

**Mike Alfreds'in
Different Every Night
Kitabından Notlar**

**Çeviren:
Orkun YEŞİM**

Tiyatroda birileri, başkalarının gözü önünde, kendilerinden başka kişilere dönüşür. Oyuncular hem o anda oradadırlar, hem de başka bir anda başka bir yerde. Bu ikisi aynı zaman diliminde olur.

Seyirciler, oyunculardaki dönüşümü, onlarla aynı anda deneyimler.

İki insan grubu bir araya gelir, birlikte hayal eder. Aslında olmayan bir şeye birlikte inanırlar.

Oyuncular nesnel olarak işlerini yaparken öznel olarak oyun karakterlerinin hayatını yaşar. O esnada... Seyirciler nesnel olarak oyuncuları takdir ederken öznel olarak oyun karakterlerinin hikayesinden etkilenir.

Oyuncu bir hayale vücut verir. Seyirci bunu kendi hayalinin bir parçası yapar.

Oyuncularla seyirciler arasındaki ilişkiye başka öğeler (dekor, müzik, ışık) ne kadar çok sokulursa seyircilerin hayal gücü o kadar az devreye girer.

Seyircilere ne düşünmesi, hissetmesi, nasıl tepki vermesi, ne zaman gülmesi, ağlaması ya da oturup mesajı alması gerektiğini söyleyen her türlü gösteri faşizandır.

İnsanlıklarını gözler önüne sermek oyuncuların işidir.

Tiyatronun bir amacı varsa bence şudur: ortak insanlığımızın doruklarını, derinliklerini ve genişliğini -çok boyutlu zenginliğini- açığa çıkarmak ve onaylamak.

İyi tiyatro sadece oyuncular gerçek işlerini yaptıklarında ortaya çıkar: dolaysızca, açıkça oynadıklarında, yani tam bir dürüstlikle.

(Tiyatroya inancını yenileyen üç yapım hakkında...)

Üçünde de oyuncular aynı anda hem kendileri için son derece şahsi hem de kendilerinden daha büyük bir şeyi seyircilerin takdir etmesini istiyordu.

Her performans, disipline edilmiş bir doğaçlama olmalıdır. 'Ne' (metin, bir dereceye kadar eylemler ve amaçlar) aynı kalmalıdır, 'nasıl' ise değişebilir.

Oyuncular partnerlerinin bir repliği nasıl söyleyeceğini ya da kendilerinin bir repliğe nasıl karşılık vereceğini önceden bilirlerse ortada spontanlık, sürpriz, risk dolayısıyla gerçek yaratıcılık kalmaz.

Dürüstlük ancak bir şey oyuncular arasında gerçekten ilk kez meydana geldiğinde ortaya çıkar.

Bir an'ı ilk defaymış gibi oynamaktansa gerçekten ilk defa oynamak daha kolay ve doğaldır.

(Stanislavski'nin çalışmalarına uygun düşünen) oyuncu, "Bu an'ı *nasıl* oynayacağım?" diye değil, "Karakterim şu anda *ne* istiyor?" diye sorar: sonuca karşı süreç.

Sonuç odaklı oyuncular kendilerini (nasıl oynadıklarını) düşünür. Süreç odaklı oyuncular ise karakter içinde düşünür.

Oyuncu gerçek bir eylem yapmıyorsa, provalarda bulup şekillendirdiği şeyi göstermekle yetinmek zorunda kalır.

Stanislavski'nin 'metodu' en basit haliyle şöyledir: iste, yap, hisset. Bir şey isterim. Bu yüzden bir şey yaparım. Sonuçta bir şey hissederim. İstedğim şey 'isteğim', yaptığım şey 'eylemim', hissettiğim şey 'duygumdur.'

İsteğimin peşinden gitmek için isteğimi eyleme dönüştürmem, diğer insanlarla iletişime geçmem gerekir. Onlara birşeyler yaparım, onların üstünde bir etki bırakırım, onları istediğim şeyi vermelerini sağlayacak şekilde etkilerim.

Karakterlerin birbirlerinden ne istedikleri, yani amaçları, sahnelerin yapılarını oluşturur.

Bir karakterin bir sahnede birden çok amacı olabilir.

Oyuncular, karakterlerine bir amaç vermemişlerse sahneleri oynayamazlar.

Bir amacın peşinden koşmak, bir durumu değiştirmeye çalışmak demektir. Bir durumu değiştirmek için bir başka karakteri ya da karakterleri değiştirmeniz gerekir. Bir sahnenin olayı işte budur. Mücadele ve çatışma yoksa drama da yoktur.

Amaçlar, 'oyuncu-karakter'lerin odaklarının kendileri değil, partnerleri olmasını sağlar.

Bir amacı oynayamazsın. Amaçlar seni eylemleri oynamaya teşvik eder. Oyuncuların gerçekten oynayabileceği tek şey eylemlerdir.

Amaçlar sadece bilinçli kararların sonucu değildir. Sıkça bilinçdışı kaynaklanırlar. Karakterler her zaman amaçlarının farkında değillerdir. Bu yüzden oyuncular amaçları performanslarının doğal bir parçası haline getirmelidir. Artık bunlar üstüne düşünmeleri gerekmemelidir. Amaçlar, oyuncunun içinde, onun tüm varlığına yayılan bir ihtiyaç durumuna dönüşmelidir.

Oyuncu-karakterler tamamlanmamış, bitmemiş, tatmin olmamış hissetmelidir. Bu durumu sadece amaçlarına ulaşmak düzeltebilecektir.

Amaçlara nadiren ya da sadece kısmen ulaşılabilmesi için karakterler, bir anlamda, her zaman dengesizdir. Dengesizlik gerilime neden olur. Bu da yaratıcı bir durumdur.

Denge ise uyum getirir ve dramayı yok eder.

'Oyun amacı', karakterin hikayedeki ana amacıdır.

Sahne amaçları bir araya gelince oyun amacını oluşturur. Mesela, Hamlet'in oyun macı babasının öcünü almaktır.

Oyun amacı, oyun başlamadan var olabilir.

Bazen de oyun başladıktan sonra ortaya çıkar. Mesela, Hamlet'in oyun amacı, hikayeye hayalet girdikten sonra belirlenir.

Bazen ise oyun amacı, oyun içinde değişir. Mesela Torvald, eşi üstünde iktidar sahibi olmadığını öğrenince, ne pahasına olursa olsun evliliğini kurtarmaya çalışır.

Üstün amaç, karakterin hayatının amacıdır. Yani, oyunda anlatılan hikayenin öncesini ve sonrasını da kapsar.

Üstün amaçlar, çoğunlukla genel ifadelerle anlatılır: iyi bir insan olmak, adalete ulaşmak, aşkı bulmak gibi.

Nina'nın oyun amacı aktris olmaktır. Üstün amacı ise hayatı olabildiğince kucaklamaktır. Aktris olarak hayatı kucaklayacaktır.

Üstün amaç, oyuncunun yaratıcılığını harekete geçirecek kelimelerle ifade edilirse daha yapıcı olur.
Üstün amaç oynanabilecek bir şey değildir. Çok geneldir.

Oyuncu, bilinç düzeyinde üstün amacın farkında olmayabilir. Ama onu ruhen ve bedenen özümsemiş olmalıdır. Bu sayede üstün amaç, yarı bilinçli bir düzeyde işlev görür.

Karşı amaç, karakterden kaynaklanan bir ihtiyaçtır. Üstün amaca karşı işler ve neredeyse onun kadar güçlüdür.

Martı'da Konstantin'in üstün amacı annesinin sevgisini ve saygısını kazanmaktır. Diğer yandan, teatral yetenekleri ve düşüncelerinin, annesine kendi teatral düşüncelerinin bayağılığını ve vasatlığını göstereceğini düşünür, bunu kanıtlamak ister. Bu, onun karşı amacıdır. Üstün amacına ulaşması önünde bir engeldir.

Tiyatronun özü eylemdir.

Oyuncunun sanatı eylem sanatıdır.

Eylemler, oyuncuların amaçlarına ulaşmak için yaptıkları şeylerdir.

Karakterler kendi durumlarını değiştirmek için diğer karakterlerde değişim yaratmak zorundadır. Dolayısıyla, oyuncular da diğer oyuncular üzerinde bir değişim yaratmalıdır.

Çoğu oyuncu eylemleri oynamaz. Bu oyuncuların odakları anlamlı, yaratıcı ve kaçınılmaz eylemlerle hikayeyi ileri taşıma isteği değildir. Kendileriyle ilgililerdir. Sadece oynamak yerine "Oyunum sırasında beni izle" derler.

'Kötü' oyuncular karakter, 'mood', tarz gibi şeyleri de 'oynamak' gerektiğini düşünürler. Ama bu tür oyunculuk göstermecidir. Oyuncular verili koşullar içinde

eylemlerini ve amalarını oynadıėında karakter, atmosfer, tarz gibi Őeyler doėal olarak ortaya ıkar.

‘Kötü’ oyuncular, seyircileri Őuna davet eder: onları etkilemeye, eėlendirmeye, rahatsız etmeye, aydınlatmaya ve memnun etmeye alıřırken kendilerini izlemeye.

‘İyi’ oyuncular ise seyircileri Őuna davet eder: eylemleriyle, hayatlarının hikayesini bir yola koymak iin abalayan karakterlerini izlemeye.

‘İyi’ oyuncular, eylemleri hakikate ve hayal glerine dayanarak oynadıklarında zaten seyircileri etkileyeceklerine, eėlendireceklerine, rahatsız edeceklerine, aydınlatacaklarına ve memnun edeceklerine gvenirler.

Bir sonucu oynayan oyuncuyla bir eylemi oynayan oyuncu arasında dnyalar kadar fark vardır. Bir sonu tek bir nota ıkarır, bir eylem sonsuz ahenkli olasılıkla tınlar.

Eylemler oyun amacı üzerindeki, yani omurgadaki basamaklardır.

Eylemler hikayeyi dramaya dnüştürür.

Oyuncular eylemleri oynadıėında, seyircilerle birlikte bir olayın iinden geerek yařarlar. Sonuları oynayan ya da kendi oyunculuklarını gsteren oyuncular ise duraėandır. Onların oyunlarında hibir Őey olmaz, hibir Őey izleyeni ekmez.

Eylemler bir performansla uygun, organik enerjiyi, özgnlė ve yařamı verir. Ynetmenin “Daha enerjik!”, “Daha yksek sesle!”, “Daha hızlı!” gibi tavsiyeleri ise zorlama ve mekanik performanslara neden olur.

Eylemler karakteri aıėa ıkarır.

insan = yaptıėı Őeyler

Eylemleri hakikaten oynamak iin oyuncuların birbirlerine hakikaten temas etmesi gerekir.

Eylemler istediėimizi almak iin kullandıėımız taktiklerdir.

Gerek hayatta amalarımıza ulařmak iin ok eřitli taktikler kullanırız. Bir oyuncu bir sahne boyunca srekli aynı taktiėi uygularsa (aynı eylemi yaparsa) ilgi ekici, aımlayıcı olmaktan ıkar.

Spontane oynayan oyuncular ise otomatikman eřitlilik ve tazelik sergilerler. nk kendilerini igdsel olarak ortaya ıkacak Őeylere amaya, sansrlememeye cesaret etmiřlerdir.

Eylemlerin eřitliliėi gibi, bir eylemin ok eřitli biimlerde oynanabilmesi de canlılık saėlar. Mesela birini sayısız biimde tehdit edebilirsiniz.

Eylemler dizisi, oyuncu-karakterin oyun boyunca yapacaėı yolculuktur.

Eylemler, oyunun iskeletini destekleyen omurgadaki omurlardır.

Provaların başında metinle ilişki kurmanın en iyi yolu en basit, en az yoruma açık eylemi kullanmaktır. Yanlış çıkabilecek, karmaşık tahminlerle kafa karıştırmaya gerek yok.

Oyuncu, oyandığı eylemi değiştirebilir. Ya da bu eylemi oynama şeklini değiştirebilir.

Birim, bölünemeyecek kadar küçük bir eylem parçasıdır. Oyuncuların asıl oynadığı bunlardır.

Diyelim ki birini selamlarken onur görüyor, şaşırıyor, onun elini sıkıyor, onu kucaklıyor, onun hatrını soruyorsunuz. Bunların hepsi birer birimdir. Büyük eylem (selamlama), küçük eylemlerin (birimlerin) toplamıdır.

Metni birimlere bölerken her bir birimin tam bir düşünce ya da fikir olduğundan emin olmak gerekir.

Martı'da, oyunundan önce amcasıyla konuştuğu sahanede Konstantin'in bir dizi amacı vardır:

1. Oyunum için her şeyin hazır olduğundan emin olmak istiyorum.
2. (Bu yüzden) Kendimi annemin eleştirilerine hazırlamak istiyorum.
3. (Bu yüzden) Annemin olası eleştirilerini onun kıskançlığına bağlamak istiyorum.
4. (Bu yüzden) Suçlamamı, annemin kıskançlığına ilişkin örneklerle meşru göstermek istiyorum.
5. (Bu yüzden) Birçok birimi oynuyorum.

Konstantin tüm bu birimleri amcasına ve amcası için oynamalıdır. Bir yandan amcasının kendisini onaylamasını / onunla hemfikir olmasını / ona sempati göstermesini istemelidir.

Her bir birimin nasıl oynanacağı, karşıdaki oyuncunun birimler arasındaki tepkilerine de bağlıdır.

Yönetmen oyuncuya bir birimi nasıl oynayacağını söylemez. Bir geçişi kaçırmaması, birkaç birimi aynı anda oynayarak genelleştirmeye gitmemesi için onu uyarır; en küçük birimleri keşfederek çeşitliliği ve detayları artırması ya da önemsiz görünen bir birimden beklenmedik kazanımlar elde etmesi için onu yüreklendirir.

Bir oyuncunun bir repliği nasıl söyleyeceğini düşünmesi ölümcüldür. Repliği bir amaç uğruna kullanmak ise canlılık yaratır. İşin 'nasıl'ı o an, içgüdüsel olarak ortaya çıkmalıdır.

Karakterin amaçları önünde engeller vardır. Karakterler amaçlarına ulaşmak için bunları aşmalıdır. Engeller çatışma yaratır, yani dramının cansuyunu.

1. Engel dışsal olabilir: demrem, savaş, tesadüf gibi.
2. Engeli bir başkası oluşturabilir. Vişne Bahçesi'ndeki Lopakhin ve Ranyevskaya gibi. Sıklıkla, birinin amacı diğerinin engelidir.

3. Engel içsel de olabilir: özgüven eksikliği, bencillik, önyargı gibi. Karşı amaçlar, bu kategoriye girer. İşe girmek istemek ama mülakattan korkma gerekçesiyle iş görüşmesine gitmemek, gibi.

Karakter engellerinin farkında olmayabilir ama oyuncu, karakterin engellerini bilmelidir.

Oyuncu, oyun metnindeki diyalog ve direktiflerin dilini amaçların, eylemlerin ve birimlerin diline tercüme eder.

Oyunculuk 'hisli olmak' ya da 'hissetmeye çalışmak' ile ilgili bir şey değildir. Yapmak ile ilgili bir şeydir.

Duygular oynanamaz. Duygu bir sonuçtur. İsteklerimize ulaşmanın ya da ulaşamamanın sonucu.

Oyuncular doğru eylemleri dürüstçe ve açıklıkla oynayarak amaçlarının peşinde koşarlarsa -yani gerçekten partnerlerini etkilemeye çalışırlarsa ve kendilerine partnerlerinin tepkilerinden etkilenme izni verirlerse- duygular hiçbir bilinçli zorlama olmadan, oldukça doğal bir biçimde uyanacaktır.

Duyguları ortaya çıkmaya zorlayamazsınız. Bazı oyuncular bunda ısrar eder; boyun damarları dışarı çıkar, yüzleri kızarır, nefesleri sıklaşır. Bunlar seyircide ya hiçbir his uyandırmaz ya da onlara sadece gerginlik hissi verir. Bu kötü ya da yolunu şaşırılmış bir oyuncunun yapacağı türden bir şeydir.

Bazıları da sahnelerini duygu bölümlerine ayırır: bu kızgın olacağım bölüm, şu üzgün olacağım bölüm, gibi. Sonunda, bir duygunun genel hatlarıyla nasıl görüneceğini düşünüyorlarsa ona ulaşırlar. Oysa bir duygu ne kadar yoğun olursa olsun asla durağan değildir, niteliği ve derecesi sürekli akış halindedir. Mesela, Lear'ın fırtına sahnesinde oyuncular kendilerini duygusal bir zirveye odaklamak yerine birimleri oynamayı seçseler, duygular organik bir biçimde akar, onlara zirve yolunda eşlik eder.

Seyirciler görünmeyen şeyleri göremez. Bir 'okuma' yapmaları için oyuncuların davranışlarını görmeleri gerekir. Yani, bir oyuncunun sahnede için için hissetmesi yeterli değildir.

Yönetmenler, oyuncuların duygusal durumlarla ilgili genel taleplerde bulunmak yerine, oynanabilir eylemler talep etmeli. "Biraz daha üzgün ol", "Biraz daha şüpheli" değil de "Onu, suratına bir yumruk indirmekle tehdit et", "Sana sempati duymasını sağla" gibi.

Verili koşullar, oyunda meydana gelen durumu etkileyen her türlü olgu, olay ve şartlardır. Çevresel (iklim), kültürel (moda), kişisel (kariyer), tarihsel (yakında olacaklar)... olabilir. Tüm bunlar oyuncuların eylemlerini nasıl oynayacakları üzerinde etkili olur.

HAZIRLIK

Yönetmenin provalara hazırlığı iki parçalı olabilir:

1. Malzemeyi ve ona ışık tutabilecek her şeyi tanıma: Şu an itibarıyla bildiklerimiz
2. Prova yolculuğunun geçici bir haritasını çıkarma: Bu işe nasıl yaklaşabiliriz

Yönetmen, metinden duymak istediğini duymak yerine, metni dinlemeli. Metni iyice çalışmadan, seçtiği yaklaşımda ısrar etmemeli. Çünkü bu yaklaşım yersiz ya da kısıtlı olabilir.

Yönetmenin metinle bir olmaya çalışması daha iyi sonuç verebilir. Metne dalması, onun içinde yüzmesi. Bu sayede karmaşık ve çatışmalarla dolu bir dünyaya girebilir.

Tanımlanmış değişkenler yaratıcılığı uyarır. Fazla özgürlük yönetmeni sınırları belirlenmemiş şımarık bir çocuğa çevirebilir.

Metne iki türlü yaklaşabilirsin: öznel ve nesnel.

Öznel: Metni hiçbir tasarım yapmadan oku. Nasıl sahneleyebileceğini düşünme. İstedğin sayıda okuma yap. Tepkilerini not et.

Nesnel: Bu kez metinde yoruma açık olmayan verileri, olguları belirle.

Sonra iki okumanın sonuçlarını karşılaştır. Bu ikisini bütüncül, takip edebileceğin bir vizyonda eritene kadar çalış.

En çok işe yarayan bilgilerin yüzde doksanı metnin kendisinden gelir.

Oyunların eski taslaklarını okumak (Mesela, Vişne Bahçesi'nin son haline getirilmeden önceki versiyonlarını) yönetmenlere fikir verebilir.

Bir metnin yapısal olarak nasıl işlediğini anlamazsak o metinden bir oyun çıkaramayız.

Metni parçalara ayırmak, onun nasıl işlediğini anlamamıza yardımcı olabilir. Şöyle:

PERDE

Çalışmada basitten karmaşığa gitmek daha iyidir. Mesela Üç Kız Kardeş'in ilk perdesinde temel olay Irina'nın doğum günüdür. Perdeler bu temel olaylardan yola çıkarak birer cümlelik başlıklar verebiliriz.

Mesela, Martı'nın üçüncü perdesi için 'Arkadına ve Trigorin, Moskova'ya planladıklarından erken giderler.' Tüm perdenin eylemine bu olay neden olur.

BÖLÜM

Perdeleri bölümlere (yani, büyük eylem parçalarına) ayırıp bunlara da birer başlık verebiliriz. Bölüm başlığı, o bölümdeki tüm karakterler için geçerli olmalı.

Mesela, Martı'nın ilk sahnesi için:

1. Aile ve dostlar, Konstantin'in oyununa hazırlanır
2. Oyunu izlerler
3. Konstantin oyunu yarıda keser
4. Kesilen oyunu yorumlarlar

ÜNİTE

Bölümleri de ünitelere ayırabiliriz. Bir ünite, bir olayın gerçekleştiği en geniş metin parçasıdır. Bunun da orada bulunan tüm karakterler için geçerli olması gerekir. Üniteler basittir, yorum içermez.

Ünite, şu sorunun cevabıdır: Şu anda bütün bu karakterleri bir arada tutan temel olay, durum ya da etkinlik ne?

Vişne Bahçesi'nin ilk perdesinden birkaç ünite:

1. Lopakhin ve Dunyasha Raynevskaya'nın döndüğünü doğrular
2. Lopakhin, çocukken Raynevskaya ile karşılaştığı bir anı hatırlar
3. Yepikhodov çiçek getirir
4. Yepikhodov talihsizliklerini anlatır
5. Yepikhodov gider
6. Dunyasha, Yepikhodov'un kendisine aşkını açıklar...

Oyuncuların, içinde yer aldıkları üniteleri kendi karakterlerini özne yaparak adlandırması işe yarayabilir. Mesela, Konstantin'i oynayacak oyuncu için 'Arkadina, Gertrude'u canlandırır' yerine 'Konstantin, annesinin Gertrude oyununa karşı Hamlet'i oynar.'

ALT ÜNİTE

Üniteler, alt ünitelere bölünebilir. Mesela, Martı'nın ilk perdesinde, 'Seyircilerin geri kalanı oyun için mekana gelir' ünitesinin şöyle iki alt ünitesi olabilir:

1. Oyuncuları ve oyunculuğu tartışır
2. Arkadina, Hamlet'ten Gertrude'u canlandırır

EYLEM

Sahnedeki her eylemin bir listesi yapılabilir.

Bu aşamada eylemlerin ne olduğuna odaklanmak yeterli. Nasıl olacağına sonra karar verilebilir. Masha, Medvedenko'yu reddeder. Tartışarak mı, ümidini kırarak mı ya da başka bir şekilde mi reddedeceği sonra belirlenebilir.

Oyunculardan eylemlerini çıkarıp provaya gelmeleri istenebilir. Ya da provada yönetmen ile oyuncular metnin bir kısmındaki eylemleri birlikte çıkarabilir.

Bu aşamada karakterlerin ne hissettiğiyle değil, ne yaptığıyla (eylemleriyle) ilgilenmek gerekir.

BAŞLIKLAR PİRAMİDİ

Bu parçalara ayırma çalışmasını, Martı'daki Medvedenko'nun "Bizim gönüllerimizde ise ortak dokunma noktaları yok" repliğinden yola çıkarak şöyle özetleyebiliriz:

Perde: Konstantin, bir akşam ailesinin evinde, kendisinin yazdığı ve Nina'nın oynadığı bir oyunu annesi, ev halkı ve konuklara sunar.

Bölüm: Hepsi, Konstantin'in oyununa hazırlanırlar.

Ünite: Masha, Medvedenko'nun aşkına karşılık vermez.

Eylem: Medvedenko, Masha ile arasındaki ilişkiyi Masha-Konstantin ilişkisiyle karşılaştırır.

Birim: "Bizim gönüllerimizde ise ortak dokunma noktaları yok."

PROVA HAZIRLIĞI

Prova sürecinin amacı oyuncuların oyunun dünyasına iyice sokmaktır. Öyle ki her performansta tapteze, özgürce ve kendiliğinden oynama güveni ve yeteneğine sahip olsunlar. Sürekli bir yaratıcı akış içinde, anı yaşasınlar. Değişikliği, çeşitlemeyi ve keşfi bünyelerine alıp bunlara uyum gösterebilsinler.

Oyuncuların her bir seyirciye yeni pişmiş bir yemek verdiğini düşünmek isterim. Isıtılmış değil. İçinde dün parmesan, bugün kaşar olabilir ama temelde malzeme aynıdır.

Tiyatro futbol maçı gibidir. Oyuncular pozisyonlarını bilirler, yani rollerini. Takım arkadaşlarıyla ve rakip takımla ilişkilerini de. Antrenman yapıp yeteneklerini geliştirirler. Oyunun kurallarını bilirler. Açık amaçları vardır: gol atmak ve rakiplerinin gol atmasını önlemek. Bir üstün amaçları vardır: şampiyon olmak. Verili koşulları vardır: rakip takımın form durumu gibi. Tüm bu kurallar, roller, verili koşullar, amaçlar ve muhtemel eylemlerle sahaya çıkarlar ve doğaçlarlar. Oyuncular da tıpkı futbolcular gibi olacakları önceden bilemeyecekleri için şartlara uyum göstermek zorundadır. Ve doğaçlamak.

Provalara şöyle yaklaşılabilir: Materyalin içine dalarak, keşfe ve doğal evrime zaman ayırarak, olasılıklara açık kalarak, ileri araştırmaların önünü kapatacak kararları olabildiğince erteleyerek.

Provalarda yönetmen ve oyuncular iki süreç yaşar: oyunu anlamak ve vücuda getirmek. Bu iki süreç eşzamanlı ilerler. Vücuda getirme sürecinde oyuncularla metin tek vücut olur, bir olur.

Oyuncululuğun çoğu, yaparak anlamaktır.

İyi oyuncu, akıl ve duyarlılığın bir karışımıyla çalışır.

Anlamanın iki katmanı vardır: akıl ve deneyim. İkisine de ihtiyaç duyarız.

Oyunculara bir şeyi olanca açıklığıyla anlatabilirsiniz. Bedenlerinde hissedinceye kadar bunun bir anlamı yoktur.

Oyuncularla konuşulmasın demiyorum ama bir şeyin anlaşılmasını sözel olmayan yollarla daha iyi sağlayabilirsiniz. Yönetmenin kuracağı egzersiz, doğaçlama gibi

şeylerle oyuncular birşeyleri kendileri bulabilirler. Kendi başına keşfettiğin bir şey, sana söylenen bir şeyden çok daha anlamlı gelir. Daha derine işler ve daha kalıcı olur.

En verimli provalar en az konuşulanlardır. Çok konuşuyorsak işlerin yolunda gitmediğini düşünürüm.

İki tür yaratıcılık vardır: icada dayalı, hayal gücüne dayalı. Birinin geldiği yer kafadır, diğerinin 'içimiz.' İcatçı oyuncu seçimlerin gerçekleşmesini sağlar, hayal gücü kuvvetli oyuncu seçimlerin gerçekleşmesine izin verir.

Bilinçli seçim yapan oyuncu kontrollüdür. Eylemin biraz dışında durur. Hayal gücü kuvvetli oyuncu ise kontrolcü kafadan uzaklaşmış, eyleme özerkliğini vermiştir.

Oyuncular mantıklarıyla oynadıklarında bilinçli icatlarla yaratımda bulunurlar. Eylemlerle oynadıklarında ise hayal güçleri doğrudan bilinçdışından gelir.

İkincisi daha çok hakikat doludur, daha açıcıdır. Çünkü herhangi bir değerlendirme ya da hesaplama filtresinden geçmemiştir. Yönetmenlerin işi her zaman, böyle yaratıcı bir duruma ulaşmaları için oyuncularına yardım etmek olmalıdır.

Yönetmen provalara bir takım değiştirilebilir ve makul varsayımlarla gelir. Bunlar metnin dikkatlice çözümlenmesinden çıkmıştır. Bu, oyuncular için bir başlangıç noktasıdır. Birlikte, oyunun yeni yönleri ortaya çıkarılır.

Provalara kafamda kesin sonuçlarla gelmediğimde daha mutlu ve iyi bir yönetmen oldum. Kendime, oyunu oyuncularla birlikte keşfetme izni verdim.

Bu aşamada süreç üzerinde çalışmalı, sonuçlar değil. Sonuçlar kaçınılmaz olarak sığ kalacaktır.

Prova süresinin yetenekle ilgisi yoktur. Özümsemek için süre gerekir. Oyunun dünyasının ekibe ne kadar tanıdık olduğu süre üzerinde belirleyicidir.

Bence gerçekten yaratıcı bir süreç için ekip bir ara tamamıyla başka şeylerle meşgul olmalı. Beyni, sorunları çözmek için duyulan bilinçli baskıdan bir süre uzak tutmalı. Çünkü ancak bu şekilde sorunları çözmeye devam edebiliyor. İki oyunu aynı anda çalışmak da verimi artırabilir.

OYUNCU SEÇİMİ

Bir rolü oynaması için, bu role yakın bulduğun oyuncuyu seçiyorsan yaratım değil ürün görmek istiyorsundur.

Diğer yol, oyuncu seçiminde rolden ziyade oyuncuyu önemsemek. Aynı dili konuşabildiğin, karşılıklı sempati hissettiğiniz bir oyuncuyu seçebilirsiniz. Ben, benim değerlerimi paylaşan, hayal gücümü harekete geçiren, bana enerji veren oyuncuları arıyorum.

Kadroya girmesi muhtemel oyunculara çalışma yöntemini anlat. Anlattıklarını oyuncunun anladığından emin ol.

Oyuncular hakkında kafanın sesini değil, içinden gelen sesi dinle.

PROVA

Sahne yaşam ancak oyuncular tarafından ve oyuncular arasında yaratılabilir.

Oyuncular fiziksel, duygusal, entelektüel olarak ne kadar birlikte çalışırlarsa o kadar kolay yakınlaşırlar ve birbirlerine güvenirler. Böylece deneyimin daha hassas bölgelerine girmeye cesaret edebilirler.

Çalışmaları üç başlığa ayırırım:

1. metin üzerinde çalışma
2. karakter üzerinde çalışma
3. oyunun dünyası üzerinde çalışma

Bunlar, provaların büyük kısmında birbirine paralel ilerler.

Bir günlük provayı yaklaşık birer saatlik altı bölüme ayırırım. Metin, karakter ve oyunun dünyası çalışmalarını bu bölümlere dağıtırım.

Mesela pazartesi provasının bölümleri:

1. oyunun dünyası
2. karakter
3. metin
4. oyunun dünyası
5. karakter
6. metin

Bunların sıralaması değiştirilebilir.

Oyuncular nereye gittiklerini görebilecekleri bir yapı içinde çalıştıklarını bilirlerse kendilerini daha güvende hissederler. Ama bu yapı sıkıcı olmamalı. Bazen yapıda, oyuncuyu yenileyen küçük değişikliklere gitmeli.

Provaların ilk gününde yönetmenin büyük bir konuşma yapması işe yaramayabilir. Oyuncular gergin olur, konsantrasyonları zayıftır, yönetmenin söylediklerinin çoğunu algılamazlar. Onları fiziksel bir çalışmayla biraz terletmek kaygıları azaltır, odaklanma sağlar. Yönetmen, gün içinde bir ara, kısa ve basit bir konuşma yapıp prodüksiyonun nasıl bir yönde ilerlemesini istediğini anlatabilir.

Oyunu birlikte okumak zaman kaybıdır. Oyuncular okunan metni duymaz. Bırakacakları izlenimi düşünür, içlerinden diğer oyuncuları değerlendirirler.

Üstelik oturup kafalar önde metin okumak ölümcüllüğe götürebilir.

Oyuncuların provaya metni okumadan gelmelerini önlemek için her zaman onlardan bazı listeler yapmalarını isterim.

I. METİN

Oyunu çalışmaya metinden başlamak gerekir. Yani metindeki kelimelerden. Başkalarının oyun üzerine yazdıklarından değil, mesela.

Metinle yanlış çalışma -yani sonuç odaklı, karar vermeye dönük, kural koyucu, durağan çalışma- oyuncunun tüm hayal gücünü yok eder.

Yönetmen ve oyuncular metnin kendine has, belirgin özelliklerini yok saydığı takdirde ise – yani metin herkesin hissettiği ama bilmediği bir şey hakkındaymış gibi bir hale gelirse- sonuç şımarıklık ve tutarsızlık olur.

Oyuncular ilk günden oyunun derinliklerine dalmak isteyebilirler. Bu, bilgi içermeyen konuşmalara neden olabilir. Sabırlı olmak gerekir. Basitten karmaşığa, yüzeyden derinlere doğru çalışmak gerekir. Genelleştirme yaratıcılığı öldürür.

Metin üzerinde hem disiplinli hem de açık uçlu bir çalışma yapmalı.

Birinci Aşama: Eyleme --- Eylemleri Uygulama

Ö n c e...

Oyuncular sahnede, ayakta durarak, ellerinde metinleriyle, eylemlerini tek tek söylerler ve oynarlar. Mesela Medvedenko'yu oynayan oyuncu “Neden hep karalar giyersiniz siz?” yerine “Sana neden karalar giydiğini soruyorum” der ve oynar.

Sahne, oyunun metni kullanılıyormuş gibi oynanmalı.

Bu çalışmada ‘ben’ ve ‘sen’ kelimeleri kullanılmalı. Üçüncü tekil şahsa geçilmemeli.

‘Diyorum’, ‘anlatıyorum’ gibi yüklemeler kullanılamaz. Bunlar yeterince belirli eylemler değildir, her türlü karşılıklı konuşmada geçerlidir.

Oyuncuların eylemleri söylemesi de yeterli değil. Oyuncular karşısındaki partnerlerine ve partnerleriyle birlikte oynamalı, her ifadeyi eylemlerini ileri götürmek üzere kullanmalı.

Oyuncular birbirlerini gerçekten etkilemeye çalışmalı. Gerçekten partnerlerini harekete geçirmek, onları değiştirmek için bir şey yapmalı.

Partnerleriyle anı yaşayarak ilgilenmelidir. Bir şeyi sorguluyorsam, gerçekten senden bir cevap bekliyorumdur.

Oyuncular partnerlerinin her eylemine karşılık vermeli. Tepki, eylem kadar önemli.

Oyuncular eylemlerin fizikselliğini büyötmeye teşvik edilmeli. Her eylemin ‘kendilerine göre somut örneğini’ oynamalıdır. Bunun doğal görünmemesi sorun deęil.

Oyuncular, sahnenin nasıl görünmesi gerektiğine ilişkin varsayımlarını bir tarafa bırakmalı.

Bir şeyi sorguluyorsam tüm bedenim, enerjim ve partnerim üstündeki odaklanmam sorgulama eylemine adanmış ve bunu ifade etmeye yönelik olmalı.

Bu bedensel seçim, oyuncuların sahnenin yapısını hatırlamasına yardımcı olacaktır.

Bu süreç provaların ilk gününde başlar.

Oyuncuların, metindeki eylemleri önceden çıkardığını varsayıyoruz.

Bu çalışma için sahnenin giriş çıkışları, dekorların yeri oyunculara önceden söylenmeli. Bunlar henüz tasarlanmamışsa oyunculara en azından birkaç direktif verilmeli. Böylece bir boşluğun içinde dolaşmaları engellenir.

Oyuncular, eylemlerini kuvvetlendirmek için, mekanı ifadelerini sağlamlaştıracak biçimde kullanmaya teşvik edilmeli.

S o n r a...

Oyuncular bir sahneyi ya da perdeyi bu şekilde oynadıktan sonra baştan oynasınlar. Bu kez ellerinde metin olmadan.

Böylece fiziksel açıdan daha özgür olacaklar. Bir de metnin ne kadarını anladıklarını göreceğiz –hatırlama demiyoruz çünkü yaptığımız, hafıza sınavı deęil.

Oyuncular sıradaki eylemi hatırlayamadığında onları, kendilerine mantıklı gelen eylemlerle devam etmeye teşvik etmeli. Yeniden gerçek eylem akışına dönünceye kadar. Çok gerekirse ara sıra ipucu verilebilir ama eylem söylenmemeli. Sahnedeki partnerler de ipucu olabilecek eylemleri söyleyip oynamaya yönlendirilebilir.

Bu doğaçlamayı sadece yönetmen durdurabilir. Devam etme baskısı, oyuncuların duruma odaklanmalarını sağlar. Yardım istemeleri ya da yönetmenle konuşmaları, egzersizden ve onun faydalarından yararlanamamalarına neden olur.

Bu çalışma ciddi olsa da oyun gibi yapılmalı. Oyuncular hiçbir şey hatırlayamasa da kaybedecekleri bir şey yok.

Oyuncular çok az şey hatırlıyorlarsa 'kafalarında kaldıkları' içindir. Eylemler bedenlerinde yeterince iz bırakmamıştır. Muhtemelen sadece sözleri söylemişlerdir. Bu onlara hatırlatılabilir.

Bu ikinci deneme, birkaç üniteyi içeren daha küçük parçalar halinde de yapılabilir.

Bu çalışma dört günden çok uzun sürmemeli. Mesela Martı'nın her bir perdesi için bir gün muhtemelen yeterli olur.

S o n o l a r a k...

Tüm eylemleme tamamlandıktan sonra bütün oyunun, metinsiz ve eylemlerle bir akışını almayı öneriyorum. Bu deneme ara sıra kaotik bir hal alabilir. Ama sonunda oyuncular büyük bir başarı hissedecektir. 4-5 günde tüm oyunun akışını almış olacaklar. Ne kadar büyük bir kısmın hatırladığına şaşıracaksınız.

Bu sayede oyunun iskeleti çıkacak. İskeleti daha sonra kaslarla, tendonlarla, deriyle besleyeceksiniz.

Oyuncular karakterlerinin oyundaki yolculuğunu kabataslak deneyimleyecek. Oyunun kendisini de.

Uyarı: Eylemleri belirlerken yüklemle çok takılmamalı. Uzun tartışmalara gerek yok. Çalışmayı ağırlaştırır. Oyuncular kafalarının içinde kalırlar, kendiliğindenliklerini ve hayal güçlerini kaybederler.

Oyuncular yönetmenin tercih etmeyeceği seçimleri yapsa da yönetmen onları düzeltmesin. Ancak oyuncuya sonradan sorun yaratabilecek kadar yanlış bir seçim varsa oyuncuya başka bir seçim önerin.

Oyuncular bazen o kadar incelikli eylemler oynar ki neredeyse yaptıkları şeye uygun bir yüklem bulamazsınız.

İlk gün çalışma istenildiği gibi akışkan olmayabilir. Oyuncular zamanla gelişir.

Bu çalışma sırasında karakter, karakterin motivasyonu falan hakkında hiçbir tartışma olmamalı. Bu çalışma, yapmakla ilgili.

Bazen yüklem yerine sesler ya da jestler de kullanılabilir. 'Sana grrrr'lıyorum', 'Seni mmmmm'lıyorum', 'Sana (burnumu kırıştırıyorum)' gibi.

Çalışma: Basit Eylemler

Oyuncular odada serbestçe dolaşsın.

Koşmalarını ve sadece buna odaklanmalarını söyle.

Sonra başka eylemler yapsınlar: yürüsünler, emeklesinler, ayaklarını sürüsünler...

Çevrelerini gözlemlesinler: mesela, odadaki mavi objeleri bulsunlar.

Başka basit eylemler yapsınlar: odadaki sandalyeleri saymak gibi.

Başka kişileri gözlemlesinler: mesela, yeşil giyenleri, mavi gözlü insanları belirlesinler.

Başkalarının dahil olduğu eylemler yapsınlar. Konuşmadan. Mesela, bir başkasına ondan hoşlandığını belli etsinler.

Sonra başkalarının aktif katılımını gerektiren bir şey yapsınlar. Mesela, birini korumak için alıp odanın bir köşesine götürsünler.

Bu çalışmada sözcük kullanılmaz. Çünkü sözcükler eylemi oynamanın yoğunluğunu ve gücünü azaltma eğilimindedir.

Mesela bazen oyuncular birisine ne düşündüğünü, hissettiğini ya da istediğini söylemenin yeterli olduğunu düşünür. Ama bir metni belirgin bir niyet taşımaksızın söylemek ölümcül performans neden olur.

Çalışma: Çifiler İçin Eylemler

Oyuncuları ikişerli gruplara ayır.

Bir dizi eylem ver: Seni uyarıyorum, seni reddediyorum, seni teskin ediyorum gibi.

Önce bir oyuncu bunlardan ilkinin söyleyerek oynasın. Karşısındaki oyuncu partnerinin oyununa inanmazsa, ikna olmazsa oyun tekrarlanmalı. İkisi de tatmin olunca diğer oyuncu bu eylemi söyleyerek oynasın. Üç eylemi her ikisi de söyleyerek oynasınlar.

Bu aşamada sadece eylemi anlatan sözcükler kullanılabilir: Seni uyarıyorum, gibi.

Amaç karşıdaki oyuncuyu etkilemek olmalı. Tüm beden buna odaklanmalı.

Tepkiler de eylemler kadar bütünlüklü oynanmalı.

Çalışma: Aynı Metin, Farklı Eylemler

Tüm grubun yer aldığı bir çalışma.

Oyunculardan bir replik seçmelerini iste. Mesela, “Neden hep karalar giyersiniz siz?”

Oyuncular sırayla bu repliği bir başka oyuncuya söylesin ama her biri farklı bir eylemle. ('Seninle dalga geçiyorum', 'Seninle flört ediyorum', 'Sana meydan okuyorum'...)

Eylemi yönetmen söyleyebilir, oyuncu da seçebilir.

Çalışma: Aynı Metin, Aynı Eylem ama Farklı

Oyuncular, önceden belirlenmiş eylemleri bile sonsuz farklı biçimde oynayabilir.

Oyuncuların her biri kendine bir replik seçsin.

Her oyuncuya bir eylem ver. Seçtikleri bir oyuncuya bu eylemi oynasınlar.

Sonra aynı oyuncu, aynı partnere, aynı repliği, aynı eylemle oynasın ama tamamıyla başka bir biçimde. Sonra üçüncü bir defa, sonra dördüncü... Olasılıklar tükeninceye kadar.

Bu çalışmanın bir replik çalışmasına dönüşmediğinden emin olmak gerekir. Konu sadece repliğin nasıl söyleneceği değildir. Bir eylemi oynamak, mekansal, fiziksel ilişkileri, fiziksel dışavurumculuğu da içerir.

"Neden hep karalar giyersiniz siz?" repliğini 'başka insanlara nasıl görüldüğünü bir düşünmeni öneriyorum' eylemiyle oynadığımı düşünelim. Bunu çok farklı biçimlerde yapabilirim:

1. Seni kendin hakkında daha objektif düşünmeye cesaretlendirerek
2. Sana gerçekten yardım teklif ederek
3. Sana karşı artan tahammülsüzlüğümü kontrol ederek...

Çalışma: Tersine Mühendislik

Bu çalışma bir replik söyleme çalışması değildir.

Repliği her seferinde başka bir kelimeyi vurgulayarak oku:

Neden hep karalar giyersiniz siz?
Neden *hep* karalar giyersiniz siz?
Neden hep *karalar* giyersiniz siz?
Neden hep karalar *giyersiniz* siz?
Neden hep karalar giyersiniz *siz*?

Sonra her vurguyla hangi eylemlerin kastedildiğini belirlemeye çalış.

Uyarı: Provaların ilk günlerinde sadece eylemleri çalışmayacaksınız. Buna paralel olarak karakterleri ve oyunun dünyasını da çalışacaksınız.

İkinci Aşama: Metinli-Metinsiz-Metinli --- Sahne Amaçlarını Uygulama

Bu süreç ilk haftanın sonu, en geç ikinci haftanın başında başlar. Eylemleme çalışması yapıldıktan sonra.

Oyuncular ilk kez oyunun metnini okuyarak çalışma yaparlar.

Sahne amaçlarının ne olabileceğini düşünmeye başlarlar.

Oyuncular perdenin ya da sahnenin parçalarını üçer kez oynar. Metinle, metinsiz, tekrar metinle.

Oyuncular bu çalışmayı ilk kez yapıyorsa metin parçalarını kısa tutmakta yarar var. Bir parça bitince diğerine geçilir.

Her gün eşit oranda metni böyle çalışmalı.

Oyuncular oyun alanına metinleriyle giderler. Yönetmen onlara aynı yeri üç kere oynayacaklarını söylememeli.

İlk oynayıta, yani metinle, birbirleriyle ilişki kurmaya odaklanırlar. Bu oynayı, yönetmen için değil, oyuncular için. Hissetmedikleri bir duygulanma seviyesine ulaşmaya çalışırlar. Birbirlerini dinlesinler. Birbirlerine konuşsunlar. Mekanı kullansınlar.

İkinci seferde metinsiz, anladıkları kadarıyla oynasınlar. Bu bir doğaçlama. Sadece yönetmen durdurabilir. Oyuncular metinden parçalar hatırlıyorlarsa kullanabilirler.

Bu aşamadan sonra oyunculara sahne amaçlarının ne olabileceğini sor. Bu konuşma tartışmaya dönmesin.

Üçüncü seferde yine ellerinde metinle aynı bölümü oynasınlar. Neleri kaçırdıklarını ya da yanlış anladıklarını görebilirler böylece.

Sahneler böyle birbiri üstüne eklenerek çalışılabilir:

1, 2 ve 3. üniteleri metinle oyna

1, 2 ve 3. üniteleri metinsiz oyna; amaçları söyle

1, 2 ve 3. üniteleri metinle oyna + 4, 5 ve 6. üniteleri metinle oyna

4, 5 ve 6. üniteleri metinsiz oyna; amaçları söyle

4, 5 ve 6. üniteleri metinli oyna + 7, 8 ve 9. üniteleri metinle oyna

7, 8 ve 9. üniteleri metinsiz oyna; amaçları söyle...

perdenin sonuna kadar böyle.

Çalışmanın sonunda oyunculara çalıştıkları metni öğrenmeye başlayabileceklerini söyleyebilirsin.

Oyuncular metni okurken doğru okusun. Takriben okurlarsa takriben öğrenirler. Düzeltmesi zor olur.

Uyarı: Bu çalışmaya paralel olarak karakter ve oyunun dünyasını da çalışacaksınız, unutmayın.

Yedi gün sonunda tüm metin yedi kez çalışılmış olacak.

Üçüncü Aşama: Besleme --- Birimleri Uygulama

Şimdi ikinci haftanın sonu ya da üçüncü haftanın başındasınız.

Sahnedeki oyuncular bir sahneyi metinsiz oynar. Her birimi oynarlar.

Diğer oyuncular ise sahnedekileri repliklerle beslerler. Yani, sahnedeki oyuncuların her birinin repliğini, sahnede olmayan bir oyuncu verir.

Besleyiciler, verdikleri her birimin tam bir düşünce ya da fikir olduğundan emin olmalı.

Besleyiciler oyun alanının kenarında durur, o alana girmezler.

Besleyiciler, beslenen oyuncularla göz teması kurmazlar. Oyuncuların arkasında dururlar, gerekirse sahnenin çevresinde dolaşırlar. Ayakta dururlar. Bir yere yaslanmazlar. Sahnedeki oyuncuların arkalarındaki birinin onları desteklediği hissini verirler. Metni yorumlamazlar. Gereksiz vurgu yapmazlar. Bilgi verir gibi verirler replikleri. Sahnedeki oyuncunun replikleri tekrarlama hızına ve tarzına göre yeni repliği vermeyi geciktirebilir ya da hızlı davranabilirler. Sahnedeki oyuncu acele ediyorsa besleyen yavaşlayabilir.

Besleyiciler sahneyi izlemeliler. Sahnede önemli bir şey oluyorsa repliği vermek için acele etmemeliler.

Sahnedeki oyuncular sadece iki şeyle ilgilenmeli: sahne amaçlarını korumak, her birimi tamamıyla ve yaratıcı bir biçimde oynamak.

Oyuncular birimleri oynamaya hazır olmadan oynamamalı.

Sahne tabii ki normalden çok daha yavaş oynanacak.

Oyuncular repliği aldıktan sonra istedikleri kadar bekleyebilirler. Partnerlerinden aldıkları etkiye göre, amaçlarına uygun, heyecan verici ve ilginç bir seçim yapmaları yeterli.

Oyuncular normalde oynayacakları gibi oynamalıdır. Açık ve yaratıcı.

Sahnedeki oyuncular özenle detaylandırılmış eylemler oynamalı.

Oyuncular fizikselliklerini ve mekanı eylemlerinin birer parçası olarak kullanmalı.

Oyuncuların amacı, küçük bir metin parçasının bile beklenmedik ne ifadeler ve anlamlar içerebileceğini keşfetmek olmalı.

Oyuncuların odakları asla kendilerinde değil, partnerlerinde olmalı. Partnerlerinin tepkilerini izlemeli, onların üstünde bırakmak istedikleri etkileri, onlara neler yaptıklarını değerlendirmeli.

Oyuncular kendilerine oynanan her birime somut bir biçimde tepki vermeli.

Bu çalışma için oyuncuların çokça enerjiye ve odaklanmaya ihtiyacı vardır.

Oyuncular repliklerini söyledikten sonra da oynamaya devam ettiklerini unutmamalı.

Oyuncular sürekli eylem içinde olmalı. Bir sonraki birimi düşünmek için oynamayı bırakmamalı.

Oyuncular bir birimi oynadıktan sonra bir sonrakine odaklanmalı. Geride kalan birimle ilgili bir şeyi düzeltmeyi düşünmemeli.

Besleyen kişi yanlışlıkla birden fazla birim verse bile sahnedeki oyuncu tek birimi oynayabilir.

Yönetmen bu ayrıntıların hepsini bir seferde oyunculara aktarmasın. Oyuncular tıkanabilir. Yeri geldikçe aktarsın. Bu aşamalı aktarım tarzı tüm çalışmalar için geçerli.

Uyarı: Bu çalışmalar sürerken, karakter ve oyunun dünyası üzerinde de çalışılacak.

Dördüncü Aşama: Konsantrasyon Noktaları --- Verili Koşulları Uygulama

Provaların dördüncü haftası civarındasınız.

Oyuncuların ezberi tamamlanmış.

Eylemler, amaçlar ve birimler yerini buldu. Şimdi verili koşullar devreye girecek.

Verili koşulları eyleme uygulayacağız.

Konsantrasyon noktaları, performansı zenginleştirir, renk ve tat katar.

Oyuncular verili koşulları zaten hesaba katar ama genellikle sadece repliklerde belirtilen yerlerde.

Oysa mesela Vişne Bahçesi'nde adı hiç geçmese de Ranyevskaya'nın ayrıldığı eski sevgilisi sahnedekilerin çoğunun aklındadır ve ona karşı davranışlarını etkiler.

Bir iş mülakatında, birkaç gün önce güzel bir iş teklifi almışsanız farklı, bir türlü iş bulamıyorsanız farklı davranırsınız.

Bence konsantrasyon noktaları, üzerinde çalıştığımız tüm süreçlerin en çok özgürleştiricidir. Hem oyuncu hem de yönetmen için.

Süreç iyi işlediğinde oyunda belirgin bir akışkanlık ve doğallık olur.

Ayrıca bu, oyuncuların kafalarındaki ‘Seyircileri memnun ediyor muyum?’ ya da ‘Şu notu hatırladım mı?’ gibi sorulardan uzak tutar.

Konsantrasyon noktaları, oyuncuların karakterin içinde ve karakter olarak düşünmesini sağlar.

Oyuncular bir sahneyi, artık ellerinde kitap olmadan, sadece bir verili koşulun filtresinden geçirerek oynarlar. Tüm sahne boyunca bu koşulun etkisi altındadırlar. Sahneyi farklı verili koşulların her biri için tekrar tekrar oynarlar.

Bir verili koşulun etkisi altında olmak, onunla meşgul olmak= Bir konsantrasyon noktası

Çalışmadan önce oyuncular metinlerini doğru bilmeli ve derinden anlamalıdır.

Bu çalışmanın işe yaraması için replik hatırlamak gibi bir sorun olmamalı.

Oyuncular çember biçiminde otursun. Çok yakın olmasınlar. Mümkünse her birinin arkasında metni hatırlatabilecek biri olsun.

Yönetmen, oturuyor olasalar da oyunculara sahneyi tamamıyla oynamalarını söylesin. Sahnede ayakta oynar gibi. Amaçlarının peşinden gitsinler, birbirleriyle konuşup iletişime geçsinler.

Oyuncular, repliklerini unuturlarsa konsantrasyonlarını bozmasınlar, arkalarındaki kişiler yardımcı olsun. “Replik!” desinler, arkadaki kişi de repliği hatırlatsın.

Oynayanlar yanlış replik söylerse, arkalarındaki kişiler düzeltmesin. Çalışma bittikten sonra doğru replikler oyunculara hatırlatılsın.

Bu akış iyi gittiye oyuncular bu sefer sahnede, ayakta akış alsınlar.

Yönetmen replikler konusunda emin olduysa konsantrasyon noktalarına geçebilir. Değilse bir gün daha beklesin.

Çalışma: Bir sekans

Oyuncu-karakterlerin çalışacağı konsantrasyon noktasını yönetmen seçsin.

Yönetmen oyunculara, çalışılacak perdenin tamamı boyunca konsantrasyon noktasıyla ilgilenileceklerini söylesin. Sahnede ne olursa olsun, oyuncuların bu noktayla ilgilenmeleri gerekiyor.

Oyuncular, neler olabileceğini görmeye açık olsunlar.

Oynamaya başlamadan önce oyunculara konsantrasyon noktalarını özümsemeleri için zaman tanımalı.

Oyuncular konsantrasyon noktasını tek yönlü düşünmemeli. Hayal güçlerini çalıştırmalı. Tüm bağlantıları, sonuçları düşünmeli.

Mesela, Vişne Bahçesi'ndeki çocuk odası şu şekillerde düşünülebilirdi:

- Fiziksel olarak oda
- Odada bulunabilecek nesnelere
- Penceresinden bakınca görülen Vişne Bahçesi
- Kendilerinin çocukluk halleri
- Diğer karakterlerin çocukluk halleri
- Şimdiki yaşları ve çocukluklarından ne kadar uzak oldukları
- Çocuklukları
- Büyümeleri
- Ebeveynleri
- Ebeveynlik
- Ranyevskya'nın yokluğunda ölen bakıcı...

Konsantrasyon noktaları, zıt bir biçimde de düşünülebilir. Konsantrasyon noktası ailenin borçları ise para sıkıntısı çekilmeyen zamanlar düşünülebilir.

Oyuncular konsantrasyon noktasını özümlediğinde, yönetmen sahnedeki amaçlarına odaklandıklarında da bu konsantrasyon noktasını korumalarını söyler. Sonra, konsantrasyon noktası keşfedilerek sahnenin akışı alınır.

Oyuncular her zaman amaçlarının peşinden gitmelidir. Oyuncular bazen amaçlar bir yandan, konsantrasyon noktası diğer bir yandan çekiştiriyormuş gibi hisseder. Olması gereken tam da budur. Bu çatışmanın baskısı, duygusal açıdan yaratıcı bir dışavurum sağlayabilir.

Oyuncuları sahnede tutan, amaçlardır.

Oyuncular duygu üretmeye çalışmamalı. Düşüncelerin ve imgelerin oluşmasını teşvik etmeli ve buna izin vermeli. Duygular kendi başlarının çaresine bakar. Düşünceler ve imgeler doğal olarak duygulara yok açacaktır.

Yeni konsantrasyon noktalarıyla sahnenin akışı alınsın. Sahnenin dokusu ve özellikleri her seferinde farklı olmalıdır.

Oyuncuların enerjisi ve odaklanmaları elverdiğince bu çalışma tekrarlanabilir. Mesela Vişne Bahçesi şu konsantrasyon noktalarıyla oynanabilir:

- Uykusuz bir gecenin ardından gelen sabahın ilk saatleri
- Ranyevskaya eve beş yıl aradan sonra döndü
- Vişne Bahçesi çiçekler içinde
- Evin borçları...

Her seferinde ortaya çıkacak seçimler, eşit ölçüde makuldür.

Her seferinde sadece bir konsantrasyon noktasına odaklanılabilir. Böyle bir çalışmaya başlandığında oyuncular önceki konsantrasyon noktalarına tutunmamalı. Ama önceki bir konsantrasyon noktası kendiliğinden belirirse sansürlenmemeli, belirmesine izin verilmeli.

Bir çalışmada ortaya çıkan anlar, sonuçlar, seçimler sonra yeniden oynanmaya çalışılmamalı.

Bir konsantrasyon noktasını üst üste iki kez kullanmak iyi bir fikir değil. İlk akışın yorgun bir tekrardan başka bir şey elde edemezsiniz.

Gerekli görülürse bir konsantrasyon noktası bir aradan sonra yeniden kullanılabilir. Ama ikinci seferde, oyuncular bu konsantrasyon noktasını ilk kez kullanıyormuş gibi davranmalı. Bir önceki deneyim yeniden yakalanmaya çalışılmamalı. Hedef; sonuçlar değil, keşfetmek olmalı.

Oyuncular, konsantrasyon noktalarını keşfetmeye bir macera gibi yaklaşmalı. Doğruyu bulmaya çalışmamalı. Bulunacak bir doğru yok.

Konsantrasyon noktaları teknik konularda keşif yapmak için de kullanılabilir: tempo, mekan, dekor, kostüm, dil... Mesela oyuncuların bir perde boyunca sahnedeki tüm dekor ve aksesuarları mantıklı bir amaçla kullanmaları istenebilir. Tabii ki amaçlarını oynamayı bırakmadan. Oyuncular bu sayede çevrelerini sahiplenir, kendi dünyalarının bir parçası yapar.

Çalışma: Bireysel Oyuncular İçin

Oyuncuların yarısı, salonda kendilerine birer yer bulsunlar. Birbirlerini engellemesinler. Diğerleri de onları seyretsin.

Her biri basit bir hareket seçsin: dağ boyunda bulaşığı yıkamak, yüzlerce ayakkabı boyamak, sepetlerce çamaşırı ütölemek gibi. Hareketlerin temel bir tekrarı, ritmi, düzeni olsun. Yaklaşık yarım saat bu hareketi yapacaklar. Hareketlerin dramatik bir anlamı olmasın. Aksesuar kullanılsın.

Bu bir mim çalışması değil ama oyuncular, kullandıkları hayali nesnelere boyutları, ağırlığı, dokusu konusunda titiz davransınlar.

Sonra, yönetmenin yönlendirmesiyle, oyuncular bu harekete bir amaç belirlesinler: birine sürpriz hazırlamak, bir sözü tuttuğunu göstermeye çalışmak gibi. Yani hareketleri birer eyleme dönüşsün.

Sonra yönetmen oyunculara çevresel bir konsantrasyon noktası versin: soğuk bir günde iç mekan, sıcak bir günde dış mekan gibi. Oyuncular amaçlarını bırakmasınlar. Konsantrasyon noktasını göstermeye çalışmasınlar. Hareketlerini de aralıksız sürdürsünler.

Sonra bu konsantrasyon noktasını bir yana bıraksınlar.

Yönetmen her bir oyuncuya bireysel bir konsantrasyon noktası versin. Bunları kulaklarına söylesin. Bunların oyuncuların yaptıklarıyla aleni bir bağlantısı olmasın. Konsantrasyon noktaları kuvvetli şeyler olsun: Biri ertesi gün önemli testler yaptırmak üzere doktora gidecek olsun, diğeri içindeki her şeyle birlikte cüzdanını kaybetmiş olsun, mesela.

Konsantrasyon noktası durağan hale gelmemeli. Oyuncular bunun doğal olarak çeşitli düşünceler, duygular ve tutumlar arasında gezinmesine izin vermeli.

Yönetmen konsantrasyon noktalarını veya amaçlarını veya hareketlerini kuvvetlendirmelerini istesin, hepsini canlı tutsunlar.

Hissettikleri her şeyi ifade edebilirler, kendi kendilerine ses çıkarabilirler, kendi kendilerine konuşabilirler.

Bu çalışma duraklama olmadan yapılmalı.

Hareket giderek doğallaşacaktır. Hareketlerini kendilerini daha iyi ifade ederek yapacaklardır.

Sonunda çalışmayı tartışın. Oyuncular konsantrasyon noktalarını sonuna kadar araştırabildiler mi? Amaçlarını canlı tutabildiler mi? Konsantrasyon noktası, amacı destekleyip geliştirdi mi? İzleyenler ne gördü?

Çalışma: Eşleşen Oyuncular İçin

Her seferde bir çift oyuncu çalışsın.

Ortak bir hareket seçsinler. Hareketin temel bir tekrarı, döngüsü olsun: patates soymak, bulaşık yıkamak gibi.

Oyuncular karakter yaratmasın, kendilerini kullansınlar.

Konuşmasınlar. “Çamaşırı ver” gibi çok küçük şeyler söyleyebilirler. Ortada bir drama ya da hikaye olmamalı.

Başlamadan önce hangi nesnelere kullanacaklarına ve nerede olduklarına karar versinler.

Ayrıca birlikte çalışmak için ortak bir amaç belirlesinler.

Hayali nesnelere doğru kullansınlar: boyut, doku, ağırlık... açısından.

Amaçlarına odaklansınlar.

Sonra yönetmen oyunculara ortak bir çevresel konsantrasyon noktası versin.

Sonra ikisine ortak bir ‘kişisel’ konsantrasyon noktası: mesela, az önce kavga etmiş olsunlar.

Sonra bu konsantrasyon noktasını bıraksınlar.

Yönetmen ikisinin kulaklarına, teker teker, bireysel konsantrasyon noktalarını fısıldasın. Oyuncular birbirlerinin konsantrasyon noktasını bilmesinler. Mesela biri diğerinden hoşlanırken, diğeri ondan nefret ediyor olabilir. Ya da bağımsız konsantrasyon noktaları verilir. Biri arabasıyla çarptığı kişinin doktor kontrolünde

neler çıktığını öğrenmeyi bekliyordur, diğeri Hollywood'da harika bir kariyerin hayalini kuruyordur.

Birbirleriyle konuşmasınlar. Konsantrasyon noktalarını neden birbirlerine söylemediklerini kendilerine açıklayacak meşru gerekçeler bulsunlar.

Çalışmayı tartışın. Oyuncular partnerlerinin konsantrasyon noktasının ne olduğunu anlamışlar mı? İzleyenler tahmin edebilir miydi? Oyuncular birbirinde nasıl değişimler gözledi?

Çalışma: Eşleşen oyuncular için doğaç

İkişerli oyuncu grupları için doğaçlama sahne çalışması.

Gruplar, bir sorunu çözmek üzere buluşan iki kişi için güçlü, açık bir eylem seçmeli: tatil planı yapmak, ev arkadaşı seçmek, yaşlı anne-babayla ilgilenmek.

Sorunu çözmeye eşit derecede ihtiyaçları olmalı.

Sonra oyuncular kendilerine, birbirlerine açıklamadıkları birer amaç seçmeli.

Karakter yaratmaya çalışmamalılar. Seçtikleri durumun gerektirdiği kadar olgu belirlemeliler.

Tarafsız bir buluşma mekanı seçmeliler: kafe ya da bir bank gibi.

Bu çalışmada tabii ki konuşabilirler.

Doğaç rayına oturduğunda, devam ederken, sahneyi bozmadan, yönetmen kulaklarına kişisel konsantrasyon noktaları fısıldasın.

Oyuncular kendi konsantrasyon noktalarını birbirine söylememeli. Ve bunu kendilerine açıklamak için meşru bir gerekçe bulmalı.

Üç top da (eylem, amaç ve konsantrasyon noktası) havada kalmalı.

Oynadıkları şeyi giderek güçlendirsinler.

Diğerleri gözlesin.

Sonra tartışma yapılsın. Oyuncular birbirlerinin konsantrasyon noktalarını ya da amaçlarını anlamış mı?

Çalışma: Bir çeşitleme

Oyuncu ekibi genişse ikili çalışma çok zaman alabilir.

Bu nedenle, birbirinden bağımsız üç çift belirlenebilir. Mesela, bir kafede oturuyorlar.

Kurallar bir önceki çalışmadaki gibi.

Çiftler sırayla konuşurlar. Ama konuşmadıkları zaman, bunu meşru gösterecek bir gerekçe bulmaları gerekir.

Konuşmayan çiftler donmaz. Aktif kalmalıdır.

Bazen üç çift aynı anda da konuşabilir. Mesela çalışmanın sonunda. Çiftleri yönetmen yönlendirir.

Sonra çiftler birer birer sessizliğe davet edilerek çalışma bitirilir.

Sonra tartışma yapılır. Çiftler değişti mi? Değiştiyse hangi yönde? Seyredenler konsantrasyon noktalarını tahmin edebildi mi? Partnerler birbirlerinde nasıl değişimler gözledi?..

Yönetmenler oyunculara çelişki, çatışma ve teknik engel çıkaracak konsantrasyon noktaları seçmeli.

Mantık Metni

Oyuncular metinleriyle otururlar.

Metni az çok duygu vermeden, yorum yapmadan okurlar. Temel, asgari, sağduyuya uygun bir mantıkla.

Oyuncular metnin mantığını anlasın.

Bir konuşmada (mesela, Kuru Gürültü'nün ilk sahnesinde Beatrice ile Benedick'in konuşmasında) karşılıklı sarf edilen iğneleyici sözlerin mantığını açıklamak çığ gelebilir ama bunlar belirlenmeli, oyuncular bunların mantığını anlamalı.

Aksi halde seyirci sahneyi izlerken söylenenler hakkında sadece genel bir fikir sahibi olabilir, metindeki ince zekayı kaçıır.

Bu, metni güzel okuma çalışması değildir. Oyuncuların, metnin temel mantığını anlamasını sağlamak için yapılır.

Bu çalışmayı bir saatten fazla yapmamalı. Konsantrasyon ve sabır gerektirir. Gerekirse birkaç seansta yapılabilir.

Bu çalışma, metinli provaların herhangi bir aşamasındaki çalışmalara paralel olarak kullanılabilir.

Oyuncular bir açıklama yapılacaksa açıklama yaparlar, bir cevap verilecekse cevap verirler, bir emir verilecekse emir verirler. Bir dizi içinde, bir düşünce diğerini takip eder.

Karşılıklı konuşmada çoğu zaman karakterler kendilerine söylenen bir şeye karşılık başka bir şey söylerler. Karşılıklı konuşma böyle ilerler. Metin ne kadar şiirsel olursa olsun.

Oyuncuların söyledikleri anlaşılmalı. Tamamıyla. İyi artiküle edilmeli. Cümle bitmeden nefes sönmemelidir.

Replikler söylenirken düşünceler akışkan bir biçimde dillendirilmeli. Replikler anlamsız parçalara ayrılmamalı.

II. KARAKTER

Bazı oyuncular bir karakterin arkasına saklandıklarını ya da onu giyindiklerini söylerler. Karakter ile kendileri arasında hiçbir bağlantı yokmuş gibi.

Bazıları da yarattıkları bir sahne kimliğiyle oynarlar. Her performansları aynı kumaş topundan gibidir, farklı uzunluklarda kesip kesip kullanırlar.

İki seçim aynı türdendir: bir çeşit kibir kılığına girmiş korku. İlkinde oyuncu her şeyi (hakikatli oynamak dışında) yaparak profesyonelliğiyle övünür. Diğer hiçbir şey yapmayarak doğal olmakla. Seçimleri ya iç yaşamı ya da doğru gözlemlenmiş dış yaşamı yaratmayı dışlar.

Tiyatro saklanılacak bir yer değildir.

Sahnedeki sensin. Kendin olmayı bırakamazsın. Kendinden başka bir şey olamazsın.

Sadece kendinin bazı yönlerini oynayabilirsin.

Sahne kendini seyirciye açmama ihtimalin yoktur.

Oyuncular alışkın oldukları kendilerinden çıkıp karaktere yönelmeli, kendilerini karaktere dayatmamalı. Hepimizin içinde birbirimizden birşeyler var. Evrensel insanlığı paylaşıyoruz.

Oyuncuların karakter çalışmaya başlarken ikiye ayrılan bir yolları var: içgüdü ve çözümleme. Yani, öznel ve nesnel.

İçgüdüyü doğal yeteneğe bağlanmış deneyim diye tanımlayacak olursak, oyuncunun metni ilk okuyuşta vereceği tepkiler iyi bir çıkış noktasıdır. Ama oyunun geçmiş prodüksiyonları unutulmaz izler bırakmış olabilir. Ya da bunlardan etkilenmemek için oyundan uzaklaşan bir okumaya gidebilir oyuncu.

Bir de metinler üzerine yapılan yorumlar vardır. Otoriteler her zaman güvenilir değildir.

Oyuncular bir rolün bazı özelliklerinden bu özelliklerde kendilerini görmek istedikleri, görünmek istedikleri ya da oynamak istedikleri şeyi buldukları için etkilenebilirler.

Oyuncular bir rolün bazı yönlerini de kendilerini bu rolün gerektirdiği psikolojik ya da davranışsal ışık altında göstermek istemediklerinden göz ardı edebilirler.

Oyuncular, metni daha önce hiç görmemiş gibi okusun.

Hemen rolü nasıl oynayacakları hakkında birtakım kararlara varmaktan kaçınınsınlar.

Hayal güçlerini olabildiğince uzun süre açık tutsunlar. Böylece oyun ruhlarına işlesin.

Metne karşı ilk tepkilerine ilişkin notlar tutsunlar. Sonradan içgüdüleriyle çözümlenmelerini karşılaştırsınlar.

Karakter Listeleri

Oyuncular, provalar başlamadan önce metni dört kez okusun.

Her seferinde şu listelerden birini çıkarmak için:

1. Karakter hakkındaki tartışmasız veriler (19 yaşında, Amerikalı, bir martıyı vuruyor, intihar ediyor gibi.)
2. Karakterin kendisi hakkında söyledikleri
3. Karakterin başkaları hakkında söyledikleri (Oyunda bahsedilen ama görülmeyenler dahil)
4. Başkalarının karakter hakkında söyledikleri
5. Karakteri tanımlamak için kendisinin ya da başkalarının kullandığı imgeler (isteğe bağlı)

2, 3 ve 4. listelerde replikler bire bir yazılmalı. “...yaptığımı söylüyor” gibi alıntı yapılmamalı.

Bir konuşmanın içinde sadece birkaç aradığımızı uygun ifade varsa tüm konuşmayı yazmaya gerek yok. Uygun ifadeler yeterli.

Bazı ifadeler iki listede birden yer alabilir: “Seni seviyorum” gibi.

3 ve 4. listeler kronolojik olarak da yapılabilir, karakterlere göre de. Mesela Martı’da Konstantin’i oynayacak oyuncu, oyunu başından sonuna kadar tarayıp birer liste de çıkarabilir. Nina, Arkadina gibi bölümler de yapılabilir.

Beşinci liste Sheakespeare, Lorca gibi yüceltilmiş dil kullanan yazarlarda işe yarayabilir. Karakterler hakkında verisel yargıları destekleyebilir. Mesela, Shakespeare Cymbeline’deki hayvan benzetmelerini boş yere yapmamıştır.

Metnin uzunluğuna bağlı olarak provada bir ya da iki karakterle ilgilenilebilir. Her karaktere 1-2 saat ayırmak gerekir.

Karakteri ele alınan oyuncu listelerini okusun. Mesela Martı’daki Masha’nın veri listesi şöyle olabilir:

- Adı Masha Ilyinichna Shamraeva
- 22 yaşında, dördüncü perdede 24 yaşında
- Polina ve Shamraev’in kızı
- Hep siyah giyiyor...

Yönetmen, Masha'yı oynayacak kişi bu listeyi okuduktan sonra ona sadece bu verilerin ışığında nasıl bir izlenim edindiğini sorsun.

Sonra bu soru tüm gruba sorulsun. Masha'yı onayacak oyuncu ilgisini çeken fikirleri ve imgeleri not etsin.

Her liste okumasından sonra böyle bir süreç işlesin. Öne çıkan veriler ne? Birkaç kez belirtilen şeyler var mı? Kendinden belirli bir biçimde mi bahsediyor? Onun hakkında kimler konuşuyor, kimler konuşmuyor? O neler hakkında çok konuşuyor, nelerden bahsetmiyor?..

Karakterlerin yapmadıkları, yaptıkları kadar açıklayıcı olabilir.

Oyuncu listesini açık ve akıcı bir biçimde okumalı. Böylece dinleyenler bilgileri canlı bir biçimde alabilir. uzun ve kötü okunan listeler bilgileri bulandırabilir.

Bir karakterin tüm listeleri okunup analiz edildiğinde karakter hakkında mantıklı varsayımlarda bulunmaya başlayabiliriz. Ama sıfatlardan ve değer yargılarından kaçın. Varsayımlar verilere ve eylemlere dayanmalı.

Şimdi daha spesifik sorular sorabiliriz. Karakterin üstün amacı ne olabilir, oyun amacı ne olabilir gibi.

Şöyle bir liste çıkarılabilir:

1. karakterin üstün amacı
2. oyun amacı
3. baskın Laban eforu (açıklanacak)
4. fiziksel merkezi (açıklanacak)
5. hayvanı (karakter hangi hayvanla özdeşleştirilebilir)
6. iç eğilimi (açıklanacak)
7. muhtemel özellikleri (yapmacık gülümseme, durmadan iç çekme gibi)

Tartışma tamamlandığında ve bu liste çıktığında, bütün grup karakter üzerinde fiziksel olarak yarım saat çalışsın. Oyuncular salonda/sahnede kendilerine birer yer bulsun. Karakterin kendilerine en ilgi çekici gelen, hayal güçlerini en çok harekete geçiren yanını keşfetsinler. Bu, karakterin fiziksel bir özelliği olabilir. Nasıl yürüdüğü, ellerini nasıl kullandığı gibi. Ya da karakteri -metinden ya da hayali- herhangi bir durumda düşünebilirsiniz.

Oyuncular önceden belirledikleri bir fikre ulaşmaya çalışsınlar, bir ihtimali araştırsınlar. Çıkmaz bir yola girerlerse başka bir şey denesinler.

Bu çalışmayı, keşiflerini karakteri oynayacak oyuncuyla paylaşmak için yapsınlar. Bir şey çıkmazsa çıkmasın.

Rolün sahibi de diğerleri gibi çalışsın.

Çalışmanın sonunda oyuncular, deneyimlerini anlatsın. Mesela, biri Masha'yı çok yalnız bulmuş olabilir, bir diğeri içmesinin onu iyimserleştirdiğini düşünmüştür.

Masha'yı oynayacak oyuncu bunları not etsin. Bunları kullanmak zorunda değil ama isterse kullanabilir.

Tüm çıkarımlar sonradan değiştirilebilir. Üstün amaç dahil. Önemli olan ilk günden itibaren üzerinde spesifik ve somut bir çalışma yapmak için mantıklı başlangıç noktalarına sahip olmak.

Böylece verilerden mantıklı varsayımlara, mantıklı varsayımlardan yaratıcı önerilere ulaştık.

Küçük rolü olan oyuncular bu çalışmada sona bırakmamak iyi olabilir. Kendilerini daha az iş gücü sahibi hissetmesinler diye.

Tüm karakterler üzerinde bu şekilde çalışıldıktan sonra oyunun tamamı ve temalar tartışılabilir.

Bu araştırmaya karakterler arasında ne tür tematik bağlar olduğundan başlanabilir.

İyi yazılmış bir oyunda karakterlerin üstün amaçları, oyunun üstün amacına işaret eder. Mesela, Martı'da karakterler düşkün hayatlarını dramtize edilmiş otoportrelere çevirmeye çalışırlar. Oyunun temasının 'insanların sanatı kendi ihtiyaçları (kimlik ya da mevki edinmek, başarısızlık hislerini telafi etmek) için nasıl kullandıkları' olduğunu söyleyebilirsiniz. Sadece Nina, oyunun sonunda, kendini tatmin etme amacıyla manipüle etmeksizin sanatla yaşamaya başlamıştır.

Bu çalışma, oyuncuların "Benim karakterim asla böyle bir şey söylemez", "Benim karakterim asla böyle kendini kaybetmez" gibi verimsiz yorumlar yapmalarını engeller. Her karakterin her türlü duygusal tepkiyi gösterme potansiyeli vardır. Sadece bazı oyuncular duygusal açıdan rahatsız olacakları bazı alanlara girmekten korkarlar.

Bu çalışma, oyuncuların partnerleriyle oynamaktan kaçınmasını da önler. Mesela, "Karakterimi çıkarmadan partnerimle oynayamam" gibi açıklamaları.

Ayrıca oyuncuların, metinden bağımsız olarak, rollerini nasıl oynamak istediklerine ya da karakter hakkında nasıl düşünmek istediklerine ilişkin faztezilerini de bertaraf eder.

Karakter Geliştirme

Solo etütler:

Karakter listeleriyle ilgilendikten sonra bu aşamaya geçilebilir.

Oyunculara, en az 3-4 hafta boyunca günde bir saat, etütlerle rollerini vücuda getirmeleri için zaman veririm.

Etüt dediğim, küçük karakter çalışmaları ve egzersizler.

Mesela, birkaç seansta Laban eforları (açıklanacak), üstün amaçları ya da fiziksel yaşamlarının başka bir yönü üstünde çalışmaları istenebilir.

Karakterler oyunda fiziksel bir iş yapıyorsa oyuncuların bu işi yapmalarını isteyebilirim. Aksesuarlarla ya da mimle. İleriki aşamalarda karakterlerin en çok korkacağı şeyi yapmalarını isteyebilirim. Sonra karakterleri en çok acı çekecekleri durumda hayal etmelerini isteyebilirim. Ya da bir seansta kendilerine önemli gelen herhangi bir şey üstünde çalışabilirler.

Bu çalışmada metinden replikler kullanılmamalı. Çalışmanın amacı, karakteri keşfetmek, metnin kısıtlamalarından kurtulmak.

Oyuncular kendi alanlarında kendi kendilerine / kendileri üzerinde çalışırlar.

Bu seanslarda yönetmen sessiz bir gözlemci olmalı. Böylece oyuncuların hangi yönde ilerlediğini, karakteri nereye götürdüklerini, hayal güçlerinin nasıl çalıştığını görebilir.

Oyuncunun seçimleri rahatsız etse bile yönetmen hemen müdahale etmemeli. Sonuçta oyuncu sadece araştırma yapıyor.

Yönetmen sabırlı olmayı öğrenmeli.

Oyuncu yanlış yönde ilerlemekte ısrar ederse yönetmen oyuncuyu uyarabilir. Ama açık ve nesnel gerekçeler bildirmeli.

Sonraki karakter seanslarında yönetmen oyuncularla gelişmesi gereken, göz ardı edilebilecek ya da gözden kaçan şeyleri tartışabilir. Her oyuncu için çalışabileceği bir karakterleştirme alanı belirlenebilir.

Grup etütleri:

Karakterler biraz daha oturunca sözsüz doğaçlar yapılabilir.

Mesela Martı'daki karakterler ağır bir öğle yemeğinden sonra göl kenarında oturup kendi işleriyle meşgul olabilirler.

Oyuncular konuşmadan kendi karakterlerini ve karakterler arasındaki ilişkileri ifade etmenin yollarını bulur.

Sorgulama Koltuğu:

Bütün grup bir oyuncuya rolü hakkında sorular sorsun.

Oyuncu kendisi olarak üçüncü tekil şahısla konuşabilir. Ya da karakter gibi, birinci tekil şahısla. İkisi arasında geçiş de yapabilir.

Oyuncu bazı sorulara karşılık "Bilmiyorum" diyebilir.

Bu çalışma, oyuncuya hangi alanlarda güvende olduğunu, hangilerini düşünmediğini gösterebilir.

Karakteri konuşmak:

Oyuncu, grup arkadaşları önünde karakterinden bahseder. Anlattıklarını olabildiğince fiziksel olarak oynamaya çalışır.

Konuşma otobiyografik olabilir, fiziksel tarif, ilişkiler, karakterin bazı özellikleri hakkında olabilir. Bilinç akışı gibi. Oyuncunun söyledikleri ve yaptıkları bilinçli seçimden çok dürtülerden gelir.

Şunun gibi bir şey olabilir mesela: “Bence akıllı bir kız, yani kendisi akıllı olduğunu düşünüyor, aslında aptal biri, aptal da değil de kendi ihtiyaçlarından ötesini göremiyor, muhtemelen kendini şımartıyor. Bence etrafta şöyle uzanıyordur (gösterir), aslında daha ziyade şöyle (gösterdiği şeyi değiştirir).

Bu çalışma, oyuncunun aklının ardındakileri ortaya çıkarabilir.

Karakterin hikayesini anlatmak:

Oyuncular, grubun önünde karakterlerinin tüm hikayesini bir kez daha anlatırlar.

Konuşan oyuncu, yazarın verdiği ilk sahne öncesi bilgiden başlar. Sahnelerde ve sahne dışına çıktığı zamanlarda neler yaptığını da anlatır.

Bu çalışma üçüncü tekil şahısla yapılmalı.

Ayrıntılara girmeye gerek yok. Anlatım verilere dayanmalı ve nesnel olmalı. Yer yer tahmin içerebilir.

Mühim olan şu: oyuncu başına neler geldiğini bilsin.

Mesela Masha geçmişini anlattıktan sonra ilk sahnenin hikayesini şöyle aktarabilir: “Ev halkı yeni yemek yemişti. Gizlice birkaç küçük bardak votka içti. Medvedenko yürüyüşe çıkmayı teklif etti. Reddetmek için bir gerekçesi olmadığından teklifi kabul etti. Yollarını, Konsantin’in oyununu sergileyeceği göl kenarına düşürmeyi planladı. Konstantin’e yakın olmak istiyor...”

Oyuncu, karakterinin başında gelen her şeyi anlatmalı.

Karakterleştirme Yolunda Teknikler

Laban eforları

Eski Macar dansçı ve teorisyen Rudolf Laban, hareketi dünyayla bağlantı kurma biçimimiz diye tanımlıyor.

Oyuncular farklı şekillerde hareket edince farklı şekilde düşünür ve hissederler.

Nitelikler

Laban'a göre bir hareketin üç çift birbirine zıt niteliği var:

1. Hafif x Güçlü
2. Doğrudan x Değişken
3. Sürekli x Kesik

Bunların adlarına takılmamak lazım, önemli olan ne anlattıkları.

Bunları hakkıyla anlamak için fiziksel olarak yapmak gerek.

Hafif: Kolayca, zorlanmadan hareket etmeye işaret eder. Üstünden gelinmesi gereken bir direnç yok. Yerçekiminden özgür. Tüm enerji yukarı doğru. Koltukaltlarınızda, bacaklarınızın arasında, ayaklarınız altında bulutlar varmış gibi. Yardımcı olabilecek imgeler: tüy, kanat.

Güçlü: Belirli bir yoğunlukla hareket etmeye işaret eder. Her zaman üstünden gelinmesi gereken bir direnç var. Çamur ya da kum gibi yoğun bir maddeden oluşan bir atmosferde hareket ediyormuşsun gibi. Baskı uygulanması lazım. Oyuncunun bu baskının derecesini keşfetmesi gerekir.

Doğrudan: Tam bir odaklanma içinde ve amaç sahibisin. Ne istediğini biliyorsun. İstedikini şeyi hedefliyorsun, nereye gideceğini biliyorsun. Birşeylerin olmasını sağlıyorsun.

Değişken: Odağın yok, amacın yok. Dış etkilere tamamıyla açıksın. Hem kendi içinden hem de dışarıdan dürtüler, düşünceler seni kolayca etkileyebilir. Sana birşeyler olmasına izin veriyorsun.

Sürekli: Bir fiziksel durumdan diğerine kusursuz bir biçimde akan devamlı, kesiksiz hareket ve enerjiye işaret eder. Kıvrımlı, yuvarlatılmış, yumuşak hareketler. Değişen akıntılar içinde durmaksızın salınan su altı bitkileri ve dalgalar gibi. Yavaş olmaya eğilimli.

Kesik: Her saniye tazelenen dürtüyle hızlı, köşeli, kesik kesik olmaya meyilli sürekli yenilenen enerjiye işaret eder. Her türlü rekabete dayalı sporun (boks, tenis, futbol...) imgesi işe yarayabilir.

- Hafif x Güçlü karşıtlığı, ağırlık / yerçekimi ile ilgili.
- Doğrudan x Değişken karşıtlığı mekanla ilgili. Mekanda nasıl hareket ediyorsun, yönelimin nasıl?
- Sürekli x Kesik karşıtlığı zamanla (tempo / hız) ilgili.

Eforlar

Bu niteliklerin kombinasyonları sekiz eforu oluşturur.

Hafif / Değişken / Sürekli = Yüzme (kayığın yüzmesi gibi)

Hafif / Değişken / Kesik = Fiske atma

Hafif / Doğrudan / Sürekli = Kayma (uçarkenki gibi)

Hafif / Doğrudan / Kesik = Dokunma

Güçlü / Değişken / Sürekli = Sıkma (çamaşır sıkma gibi)

Güçlü / Değişken / Kesik = Kesme

Güçlü / Doğrudan / Sürekli = Bastırma

Güçlü / Doğrudan / Kesik = Sokma

Eforların tamamı, insanların tüm potansiyel hareket etme biçimlerini oluşturur.

Hepsi eşit değerdedir, hiçbiri diğerinden daha iyi değildir.

Hepsinin olumlu ve olumsuz nitelikleri vardır.

Hepsini deneyimleme potansiyelimiz vardır.

Bunları uygulayarak oyuncular fiziksel alışkanlıklarının tuzağından kurtulabilir.

Eforların eğilimleri

Bunlar aslında birtakım sonuçlar, sadece fikir versinler. Bunlara ulaşmaya çabalamayın, vücudunuzun sizi yönlendirmesine izin verin:

1. Yüzme

Hayal gibi durumlara, meditasyona, ruhaniliğe, sanatsal yaratıcılığa eğilimlidir. Görmezden gelmeye, reddetmeye. Yapmakla ilgili bir şey değildir. Muhtemelen: dindarlar, hayalciler, şairler, sanatçılar, maddi değerlerle ilgilenmeyen kişiler, pratik olmayan kişiler, tatsızlıktan ya da hayatın pratik gerçeklerinden kaçan kişiler...

2. Fiske atma

Oyuna, gamsızlığa, şapşallığa izin vermeye eğilimlidir. Yüzeyselliğe, gösterişe, konsantrasyon noksanlığına, amaçsızlığa. Muhtemelen: particiler, flörtler, şakacılar, eğlenenler, görünüşüne dikkat edenler, sorumluluk almayı reddedenler...

3. Kayma

Dengeye, güvene, zarıflığa, bilgeliğe, soğukkanlılığa, sıcaklığa, tavsiye verme yeteneğine eğilimlidir. Kibre, 'cool' olmaya, üstünlük hissine. Muhtemelen: aristokratlar, diplomatlar, zenginliğe ve sosyal statüye doğanlar, belki terapistler, rahipler, danışmanlar, gösterişçiler...

4. Dokunma

Girişkenliğe, mizaha, büyük el maharetine, birden çok işi bir arada yapmaya, işleri kolayca halledebilmeye, günlük işlerde iyi olmaya eğilimlidir. Derinlik ya da ihtiras noksanlığına. Muhtemelen: kişisel asistanlar, yetenekli teknisyenler, geniş aile anneleri...

5. Sıkma

Hazza, her türlü duyusal deneyime (seks, yemek, koku, manzara...) teslim olmaya eğilimlidir. Endişeye, kaygıya, depresyona. Muhtemelen: hazcılar, gurmeler, tatilciler. Güvensizler, kaygılılar...

6. Kesme

Bırakmaya, öfkeyi salmaya, cürete, umursamazlığa eğilimlidir. Paranoyaya, paniğe, odaksız şiddete. Muhtemelen: gözüpekler, maceracılar, risk sevenler, vahşi hedonistler, psikopatlar, düşük özgüveni olanlar, dünyaya garezi olanlar...

7. Bastırma

Kılı kırk yarmaya, sadakate, güvenilirliğe, ciddiyete eğilimlidir. İnatçılığa, esnememeye, hayal gücü yoksunluğuna, mizah yoksunluğuna. Muhtemelen: hiyerarşide ikinci olmayı çok iyi becerenler, teknik ressamlar, mükemmeliyetçiler, detaycılar, bürokratlar, pimpirikliler, her sözü ilk anlamıyla algılayanlar, kurallardan şaşmayanlar...

8. Saplama

İhtirasa, başarmaya, hevese, elde etmeye, inşa etmeye, yaratmaya, yönetmeye, inisiyatife, pratikliğe eğilimlidir. Rekabetçiliğe, acımasızlığa. Muhtemelen: girişimciler, büyük iş insanları, politikacılar, sporcular, yıldızlar, CEO'lar, diktatörler, fatihler, kariyerciler, zorbalar...

Birbirine tamamen zıt eforlar, birbirini tamamlar:

Dokunma / Sıkma: iş bitirme / haz alma
Yüzme / Saplama: hayal kurma / başarma
Kayma / Kesme: kontrollü / kontrolsüz
Fiske atma / Bastırma: oyuncu ve sorumsuz / ciddi ve sorumlu

Eforlar bir dizi formüle indirgenmemeli.

Eforların merkezleri

Her eforun kendi ideal merkezi vardır. Hiyerarşi, yukarıdan aşağıya şöyledir:

Yüzme : Başın üstünde göğün doğru
Fiske atma : Gözler ve kulaklar çevresinde
Dokunma : Ağız, çene, omuzlar (biraz genişletirsek eller)
Kayma : İman tahtasının merkezi, göğüs
Saplama : Karın boşluğu (en merkezi efor)

(Saplama kafa ile yüreğin dengede olduğu bir noktadadır, bu da büyük esneklik ve inisiyatif sağlar.)

Sıkma : Mide, özellikle ülser olan yerler
Kesme : Kalçalar, cinsel organlar, midenin alt kısmı
Bastırma : Yere olabildiğince yakın

Dört güçlü efor, alçak merkezleriyle, tutku, yoğunluk ve güçlü duygularla bağlantılı olmaya eğilimlidir.

Dört hafif efor, yüksek merkezleriyle, idrak, ruh ve duyarlılık hisleriyle bağlantılı olmaya eğilimlidir.

Dört doğrudan efor aktif ve başarıya dönüktür.

Dört değişken efor, yapıcı ve başarıcı değildir, daha çok duymak, sezmek, deneyimlemek ile ilgilidir.

Dört kesik efor, çabuk değişimlere, uyum sağlamaya izin verir.

Dört sürekli efor, daha tetikte ve dikkatli olmaya eğilimlidir.

Eforlar üzerinde pratik çalışma

Önce her türlü hareketi yapın. Dönme, zıplama, yana, yukarı, aşağı, ileri, geri...

Hareketin niteliklerini deneyimleyin: hafif, güçlü gibi. Bunları 'vücudunuzda' anlayın.

Sonra bunları ikililer halinde yapın. Sonra bir efora dönüşecek şekilde üçlüler halinde.

Bunları birleştirmeyi öğrenmek zaman alır. Her üçlemede üç nitelik de tamamıyla ve eşit biçimde uygulanmalı. Hiçbiri diğerini bozmamalı.

Mideniz, nefesiniz, beyniniz, gözleriniz tamamıyla eforla ilişkide olsun. Dünyayı farklı hissetmeye, düşünmeye ve görmeye başlayacaksınız. Mesela, yüzmeden sapslamaya geçince kendinizi algılayışınızda yüzde yüzlük bir değişim olacak.

Eforlarla doğaçlama

Oyuncular birlikte çalışmaya başlamadan önce kendi başlarına çalışmalı, biraz beceri kazanmalı.

İkililerle bir çalışma:

Farklı eforlar seçen iki oyuncu birbiriyle etkileşim kursun. Konuşma yok. Oyuncular, partnerlerine uyum sağlamak için bir eforu bırakıp başka bir efor seçebilir. Tamamıyla fiziksel bir egzersiz.

Üç aşamalı bir grup çalışması:

- a. Tüm oyuncular bireysel olarak tek efor üzerinde çalışır.
- b. Hepsi bu efordan bir karakter çıkarır. Bu biraz zaman ister.
- c. Karakterler oluşunca hepsi bir araya gelir. Gerçekçi bir doğaç yapılı. Tanıdık bir durum. Bir kurul toplantısı gibi. Oyuncular eylemlerle karakterlerini geliştirir.

Bu çalışma, her oyuncunun kendi eforunu seçmesiyle çeşitlendirilebilir. Ya da yönetmen oyunculara çeşitli eforlar verir.

Bir anda birden fazla eforla çalışma

Eşzamanlı olarak farklı iç ve dış eforlar:

İçeride hissettiğimiz ile dışarıdaki görüntümüz farklı olabilir. Hayatımızın çoğunu böyle sürdürürüz, gerçek düşüncelerimizi ve hislerimizi gizleriz.

Mesela Üç Kız Kardeş'teki Solyony, aslında kesicidir ama kendini tam aksine kayan biri gibi göstermeye çalışır.

İçteki efor dıştaki eforu kırıp duruyorsa, ortaya komediye çok uygun bir manzara çıkabilir. Ya da rahatsız edici, tehlikeli bir manzara.

Eşzamanlı olarak vücudun farklı bölümlerinde farklı eforlar:

Egzersizle bu da mümkün. Ayak fiske atarken (sallanma, vurma gibi), vücudun üstü kayabilir (zarifçe yaslanma gibi). Aslında telaşlı olan biri sakin görünmeye çalışıyor anlamı çıkabilir mesela bundan.

Bir eforun saflığını çeşitleme

Sekiz temel arketipte çeşitleme yapılabilir. Eforların nitelikleri değişen oranlarda kullanılabilir.

Mesela değişik derecelerde hafifliği olan kayanlar düşünülebilir. Ya da değişik derecelerde güçlülüğü olan bastıranlar.

Fizikselleştirme olmadan değişim yaratma

Eforlarda fiziksel olarak ustalaşınca oyuncular fizikselleştirmeye gerek duymadan sadece düşünerek ya da kendilerini içinde hayal ederek de bir efordan diğerine geçebildiklerini görecekler. Kafanızda bir düğmeyi açıp kapatmak kadar kolay olacak bu. Hiçbir hareket yapmadan tüm organizmanızı değiştirebileceksiniz: enerji, odak, dürtü... Bir oyuncu bu şekilde bir sahnede beklenmedik dönüşümler yaratabilir.

Eforlar ve Karakterleştirme

Eforlar karakteri inşa etmekte işe yarayabilir.

Bir karakterde genellikle bir dominant efor vardır.

Oyuncular için kalıplarından çıkmak ve kendilerinden başka bir biçimde davranan biriyle temasa geçmek yararlı bir yoldur.

Mesela Martı'daki Masha 'sıkan' biridir: asla sorun çözmez, hayatta bir şey başarmaz, hayaller ve fantezilerle kendini eyler. Arkadına ise saplayan biridir.

Karakterin ana eforunu belirlemek işe yarayabilir.

Psikolojik Jest

Michael Chekhov'un yarattığı bir teknik.

Amaç, karakterin üstün amacını ifade eden, tüm vücudu kapsayan, tamamıyla fiziksel bir jest bulmak.

Bu hareket, gündelik yaşamda yaptıklarımıza benzemez. Uç durumlarda, uç duygu durumlarında yaptıklarımıza benzer. Mesela yaşamın verdiği acılardan kaçınmak

isteyen biri embriyonlar gibi b z lebilir. Ya da yařamın sunduklarını kucaklamak isteyen biri kolları aık kořabilir.

Aksi y nde bir hareket yapmaya kalkınca anlařılır ki bu hareketler insanda bazı duygular uyandırır. B z len kiři aıldıđında korku, g vensizlik hissedebilir mesela.

Dođru jesti bulmak zor olabilir.

Bařta,  st n amacı anlatan kelimeleri alak sesle s ylemek iře yarayabilir: ‘‘Sevilmek istiyorum, sevilmek istiyorum...’’ gibi.

Fiziksel Merkez

Bu kavramı da Michael Chekhov yarattı.

Fiziksel merkez, oyuncunun v cudunda enerjisinin  retildiđini hayal ettiđi bir yerdir.

Bu tamamıyla hayali bir teknik. Nesnel olarak dođru denebilecek seimlerden bahsedemeyiz.

Y netmen tavsiyede bulubabilir ama sadece oyuncu bunun hayal g c n  harekete geirip geirmediđini bilebilir.

Fiziksel merkez oyuncu bedeninin hem iinde olabilir hem de dıřında. Hatta bir bařka karakterin bedeninde bile olabilir. Mesela Martı’daki Konstantin’in fiziksel merkezi annesinin iinde olabilir.   Kız Kardeř’teki Irina’nınki v cudunun dıřında,  n nde gidiyor olabilir. Piyanistlerinki ellerinde olabilir. Iřilerinki sırtlarında.

Bazen, seilen beden parasının karikat rlerdeki gibi abartılı b y kl kte olduđunu hayal etmek bu tekniđi anlamaya yardımcı olabilir.

Fiziksel merkez, bedeninizi kullanma biiminizi deđiřtirerek d ř n ř ve hissediřinizi de deđiřtirebilir.

İ nabız

İ nabız, bir insanın tik-taklama oranı.

Oyuncular ritimlerinde, tempolarında ve dinamiklerinde eřitleme yaparak da t m benliklerini deđiřtirebilir.

Hepimizin kendimize has temel birer ritmimiz var. Bu ritimle ok rahatız. Bazımız tez canlıdır, bazımız ađırkanlı.

ođu zaman karakter oluřturmanın  z m  tempo deđiřtirmekte yatar. Bazen oyuncular her řeyi dođru yapar ama kendi i nabızlarını bırakmak istemedikleri iin performansları eksik kalır.

Karaktere bir ritim bulmak da iře yarayabilir: vals mi, salsa mı, heavy metal mi?.. Sabit mi aksak mı?

Bunların doğrusunu bulmak için muhtemel görünenleri denemek gerekir.

Hayvanlar

Bir hayvanın herhangi bir özelliği, mesela başını nasıl çevirdiği bile, özdeşleştirilen karakterle ilgili bir fikir verebilir ya da içgörü kazandırabilir.

Oyuncu ve Rol

Karakteri mi kendine yaklaştıracaksın, kendin mi karaktere yaklaşıyorsun? Tabii ki sen karaktere yaklaşıyorsun.

Kendinde karakteri bulacaksın, kendini karaktere dayatmayacaksın.

Provalar boyunca şu iki listeyi yap:

1. Kişisel olarak karakterle paylaştığın her şey
2. Karakterin seninkilerden farklı ya da sana uzak özellikleri

Birinci liste

Yaş, medeni durum, kültür, milliyet gibi konularda iş kolay. Ama psikoloji, davranış kalıpları, hayat tecrübesi, hatta görünüş gibi konularda kendine karşı sert olmalısın. Kendini ne kadar tanıyorsan çalışma o kadar dürüst ve az acılı olur.

Uygun özelliklerini rolle bağdaştırıp uygun olmayan özelliklerini rolden uzaklaştıracaksın. Özellikle de rahatlatıcı performans alışkanlıklarını.

Karakterin sadece ne yaptığı değil nasıl yaptığı konusunda da böyle bir elemeye gitmek gerekir.

Kendini karakterin ihtiyaçlarına göre damıtacaksın.

Sahne hakikat dolu olmak cüret gerektiren bir eylem.

Oyuncu çalışmaya her zaman temiz, eski alışkanlıklardan sıyrılmış, açık ve esnek, oyunun ve yapımın gerektirdiği her yöne gitmeye hazır başlamalı.

İkinci liste

Bu liste çok araştırma gerektirir. Dönem, mekan, kültür...

'Eğer' ile düşünmek işe yarayabilir. "Eğer katil olsaydım"...

Oyuncular iyi gözlem yapmalı. Bu yeteneklerini geliştirmeli. Her gün bir kafede oturup yarım saat gelen geçeni gözlesenez bile bir sürü materyal toplarsınız.

Gözlediklerinizden hangisinin özgün hangisinin basmakalıp olduğuna dikkat etmeli. Yoksa ikinci, üçüncü el hayatlar yaratabilirsiniz.

Bu listelerle yönetmenin işi yok. Yönetmen bu listeleri görmeyi talep etmesin, görmesin, tartışmasın. Bu listeler oyuncunun şahsi ve özel işi. Tabii, oyuncu tartışmak isterse başka.

III. OYUNUN DÜNYASI

Provalarda metin ve karakter çalışmalarına paralel olarak oyunun dünyası üzerine de çalışılmalı.

Oyunun dünyası onun varlığının biçimidir. Stili de denebilir.

Yönetmen ve oyuncular kendilerine şu soruyu sormalı: Bu oyundaki karakterler nasıl bir dünyada yaşıyor? Bu dünyanın gerçekliği nasıl bir şey? Sadece zaman ve mekan açısından (yani yüzyıl sonu Rusya'sı gibi) değil, güncellikten nasıl ayrılıyor?

Hiçbir oyun bir başkasıyla aynı dünyada geçmez.

Oyunun dünyası bizim güncel yaşamımızdan ne açılardan farklı? Karakterler nasıl hareket ediyor? Seyircileri yok mu sayıyorlar? Kendilerinin gözlenmediğini mi varsayıyorlar? Seyircinin oyunu nasıl algılamasını istiyorsun?

Etiketler genelleycidir, biz elimizdeki metne has olan, spesifik şeyleri keşfetmek istiyoruz.

Her yapım taze bir dünya yaratmalı.

Provaların nihai amacı hayata getirmeye çalıştığımız materyali somutlaştıran, eşsiz ve uyumlu bir dünya yaratmaktır.

Bir metinle oynamayı öğrendiğimiz yeni oyunun kurallarını keşfetmemiz gerek. Bu spesifik dünyanın kurallarını.

Bu çalışmada metnin içeriğini ifade edecek ideal formu bulmaya çalışırız. Genellikle ikisi birlikte evrilir.

Bu çalışmada, metin ve karakter çalışmalarının aksine, her yapıma uygulanabilecek genel yapılar yoktur.

Oyunun dünyası tabii ki yapımın görsel, fiziksel yönlerini, teknik işleri içerir. Ama en önemlisi, oyunun dünyası, oyuncuların içinde oynadıkları belirli bir gerçekliktir.

Birçok farklı öğeyi, yüksek duygulara ulaştıran bir bütüne ekleme, yönetmenin zorlu görevidir.

Seyircilerin, tiyatroya her gelişlerinde, girmeyi bekledikleri dünyanın tanıdık olmayan işaretler, teamüller ve kurallar düzenini yorumlamayı öğrenmeleri gerekir.

Sanatın bir amacı da hayatın biçimsizliğine biçim vermek, kaosa biraz uyum getirmektir.

Bu çalışmada da çıkış noktamız ancak metin olabilir.

Metin nazım mı, nesir mi? Lirik mi, epik mi... Uyaklı mı, uyaksız mı? Basit mi, karmaşık mı? Ciddi mi, oyuncaklı mı?.. Sözcük oyunları var mı? Espirili mi? Referanslar, alıntılar var mı?.. Aksan, diyalekt var mı? Sokak ağzı, jargon var mı? Uzun tiratlar var mı?..

Bu soruların cevapları atmosfer ve ton hakkında, karakterlerin kültürel ve duygusal kökenleri hakkında fikir verir: eğitilmiş, doğaüstü, şehirli, doğaya yakın...

Bu bilgiler ayıca, bu dili kullanan insanları barındırabilecek bir dünya hakkında imgelere yönlendirmeli. Bu dilin fiziksel karşılığı nedir?

Yönetmen, dilin oyuncularını nasıl değiştirdiğini gözlemeli. Davranışlarının doğasını organik bir biçimde değiştiriyor mu? Onları gündelik doğallıktan uzaklaştırıyor mu?

Metin ile altmetnin ilişkisi nasıl? Hangisi daha yoğun?

Shaw'un oyunlarında karakterler genellikle düşündüklerini dile getirirler. Altmetnin pek gereği yoktur. Pinter'da ise rahatsız edici bir altmetin var gibidir.

Oyunun başlıklarını ve konusunu belirlememiz gerekir.

Oyun parayla mı, savaşla mı, modayla mı, hastalıkla mı... ilgili? Yaşamdan bir kesit mi, rüya alemi mi? Olaylar dramatik mi, şiddetli mi, komik mi? Fiziksel aksiyon mu atmosfer mi öne çıkıyor? Oyunun vurgusu karakterlerin psikolojisinde mi, sosyal davranışlarında mı? Karakterler düşünüyor mu, dürtüsel mi davranıyor? Birbirlerine işleri nedeniyle mi bağlılar, bir inanç sistemiyle mi?

Oyunun neyle ilgilenmediği de eşit derecede önemlidir.

Metnin, gündelik gerçeklikten nasıl ayrıldığına bakarak, hangi genel kategoriye girdiğini belirlemek işe yarayabilir: barok, dışavurumcu, absürt... Metnin hangi öğeleri bu sınıflardan birine girmesine neden oluyor? Hangi öğeleri onu biricik yapıyor?

Oyuncu seyirciyle nasıl bir ilişki kuracak? Dördüncü duvar olacak mı? Oyuncular seyircilerin varlığını yadsımayacak mı? Bunu nasıl yapacaklar? Seyirciye konuşacaklar mı? Seyirciye oyuncu mu konuşacak, karakter mi? Seyirciye nasıl bir rol veriyoruz: değerlendiren biri, yargıç, sırdaş...? Seyirciyle oyunun dünyası içinde mi iletişim kuruyoruz, yoksa gerçek mekan ve zamanda mı? Ve oyunda bizi bu seçimleri yapmaya yönlendiren ne?

Çeviri yaparken yerelleştirmeye gitme, metnin ait olduğu dünyanın özelliklerinin zedelenmesine neden olabilir.

Oyunlar daima yeniden tercüme edilmeli.

Oyunun dünyası üzerine çalışırken bir aşamada oyuncuların sahnelerini, çeviri metnin ait olduğu kültürün aksanıyla oynamalarını isterim. Oyuncuların olumlu bir dönüşüm olur. Bambaşka bir biçimde özgürce hareket ederler. Oyunlarının sıcaklığı, doğası değişir. Kendi kültürel ve kişisel tavırlarına kıyasla malzemeye daha uygun bir hale gelir.

Bir Çalışma

Oyuncular sahnede kendilerini partnerlerine ve mekana karşı güvensiz ve rahatsız hissedebilirler. Bunu ortadan kaldırmaya yarayacak bir çalışma:

1. Seyirciye kapatma

Metin birim birim oynanır. Konsantrasyon noktası, kimsenin seyirciye kapanmaması. Yani seyircinin tüm oyuncuları görmesi. İlk konuşan oyuncu eylemini, diğerlerini provoke edecek, kuvvetli bir eylemle yapar. Sahnedeki diğer oyuncuların hepsi buna fiziksel bir karşılık verir ve bu karşılığı meşru gösterecek bir gerekçe bulurlar. Bunu yaparken birbirlerini seyirciye kapatmamaları gerek. Her birimden sonra biraz süre geçeceği için oyun akışkan olmaz.

Çeşitleme: Bu kez konsantrasyon noktası oyuncuların kendilerini seyirciye göstermesi, diğerlerini seyirciye kapatması olsun.

2. Eşya ve aksesuar

Bu kez oyuncular her birime tepkilerini bir eşya ya da aksesuarı kullanarak gösterebilir.

3. Mekan

Konsantrasyon noktası, mekanı kullanmayı keşfetmek olsun.

Çeşitleme: Belirli alanları ya da şekillerin kullanılması şart olsun: sadece sahnenin köşeleri, sadece diyagonal hareket etme...

4. Derinlik

Konsantrasyon noktası, oyuncuların seyirciyle ilişkileri: yakın, uzak, sahnenin sağında, solunda...

5. Seviyeler

Konsantrasyon noktası, yükseklik ve seviyeler: çömelme, yatma, oturma, ayakta durma, platformların ya da eşyaların üstü...

6. Alanlar

Konsantrasyon noktası, sahnede sıcaklık, soğukluk, uzaklık, güç... için alanlar bulmak. Sahnedeki alanlar oyunculara nasıl bir his veriyor, bunu bulmak.

7. Diğer oyuncular

Konsantrasyon noktası, diğer oyuncularla fiziksel olarak ilişkiye geçme yollarını keşfetmek. Yönetmen birbirinin üstüne tırmanmak, birbirini taşımak gibi hareketler isteyebilir, hareket edilecek alanı kısıtlayabilir...

8. Karıştırma

Bu egzersizler birbirini üstüne eklenerek de yapılabilir.

Hareket nasıl akmalı? Karakterler birbirlerinden uzak mı durmak istiyor, bir arada mı? Oyunun dünyası kavisli hareketler mi gerektiriyor, köşeli mi? Farklı seviyeleri gerektiriyor mu? Oyuncuların kısa sürede uzun mesafe katetmesi gerekiyor mu?

Amaç oyuncuların birbirlerinden gelen uyarılara eşzamanlı tepki verme yeteneklerine güvenmelerini sağlamak. Ve yaratıcı, ifade gücü yüksek biçimde hareket etmelerini.

Oyunun dünyası çalışmalarında oyunculara gerekli yetenekler de geliştirilebilir: akrobasi, ses, dayanıklılık...

Oyunun dünyasını kurarken asla önceden belirlenmiş tek bir imajın tamamıyla yeniden üretilmesi amaçlanmamalı. Oyuncular çok daha iyisini üretebilir.

Oluşturulacak dünyaya provaların sonunda ulaşılır, öncesinde değil.

ÇALIŞMALARINI TOPARLAMA

Artık metin, karakter ve oyunun dünyası üzerine yapılan çalışmaların bir arada nasıl durduğu görülebiliyor.

Şimdi daha fazla ayrıntılandırma, eleme ve dengelemeye gidilebilir ama acele etmeden.

Bazı materyaller oyuncuların bedenlerine nüfuz etmemiş olabilir. Bunlardan vazgeçilebilir ya da bunlar birer konsantrasyon noktası olarak yeniden çalışılabilir.

Oyunun akışını birkaç kez alınca yaratılan dünyayı ve yaşamı keşfetmeye başlayacaksınız.

Provaların son aşaması akış yoğun olmalı. Önce sahneler ve perdeler, sonra tüm oyunun akışları.

Akış almaya provaların olabildiğince erken bir aşamasında başlanmasını tavsiye ederim.

Oyuncular hala metinlerinin ellerinde olmasına ihtiyaç duysa da ilk haftanın ve sonra her haftanın sonunda akış almaya çalışırım. Bunlar sınav gibi değil, her hafta yapılan işlerin kutlaması gibidir. Böylece oyuncular oyunlarının nasıl bir eğri çizdiğini görebilir. Yönetmen de oturup oyunu artan bir nesnellikle izleyebilir.

Akışlar çok geçe bırakılırsa bunlara gereksiz bir önem atfedilebilir. Bu paniğe neden olabilir. Eski alışkanlıklara geri dönülebilir. Yönetmen de her şey mahvolmuş gibi bir alarm durumuna geçebilir, sonuçlar (!) görmek isteyebilir.

Ne olursa olsun yönetmen nehrin ortasında at değiştirmemeli ya da öyle yapıyormuş gibi görünmemeli. Akışlar organik sürecin bir parçası olmalı.

Provaların bu son aşamasında, günün farklı saatlerinde akış alınmalı. Enerjimiz saatten saate değişiklik gösterir.

Son akışları yapımla alakası olmayan birkaç kişiye oynamak iyi olabilir.

Akışların yoğun olduğu bu son dönemde oyunun dünyası çalışmaları sürdürülebilir.

Konsantrasyon noktası akışları

Açık amacı olmayan akışlar verimliliğe zarar verir. Akışları canlı tutmanın bir yolu konsantrasyon noktaları kullanmaktır. Konsantrasyon noktaları verili koşullar ya da teknik becerilerle ilgili olabilir.

Oyunlu ısınma akışları:

Bunlar provaların ısınma kısmında yapılmalı.

Amaç metni ele almada genel bir canlılık, esneklik, oyunbazlık ve rahatlık kazanma.

Mesela, metnin bir kısmı oyuncular koşarken oynanabilir. Ama tam bir sadakatle. Oyuncular birbiriyle ilişkiye geçmeli. Sadece repliklerini söylememeli. Koşu, nefes kesilmesi gibi teknik zorluklar çıkarmamalı.

Oyunculara ek görevler de verilebilir. Mesela koşarken bir yandan aksesuarları birbirlerine verirler ya da kostümlerini değiştirirler, birbirlerini taşırlar... Bu sırada hiç durmamalılar. Bunları gerekçelendirmelerine gerek yok.

Böylece oyuncular metinle ilişkilerinde bir tür kolaylık ve doğallık elde eder. Akışkanlık kazanırlar. Oyunda olabilecek her şey ile başedebileceklerini hissederler.

Sahne çalışması

Bu aşamaya kadar provalara tüm grup geldi. Artık seçilen oyuncular gelebilir.

Sahne çalışması, akışların arasında yapılır.

Oyunculardan seçim yapmaları, herhangi bir şeyi 'tutmaları' istenmez. Bu hiçbir zaman yapılmamalı.

Kaçırılan ya da bulanıklaşan geçişler, karakterin ya da durumun yeterince parlatılmamış detayları üzerinde çalışılır. Belki oyunculardan belli kısımlarda daha araştırmacı, cüretli olmaları istenir...

Son haftanın takvimi

Teknik provalardan önce altı günümüz olduğunu varsayalım. Martı'nın son hafta programı şöyle olabilirdi:

	pzt	salı	çarş	perş	cu	cts
sabah	Isınma akışları Konsantrasyon noktası akışları Sahne çalışması	Isınma Teknik egzersizler (ses gibi) 3. ve 4. perde akışları	Isınma akışları Konsantrasyon noktası akışları Sahne çalışması	Isınma Teknik egzersizler (ses gibi) 3. ve 4. perde akışları	Isınma akışları Konsantrasyon noktası akışları ya da teknik egzersizler 1. ve 2. perde akışları	Isınma Genel akış Notlar
Öğleden sonra	1. ve 2. perde akışları	Genel akış Notlar	1. ve 2. perde akışları	Genel akış Notlar	3. ve 4. perde akışları	

YAPIM

Tasarımcının provalarda, özellikle de oyunun dünyasının araştırıldığı provalarda bulunması iyi olur.

Dekor, içinde neler olabileceğine, yaşanabileceğine yönelik seyircide heyecan uyandırmalı.

İçinde oyuncular olmadığı halde tammiş gibi duran bir dekor durağandır, yaşamsallığı eksiktir, ölümcüldür, ölüdür.

Dekorun en önemli kısmı zemindir. Tasarım zeminden doğmalı. Zemin hem dekora hem de oyunculara güç ve enerji verir.

Dekor konusunda sorulması gereken sorular: Eylem için en iyisi nedir? Oyuncuyu ne destekler?

Işık; bağlantı, imge, atmosfer yaratmaya katkıda bulunmak yerine bunları doğrudan yaratır. Oyuncuların işinin bir kısmını yapar. Hassas davranmalı. Hakiki bir tiyatro atmosferi sadece bunu oyuncular yarattığında mümkündür.

Teknik provalarda oyunculara ışık tasarımını sahne dışından görme fırsatı vermeye çalışırım.

İdeal koşullarda dekor, kostüm, teknoloji adım adım provalara dahil edilir. Bunların kurulmakta olan dünyanın bütünleyici birer parçası olmasına zaman tanınır.

PERFORMANS

Oyunlar başladıktan sonra amacım performansı esnek tutmaktır, oyuncular canlı olsunlar, içinde buldukları anı yaşasınlar, değişime açık olsunlar, asla otomatikleşmesinler.

Oyun yeniden oynandıkça bazı oyuncular eski alışkanlıklara geri dönme eğilimde olabilir. Seyirciden sevdiği yerleri her oyunda tekrar etmek gibi.

VE

Oyuncu kendisini ortaya koyar. Yönetmenler oyuncularla mahrem bir alanda çalışır, kendilerine bunu hatırlatmalılar. Psikoloji alanında uzman profesyoneller bile insanlara zarar verebilir, dikkatli olmalı.

Yönetmenler oyunculara karşı dürüst olmalı. Yüreklendirmek için gerçek olmayan şeyler söylememeli. Yoksa uzun vadede inandırıcılıklarını kaybederler.

Yönetmen oyuncu grubunun bir parçası değildir. Yönetmen ile oyuncuların işleri farklıdır. Ama aynı düzlemde çalışmalılar.

Prensip dışındaki konularda yönetmenin rolü karar vermek değil, rehberlik etmektir.

Oyuncular provada birşeyler tartışmak istediklerinde anlatmalarını değil yapmalarını isterim.

Bir oyuncu bir şey göstermek istiyorsa asla engellenmemeli.

Yaklaşık iki haftada bir, konuşma seansı düzenlerim. Herkes yapımın ne yöne gittiği hakkında bir fikir sahibi mi? Netleştirmek gereken bir şey var mı?

Yönetmen her şeyi bilmek zorunda değil.

Perdelerin arasında ya da oyundan hemen sonra oyuncuların adrenalini yüksek olur. Hassas ve yorgun olurlar. Yönetmen oyun ile ilgili yönlendirici notlarını oyunculara anlatmayı başka bir zamana bırakmalı.

Yönetmen bir oyuncuya bir şey söylemek için doğru zamanı beklemeli. Her şeyi aklına geldiği anda söylemesi gerekmez.

Yetkin oyuncular birşeyleri yapar. İyi oyuncular birşeylerin olmasına izin verir.

Oyuncular insanlığımızın temsilcileridir.

Oyunculuk ilham verici, besleyici bir şey. Ortak insanlık deneyimimizi her türlü insanla paylaşmak, aramızdaki anlayışın bir temsilcisi olmak, zaman ve mekanda bizi birbirimize yaklaştırmak bana hayatta soylu bir amaç gibi görünüyor.