.

Oyun yazarları sık sık cansız nesneler kullanarak karakterleri tanımlarlar: O, bir *kaya* gibi katıdır. O, *çelik*

kadar serttir. Bir *buldozer* gibi davranır. Cildi *porselen*e, yüzü de *mermer bir heykele* benzer. O, patlamaya hazır bir *bomba* gibidir.

Bu tarz karakter tanımlamalarını yüzlerce defa okumuş ve böyle şeyleri dramatik metin diyaloglarında duymuşsunuzdur. Aslında yazar, davranışı dramatize etmek amacıyla, cansız nesneye bir kişilik vermiştir. *Nesnelerin bir tür kişiliği vardır... Neden insanlar bir araba çeşidi için değil de bir diğeri için çıldırırlar?*

Oyuncunun bu dışsallar alanına yaklaşmasının bir yolu, belli bir nesneye ilişkin duygularını izlemesi ve bunların kendisini nereye götüreceğini görmek için araştırma yapmasıdır. Belli bir zorunluluk unsurunu karşılayacağı umuduyla bir cansız nesne seçerseniz, onunla ilgili duygularınıza güvenin ve onunla deneyler yapın. Eğer sizin düşündüğünüz şekilde işinize yaramazsa, başka bir şey seçin.

Cansızları Seçim Olarak Kullanarak Zorunlulukları Karşılamak

ZORUNLULUK: Yerlerde sürünen, üzgün ve ümitsiz bir kişi, her şeye karşı ilgisiz
SEÇİM: Bir tırabzanın kenarından sarkan solgun ve buruşuk bir örtü
SEÇİM YAKLAŞIMI: Dışsallar (cansızlar)

Bir oyuncunun herhangi bir alanda yaptığı seçimler, özellikle de buradaki, mantıklı ya da tanımla koşut olmak zorunda değildir. *Önemli olan, belli bir biçimde etkilenmektir* ve istenen tepkileri uyandıran her çeşit nesne doğru olandır!

D. BÖCEKLER

Dışsallar seçim yaklaşımı alanının bu son kategorisi, yıllar önce öğrencim olan Bruce Mars olmasaydı, hiç var

olmayabilirdi. Bir seçim olarak böceklerin kullanımıyla denemeler yapmaya daha yeni başlamıştım ve olan biten beni çok sabırsızlandırıyordu, çünkü gözleyecek bir tane bulmak çok güçtü. O kadar küçüktüler ve o kadar hızlı hareket ediyorlardı ki onları gözlerken herhangi bir yaklaşım tekniğiyle uğraşmak neredeyse imkânsızdı.

Bir akşam sınıfta Bruce sahneye fırlayarak bir böcek "denemesi" yapacağını söyledi. Başka kimse bu çalışmayı sınıfa getirmemişti, bu yüzden göreceğimiz şeye karşı büyük bir ilgi uyandı. Bruce birkaç dakika etrafına bakındı ve sonra, sahnenin zemini üzerinde çok garip bir yüzükoyun konum aldı. Her iki dirseği de başından yukarı bir seviyede çıkıntı yaparken, elleri ve avuçları sahne üzerinde olacak şekilde duruyordu. Ayakları arkada, insan bedeni için mümkün olacağını düşünmediğim bir şekilde duruyordu. Başı bedenine doğru çekilmiş, ama aynı zamanda, bir şekilde yükselerek, daha önce kimsede görmediğim şekilde boynunda bir kıvrım oluşturuyordu. Gözleri keskinleşerek, neredeyse birbirinden ayrılarak uzaklaştıkları duygusu veriyordu. Çok uzun bir süre tek bir noktaya odaklanarak orada yattı ve en inanılmaz böcek hareketleriyle çok hafif hareketler yaptı. Bu heyecan verici deneyim aynı zamanda büyüleyici ve ürkütücüydü. Yaklaşık sekiz ya da dokuz dakika sonra yavaşça kendi insan biçimine geri döndü ve çalışmayı tartışmaya hazır bir biçimde bir sandalye çekti. Kimse bir şey söylemiyordu, ben de orada oturmuş ona bakıyor, söyleyecek bir şey bulamıyordum. Az önce hep birlikte yaşamış olduğumuz şeyin ne olduğundan pek emin değildim, ama ne olursa olsun, gördüğüm en inanılmaz tiyatro olmalıydı!

Sonunda sesim yerine geldiğinde, her çalışmanın ya da sahnenin sonunda yaptığım gibi, "Pekâlâ, bize ne söylemek istersin?" dedim. Bruce bunun üzerinde daha önce de çalışırken çok eğlendiğini ve incelemesinin sadece başlangı-

cında olduğunu söyleyerek söze başladı. Laurel Canyon'daki evinin yanındaki arazide kaybettiği kemer tokasını ararken bir peygamberdevesi böceği bulduğunu ve onu yakalayıp bir şişeye koyduğunu, kendisini evinde gibi hissetmesi için de şişenin içine bir ağaç dalı soktuğunu söyledi. Daha sonra kasabaya gidip bir peygamberdevesinin neyle beslendiğini bulmaya çalışmıştı. "İnsanların peygamberdeveleri konusundaki cehaletini görseniz şaşardınız," dedi. Böceği birkaç hafta boyunca izleyip ona hayvanlara yaptığımız şekilde yaklaşmaya çalıştığını anlattı. Bunun zor olduğunu, ama imkânsız olmadığını söyledi. O böcekle ilgili muhteşem bir duyum geliştirmiş, ama insan davranışına tercüme etme ve bir sahnede bunu kullanma konusunda kaygılıymış.

Bu olaydan sonra böcek yakalayarak ve onlar üzerinde çalışarak oldukça uzun zaman geçirdim. Bu incelemenin bir noktasında eşim, benim hâlâ oyuncu mu, yoksa böcekler üzerine çalışan o bilim insanlarına ne deniyorsa, onlardan mı olduğumu merak etmeye başladı.

Büyük böceklerle küçüklere göre daha kolay çalışılıyor; hareketlerine ilişkin daha çok tanımlama yapabiliyorsunuz. Bir genel ritim ve bir tempo tanımlayabileceğinizi buldum. Bazı böceklerde baş, göğüs ve karın bölgesi hareketlerine ilişkin sınırlamaları olan bir ön merkez vardır. Bazılarında da uyumlu ve zıtlaşan ritimler vardır. Bu unsurlar, böceği kavrayabilmek için yeterli gibi görünüyordu. Bireye özgü tavırlar bulacak ya da bir hamamböceğini evcilleştirecek değildim; bir çekirgenin de bir çekirge olması yeterliydi ve bir tek hamamböceği gördüğünüzde, hepsini görmüş sayılırdınız.

Aslında bu yaklaşım süreci, hayvanlarla çalışırken kullanılan sürece çok benzer, yalnız burada insan sınırlamaları daha fazladır. Böceklerin çok sayıda bacakları ve antenleri vardır! Bazılarının hareket hızını yeniden üretmek

zordur. Ancak şunu fark ettim ki, yaklaşım sürecinin kullanımı her böcekte farklılık gösteriyordu. Bazen ritim ile merkezleri tanımlayabiliyordum, ama diğer zamanlarda, sadece hangi yaklaşım unsurları uygun geliyorsa onları kullanarak böceğin genel duyumunu çıkarmak yetiyordu. Nadiren de olsa, bir böceğin tek bir gerçek tavrını yakalamak, ona ilişkin tüm duyguyu veriyordu. Bu bir deneme sürecidir.

Öncelikle, böceğin konumunu alarak başlayın ve yaklaşımın yol haritasını izleyerek, ritimler, tempo ve merkezlerle çalışın (tabii onları bulabilirseniz). Parçaları bir araya getirin ve sonra onları yine ayırın; her şey yerine oturuncaya kadar, yalıtımlar yardımıyla bunu tekrarlayın. Üzerinde çalıştığınız böceğin belli hareket ve davranışlarını tekrarlayın, çünkü bedeninizde duyumu arttıracak şey bu tarz tekrarlardır. Tercüme yine neredeyse aynıdır. Ritimleri, merkezleri ve temponun yanı sıra sınırlamaları da koruyarak, yavaşça dik bir konuma gelin. Gerekli gördüğünüz her tür ayarlamayı yapın. Ardından, böceğin duyumu ile özünü yitirmeden, açıkça görülen böcek özelliklerini yavaş yavaş daha belli belirsiz bir hale getirin ve bunları insan niteliklerine çevirin. Tüm duyguların, dürtülerin ve fiziksel davranışların sahnedeki karakteri "ele geçirmesine" izin vererek, sizi götürdüğü yere kadar Fütursuzca ilerleyin.

Böcekler gibi bir kategori eklemenin biraz "vur deyince öldürmek" olduğu düşünülebilir, ama durum bu değil! Dışsallar seçim yaklaşımının bu bölümünü çok sık kullanma gereği duymayabilirsiniz, ama ihtiyaç duyduğunuz zaman, bu gerçekten önemli bir boşluğu doldurabilir!

Denediğiniz diğer seçimlerin sonuç vermediği, sıradışı bir karakter unsuru olabilir. Bu bir böcek karakterizasyonunun tamamen üstesinden gelebileceği belli bir duygusal dokuyu içeriyor olabilir. Yine de bu, fırsat çıktığı zaman kullanılacak bir başka alet takımıdır.

Zorunlulukları Karşılamak İçin Böcekleri Kullanmak

ZORUNLULUK: Önceden sezinlenen öldürücü bir ya-
(Karakter) pıya sahip, uğursuz ve kayıtsız bir kişi.
SEÇİM: Bir karadul örümceği
SEÇİM YAKLAŞIMI: Dışsallar (böcekler)

Dışsallar kategorisi, olasılıklar açısından son derece zengindir. Sonsuz keşiflere giden maceralı bir yolculuktur ve sizi heyecanlandırmakla, uyarmakla kalmayıp, sanatınızı ve işinizi yapmanıza yardımcı olacaktır.

11. Bedenle Temas Eden Nesneler

Bu seçim yaklaşımı giyimle ve giydiğimiz, taşıdığımız ya da kullandığımız diğer nesnelerle ilişkilidir. Giydiklerimizin nasıl hissettiğimiz ve dünyayla nasıl ilişki kurduğumuz üzerinde kesin bir etkisi olduğunu hepimiz biliyoruz. Kendimize güven derecelerimiz, giyimimizden, takılarımızdan vb.den önemli ölçüde etkilenir. Bir nesneyi elinizde tuttuğunuz duyumunu ya da bir şekilde bedeninize tutturulmuş olması duyumunu yaratmak güçlü duygular uyarabilir. Anatominin belli bölümlerini vurgulayan çok sıkıca sarmalayan bir giysinin duyumunu yaratarak, kişinin cinselliği kolaylıkla ön plana çıkarılabilir. Smokin bir kişinin fiziksel davranışını tamamen değiştirirken, aynı zamanda bir resmiyet duygusunu uyarabilir. Bir binici giysisi giymek bir kişinin yürüme, konuşma ve hatta düşünme şeklini etkileyebilir. Bir şapkanın çok güçlü bir etkisi vardır. Basit bir kovboy çizmesi bir kişinin yürüyüşünü ve tavırlarını değiştirebilir. Bu değişimlerin kapsamı, büyük ve görünebilir değişimlerden, çok ince davranış ayarlamalarına kadar uzanabilir.

Bu nesneler fiziksel olarak ilişkiye girdiğimiz hemen her şey olabilir; herhangi bir giyim eşyası, bir baston, şap-

kalar, şemsiye ya da güneşlik, her çeşit çizme, tek gözlük, güneş gözlüğü, uzun bir sigara filtresi, bir süs kamçısı, belinize asılı kılıfı içinde bir tabanca, papyon, pelerin, pijama, şort, ipek iç çamaşırları, bir sabahlık, yüksek ökçeler, bikini, pahalı bir gece elbisesi, orijinal bir giysi tasarımı, elmas bilezik, geniş bir kılıç, beyzbol sopası ve diğerleri.

Yakın zamanda düzenlediğim bir atölye çalışması sırasında, giymekte olduğum ayakkabıya karşılık, bir çizmenin etkisini gösterdim. Çizmeleri giyip sahnede dolanmaya başladıktan kısa bir süre sonra, duygu ve davranışım açık bir biçimde değişmeye başladı. Bu da hemen bedenimin tüm ritmini etkiledi. İçsel değişimler hissetmeye başladım ve başlangıçta bu özgül duygunun ne olduğundan bile emin değildim. Bedenimle daha yakın temas içine girıneye başladım. Hafif bir kabadayılık fark ederek, biraz daha benmerkezcil oldum. Kendimi diri, daha uzun ve daha seksi hissediyordum. Bütün bu tepkiler kovbov çizmesi giymemden kaynaklanmıştı. Bir sahnede özellikle bu şeyleri hissetmek isteseydim, tüm yapmam gereken duyusal olarak bir çift kovboy çizmesi giyiyor olma duyumunu yaratmak olacaktı. Oyunun kostümleri farklı bile olsa, Duyu Belleği yardımıyla o çizmeleri yaratabilirdim.

Bedene temas eden nesneler, gerçekliği canlandırmak için kullanılan bir işçilik tekniği olarak Duyu Belleğine dayanan bir seçim yaklaşımıdır. Eğer sahnede o giysiyi gerçekten giymek ya da o eşyayı tutmak mümkün değilse, bunu duyusal olarak yaratmalısınız ki sizin için bir gerçeklik haline gelsin.

Aynı hafta sonu atölye çalışmasında, hızla tabanca çekebileceğim şekilde bir yanıma meşin kılıf astım. İlk oyunculuk yıllarımda "Western"ler tiyatrolarda ve televizyonda çok revaçtaydı, bu yüzden ata binmeyi ve hızlı silah çekmeyi öğrenmenin iyi olabileceğini düşünmüştüm. Her iki beceri için de dersler aldım ve tüm oyunculuk kariyerim

boyunca *sadece bir kez* "Western"de çalıştım. Bir atın sırtında yavaşça bir kasabaya girdim ve tabancam kılıfından hiç çıkmadı. Ancak bu becerileri öğrenmek çok eğlenceliydi. Silahlarla çok güçlü bir duygusal ilişkim vardır ve daha da önemlisi silah taşımayla. Kılıfı kemerime astım, "boş" tek–hamleli kırk–dörtlük özel Colt'u kılıfa soktum ve sahnenin üzerinde dolanmaya başladım. Bu arada odanın içinde bu garip manzarayı izleyen oyuncularla ilişki kuruyordum. Tüm davranışım organik olarak şaşırtıcı bir değişime uğradı. Daha güçlü, daha uzun boylu ve garip bir biçimde daha sakin hissediyordum. Sınırlarımı zorlayan bir güç hissediyordum! Zapt edilemezlik duygusunu güçlü bir biçimde yaşadım... "Kimse bana bulaşamaz!!!" Yürüyüşümü, konuşmamı ve hissettiklerimi değiştirdi.

Bu nesneyi bir seçim olarak daha önce defalarca kullanmıştım ve bu bana her seferinde aynı şeyi hissettirir. Diyelim ki üç parçalı bir takım giyen bir karakteri oynuyorum... kendinden emin ve güçlü hisseden, etrafındaki herkese karşı üstünlüğünden emin, bir biçimde her durumun üstesinden gelen Madison Avenue reklam ajansı yöneticisi. Bu, karakterin ve duygusal zorunluluğun açık bir tanımıdır. Silah ve kılıfı üzerinde çalışabilirim. Seyirci üç parçalı takımı görür, ama ben duyusal olarak belimde asılı olan silahla kılıfını yaratmışımdır.

Eşya veya giysi ne olursa olsun, oyuncu Duyu Belleği yardımıyla, sorumlu olduğu duygu ve davranışı elde edebilmek için ihtiyaç duyduğu dünya üzerindeki her çeşit nesneyi yaratma yeteneğine sahiptir.

Yaklaşım Tekniği

(Seçim olarak yukarıdaki silahla kılıfının duyusal bir süreç aracılığıyla kullanımı.)

Belimin etrafında ne hissediyorum?.. (Bedenin o bölümünde duyusal olarak yanıt verin.) *Belimin kenarlarında?.. Arkamda, bel hizasında?.. Nefes alınca ne hissediyorum?.. O basıncı tam olarak nerede hissediyorum?.. Ve o direnci?..* (Bu nesneyi bir seçim olarak kullanmaya çalışırken, oyuncu, hem gerçek nesneyle hem de o olmadan çalışmalıdır. Nesne yokken onu sahne üzerinde yaratmak için oyuncunun gerçek nesneyle çalışırken onu duyusal olarak ezberlemesi gerekir.)

Bu ağırlığı nerede hissediyorum?.. Bu ağırlığı, sağ tarafımda, belimin ne kadar altında hissediyorum?.. Aşağıya bakınca, kemer tokası bu açıdan nasıl görünüyor?.. Ne renk?.. Kemerin kendisi ne renk?.. Dokusu?.. Ona dokunursam ne hissederim?.. Her parmağın neresiyle dokunurum ona?.. Dokusu her parmakta nasıl bir his uyandırır?.. Bir ısı var mı?.. Bu ısı ne?.. Bu ısı, benimkinden ne kadar farklı?.. Nesneyi koklayabiliyor muyum?.. Nasıl kokuyor?.. Nesnenin birden fazla kokusu var mı?.. Başka hangi kokuları alıyorum?.. Burnumun neresinde bu kokuları alıyorum?.. Bu nesne uyluğumda nasıl bir his yaratıyor?.. Onu tam olarak uyluğumun neresinde hissediyorum?.. Nasıl bir his veriyor?.. Hareketsiz mi duruyor?.. Bacağımı oynatırsam ne olur?.. Şimdi ne hissettiriyor?.. O bacağı yavaşça hareket ettirirken bir şey işitebiliyor muyum?.. Duyduğum ilk ses nedir?.. O ses nereden geliyor?.. Onu daha çok hangi kulağımla duyuyorum?.. Biraz daha hareket edersem bu ağırlık ne yapar?.. Şimdi belimin etrafında ne hissediyorum?.. Değişen ne?

Tüm bu duyusal soruların, her birinin yöneltildiği duyu bölgesinde yanıtlanması gerekir. Oyuncu eğer nesnenin gerçek duyumuna ulaşmak istiyorsa, ilgili duyunun tam olarak tepki verebilmesi için gerekli zamanı ayırmalıdır.

Sağ elimi aşağıya bırakınca, hissettiğim ilk şey nedir?.. Elimin hangi bölgesi bu nesneye değiyor?.. Nasıl hissettiriyor?.. Isı?.. Doku?.. Elimi nesnenin üzerine koyduğum zaman onu avcumun neresinde hissediyorum?.. Nasıl bir his veriyor?.. Elimin içini dolduran bu nesnenin şekli nasıl?.. Bütün elimin hangi parçası daha çok hissediyor?.. Nesneyi sıkmaya başlarsam, onun direncini elimin neresinde hissediyorum?.. Bu nasıl bir his veriyor?.. Bu nesneyi yukarı kaldırırken onun yukarıya doğru hareket ettiğini hissetmem için ne kadar güç uygulamam gerekiyor?.. Hangi kol kasları çalışıyor?.. Nesneyi kaldırabilmem için o kası ne kadar kasmam gerekiyor?.. Nesne yukarı doğru çıkarken ne işitiyorum?.. Bu ses tam olarak ne?.. Bu birden fazla ses mi?.. Nesne yukarı doğru çıktıkça sağ kolumun duruşu nasıl değişiyor?.. Sağ dirsek daha ne kadar yüksekte?.. Peki nesnenin ağırlığı?.. Onu nerede hissediyorum?.. Kolumun kaç yerinde?.. Elimin?.. Parmaklarımın?

Bu duyusal süreç, oyuncu nesneyi tamamen incelemiş olduğu ve gerçekte o nesne yokken onu yeniden yaratabilecek duruma geldiği zamana dek sürmelidir. Duyu–Ezberleme çalışması tamamlanmalıdır. Eğer oyuncu bu incelemede çok fazla şeyi "zaten biliyorum" diye kabul ederse, nesne yokken çalışmaya kalkıştığı zaman Duyu Belleğinde boşluklar olacaktır.

İster bir giyim eşyası, ister elinde tuttuğu bir nesne olsun, oyuncunun bir seçim olarak kullanmaya karar verdiği herhangi bir nesneye aynı şekilde, yani Duyu Belleği kullanımıyla yaklaşması gerekir. Öte yandan, eğer oyuncu bedene temas eden bir nesne kullanıyor ve oyun içinde gerçekten onu giyebiliyorsa, yaklaşım süreci, mevcut uyaran haline gelir. Bu hâlâ aynı seçim yaklaşımı alanıdır, aradaki tek fark ise işçilik tekniğidir.

Bedenle Temas Eden Nesneleri Kullanarak Zorunlulukları Karşılamak

ZORUNLULUK: Aşırı düzeyde bir çaresizlik duygusu ve korku, buna eşlik eden kısıtlanma duygusu
(Duygusal)
SEÇİM: Ellerinizi kemerinize bağlayan bir çift kelepçe
SEÇİM YAKLAŞIMI: Bedene temas eden nesneler (nesneyi yaratmak için Duyu Belleği kullanarak)

12. Duygu Belleği

Bu yaklaşım, büyük olasılıkla, en çok ağızdan ağıza dolaşan, ama hepsinin arasında en az anlaşılandır. Şahsen, az önce tanık olduğumuz sahneyi elde edebilmek için, Duygu Belleği kullandığını söyleyen, çeşitli çevrelerden yüzlerce oyuncu duydum. Böyle bir sürece girmedikleri ve bu tekniği daha baştan itibaren anlamadıkları çok açıktır.

Bu teknik çeşitli şekillerde yanlış anlaşılır; tekniğin hatırlamak ile aynı anlama geldiği veya belli bir olayı hatırlamak için belleği etkilemek olduğu sanılır. Bu yaklaşımın kaynağı Stanislavski'dir; bu tekniği yorumlayışına Duygusal Hatırlama ya da Coşku Belleği adını vermiştir. Daha sonra, Lee Strasberg bu teknikte değişiklikler yaparak ona Duygu Belleği (*Affective Memory*) adını vermiştir. Bu, oyunculuk dersleri vermeye yeni başladığım sıralarda elimde olan birkaç yaklaşımdan biriydi.

Duygu Belleği yaşamınızdan tüm bir deneyimi yeniden yaratma sürecidir. Bu süreç, yaşamak istediğiniz deneyimin olduğu an'a kadar olan her şeyi içerir. Oyuncu Duygu Belleği sürecine o olayın meydana geldiği günün ilk saatlerinden başlayabilir.

Tüm süreç Duyu Belleği kullanımı aracılığıyla gerçekleştirilir. Bir Duygu Belleği yaklaşımını başarıyla yürütebilmek için Duyu Belleği Yaklaşımı ve süreci hakkında gelişmiş bir anlayış ve ustalığa sahip olmanız gerekir!

Diyelim ki kadın oyuncu, yaşamında çok büyük etkisi olan bir yaşantıyı yeniden yaratmak istiyor. Bu olay dört yıl önce olmuştur, onun düğün günüdür ve damat düğüne gelmemiştir. O yaşantının travması, utancı ve şoku, oynadığı oyun için yeniden yaşamak istediği şeydir.

İnceleme sürecine nereden başlamalı? Bu olaya, o sabahı, büyük olayın hayaliyle düğün günü uyanışını yaratarak başlayabilir. Duyusal olarak, yatak odasını, o sabah tam olarak nasıl idiyse, aynı şekilde yeniden yaratabilir: duvar kâğıdı, odanın içindeki güneş ışığı, mobilyalar, odanın içindeki ve dışındaki sesler, kokular, giyinişi, başka hangi insanlar vardı, nasıl giyinmişlerdi, ses tonları, neler dedikleri, o mekândaki nesnelerin tüm karmaşık unsurları... Daha sonra kiliseyle ya da düğün her nerede olmuşsa o yerle devam ederek mekânı yaratmayı sürdürür: tüm insanlar, dekor, heyecan, sesler, gelinlik, saatin tıklamasına eşlik eden bütün unsurlar ve sonunda anlaşılır ki damat yoktur, oraya gelmiyordur! Kadın oyuncunun, bu Duygu Belleği yaşantısını kullanmayı tercih etmesinin nedeni, metnin içindeki benzer bir zorunluluğu karşılamak olsaydı, bu bir seçim yaklaşımı için verilen en doğru karar olurdu.

Genellikle bir oyuncu Duygu Belleği kullanır, çünkü bir başka seçim yaklaşımından çok daha eksiksiz bir yaşantı oluşturmak ister ya da Duygu Belleği, belli bir duygusal yaşama ulaşabilmesinin tek yoludur. Eğer hedefinize ulaşmanın daha basit bir yolu varsa, kesinlikle o yolu izlemelisiniz! Duygu Belleği çok kapsamlı ve karmaşık bir girişimdir. Bu ancak Duyu Belleği ustasının yüzleşebileceği bir şeydir.

Bir oyuncunun (nitelikli bir ustanın) ilk kez Duygu Belleğiyle belli bir yaşantıyı incelemesi sırasında, yaşantının

en önemli anına ya da anlarına ulaşması iki ya da üç saat alabilir. Oyuncu bu tekniği her uyguladığında, hep daha az süre almaya başlayacak ve en sonunda yaşantının "tetikleyicilerini" bulunca, oyuncu sahne üzerinde Duygu Belleğinin tüm etkisini birkaç dakikada yakalayacaktır.

Bir Duygu Belleği incelemesini başarıyla tamamlamanın anahtarı, Duyu Belleğini derinlemesine ve titizlikle kullanarak, bilinçli bir süreç yardımıyla tüm çevresel gerçeklik ve uyaranların yaratılmasıdır. Gerçek olayın tamamen bilinçdışı bir biçimde yeniden yaşanmasını sağlamalısınız. Duygu Belleği *sadece bir yaşantının hatırlanması değildir.*

Bunu elde etmek için "orada ve o zaman"la ilgili, "şimdi–ve–burada" temelinde duyusal sorular sormak gerekir. Bu, "Duvarların renkleri neler*di*?" değil, "Duvarların renkleri ne*dir*?"dir... "O duvarda asılı olan ne*dir*?" sorusudur. "Asılı duran nesnenin rengi ne*dir*?.." "Üzerimde ne kıyafet v*ar*?.." "Bluzumun dokusu *nas*ıl?.."

Tüm sorular şimdiki zamanda sorulur! Siz aslında yıllar önce meydana gelmiş bir şeyle uğraşıyorsunuzdur, ama peşinde olduğunuz şey, şu anda yeniden yaşanır. Bilinçdışını depolanmış olan tüm tepkileri serbest bırakması adına kapana kıstırabilmek için oyuncu buna geriye dönük olarak yaklaşmamalıdır.

Duygu Belleği süreci işe yaradığı zaman, hiçbir şey o yaşantıya benzemez. Oradasınızdır, her şeyi tıpkı o zaman olduğu gibi görür, tadar, koklar ve hissedersiniz.

Duygu Belleği kullanmanın nedenleri; eksiksiz bir yaşantı elde etmek ve çeşitli dürtü grupları, duygusal bakış açısı uyaran nesneler, insanlarla dolu bir dönemle ve bir çevreyle ilişki kurmaktır.

Oyuncu oyunla koşut gidebilecek ilişkiler karakterin duygusal yaşamının yanı sıra, zaman ve mekânı da yarat-

mak gibi birçok zorunluluğu bir arada yerine getirmek istediği zaman, bu çok iyi bir yaklaşımdır. Duygu Belleği sık sık sahne üzerinde eksiksiz bir yaşantıyla sonuçlanır.

Bu yaklaşım duygusal bir yaşamı yeniden canlandırmak ve halihazırda geliştirdiğiniz kişilik unsurlarının ötesinde kişilik unsurlarını harekete geçirmek için de çok uygundur.

İşte size bir örnek: Yirmi sekiz yaşına gelinceye kadar çok güvensiz hissetmişsiniz. Kadınlarla ilişki kurma beceriniz olmamış ve toplum içinde rahat davranmakta zorlanmışsınız. Yıllar geçtikçe biraz terapi ve diğer başarıların da yardımıyla, hemen hemen tüm güvensizliklerinizi –özellikle de karşı cinsle ilgili olanları– yenmişsiniz.

Şimdi, otuz yaşına gelmeden önceki sizi, tam olarak tanımlayan bir rol oynuyorsunuz. Keşke o gerçekliklerin organik dokusuna geri dönebilseydiniz!

Duygu Belleği burada en uygun seçim yaklaşımı olacaktır, çünkü eğer o bilinçdışı dürtüleri açığa vurmayı başarırsanız, utangaçlığın ve yetersizlik korkusunun yeniden kurbanı olursunuz. Hatta kadınlardan yine korkabilirsiniz. Böyle bir deneysel gerçekliği sahne üzerine getirmek oyunculuğun ta kendisidir.

Bazen Duygu Belleği belli duygulara ulaşmanın ve kendinizi korumak üzere oluşturduğunuz bir savunma sistemini yıkmanın tek yoludur.

Belli bir yaşa kadar insanlar çoğunlukla savunmasız olma hakkını kendilerine tanırlar. O noktadan sonra, o savunmasızlıktan vazgeçmelerine neden olan akranlarının *ya da bir başka şeyin* baskısını hissederler. Bu, birçok önemli insani tepki için de böyledir. Bu çalışma daha derin ve daha organik bir yaşam düzeyine ulaşmanıza yardımcı olur.

Duygu Belleğiyle çalışırken gereken zaman ve oyuncunun incelediği nesnelerin çeşitliliği göz önüne alınacak

olursa, bu yaşantının derinliği daha az karmaşık bir araştırmaya baskın çıkar.

Bazen bu, tek bir Duyusal Seçimi olan fazla genel bir oyuncu için bir panzehirdir. Bu, daha geniş bir araştırmaya ve oyuncuyu gerçekten belli bir yaşantının içine çekebilecek bir uyaranla uğraşmaya yönlendirir. Duygu Belleği bilinçdışıyla bağlantı kurmaya yarar. Başarılı olursa, oyuncu kesinlikle bilinciyle bilinçdışı arasında bir köprü kuracaktır.

Bir oyuncunun yeteneğinin en önemli bölümü bilinçdışında yatar ve o sihirli çizgiyi geçtiği zaman, "asla olmamış ülke" deneyimine bir giriş yapar. Bu tam olarak, benim her zaman bilinçdışı tarafından ele geçirilmenin olağanüstü özel yaşantısı dediğim şeydir. Bu, oyuncunun "alev aldığı" zamandır. Oyuncunun ve seyircinin asla unutmadığı bir deneyim! Bazen de bir oyuncu, uygulanabilir bir Duygu Belleği yaşantısını kendisini o çizgiden geçirerek *Nihai Bilinç Noktası*na iteceği ümidiyle kullanacaktır.

"Nasıl" sorusunun yanıtı yine, Duyusal–süreç–yoluyladır. Amaçladığınız yaşantı anından çok önce başlayarak, sizi o belli yaşantının zamanına ve yerine götüren nesneleri, unsurları yavaş yavaş yaratırsınız. Bilinçdışını, işbirliği yapmaktan başka seçeneği olmadığı o gerçeklikler ağının içinde kapana kıstırmak için bir anlamda sinsice yaklaşırsınız. Duyusal sorular, herhangi bir Duyu Belleği alıştırmasında kullanılanlarla aynıdır. Her defasında bir tek nesneyle ilişkili olup, beş duyunun tamamının kullanımını özendirirler. Bu duyusal soruları "şimdi ve burada" temelinde sormayı unutmayın! Sorularınızı geçmiş zamanda sormayın! Kendinizi o yaşantının ortamıyla çevreleyin ve yine *orada olma*, ama *şimdi orada olma* duyumu yaratın.

ZORUNLULUK: (Zaman ve Mekân, İlişki, Duygusal, Karakter) ABD Başkanı'ndan bir onur madalyası alma ortamı, inanılmaz bir gurur duygusu! Karakterin, orada bulunan anne ve babasıyla iletişimi, eksiksiz sevgi ve takdir. Karakter örnek bir denizci olarak orada bulunmaktadır.

SEÇİM: Sınıf birincisi olduğunuz için onur belgesi ve burs aldığınız üniversite mezuniyet töreni. Üniversite rektörü sizin hakkınızda özel bir konuşma yapmıştı ve ödülünüzü size kendisi vermişti. Annenizle babanız da oradaydı ve onların kıvancını siz de yaşıyordunuz. Bu, yaşamınızın doruk noktasıydı

SEÇİM YAKLAŞIMI: Duygu Belleği

Bu örnekte zorunluluklarla güçlü bir benzerlik vardır, ama hepimizin yaşantısında böyle yüzlerce benzerlik vardır. Metin koşullarıyla çok benzer bir düzen içinde olmadıkları zaman, çok küçük bir ayarlama onları kusursuzlaştırabilir.

13. İç Monologlar: Bir Seçim Yaklaşımı ve Bir İşçilik Tekniği

Bu seçim yaklaşımı diğer birçok seçim yaklaşımıyla ilişkili olarak kullanılabilir. Bu şekilde kullanıldığı zaman, bir İşçilik Tekniği haline gelir. İç Monologların kullanımı basit anlamda, amaçladığınız duygusal yaşamı ortaya çıkaracak herhangi bir şey hakkında "kendi kendinizle konuşmaktır". Prova süreci sırasında oyuncu, oyunun replikleriyle İç Monolog arasında gidip gelerek İç Monoloğunu işitilebilir bir şekilde yapabilir. Bazen bu, İç Monolog yaklaşım tekniğini

incelemek için iyi bir prova aracıdır, çünkü oyuncunun İç Monoloğu düşünerek kurmasını, zihin güdümlü hale gelmesini engeller.

Herhangi bir İç Monolog yapmak, içsel bir söz akışı, bazen sadece bir bilinç akışı, başka zamanlarda yapılandırılmış ve seçicilikle vurgulanmış bir konu ya da tema yaratma sürecidir. İç Monoloğun içeriği ne olursa olsun, yaklaşım süreci aynıdır. İçsel olarak "kendi kendinize konuşmak" ile "düşünmek" arasında bir fark olduğuna dikkat edin. Aslında sözcükleri dudaklarınızla şekillendirmediğiniz ya da ses kutusunu kullanmadığınız halde, içsel olarak, başlangıcı, gelişmesi ve sonu olan belli bir sözel monologdan oluşan, yapılandırılmış bir sözel süreç yaratırsınız. Eğer oyuncu kendi kendini bir İç Monolog yapılandırmak üzere disiplin altına almazsa, bunu sadece düşünmekle kalacaktır. Bu gerçekleştiği zaman da düşünce süreci konudan sapar ve oyuncunun dikkati ana noktadan uzaklaşır. Oyuncu İç Monoloğun itici gücünü yitirir. Eğer bu seçim yaklaşımını işitilir şekilde uygularsanız, "düşünme sürecini" engelleyebilirsiniz.

Anbean İç Monolog

Bu tekniği bu şekilde kullanmak, onu bir Seçim Yaklaşımı yapar. Anbean İç Monolog yapmanın birkaç nedeni vardır ve asıl amacı o an'ın gerçekliği içinde kalmaktır. Deneyimli ustalar bile, daha önce düşünüp uygun buldukları duyguları uygulama ve kendilerini o yöne yöneltme tuzağına düşebilirler. Sık sık, bir oyuncu gitmek istediği yere ulaşmakla o kadar çok meşgul hale gelir ki, kendi içsel, dürtüsel gerçekliğiyle temasını yitirir. Böyle anlarda bir Anbean İç Monolog kullanmak inanılmaz bir panzehirdir.

Bu, oyunun replikleri arasında, içinizde olup biteni dahil ederek, hissettiklerinizin replikleri etkilemesine ve

gerçek duygusal yaşamın repliklerle ifade edilmesine izin vererek yapılır.

ÖRNEK:

(Bir oyunun sözleri olarak bir ninniyi kullanarak):

Mary'nin küçük bir... (Kendimi *rahatsız hissediyorum*... *odanın içinde göz gezdiriyorum*...) kuzusu vardı, tüyleri bembeyazdı... (*Kendimi biraz kopmuş hissediyorum, kendi sesimi duyuyorum... Bundan nefret ediyorum*...) kar gibiydi ve Mary nereye giderse... (*Buradan hoşlanıyorum... Diğer oyunculardan hoşlanıyorum... Duyarlı görünüyorlar*...) gitsin, kuzusu da onunla gelirdi... (*Daha iyi hissediyorum... Bu sözleri söylemek bana okula giden çocuk olduğumu hatırlatıyor*...) Onu okula kadar izlerdi... (*Birden çok savunmasız hissettim... Neden bilmiyorum, umurumda da değil*...)

Oyuncu bu tekniği sürdürürken, tüm dürtülerin, oyunun diyaloğu aracılığıyla ifade edilmesini teşvik etmelidir.

Anbean İç Monolog için çok iyi bir başka neden, mevcut bir gerçeklikten yararlanmaktır. Örneğin oyuncu oynadığı karakterle benzer şeyler hissediyorsa, kendi anbean hislerini ve dürtülerini replikler yoluyla açığa vurması, sahnenin gerçekliğini kesinlikle arttıracaktır. Bu olduğu zaman, içsel yaşamdan yararlanmaktan başka seçenek yoktur çünkü hiçbir şey gerçeklikten daha güçlü değildir.

Karakter İç Monoloğu

Bu da bir seçim yaklaşımıdır çünkü diğer yaklaşımların hiçbirini kullanmaz. Karakter İç Monoloğu, karakterin oyundaki düşünüşünü geliştiren bir Monoloğu içsel olarak yapılandırmaya dayanır. Bu, repliklerin arkasındaki karakterin iç yaşamını yaratmaya benzer. Burada, yapmaya çalıştığınız şeyin karakterin düşünce düşünmek değil, kendi gerçekliklerinizi kullanarak onun düşünceleri süre-

ciyle benzerlik kurmak olduğunu belirtmek çok önemlidir. Birçok oyuncu, karakterin kendisi haline gelmeye, başka birisi olmaya çalışır. Bu mümkün değildir, ayrıca gerekli de değildir. Karakterin nasıl işlediğini, onun duygusal bakış açılarını, önyargılarını ve özellikle de düşünüş tarzını tanımladıktan sonra, metnin gerçekliklerini besleyen bir İç Monolog yapılandırmakta kullanılabilecek benzer unsurları kendi yaşamınızda bulabilirsiniz.

Diyelim ki bu karakter "bela" bir albay ve "kitabi" bir ordu mensubu. Asla tolerans göstermiyor ve hiç mazeret kabul etmiyor. Bu role yaklaşacak kişi ben olsam, aramızda hiçbir gerçek benzerlik yok. Orduda hizmet verdim, ama elbette kendime meslek edinmedim, işimi yaptım ve sivil hayata geri döndüm, bu yüzden de karakterin orduya olan bağlılığıyla kesinlikle ilişki kuramam. Ama kendi işimle bir benzerlik bulabilirim. İşimde uzlaşma kabul etmem! Temsil oyunculuğu yapan ya da yaratıcı İşçilik Seçimleri üzerinde çalışmaya zamanı olmadığı için özür dileyen insanların bahanelerini duymak istemem. İşi yap ve başarama, ama bir oyuncu olarak sorumluluklarını yerine getirmediğin için benden özür dileme! Az önce ifade ettiğim şey albayın düşünme ve hissetme biçiminin eksiksiz bir benzeridir. Her parçasıyla onun kadar sabit fikirlidir. Benim bunun yerine kullandığım şey ise, kendi inanç yapım, kendi gerçekliklerim oldu bunlardan, oyundaki karakterin düşünce sürecine çok benzeyen bir İç Monolog yaratabilirim. Öyleyse oyuncu her sahnenin repliklerinin altında süren bir İç Monolog yaratır. İç Monoloğun konusunu seçer ve istenen duygusal yaşamla sahneyi "ateşleyecek" kişisel bir benzerlik bulur. Hem sahnenin replikleri, hem sahnedeki ilişkisi karakter İç Monoloğu tarafından uyarılan duygulardan etkilenir. Doğru sözleri bulmak, bir deney yapma sorunudur. Ancak oyuncu bu İç Monoloğu gösterimden gösterime biraz çeşitlendirmede serbesttir.

Bir İç Monolog, diğer seçim yaklaşımlarının neredeyse tamamıyla birlikte kullanılabilir. Böyle yaptığınız zaman, yine başka bir seçim yaklaşımıyla birlikte kullanılan bir işçilik tekniği haline gelir.

İç Hayali Monolog

Bir seçim yaklaşımı olarak Hayali Monologdan daha önce söz etmiştik, öyleyse, İç Monolog tekniği kullanmak, oyuncunun kendi kendine sessizce bir Hayali Monolog yapmasına olanak tanır. Zorunluluk ne olursa olsun, oyuncu bir Hayali Monoloğun, sahne için en doğru seçim yaklaşımı olduğuna karar verebilir, ama bu monoloğu içsel bir düzeyde yaratması gerekecektir.

SAHNE:

Oyunun doruk noktası... başkarakterimiz, üç perde boyunca sömürüldükten ve faydalanıldıktan sonra, nihayet kendisi adına konuşmaktadır. Kocasını azarlar ve çıkıp gider.

KADIN: Çantalarım hazır ve kapının yanında duruyorlar. Gidiyorum ve geri dönmeyeceğim. Ama gitmeden önce sana söylemek istediğim birkaç şey var... Sen bu dünyadaki en... bencil... en egoist insansın!.. Sana bunca zaman nasıl katlandığım ya inatçılığımın ya da aptallığımın ifadesidir!.. Kendin dışında kimse için bir şey hissetmiyorsun ve hizmetçilere birer hayvan gibi davranıyorsun!.. Sevginin anlamını bilmiyorsun ve eminim hiç kimseyi sevmedim!.."

Tüm bu yazılı monolog boyunca, oyuncu, kendi hayatından birisine karşı Hayali bir İç Monolog yapıyor olabilirdi. Seçimi, konuşmak üzere seçtiği o belirli kişi, seçim yaklaşımı da Hayali Monolog ve yaklaşım süreci ise, bir işçilik tekniği olarak kullanılan İç Monolog olacaktı.

İç Monolog Kullanımının Diğer Seçim Yakışımlarıyla İlişkileri

Uyarıcı Sözcükler
İnanırlık
Ön Bilgi
Kişisel Gerçeklikler
Alt Kişilikler
Mevcut Uyaran
Seçici Vurgu
Duyusal Spekülasyon
Yaratıcı Hayal gücü

Her durumda İç Monolog tekniğinin belirli seçim yaklaşımına göre ayarlanması gerekecektir. Uyarıcı Sözcüklerle birlikte İç Monolog oyuncunun istenen yaşamı uyarmak için seçtiği konuyla ilişkili sözcüklerden ya da kısa cümleciklerden oluşur. Bu, Uyarıcı Sözcükler sürecini oyuncunun işitilebilir sesle uygulamasının aynısıdır; tek fark, bunun bir İç Monolog olarak yapılmasıdır.

Uyarıcı Sözcükler–İç Monolog: Burası çok güzel... güneş ışığı... mavi gökyüzü... kokular... harika... Ilıklık her yeri sarıyor!.. İşte orada... ona âşığım... sarı saçlar... bronz ten... gözler... çok güzel... ona sarılmak istiyorum... kokusu... kum bembeyaz... okyanus... işitiyorum...

Yukarıdaki İç Monolog, yazılı sahnenin repliklerinin alında ve arasında yürütülür.

Seçim Yaklaşımı ne olursa olsun, İç Monolog, seçim yaklaşımının özel gerekliliklerine göre "şekillendirilebilir".

ZORUNLULUK: (*Karakter*) Önyargılarla, diğerlerine ilişkin yargılamalarla dolu, bağnaz ve kızgın bir adam; nefretini herkese kusmaktadır.

SEÇİM: Oyuncunun seçicilikle vurgulanmış önyargıları. Öfke, nefret ve yargılama alanları.

SEÇİM YAKLAŞIMI: İç Monolog (Karakter İç Monoloğu da olabilirdi.)

14. Repliklerin Yerine Başka Sözcükler Koyma

Bu gerektiğinde oyuncunun kullanabileceği çok basit bir süreçtir. Bu seçim yaklaşımı bir İç Monoloğun yine bir İşçilik Tekniği olarak kullanılmasıyla yapılır. Oyuncu basitçe kendi sözcüklerini sahnenin sözcüklerinin yerine koyar. Kişisel, gerçek bir yerden gelen sözcükleri seçer ve sahnenin sözcüklerinin altında, daha etkili olan kendi sözcüklerini söyler.

Bu seçim yaklaşımını göstermek için klasik bir örneği ele alalım: *The Lady's Not For Burning*, yazan Christopher Frye:

"Seni bunakça saçmalayan... Çene–çalan... Gevezelik yapan... Ayinsel... Tumturaklı..." (*Yerine Kullanılanlar... İç Monolog Sen bir budalasın... aptal... bilinçsiz bir avanaksın... duygusuz ve umursamaz.)* "Soysuz yaşlı adam... Peki ya benim cinayetlerim?.." (*Sanki hep yaşlıymışsın gibi davranıyorsun... Sorularıma cevap ver, dilsiz adam.*)

Bu İç Monoloğun içeriği diğer oyuncuyla ilgili gerçekten hissettiğiniz şeylerden gelebilir ya da başka bir kişiye yönelik olabilir. Bu "yerine kullanma" ne olursa olsun, anlamlı bir yerden gelmeli ve oyuncuyu etkileyen bir şey hakkında olmalıdır.

ZORUNLULUK: "Ya Özgürlük Ver Bana ya da Ölüm" türünde bir tirat. Özgürlük ve birey hakları hakkında vatansever ve tutkulu bir bildiri

SEÇİM: Oyuncunun özgürlük tutkusu... Vatanı için duyduğu sevgi ve totaliter rejimlere, zulme karşı beslediği kin

SEÇİM YAKLAŞIMI: Repliklerin yerine başka sözcükler koyma (bir İç Monolog işçilik tekniği kullanarak)

15. Özler ve Soyutlamalar

Bu son derece yaratıcı bir seçim yaklaşımıdır ve aynı zamanda çok da eğlenceli olabilir. Çeşitli duyumları elde etmekten oluşur: 1937 model bir Pontiac'ın motor kapağı süsü, yeni açılmış bir kavanoz dolusu kahve, Penn İstasyonu'ndan ayrılan bir lokomotif, tetiği çekilmiş bir tabanca, hareket halinde bir metronom, yeni açılmış bir şişe şampanyanın köpürmesi, sıcak bir kaldırımda erimekte olan çiğnenmiş bir çiklet, yağda yumurta, bir tavada çatırdayarak kızaran domuz eti, 1930'lardan kalma ayaklı bir kül tablası.

Bu alanda canlı ya da cansız bir nesne kullanılabilir. Kendi bedeninizde bir nesnenin duyumunu yaratmaya çalışırsınız. Bu bir fizikselleştirmedir... Duyu Belleğiyle yaratıcılık kullanarak bir nesnenin fiziksel duyumunu ele geçirirsiniz.

Bu sürece, üzerinde çalıştığınız nesnenin fiziksel konumunu ya da duruşunu alarak başlarsınız. Örneğin yeni bir Rolls-Royce'un üzerindeki motor kapağı süsünün duyumunu çıkarmaya çalışıyor olsaydınız, öne doğru eğilerek kollarınızı o süsün kanatları gibi geriye doğru uzatır ve bu nesnenin kütlesi, ağırlığı, konumu, dokusu hakkında duyusal sorular sorar, aldığınız duyusal yanıtları kendi bedeninizle ilişkilendirirdiniz. Bu seçim yaklaşımı önemli ölçüde, oyuncunun hayal gücüne ve bu hayal gücünü, düşünceler, duygular, tavırlar ve duygusal yaşam üreten fiziksel bir duruma tercüme etme yeteneğine bağlıdır. Oyuncu bir nesnenin duyumunu başarıyla yakaladıktan sonra, bunu insan davranışına tercüme etmek zorundadır. Bu, hayvanlarla ilgili sürece çok benzer, nesnenin ürettiği özleri ve duyguları kaybetmemeyi gerektirir.

Bu seçim yaklaşımı bütün zorunluluk alanlarında etkili olabilir. Karakter unsurları üretmesinin yanı sıra, ilişki sorumluluklarına da hitap eder.

Sınıfımdan, Joan adlı bir kadın oyuncu, sarhoş davranışlarını coşkun ve kıpır kıpır tavırlarla örten, orta yaşlı alkolik bir dulu oynuyordu. Joan yeni açılmış bir şişe köpüren şampanyanın, bir Öz ve Soyutlama seçim yaklaşımı üzerinde çalışıyordu. Filmi izlediğim zaman bu seçimin, onun tüm karakterizasyonunu nasıl desteklediğini görebiliyordum; ona derinlik ve gerçeklik veriyor ve tek bir atışla, bir düzine karakter unsurunu karşılıyordu.

Bir otomobilin motor kapağı süsünün ya da böyle başka bir nesnenin nasıl hissettiğini bilmek olanaksızdır. Bu yüzden önemli olan, herhangi bir nesnenin fiziksel duyumunu giymenin size ne hissettirdiği, sizin için ne yaptığı ve çalışmanızda ne uyardığıdır.

ZORUNLULUK: Garip hareketler yapmaktan hoşlanan, tuhaf, ama yumuşak başlı ve esnek bir karakter. Kolayca güler ve kendisi hakkında bile olsa şaka kaldırabilir.

SEÇİM:
(Cansız nesne) Bir "hacı yatmaz..." (*yere yatır*ıldığında *tekrar dikilmesi için alt kısmına kumdan ağırlık yerleştirilmiş* şu plastik palyaçolardan biri).

SEÇİM YAKLAŞIMI: Özler ve Soyutlamalar. O nesnenin büyüklüğü, ağırlığı, konumu, duruşu ve hareketinden bir duyum Yaratma... ve daha sonra bunu insan davranışına tercüme etme.

Bir kızartma tavasında pişen yağda yumurtaların soyut özünü kaybetmemek; o özü hayal gücünüz, Duyu Belleği yardımıyla yaratmak ve o hareketi, ritmi insana tercüme edilmiş halinde de sürdürmektir. Bu seçim yaklaşımı bazı şaşırtıcı sonuçlar verebilir.

16. Hastalıklar ve Kısıtlamalar

Bu da bir yaklaşım tekniği olarak Duyu Belleğine dayanan, bir başka seçim yaklaşımı alanıdır. Her çeşit fiziksel rahatsızlık ve kısıtlamayı içerir: Baş ağrısı, diş ağrısı, sırt ağrısı, vücudun herhangi bir yerinde tutulma, baş dönmesi, baygınlık, beden bağı, alçılı bacak, alçılı beden, kapalı kalma, bağlı olma, ya da herhangi bir şekilde kısıtlanmış olma, bedenin herhangi bir yerinde acı.

Gürültü, etrafta dolanan insanlar gibi her şeyden rahatsız olan, çabuk kızan, çok sinirli bir karakteri oynuyorsunuz. Oyuncu gerçekten gürültüye karşı böyle bir duyarlılık yaratan ve sinirliliğe yol açan kötü bir baş ağrısı üzerinde çalışabilir. Seyirciler oyuncunun baş ağrısı yaratmaya çalıştığını bilmez, onlar sadece kendisini belli karakter unsurları olarak ortaya koyan sonuçları görürler. Baş ağrısını yaratma süreci saf Duyu Belleğidir; duyusal sorular sormak ve doğrudan özgül alanda yanıt vermek. Çeneye kadar tamamen bağlanmış bir bedeni yaratmak isteyen bir oyuncu hareket özgürlüğü üzerinde bunun etkisini elbette hissedecektir. Bu tür bir seçimin oyuncunun duygu durumu üzerinde de büyük etkisi olacaktır. Sadece belli fiziksel bir ifade yaratmakla kalmayıp aynı zamanda oyuncunun hissettiklerini ve oyundaki diğer insanlarla ilişki kurma biçimini de etkileyecektir.

Herhangi bir kısıtlama, oyuncunun nasıl hissettiğini etkileyecektir. Eğer oyuncu klostrofobiye eğilimli ise, çok sınırlı bir alan yaratmak üzerine çalışabilir. Duyusal olarak, birinin hareket ve alan bakımından kendi kendini kısıtlaması, panik, korku, öfke, hayal kırıklığı vb. uyandırabilir.

Eli kolu bağlanmışlık ve ağzı tıkanmışlık duyumu yaratmak, dehşet olmasa bile, bir çaresizlik duygusu uyandırabilir. Eğer bir oyuncu, tekerlekli sandalyeye bağlı bir felçliyi oynayacaksa, duyusal olarak belden aşağısını ağır

plastikle kaplamak üzerine çalışabilir. Oyuncunun huzursuzluk ya da acı yaşaması gereken herhangi bir sahnede, en mantıklı seçim yaklaşımı, Hastalıklar ve Kısıtlamalar olacaktır.

Birçok oyuncu, metnin bir zorunluluğu olduğu zaman gerçek acı yaratma gerekliliğini önemsemez. Acı içinde olduğunuzu sunmanızın yeterli olacağına inanırlar. Ancak kişinin gerçekten acı içindeyken oldukça farklı bir biçimde davrandığını düşünmezler. Onun sesi, o acının varlığını taşır. Temel gerçeklik, uyarandan kaynaklanan tüm davranıştan sorumludur. Bu durumdaki dürtü acı olabilir ve oyuncu, sahnede içsel organik gerçekliğin temelini oluşturmak için bunu yaratmak zorundadır.

Hastalıklar ve Kısıtlamalar, çeşitli anlamlı yaşantıları harekete geçirebilir.

Baş Ağrısı Yaratma Çalışması

Bu hastalığa Duyu Belleği kullanarak yaklaşırsınız:

Alnımda ne hissediyorum?... (Soruyu yönelttiğiniz alnın o bölümüyle yanıtlayın.) *Kaşlarımın ne kadar üzerinde bir şey hissediyorum?.. Ne hissediyorum?.. En çok nerede hissediyorum?.. Bu his nereye kadar uzanıyor?* (Ağrıyla ilişki kurun.) *Alnımın sağ tarafı?.. Sol tarafı?..* (Tüm bu duyusal sorular, başın tam olarak o bölümünde yanıtlanır.) *Bunu başımın ne kadar yukarısında hissedebiliyorum?..* (Acıyla ilişki kurun.) *Bunu en çok nerede hissediyorum?.. Peki başımın yan taraflarında?.. Başımın arka tarafındaki fark ne?.. Başımı yavaşça bir taraftan diğerine çevirdiğim zaman nasıl bir şey yaşıyorum?.. Gözlerimi kapadığım zaman bu duyguya ne oluyor?.. Bu ağrı nereden geliyor?.. O noktadan uzaklaştıkça nasıl değişiyor?.. Bedenimi hareket ettirdikçe başımın içinde neler oluyor?.. Hareketi durdurduğum zaman bu duygu değişiyor mu?*

Bu odadaki sesler başımın içindeki hissi nasıl etkiliyor?.. Özellikle hangi sesler bu acıyı etkiliyor?.. Başımı öne eğdiğim zaman ne oluyor?.. Geriye doğru eğince ne oluyor?.. Bu değişimleri nerede hissediyorum?.. Ağrı nedir?.. Özellikle ne hissettiriyor?.. Ağrının olduğu bölüm, ağrı olmayan bölümlerden ne anlamda farklı?

Bu duyusal sorular, baş ağrısını yaratmak için ne kadar gerekiyorsa, o kadar uzun sürebilir. Tüm duyusal soruların akılla değil, duyuyla yanıtlanacaklarını unutmayın.

Herhangi bir kısıtlama üzerinde çalışmaya da aynı şekilde yaklaşılır: Duyu Belleği Süreci aracılığıyla. Eğer bir boyunluk yaratmanız gerekiyorsa, sorular boynunuzun etrafındaki boyunluğun varlığıyla ilişkili olmalıdır: *Bu nesneyi boynumun arkasında nerede hissediyorum?.. Bu nasıl bir duygu?.. Boynumun hangi bölümüne değiyor?.. Bu nesnenin o noktadaki dokusu nasıl?.. Sıcaklığı ne?.. Çenemde ne hissediyorum?.. Bu nasıl bir duygu?.. Çenemi ne kadar oynatabiliyorum?.. Ağzımı açınca ne hissediyorum?* (Bu, bir boyunluk takıyormuş gibi hissedinceye kadar böyle devam eder.)

Hastalıklar ve Kısıtlamalar harika bir seçim yaklaşımıdır; özellikle de bu seçim yaklaşımı alanına uygun gelen bir koşulda kullanılıyorsa.

ZORUNLULUK: (*Duygusal*) Tahammül edilmesi güç, giderek büyüyen bir panik

SEÇİM: Suyla dolmakta olan bir küvet

SEÇİM YAKLAŞIMI: Hastalıklar ve Kısıtlamalar (çenenin *hemen altında suyla dolmakta* olan ve giderek *yükselen bir küvetin içinde bağlanmış, k*ısıtlanmış olma durumu yaratmak)

17. Ön Bilgi

Bu seçim yaklaşımı, yaklaşımlar kümesinin içinde, Mevcut Uyaranı oluşturandır. Ama bu kendine özgü unsurları ve vurgusu olan ayrı bir yaklaşımdır.

Ön Bilgi zaten bildiğiniz şeydir; mekân, oyun ya da filmdeki insanlar, yaşamları, ilişkileri, geçmişleri vb. hakkında. Kısaca, metindeki sorumluluklarınızı karşılayabilmek için kullanabileceğiniz herhangi birisi ya da herhangi bir şey hakkında sahip olduğunuz tüm bilgidir. Bu okuduğunuz, duyduğunuz ya da tanık olduğunuz bilgi de olabilir. Kimse sizin bu bilgiye sahip olduğunuzu bilmek zorunda değildir.

Bu yaklaşımı kullanmak için ya bildiğiniz şey hakkında "kendi kendinizle konuşursunuz" ya da özel olarak o bilgiye ilişkin bir İç Monolog yaparsınız.

Diyelim ki hakkında çok şey bildiğiniz bir oyuncuyla birlikte bir sahneyi oynuyorsunuz. Onun hakkında bildikleriniz gözlediğiniz şeylerden, uzun süredir topladığınız bilgiden, diğer insanların deneyimlerinden, size aktardıklarından ve sizin bu insanla ilgili deneyimlerinizden kaynaklanır.

Sahnenin Zorunluluğu, metindeki diğer karaktere karşı duyulan bir nefret ve tiksinti duygusu. Birlikte çalıştığınız oyuncu için böyle hissetmediğiniz halde, onun hakkında böyle hissetmenizi sağlayacak şeyler biliyorsunuz. Eğer bu Ön Bilgiyi seçicilikle vurgulayacak olsaydınız, zorunlu kılınmış duygusal yaşantıyı kolaylıkla uyarabilirdiniz.

Prova süreci sırasında, diğer oyuncu için sizde nefret ve tiksinti uyandıracak şeylerle ilişki kurarak bir İç Monolog yapabilirsiniz. Sahneyi oynarken ise, bu süreci repliklerin altında ve aralarında işleyebilirsiniz. Diğer oyuncunun ne yaptığınızı bilmesi gerekmediği gibi, kimse de sizin oyunculuk sürecinizin ne olduğunu bilmek zorunda değildir.

Ön Bilgiye ilişkin İç Monolog şöyle bir şey olabilir (*bu monolog, siz sahneyi prova ederken ya da gösteride oynarken, içsel olarak devam eder*):

Sen gerçekten kötüsün... İnsanları incitiyorsun!.. Senin kandırdığın en az beş kadın biliyorum!.. Bencilsin... Hiç vicdanın yok!.. İnsanları aldatıyorsun... Ödünç para alıyor ve asla geri vermiyorsun... ve yalan söylüyorsun!.. İnsanları birbirine düşürerek çatışmayı keyifle izlemeye bayılıyorsun... Bir zamanlar hayvanları öldürdüğünü söylediğini hatırlıyorum... Bu oyunda bile diğer oyuncuların ihtiyaçlarını umursamadan bencillik ediyorsun... Beni kullanmana ve gidip herkese benim işbirliği yapmadığımı söylemene izin vermeyeceğim... Senden daha zayıf, daha duyarlı insanları seçerek aldatıyorsun ve bundan "zevk" alıyorsun!.. Sen alçak bir insansın!

Bu İç Monolog istenen yaşantının yaratılması için gerektiği kadar devam edebilir. Bunu bir kez başardığınızda kesebilir, monoloğa "yeniden yatırım yapma" ihtiyacı duyana kadar ara verebilirsiniz. Bir seçim işlemeye başladığı anda, o seçimin harekete geçirdiği dürtülerle birlikte ilerlemek tavsiye edilir. Tükendiğiniz ya da içiniz kuruduğu zaman seçime geri dönersiniz.

Ön Bilginizin nesnelerle ya da kişilerle sadece ilişki kurduğunuz zaman bile işlediği ve dürtüleri uyardığı durumlar vardır. Bir tarihi olan, geçmişini dinleyerek büyüdüğünüz bir yerde, hakkında birçok şey bildiğiniz bir yerde olabilirsiniz ve bu mekânda olmak, çalıştığınız metne uygun düşecek biçimde hissetmenizi sağlıyor olabilir. Böyle bir durumda tüm yapmanız gereken, bu mekânla ilişki kurmaktır. Aynı şey bir kişiyle ilişkili olarak da geçerli olabilir. Sadece o kişiye bakmak, onunla konuşmak, o kişiye ilişkin ön bilginizi oluşturan parçaları kıvılcımlandırmaya yeterlidir.

Etkileyici ve uygun olan bilginin, anlamlı uyaranın özünü gizler şekilde, diğer kişilik özelliği katmanlarıyla çevrili olduğu zamanlar da vardır. Böyle zamanlarda ihtiyaç duyduğunuz unsurlar için o kişinin üzerinde çok çalışmalısınız. Bunu yaparken o unsurları seçicilikle vurgulamak ve onları etkilenmek istediğiniz şekilde sizi etkileyecek olan yapılandırılmış bir İç Monoloğun içine dokumalısınız.

Ön bilgi her şeyi içerebilir. Bildiğinizi nereden bildiğinizi bilmek zorunda değilsiniz, sadece onu bildiğinizi bilmeniz yeterlidir.

ZORUNLULUK (İlişki, Duygusal): Diğer karaktere karşı duyulan hayranlık ve saygı. Bir huşu duygusu. Diğer karakter gibi olma isteği.

SEÇİM: Birlikte çalıştığınız oyuncu.

SEÇİM YAKLAŞIMI: Ön Bilgi. (Bu örneğe özgü olarak, mevcut uyaran ile İç Monoloğun bir bileşimini kullanabilirsiniz.)

Bu yaklaşım süreci, seçim yaklaşımını harekete geçirerek onun işlemesini sağlayacak herhangi bir şey olabilir. Eğer yukarıdaki örnekte sadece diğer oyuncuyla ilişki kurmak yeterliyse, bütün gerekli olan budur. Eğer bunun yetersiz olduğu anlaşılırsa, bu bilgiyi bir İç Monolog olarak yapılandırabilirsiniz.

18. Duyusal Spekülasyon

Seçim Yaklaşımı başlığının önerdiği gibi, bu da duyusal olarak harekete geçirilen bir seçim yaklaşımıdır.

Bunu yapmak oldukça kolaydır, çünkü bu temel bir Duyu Belleği tekniğidir. Bu seçim yaklaşımı birkaç çeşit nedenden ötürü çok değerlidir.

Bunlardan ilki, gerçekte temas kuramayacağınız nesnelere karşı dürtü ve tepkileri uyarmak için kusursuz bir

araç olmasıdır. Bu, birlikte bir deneyiminiz olmamış bir nesneyi, hiç dokunmadığınız ya da koklamadığınız, hiç yakınlaşmadığınız bir kişiyi incelemek vb. için kullanılır. Bir nesne sahnede tam karşınızda duruyor olabilir, ama ona karşı duygusal bir bakış açısına ihtiyacınız vardır.

ÖRNEK:

Bu varsayımsal sahnede kamera, bir restoranda çok çekici bir kadının karşı masasında oturan oyuncuya yönelir. Kadını incelediğini ve giderek onunla daha çok ilgilendiğini ve aynı zamanda onu merak etmeye başladığını görürüz. Sahnenin belli bir noktasında ayağa kalkar, ona yaklaşır ve kendini tanıtır. Oyuncunun buradaki zorunluluğu ilgili olmak, onu çekici bulmak ve merak etmektir. Duyusal Spekülasyon kullanarak onu duyusal olarak inceleyebilir. Onun hakkında duyusal sorular sorar ve spekülasyonlar yapar.

Merak ediyorum, acaba yüzüne dokunmak nasıl bir duygu olurdu?.. Bunu parmak uçlarımın neresinde hissederdim?.. Bu duygu neye benzerdi?.. Teninin dokusunu her parmağımda nasıl hissederdim?.. Burnunun biçimini parmağımla izleseydim, bunu işaret parmağımda nasıl hissederdim?.. Ona yaklaşınca nasıl bir koku alırdım?.. Peki saçları?.. Dudaklarımı onunkilere değdirseydim, bu nasıl bir duygu verirdi?.. Dudakları, dudaklarımın neresine dokunurdu?.. Alt dudağa mı?.. Üst dudağa mı?

Tüm duyusal sorulara, alışılmış Duyu Belleği alıştırmasındaki şekilde yanıt verilir; aradaki tek fark, bu nesneyi daha önce gerçekte ne yaşamış ne de incelemiş olmanızdır. Bu yüzden tüm duyusal tepkilerin spekülatif olması gerekir.

Oyuncunun bu seçim yaklaşımını kullanarak elde ettiği şey, metnin kendisi için zorunlu kıldığı duygusal yaşamı canlandırmak üzere duyusal aygıtını kullanmasıdır. Bu

durumda Duyusal Spekülasyon, oyuncuyu sadece kadın oyuncuyu "Merak Yaklaşımı" yardımıyla incelemenin ötesine götürecektir. Tahrik olmuş, uyarılmış duyusal tepkiler, erkek oyuncuyu harekete zorlayan duygu ve gereksinimleri canlandıracaktır! Örneğin Zorunluluk masada oturan kadının çekimine kapılmak olsaydı, bu duyusal ilişkiden sonuçlanan fiziksel bir tepki olacaktı.

Bu yaklaşımı kullanarak, oyuncu herhangi bir şey hakkında duyusal olarak "Spekülasyon" yapabilir. Kendisine yaklaşan kişinin elinde salladığı kılıcın doğrudan midesine saplamasının nasıl bir duygu olacağı konusunda spekülasyon yaparak dehşet yaratabilir. Ya da yerden beş bin metre yüksekte bir uçağın kapısından dışarıya ilk adımını atarken yaşayacağınız telaşı, öldüresiye nefret ettiğiniz birini boğazlarken ellerinizde ve parmaklarınızda ne hissedeceğinizi, bir kavrayışınızla parçalanan nefes borusunun duyusal deneyimini... Korkunç olacağını mı düşünüyorsunuz?.. Bir gün o türden istek ve ihtiyaçlar *hissetmek zorunda olacağınız* bir rolü oynamak zorunda kalabilirsiniz! Oyuncular filmlerde ve sahnede kaç kez "ölürler"? Hiçbirimiz şimdiye kadar gerçekten ölmediğimize göre, Duyusal Spekülasyon mantıklı bir kopya yaratmada gerçekten yardımcı olabilir.

Duyusal Yüklemeler Spekülatiftir. Bir kişinin tutum ya da davranışını değiştirmek istediğiniz zaman, yaşamalarını istediğiniz davranışın duyusal unsurlarını onlara "yüklersiniz". Onların o türde bir yaşamı ifade ettiğini hiç görmemişseniz, Duyusal Spekülasyon yapmak gerekecektir.

ZORUNLULUK: Oyuncunun bir asansörde karşılaştığı bir kadına karşı duyduğu aşırı derecede cinsel arzu

SEÇİM: Asansördeki kadını oynayan kadın oyuncu

SEÇİM YAKLAŞIMI: Duyusal Spekülasyon (inanılmaz bir çekim ve arzu uyandırmak üzere tasarlanan sorularla kadın oyuncunun tüm unsurlarını, niteliklerini araştırmak... Spekülatif olarak...).

19. Kişisel Gerçeklikler

Bu da Mevcut Uyaran seçim yaklaşımlarından biridir. Kişisel bir gerçeklik, oyuncunun inandığı bir şey, bir inanç yapısı, bir önyargı, herhangi bir şeye karşı hissettiği duygulardır. Hayatın bir anlamıdır. Kısaca, gerçekten var olan ve bir metin parçasının bir zorunluluğuyla yüzleşebilecek ya da onu yerine getirebilecek herhangi bir şeydir.

New York'taki oyuncularımdan birisi yakın zamanda *Lenny*'den bir sahne çalışıyordu. Ona kendi çalışma yönteminde Lenny olarak neyin üzerinde çalıştığını sorduğum zaman şöyle dedi: "Bu karakter fıkralar anlatıyor. Ben de fıkra anlatmaya bayılırım, bu benim işimdir."

Onun yaptığı, sahnenin itici gücü olarak bir kişisel gerçeklik kullanmaktı. Sadece fıkra anlatmaktan hoşlandığı gerçeğini kabul ederek, ortamın bu kişisel gerçekliğe olanak sağlayacağı keyfiyle sahneye atlayabilirdi. Kendi kendine (yüksek sesle) basitçe, hikâye anlatmayı ne kadar çok sevdiğini hatırlatabilirdi. Fıkra anlatmak "hakkında konuşma" üzerine kurulu daha ince işlenmiş bir İç Monolog kullanabilirdi. Kişisel gerçeklikten yararlanma çabasını biraz daha karmaşık bir hale getirip gerçekten komik hikâyeler anlattığı ve bundan keyif aldığı bir yaşantısını duyusal olarak yaratabilirdi.

Kişisel gerçeklik sahne üzerinde ya da dışında, siz ve diğer oyuncu arasında geçen herhangi bir şey de olabilir. Sahne dışında yaşanan ve oyuna getirilen bir aşk ilişkisi ya da provaların ilk haftasında başlamış bir çatışma ola-

bilir. Bugün öğle yemeğinde meydana gelen ve sizi tıpkı oyundaki karakter gibi hissettiren bir şey de olabilir.

Uzun süredir birlikte olan ve birlikte birçok oyun çıkarmış üyeleri olan bir oyuncu topluluğu, genellikle Ön Bilgi ve Mevcut Gerçeklikler açısından çok zengindir.

ZORUNLULUK: Diğer karakterle bir rekabet ilişkisi, kuramlar ve süreç üzerine çatışma
SEÇİM: Diğer oyuncu
SEÇİM YAKLAŞIMI: Kişisel Gerçeklikler (Diğer oyuncu ve siz oldukça farklı biçimlerde çalışıyorsunuz... Siz onun oyunculuk yaklaşımını sert bir biçimde reddediyorsunuz ve ikiniz de bu konuda her zaman tartışırsınız.)

20. Yaratıcı Manipülasyon

Bu bir işçilik tekniğidir. Kendinizi, içinde olmak istediğiniz alanın içine yöneltme sürecidir. İç Monolog manipülasyonunu içerir; böylece kendinize söylediğiniz şeyleri, kendinizi belli bir biçimde etkilemek için söylersiniz. Bir Duyu Belleği alıştırmasında, duyularınıza olduğu kadar duygularınıza da hitap ettiğini bildiğiniz türde sorular sormaktır.

Bu işçilik tekniği oyuncu için çok önemlidir, çünkü oyuncunun bir seçimin tam etkileyici yerine ulaşmasında ona yardımcı olur. Oyuncunun kendini bilmesi çok önemlidir. Böyle olduğu zaman, gitmek istediği yöne kendisini götürecek seçimleri yapabilir. Yaratıcı Manipülasyon kullanarak, oyuncu bir seçimi sonuna kadar kullanabilir, bu arada bir seçimi incelemek için gereken süreyi de azaltabilir.

Bu işçilik tekniği, diğer seçim yaklaşımlarının çoğuyla ilişkili olarak kullanılabilir. İnanırlıkta oyuncunun belli

bir miktarda Yaratıcı Manipülasyon kullanması gerekir ki İnanırlık gerçek dışı unsurlar oluşturabilsin. Hayali Monologlar sürekli en çok etkisi olan alanlara doğru manipüle edilirler.

Yaratıcı Manipülasyon Kullanarak Hayali Monolog

Beni incitiyorsun!.. Her zaman senin için en iyi olanı yapmaya çalışıyorum ve sen bunu benim yüzüme fırlatıyorsun... Benim duygularıma karşı duyarsızsın... Senin için endişelendiğimi bildiğin halde, bir telefon bile etmeden geceyi dışarıda geçiriyorsun!.. Bana bağırıyorsun... ve çoğu zaman çok kırıcısın... ve eğer seni bu kadar çok sevmeseydim, çeker giderdim!

Hayali Monoloğun bütün itici gücü kişinin ne kadar kırılmış olduğundadır. Oyuncunun bu monologda söylemeyi seçtiği her şey, incinmişliği ve kendine acıma duygusunu geliştirmek için yaratıcılıkla manipüle edilmiştir. Ne ilişkideki güzel şeylerden ne de diğer kişiden aldığı sevgiden söz eder... sadece kırgınlıklardan.

Bu, sahne için arzulanan duygusal yaşamı uyarınak için kasıtlı olarak yapılmıştır. Bu tekniği, Uyarıcı Sözcüklerle ilişkili olarak kullanmak da aynı şeydir. Oyuncu yalnızca en çok etki ve anlama sahip olan, metnin dokusuna en iyi oturan sözcüklerle cümleleri seçer.

Ancak burada önemli bir uyarıda bulunmak gerekir. Yaratıcı Manipülasyon liderlik değildir, ortaya sonuç koyma çabası da değildir. "Yaratıcı" sözcüğü her şeyi açıklar! Yaratıcı Manipülasyonla liderlik arasındaki fark şudur: Liderlik, kendisini sonuç davranışıyla meşgul eder. Yaratıcı Manipülasyon, kendini seçim ve seçim yaklaşımıyla sınırlar. İtici güçle meşguldür, tepkiyle değil.

21. Alt Kişilikler

Bu da bir başka karmaşık ve zengin alandır. Çok fazla miktarda malzeme ve teknik içerir; oyuncu için harika bir araçtır. Bu kavramların kaynağı Alt Kişilik Arketipleri üzerinde kuramsal çalışmalar yapmış olan C. G. Jung'dır. Onun inancına göre, bir kişi birçok yüzü olan birçok parçanın karmaşık bir koleksiyonudur ki biz buna kişilik diyoruz. Bu yüzlerin, sanki kendi yaşamları ve güçleri, adeta bir kişiyi ele geçirerek yaşamını tamamen kontrol etme güçleri vardır. Bu tekniğin kökeninin tarihçesine derinlemesine girmeyeceğim, bu tekniği kendisinden terapi aldığım bir psikolog olan Dr. Hal Stone aracılığıyla keşfettiğimi söylemek istiyorum. Hal ile karısı Sidra, Ses Diyaloğu denen bir teknik geliştirmişlerdi. Bu, çeşitli kişiliklerle "konuşmanın" ve eğer konuşmaya gönüllü değillerse, onları ortaya çıkarmanın bir yoluydu. Bu tekniğin oyuncuya bahşettiği o inanılmaz olasılıkları keşfetmeden önce oraya sadece birkaç defa gitmiştim. Bu süreci oyunculukta kullanmak için hemen işe koyuldum. Çok sayıda denemenin ardından, Alt Kişilikleri, oyuncunun metnin gereklerini yerine getirmek amacıyla, bir araç olarak kullanmasının yollarını buldum. Bu kitapta Alt Kişiliklerin incelenmesini bir seçim yaklaşımıyla sınırlandırarak, bu tekniğin diğer alanlarını başka bir kitaba bırakacağım. Bu tekniğin kökeni psikoterapi olmasına rağmen, benim çalışmamda kullanılırken *oyunculuk*tur!

Buradaki anlayış, hepimizin birçok Alt Kişiliklerden ya da bazen üzerinde düşündüğümde, Alt Kişilerden oluştuğudur. Elbette "Arketipler," yani evrensel olan temel Alt Kişilikler vardır. Çocuk Arketipi... İç Eleştiri... Afrodit... Şeytansı Parça... Baskıcı... Yargıç.... Koruyucu... Katil... Savaşçı... vb. Bunlardan çok sayıda vardır. Bir de kim olur-

larsa olsunlar, yaşamlarımızda bireysel olarak sahip olduklarımız var: korkak, her zaman bahane bulan; tembel olan; yalancı; soytarı vb. Bunları yeryüzündeki diğer birçok insanla paylaşabiliriz, ama bunlar Standart Arketipler değildir.

Sağaltma kuramı şöyledir: Bir Alt Kişilik yaşamımız üzerinde güç sahibi olduğunda ve kontrolü ele aldığında, dengemizi yitirerek güçlü olanın kurbanı oluruz. Bilinç olmayınca, yaşamda başarısız olmamızın nedeninin güçlü alt kişiliğin böyle istemesi olduğunu bile bilmeden, bu kontrole boyun eğeriz. Aynı zamanda, yaşamlarımız için sorumluluk alamayışımızın nedeni, Sorumsuz Çocuğun gösteriyi yürütmesidir. Gerçeklik ne olursa olsun, kuram budur ve bu kuramdan harika bir seçim yaklaşımı çıkar.

Oyunculuğa ilişkin anlayışımı kavramak için, çeşitli parçalarımızın farklı şekillerde davrandığını anlamanız gerekir. Bu yaklaşımı kullanmayı düşünen oyuncu için kendi Alt Kişiliklerini yakından tanımak çok önemlidir. Bunların kim olduklarını ve nasıl işlediklerini bilirse, sonra da onları ortaya çıkartma tekniğini iyi anlarsa, dramatik metnin temel zorunluluklarını karşılamak için güçlü bir aracı var demektir.

Alt Kişiliklerinizi tanımanızın ilk adımı, onların var olduğunu onaylamaktır. Gün boyunca ruh durumu ve kişilik değişimlerinizi fark etmeye başlayın. Ayrıca o ruh durumu değişimlerini ve davranış farklılıklarını yaratan uyaranın farkına varın. Kendinizi oluşturan çeşitli parçaları daha yakından tanıdıkça, davranış kalıplarını görmeye başlayacaksınız. Korkmuş Çocuk korku içindedir ve belli bir şekilde davranır; buna karşılık, Savaşçı, oldukça farklı bir biçimde davranır ve çarpışmak ister. Çeşitli parçaları ortaya çıkaran etkileri, kişileri ve koşulları fark edeceksiniz. Uyaranı çok iyi anlayın, çünkü çeşitli Alt Kişilikleri yüzeye çıkarmak için belli seçimlere ihtiyacınız olacak.

Terapi çerçevesi içinde, bunlar Ses Diyaloğu denen bir teknikle dışarı çıkarılır. Bu teknikte bir "Kolaylaştırıcı" onlarla konuşur ve onlardan öne çıkarak konuşmalarını ister. Kolaylaştırma süreci boyunca, kolaylaştırılan kişi, "yeni kişiliğe" uyum sağlamak için bedenini gerçekten birkaç adım hareket ettirir. Bu şekilde bunlar birbirlerinden ayrılır. Ses Diyaloğu tekniğini, belli bir Alt Kişiliğe ulaşma amacı için bazı oyuncularla kullandım. Ama bu yaklaşımda oyuncular için gizli bir tehlike olduğunu düşünüyorum. Elbette bu kolaylaştırıcının yeteneğine ve iç görüşüne bağlıdır, ama oyuncu için kendisinin belli bir parçasıyla organik bir tek olma hali içine girmek yerine, davranışı farz etmek çok kolaydır.

Bu da tabii, gerçekliğin gerçek yaşantısından çok, yaşamın karşıya zorla kabul ettirilmesine ve sunulmasına varır.

Belli bir Alt Kişiliğe ulaşmak ve onu harekete geçirmek için daha başarılı olan diğer yaklaşım teknikleri denedim. Bunları kısaca açıklayacağım.

Öncelikle, bu seçim yaklaşımının mantığını açıklamak istiyorum. Eğer bir oyunun karakterleri bizim gibi, belli bir biçimde davranan ve birbirleriyle, dünyayla belli bir şekilde ilişki kuran insanlar ise, onlar da hayatlarını yöneten Alt Kişiliklere sahip olma durumuna tabidirler. Tıpkı bizim gibi "İlişki Dansları" içinde olmalılardır. Eğer bu doğruyla biz oyuncular olarak bir oyundaki bir karakterin içine girip çıktığı belli kişilikleri tanımlarsak, şöyle bir mantık yürütemez miyiz: Kendimizin benzer bir Alt Kişiliğini ortaya çıkarırsak tüm sahneyi, olasılıkla tek bir Seçimle ve tek bir seçim yaklaşımıyla oynayabiliriz! Böylece sadece yaratıcı süreci kısaltmakla kalmayıp, aynı zamanda diğer parçalarımızın anlayamadığı, hatta ilişki kuramadığı bu metnin içeriği için eşsiz bir zekâya sahip "nitelikli" bir parçamızdan gelen inanılmaz boyuttaki bir gerçekliği sah-

neye getirmiş oluruz. Gördüğünüz gibi, bu seçim yaklaşımı oyuncu için inanılmaz ve müthiş bir araçtır. Aslında bu, oyuncuyu karakterle tamamen bir araya getirir. Benzer bir kişilik parçası yaşantısında tek bir parça haline gelirler. Böylece eğer bir oyuncu belli bir karakteri tanımlamada zorluk çekiyorsa, oyundaki karakterin Alt Kişiliğini anlamayan ya da bununla ilişki kurmayan bir Alt Kişilikten yola çıkarak oyunla ilişki kuruyor olabilir. "Bu rol beni aşıyor..." ya da "Bu karakterle özdeşleşemiyorum." Bunları ya söylemişizdir ya da başkalarının söylediğini duymuşuzdur. Bu gerçek olabilir ve o zaman yine bir Alt Kişilik çatışması da olabilir.

Birçok Alt Kişilik vardır. Aslında sonsuza kadar yenilerini de keşfetmeye devam edersiniz. Zulme teslim olmayı sevmesiyle isim yapmış bir Alt Kişilik vardır: Kurban. Eğer yaşamımızın şoför koltuğunda oturan o ise, çok acı çekeriz ve bu acıdan gerçekten de hoşlanırız. Birçok oyun boyunca Kurban olan karakterler görmüşüzdür. Eğer oyuncu böyle bir karakterle yüzleşmek zorunda kalsa, zorunlulukları oyuncunun kendi Kurbanından daha iyi kim anlayabilir ve yerine getirebilir? Özgür Ruh da bir başka ünlü Alt Kişidir. Bu bizim düşünmeden davranan, eğlenceye düşkün, enerji dolu, çoğunlukla sanatçı ve yaratıcı olan parçamızdır; diğer sorumluluk sahibi parçaların izin vermeyeceği sorumsuz ve garip şeyler yaparak başımızı belaya sokabilir. Özgür Ruh yapmak istediği şeyi yapar. Özgür Ruhun tüm yaşamımızı kontrol etmesine değilse bile, kısa bir süre için bize hükmetmesine izin vermek çok eğlenceli olabilir.

Hepimiz, bu Özgür Ruh enerjisiyle harekete geçmiş gibi görünen benzer insanları, film ve oyunlarda bu tür karakterleri görmüşüzdür. Eğer oyuncu böyle bir karakter sorumluluğuyla yüzleşmek zorunda kalsaydı, bu karaktere bu Alt Kişilik aracılığıyla yaklaşmak onun için çok daha kolay, zorunluluk için ise, sonsuz derecede tatmin edici olacaktı.

Baba, Anne, Fahişe ve Büyülü Çocuk (oyuncu için çok önemli not: Bu parça hayal kurmaya, –mış gibi yapmaya ve oynamaya vb. bayılır), Savunmasız Çocuk, Korkan Çocuk, Haylaz Çocuk gibi tüm Çocuk Arketipleri... Hepimizde bir Sahil Serserisi vardır ve bu parçamız sadece sahilde "yan gelip yatmak", hiçbir şey yapmadan aylaklık etmek ister. Sıkıntılı Alt Kişilikler de vardır ve kontrolü ellerine geçirdikleri zaman, bizi oldukça depresif bir yolculuğa çıkarabilirler. Bir başkası da Martin Luther Alt Kişiliğidir; bu parçamız Tanrı'ya ve iyiye yönelik tam bağlılıktan daha eksik olan hiçbir şeyi kabullenmeyen, Tanrı'ya inanan bir dindar, bir ahlakçıdır. Tamamen Martin Luther Alt Kişiliği tarafından hükmedilen bir karakterin kusursuz bir teatral örneği, *Yağmur* oyunundaki Vaiz'dir. Bu karakter, bütün oyun süresince dua ederek Sadie Thompson'a ahlak dersleri verir, daha sonra da kendi Alt–Kişiliklerinden birine, Şeytansı enerjisinin şehvetli parçasına yenik düşer. Karakterleri bu anlamda parçalara böldüğünüz zaman, tüm karakterizasyon yorumlama işinin çok basit ve anlaşılabilir bir hale getirdiği görülür.

Apollon Alt Kişiliği ise kişinin mantıklı, sıralı ve düzenli olan parçasıdır. Düşünür, entelektüel, "sol beyin" parçamız. Dionysos Alt Kişiliği ise, aksi kutupla ilişkili olup, zevk düşkünü, hoşgörülü, keyif peşinde koşan ve içki keyfine düşkün olan enerjidir. Bunların tümü arketiplerdir. Kadın cinselliğinin Alt Kişiliği olan Afrodit ve bunun erkekteki karşılığı olan Don Juan Alt Kişiliği ve Seks Düşkünü ile Şehvet Kurbanı olan uç noktalar, bütün bu enerjiler, alt kişilikler kendilerine ait itici güce sahiptir. Kendileri gibi olmak için birbirlerinden ayrı olarak çalışırlar. Bu onların tek varoluş amaçlarıdır ve neyi en iyi yapabiliyorlarsa onu yaparlar. Afrodit Alt Kişiliği sadece cinsellik için var olur, onun işlevi tamamen cinseldir.

Yeryüzü Enerjileri, Soğukluk İlkesini içerir. Bu, altında Şeytansı veya Cinlere ait Alt Kişiliklerin saklı olduğu bir arketip kategorisidir:

Katil, Öfke, Güç, İnsafsızlık, Cinsel, Şehvetli, Bencil, Soğuk ve Duygusuz parça, tüm duyguları tamamen yok sayan parçalardır.

Hitler, Attila Han gibi tarihin toplu katliamcıları Robespierre ve günümüzün Arketip canileri olan teatral karakterlerinin tümü bu Arketiplerden çıkar. Aslında dramatik edebiyatta cani olmayan, ama yine de Şeytani enerji tarafından hükmedilerek etkilenen birçok karakter vardır. Eğer bir oyuncu, bu modele uyan davranışsal karakter unsurlarını tanımlarsa, kendi şeytansı Alt Kişiliğini öne çıkarması gerekir.

Alt Kişilik Arketipleri Listesi

Metin Zorunluluklarının karşılanması için olası seçimler olarak kullanabileceğiniz, kişilik ve davranış alanları hakkında size biraz fikir verecek bir temel Alt Kişilik Arketipleri listesi çok yardımcı olabilir.

Eleştirici, baskıcı, mükemmeliyetçi. Bunlar bir üçlü yönetim gibi iş görürler; kişiye başarması için baskı yapmak ve onu mükemmel olmadığı için eleştirmek üzere çalışırlar. Kendi hayat deneyimlerinizden buna benzer birini tanıyor musunuz?

İyi baba ve kötü baba. İyi Baba verici, besleyen, yardım sağlayan ve her şeyin çaresine bakan parçamızdır. Kötü Baba ise, İyi Babayı dinelemeyenlerin elinden iyi şeyleri geri alan, cezalandıran zıt parçadır.

Besleyen anne ve eleştirici anne. İyi baba ve kötü babaya benzer.

Bilge kişi ya da bilge ses. Bu Alt Kişilik bizim için bir rehber niteliğindedir, gerçeği görmemize, gerçek ve yanıl-

sama arasındaki ayrımı algılamamıza yardımcı olur. Akıllı kararlar vermemize yardımcıdır.

Afrodit. Kadınsı cinsel enerji.

Don Juan. Erkeksi cinsel enerji.

Memnun edici. Onaylanmak ister, başkalarını memnun etmek için her şeyi yapabilir. "Beni sevin, benden hoşlanın, ne kadar iyi olduğumu görün!"

Çocuk Arketipleri. Savunmasız çoçuk, korkmuş çoçuk, büyülük çoçuk, haylaz çoçuk, asi çoçuk, yalnız çoçuk.

İtaatkâr kız/erkek evlat.

Yargıç. Bu Alt Kişilik diğerlerinin yargılanmasında iş görür ve diğer insanların davranış ve hareketleri konusunda çok eleştiricidir. Bu parçanın olumlu yanı, her şeyi gören ve algılayan, bizim için yararlı eleştiriler yapmasıdır.

Mürşit ya da kurtarıcı. Bu Alt Kişilik dünyayı kurtarmak için enerji harcar. Bu Alt Kişilik, herkesi karanlıktan çıkartarak aydınlığa ulaştırmalıdır. Kurtarıcının ayaklarının dibinde oturmaya istekli olan insanları ödüllendirir.

Denetleyici ve başdenetleyici. Denetleyici, olayların olmasına ya da olmamasına izin verendir. Başdenetleyici ise kişiyi denetler. Amir odur.

Kahraman. Yeni bölgelere doğru ilerleyen, kâşif, maceraperest, kahraman parçadır ve tüm iyi amaçların mücadelecisidir.

Ruhani ya da mistik. Bu enerjiler, Yeryüzü Enerjileri'nin (ŞEYTANSI olanın) tam tersidir. Bu Alt Kişilik alanı Tanrının ve ruhun yüksek gücünü simgeler. İnsanoğlu için iyi olanla ilişkilidir. Göksel olan edimdir.

Şeytansı ya da iblis. Bu, daha önce tartışılan tüm enerjileri barındırır. Diktatör, Şeytansı Alt Kişilik grubunun bir parçasıdır.

Alt Kişiliklerin birçok çeşidi vardır ve kendinizinkileri keşfettikçe, Alt Kişilerin türevlerini ve çeşitliliklerini daha yakından tanırsınız. Sizin varlığınızın içinde bulunan çe-

şitli Alt Kişilikleri kategorilere göre tanımlamak ve harekete geçirmek için yukarıdaki listeyi bir yol haritası olarak kullanın.

Alt Kişilikleri Yadsımak

Bence, parçalarımızı yadsımak üzerine bir şeyler söylemek gereklidir.

Hepimizin ulaşılması güç olan ya da ilişki kurulması olanaksız görünen davranış alanları vardır. Belli karakterlerin yaklaşılamaz görünmesinin nedeni de budur. Şu ya da bu sebeple, biz geliştikçe, bazı Alt Kişiliklerimizi bastırır, inkâr eder ya da bir şekilde yadsırız. Cezalandırıcı bir babadan korunmak için savunma mekanizmaları oluştururuz, böylece bizim için kullanılamaz hale gelinceye kadar Şeytansı Enerjileri gizleriz. Ebeveynlerden ya da arkadaş gruplarından onay almak için, diğer güçlü enerjilerden yoksun kalma pahasına, şoför koltuğuna geçerek kontrolü ele geçiren Memnun Edicimizi geliştiririz. Öfkemizi, Kahraman Alt Kişiliğimizi, cinsel enerjilerimizi bastırırız, çünkü koruyucu enerjiler onları inkâr eder. Bu yadsıma her ne sebeple olursa olsun, bizi *daha yoksul* kılar, çünkü bu önemli Alt Kişilikler artık ulaşılamazdır. Hepimiz, hep aynı olan insanlar tanımışızdır. Bunların çok az bir ifade çeşitliliği vardır ya da her zaman "nazik" insanlardır ya da bildiğiniz en saldırgan, en dengesiz kişilerdir.

Bu tür davranışların nedeni, kişide bir dengesizlik olmasıdır. Diğer parçaların ortaya çıkmasını engelleyen, belli bir Alt Kişilik tarafından kontrol edilirler. Eğer hükmeden Alt Kişilik orada uzun süredir varsa ve çok güçlenmişse, çatışan, zıtlaşan Alt Kişilikler yadsınır, hatta reddedilir.

Tüm parçalarımıza ihtiyacımız vardır! Eksiksiz bir kişi, tüm parçaları dengeli olan kişidir. Bilincimizle, hiçbir parçamızın hükmetmesine ya da yaşamlarımızı kon-

trol etmesine izin verıneyen bir bilinçle, boyut ve denge sağlamak için hepsi de gereklidir. Bir oyuncu, kendisiyle tamamıyla temas halinde olmalı ve herhangi bir anda herhangi bir Alt Kişiliği, ortaya çıkması ve oyundaki karakterin işini yapması için çağırabiliyor olmalıdır. Yadsınmış bir Alt Kişiliğin panzehri, öncelikle bu inkârın farkına ve bilincine varmak, daha sonra da bu yadsınmış parçayla "konuşmaya" çalışmak, o parçayı kendi kendini ifade etmeye teşvik etmektir. Bu da Ses Diyaloğu yoluyla ve o parçanıza hitap edecek seçimler üzerinde çalışarak gerçekleştirilir. Bu Alt Kişilikle temas etme sürecini, güvenini kazanmak ve konuşması, öne çıkması için onu cesaretlendirmek amacıyla gerektiği kadar çok tekrarlayın. Güçlendikçe, öne çıkması daha kolaylaşacaktır. Aynı zamanda, siz de tüm gerçeklik ve süreç hakkında daha bilinçli hale geleceksiniz; yadsınmış parçanızı kucaklamak, bütünlüğünüzün bir parçası haline getirmek için onun yolunu açmaya başlayacaksınız.

Alt Kişilikleri Bir Seçim Yaklaşımı Olarak Kullanmak

Metnin herhangi bir zorunluluğunu yerine getirmek için bir Alt Kişiliğin kullanılması, belirli bir "Alt"ın, tüm gücüyle ortaya çıkması ve gerçekten "hükmetmesi" için teşvik edilmesine bağlıdır. Aslında oyuncu olarak siz, o Alt Kişi olursunuz; o parçanızın yaptığı gibi düşünen, hisseden ve davranan biri haline gelirsiniz. Eğer ihtiyaç duyduğunuz Özgür Ruh ise, Özgür Ruh'un tüm kişilik özelliklerinden etkilenirsiniz. Fazla sorumluluk hissetmeden, dürtüsel hareket edersiniz; tüm aklınıza esenlere teslim olarak, keyif arayarak ve keyif çıkararak yaşarsınız. Oyun ve filmlerde buna benzer birçok karakter vardır. Belli bir Alt Kişiliği kullanmak, her zaman karakterin kişiliğiyle benzeşmek

anlamına gelmez. Bazen de bu, belli duygusal tepkiler ya da diğer Seçimlerin ve Yaklaşımların hatırlatmadığı duyguları uyarmak için kullanılır.

Bir Alt Kişiliği öne çıkarmanın birçok yolu vardır ve bunların ilki Ses Diyaloğudur... öne çıkarmak istediğiniz parçanızla konuşma. Bu iki kişili bir çalışmadır. Bir kolaylaştırıcı ile kolaylaştırılan bir kişiyi gerektirir. Kolaylaştırıcı, kolaylaştırılan kişinin belli bir parçasıyla konuşmak ister. O zaman kişi, o parçayı kendi içinde "hissetmeye" çalışır. Daha sonra sesi nereden duyuyorsa o yöne doğru bir adım kadar hareket ederek, o parçayı kolaylaştırıcıyla konuşmaya teşvik eder.

KOLAYLAŞTIRICI: Kızgın olan parçanla konuşabilir miyim?

KİŞİ: (O parçayla ve duygularla ilişki kurmaya çalışır.) Pekâlâ... (Birkaç adım yaklaşır.)

KOLAYLAŞTIRICI: Selam, nasılsın?

KİŞİ: (Kızgın parça onun içinde oturuyor gibidir.) Niye soruyorsun? Sana neden cevap vereyim ki? Hem sen kimsin?

KOLAYLAŞTIRICI: Bilmek istediğim; ilginç görünüyorsun... (Onun) yaşamında nasıl bir işlevi var?

KİŞİ: Nasıl bir işlevim mi var?.. Bu da ne demek?.. İşlev, bu çok komik!.. İyi çocuk asla benim dışarı çıkmamı istemiyor!

KOLAYLAŞTIRICI: Duyduğum kadarıyla çok kızgınsın.

KİŞİ: Bu ifade az bile... Kan beynime sıçradı... Çok kızgınım!

KOLAYLAŞTIRICI: Niye kızdın bu kadar?

KİŞİ: Gerçekten bilmek ister misin? (Kolaylaştırıcı onayladığını gösteren bir baş işareti yapar.) Diğer hepsinin beni susturmasına deli oluyorum. Onun üzerine boşaltılan tüm bu saçmalıktan yoruldum artık. Hepsini onun yaşamındaki insanların üzerine geri boşaltmaya başlamak istiyorum!

KOLAYLAŞTIRICI: Bunu neden yapmıyorsun?

KİŞİ: İyi Çocuk benim dışarı çıkmama izin vermez.

KOLAYLAŞTIRICI: İyi Çocuk da kim?

KİŞİ: Herkesin kendisini sevmesini ve onun iyi biri olduğunu düşünmesini isteyen kişi. Bu beni hasta ediyor... Hepsinin hayalarına tekme atmak istiyorum!

KOLAYLAŞTIRICI: Öyleyse seni susturan Memnun Edici?

KİŞİ: Siz ona ne dersiniz bilmem... O bir aptal!

KOLAYLAŞTIRICI: Kızdığın tek şey o mu?

KİŞİ: Kahretsin, hayır... Ben her şeye kızgınım! Dünyanın tüm aptallarına, mankafalarına kızgınım! Tüm diğerlerinin kendilerini ifade etme özgürlüklerine kızgınım. Bu hep böyleydi. Onun çocukluğundan beri içeri tıkılmış durumdayım.

KOLAYLAŞTIRICI: Hiç dışarı çıkıp kendini ifade ettiğin oldu mu?

KİŞİ: Evet... O çok gençken birkaç kez sesimi yükselttiğimi hatırlıyorum... Daha sonra hepsi üzerime sıçradı ve orada kaldılar.

Bu diyalog gerekirse on-on beş dakika devam edebilir. Kolaylaştırıcı, ileri–geri hareket ederek, en uygun olacağını ve kolaylaştırılan kişinin en çok yararlanabileceğini düşündüğü diğer Alt Kişiliklerle konuşmayı rica edebilir. Kolaylaştırıcı *asla* yargıda bulunmamalı ve asla önyargılarının ilişkiye girdiği çeşitli Alt Kişiliklerle ilgili nesnelliği etkilemesine izin vermemelidir! Bazı Alt'lardan hoşlanmaya ve bazılarıyla da çatışmaya yönelik doğal bir eğilim vardır. Bu, kolaylaştırmanın içine sokulmamalıdır! Eğer sokulursa, Alt Kişilik ilişki kurmayı keser ve kolaylaştırıcının etkililiği sona erer. Kolaylaştırıcı her zaman kişiyi nesnel bir yere geri getirip bırakmalıdır: Ego konumuna ya da bir bilinç düzeyine. Kolaylaştırılmakta olan bir kişiyi asla bir Alt Kişiliğin içinde bırakmayın!

Oyuncular, belli Alt Kişiliklerle temas kurabilmek için bu kolaylaştırma sürecini birbirlerine uygulamayı öğrenebilirler. Pratik ve tekrarla, oldukça fazla sayıdan Alt Kişilikle ilişki kurma becerisi kazanabilirler.

Elbette amaç sahnenin gerekliliklerini yerine getirecek belli bir parçanızla temas kurmak ve sahnedeki davranışı o Alt Kişiliğin gerçekleştirmesine izin vermektir. Kolaylaştırılmış olan Alt Kişiliğin tüm duygu ve dürtülerine, tüm sahne boyunca kontrolü ele almaları ve kendilerini ifade etmeleri için izin vermek istersiniz.

Oyuncu kendisini kolaylaştıracak bir kimsesi olmadığı zaman, iletişim kurmak istediği Alt Kişiliği çağırarak, ona ortaya çıkmasını ve şoför koltuğuna oturmasını söylemeyi deneyebilir. Bu bazen işe yarar, bazen de yaramaz. Buna yaklaşmanın en iyi yolu, çok nesnel ve bilinçli bir yerden olmalıdır. Eğer belli bir Alt Kişiliğin tepkisini, ulaşmak istediğinizle çelişki içinde olan başka bir Alt Kişilikten çıkarmaya çalışırsanız, büyük olasılıkla bunu başaramazsınız.

Alt Kişiliği ortaya çıkarmak, basitçe, o parçanıza konuşma teklif etmekle olur.

OYUNCU: Baskıcı alt kişiliğimle konuşmak istiyorum... Buralarda mısın? (Baskıcı ortaya çıkmak istiyorsa, oyuncu bir ya da iki adım ilerleyerek, onu konumlandırır.)

BASKICI: Evet, buradayım. Neden ortalıkta dolaşarak oyunlar oynuyorsun. Neden çalışmıyorsun?.. Ezberlenecek repliklerin, gitmen gereken bir prova var. Neden yapman gereken şeylere doğru hep iteklenmen gerekiyor?.. Hadi, biraz sorumluluk üstlen ve metni çalış!

Baskıcının canlı ve formunda olduğu açıkça görülüyor. Yapılan çağrıya hemen yanıt vermiştir.

Diğer Alt Kişilikleri daha tatlı bir dille, daha çok beceriyle ikna etmek gerekebilir. Ama onlara ulaşmayı denerseniz, genellikle yanıt vereceklerdir.

Alt Kişiliğin yerinde, yani yönetimde olduğunu hissettiğiniz zaman, provayı ya da gösterimi başlatmaya hazırsınızdır.

Alt Kişiliklere ulaşmanın bir başka yolu da onların gerçek yaşamdaki tepkilerini harekete geçiren bir ortam ya da koşul yaratmaya çalışmaktır. Eğer bir Alt Kişiliğin kendi kendini nasıl ve hangi koşullarda ortaya çıkardığını belirleyen mekanizmayı anlarsanız, tüm yapmanız gereken o koşulların aynısını sağlamaktır.

Eğer bir kişiye diğer bir kişi tarafından kötü davranıldığını görmek, sizin belli bir parçanızı harekete geçiriyorsa, o zaman o parçanıza istediğiniz zaman ulaşmak için tek yapmanız gereken, benzer bir uyaran yaratmaktır.

Eğer Büyülü Çocuk hayvanat bahçesinde ya da sirkte veya belli bir müzik parçasının sonucu olarak ortaya çıkıyorsa, oyuncu, bu Alt Kişiliği yüzeye çıkmaya tatlılıkla ikna eden bu uyaranı yaratabilir.

Dünyanın tüm günahkârlarına ateş püsküren bir Protestanın dindar zorunluluklarıyla baş etmeye çalışıyorsanız; kendi ahlakçı, Martin Luther parçanızın yardımına ihtiyaç duyarsınız. Tüm yapmanız gereken, o parçanın kendisini hangi zamanlarda gösterdiğini kendi kendinize sormaktır. Fahişelerin Sunset Bulvarı'nda yürüyüş yaptıkları zaman mı? Ya da gençlerin uyuşturucu kullandığını gördüğünüz zaman mı? Bunu sizde uyandıran şey her ne ise, o Alt Kişiliği yüzeye çıkaracak o koşulu yaratmaya çalışın.

Bu yaklaşımın fazladan yararı şudur: Bir Alt Kişiliğe büründüğünüz zaman, oyunun geri kalanı için yaptığınız seçimler *neden etkilendiğini bilen* parçanız tarafından yapılır. Eğer oyundaki karakter baskın bir Alt Kişiliğin düşünme biçimiyle işliyorsa, oyunun içerdiği tüm durumlar ve karakteri etkileyen tüm dürtüler, karakterin içinde işlediği Alt Kişiliği etkilemektedir. Bu yüzden, eğer oyuncu benzer bir kişiliği kullanırsa, oyuncunun o parçası, oyundaki diğer zorunluluklar için nitelikli Uyaran Seçimleri yapacaktır.

Oyuncu son bir kararla, muhtemelen bunun çok sınırlayıcı olduğunu düşündüğü için, Alt Kişiliği kullanmamayı seçse bile, bunu oyun için uygun seçimler yapmak üzere kullanması gerçek bir yarar sağlar.

Belli bir Alt Kişiliği harekete geçirmeye çalışırken, oyuncu istediği sayıda seçim üzerinde ve çeşitli seçim yaklaşımlarıyla çalışabilir. Duyu Belleği, Hayali Monologlar, İnanırlık ve İç Monologlar kullanabilir. Alt Kişiliklerin bir seçim yaklaşımı olarak kullanımı, istenen Alt Kişiliğe ulaşmaya ve o parçayı, o kişiliğin konuşmasını ve aktif hale gelmesini sağlayacak biçimde önplana çıkarmaya dayanır. Bu başarıldığı zaman, oyuncu gıpta edilecek derecede heyecan verici ve fütursuz bir organik yaşantıyı yaşamaya başlar.

Kişiliklere Ulaşmak ve Onları Harekete Geçirmek İçin Yaklaşım Teknikleri

Sesli Diyalog: Bir-iki kişinin, çeşitli parçalarla iletişimi kolaylaştırma süreci.

Kişisel Sesli Diyalog: Oyuncunun, istenen Alt Kişilikle konuşması ve o parçayı tepki vererek konuşmaya teşvik etmesi süreci.

Belli Bir Alt Kişiliğe Götüren Uyaran, Durum ve Koşullar Yaratma Çalışması: Oyuncu, belli parçaları neyin harekete geçirdiğini bilerek, arzulanan parçayı öne çıkarması ümidiyle, o uyaranı yeniden üretebilir ya da mevcut bir uyaranla ilişki kurabilir.

Oyuncunun belli bir parçasına kişisel anlam ifade eden, bir giysi parçası ya da bir eşya kadar basit bir şey bile olabilir. Bir adamın eline silah verdiğinizde, o adama ne olduğunu hiç gördünüz mü? Eğer açık arazideyse, hareket eden her şeye ateş etmeye başlamak ister. Sizce o silahla hangi Alt–Kişilik dışarı çıkarılır?.. Durum ne olursa olsun, siz bir fikir sahibi oldunuz.

ZORUNLULUK: Duygusuzca ve vicdansızca adam öldüren azılı bir katil. Kızgın ve serttir, sık sık yıkıcı bir biçimde davranır.

SEÇİM: Şeytansı arketip Alt Kişiliği; Katil ve Öfkeli Güç enerjilerini vurgulayarak

SEÇİM YAKLAŞIMI: Alt Kişilik

Alt Kişilikler yedi ana zorunluluk alanının tümünde kullanılabilir. Bu sadece, istenen vurguyu belirgin olarak tanımlama ve daha sonra kullanılacak en doğru Alt Kişiliği seçme meselesidir. Alıştırma yaptıkça, bunun tanımlamanın ötesinde zengin bir alan olduğunu göreceksiniz. Bu seçim yaklaşımını keşfederken cesur olun!

22. Yaratıcı Olarak Gözünde Canlandırma

Bu, seçim yaklaşımlarının yirmi ikincisi ve şimdilik sonuncusudur. Bu hayali bir maceradır. Ben buna bazen Yaratıcı Hayal de derim. Her ikisi de bunu çok iyi tanımlar.

Tüm seçim yaklaşımlarının kendilerine özgü uygulamaları vardır. Bazıları sadece belli sorumluluklara uyum gösterirken, diğerleri daha geneldir. Yaratıcı canlandırma sizi bir yere götürmek için kusursuzdur. Sizi sahneden uzaklaştırarak Himalayalar'a götürebilir.

Bir oyuncunun bu seçim yaklaşımını değerli görmesinin nedeni, bir zaman ve mekân ilişkisinin temelini kurabilmesinin yanı sıra, birçok duygusal yaşam çeşidini uyarabilmesidir.

Bu basitçe gözlerinizi kapayıp bir yeri hayalinizde canlandırarak ve kendinizi o çevreye götürerek yapılır. Bu daha önce gitmiş olduğunuz ya da şimdiye kadar hiç görmediğiniz bir yer olabilir. Bir yeri tüm renkleri, nesneleri, sesleri ve kokularıyla canlandırırken, aynı zamanda tüm duyularınızı bu canlandırmayı desteklemek üzere kullanabilirsiniz. Eğer yaratıcılıkla canlandırdığınız bu yerde önemli bir olay meydana gelmişse, oyuncu o yaşantının tüm unsurlarını gözünde canlandırabilir ve duyusal olarak destekleyebilir. Bu süreç, canlandırma yoluyla ilerledikçe, oyuncunun tıpkı bir rüyadaymış gibi bir olaydan diğerine yönelme durumu haline gelebilir. Oyuncunun dalmaktan kaçınması önemlidir. Bunu da tüm duyu aygıtlarını kullanarak yapabilir. Oyuncu canlandırmadan etkilendikçe, o mekânda olma duyusunu edinmelidir. Bu duyu o mekân ve orada olan olaylarla bilinçaltı bir ilişki oluşturur. Bilinçaltı işlemeye başladıkça, düşünceler ve dürtüler de ortaya çıkmaya başlar; oyuncu, o zaman o mekânda hissetmiş olduğu birçok şeyi yaşamaya başlar. Bu noktada, gözleri-

ni açarak içinde bulunduğu sahneyle ilişki kurmak, diğer oyuncuyla konuşurken repliklerini içinde bulunduğu duygusal mekândan söylemek isteyebilir. Aktarım genellikle güçlü olur. Oyuncu gözlerini açsa ve yine sahne ortamında olsa bile, yaratıcı canlandırma, sahneye taşınan dürtüleri ve bilinçaltı bağlantılarını uyandıracaktır. Seçim yaklaşımına ilave yaparak ortamla ilişkili başka seçimlerle de çalışırsa, yaratıcılıkla canlandırmış olduğu mekânı tam olarak kuracaktır.

Bu seçim yaklaşımının Duygu Belleğiyle karşılaştırılmaması ya da karıştırılmaması gerekir. Bu tamamen farklı bir süreç ve deneyimdir.

Oyuncu, zorunluluğu, nerede olmak istediğini ve ne hissetmek istediğini tanımladıktan sonra, bu zorunluluğa uygun bir duygusal yaşam ve mekânla olan ilişkisini uyarmak umuduyla tasarlanmış bir mekân, deneyim ya da çevre seçebilir. Kendisini yeryüzüyle gökyüzünün bir parçası olarak hissettiği, yaşamla doğa arasında bir bütün olma hali yarattığı, medeniyetten uzak, aşağıda dünyanın cennet gibi göründüğü ıssız bir dağ başına çıkarabilir. Bu yaratıcı canlandırmayı oluşturmak için uzun bir zaman harcayabilir, ama dağdan tiyatroya geri döndüğü zaman, etrafında bir ışıltı yaratan huzur ve maneviyat duygusunu da yanında getirir. Bu dünyaya ait olmayan, çok güzel bir orman canlandırabilir ve ormanı, hayal gücünü heyecanlandıran bir yaşamla doldurabilir. Kendini Auschwitz'i çevreleyen dikenli tellere yönelterek o kâbusun labirentine de götürebilir.

Yaratıcı canlandırmanın kullanımının sınırı yoktur; herhangi bir yerde olup, herhangi bir şeyi yaşıyor olabilirsiniz ve bu yaşantıyı beraberinizde sahneye taşıyabilirsiniz. Eğer oyuncu bilinçaltıyla bağlantı kurmayı başarırsa,

bunun ürettiği yaşam hem oyuncu hem de seyirci için son derece heyecan verici olur.

Bir seçim yaklaşımı olarak taşıdığı değerin yanı sıra, bu süreç çok rahatlatıcıdır ve çok doyurucu bir macera haline gelebilir. Çocukken bunu iş olarak değil, oyun olarak yapardık. Biz oyuncular olarak, o oyun mekânına geri dönebilsek harika olmaz mıydı?

Size Yaratıcı Tasarlamayı gözlerinizi kapayarak denemeye başlamanızı öneriyorum, ama daha sonra bu Yaklaşımı gözleriniz açıkken de deneyebilirsiniz. Bu sürece alıştıktan sonra, "iç göz"le Yaratıcı Canlandırma yapabilirsiniz. Tüm yaşamın bir *Duyu Deneyimi* olduğunu ve oyunculuğun da böyle olması gerektiğini her zaman hatırlayın. *Tüm canlandırmalarınızı beş duyunun tümünü kullanarak destekleyin.*

ZORUNLULUK: Manevi yönden zengin bir kişi olmak; olgun ve sevgi dolu, Tanrı ve tüm canlılarla güçlü bir bağı olmak... efsanevi Shangria (hayaller ülkesi) gibi bir yerde yaşamak.

SEÇİM: Hawaii'deki volkanik bir kraterin tepesi.

SEÇİM YAKLAŞIMI: Yaratıcı Canlandırma. (Orada biraz bulunduğumdan, bende canlanan duygular zorunluluğun sorumluluğuna tam olarak uygun düşüyor.)

Yaratıcı canlandırma, yedi ana zorunluluğun tümünü ya da bir kısmını yerine getirmek için kullanılabilecek bir tekniktir. Seçim yaklaşımının vurgusu, canlandırmanın belirlenmiş içeriğine bağlıdır.

BİLİNCİN ON BİRİNCİ DÜZEYİ

Bu, benim bulduğum kavramlardan biridir ve hiçbir şekilde bilimsel değildir. Ancak gerçek bir fenomenle ilgilidir. Oyuncuların bana aynı soruyu kaç defa sorduğunu hatırlayamıyorum: "Sahne üzerinde bütün bir gerçeklik yaşıyorsanız, nasıl oluyor da ikinci perdenin sonunda o kadın oyuncuyu gerçekten öldürmüyorsunuz?"

Bunun cevabı, *oynadığınızı bilen bir parçanız olduğu*dur. O parçanız da "Bilincinizin On birinci Düzeyinde" yaşar.

Neden yedinci değil de on birinci düzey? Çünkü bilincin ilk on düzeyinde oyunun gerçekliğiyle ilişki kurabilmişseniz, bunun on birinci düzey tarafından engellenemeyecek kadar derin bir ilişki olduğunu hissettim. Elbette, on bir sayısını seçmek benim yaptığım gelişigüzel bir seçimdir.

Bu kavramla ilgilenmeye başladığım sırada, işçilik üzerine bir süredir çalışıyordum. Bazen bir oyuncu olarak, diğer zamanlara göre oyunla ilişkim daha derinlerde kuruluyordu. Bilinç düzeyim üçüncü ya da dördüncü düzeyde olduğu zaman ise, sahnenin üzerinde oyunculuk yaptığımı, işim hakkında fikir yürüttüğümü ve organik bir yaşantıya girmekte yetersiz kaldığımı fark ediyordum. Daha çok çalışma ve işçilik konusunda ustalaşmayla, oyunculuk bilinç düzeyimin, sahne üzerinde olma farkındalığımdan çok daha ileriye gittiğini gördüm. Ama aynı zamanda, bu on birinci düzey beni sahne üzerinde, olmayı istediğim yerlere de taşıyordu. Repliklerimi ve sıramı hatırlıyordu; içine girip üzerinde çalıştığım şeye ve oyunun gerçekliğine müdahale etmeden bana oldukça iyi bir biçimde yardımcı oluyordu.

Bu bir rüya görmeye benzer. Uyumakta ve rüya görmektesinizdir. Tamamen bu rüyanın içindesinizdir, ancak bir

parçanız rüya gördüğünüzü bilir. Bu tıpkı Bilincin On Birinci Düzeyine benzer, tek farkı o kadar uzak olmamasıdır.

Bilincin On Birinci Düzeyini nasıl yaratırsınız? Elbette bir düğmeye basarak değil! Bu, çalışmanın içinde evrilen bir fenomendir. Bu sürecin nasıl uygulanacağını ne kadar iyi bilirseniz, sürecin ürettiği gerçekliklerin o kadar iyi içine girersiniz. Başka bir deyişle, şimdi–ve–burada gerçekliğine ne kadar çok inanırsanız, oynamakta olduğunuz bilincini o kadar ileri itebilirsiniz. Bu yüzden, siz giderek ustalaşırken, gelişiminizin bir yan ürünü de Bilincin On Birinci Düzeyidir.

Bazen insanlar şöyle sorarlar: "Peki böyle bilince sahip değilseniz ya da onu geliştiremezseniz?" Buna karşı tek söyleyebileceğim, o kişinin sahne üzerinde bir işi olmadığıdır... Bu kişi tehlikelidir ve oyunculukla ilgilenmemesi gerekir!

Sahnedeyken bilinçdışı sizin üzerinizde egemenlik kurduğu zaman, ortaya çıkan sonuçlar genellikle heyecan vericidir. Her oynayışımızda yaklaşmaya çalıştığımız şey bu yaşantıdır. Bilincin On Birinci Düzeyi, bilinçdışıyla olan o bağlantıyı kesmez ya da ona müdahale etmez; sadece üç adım geri çekilir.

Bundan sonra sahneye ilk çıktığınızda, bilinç düzeyinizi gözden geçirin ve çalışmanızın daha çok içine girip etkilendikçe, onun nasıl hareket ettiğinin farkına varın.

5

Çalışma Çemberi

Yaşamdaki her şey bir çeşit dengeye dayanır. Bunu, "kimyasal dengesizliğimizi" tedavi eden doktorlardan duyuyoruz. Yaşamla başa çıkmakta zorluk çeken insanlardan söz ederken, "dengesiz" sözcüğünü kullanıyoruz. Manevi kılavuzlar yaşamın birçok evresinde zihnin, bedenin, ruhun ve diğerlerinin dengesinden söz ediyorlar. Oyunculuğun da gerekli bir dengesi vardır ve birincil denge enstrüman ile şşçilik arasındadır.

Oyuncu enstrümantal engelleri kaldırmaya (toplumsal koruyucu zarlardan soyunmaya) yöneldiği zaman, bir OLMA durumuna ulaşır. Bir kez o OLMA durumuna vardıktan sonra, OLMA durumunu etkilemek ve metnin zorunlu kıldığı, istediğiniz yeni OLMA durumlarına dönüştürmek için tasarlanmış işçiliği kullanmaya hazırdır. İşte burada sözü edilen şey, işçilikten etkilenebilme ile enstrümantal olarak müsait olmanın dengesidir.

Oyuncu eğitim döneminde, enstrümantal gelişim ile işçiliği öğrenme arasında zamanını bölüştürmelidir. Önceleri enstrümanla daha fazla zaman geçirilirse de bir süre sonra duygusal olarak daha kullanılabilir ve ulaşılabilir oldukça, her iki alanda harcanan süre eşitlenmelidir. Çalışma buraya vardığında, oyuncu ile yaklaşım her noktasında birbirine bitişik, aralarında hiçbir boşluk kalmamış bir çeşit daireye benzetilebilir. Oyuncu işini yaşamının ayrılmaz bir parçası haline getirdiği zaman, artık bu bir yaşama biçimi olduğu kadar bir çalışma biçimidir de.



Çizilmiş daire, bütün bu yaklaşımın oyunculuktaki hedefini göstermek için bir grafik anlatım denemesidir. Dairenin sol gövdesi pragmatik çalışmalardır: Enstrüman ve alıştırmalar yoluyla eğitim çalışmaları ve enstrümanın özgürleştirilmesine ilişkin teknikler. Dairenin sağ dilimi, sahne üzerinde yaşam uyaran tekniklerin uygulanmasıyla ilgili olan işçiliğe ilişkindir. Dairenin üst bölümünde yer alan pasta dilimi şekli ise, tüm sürecin felsefesi ve sonuç hedefleriyle ilişkilidir. *Oyuncu, onu nihai bilinçliliğe götüren fütursuzluk yoluyla bir olma durumuna ulaşır!* Bu, bilinçaltı yaşam akışıyla tam bir bağlantı kurma durumudur. Çoğu oyuncunun yeteneği bilinçaltında yattığına göre, oraya ulaşmak, yeteneği ifade olunabilmesi için serbestleştirir ve oyuncuyu en yüksek yaratıcılık katına yükseltir. Nihai Bilinçlilik, oynayan oyuncunun performansında varmak isteyeceği en son noktadır. Bunu gösteri sırasında yakaladıktan sonra, onun yolundan çekilme ve o nereye gö-

türüyorsa gitme dışında oyuncunun hiçbir şey yapmaması gerekir.

Orası hepimizin arzuladığı yerdir, çünkü o durumdayken gösterimizi, seyircinin aklından sonsuza kadar silinmez hale getirebiliriz. Bundan önceki sayfalardaki çalışmaların tümü, bunu üretmek için tasarlanmıştır. Bu, oyunculuğun hedefi ve amacıdır.

BENCİLLİĞİN GEREKLİLİĞİ VE YARARI

Fütursuz oyuncu bencil bir hayvandır; kendi yararına çalışmalıdır. Eğer seçim ve seçim yaklaşımlarının fütursuzca araştırılması yoluyla, sahnede ya da film kamerası önünde gerçekliğe ulaşabilirse, hem oyuncu hem de seyirci bu sonuçlardan yarar sağlar. Oyuncu, işini yapma ve başkalarının kavramlarına yenik düşmeden direnip istediği yolla çalışma hakkını talep edecek kadar bencil olmalıdır. Provayı, prova niye varsa, o nedenle kullanabilmeli ve oynadığı her karakterde kendi sözünü söyleyebilmelidir.

UYUMSUZ, ASİ, FÜTURSUZ

Tarih boyunca, bireysel düşünürler ya da mucitler, kendi sözünü söyleyebilmek ya da katkısını kabul ettirebilmek için muazzam engeller ve direnişleri aşmak zorunda kalmıştır. Normlardan ya da geleneklerden farklı herhangi bir şey yapmak isteyen kişilere yöneltilmiş saldırılar hakkında, her alanda yıldırma hikâyeleri bulabilirsiniz. Wilhelm Reich "delice fikirleri ve uygulamaları" nedeniyle hapsedildi. Freud, kuramını dünyaya sunabilmek için kendi mes-

lektaşlarıyla mücadele etti. Bu öyküler sonsuza kadar çoğaltılabilir, ama kim bilir kaç "yenilikçi" bu mücadelelerde yenildi ve kendi katkısını ortaya koyamadı. Toplum olarak belli bir ölçüde olgunlaştığımız söylenebilir. Psikolojik farkındalığımız ve bilinçliliğimiz bir düzeye kadar yükseldi. Yine de sanatta, tıpta, felsefede, yeni biçimlere ve yaklaşımlara karşı hâlâ büyük direniş var. Oyunculuk aslında bir yüzyıl kadar hep aynı kaldı. Sonra Stanislavski, sistemiyle yeni düşünceler ve fikirler sundu, bunlar büyük bir çoğunluk tarafından reddedildi. Günümüzde, bir oyunculuk yaklaşımı olarak "Metot" çoğu Amerika'da olmak üzere az sayıda oyuncu dışında, dünyada kullanılmıyor. Oyunculukların çoğu temsilin inceltilmiş bir düzeyi haline geldi.

Eskiye göre değişimin, yani sessiz filmlerin çok aşırı temsil oyunculuğundan bugünün çalışmalarına dönüşümün ana nedeni, daha fazla hakikat ve gerçeklik talep eden toplumsal hareket kadar, artan psikolojik farkındalıktır. Günümüz oyuncusu buna meydan okumak için ayaklandı, ama sahnede gerçekliği yaratma yoluyla değil, eski oyunculuk yaklaşımlarını inceltip daha kolay bir tür temsili gerçekliğe dönüştürme yoluyla. Sonuç hâlâ temsildir, ama oyuncu şimdi onu daha gerçekmiş gibi gösterebilmektedir.

Zaman zaman, genellikle ilkin reddedilen, küçümsenen ya da alay edilen biri çıkar ve değişik olan kendi sözünü söyler. Demem o ki bu direnişe karşı ayakta durmayı becerebilmiş bireyler vardır ve iz bırakırlar. Başarırlar ve dünya onların sözlerini bir kez daha gözden geçirir. Çünkü diğerleri de onların sözlerine tepki verir, deha ya da mucit olarak muştulanırlar ve sonra özgün sözünü söylemiş o bireyin tarzını taklit eden iki yüz elli bin oyuncu olur. Dünya, ağaçlara bakmaktan ormanı görmeyen "başarıya tapanlar"la doludur. Başarıyı taklit etmenin, kendilerine de başarı getireceğini sanırlar ve bu taklit sürecinde, kendilerinin belki de bir katkıda bulunabilecek parçalarını

boğarlar. Ancak asi kişinin eşsiz kişiye dönüşmesi imkânsız değildir! Bütün gereken, başarılı bir kişinin söylediğinizi duyması ve sonra söylediğinizi desteklemesidir; savaş burada sona erer. Dünyadaki en büyük çamaşırhane başarıdır; tüm lekeleri ve kokuları yok eder.

Oyuncu her gün kendine, "*Ben* kimim? *Ben* ne hissediyorum? *Ben* onu nasıl görüyorum? *Ben* ne söylemek istiyorum?" sorularını sormalıdır. Ağzını her açtığında, kendi hakikatini söyleme cesaretine sahip olmalıdır. Uyumsuz, asi, hatta daha kötü adlarla adlandırılabilir. Yine de eğer yaşamın neşe hasadını toplayacak ve kendi yaşamlarımızla ne istiyorsak onu yapacaksak, uyuma ve diğer daha az cesur sanatçıların seçtiği güvenliğe karşı Fütursuz olmalıyız.

FÜTURSUZLUK KİŞİSEL VE BİREYSEL SÖZÜNÜZÜ SÖYLEMENİZE GİDEN YOLDUR!

Eric, bedeniyle
bağlantı nesnelerin
seçim yaklaşımlarını
deneyimlerken

Eric Morris

fütursuz oyunculuk

oyunculukta işçilik süreci

Fütursuz Oyunculuk, Eric Morris'in geliştirdiği OLMA metodu dahilinde, bir oyuncunun "olma" sürecinde ihtiyaç duyduğu işçiliğe vurgu yapan; bu bakımdan da "oyuncu işçiliğinin İncil"i denmeyi hak eden özel bir yapıt. Öncelikle oyunculuğun temel unsurları olan zaman ve mekân, ilişki, duygular, karakter, tema, tarih ve altmetinle ilgili zorunlulukların keşfine çıkan kitap, ardından seçim yöntemlerine gidiyor ve bu yöntemlerin "olma" arayışındaki bir oyuncu tarafından etkili ve pratik yollarla nasıl daha iyi kullanılacağına ışık tutuyor.

Morris'in ayrıntılı ve anlaşılır anlatımıyla, oyuncu önce işçiliği öğrenecek; sahneye, kendine ve yaşama dair geliştirdiği sıradışı farkındalıkla da fütursuz olmayı başarıp, "olma" yolunda önemli bir adım atacaktır.

Eric Morris, Los Angeles'ta yaşıyor, dersler veriyor ve yirmi eyalette oyunculuğa dair çeşitli konularda atölyeler düzenliyor. Sinema oyunculuğunun yanı sıra, Hollywood'ta ve aynı zamanda Avrupa'da bulunan kendine ait tiyatronun yöneticiliğini yapıyor. Oyunculuk kariyerine yüzü aşkın tiyatro oyunu, yirmi sinema filmi ve çok sayıda televizyon serisi oyunculuğu sığdıran yazarın, öğrenmeye ve öğretmeye olan merakı gerçeğin peşindeki tutkulu arayışından kaynaklanıyor.

Morris en çok tanınan oyuncu koçlarından birisidir. *Lütfen Rol Yapmayın* ve *Being and Doing* de dünya genelinde pek çok okulda ders kitabı olarak okutuluyor.

ALFA Ticarethane Sokak, No: 53
Cağaloğlu 34110 Fatih / İstanbul
Tel: 0212 513 34 20 (pbx) Faks: 0212 519 33 00
info@alfakitap.com www.alfakitap.com

ALFA SİNEMA - TİYATRO

ISBN 978-605-106-482-6

9 786051 064826