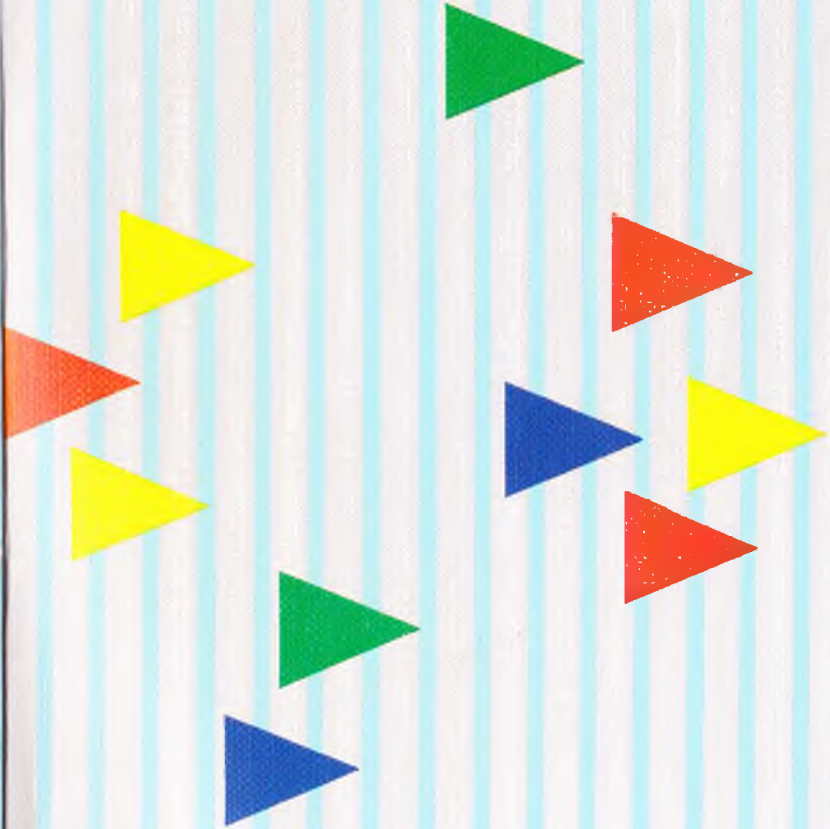


ÖZDEMİR NUTKU SAHNE BİLGİSİ

SAHNE BİLGİSİ 2 Ö.NUTKU



KABALCI
YAYINEVİ

K
KABALCI

ÖZDEMİR NUTKU



SAHNE BİLGİSİ

KABALCI YAYINLARI : 2
BİLGİ DİZİSİ 1

Üçüncü basım : KABALCI YAYINEVİ - Ağustos 1989

Kapak düzeni : Necati ABACI



Kapak filmleri : Ebru Grafik



Kapak baskısı : Çetin Ofset



Dizgi-baskı : Tuba Matbaası,



Cilt : Esra Mücellithanesi.

ÖZDEMİR NUTKU

**SAHNE
BİLGİSİ**


KABALCI YAYINEVİ
İSTANBUL

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	9
GİRİŞ	
Okullarda Tiyatronun Önemi	13
Orta Öğretim Öncesi Tiyatro Uygulaması Üzerine	16
I. TİYATRO SANATININ ÖZELLİKLERİ	
Tiyatronun Kendine Özgü Kuralları	29
Tiyatronun İçeriği Ve İşlevi	35
Tiyatro Sanatı ile Dram Sanatı	39
Oyunun Yapısı	42
II. ÖN ÇALIŞMA	
Oyun Seçimi	55
Oyunun Yorumlanması	58
Budama	76
Çalışma Metni	80
III. SAHNE	
Sahne-Seyirci İlişkisi	84
Sahnenin İşlevsel Kesimleri	87
Sahnenin Coğrafyası	93
IV. HAZIRLIK EVRESİ	
Oyuncu Seçimi ve Rol Dağıtımı	95
Çalışmaların Tasarlanması	101
Uygulama Çalışmaları	108
	5

V. OYUNCU

Oyunculukta Temel İlkeler	118
Özel Sorunlar	138
Hareket	144
Hareketler Yoluyla Yorum	150
Fiziksel Değerlendirme	152
Karakteri Ortaya Çıkarma	161

VI. SAHNE KONUŞMASI

Sahne Konuşmasının Önemi	169
Ses Duyarlılığı	170
Solunum	171
Ses Niteliği	175
Söyleyiş ve Boğumlanma	184
Sesi Fırlatma	187

VII. OYUN DÜZENİNDE İLKELER VE YÖNTEMLER

Tasarım	194
Görsel Yorum	214
Hareket Yapımı	221
Hız, Tartım ve Zamanlama	233
Sözsüz Oyunla Anlatım	241

VIII. ORTADA OYUN DÜZENİ

Oyuncu ile Seyirci	255
Plastik Özellikler	259
Oyun Düzeni	265
Teknik Özellikler	269

IX. DEKOR

Aranılacak Özellikler	276
Dekor Vurgusu	279
Algısal Değerler	283
Panolar	288
Yükselteler	290
Perdelerle Ortaya Çıkarılan Sahneler	290

X. IŞIKLAMA

Güzelduyusal Açından Işıklama	303
Işıklama Tekniği	307
Aydınlatma Aygıtları	311
Karartıcılar	321
Amatörlerin Yapabilecekleri Aydınlatma Aygıtları	327

XI. GİYSİ VE MAKYAJ

Giysi ve Makyaj İlişkisi	333
Giysi ve Makyajın İşlevleri	333
Giysilerin Hazırlanması	334
Makyaj Gereçleri	336
Makyaj Yapımı	342
Düz Genç Makyajı	347
Karakter Makyajı	352

XII. SAHNE ETMENLERİ, MÜZİĞİ VE DONATIMLIĞI

Görsel ve İşitsel Sahne Etmenleri	363
Görsel Araçlar ve Gereçler	365
İşitsel Araçlar ve Gereçler	375
Oyun Müziği	385
Donatımlık	387

SONUÇ 389

EK, OYUNCULUK VE OYUN DÜZENİ ALIŞTIRMALARI

Oyunculuk Alıştırmaları	391
Sahne Konuşmaları Alıştırmaları	429
Oyun Düzeni Alıştırmaları	437

KAYNAKÇA 446

ÜÇÜNCÜ BASIMA ÖNSÖZ

1979 yılında, Kültür Bakanlığı tarafından bana ısmarlanan *Sahne Bilgisi'nin* ilginç bir öyküsü var. Kültür Bakanlığı, orta öğretimdeki öğretmenlere ve özenci, genç tiyatroculara yararlı olabilecek, tiyatro uygulamasına ilişkin bir el kitabı istemişti benden. O sırada, başka bir araştırmam üzerindeki çalıştırmamı yoğunlaştırmış olmama karşın, böyle bir kitabın gerçekten yararlı olabileceğini düşünerek elimdeki bütün işleri bırakmış bu kitabı yazmıştım. Kitap kurullardan geçti olumlu rapor alarak onbeş bin tane bastırılması karar altına alındı. Hemen basımevine verildi. Ancak bu arada hükümet değişince, kitabın baskısı bine indirildi ve üzerinde hiç düzeltme yapamadığım bu benim dışımda basılan kitap sessiz sedasız basılıp depoya kaldırıldı. Basıldığını ve depoya kaldırıldığını sonra öğrendim. Devlet hazinesinden bu kitaba ne kadar para harcandı bilemiyorum, ama bu kitabın hiçbir nedene dayanmadan depoya kaldırılmasının devlet hazinesini zarara soktuğu kesin. Yeni bir hükümet değişikliğinde depodan çıkarılıp satışa sunulan kitap bir hafta içinde tükendi ve gereken yayıncılığa ulaşmadı. İzlem Yayınları sahibi sayın S. Günay Akarsu ilgilenmeseydi bu kitap belki de gün ışığına çıkmıyacaktı. Şimdi bu ikinci baskı tükendiğinden üçüncü baskıyı da Sabri Kabalcı gerçekleştirdi.

Bu kitabı, özenci tiyatroculara, öğrencilere ve onların tiyatro sevgisini ateşliyecek öğretmenlere küçük bir katkıda bulunsun diye yazdım. 1974 yılında, yalnızca yönetmen açısından sahne estetiğini ve tekniğini ele alan bir kitap hazırlamıştım. Bu kitap üniversitelerin ve yüksek okulla-

rın tiyatro bölümlerinin el kitabı oldu. Ancak yurdun dört bir yanındaki özenciler ve tiyatroyla ilgilenen öğrenciler için daha geniş kapsamlı, onların olanaklarını ve koşullarını dikkate alan sahneye ilişkin çeşitli bilgileri içeren bir kitaba gereksinim vardı. Uzun yıllardır yurdun çeşitli köşelerinden bana gelen mektuplardan böyle bir kitabın nekadar gerektiğini biliyor, ama elim değil de yazamıyordum. Dostların da yüreklendirmesiyle, tiyatrodaki uzun yıllara uzanan deneylerimi ve çalışmalarımı özetlemeyi kendime görev bildim.

Uzun yıllar Almanya'da ünlü tiyatro yönetmeni Heinz Hilpert'in yanında, onun yardımcılarından biri olarak çalışmam ve orada bir iki oyun sahneye koymam, yüksek öğretim düzeyindeki tiyatro eğitimi dışında, bana büyük katkısı olan bir deneyimler dizisi sağladı. Sonraki yıllarda, Lee Strasberg'in «Actor's Studio»sunda, Joseph Chaikin'in «Open Theatre» çalışmalarında, Viola Spolin'in oyunculuk atölyesinde, «Carnegie Institute of Technology» de Lewis Carra ile bulunduğum sahne deneylerinde, tiyatronun uygulanma alanı benim için daha da genişledi. 1964'te Ankara Üniversitesi'nde Tiyatro Enstitüsü kurulmadan önce ve kurulduktan sonra zaman yitirmeden orada bir tiyatro laboratuvarı kurmakla işe başladım. Şimdi de bu çabamı 1976'da Ege Üniversitesi'nde, kurduğum Tiyatro Bölümü'nde daha geniş kapsamlı bir çalışmada sürdürdüremeye çalışıyorum... Ve her yeni çalışmada yeni şeyler görüyor, tiyatronun uçsuz bucaksız anlatım olanakları içinde her gün yeni dünyalar bulmak için çabalıyorum.

Bu kitaptaki sonuçların büyük bir bölümü bu çalışmaların ürünüdür. Ancak Alexander Dean, Lewis Carra, Viola Spolin, Grotowski, Brecht ve Nelms gibi, ustalardan da yararlanmanın sağlayacağı katkıları düşünerek, onların bu konudaki deneylerinin sonuçlarını; bu çalışmanın kapsamına almayı doğru buldum.

Bu kitaptaki her konu için ciltlerle kitap yazılabilir. Ancak buradaki hedef kuramsal ya da deneysel açıdan geniş kapsamlı bir yapıt hazırlamak değildir. Tiyatro özenci-

lerinin ve orta öğretimdeki gençlerin tiyatroyu kavramalarına yardımcı olmak ve onlara birtakım pratik bilgiler vermektir. Kitabın yapısı gereği herşeyden biraz, ama bu «biraz»ın temel ilkeleri sözkonusuydu. Burada bunu sağlamayı düşündüm. Bunu yapıp yapmadığıma, bu kitaptaki bilgileri uygulamaya götürecekteler karar vereceklerdir.

Kitap oniki bölümdür. Tiyatro sanatının özellikleri, uygulamada ön çalışma yöntemi, sahne çalışmaları, oyunculuk ilkeleri ve sahne konuşması ele alınmaktadır.

VII. Bölümden itibaren de, oyun düzeninde ilkeler ve yöntemler, ortada oyun düzeni dekor, ışıklama, giysi, makaj ve işitsel, görsel sahne etmenleri ve müziği bulunmaktadır. Bu cildin sonuna da tiyatro yönetmenliğine ilişkin oyun düzeni alıştırmaları eklenmiştir.

Bu kitabın üçüncü basımını büyük bir anlayış ve özveriyle gerçekleştiren sayın Sabri Kabalcı'ya, çizimleri yapan öğrencim Adnan Öngün'e ve bu kitabın baskısında emeği olan herkese teşekkür etmeyi bir borç sayarım.

Ö. N.

GİRİŞ

OKULLARDA TİYATRONUN ÖNEMİ

İnsanları birbirine karşı sorumlu olan toplum uygar toplumdur. Dayanışması olmayan, birbirine olan sorumluluğunu bilmeyen insan toplumu ise toplum değil, yığındır. Sağlam bir toplum yapısına kavuşmanın çeşitli kuralları vardır: Bu ekonomik kurallardan ruhbilimsel kurallara dek uzanır. Ancak tüm bu kuralların kaynağında, birlikte yaşayan insanların kültürel yaşamlarını sağlam temeller üzerine oturtmuş olmaları vardır. Toplum olarak kültür birikimi ile çağdaş bireşimi bulmak, kültür yaşamını yurdun her yanında eşitlikle paylaşmak, köklü kültür birikiminden yeni birikimlere doğru uzanmak, toplumu yaralayan kültür boşluklarından, kopukluklarından uzaklaştırır insanları. Toplumun yarınını güvenceye almak istiyorsak işe çocuklarımızdan başlamamız gerekiyor.

Kültürel gelişmeyi sağlayan gizilgüçlerden biri tiyatrodur; öyle ki sanatsal yaratıyı en etkin biçimde topluma aktaran bir araç durumundadır. Tiyatro uyarı görevini yaptığı kadar, toplumu ortak karmaşalarından (komplekslerinden) arındırır, onlara gerçek düşünce erkini, özgürlüğünü sağlar. Devletin kültür izlencesi kapsamında yer alması gereken en önemli girişimi, yetişme çağında olan gençleri tiyatro eyleminin içine sokmaktır. Bir yaşam bilimi ve toplum sanatı olan tiyatro, halkın önüne bir sonuç olarak çıkar. Ne var ki, tiyatronun bir sonuç olması yanı sıra araç olma niteliği de vardır. Tiyatronun sonuç oluşu onun sanatsal bütünlüğünü, araç oluşu ise eğitimsel gücünü ışığa çıkartır. Okullarda tiyatro çalışmalarının yararı çoktur. Bunların arasında şunlar vurgulanabilir :

I. Tiyatro Çalışmalarının Bireyler İçin Eğitici ve Yetiştirici Yönü :

1 — Katılanlara :

- a) Dayanışmayı öğretir;
- b) Toplum yaşamı için gerekli olan sorumluluk duygusunu sağlar;
- c) Toplumun kişiliği ezmesini önler;
- ç) Düşünceyi eyleme sokma yeteneğini geliştirir;
- d) Düşünerek, yorumlayarak okumayı öğretir;
- e) Topluluk içinde konuşmayı öğretir;
- f) Dil kaygusunu, doğru ve güzel konuşmayı sağlar;
- g) Kızla erkeğin birlikte çalışmasıyla cinsel sağlıksızlığı, tutarsızlığı ve ölçsüzlüğü önler, doğal olanı gösterir;
- h) Çocuğun elini, kolunu kullanmasını denetim altına alır;
 - 1) Çeşitli sanat dallarıyla ilgiyi sağlar;
 - i) Ve güzelduyusal algılama yeteneğini geliştirir.

2 — Seyredenlere :

- a) Toplumun bir üyesi olarak özeni aşılır;
- b) Kamu bilincini sağlar;
- c) Sorunlar üzerinde düşünmeyi, yargılamayı öğretir;
- ç) Sanatsal yaratımın geliştirici, değiştirici gücünü gösterir;
- d) Ve insanı çok yakından tanıtır.

II. Tiyatro Çalışmalarının Toplum İçin Yararlı Olan Yanı, Yurt Düzeyinde, Birikimci ve Yaratıcı Kültür Yaşamını Varetmedeki Nitelikleridir :

- a) Toplumun ortak karmaşalarına (komplekslerine) saldırır, onun ruh sağlığına etkin olarak sağlıklı olanı gösterir :
- b) Ulusal kimliği pekiştirir;
- c) Toplumunu bilinçlendirir, sorunlara nesnel gözle bakılmasını sağlar;
- ç) Düşünce erkini ve özgürlüğünü öğretir;
- d) Toplumun aşama yapmasındaki süreyi kısaltır;
- e) Toplum duyarlılığını arttırır;

- f) Toplumun ortak bir gzelduyusal dzeye ıkarır;
- g) Birey-toplum iliřkilerinin kkenine iner;
- h) Ve toplumun kltr birikimini yansıtıęı oranda, bu birikimin zenginleřmesine aracı olur.

aędař Trk kltrn yaratmada, yaymada, anlama ve anlatmada, bir lkeye yararlı olacak organlar yetiřtirmede okullarda yapılacak tiyatro alıřmaları nemlidir. Yukarda zetlemiř olduęum dřncelerde izledięi gibi, tiyatronun eęitim gren ğrencilere eęitsel aıdan byk yararı olduęu bir gerektir. Ne var ki, bugne deęin tiyatronun nemi, gerektięi lde anlařılmadıęı iin eęitim dzeyindeki ocuklara da yararlı bir duruma getirilmemiřtir. Tiyatro deyince, kuru, ruhsuz ve renksiz bir biimde birka yazarın adı ve oyunları ocukların kafalarına akılmaya alıřılmıřtır. Bu stnkr, bilinsiz ve sorumsuz tutum yznden ortaęretimden gelen ocukların byk bir oęunluęu tiyatronun yapıcı, eęitici ve yaratıcı iřlevinden habersiz niversitelere girmiřlerdir. Bunların iinde, parmakla gsterilecek oranda az sayıdakiler ise, kiřisel ilgileri ile tiyatroya ynelmiřlerdir. Ortaęretimde doęru bir tiyatro izlencesi olmadıęı iin de ocuklarımız, ilerdeki yařamalarına birey ve toplumun yesi olarak hazırlanmamıř, olgunlařmamıř bir biimde atılmıřlar ve bu hamlıkları onların yařamlarının sonuna deęin srmřtir. ocuklarımız, iřblm, birlikte alıřma ilkelerinden genellikle uzakta tutulduklarından, byyp geliřtiklerinde birbirlerine daha bir kuřkuyla, ıkar kollayarak bakmaya bařlarlar. Ayrıca, toplum iinde yařama ve toplum iinde kiřilikli olma durumu da zmlenmemiř, nemli bir sorun olarak durmaktadır. Birakalım tařrayı, bugn byk kentlerimizdeki okullarımızda bile donuk, renksiz bir eęitim ve baskı altında kiřilikleri yok edilmiř genlere sık rastlanmaktadır. Bu siliklik ise lkenin geleceęi aısından dřndrcdr.

ocuklarımızı kk yařlardan bařlayarak ruhsal ve fiziksel ynden gzelduyusal ltlerle hazırlamamız zorunludur. Gzelduyusal lt, geliřtike, olgunlařtike, ocun, sorunlara kaskatı, ilkel bir tutumla girmesini nleye-

cek duyarlılığı sağlar. Önemli olan, gelişen çocuğun her şeyden önce aklını, yüreğini olgunlaştırmaktır.

Daha doğru bir dünya istiyorsak, çocuklarımızın geleceğini güvence altına almayı düşünüyorsak tiyatronun eğitimsel ve toplumsal katkısını aklımızdan çıkarmamalıyız. Tiyatroyu tek tük örneklerle değil, yurt düzeyinde yaygın bir duruma getirmeliyiz. Gereken yaygınlığı ise, tiyatroyu ilkokuldan üniversitenin son sınıfına değin sürdüreceğ bir anlayışı edinmekle sağlayabiliriz.

ORTAÖĞRETİM ÖNCESİ TİYATRO UYGULAMASI ÜZERİNE

Ülkemizde, ilk çocuk tiyatrosunun kuruluşundan bu yana elli dört yıl geçti. O günden bugüne çocuk tiyatrosunun önemi üzerinde sık sık duruldu. Ancak sahne üzerinde çocuklara uygun, çocukların dünyasını, onların düşünce ve duygu yaşamlarını, yaratıcılıklarını, onların paylaşma ve katılma gereksinmelerini sağlayan uygulamalar tek tük görüldü. Bunda çocuk tiyatrosu konusunda bilimsel ve sistematik bir çalışmaya gitmemiş olmanın rolü büyük. Bilimsel ve sistematik çalışma ise tiyatro adamlarının, oyuncuların ve yönetmenlerin, psikologlar ve sosyologlarla işbirliğine girmeleriyle gerçekleşebilir. Çocuk tiyatrosunun nasıl girmeleriyle gerçekleşebilir. Çocuk tiyatrosunun nasıl olması gerektiği ancak böyle bir işbirliği sonucu ortaya çıkabilir kanısındayım. Pedagog, psikolog ve sosyologların bilimsel bulguları, çocuk tiyatrosu ile uğraşacak olan tiyatro adamlarını doğru ve sağlıklı bir yola yöneltecektir. Tiyatro yönetmeni, sanatçısı bu verilerden hareket ederek yaratıcı ve sanatsal olanı ekleyecektir.

Bu konu üzerinde doğru sonuçlara çıkabilmek için önce o konuyu incelemek, sonra da karar vermek gerekir. İnceleme bildiğimiz bir konu üzerinde bile olsa, bizler için yeni bulgulara açıktır. Ünlü sanat tarihçisi Wilenski, sanat eleştirmenini şöyle tanımlar: «*Bir sanat yapıtı üzerinde bize fikir verebilecek tek eleştirmen, sanatcının yönelimini, nedenlerini ve ilkelerini keşfetmiş olan kişidir*». Çocuk ti-

yatrosuna ilişkin doğru sonuçlara çıkabilmemiz için keşfetmemiz gereken üç temel şey YÖNELİM, NEDENLER ve İLKELELER'dir. Çocuk tiyatrosu konusunda bir sonuca gitmeden önce bu üç şeyi bulmuş olmamız zorunludur; bunları bulurken büyük çaba harcayacağımız ve güçlüklerle karşılaşacağımız doğaldır.

Çocukta tiyatronun ilkel biçimi çok erken başlar: Önce *yansılama*, sonra da *deney* ile sürdürülen bu ilkel tiyatro biçimi, önce *hareket*'i sonra da *konusma*'yı kullanır. Bir yaşından sonra çocukta OYUN OYNAMA yönelimi izlenir. Bu oyun oynama, giderek çeşitli biçimlerde kişisel yansılamalara dönüşür. Normal gelişimini sürdüren bir çocukta sevilen kişi çocuğun yanında oldukça *sevinç*, dışarı çıkınca önce *bekleyiş*, sonra da içeri girince yeniden bir *sevinç* vardır. Sevilen kişi beklemenin sınırlarını aşarsa, çocukta kaygıdan güvensizliğe doğru gelişen bir duygu var olur. Böylece normal gelişimini sürdüren çocukta, sevilen kişi, onun yaşamına *birdenbire girer ve birdenbire çıkar*. Başka deyişle, ilkel tiyatro biçimi içinde, çocuk için en yakın kişi birdenbire yaşamın içinde ev dışındadır. Çocuk da deneyimle kendine olan güvenini kazandıkça aynı İÇİNDE ya da DIŞINDA olmanın hilesini kullanır. Bunu da kısmen yansılıyarak, kısmen de yaratışa dayanan bir bulgu olarak getirir. Yürümeye başladı mı kendi dünyası olarak kavradığı oda kapısına kadar koşar, bir an duraksar, ondan sonra da eşiği atlar: Çocuk BİRDENBİRE YAŞAMIN DIŞINA ÇIKMIŞTIR. Çocuk bu hareketleri yaparken, onu, yanında bulunan sevdiği ile paylaşır. Paylaşmazsa içindeki doğal sevinç yok olur. Öyleyse PAYLAŞMA çocukta sağlıklı sonucunu getiren önemli bir öğedir.

Drama sözcüğünün kökenine inersek, «yapmak» ya da «uğraşmak» anlamına geldiğini görürüz. *Drama*, insanın yaşamı boyunca süren bir eylemdir ve insanın kafaca sağlığına bağlıdır. Kısacası, *Drama*, YAŞAMA SANATI'dır. Çocuğun ilkel biçimdeki tiyatrosunun doğru olabilmesi için onun sağlıklı ve doğru bir biçimde büyütülmesi gerekir. Normal olmayan bir çocuğun ilkel tiyatrosu, onun ruhsal

durumunu yansıtacağından, yanlış bir *Drama*'yı ortaya çıkarır.

Çocukta Yuvarlak Biçiminin Önemi :

Çocuk, ayaklanmasının ilk evresinde, hareketlerini hep yuvarlak çizgisel bir oylumda yapar. Ayağa kalkarken denmesini bulmak için dönerek hareket eder; odada yürürken bir yuvarlak çevirerek yönelir. Ayrıca, çocuk oyunlarının birçoğu *daire biçiminde* düzenle oynanır. Anaokulu çocukları için, öğretmenlerini dikkatle izlemelerine yarayan biçim yine yuvarlaktır. Bu az önce sözünü ettiğim *paylaşma* duygusu ile ilintilidir. Çocuk yürürken, yansılarken, bir şeyi bulurken ve oyun oynarken hareket alanı olarak daire biçimini seçer. Çocuğun çevresindeki insanlar, eşyalar, onun yaşamını paylaştığı dünyanın birimleridir. Çocuktaki GÜVEN DUYGUSU PAYLAŞMA İLE VAR OLUR. Daire biçimi, çocuğun bir şeye dikkatini toplamasında önem kazanır. Nitekim, oyunculuk eğitiminin temellerini atan ve bu eğitimin bilimsel yöntemini saptayan büyük tiyatro adamı Stanislavski de, dikkati toplamada kişinin kendinden çevresine doğru genişleyen DİKKAT ÇEMBERLERİ'nden söz etmiştir. Onun yönteminde dikkati toplama çalışması, oyuncunun kendi çevresindeki en kısa çaplı çemberden başlayarak dışa doğru genişletilerek yapılır.

Tanınmış psikolog William Stern, «*her insan, kendini, çevresinde oylumun merkezi varsayar ve bu oylumu adım adım tanır*» der. Tiyatroda da bu oylum, yalnızca algısal açıdan değil, etkilik yönünden de adım adım geliştirilir. Şimdi yukardaki bu veriyi, Dr. Jean Biggar'ın yeni doğmuş bir bebeğin doğası için söylediklerine bağlayalım: «*Bir bakıma, o dünyanın tümüdür. Duyularını kullanmayı öğrendiği zaman kendi ile kendi dışındaki dünyayı ayırt etmeye başlar. O zaman BEN ile BEN'İN DIŞINDAKİ arasında ayırım yapmaya başlar*». Çocuktaki EGO'nun bu yolda geliştiğini yukardaki sözlerden anlıyoruz. Öyleyse, biz önce Dr. Biggar'ın EGO'nun biçimlenmesi, sonra Stern'in «*oylumu adım adım tanıma*» bulgularını, sonra da Stanislavski'nin

«dikkat çemberi» deneyimlerini sırayla alırsak DAİRE BİÇİMİ'nin önemini de genel çizgileri içinde kavramış oluruz.

Bu noktada, çocuk üzerindeki gözlemlerde elde edilen bazı bulguları özetleyerek yineleyelim :

Emekleyen çocuk yuvarlak çizgide hareket ediyor. Ayaklanan çocuk, ayağa kalkarken yuvarlak çiziyor. Yürürken daha geniş bir yuvarlak çizerek yöneliyor. Dans edebilen çocuk hareketlerini daire biçiminde düzenliyor (ükel danslarda da bu biçimi izleriz).

Zamanlama ve Tartım :

Bir yaşından sonra çocukta giderek gelişen bir ZAMANLAMA duygusu var olmaya başlar. Zamanlama duygusu geliştikçe çocukta TARTIM'a olan duyarlılık artar. Tartımdaki yinelenen vurgular çocuğun dikkatini toplar ve çocuğun oyunlarında tartıma dayanan bir düzen fark edilir. Çocuk altı yaşına girdiğinde oldukça iyi bir tartım duygusunu edinmiştir. Bazı şeyleri anlamada, sesleri, hareketleri daha iyi kavramada çocuktaki tartım duygusu yardımcı olur. Ayrıca, çocuğun düzene, dengeye ve uyuma olan eğilimi onu tartımlı seslere ve hareketlere yöneltir.

Oyun :

Çocuklar üzerinde gözlemde bulunanlar, onda gerçekçi ve düşsel oyunun içiçe olduğunu görürler. Çünkü çocuk dış yaşamında birtakım güncel olaylarla karşılaşırken, kendi iç dünyasında da yaşına ve gelişimine göre değişik şeyleri yaşar. Çocuk büyüdükçe, oyunlarında daha gerçekçi ve nesnel olmaya başlar. İki tür oyun vardır, çocuğun yaşamında:

a — *Kişisel oyun* Çocuk hareket ve kişileştirme yoluyla tüm benliğini kullanır. Bu oyuda dans karakteri çocuğun bir yaratısı ya da bir nesneyi yansılması yeteneğidir.

b — *Tasarıma dayanan oyun* : Bunda çocuk daha çok zihnini kullanır; gövdenin katılığı azdır ya da gövde hiç kullanılmaz. Burada çocuk eline aldığı bir nesneye dikkatini toplamıştır ve yoğun bir tasarım süreci içindedir.

Oyun, bir çocuğun *kişisel tartımını bulması* açısından

temel yöntem olduđu için önemlidir. Aynı zamanda, oyun çocuđun *istekleri ve yeteneklerini dengelemede* en dođru aratır. Birlikte oyun ise çocuđun kendi dıřındaki evreye olan iliřkisini geliřtirir. Bu nce onun evresini bilmesini, sonra da evresine olan sorumluluk duygusunu geliřtirir. Bütün bu olanlarda çocuđun evreyle olan iliřkisi çocuđun yapısı oranında İTENDİR. ocuk, PAYLAřMA yanı sıra, bu İTENLİK duygusu iinde gvenini kazanır.

ocuk Tiyatrosu :

Yukarda zetlediklerimin ıřıđında ocuk tiyatrosu oyun dzeni zerinde bazı neriler getirmek istiyorum. Eđitimcilerin, psikologların arařtırmalarından ıkardıđımız sonuta ocuk tiyatrolarının  yař grubu dikkate alınarak dzenlenmesinin dođru olduđu anlařılmaktadır :

- I. Yař Grubu (5 - 7 yařlarındaki ocuklar) — İlkokul ncesi
- II. Yař Grubu (7 - 12 yařlarındaki ocuklar)— İlkokul dnemi
- III. Yař Grubu (12 - 15 yařlarındaki ocuklar) — Ortaokul dnemi

Bu yař gruplarına gre, oyun dzeninde dikkat edilmesi gereken temel noktalara gemeden nce, her  yař grubu iin de nem tařıyan bazı dođruları vurgulamak istiyorum. Bunlar beř noktada zetlenebilir :

1. *ocuk, oyunu paylařmalıdır* : ocuk bir oyunu grmeyi, seyretmeyi deđil bir oyuna katılmayı yeđ tutar; nk ancak o zaman o oyundan haz duyar. ocuklar, yarının yargı verecek seyircisi olabilmek iin, bugn seyirci deđil, bir eřit oyuncu olmak gereksinimi iindedirler. Onlar, bařkalarının yaptıklarına yalnızca bakmakla bırakılırlarsa, sık sık koparlar oyundan. Onlar iin nemli olan kendilerinin bir řeyler yapmasıdır. *Drama*, szck kknde «yapmak» anlamına geliyorsa, ocuk da oyun sırasında bir řeyler yapmak itkisi iindedir. ocuk tiyatrosunda yetenekli ve gl bir oyuncu ya da bařarılı ve dř dnyası zengin bir y-

netmen olmak yeterli değildir. Önemli olan çocuğun kendi dünyasının zenginliği ve yaptığıdır. Tiyatronun gerçek zenginliği çocukların yüreğindedir ve bir yönetmenin oraya dikkat etmesi gerekir. Çocuğun yaşamı, onun dünyası sınıldığından da ince bir dengeye bağlıdır. Çocuk tiyatrosu yönetmeninin bu açıdan çocuğu yakından tanınması ya da bir eğitimci ile birlikte çalışması gerekir.

2. Paylaşmayı sağlayacak oyun düzeni ortada oyundur: Özellikle, 12 yaş öncesi çocuklar için ortada oyun daha sıcak ve yakındır. Çocuğun istediği anda oyuna katılması daha kolaydır. Sanatçının da çocuğu oyuna katması daha doğal ve inandırıcı olur. Önceden de belirttiğim gibi, çocuk, tiyatrodaki seyirci değil, yaratıcı olmak ister. Çünkü az önce değindiğim kişisel ve tasarıma dayanan oyun yoluyla dünyasını yaratmada katkısı olsun ister. Bu açıdan ergenlik çağına dek, başka deyişle her üç yaş grubunun tiyatrosu *ortada oyun düzeni* ile hem yaratıcı, hem eğitici olur. Bu, onun yuvarlak hareket düzenine de uygundur.

3. Çocuk oyunu sahneye koyanlar içten olmalıdır: Bu bir çocuk tiyatrosu yönetmeninin ve oyuncusunun üzerinde titizlikle durması gereken çok önemli bir noktadır. İster eğitilmiş, ister eğitimsiz olsun, çocukların karşısına çakartılan oyunculukta en küçük yapaylık bulunmamalıdır. Çocuklar içten olmayan herhangi bir oynayı anlatamazlarsa bile algırlarlar. Çocukların oyuna dikkatlerini toplayabilmelerindeki birinci ilke, içtenliğin çocuklara aktarılmasıdır.

4. Çocuklar için hareket ve tartımla anlatılan bir şey, sözle anlatılandan daha çekicidir: Başka deyişle, yönetmen tarafından iyi düzenlenmiş bir sözsüz oyun, özellikle küçük yaşta çocukların kavrayışı için daha yardımcıdır. Bunun bir nedeni, çocuğun hareket ve tartımla dikkatini daha iyi toplayabilmesidir. Öyleyse, çocuk tiyatrosundaki oyun düzeninin başarısı söze değil, harekete ve tartıma yönelmekle sağlanabilir.

5. *Çocuk oyunu, çocuğa kendi dünyasını genişletecek ve zenginleştirecek biçimde bir şeyler öğretmelidir* Ancak bu öğretiyi kuru kuruya bir ders gibi değil, çocuğun yaratısına yardımcı olacak renk, çizgi, oyun ve oyuna katılma özellikler içinde getirilmelidir. Bu yönden musiki önemli bir öğedir. Ezgiler ve danslar, çocuğun hareket ve tartım duygusu açısından birer etken olduğu kadar, öğrenim yönünden de yardımcı olur.

1. Yaş Grubu (5 - 7 yaşlarındaki çocuklar) — İlkokul Öncesi :

Büyük seyirciler karşısında tiyatro yönetmenliği yapmış bir sanatçı, çocuk oyunu koyabileceği önyargısını aklından çıkartmalıdır. Kaldı ki bizde tiyatrodan anlamayan kişilerce de sırf para kazanmak hırsıyla çocuk oyunu sahneye konulmaktadır. Çocuk oyunu sahnelemek amatörlerin işi değildir.

Yönetmenin, her şeyden önce, çocuğa yukardan bakan bir tavrı olmamalıdır. Beş ile yedi yaş arasındaki çocukların en önemli özelliği seyretmeye sabırlarının olmayışdır. Seyretmek yerine kendileri oynamak ya da yaratmak isterler. Eğitimcilerle yaptığımız çalışmalara dayanarak bu yaş grubu için, çocuklardan uzaklaştırılmış çerçeve sahne zararlıdır. Az önce de vurguladığım gibi bu yaş grubu için, ortada oyun düzeni zorunludur. Çünkü *çerçeve* sahne ile bu yaştaki çocukların biçime, oyluma, paylaşma ve katkıya, yaratı ve bulguya olan güçlü eğilimleri engellenmiş olur. Onların BEN ile BEN'İN DİŞİNDAKI DÜNYA'yı araştırıp bulmalarındaki kişisel çabaları böylece —iyi niyetle de olsa— yok edilmiş olur. Oysa *ortada oyun*'da hem onların katılmaları kolaylaşır, hem de bu yaştakilerin *daire biçiminde hareket etme güvenceleri* sağlanır.

Oyuncular, çocuklara duygusal bir tavrıyla değil, içten ve sevecenlikle yönelmelidirler. Çünkü çocuklar ancak o zaman oyuna katılabilirler ve özgürce yaratabilirler.

Hareketi ve sözü arka düzeye atabileceği için olabildiğince az aksesuar kullanma yoluna gidilmelidir. Bu yaş

grubundaki çocuklar yalınlıktan hoşlanırlar ve yalın şeyleri severler; örneğin, bir kâğıt şapka onlar için yeterlidir.

Dikkate alınması gereken —ve ne yazık ki hiç üstünde durulmayan— bir nokta da, oyun yerinde az sayıda büyük olması, olanak varsa hiç olmamasıdır. Büyükler çocuklara sürekli olarak karışma eğilimindedirler: Büyüklerin onlara karışması ise onların baskı altına girmeleri anlamındadır. Eğer çocuklarının bulunduğu yerde olmayı isteyen ana babalar varsa, onları çocukların bulunduğu yerden uzağa, örneğin varsa balkona almak doğru olur. Kısacası, büyüklerin çocuklara karışması mutlaka engellenmelidir.

Bu yaş grubundakilere gerçekliği getirirken, bunu katı ve sloganlarla getirmemek doğrudur!

Çocuklar istediğiniz tepkiyi göstermeseler bile, onları ciddiye aldığınızı, onlara hissettirin!

Oyun sırasında bir çocuğa ötekenden daha çok ilgi göstermek yanlıştır. Bir çocuğa daha çok ilgi gösterdiğiniz takdirde, çocukların katılma duyguları ve kendilerine güvenleri azalır.

Bu yaş grubundakiler hareketi seviyorlar diye gereğinden çok hareket yapmak da doğru değildir. Sözelimi, düşünüp kalkarken, yuvarlanıp atlarken çok gürültü yapmayın; çocuklar kendilerinden başkalarının gürültülerini sevmezler. Ölçünün üstünde hareket kadar, çok abartılmış konuşma da çocuğu huzursuz yapar; çünkü onlar doğru konuşabilmenin büyük çabası içindedirler. Abartılı ve yapmacık konuşma —güldürme amacıyla da olsa— bu yaştakiler için ters tepki yapar. Zaten bu yaş grubu için oynanan oyunda hareketler birçok sözcüğün yerini almalıdır.

Bu yaş grubundaki küçükler için oyunu ilginç yapmada çingiraklar, düdükler, trampetler büyük rol oynar.

Bu yaştaki çocuklar için en doğru ve güzel oyun, oyuncuların farketirmeden denetledikleri ve çocukların oynadıkları oyun biçimidir. Sözelimi, yalın ve kısa bir öykü anlatılarak çocuklar oyuna sokulabilirler: «Bir varmış bir yokmuş... Bir zamanlar iyi yürekli bir kuş varmış, vb...» bu anlatıya bir çalgı eşlik edebilir. Eğer yoksa öyküyü anlatan

oyuncu, çocuklara, «Sizler de bu kuşsunuz!» diyebilir. Çocuklardan katılmayanlar varsa, hiç ısrar edilmemesi iyi olur. Ama o kuşu oynamaya katılanlar mutlaka olacaktır. «Bu kuş bir gün uçarken bir kaplumbağaya rastlamış...» Çocuklar kaplumbağa olurlar, vb... Böylece çocukların her biri başrolü oynamaya başlar, doğal olarak birbirinden değişik biçimde: Önemli olan da budur. Oyun alanında hareketlere ya da dansa başlayan çocukların arasında bu işi iyi yapamayan varsa, kesinlikle karışmamalı ve doğrusu gösterilmemelidir; çocuk çok geçmeden bu hareketler içine kendi bulgusunu ve yaratısını koyacaktır.

Bu yaştakilerin tiyatrosu belki büyükler için parlak ve düzgün olmayabilir; ama hep birlikte, kedi başlarına bir ARAŞTIRMA - BULGU - YARATI'ya gitmeleri ile onlar en doğru tiyatro olgusunu sağlayacaklardır.

Bu yaştaki çocuklar için metinli oyunları kullanmak sakıncalıdır. Çünkü metin her an doğaçlamaya gidecek olan oyunculuğun elini kolunu bağlar ve giderek yapay, önceden hazırlanmış ve katı bir biçimde uyulması gereken bir oyunu getirir. Bundan bu yaştaki küçükler hoşlanmazlar. Metinli tiyatrodan olaylar dizisi, konuşmaları ile önceden yazılmış bir oyunu kastediyorum. Metinsiz sözü de senaryosuz anlamında anlaşılmalıdır. Çocukların katkısını sağlayabilmek için bir senaryonun hazırlanması doğaldır.

Çocuklar bir harekete gülüyorlarsa, onu iki kezden çok yinelememek gerekir; çünkü çocuk yaratısındaki tazeliğini yitirir. Çocukların yalnızca hareketlere değil, seslere de —sözlere değil— katılmalarını sağlayabilmelidir. Çocuklar genellikle hareket yaparken ses çıkartmayı severler.

Bütün bunlarda çocuğun fiziksel katkısı sağlanırken *nasıl yapmayı değil, ne yapılacağını* göstermek doğru olur. Kesinlikle karışmamak gerekir: Çocuk oyunlarının bu aşamasında «öyle yapma, böyle yap,» gibi düzeltmeler yanlışır. Çünkü bu karışmalarla çocuğun kendisine güveni yok edilmektedir.. Bu da tiyatronun çocuklara yapmaması gereken önemli bir noktadır.

Bu yaş grubu için tiyatronun en önemli katkısı, HER ÇOCUĞUN DÜNYADAKİ YERİNİ, KENDİNE GÜVENİNİ, BİR ŞEYLER YAPABİLMENİN SEVİNCİNİ ANLAMASIDIR.

II. Yaş Grubu (7 - 12 Arasındaki Çocuklar) — İlkokul Dönemi :

Bu yaşlarda çocukta içten dışa doğru hızlı bir gelişim başlar. Çocuk giderek kendi yaşamını başkalarıyla daha yoğun paylaşmaya başlar. Yine bu yaşlarda topluluk duygusu ya da bir arada oluşum duyarlığı artar ve çocuğun çevresine olan çabaları genişler. Başkalarıyla olan ilişkilerinde daha kesindir; çocuk bir tek hareketinden dolayı bir arkadaşını bırakabilir ya da sevebilir. Bu onun kendi kişiliği ile toplum arasında bilinçli bir ilişkinin doğması anlamındadır. Çocuk toplumun bir parçası olduğunu algılamaya başlamıştır.

Bu yaştaki çocukların öğrenmeye ve her şey üzerinde soru sormaya büyük eğilimleri vardır. Çocuk, bu yaşlarda, öğrendiklerinin birikimiyle çok daha geniş çapta yaratılabileceğine gider. Onun için, *bu yaş grubundaki çocukların tiyatrosu onun dışa açılmasına temel araçtır*. Bu yaştakileri yetiştirmede baş görev onlarda güven ve dostluk duyguları ise çocukta öğrenmeyi bir haz durumuna getirir; bu haz duygusunu, dostluğu ve doğruları onlara verecek olan da tiyatrodur.

Ancak bu yaş grubunun tiyatrosu da tepeden inme, aşılama tiyatro olmamalıdır. Bu yaştakilerin tiyatrosunun en büyük özelliği de ARAYIŞ ve BULGU işlemiyle ortaya çıkar. Hem de bu kez daha bilgili, daha genişlemesine bir arayış bulgu - yaratı söz konusudur.

Oyun akıllıca kurulmuş olmalıdır. Çocuk bu akıllıca kurulmuş oyunun karşısında akıllıca bir şeyler söyleyebilmeli ve düşünerek tepki gösterebilmelidir. Bu yaştaki çocukları tiyatrodaki doyunluğa ulaştıracak olan da budur. Bunları gerçekleştirebilmek için ses ve müzik daha sık kullanılmalıdır. Çünkü bu yaştaki çocukların sese ve müziğe olan denetimleri artmış, ayrıca kendileri melodileri söy-

leme yetisini elde etmişlerdir. Bunlarla birlikte onların dik-katlerini toplamaları da daha çabuktur; birdenbire gelen bir gong, bir boru sesi onları bir konuya ya da sahneye çekmek için yeterlidir. Ünlü çocuk tiyatroları yönetmeni Stage in dediği gibi, «yaratı, bir sessizlik sonrası gelir». Ve bu sessizlik, seslerle, musikiyle var edilir, çünkü çocuğun dikkati ses ve melodilerle daha da artar.

Bu yaştaki çocuklar *içtenlikle* gelecek şeylerde güzel hareketleri, doğurgan düşünceleri, ilginç görünüşleri, daha geniş bir yuvarlak alanda kendilerine yakın ve kendilerinin içinde buldukları bir oyunu ararlar. Bu yaşta-kiler için de çerçeve sahne içindeki oyun sakıncalıdır. Çocuk bu aşamada daha da çok katılmak ve bir şeyler yapmak eğilimindedir. Çünkü her yönden, eskisinden daha çeşitli, daha renkli ve daha akıllıca şeyler yapabilmektedir. Bu yaşlarda çocukların tartım, denge uyum yetileri daha artmış olduğundan sahnede tartıma, dengeye ve uyuma önem vermek zorunludur. Çünkü onlar tartımlı ve uyumlu bir şeyden etkilenirler. Tartım ve denge onların oyuna katılmalarında büyük rol oynar.

Bu aşamada yarım maskeler, ürkütücü olmayan giysiler kullanılabilir. Ancak korku verici hayvanlar, doğa - üstü yaratıklar da o ölçüde yanlış ve zararlıdır. Bu aşamada da, büyükleri, olabildiği kadar, çocuklara karışmaktan uzak tutmak doğru olur.

III. Yaş Grubu (12 - 15 Yaşlarındaki Çocuklar) — Ortaokul Dönemi :

Bu yaş grubu ile METİNLİ OYUN ve ÇERÇEVE SAHNE kullanılabilir. Bu aşamada tiyatro, çocuk ile büyük tiyatrosu arasındaki köprüdür. Ancak yine de bir çocuk tiyatrosudur. Daha zengin, daha yetkin, daha ustaca ortaya çıkartılmış bir tiyatro... Bu yaş grubu için de ortada oyun düzeni yeğ tutulabilir. Ne var ki, çocuk uzaklaştırılmış çerçeve sahneye de ilgi duymaya başlar. Çünkü daha çok iç dünyasına çekilmiş, çevresini incelemektedir. Çevresinde olan bitene karşı eleştirel bir tavrın içine girmiştir. Onun için

de çerçeve sahne, onun bu durumuna uygun bir estetik ortamı sağlayabilir.

Bu yaştakilerin konulara yönelmeleri gerçekçidir. Konuda derinlik, oyunda hareketlilik olmalıdır. Bu aşamada, çocuklar, genellikle geleceğe karşı kuşkuludurlar onun için de güvence ve süreklilik isteğini taşırlar. Bunlar dikkate alınarak, oyunun konusu kesin olmalı ve saydamlaştırılmış bir oyun düzeni ile gerçekleştirilmelidir. Belirgin olmayan, bulanık şeyler bu yaş grubdakileri rahatsız eder. (Burada genel kapsamı içinde ele alıyorum; elbette, bu yaş gruplarının gelişiminde doğal ve toplumsal çevreler birer et-kendir) Oyun çe.çeve sahnede oynanıyorsa, mutlaka çerçeve-den taşıp çocukların arasına girmelidir. Çünkü bu yaş-taki çocuklar katılma duygusunu hâlâ yitirmemişlerdir. Bu yaş g.ubundakiler özellikle erginlik çağına girdiklerinden iç yaşamalarında, dış yaşamalarında olduklarından daha ilerdedirler.

Bu aşamada çocuklar çok değişken bir ruh durumu içindedirler, bazen olgun bir insan, bazen de çocukturlar. Olgunluk ve çocukluk arasında gidip gelirler. Bu dönemde karşıtlıklar içinde yaşarlar: Bir bakarsınız güç yüklü, hemen ardından erksiz, bazen mutlu, az sonra mutsuz, güven duygusuyla pırıl pırıl, utangaç ve silik, bir an büyük bir ilgi gösterdiği şeye, hemen ardından sıkıntılı bir biçimde yönelirler. Bu karşıtlıklar birdenbire oluşur. Onun için bu yaş grubunda, sahne üzerindeki karşıtlıklar çekicidir. Işık-gölge, renk, hareket, söz konuşma ve düşünce eylem karşıtlıkları ilginç gelir. Bu aşamada kız çocuklar fantezi görünüşlerden hoşlanırlar; onlarda ilerinin kadını olma özentisi vardır; tıpkı erkek çocuklardaki erkek olma acele-ciliği gibi...

Bu aşamada, sahne üzerine her iki cinsin birlikte olan sahneleri, dansları ve hareketleri ilgi çeken öğelerdir. Ayrıca, bu yaştakiler estetik görünüme önem verirler. Onlara sunulan, doğru olduğu kadar güzel olmalıdır. Sahne üzerindeki oyun *gerçekçi, hareketli, derinlikli ve estetik olmalıdır!* İlk kez bu yaş grubunda tiyatronun sanatsal yanı da

ađır basmaya bařlar. Maske, makyaj, giysi, ışıkla ma 6nemli 6geler durumuna gelir.

Bu yařtaki 6ocuklar her řeyi tartıp 6l6meye ve yargılamaya bařladıkları i6in oyunların i6erikleri de dikkatle se6ilmelidir. Bu yařtakilerde *adalet duygusu* 6n d6zeydedir.

Bu evrede b6y6klerin de aynı tiyatroya gelmeleri pek zararlı deđildir. 66nk6 genellikle 6ocuklar, —eđer 6nceki eđitimlerinde bir aksaklık yoksa— sahnedeki oyuna dikkatlerini toplamayı, ona d6ř6nsel ve kiřisel katkıda bulunmayı 6đrenmiřlerdir artık.

T6m bu oyun d6zenlerinde hi6bir zaman unutulmaması gereken tavır, onlara karřı **İ6TENLİKLE DAVRANMAK**'tir. Oyun d6zeni, oyunculuk ve 6ocukları oyuna katmada hep bu i6tenlik egemen olmalıdır.

I. TİYATRO SANATININ ÖZELLİKLERİ

TİYATRONUN KENDİNE ÖZGÜ KURALLARI

Tiyatroyu anlamada önkoşul tiyatronun kendine özgü kuralları olduğunu bilmektir. Eski anlayışta tiyatro biliminin zaman zaman yazın bilimine katılmış bir şey olduğu sanılırdı; bu anlayış uzun süre çok yanıltıcı bir rol oynamıştır. Oysa tiyatro yaratısı yazınsal kurallardan apayrı, kendine özgü kuralları ve nitelikleri içeren yapıtlarla oluşur. Tiyatronun kaynağında putatapanların törenleri ve oyun vardır; başka deyişle daha yazı ve metin ortada yokken tiyatro bir oyun düzenlemesi içinde ortaya çıkmıştır. Bunun için, tiyatronun niteliklerinden biri metinsiz de var olabilmesidir. Tiyatronun temeli metne dayalı değildir; metin tiyatro olgusu içinde yalnızca birimlerden biridir. Tiyatronun gücünü ve yaratıcı biçimini anlamak için önce bunun bilincinde olmak gereklidir. Tiyatro, metni aşarak, ama yine de ona dayanarak bağımsız yaratıcı öğeleri oyuna getirir, söze can katar, sözü görüntüye, düşüncüyü eyleme sokar. Kısacası, yazınsal öğe, tiyatronun ancak bir parçasıdır.

Tiyatro yapıtı, daha doğarken yazınsal yapıttan ayrılır; çünkü sözcük ve kitap biçimleri içinde saptanmış yazının tek kişinin yaratıcılığı ile ortaya çıkar. Bu kişi dünya görüşünü üslubunu, biçimini ve anlattığı insanları yalnız başına üretir. Oysa tiyatro birliktelik başarısına bağlıdır; çeşitli güçlerin birlikte çalışmasıyla yapıt ortaya çıkarılır. Oyun yazarının dramaturgun, yönetmenin dekor ve giysi sanatçısının ışıklama uzmanının, oyuncunun, ezgileyenlerin dansçıların, çalgıcıların, fısılayıcıların, çağrıcıların ve daha birçoklarının hep birlikte, uyumlu çalışmasıyla tiyat-

ro yapıtı doğar. Ancak bunlar da yetmez, bir tiyatro yapıtının etkisini, katkısını yapabilmesi için seyirciye de gerek sinme vardır. Tiyatronun yaşamı sahneden seyirciye, seyirciden sahneye olan kan dolaşımı ile gerçekleşir. Bunun için de, seyirci topluluğunun yapısı, sahneye koyuş biçimi, oyuncuların özellikleri tiyatronun yaşamasında etkindir. Böylece tiyatro yapıtı yaratıcı özelliğini, her kez yeniden oluşan, çoğu kez hiç de yazınsal olmayan kaynaklardan gelen çeşitli güçlerin içiçe örülmesiyle kazanır. Bir de bunlara, her çağda başka türlü yorumlanmasına karşın, yine aynı kalan yazınsal metinle, her çağda *değişen* tiyatro yapıtı arasında temel kuramlarından gelen bir ayırım eklenebilir.

Tiyatro yapıtının geçici niteliği, tiyatro sanatını her çağa göre yeniden ku mak için ön çalışmalara zorlar kişileri. Sözelimi, Shakespeare'in yapıtları yazınsal değerlendirme açısından aynı kalmasına karşın, tiyatro açısından çağların değişen profiline, sanatçıların yorumuna, güncel sorunlara bağlı olarak değişik ve yeni değerlendirmelere gitmek zordur. Yazın biliminin değerlendirme ilkeleri ile tiyatro biliminin değerlendirme ilkeleri arasındaki bir önemli ayırım, yazın biliminin, yazın yapıtının değeri üzerinde vereceği yargı sırasında, genel olarak zaman aşımını ölçüt olarak kullanmasıdır. Demek ki, burada yüzyılları aşarak gelen sanatın etki gücü önemli olmaktadır. Bu ise, tiyatro açısından değerlendirmede sözkonusu değildir; metin, tiyatro için yalnızca tutuşturucu bir noktadır. Tiyatro sanatı için oyun düzeni, yaratıcı bir sahne dekoru, giysiler, eşyalar ışıklama dili, vb. gereklidir. Bunların her birinin değerlendirme ilkeleri bambaşkadır ve oyun metni bunların çıkış kapılarından biridir. Bir sahne yapıtı yazın tarihçisinin ya da incelemecinin güzelduygusal ölçüleri açısından değerli görülmeyebilir; ama aynı yapıt, tiyatro bilimi alanında, tiyatro sanatının gelişmesinde, sahneye koyuş tekniğinde, oyunculuk sanatında önemli bir yapı değişikliğine olanak tanıdığından değeri çok büyük olabilir.

Yazın bilimi, genellikle, yalnızca tek ulusal özelliği belirtir. Öbür yanda, tiyatro bilimi, dramaturgi çalışmaları ile

dağar arařtırmalarında, metin incelemelerinde sürekli karřılařtırma ile ilerler. Çünkü ulusal tiyatro düşüncesi üstün geldiđi dönemlerde bile, yalnızca kendi ulusunun sahne yapıtlarını oynamak olanaksızdır, yararlı da değildir. Yalnızca kendi ulusunun yapıtları oynansaydı, bu, gözlenimin daralması ve sanatın soysuzlaşması gibi tehlikeleri de getirecektir. Tiyatro sanatının en önemli özelliklerinden biri *her yeni olana açık olmasıdır*. Tiyatro, yaşam biçimini ve ulusları birbirine bağlayan gücünü işte bu esnekliğinden alır. Tiyatro sanatının dil ile kültür sınırları ötesinden yaptığı bu alışverişte, tüm yönleriyle aynı ölçüde, geniş, karşılařtırılmalı ve genel bir bakış açısı zorunludur.

Tiyatro biliminin deđerlendirilmesine yarayan dört temel sorun ve arařtırma alanı vardır: 1 — Özü arařtırma, 2 — Uygulama Tarihi, 3 — Etki Tarihi, 4 — Tiyatronun Yaşam Görevi.

1 — Özü Arařtırma :

Tiyatro bilimi bir yaşam bilimidir, bir toplum sanatıdır; çünkü kaynađı hep geliřerek ileri giden yaşam olgusudur. İşte bunun için de tiyatro biliminin özü arařtırması zorunludur. Bu; tiyatro olgusunun insan varlığında ne demek olduđu sorununu açıklar. Tiyatro biliminin özü arařtırmada ikili bir yaratma olayı vardır. Burada söz konusu edilen, belli bir tiyatro olayını göstermek, tanımlamak, sınırlarını çizmek ve olayın aynı kalan nedenlerine uzanmaktır. Tiyatronun, insan varlığında, ayna olma görevi karşısında, simge ve yaşam görevi birbirine aykırı iki güç olarak görülür. Tiyatro biliminin özü arařtırması demek, tiyatro dünyasının durmadan yeniden beliren görünüş biçimleri, seyircinin, eleřtirmenin, tiyatro örgütünün temel biçimleri ve var olma kuralları açısından röntgen gözüyle arařtırma yapmak demektir, çünkü ancak bu yoldan yapılanların başarılı olup olmadıđı, insanların kültür yaşamlarını ortasındaki tiyatro sanatının anlamı ve varoluşun ana nedeni kavranabilir.

Başka deyişle sahne sanatı tarihi; ilk bakışta yalnızca düşünce ve kültür tarihinin bir bölümü olarak kabul edilebilir. Kendine özgü kuralları içinde, ayrı bir bölüm olarak süregelen öz görevinden bırakıldığında da, düşünce ve kültür tarihi, durmadan değişen biçimlere uyarak, çağların profil değişimi, düşünce ve yaşam biçimleri, üslup ve konuşmaları, dinsel, siyasal ve toplumsal yazgılarıyla sıkı sıklıya bağlıdır. Çağımızda, ulusların her çeşit sanat çalışmaları nasıl dönemin düşünsel, siyasal ve toplumsal gelişmeleri ile dokunuyorsa, tiyatro yapıtı da, çağının niteliği ile ulusların düşünsel, siyasal ve toplumsal gelişmelerine koşut bir biçimde değişir.

Anılmaya değer bir oyuncunun, yönetmenin ya da sahne sanatçısının çalışmaları ve yaşamını, bir oyun yazarının sahne sanatçıları ile olan sanatsal ilişkilerini yazmak, çağların gelişimi içinde tiyatronun tarihsel görünümünü aydınlığa çıkarır; çünkü bu monografiler de, kişiliklerin oluşumunda, onların yaşamlarındaki çalışmalarında, geleneksel olanla yeni kazanılan değişik özellikler yansır.

Bir sahne yapıtının, belli bir oyun türünün ya da oyun yazarlığının tarihi, çeşitli akımları, bu akımların düşünce ve yaşam biçimlerini bize iletir. Dramaturginin, oyun sanatının, oyun düzeninin, sahne dekorunun, giysileri ve sahne tekniğinin tarihleri, tiyatronun çeşitli öğeleriyle ilintili olarak ayrıntılı kesitleri belirtir. Üstelik, bunlar tiyatro yaşamının kaynağını ve görünümü kesinleştirmesine kanıtlar sağlar.

Oyun seçimi tarihi, bağımsız ve çok niteliklidir; bu araştırma alanı düşünce tarihinin depremçizisel (sismografik) bir bölümü olarak izlenir. Bu araştırmalarda ulusların siyasal ve toplumsal kesitleri görüldüğü oranda, halkların kültür ve siyasal bağımsızlık eylemleri de saydamlaşır.

Ayrıca çeşitli amaca hizmet eden oda tiyatroları, büyük tiyatrolar, açık hava tiyatroları, çevreli ve gezici tiyatrolar, yapılarına özgü uygulama biçimleriyle kültürel - toplumsal zorunlukları gün ışığına çıkarır.

Oyuncuların, oyunculuk yöntemlerinin, rol yapımlarının, halk sanatçılarının araştırılmaları ise her şeyden önce dünya tiyatrosunun çeşitli evrelerini ortaya çıkarır. Yönetmenlerin çalışmaları, ışıklamanın gelişimi, sahne eşyalarının kullanımı, sahne makinelerinin ve elektronik aygıtların işlevi uygulama tarihi açısından önem taşır. İşte bunların tümü, bu birlikte var edilen sanat olgusunu ortaya çıkaranların toplumsal durumlarıyla düşünce ve üslup tarihi arasındaki ulusların yaşamlarını biçimlendiren ilişkiyi ortaya çıkarır. Bu da tiyatronun uygulama başarısını, ulusların yaşamlarını biçimlendiren etken olarak kabul ettirir; başka deyişle, ulusların varlıklarını ve dönemlerdeki kültür durumlarını, tiyatro yapıtlarının özelliklerinde gösterir.

3 ve 4 — *Etki Tarihi ve Yaşam Görevi :*

Uygulama tarihiyle, tiyatro evreninin yalnızca bir yarı yuvarlağına değinilmiş oluyor. Bunun yanında öteki yarı yuvarlak da ayrı bir değer taşıyor: Seyirciyi kapsayan etki tarihinden söz etmek istiyorum. Tiyatro, seyirci dediğimiz insanlarla, çoğu sanat dallarından daha yoğun bir ilişki kurar. Sahnedeki tiyatro olayı aynı anda seyirci tarafından da yaşanır. Tek başına okumak ya da tek başına bir resmi yaşamının yerlerine, tiyatrodaki seyirci, bir törendeymiş gibi, hep birlikte yaşar ve etkilenir. İşte bunun için seyirci tarihi, uygulama tarihi kadar gereklidir.

Oyuncu - seyirci bileşkeni ile tiyatronun en üstün özelliğini, başka deyişle yaşayan organizmalar ilişkisini bulmuş oluruz. Tiyatroyu, başka sanatlardan yaptığı alıntılardan arıtınca; onu tüm süslerinden ve göz kamaştırıcı var-sıllığından soyduğumuz anda geriye tiyatronun gizli gücü diyebileceğimiz oyuncu - seyirci devinimi kalmaktadır. Bundan da şu sonuca çıkarız: Tiyatro, oyuncu ile seyirci arasında geçen ve bu alışveriş içinde her ikisini de aşarak evrensel ve ruhsal güç kaynaklarını ortaya çıkartan bir olgudur.

Tiyatro, kendine özgü niteliklerinin yanı sıra, seyircisini toplumsal özellikleri araştırılmadan anlaşılamaz. Ti-

yatro olayı, uygulama başarısı ile etki arasında karşılıklı bir oyun yeni sanatlı bir gösteriye dayandığında seyircinin üzerinde bıraktığı etkiden onun tepkisinden bir şeyler öğrenmek gerekir. Bugüne değin çok az incelenmiş olan etki tarihinin araştırma alanı da, uygulama tarihi ile aynı ölçüde saygı ister. Uygulama ve etki tarihlerinin dengeli bir biçimde incelenmesi, bize ulusların özvarlıkları üzerinde bilgi verir. Bu araştırma alanı uluslararası bir karşılaştırma kapsamına alındığında, tarihsel süreçlerin yaşam kesitleri ışığa çıkar. Görülüyor ki, etki tarihi araştırması, tiyatro için önemli olduğu oranda, bizim tarihsel bakışımızı desteklemesi açısından da önem kazanır.

Uygulama tarihi ile etki tarihi araştırmaları tiyatronun yaşam görevini belirler. Çünkü tiyatro, yalnızca siyasal, ekonomik, toplumsal yönden yaşamın çeşitli etki ve «atmosferi»nin konusu değil, aynı zamanda —birikimle etkisi artarak— bunları hep birlikte hareket ettiren bir etkendir de... Tiyatronun antik ve orta çağların siyasal ve dinsel yaşamına etkisi ortadadır. Tiyatro, Avrupa'daki reformlar sırasında, her iki dinsel ve siyasal alanda, savaşım veren bir etken, Barok çağ devlerinin siyasal güç temsilcisi, Cezvitlerde insan ruhunu istemek için bir din aracı, Barok ve Aydınlanma çağlarının eğitim aracı, Fransız burjuva devriminde bu devrimin sonucu, on sekizinci yüzyıldan yirminci yüzyıla değin, diktatörlüğe karşı olan tüm savaşlarda, toplumsal ve siyasal tartışmalarda, toplumu biçimlendiren bir güç olarak karşımıza çıkar. Tiyatro çeşitli toplumsal ve siyasal birikimleri ateşleyen bir sanattır.

Böyle bir yaşam görevi de, hiçbir zaman yalnızca oynanan yapının metni ile başarılmaz. Oyun düzenindeki vurgular, oyuncuların etkili rol yapımları, dekor, giysi ve ışıklamanın başarısı, tiyatronun yaşam görevini başarıya ulaştıran etkenlerden birkaçıdır. Tiyatronun bu önemli yaşam görevine, uluslararası kurulan köprü olma görevi de girer. Tiyatro, ulusların bir arada yaşamalarında önemli bir kültür aracıdır.

TİYATRONUN İÇERİĞİ VE İŞLEVİ

İnsan yaşamı içinde tiyatro olgusunun yerini doğru bir yolda saptayabilmek için her şeyden önce bu sanat dalının toplumdaki işlevini belirgin bir biçimde ortaya koymak gerekir; çünkü tiyatro bir arada topluca yaşayan insanların, yine topluca katıldıkları bir anlatım aracıdır. Tiyatronun kaynağı, yaşamsal gereksinimleri sağlayan ilkel insanların onları yaşatan, üreten ve geliştiren olgulara, duygulara ve düşüncelere karşı takındıkları tavidir. İkel insanların avladıkları hayvanlar, dalından koparıp yedikleri meyveler, yağmura, taşkına karşı kurdukları evler, ısınmak için kestikleri ağaçlar, suyu geçmek için yaptıkları sallar ağaca tırmanmak için ördükleri sazlar onların doğaya sağladıkları üstünlüğü getirir. Bunun da bilincine varmıştır ilkel insan; bu bilgisini de bazı hareketler yapıp sesler çıkararak değerlendirebilir. Doğanın insan yaşamını sürekli olarak etki altında tutmasına karşı, insan da doğal olanı değiştirerek bir üstünlük sağlama yoluna gider.

Bu üstünlüğün anlatımı ise ilkel insanın birlikte düzenlediği yalın ve yabanıl oyunlarda görülür. Bu ilkel oyunlar giderek daha belirgin ve düzenli bir durum alarak birer tören aşamasına gelmiştir. Böylece, insanın doğa ile ilişkisinde büyü ortaya çıkar. Çeşitli maskeler, giysiler, tartımlı hareketler doğal olanın dışındaki üsluplaştırmayı ve güzel duygusal görünümü getirir.

Bir yandan da, insanoğlunun dinlenmek, vakit, geçirmek eğlenmek ve düşünmek için bulduğu topluca oyunlar, güncel sorunları ve olayları yansıtır. Nasıl doğa ile ilişkisinde insanoğlu büyücünün yönetimine giriyorsa, güncel oyunlarda da, insanoğlu *homo ludens*'in yani «oynayan insan»ın denetimine girer.

Törenselle büyü düzeni, *insanın doğayla ilişkisini* simgelerken, ilkel insanın güncel sorunlarını yansıtan oyunlar da *insanın insanla olan ilişkilerini* var eder. İnanca bağlı törenlerin düzeyindeki özellikler, insan organizmasının çalışma niteliklerine bağımlı olarak var olur; örneğin, insanın soluk alıp vermesi, kan dolaşımı, sinir sistemi, onun gövde-

sel hareketlerini düzenlerken, onun duyguları da (cinsel itki, tat, koku, ışık-renk, dokunma, iştirme), bu gövdesel hareketlere kendine özgü ayrıntıları ve anlatımı sağlayan kaynaklar olur. Bundan da İNSANIN DOĞAYA ÜSTÜNLÜK SAGLAMASINA YARAYAN BÜYÜNÜN ÖZÜ VAR OLUR.

Obür yanda, insanların günlük yaşamlarında sorun olan şeyler, çatışmalar, bulgular, akılla denenilen tüm şeyler insanlar arasındaki güncel olan ilişkileri kapsar. Böylece, güncel olan konular, insanın kendi organizmasının olanakları içinde değerlendirilir. İlkel insan bu konuları yanlışlama yoluyla anlatmaya çalışır. Burada da insanın güncel yaşamını anlatması, KENDİ BİLGİSİNE SAĞLADIĞI ÜSTÜNLÜK SÖZ KONUSUDUR; «homo ludens» yoluyla KONUNUN ÖZÜ VAR OLUR.

Demek ki, ilkel insan topluca ortaya çıkardığı anlatım biçiminde iki kaynaktan hareket etmektedir: Anlatım biçimini düzenleyen KONU, ki *güncel bir olayı yansıtır*; ve bu konunun insanla ilgili BÜYÜ yanı, ki *yaşamın evrensel değerlerini ortaya çıkarır*. Ünlü kültür tarihçisi Ernst Fischer şöyle der: «(...) özündeki büyüden yoksun oldu mu, sanat sanata olmaktan çıkar. Gelişiminin bütün dönemlerinde, ağır başlıyken de, eğlendiriciyken de, inandırırken de, abartırken de, anlamlıyken de, anlamsızken de, düşleri işlerken de büyü'nün her zaman payı olmuştur sanatta. Sanat insanın dünyayı tanıyıp değiştirebilmesi için gereklidir. Ama salt özünde taşıdığı büyü yüzünden de gereklidir sanat.» Az önce değindiğim tiyatronun kaynağındaki, birbirinden ayrılmayacak iki yönelişin sonucu Fischer'in bu sözlerinde de yankılanmaktadır.

Özetleyelim: İnsan yaşamının evrensel değerlerini ve varoluşun nedenini araştıran BÜYÜ, birinci yöneliştir. Buna EVRENSEL ÖZ deyimini öneriyorum. İkinci yöneliş, anlatım biçimini düzenleyen, düşünce açısını saptayan ve güncel bir sorunu yansıtan KONU'dur. Buna da TARİHSEL ÖZ deyimini öneriyorum.

Tiyatronun kaynağından gelen ve içeriği var eden bu iki özü kısaca açıklamak gerekir. *Evrensel Öz* ile insanın

derinlemesine bir yönelişi vardır: burada, insanın kendi ile ilgili, kendi varoluşunu değerlendiren bir yaşantıyı var eder. Bu düzeyde güzelduygusal, törel ve yapısal özellikleriyle *bi-rey açılmılır*; böylece, başlangıç noktası özel sorunlar olur. Bu derinlemesine yönelişte, seyircinin duygu yoluyla tepkisi sağlanır, seyirci, bu kez sezgi ve algılama yoluyla aklı destekler.

Ancak seyircinin tam olarak etkilenip etkin bir duruma girebilmesi, kendi içinde bir artmaya, çoğalmaya gidebilmesi için bu derinlemesine yönelişin yanı sıra *genelleme-sine* bir yönelişi de yaşaması zorunludur. *Tarihsel Öz*, güncel olma niteliği içinde, topluca yaşayan insanı, o insanın ilişkilerini ve onun daha iyi yaşama olanaklarını araştırır; insanın düşünsel, siyasal, toplumsal ve kültürel çabaları üzerinde incelemeye girer; insanı ve yaşamını tarih boyunca ortaya çıkan değişkenliği, gelecekteki olasılığı içinde göstererek eleştiriye girer. Burada güzelduyusal varoluşun temeli olarak tarihsel gerçek kabul olduğundan, insanı oluşturma durumunda gösterir. Bu düzeyde davranışlar ve olaylar vurgulanır; bunun için de *genel sorunlar* başlangıç noktası olur. Bu genellemesine yönelişte seyircinin akıl yoluyla tepkisi sağlanır. Seyirci, düşünme yargılama ve karar verme olanağını elde eder.

Tiyatronun kaynağından gelen tarihsel ve evrensel özerler, tiyatronun kaynağından bu yana birbiriyle içiçe olan bir sanatsal bütünlüğü kapsar. Bunlardan biri eksik oldu mu, tiyatronun sanatsal tamlığından söz etmek olanaksızdır. Tiyatronun içeriği bunların içiçeliği ve bunların birbirini etkilemesiyle var olur. Öyleyse, ne yalnızca tarihsel gerçeklikten yoksun, düşünmeyi soyutlayan ve yalnızca kabuğun yaldızlanmasıyla ortaya yüzeysel bir sanatsallık; ne de sanat yanı olmayan, büyüü getirmeyen, kuru bir sorunsallık. Tiyatronun içeriğini var eden *Evrensel Öz artı Tarihsel Öz*, sanatsal açıdan yansıtılan güncellik, düşünce-nin tiyatro sanatı içinde seyirciye iletilmesi ile gerçekleştirilir.

Tiyatronun kaynağındaki bu ikili özün sahne uygulama-

ması açısından ele alınması, sahne-seyirci temel sorununa ışık tutacağı oranda, yönetmenin sorumluluğunu da aydınlatır. Yirminci yüzyılın başından II. Dünya Savaşı'na kadar tüm Avrupa'yı etkilemiş olan ünlü Avusturyalı yönetmen Max Reinhardt, tiyatronun görevini şöyle belirtir : *«Ölçümüz, bir yapıtı, oyunu yazanın yaşadığı döneme göre uygulamak değildir. Oyunu, yazıldığı çağa göre değerlendirmek bilge tarihçilerin ve müzelerin aradığı değerlendirmedir. Bizim ölçümüz, bir oyunu kendi çağımız içinde yaşanır duruma getirmektir.»* Çünkü tiyatro, gelişen ve değişen yaşamla birlikte yol aldığından, dünü değil, bu günü yansıtır. Eskiden yazılmış bir yapıtı *«Çağımız için yaşanır duruma getirmek»* tiyatronun içeriği ile yakından ilintili olan önemli bir düşüncedir. Tiyatronun her çağda kendini yenilemesi ve insanoğlunun yaşamına katkıda bulunması *Tarihsel Öz'ün* söz konusu edilmesidir. Bir yapıtın değerlendirilmesi açısından, tiyatronun güncelliği, onun yazına olan kesin ayrımını gösterir; çünkü başta da belirttiğim gibi, tiyatro, yaratıcı özelliğini her kez yeniden oluşan, çoğu kez hiç de yazınsal olmayan kaynaklardan gelen çeşitli güçlerin içiçe görülmesiyle kazanır. Ünlü yönetmen Max Reinhardt, *«geçmişin yerine geleceği kuralım. Bir zamanlar tiyatro alışkanlıklarının sürdüğü yerde, bundan böyle yaşanan, canlı bir tiyatro boy versin,»* demiştir. Geleceği kuracak olan ikili özü kapsayan tiyatrodur. Bu iki özün biresimi tiyatronun içeriğini var ettiği oranda, tiyatronun görevini de saptar. Çağımızın büyük ozanı, tiyatro adamı, ressam, müzisyen ve oyun yazarı Federico Garcia Lorca *Yerma* adlı yapıtının oynadığı gece oyunculara şunları söylemiştir : *Tiyatro, bir ülkenin eğitimi için en yararlı ve en etkin araçlardan biridir; ülkenin yüceltiğini ya da çöktüğünü gösteren bir barometredir. Duyarlılığı olan, doğru yola yöneltilmiş bir tiyatro, halkın duyarlılığını birkaç yıl içinde geliştirebilir; buna karşılık, uçmaya yarayan kanatları katır tırnağına dönüşmüş, yani soysuzlaşmış bir tiyatro tüm ulusu hantallaştırır ve uyuşturur.»*

Bir ülkenin gerçek tiyatrocuları *«katır tırnağına dönüş-*

müş» bir tiyatroyu elbette istemezler. Bu kabuklaşmayı önlemek için «uçmayı sağlayacak kanatları» güçlendirmek tiyatro adamları ve sanatçıları için kaçınılmaz bir sorumluluktur. Lorca aynı konuşmasını şöyle sürdürmüştür: «*Tiyatrosuna yardım etmeyen, onu desteklemeyen bir halk, ölmemişse bile ölüm derecesinde hastadır; halkın dramını, tarihsel ve toplumsal yürek vuruşunu duymayan —ister kahkaha, ister gözyaşlarıyla olsun— onun ruhunun ve görünümünün gerçek rengini yakalayamayan tiyatronun da kendine tiyatro demeye hakkı yoktur : Artık o, boş bir eğlence yeri ya da «zaman öldürmek» denilen o korkunç şeyin tezgâhlandığı bir yer olmaktan başka bir şey olamaz!»*

TIYATRO SANATI İLE DRAM SANATI

Dram ile Tiyatro birbiriyle yakın ilişkisi olan, ama iki ayrı alanı veren kavramlardır. Her ikisinin de kendine özgü kapsamı ve sınırı vardır. Dram sanatı, tiyatro sanatının sınırlarından daha öteye uzanırken, tiyatro sanatı da dram sanatının sınırlarını aşar. Bunun için tiyatro ile dram sanatlarını ayrı bölümlerde kısaca açıklamak gerekli. Tiyatro sanatı bu olgunun görsel - işitsel ve deneysel yanını kapsar; dram sanatı ise tiyatro olgusunun kuramsal ve yazınsal yanını işler.

Tiyatro Sanatı :

Dram sanatının var olabilmesi için tiyatro sanatına gereksinimi vardır; çünkü dram sanatının tamamlanabilmesi, yönetmen, oyuncu, uzman, teknik adam ve seyirci gerektirir. *Dram sanatının yorumlanmasında sonuca varılan yer tiyatro sanatıdır.* Yazarın metni kendi kapsamı içinde tamamlanmış olsa bile, bu metin seyirci önünde oynanmadıkça oyun olarak kabul edilemez. O metnin bir tiyatro yapıtı olabilmesi için seyirci karşısında oynanmış olması zorunludur. Oyun yazarının yazdığı yapıt, bir yaratmanın üstüne başka yaratmalar eklenerek seyirci karşısına çıkarılır. Anlatımın seyirciye aktarılışındaki fabrika çalışması ise oyun yazarının denetimi altında değildir. Tiyatro sanatının öteki sanat dallarına oranla başka bir ayrılığı, oyun yaza-

rının güzelduyusal yaşamını iyi bir yolda yansıtıp yansıtmadığını anlaması için daha çok sayıda kimseye ve uzun bir süreye gereksinimi olmasıdır. Böylece, oyun yazarının, her yaratıcı yoluyla kendi yapıtını düzeltme, daha iyiye götürme olanağı vardır. Doğal olarak bunların tersi de olabilir.

Öbür yanda yapıtın bir yeri seyirci tepkisi ya da algılamasına göre de değiştirilebilir. Başka deyişle tiyatro sanatında, yapıtın alıcısı da yaratıcısına yol gösterebilir. Çünkü seyirci de bir yaratıcıdır. Nitekim, bugün tüm dünyada kullanılan tiyatro sözcüğü de, eski Yunancada «seyir yeri» anlamına gelen *theatron*'dan kaynaklanmaktadır; bu sözcüğün kökeni ise «seyretmek» anlamındaki *theaomai*'dir.

Kitabımızın kapsamı tiyatro sanatı ile ilgili olduğundan, bu konuyu burada kısa keserek dram sanatına geçelim

Dram Sanatı :

Klasik tanımı ile dram sanatı, «bir ya da birkaç kişinin sahneye uygun bir biçimde yazdığı, yazınsal değeri olan bir yapıttır.» Yeterli midir bu tanımlama? Kanımca değildir. Bir yapıtın yazınsal değeri yoksa, sözgelimi tiyatral değeri varsa, bu yapıt «dram sanatı» kapsamına alınmayacak mıdır? Örneğin, Musahipzâde Celâl hiçbir yazınbilimci tarafından önemsenmez, hatta değersiz bulunur; oysa biz tiyatrobilimciler için, Musahipzâde, tiyatrol değeri ve çeşitli açılardan önemi olan bir yazarımızdır. Batı tiyatrosunun Plautus, Goldoni gibi yazarları için de aynı şeyleri söyleyebiliriz. Öyleyse, dram sanatı derken, bunun niteliklerini daha kesin çizgilerle ortaya koymalıyız.

Önce dramatik olan ile olmayanı birbirinden ayırt etmek gerekli. Günlük konuşmada «dramatik» sözcüğü sık sık «coşku verici», «şaşırtıcı» şeylere karşı söylenir. Dramatik olan, *İnsanla ilgili* olan bir duygudur. İnsan yaşamını temel alan ve bu yaşamdaki bir sorunu, bir anı, bir düşüncüyü ya da bir duyguyu ileten bir görünümdür. Dram sanatı, işte bu insanla ilgili şeyi sanatsal bir yaratışla canlandıran üretim işidir.

Drama, eski Yunancada «bir şey yapma» ya da «yapı-

lan bir şey» anlamındadır. Bu sözcüğün başka bir anlamı da «oyynamak»tır. Ancak bugünkü anlamında bu sözcük, yalnızca «herhangi bir kimsenin herhangi bir şey yapması» değil, *belli bir kimsenin, katılanlara, anlamı olan bir şey yapmasıdır*. Dram sanatının ilk klasik temel ilkelerinden birini Aristoteles ortaya koymuştur : «Tragedya yaşamdaki bir olayın ya da hareketin gösterilmesidir.» Başka deyişle dram sanatı, yaşamın kendi değil, ama yaşamın *yansılanmasıdır*, Gerçeğin olduğu gibi gösterilişi değil, gerçeğin belli bir kimsenin yaratış özellikleri ile yansılanmasıdır. Roman yalnızca sözcüklerle, resim çizgi ve renklerle, yontu taş, tunç, çamur, vb. gibi araçlarla yansılır. Oysa dram sanatında yaşamın yansılanması *canlandırma* yoluyla olur. Bu canlandırmada oyuncu yalnızca insan görünümünde değil, hayvan, ağaç, böcek görünümüyle de seyirci önüne çıkar. Ancak bunların tümünde temel olan şey, insan ve insanlığı ilgilendiren şeylerin vurgulanmasıdır. Bu canlandırma işlemi, dans da önemli öğelerden biridir; ayrıca sözsüz oyun, monolog, vb. gibi öğeler de kullanılır. Dram sanatının başka bir asal ilkesi *aksiyon*'dur. Dram sanatı, aksiyon olmadan var olamaz. Bu fiziksel öge de, dram sanatını öteki sanatlardan ayırır : Çünkü bu öge canlı kişiler yoluyla çıkarılır.

Kısacası, dram sanatının birbirinden ayrılamayacak temel öğeleri yansılama, canlandırma ve aksiyon'dur.

Dram sanatı çeşitli açılardan incelenebilir. İncelemede daha çok iki temel yöntem kullanılır : 1 — Yazınsal yönden inceleme, ikiye ayrılır : a) Tür olarak (tragedya, komedy, güldürü, melodram), b) Güzelduyusal akımlar olarak (klasizm, romantizm, simgecilik, gerçekçilik, vb...) Bir de 2 — Biçim yönünden incelenir : Burada oyunun yapısı irdelenir. Olaylar dizisi, kişileştirme, konuşma, örgüsü, vb. gibi tekniklerle ilgili öğeler ele alınır.

Dram sanatı, ayrıca öteki karmaşık sanat dalları gibi, konu seçimi, konuşma türleri, kişilerin yapımı açısından olduğu oranda, siyasal konunun, toplumsal sorun, yazarların özellikleri ve dönemlerin içerikleri yönünden de incelenebilir.

OYUNUN YAPISI

Dram sanatının incelenmesindeki temel yöntemlerden biri bu kitabın kapsamı açısından gerekli. Burada yazınsal inceleme gerekmiyor, ama biçimsel incelemeden biraz söz etmek gerekiyor. Oyun yapısını üç aşamada inceleyebiliriz: Bunlar 1 — Olaylar dizisi, 2 — Kişileştirme ve 3 — Konuşma örgüsü'dür.

1 — Olaylar Dizisi :

Başı ve sonu saptanmış, zincirleme, bir gelişimi içine alan, olayların olasılık ve zorunluk ölçüleri ile geliştiği bütüne olaylar dizisi diyoruz. Buna öykünün düzenlediği doku da diyebiliriz. Ancak bu yazarın amacını belirgin bir duruma getirecek bir düzendir. Olaylar dizisi çeşitli öğelerle ortaya çıkar. Bunların başında «aksiyon» gelir. Olaylar dizisi oyun kişilerini hareketlendirecek olan *aksiyon*'un tabanıdır.

Aksiyon : Yalın anlamı içinde bir değişiklik getirebilen, etki uyandıran düşünce ya da harekettir. Genel anlamı içinde, rüzgârın esmesi de bir harekettir; mağara adamının bir hayvan öldürmesi de. Ancak çeşitli anlamları olan *aksiyon* teriminin oyun yapısı içinde belirleyici bir anlamı vardır. Bir şeyin *aksiyon* olabilmesi için bir nedenden, bir itici güçten gelişmesi gereklidir. Söz gelimi, mağara adamının bir hayvanı öldürmesinde zorunlu nedenler bulunur. Mağara adamı ya korkmuştur, ya acıkmıştır ya da üşümektedir, onun için öldürmüştür hayvanı.

Aksiyon bir sonuçtur; başka deyişle gerekçesi olan bir sonucun hareket olarak görünümüdür. Zorunlu birtakım nedenler ortadaysa bir hareket istediğimiz anlamda *aksiyon*'dur. Hiçbir nedene dayanmayan şey ise *aksiyon* değil, harekettir: çünkü *aksiyon*, önceki durumların zincirleme gelişimiyle ulaşılmış bir sonuçtur.

Tiyatroda, iki temel *aksiyon*'dan söz edebiliriz: *Dış aksiyon* ve *iç aksiyon*. *Dış aksiyon*, fiziksel *aksiyon* ve konuşma *aksiyonu* olarak ikiye ayrılır: *Fiziksel aksiyon*, gövde-

seldir. Sahne üzerinde gerekçesi olan, gövdeyle yapılan hareketlerin tümüdür. *Konuşma aksiyonu*, konuşma ile ortaya çıkan aksiyondur; renkli ve gerilimli konuşmalarla var olur. Oyun daha çok konuşmaların sürüklemesi ile gelişir. Buna bir örnek Melih Cevdet Anday'ın *Mikado'nun Çöpleri*'dir.

İç aksiyonu üç düzeyde izleriz: *Duygusal aksiyon*, bir oyunda duygu yanının devinimi ve etkisi ile gelişir. *Anlamsal aksiyon*, daha çok simgesel oyunlarda, simge gücüyle ilerleyen, çeşitli çatışma ve ilişkilerin simgelerle gösterildiği bir aksiyondur. Buna bir örnek A.Muhip Dranas'ın *Gölgeler* adlı oyunudur. Belçikalı yazar Maurice Maeterlick'in hemen tüm oyunları anlamsal aksiyonla kurulmuştur. *İlişkilerle gelişen aksiyon*, oyun kişilerinin birbiriyle olan ilişki ve çatışmalarıyla ilerleyen aksiyon türüdür. Buna en iyi bir örnek Çekhov'un oyunlarıdır.

Anlaşıldığı gibi, dış aksiyon göze görünen hareketler bütünüdür; iç aksiyon ise seyircinin düşüncelerine, duygularına, kısacası duyarlığına yönelen aksiyon türüdür.

Tema: Bir konunun, bir düşünceyi belirtmek için işlenmesidir. Bir yapıtın ana düşüncesine egemen olan anlamıdır. Ancak çoğu kez ana tema yanı sıra, bir oyunda yan temalar da olabilir. Örneğin, Cahit Atay'ın *Karaların Memetleri* adı altında topladığı üç tek bölümlük oyunda ana ve yan temalar şöyledir: *Ermiş Memet*'te, ana tema din sömürüsü, yan tema Anadolu köylüsünün kurnazlığıdır. *Yanığın Memet*'te ana tema kan davası, yan tema sevgi bağıdır. *Kerpiç Memet*'te ise ana tema Anadolu köylüsünün ekonomik ve toplumsal nedenler yüzünden eşkiyayı efsaneleştirmekten ileri gelen zorunlu romantizmi, yan tema da eşkiyalığı ortaya çıkartan nedenlerdir. Temalar motifler ve simgelerle güçlendirilir. Motiflerin ya da simgelerin çeşitli aşamalarda gelişimi temayı daha belirgin bir duruma getirir. Olaylar dizisi bir oyunun gövdesiyse, tema da onun ruhudur, denilebilir.

Durum: Oyun kişilerin arasındaki ilişkide önemli bir görünüşür. Durum, aksiyona sıkı sıkıya bağlıdır. Tema mut-

laka uygun bir durum üzerine oturtulur. Durumu saptayan oyun yazarı oyunun aksiyonunu başlatabilir. İyi seçilmiş bir durum, iyi başlatılmış bir aksiyonu getirir. Örneğin, Turgut Özakman'ın *Duvarların Öteki*'ndeki durum, hapisten kaçan dört tutuklunun kaçtıktan sonraki durumlarıdır ve oyunun aksiyonu bu durumdan kaynaklanır. Güngör Dilmen'in *Canlı Maymun Lokantası*'nı başka bir örnek olarak alalım. Burada zengin bir Amerikalı karı kocanın Çin'de lokantada canlı maymun beyni yemek istemeleri durum'u ortaya çıkarır. Durum, duraldır; bunu devinime sokan aksiyondur. Yazar, başarılı olmak istiyorsa seçtiği temaya en uygun durumu saptamak zorundadır.

Serim : Oyunun öyküsünü anlaşılabilir yapmak için, genellikle oyunun başlarında verilen ek bilgidir. Ezen serim tüm oyun boyunca da sürebilir. Ustaca yapılan serimde oyun kişileri üzerine olan bilgi farketmeden verilir. Bir oyunda serimi durdurduğumuz an karakter gelişimi de durur. Serim, çoğu kez, kişiler arasındaki çatışmalarla ortaya çıkartılır. Klasik Yunan oyunlarında serim, aynı zamandan gösterinin bölümlerini açıklayan koro tarafından yapılırdı. Epik tiyatrodan ise anlatıcı, ezgiler ve izdüşüm (projeksiyon) yoluyla gerçekleştirilir. Dramatik tiyatrodan oyunun ayrılmaz, organik bir parçası olan serim, Epik tiyatrodan «yabancılaştırma etmeni» ile ayrı bir parça olarak ele alınır. Örneğin, Haldun Taner'in Keşanlı Ali Destanı ile Sermet Çağan'ın Ayak - Bacak Fabrikası'nda serim, konuşmalarla ve ilişkilerle geliştirildiği oranda ezgi ve izdüşüm yoluyla da pekiştirilir.

Düğüm : Genellikle yardımcı bir öğedir. Ancak önemlidir, çünkü oyunun içerik yönünden gelişmesinde yönelişleri belirler. Her düğüm noktası yeni bir yönelişi getirir. Düğümler oyunun gelişimindeki etki güçlerine göre, asal ve yardımcı düğüm noktaları olarak ayrılırlar. Düğümlerle seyircide gerilim sağlanır, bunların çözümleri de seyirciyi rahatlamaya götürür; ve bu gelişim dengeli gerilim -rahatlama evreleri ile sonuçlandırılır. Düğüm noktaları cosku anları olabildiği gibi, ölüm tehlikesinden düşünsel şoka dek

çeşitlilik gösterir. Düğümün yoğunluğu kişilere, duruma ve aksiyona göre değişir. Düğüm ögesi, çatışmalardan, çevrilen dolaplardan değişik anlamdaki gizlerden elde edilebildiği gibi, oyun kişilerinin özellikleriyle de yaratılabilir. Mekanik yoldan düzenlenen düğümü değil de, kişilerin özellikleriyle ortaya çıkabilen düğüm noktaları daha derinlemesine etkiler.

Doruk nokta : Bir oyunun dönüm ya da *değişim* noktasıdır. Kişilerin ön düzeyde olduğu oyunlarda, kişilerin yazgısında olayların öndüzeyde olduğu oyunlarda olayların gelişiminde kesin bir değişim noktasıdır. Zaman zaman bu öge yanlış anlaşılabilir ve oyunun en coşkulu noktası olduğu sanılmıştır. Oysa oyunun en coşku veren noktası doruk nokta değildir. Doruk noktada aksiyon gelişiminin hangi yöne doğru gelişeceği belli olur. Söz gelimi, Melih Cevdet Anday'ın *İçerdekiler*'i doruk nokta saptaması açısından ilginçtir. İlk bakışta bu oyundaki doruk noktanın cinsel baskıyı en yoğun biçimde hisseden tutuklunun karşısında karısı yerine baldızını bulduğu an olduğu sanılabilir. Çünkü karısı için hazırlanmış olan tutuklunun düşündüğü şeyi baldızı karşısına çıkınca yapıp yapmayacağı önemli bir sorundur. Ancak tutuklu, karısı yerine baldızı geldi diye düşündüğünü yapmaktan bu noktada vazgeçmeyecektir. Onun için burası bir değişim anı, yani doruk nokta değildir. Baldızın gelmiş olması oyunun en meraklandırıcı ve heyecan verici sahnesi olabilir, ama doruk nokta değildir. Baldızın gelmiş olması oyunun en meraklandırıcı ve heyecan verici sahnesi olabilir, ama doruk nokta değildir. Burası bir asal düğüm noktasıdır. Bu düğümle çatışma yoğunlaşır, ama baştaki aksiyon yönelişi aynı çizgide sürer. Baldızın soyunmaya başladığı nokta, oyunun doruk noktasıdır; çünkü o anda baştan beri tek şey üzerinde direnen tutuklu, baldızın bu davranışı karşısında etkilenir ve tutkusundan kurtulur. İşte bu noktada baştan beri aynı çizgide gelişen aksiyon, bir yön değiştirir. O noktadan sonra, tutuklu, ters yönde gelişen bir aksiyon içinde kesin bir ruhsal değişime yönelir.

Oyunun özüne uygun olarak bir yapıtın gelişimini sağlayan kişilerin yapısına kişileştirme denir. Kişileştirmeyi iki düzeyde ele almalıyız :

a) Tip ve b) Karakter kişileştirmeleri.

a) *Tip Kişileştirmesi* : Genellemesine ve değerlendirme ile ortaya çıkarılır. Bilinen, genel kalıplara göre işlenen oyun kişilerini kapsar. Bunlarda ruhsal hiçbir gelişme yoktur. Birtakım kalıpların saptanması ile ortaya çıktıklarından, fiziksel hareketler vurgulanarak anlatımları açıklanır. Başka deyişle, bunlar dış davranışlarıyla kendilerini belli ederler. Hiç değişmezler, oyunun başından sonuna dek aynı şeyleri yaparlar. Tip, herkesin tanıdığı ya da kafasında bulunan bir kalıptır. Tip, toplumsal kompleksleri gösterdiği gibi, bireysel kusurları, güçsüzlükleri, yanlışları da vurgular. Tüm bu nitelikleri de genel çizgileri, renkleri ve biçimleri içinde seyirci önüne getirir. Örneğin, Orta Oyunu'nda tipler vardır. Kavuklu, belli kalıpları kapsayan bir kişidir. Pişekâr, Zenne, Matiz, Laz, Kastamonulu, hangi Orta Oyunu senaryosu olursa olsun, hep aynı kalıp nitelikler içinde seyirci önüne çıkarlar. Bunları tanıyan seyirciler, belli durumlarda bu tiplerin nasıl tepki göstereceklerini bilirler. Çoğu güldürülerdeki oyun kişileri tiptir.

b) *Karakter Kişileştirmesi* : Derinlemesine bir değerlendirme ile ortaya çıkarılır. Ruhsal boyutları olan ve oyun içinde ruhsal yönelişler içinde olan bir oyun kişisidir. Tip'in tersine, karakter, kendine özgüdür. Onun için de derinlemesine ve ayrıntılı bir biçimde işlenir. Karakterin kendine özgü düşünceleri, davranışları ve tepkileri vardır. Karakterin özellikleri, herkesin genelleştirebileceği özellikler değildir. Karakterin iç yapısı özel nitelikleri kapsar. Kısacası, tip genellemesine, karakterse özel ayrıntıları olan bir oyun kişisidir. Sözelimi, cimri tipi ile cimri karakteri arasındaki en büyük ayırım, tipteki cimriliğin genel bir kalıp olarak verilmesiyle, karakterdeki cimriliğin özel ayrıntılara getirilmesinde ortaya çıkar.

Karakter kişileştirme gerçekçi yazarlar tarafından çok tutulan bir çalışmadır. Hele ruhsal yanı vurgulayan oyunlarda, özel niteliği olan karakter yapımı daha da önem kazanır. Ancak kendine özgü nitelikleri olan bir karakterin bile tipte görülen genel görünümüleri de vardır. Örneğin tiyatro tarihinin en önemli karakterlerinden biri olan Hamlet'de bile tipik bir Rönesans prensini buluruz. Hamlet, Rönesans sanatında ve yazınında izlediğimiz içli ve içedönük tip genellemesini de kapsar. Gerçekçi yazarların en büyüklerinden biri olan Ibsen'in oyunlarındaki kişilerin büyük bir bölümü tiptirler. Yazarın baş oyun kişileri karakter niteliklerini içerirken, yan kişileri tipler olarak karşımıza çıkarlar. Bunun bir nedeni, yazarın bazı meslekleri simgesel açıdan görmesidir. Sözelimi, Ibsen için sevgi ve insancıl ilişki, görev duygusundan önce gelir. Görevi öne alıp sevgiyi ve insancıl olanı yok edenlere karşı olan Ibsen, görevi ön düzeye alan oyun kişilerini —etkilerini azaltmak için— tekdüze ve genel çizgileriyle işlemiştir.

Kişileştirme oyunun özüdür. Olaylar dizisi kişiler olmadan başlayamaz. Çünkü olaylar dizisi oyun kişilerinin hareketteki durumudur. Aristoteles, ünlü *Poetika* adlı yapıtının altıncı bölümünde, «*Karaktere dayanmayan tragedya olabildiği halde, bir olayı ve aksiyonu olmayan tragedya olanak dışıdır*» diye yazar. İlk bakışta, Aristoteles'in karakteri olaylar dizisinden daha az önemsiyormuş duygusu gelir. Oysa düşünür, «karakter» sözcüğünü daha çapraşık ve edilgen anlamda ele almıştır; «bir aksiyon yaratan karakter» anlamında düşünülmemiştir. Düşünür, olaylar dizisini karakterden ayrı olarak öykü anlamında önermiştir. Bu düşünceyi açmak için Aristoteles'in *Nithomakhos Etiki* adlı yapıtının özellikle birinci ve ikinci bölümlerine kısaca başvurmamız gerekir. Bu yapıtında, düşünür, doğuştan karakter olarak iyi ya da kötü olarak dünyaya gelmediğimizi belirtir. Bu da doğada bulunduğumuz belli fiziksel yeteneklere bir karşıttır. Çünkü görme ya da duyma gibi fiziksel yetenekler daha doğuştan hazırdır. Başka deyişle, daha görmeye başlamadan bir görme duyumuz, duymaya başlama-

dan bir işitme duyumuz vardır. Kısacası, bu duyularımızı görme ve işitme eylemine girerek elde etmemişizdir. Öbür yanda, iyi ya da kötü karaktere sahip olma davranışlarla gelişir; tıpkı bir mimarın bina yaptıkça o işte ustalık edinmesi gibi. Böylece karakter niteliği geçmişteki davranışların bir kalıtıdır. Bunun için de karakter aksiyon ile biçimlenmektedir. Aristoteles, ayrıca şu noktalar üzerinde durur: 1 — Ahlakın yol gösteren ilkesi mutlak iyi değil, ama pratik iyidir; yani davranışlarla elde edilen; 2 — Tüm ahlaksal durumlar *istemle* sağlanır ve bir kararla yöneleceği yolu bulur. Öyleyse, karakter, davranışlarının sonucuyla (ki buna *istemle* ulaşır) biçimlenen bir kavramdır. Aristoteles için karakter bir eğilimdir; belli bir sonuca yönelim ve davranış olmadan gerçekleşemez.

Bu düşüncelerin ışığında bir tiyatro yapıtında karakter dediğimiz oyun kişinin hareketlerinin nedenlerini, eğilimini belirtmiş ve oyunun gelişimine uygun bir davranış bütünlüğü içinde olması gerekmektedir. Bunun gibi, oyun kişilerinin konuşmaları kendi yapılarının düşünce bütünlüğüne uygun olmalı ve içinde buldukları koşullara uymalıdır.

Bir karakterin nitelikleri aksiyon geliştikçe ortaya çıkar. Aristoteles'in belirttiği gibi karakter bir eğilimdir; belalı bir sonuca yönelme ve davranış olmadan gerçekleşemez. Bunu şöyle bir örnekle açıklayabiliriz: Diyelim ki elimizde musiki konusunda bir eğitim filmi var. Bir piyano ustasının konser verdiği anda çekilmiş olan filmi durdurduğumuzu varsayalım. O piyano ustasının çalışını ve üslubunu hareketsiz bir resimde inceleyelim. Bu hareketsiz resimde ustanın *bazı* niteliklerini görebiliriz. Sözelimi yapısını, ellerinin duruşunu, oturuşunu, vb. Ancak bu hareketsiz resimde o ustanın niteliklerini eksik görürüz; göremediğimiz birçok özellik vardır. Örneğin bileklerinin yumuşak olup olmadığını, parmaklarının hızını, duygu niteliğini, yorumunu bu hareketsiz resimde görmenin olanağı yoktur. Öyleyse, bu piyano ustasının niteliklerini tam olarak anlayabilmemiz için filmi hareket ettirmemiz gerekmektedir.

Başarılı bir kişileştirme için şu noktalara dikkat etmek doğru olur : 1 — Oyun kişileri inandırıcı olmalıdır, 2 — Baş oyun kişisi ayrıntılı bir biçimde işlenmelidir, 3 — Yan oyun kişileri hem baş oyun kişisinin, hem de aksiyonun gelişmesine yardımcı olmalıdır, 4 — Kişiler ilk kez sahnede görünüklerinde seyirciyi çekecek özgünlüğü ve renkliliği sağlamalıdır, 5 — Kişiler arasındaki ilişki seyircinin ilgisini çekecek düzeyde hazırlanmış olmalıdır. Oyun kişisinin aksiyonla gelişen, ama bu aksiyona yön veren bir öge olduğu unutulmamalıdır. Örneğin, Shakespeare'in ünlü *Romeo ile Juliet* oyununun kahramanı tez canlı Romeo yerine, uzun uzun düşünen ve her şeyi uzun uzun irdeleyen Hamlet olsaydı oyunun gelişimi ve sonucu değişecek, yapıt mutlu bir sonla da bitebilecekti.

3 — Konuşma Örgüsü :

«Sıkıcı bir insan olmanın başarısı her aklına geleni söylemektir» der Voltaire. Bir oyunun konuşma örgüsünün başarısı da en kısa yoldan gelişim sağlayacak en önemli sözleri, inandırıcı bir biçimde kullanmakla elde edilir. Konuşma örgüsü, bir oyunda olaylar dizisini geliştiren, oyun kişilerini tanıtan ve çatışmayı sürdüren en önemli yapı araçlarından biridir. Aksiyonu ileriye götüren ve kişilerin özelliklerini belirleyen konuşma örgüsü ekonomik ve günlük yaşama uygun, inandırıcı ve gerçekçi olmalıdır. Üsluplaştırılmış ya da gerçek ötesi oyunlarda inandırıcılık oyunların türüne uygun bir biçimde ortaya çıkarılmalıdır; bu tür oyunların da kendine özgü bir dili ve konuşma düzeyi vardır. Kötü bir konuşurma işlemi oyunu ne denli aksatırsa, oyun kişilerinin niteliklerine uymayan konuşmaların da iyi bir alış-veriş sağlayamayacağı kesindir.

Konuşma örgüsü oyun kişilerini açıklamalı, onları bize belirgin çizgileri ve boyutlarıyla tanıtmalıdır. Oyun kişilerinin konuşmaları üçboyutlu olduğu sürece başarılıdır. Bu üçboyut ise şunlardır: Konuşmalar,

1 — Kişilerin *ne olduğunu* belirtmeli,

2 — Kişilerin *nasıl hareket edeceklerini* hissettirmeli

3 — Kişilerin yaşadıkları çevreyi ve dönemi anlatabilmelidir.

Konuşma örgüsü iki yönden geliştirilir: gülmece ve ağırbaşlılık ile. Ağırbaşlı yönelişte öneriler ileri sürülür, bilgi verilir, sevgi ve dostlukla ilgili konuşmalar yapılır. Gülmeceye dayanan yönelişte, dedikodu, düşünce ve söz cambazlığı ve eleştiri vardır. Ağırbaşlı yöneliş, olaylar dizisini geliştirir, oyun kişilerinin düşüncelerini, duygularını gösterir, çevreyi belirler. Gülmece yoluyla yöneliş ise konuşmaları renklendirir, nükteyle birlikte seyircinin ilgisini çekecek eleştiriye girer.

Sahnede söylenen her şey önce seyircinin süzgecinden geçer. Örneğin, A, B'ye bir şey söylüyorsa bu önce seyirciden geçerek B'ye gider. Seyirci, sahne üzerinde söylenenlerin ortasında alıcı-verici bir radar gibidir. Bunun için, konuşma örgüsünün ekonomik, yalın ve kolay anlaşılır olması zorunludur. Seyirci, bir kitap okuyucusu değildir. Anlamadığı yerden baştan okumaya ya da birkaç sayfa geri dönüp iyi izleyemediği yeri tekrar okumaya olanağı yoktur seyircinin. Bin başlı seyirci, bir anda, tek bir noktayı kaçırmadan ileri gitmek zorundadır.

Konuşma örgüsünde dikkat edilecek noktaları şöyle özetleyebiliriz :

a) *Kolay konuşabilecek yolda hazırlanmalı, dile zor gelmemelidir; söz sanatını tiyatro sanatı sananların çoğu kez düştükleri yanlışlık, onların tiyatro konuşmasına değil, yazınsal tümcelerden kurulu «kitabi» sözlere gitmelidir. Oysa tiyatro bir söz sanatı olmadan önce hareket sanatı olarak ortaya çıkmıştır. İşe önce oyun kişilerinin davranışları düşünülerek başlanırsa konuşma örgüsünün «kitabi»likten kurtulacağı da doğaldır.*

b) *Yalın konuşma biçimiyle her tümce oyuna bir gelişim sağlamalıdır; az önce değindiğim gibi, konuşma örgüsünün başarısı aksiyonu ileriye götürmesiyle elde edilir. Buna bir örnek olarak birçokları içinden Hidayet Sayın'ın *Pembe Kadın* adlı oyununun başlangıç konuşmalarını alalım :*

- Kezban — (kalkar) Anii... Belim kopmuş.
- Pembe — Biraz su ver. Dilim damağıma yapıştı...
- Kezban — Millet yakında çalı malı bırakmamış. Neyse bir kere daha gittik mi, gışlık yakacağıımız hazır olur. (Küpe gider önce bir maşrapa su içer. Sonra bir maşrapa da anasına götürür)
- Bembe — (suyu içer) Oh..., Şükür... Bi de unumuzu hazırlasaydık.
- Kezban — (maşrapayı anasından alır) Eh, Allah büyük.
- Pembe — Unnan yakacağıımız tamam olduktan sonra, neden korkacağıız? Hadi şunnarı götürelim dama. (Çalıları birer uçlarından tutarak evin arkasına taşırlar)
- Kezban — Garnım gurul gurul... Sen acıkmadın mı ana?
- Pembe — Hadi, bi sokum bişe geti de, yiyelim...
- Kezban — Bu açlığnan Gocabey'in sofrasında olmalıydık ki...
- Pembe — O naha naf gız?
- Kezban — Her sofrada bi tatlı mutlak bulunuyormuş. Börek, çörek, ne arasan...
- Pembe — Aç galdın mı heç?
- Kezban — Galmadım emme.
- Pembe — Ee? Elin böreğinden çöreğinden sana ne? (İbrikteki suyla elini yüzünü yıkar) Gocabeyin Allah canını alsın.»

Konuşmanın bu kısacık kesiminde konuşma oyunu birkaç yönden ilerletir. Bu kısacık kesimde şu bilgileri ediniriz:

1 — Pembe ile Kezban yalnızdırlar (evin erkeğı yoktur); kendi işlerini kendileri görmekte dirler. 2 — Yoksuldurlar; biraz unları ve yakacakları olunca sevinmektedirler. 3 — Pembe fazla bir şey istemez; buna karşılık kızı Kezban'ın gözleri yukardadır (ilerideki olaylara hazırlık). 4 — Kezban'ın Kocabey'in sofrasını düşlemesine karşılık, Pembe Kocabey'i sevmez, 5 — İlerde Pembe ile Kocabey arasında bir çatışma çıkacağı daha bu konuşmada seyirciye hissettirilir.

c) *Karşılıklı konuşma alışagelmış günlük konuşmadan daha ekonomik ve atlamalı olmalıdır.* Strindberg, *Bayan Julie* adlı oyununun önsözünde, dramatik konuşurma işleminin günlük konuşmanın ayrıntılarını kapsamadığını, aksiyonu geliştirmek için atlamalı ve daha özel bir yöntem kullanmanın gerektiğini belirtir. *Bayan Julie*'de izlediğimiz konuşma örgüsü baştan sona kestirmeden gelişen ve aksiyonu hızlandıran bir nitelik gösterir. Çağdaş yazarlığın ilkelerinden biri, anlatımı en ekonomik yoldan geliştirmektir.

ç) *Konuşma örgüsü oyunun türüne uyacak yolda seçilmelidir.* Oyunun geçtiği dönem; oyun kişilerinin konuşma biçimi için önemlidir. Örneğin, antik Yunan tragedya-larında süslü ve «şairane» dir; Öripides'in *Helen*'inde şu konuşmayı örnek olarak alalım :

«*THEONOE — (Hizmetçilerinden birine) Ellerinde alev alev yanan çıralarla önümden yürü! Kutsal tören ilkelerine uyarak havayı saflaştıran kükürdü yak da tanrıların solukları göklerden saf ve arınmış olarak bana kadar ulaşabilsin. (Bir başka hizmetçiye) Sen de arındırıcı alevi şu yola tut; belki dinsizin adımları onu kirletmiştir. Sonra ayaklarımı basmak zorunda olduğum her yere önce reçineli çirayla dokun!*»

Oysa şu yukardaki dizeler, bugün yalın bir yolda şöyle söylenebilirdi belki :

«*Çıralarla önünden yürü, kükürdü yak! Tanrıların solukları bana arınmış olarak ulaşsın. Sen de şu çirayı yola tut: Ayaklarımı basacağım her yere reçineli çirayla dokun!*» gibi...

Bu sözler, burada yalınlaştırdığım gibi söylenseydi, hem döneminin havasını yitirecek, hem tragedya tavrı yok olacak, hem de bir parodi durumunu alacaktı.

Romantik akım yazarları bir karakteri daha başka konuştururlar. Örnek olarak Schiller'in *Wallenstein'in Ölümü*'nden Thekla'nın konuşmasını alalım :

«*THEKLA — Beni çağıran onun ruhudur. Sadık askerleri onun öcünü almak için kendilerini feda ettiler! Bana yakış-*

mayan bu gecikmeden dolayı beni suçluyorlar. Yaşamda yol göstericileri olanı, ölümdede yalnız bırakmak istemediler. Katı yürekli olanlar bunu yaptılar, ben hlâlâ yaşayacak mıyım? Hayır! Tabutunu süsleyen o defne çelengi benim için de örülmüştü. Aşkın ışığı olmadıkça, yaşam nedir ki? Madem ki cevherini yitirdi, onu kaldırır atarım...»

Abartılmış bir tavır, iç çekişler ile gelişen böyle bir konuşma örgüsünde, burjuva ahlakı ile ilgili sözler, romantik duygular ve şiirli geçişler bulunur. Konuşmalar coşkulu, ses tonu titrek, gözler buğulanmış ve sözler ıslatılmıştır.

Genel olarak, konuşmanın organik bir bütünlüğü kapsaması, sahnede gösterilen ve gösterilmeyen aksiyonun yerini alması gerekir. Bunun için de, konuşma örgüsünde sözcük sırası önemli rol oynar. Bir tümcenin başı, oyunculuk açısından da, o tümcenin en vurgulanan yeridir. Konuşmayı kurarken, en önemli sözcükleri — anahtar sözcükleri — başa almak zorunludur. Brecht, oyunlarının metninde *gestus*'a, yani toplumsal eğilimi ve amacı vurgulayan tavra önem verir. Onun için de, konuşmaları bu tavra ve vurgulara göre düzenler. Brecht, «jest bir dildir» derken, örnek olarak *Galile* oyunundan şu tümceyi verir :

1. tümce : «O gözü çıkart gitsin, seni rahatsız ediyorsa!»

2. tümce : «Seni rahatsız ediyorsa, o gözü çıkart gitsin!»

İkinci tümcede, dizenin en önemli kesimi olan «gözü çıkartma» sona geldiği için tümcenin vurgulanması gereken bölümü de sona gelmiş ve oyuncunun bu kesim için yapacağı hareket ikinci düzeye itilmiştir. Brecht'in, deyimiyle, burada tümcenin *gestus*'u geciktirilmiştir. Nitekim, tiyatrodaki tümcenin kuruluşu, sözcüklerin dizilişi, vurgunun ve rengin değişmesiyle, çeşitli anlamlar elde edilebilir. Örneğin, «İyi yürekli oğlan çiftçinin kızını seviyor,» gibi yalnız bir tümce alalım ve sözcüklerin yerlerini değiştirerek anlamın nasıl değiştiğini izleyelim :

İyi yürekli oğlan çiftçinin kızını seviyor.

Oğlan iyi yürekli, çiftçinin kızını seviyor.

*Kızını seviyor çiftçinin iyi yürekli oğlan.
Çiftçinin kızını seviyor iyi yürekli oğlan.
Seviyor iyi yürekli oğlan çiftçinin kızını
Seviyor çiftçinin kızını iyi yürekli oğlan.*

Sözcüklerin yeri değiştirilerek kurulan bu altı tümce-
de, başa gelen sözcükler vurgulandığı için her tümcede de-
ğişik bir anlam ortaya çıkar.

Melih Cevdet Anday'ın *İçerdekiler* oyunundan küçük
bir bölümü örnek olarak alalım :

«Komiser — ...Kaç yıllık evlisin sen?
Tutuklu — Yedi yıl oldu evleneli.
Komiser — Çocuğunuz olmadı hal
Tutuklu — Olmadı.»

Bu kısa geçişte Komiser ile Tutuklu arasında gelişen
konuşma vurgu yönünden başarılı. Komiser'in sorusunu,
Tutuklu, «*Yedi yıl oldu evleneli*» diye yanıtıyor; «Evleneli
yedi yıl oldu» demiyor. Burada temanın gelişmesi ya da
Tutuklu'nun yönelişi açısından önemli olan «evlenme» de-
ğil, evlilik *süresidir*. Tutuklu uzun bir süre hapsedildiği için
bunalm içindedir. Onun o anki ruhsal durumunda en önem-
li şey *sürenin baskısıdır*. Yazar bilerek ya da hissederek
«yedi yıl»ı başa almıştır.

II. ÖN ÇALIŞMA

OYUN SEÇİMİ

Oyun, seyirci için seçilir; yönetmene ya da oyunculara olanaklar sağlıyor diye değil. Ortaöğretim düzeyinde bir tiyatro gösterisi de düşünülse, oyun seçiminin her şeyden önce onu seyredecek olanlar için yapılması zorunludur. Seçilen oyunun önce seyirciye, sonra da onu ortaya çıkaranlara katkısı olmalıdır. Amaçsız oyun seçimi olmayacağı gibi, dostların alış-verişte görmeleri, için de oyun seçimi yapılamaz. Tiyatronun özündeki ağırbaşlılık ve yararcılık oyun seçimine de yansımalıdır.

Oyun seçmede, bir de biçimsel, ama önemli birtakım sorunları da düşünmek gerekir. Ortaöğretim düzeyindeki öğrencilerin oynayacakları oyunların seçiminde bu sorunlar daha da artar. Sorunların çözümündeki yanıtları alabilmek için şu soruları sormakta yarar var:

Oyunu Yönetecek Kimse Var mı?

Bir oyunu sahneye koymak, onu başarılı bir biçimde seyircinin karşısına çıkarabilmek için, oyunu anlamanın ötesinde, sahne bilgisine sahip olmak gerekir. Bir oyunu yönetecek kimsenin eğitsel ve teknik sahne çalışmasından haberdar olması doğru olur. Ortaokul ve liselerde, öğrencileriyle sahneye oyun koyacak olan öğretmenin bu konularda kitap karıştırmış olması zorunludur. Yoksa ne seyircisine, ne öğrencilerine, ne de kendine katkıda bulunabilir. Bir okulda tiyatro bilgisi olan kimse yoksa, o zaman okul dışında bir yönetmenin bulunmasında yarar vardır.

Seçilen Oyuna Uygun Yetenekli Öğrencilerimiz Var mı?

Eğitim görmüş, ustalaşmış oyuncular için bile role uygunluk sorunu vardır. Kaldı ki, ortaöğretim düzeyindeki öğrencilerin hemen hiçbiri oyunculuk eğitimi de görmüş değillerdir. O zaman ne yapmak gerekir? Burada dikkat edilecek şey, oyunu eldeki yeteneklere göre seçmektir. Sözelimi, yalnızca eğitim görmüş, usta oyuncuların oynayabilecekleri, ruhsal derinliği olan roller, amatör gençler için değildir. Öğrenciler, oyunculuk eğitimi görmedikleri için, daha çok kalıplaşmış hareketler ve genel değerlendirmeler içinde oynarlar. Örneğin, kendine özgü bir sarhoşu değil, genel çizgileri içinde bir sarhoşu yansılama yoluna giderler. Sarhoşu oynaması istenince de hemen yapacağı hareket, iki yana sallanarak ve ayakları takılarak sahnede yürümek olacaktır. Derin boyutlu karakter tasarımları oyunculuk eğitimi görmemiş öğrencilerin üstesinden gelebilecekleri bir şey değildir.

Oyundaki rolleri öğrencilerin oynayacakları düşünülerek, daha çok genel tipleri olan oyunlara yönelmek doğru olur. Örneğin, bu açıdan Cevat Fehmi Başkut'un oyunlarını oynamak, Orhan Asena'nın oyunlarını oynamaktan daha kolaydır öğrenciler için. Karakter boyutları derinleştikçe, o roller öğrencilerin yeteneklerini ve bilgilerini aşarak uzaklaşır. Bunun için, öğrencilerin ham yetenekleri düşünülerek oyun seçilmelidir. Başka bir örnek vereyim, dört bölümlük oyunlarında profesyonel oyuncularını bile terleten Çekhov'un, bazı tek bölümlük oyunlarında öğrencilerin oynayabilecekleri genellemelere gittiği görülür. Ama yine de Çekhov'un oyunları yalnızca eğitim görmüş oyuncular için geçerlidir. Öyleyse, okullarda rolleri oynayacaklar öğrenciler olduğuna göre, olabildiğince ruhsal, karmaşık rolleri olan oyunlara gitmemek doğru olur. Kaldı ki, başta da belirttiğim gibi, profesyonel oyuncular için bile role uygunluk sorunu vardır. Bir örnek vereyim: Ünlü oyuncu ve Brecht'in ölümünden sonra «Berliner Ensemble»ın yöneti-

ciliğini yapmış olan Helene Weigel'a sormuşlar, «Brecht'in *Şvayk Hitler'e Karşı* adlı oyunu Paris'te ve birçok Avrupa kentinde oynandı, siz neden oynamıyorsunuz?» Weigel buna şöyle cevap vermiştir: «Onu oynayacak uygun oyuncumuz yok!» Oyun seçiminde, oyunu oynayacak kişilerin durumunu dikkate almak, hiç kuşkusuz, oyunu seçenleri doğru sonuca daha çok yaklaştıracaktır.

Oyun Elinizdeki Olanaklarla Sahnelenebilir mi?

Özellikle, orta öğretim düzeyindeki okullarda bir gösterinin hazırlanabilmesi çok zordur. Çoğu okulda doğru dürüst sahne yoktur; sahne olsa bile ışıldak yoktur; birkaç ışıldak olsa bile genellikle o gösteriyi seyirci karşısına çıkartabilecek para yoktur. Tüm bunları göz önüne alarak oyun seçimi yapmak gerekir.

Eğer bir okulda sahne yoksa, herhangi bir geniş alan, oyun yeri işlevini görebilir. Yükselti yoksa, oyunu ortada oynamakta yarar vardır. Eğer oyun ortada oynanacaksa seçimi ona göre yapmak iyi olur. Parasal olankların kısıtlı olduğu okullarda sahne donatımı ve giysisi az olan ya da hiç olmayan oyunlara gitmek doğru olur. İki üç iskemleyle, ya da iki iskemle bir masayla oynanabilecek oyunlar vardır. Sahne donatımı ve giysi için para gereklidir; bu paranın bulunamadığı okullarda günlük giysilerle oynanabilecek oyunları seçmekte yarar vardır. Eğer sahne donatımı için biraz para varsa, o zaman yalın ve ekonomik bir donatım çalışmasına gitmek gerekir. Orta Oyunu'muzdaki «Yeni Dünya» adlı paravana böyle ucuz çıkan sahne donatımı üzerinde bir fikir verebilir. Yalnızca çerçevelerle simgelenen bir oda, kapı ya da pencere iş görebilir.

Öyleyse, oyun seçimi yapılırken dikkat edilecek noktaları özetleyelim: Her şeyden önce oyun, seyirci dikkate alınarak seçilmelidir. Ayrıca, oyunu koyacak, sahne bilgisi olan bir kişinin olup olmadığı düşünülmelidir. Oyunu koyacak kişi varsa, onun bu alandaki yeteneği de dikkate alınmalıdır. Oyunu seçerken parasal olanaklar akıldan çıkarılmamalıdır. Bir de seçilen oyun oynanmaya değer olmalıdır.

Oyun seçiminde bu biçimsel olanlar dışında, bir de oyunun yapısı üzerinde sorulacak sorular vardır :

1 — Oyun inandırıcı mı? Oyunda yapaylık varsa, sahne üzerinde düzeltilebilir mi?

2 — Kişileştirme düzeni nasıl? Karakter mi, tip mi?

3 — Oyunun zekâ düzeyi nedir? Gülmece yanları nasıl işlenmiştir?

4 — Yazarı kimdir?

5 — Eleştirileri nasıldır? Oyun ve yazarı üzerine neler söylenmiştir?

6 — Seyirciye yönelişinde katkısı var mı? Çevrenin tiyatro gereksinimini karşılayabilir mi?

7 — Güncel mi? İlgi çeker mi?

Bu sorulardan başka, oyun seçilirken göz önünde bulundurulması gereken başka bir nokta da, eldeki olanaklarla, seçilecek oyunun ne kadar zamanda hazırlanabileceğinin aşağı yukarı bir tasarlanmasıdır. Oyun seçiciler, öğrencinin derslerini, sınavlarını ve çalışma zamanlarını da hesaplamak zorundadır. Bu açıdan, az sürede hazırlanabilecek oyunların yeğ tutulması doğru olur.

OYUNUN YORUMLANMASI

Geçen yüzyıla kadar her oyuncu kendi rolünü yorumlardı. Bunun için de roller arasında bir uyum ve denge çoğu kez olmazdı. Ancak on dokuzuncu yüzyılın ikinci yarısından başlayarak yönetmen kavramı gelişti ve oyunun yorumu bir kişi tarafından yapılmaya başlandı. Seyirciye sunulan gösterinin tamamlanmasında uyum ve denge böylece yönetmen tarafından yapılan yorumla gerçekleşti. Çağdaş çalışmada da oyunun her yönüyle yorumcusu yönetmendir. Oyuncular ancak ayrıntılarda kendi yorumlarını getirirler. Burada oyunun yorumlanmasındaki temel ilkeleri göreceğiz.

Dramatik Gereçler ve Değerler :

Bir oyunu incelemeye, dramatik gereçlerin ne olduklarını açıklamakla başlarız. Metinde bulunan her şey —ko-

nuşmalar, kişiler, sahne dekoru, düşünceler, olaylar— dramatik gereçlerdir. Sonra bu gereçleri seyirci açısından *değer öbeklerine* ayırırız. Bir oyundaki *duygusal değerler*, seyirciye kahkahalar attırdığı gibi, onu gözyaşlarına da boğabilir. Bir oyundaki *uşçu değerler* ise yeni düşüncelere yol açar. Bir de güzelduyusal açıdan seyircinin hoşuna giden şeyler vardır ki, bunları da *soyut değerler* öbeğinde toplarız. Bir kumaşın değeri nasıl o kumaşın türü, tasarımı, dokunuşu ile ölçülürse, dramatik değerler de çeşitli dramatik gereçlerin bir araya gelmesiyle ortaya çıkar. Gereçler gösteride kullanılan şeyler, değerler ise seyircinin algıladığı şeylerdir.

Uşçu değerler seyirci tarafından anlaşılması ve düşünülmesi gereken değerler olarak karşımıza çıkarken, duygusal ve soyut değerler, seyirci tarafından algılanan ve hissedilen şeyler olarak görülür. Bunlar daha çok ayrıntıda bazan gizli, bazen belirgin olmayan biçimde var olurlar.

Uşçu Değerler : 1 — Bir oyunun ardındaki düşüncelere «felsefi değerler» denilir. Oyundaki düşünce çoğu kez bir soru olarak karşımıza çıkar ve seyirci önünde bu sorunun yanıtı verilir. Sözgelimi, «Suç karşılıksız kahr mı?» sorusu, seyirci önünde «Suç karşılıksız kalmaz» yanıtıyla tamamlanır. Öteki düşünceler kişilerle ilgilidir; bir oyun kişinin belli bir olay ya da durum karşısında nasıl tepki gösterebileceği, nasıl bir tepki gösterirse özelliklerinin belirgin olabileceği üzerinde durulur. Bazan öyle olur ki, metin üzerinde bir oyun kişisi üzerine verdiğiniz kararlar sahneye çıkınca etkisiz kahr. Düş kırıklığına uğramada, sahne üzerindeki etkinliğin araştırılması gerekir. Burada dikkat edilecek şey, en kestirme en yalın oyunla kişiyi seyirciye anlatmaktır.

2 — Bir oyunun felsefi değerleri yanı sıra eğitsel değerleri de vardır. Tiyatroda eğitsel ögenin üzeri kalın bir şeker katmanı ile kaplıdır, ama bu tiyatronun eğitsel gücünü hafifletmez. Bir oyundaki eğitsel değerleri kuru ve didaktik olmadan, slogana gitmeden ortaya koymak yönetmenin görevidir.

Duygusal Değerler : 1 — Birçok oyunda oyun kişilerinin yaşamı seyircide özdeşleşir. Bu «başkasının yaşamı» duygusal değerleri var eder ve tiyatronun en önemli albenilerinden biridir.

2 — Duygusal değerler seyirci oyun kişisine uzaktan baktığında da ortaya çıkar; güldürüde olduğu gibi. Çünkü seyirci, gülerek baktığı kişiyi kendiyile değil, başkasıyla karşılaştırır ve o kişiyi uzakta bakarak eleştirir.

Soyut Değerler : Bunlar : 1 — Göze yönelen güzel şeyler, renkler, çizgiler, vb.; 2 — Kulağa yönelen şiirler, güzel sesler, müzik, vb.; ve 3 — Usa yönelen tartın, doku, vb. gibi öğelerdir.

Tema :

Bir önceki bölümde «Oyun Yapısı» konusunda temadan söz ederken, «tema, bir konunun bir düşünceyi belirtmek için işlenmesidir,» demiştik. Ancak çeşitli oyunlarda temalar birden fazladır. Daha doğrusu, büyük oyunlardaki çeşitli temalar çağların ve dönemlerin güncel profillerine göre geçerlilik kazanırlar. Konu aynı kalmasına karşın, güncellik açısından vurgulanacak olan tema, oyunun seyirciye yönelişini değiştirir. Sözelimi, her çağın Hamlet'i, Macbeth'i, Fortinbras ve III. Richard'ı değişiktir ve çağına uygun bir biçimde ele alınabilir. Örnek olarak, herkesin tanıdığı bir başyapıtı alalım: *Hamlet*. *Hamlet*'te değişik temaları oluşturan çeşitli sorunlar vardır: Siyasal, ahlaksal sorunlar, sevgi ve ölüm soruları, yaşamın son ereği üzerine kuramsal tartışmalar, aile sorunu, vb. Aynı zamanda ölüm, sonsuzluk, yeniden doğuş kavramları fizikötesi aşamada ele alınır. Hemen her şey vardır bu oyunda: Derin ruhsal incelemelerden, kanlı çatışmalara kadar... Yönetmen bunlardan birini seçer; önemli olan yönetmenin neyi seçtiğidir. Doğru olan da, yönetmenin çağdaş sorunlar açısından içinde bulunduğu çağın insanlarını ve sorunlarını eleştirmesi, yorumlamasıdır. Çağımızın önde gelen sorunlarının başında ne vardır? Bir türlü dirliğe düzenliğe kavuşamayan insanların, çağına uygun, insanlığa en yakın düzeni getirme

çabaları vardır. Yüzyıllardır, büyük devletler tarafından sömürgeleştirilmiş ulusların bağımsızlıklarını kazanma savaşları vardır. Dünyamızda eşitliğe ve insanca yaşamaya özlemlili yeni yeni devletler kurulmaktadır ve tüm bunlar için de korkunç siyasal cinayetler işlenmektedir. Öyleyse, bugünün tiyatrosu içinde, *Hamlet*'te önem kazanan tema bu yapıtın siyasal yanıdır. Bu tragedyanın başından sonuna dek, siyasa bir itici güç olarak belirir. Oyundaki hiçbir karakter siyasanın dışında değildir. Konuşmaların ana çizgisi siyasadır. Ophelia bile bu mekanizmanın dışına çıkmaz ve onun kurbanı olur.

Hamlet örneğinde anlatmaya çalıştığımız gibi, yüzyıllar öncesi yazılmış bir yapıt da olsa, yorumun yaşanan çağın özellikleri açısından yapılması zorunludur. Çünkü tiyatrunun yaşamı ve katkısı güncelliği ile var olur. *Hamlet* örneğini özellikle almamızın nedeni, tiyatro tarihi içinde en içedönük yapıtların bile güncel açıdan değerlendirme olanağını verdiğini kanıtlamak içindir.

Seçilen tema, oyunun uygulanışında her şeyi denetleyecektir, yönetecektir. Yukardaki örnek yapıt için siyasa-yı tema olarak seçtiğinizde, öteki sorunlar yalnızca bu temayı destekleyici yan temalar olarak yardımcı olacaktır. Ancak herhangi bir oyunda olmayan bir şeyi, varmış gibi kabul ederek bir tema zorlamasına girmek de yanlıştır. Oynanacak oyunu ne için seçtiğinizi biliyorsanız, o zaman tema zorlamasına girmeden, sizin yorumunuza uygun bir oyunu seçmeniz gerekecektir.

İşlem :

Tema, bir oyunun tüm parçalarını, bir arada tutar; ancak bu yetmez. Temayı ortaya çıkartmak için oyundaki çeşitli değerlerin vurgulanması gerekir. Vurgulanacak değerleri seçmeye ve bunları en iyi biçimde anlatmaya *işlem* denir. İşlem, bir oyunun sahneye konulmasında en önemli çalışma birimidir. Her metinde birçok işlevsel değer vardır; önemli olan yorum için bu değerlerin hangilerinin vurgu-

lanacağıdır. İşlemi, iki yoldan yürütebiliriz; 1 Algısal değerler açısından, 2 — Üslup açısından.

1 — *Algısal Değerler Açısından İşlem* : Bir sahne uygulamasının algısal değerleri, seyircinin oyunun tümünü kabul edişindeki usçu ve duygusal yönelimini ortaya çıkarır. Bir oyunun algısal değerlerinin saptanması, vurgulanan değerlerin ortaya çıkarılması demektir.

a) *Oyunun sonu* : Algısal değerleri saptamada ilk yapılacak iş oyunun sonunun mutlu ya da acı sonla bitip bitmediğine dikkat etmektir. Mutlu sonla biten oyunlarda umut niteliği olmalıdır. Acı sonla biten oyunlarda da umut duygusu yitirilmemelidir. Her acının bir bedeli olduğuna göre, oyunun sonundaki acı durum seyircide yeni bir düşünce açısını sağlamalı; oyun metninde olmasa bile seyircide umut kapısını açık bırakmalıdır.

b) *Ağırlık* : Bir oyunun algısal ağırlığı tanımlanabilecek bir şey değildir aslında. *Hafif* bir oyun yüzeysel ve önemsiz şeyleri ön düzeye getirirken *ağır* bir oyun güçlü duyguları, önemli düşünceleri vurgular. Tragedya türü ağırdır, ama her komedyada da hafif değildir. Ağır olan komedya da vardır. Eğer komedyada bir düşünceyi, bir eleştiriyi ve oyunun sonunda ders alınacak bir şeyi getiriyorsa, «ağır»dır. Yalnızca durumlar ve sözlerle, ortaya hiçbir sorun konulmadan, gülünçlükler varsa oyun «hafif» bir güldürüdür. Eğer oyun için «hafif», «hava cıva», «şen», «hoş», «canlı», vb. gibi sıfatlar kullanıyorsanız o oyun «hafif»tir. Sıfatlarınız «güçlü», «etkili», «önemli», «acı», «anlamlı», vb. ise o oyun «ağır»dır.

c) *Ciddilik* : Seyircinin etkilenmesinde ciddiliğin önemi vardır. Ciddilikten amaç asık suratlılık değildir. Metinde, bir sorunun ne ölçüde ciddilikle ele alındığı saptanmalıdır. Metinde, bir sorun vurgulanıyorsa, bunu ölçüsünden daha hafife almak, oyunu seyirciye aktarmada aksaklıklar çıkarır. Örneğin, Adalet Ağaoğlu'nun *Kozalar* adlı oyununda burjuva ahlaki ve eğitimi hafife alındı mı, oyunun temel yönelişi saptırılmış olur. Başka bir örnek Orhan Ase-na'nın *Paramparça*'sıdır; bu oyundaki cinsel sorunlar açık

ve seçik ortaya konulmazsa, oyun anlamını yitirir. Kısacası, bir oyundaki sorunun ele alınışındaki ciddilik ölçüsü tam olarak uygulamaya aktarılmalıdır.

ç) *Anlam Bütünlüğü*: Seyirci tiyatroya düşünsel ya da duygusal «haz» için gelir. Seyirciye bu hazzı verebilmek için anlam yönünden bütünlük gerekir. Başka deyişle, uygulamada hazırlığı olmayan şaşırtıcılık seyirciyi doyumsuz bırakır. Her durumun bir nedeni, her olayın bir gelişimi olmalıdır. Seyirciyi inandırıcı olamayan biçimde, birdenbire şaşırtmak, onun duygusal ve usçu gelişimini parçalar. Bir tragedya gösterisinde seyirci yavaş yavaş ve inandırıcı biçimde acı sona hazırlanır. Son, seyirci için acıdır, ama seyircini usçu ve duygusal algılaması da anlam bütünlüğü içinde dengelenmiştir. Bir güldürüde seyirci her an şaşırtıcı bir olay bekliyorsa, o uygulamada seyirci için gerekli olan —anlam bütünlüğünü sağlayıcı— hazırlık yapılmış demektir. Bu hazırlık için algısal açıdan atmosferin sağlanmış olması gerekir. Bir tragi-komedyada, acı olanla güldürü öğesinin gerektiği ölçülerde verilmesi anlam bütünlüğünü sağlar. Bu gereken ölçü nasıl sağlanacaktır? Ölçü, her yoruma göre değişir. Sözelimi, Macbeth'in ölümü bugüne değin çeşitli ölçülerde oynanmıştır: Bir bakarsınız, bir uygulamada Macbeth'in ölümü, sakın bir biçimde Macduff tarafından bildirilir, bir başka uygulamada ise uzun bir düellodan sonra gelir. Ölçü konuya göre, değil, oyunu sahneye koyan yönetmenin yorumuna göre saptanır.

2 — *Üslup Açısından İşlem*: Oyundaki değerlerin seyirciye aktarılmasında tutulan yola «üslup» deriz. Her oyunun kendine özgü bir üslubu vardır ve bu üslup uygulamaya konulmadan önce saptanmalıdır. Tiyatro gerçeği içinde gerçekliği ele alan oyunlara *gerçekçi oyunlar* denir. Örneğin, Gorki'nin *Ayak Takımı Arasında* gerçekçi üsluba bir örnektir. Tiyatronun etkinliğini yönetmeliğin ve oyunculuğun teknik araçlarıyla abartırsak «tiyatral» üslubu sağlarız. Abartı arttıkça ve teknik araçlar, oyunun konusundan daha çok önem kazandıkça melodram ya da fars üslubuna yöneliriz. Oyunun atmosferi dramatikse melodram, gü-

lünçse fars olur. Sözelimi, korku filmleri melodramlardır. Olağanüstü gereçlerle sağlanan gülünç durumlar ise farsı ortaya çıkarır.

Bir oyun gerçekçi tutumunda ne kadar uzaklaştırılırsa o kadar «üsluplaştırılmış» olur. Birçok çağdaş oyun «üsluplaştırılmış»tır. Klasisizm'in en iyi temsilcileri antik Yunan tragedyalarıdır; bunlara Fransız neoklasizminin temsilcilerini de ekliyebiliriz. Schiller'in *Haydutlar*'ı romantik üslubu kapsar. Ibsen'in *Peer Gunt*'ü fanteziye dayanan bir oyundur. Belçikalı yazar Maeterlinck'in oyunları simgeci, Georg Kaiser ve Ernst Toller'in oyunları dışavurumcudur.

a) *Kendine Özgü Üslup* : Temel üslupları bilmede yarar var. Ancak çoğu çağdaş oyuncuların tümünün kendine özgü üslupları vardır. Bu «kendine özgülük» çağdaş oyunların çeşitli üslupları yapısında kaynaştırmış olmasından ileri gelir. Sözelimi, dilimize *Kasabamız* olarak çevrilen Thornton Wilder'in *Bizim Kent* adlı oyunu birçok üslubun bir araya gelmesiyle ortaya çıkmıştır. Bu oyundaki üslupları şöyle özetleyebiliriz: Fiziksel çevre büyük ölçüde yok edildiği için klasik, oyun kişileri ayrıntılı bir biçimde işlendiği ve konuşma örgüsü günlük yaşamdaki konuşmaları içerdiği için gerçekçi, sözsüz oyun, ses etmenleri abartılı bir biçimde kullanıldığı için dışavurumcu üslupları izleriz. Bu oyunda, birbirinden apayrı temel üsluplar kaynaştırılarak kendine özgü bir üslup elde edilmiştir.

b) *Uygunluk* : Oyunun bütünlüğünü sağlamak için, üslubun, konuşma örgüsüne, oyunun temasına, atmosferine ve algısal değerlerine uygunluk sağlaması zorunludur. Üslup konusunda keyfilik bağışlanamaz. Orneğin, Yaşar Kemal'in *Teneke*'sini romantik bir üslupla ya da Aziz Nesin'in *Bir Şey Yap Met*'ini gerçekçi üslupla sahneye uygulamaya kalksak, her iki oyunu da baştan sona bozmuş oluruz. Üslubun saptanmasıyla birlikte, sahne donanımındaki çizgiler, renkler ve sahne eşyaları da üslupla koşutluk içinde olmalıdır. Aynı şeyleri sahne ışıklaması için de söyleyebiliriz. Gerçekçi bir oyunun sahne ışıklaması birbirinden değişik olacaktır.

Ancak şunu da belirtmede yarar var. Uygulamadaki üslup bütünlüğü içinde bazı karşıtlıklar kullanılabilir. Sözelimi bazı oyunların teması olağanüstü olabilir, ama bunların gerçekçi üslupta uygulanmaları etkilik sağlar. Bu gibi karşıtlıklara abartılı güldürüye dayanan farslarda çok rastlarız. Bunların üslubu gerçekçidir, ama olamayacak durumları ve olayları işleyerek güldürüye yönelirler.

c) *Üslubun Saptanması*: Üslup oyunun tüm öğelerini kapsar; ancak bir metnin üslubunu incelemek için şu noktalara dikkati toplamak kestirmeden sonuca gitmeyi sağlayabilir: 1 — Konuşma örgüsünün dili, 2 — Oyun kişileri, 3 — Konuşmalarda geçen eşyalar ve eylemler, 4 — Oyunun arka düzeyi. Özellikle, oyunun arka düzeyi üslup açısından duyarlı bir barometredir. Gerçekçi üslupta arka düzey ayrıntılarıyla ortaya çıkarılır; çöp tenekeleri, kalorifer boruları, vb. üslupta ayrıntı olarak yerlerini alır. Oysa tiyatral gerçekçilikte bu gibi ayrıntılar yoktur. Daha aşırı üsluplaştırmada arka düzey yalnızca üstü örtülü bir biçimde simgelenir. İnceleme sırasında kendinize şu soruları sormanın yararı vardır:

Oyunun gereçleri tüm ayrıntılarına dek verilmiş midir? Yoksa hoş olmayanlar ve önemsiz olanlar çıkarılmış mıdır? Gerçekçi bir konuşma örgüsünde, gerçekçi etkiyi sağlamak için bazı günlük deyimlerin konuşma arasına konulduğu izlenir. Yine gerçekçi konuşma örgüsünde argo sözcükler ve küfürler de yer alır. Oysa tiyatral gerçekçilikte bu gibi, günlük deyimler, argo sözcükler ve küfürler bulunmaz. Gerçekçi bir oyunda konuşma örgüsüne koşutluk kuran günlük yaşamdan kişiler yer alır. Bu kişiler en ufak ayrıntılara dek işlenmişlerdir. Öbür yanda, gerçekçi üslup dışındaki oyunlarda kişiler ayrıntılardan yoksun olarak, daha çok birer temsilci olarak izlenirler. Gerçekçi oyunlarda, konuşma sırasında sözü edilen eşyalar ve eylemler de, bazen dramatik hedefi olmasa da, gerçekçi havayı sağlamak için kullanılır.

Oyunun gereçleri olağan, günlük olanı mı, yoksa özellikleri olanı mı içeriyor? Olağan, günlük gereçler gerçek-

çiftçi gözetir. Günlük gereçleri kullanan bir oyunda en ağırbaşlı oyun kişisi günlük yaşamda yapılabilecek her şeyi yapar; sözgelimi gürlütle burnunu mendile sümkürmesi gerekiyorsa onu da yapar. Ama olağanüstü, fizikötesi düşüncelerle bezenmiş inanüstü bir oyun kişisi klasik üslupta varolur. Aşk ve serüvenin egemen olduğu oyun gereçlerinde üslup romantiktir. Doğaüstü görünümleri ve büyüsel olayları içeren oyun malzemesi ise fantezi oyunlarda bulunur.

Oyun gereçleri renklendirilmiş, abartılmış ya da herhangi biçimde çarpıtılmış mıdır? Koşuk, uyaklı dizeler, tartım ve şiirli beyimler ile yazılmış olan metin «üsluplaştırılmış» gereçleri içerir. Klasisizmde yüceltilmiş bir dil vardır; romantizmin dili ise gereğinden çok süslüdür; fantezi oyunlarındaki ise garip ve şaşırtıcıdır; dışavurumcu oyunların dili ise kesik kesiktir. Oyun kişileri, konuşma örgüsüne uygun üslubu kapsarlar. Örneğin, *Romeo ile Juliet*'teki karakterler, konuşmalarla uyumlu olarak romantik üslup-tadırlar; Peer Gynt fantezi bir oyun kişisi, Agamemnon ise klasik bir karakterdir. Agamemnon'un konuşması şiirli, hatta özgün metninde uyaklı ve koşuk dizelerle donanmıştır.

İncelemenizi doğru yaptıysanız konuşma dilinin, oyun kişilerinin, kullanılan eşyaların ve oyunun arka düzeyini aynı üslubu gösterdiğini göreceksiniz. Bazen öyle bir oyunla karşılaşabilirsiniz ki, bilinen üslupların hiçbirine uymayabilir; ancak o zaman bile dilin, kişilerin, kullanılan eşyaların ve atmosferin birbiriyle dengeli bir uyum gösterdiğini izlersiniz. Eğer bu uyumu bulamıyorsanız, o zaman oyunun gerçek ölçülerini ve üslubunu bulamadığınızı anlayın; ya da oyunda bir bozukluk vardır.

ç) *Üslup Bir Yol Gösterisidir*: Üslup bir uygulamanın tüm öğelerini yönetir. Örneğin, daha önce de belirttiğim gibi, Gorki'nin *Ayak Takımı Arasında* adlı oyunu gerçekçi bir oyundur. Bir kez bunu saptadınız mı, yorum açısından oyuncularla, dekoruyla, eşyalarla ve ışıklama ile ne yapacağınız açık ve seçik ortaya çıkar. Bilirsiniz ki, bu oyun-

da her şey yaşamın günlük koşullarına uygun ve hemen her şey olağandır. *Romeo ile Juliet* gibi romantik bir oyunda ise, arka düzey ayrıntılarının en azına indirilmesi, giysilerini ve sahne donanımının, doğru olmaktan çok, güzel ve jestlerin gerçekçi olmaktan çok dramatik ve güzelduyusal olması gerektiğini bilirsiniz.

Oyuncunun hareketlerinde ayrıntılar azaldıkça hareketin ölçüsü büyür; çünkü gerçekçi oyunlarda ufak ayrıntılarla anlatılan bir şey, klasik ve romantik üsluptaki oyunlarda abartılı, geniş kapsamlı bir hareketle seyirciye aktarılır.

Kesimsel Yorum :

Şimdiye dek bir oyunun içeriği ile ilgili ilkelerden söz ettik; bir de aynı önemde oyunun yapısına ilişkin ilkeler var.

Olaylar Dizisi : Bir önceki bölümde, oyunun yapısını incelerken bundan söz etmiştik. Ama bir kez daha kısaca tanımlayalım. Olaylar dizisi, temayı resimlemek için anlatılan öyküdür; ardarda ve birbirini geliştiren olayların tümüdür. Oyunun sahneye konuluşundan vurgulanacak, renklendirilecek yerlerin saptanması için olaylar dizisinin gelişmesini, değişimini ve iniş-çıkışlarını iyi kavramak gerekir.

Olaylar dizisinin başlangıcı, ortası ve sonu vardır; genellikle, başlangıç kesimi, baş oyun kişisi ile çevresindeki kişilerin tanıtıldığı *serim*'i kapsar. Daha önce de belirttiğimiz gibi, serim belli belirsiz tüm oyun boyunca sürebilir, ancak belirgin serim işlemi bu kesimde ortaya çıkar. Orta kesim aksiyonun yönünü gösterir. Sonuca engelsiz gidilmediği için, bu kesimde çatışmalar olur ve düğümler atılır. Baş oyun kişisi en çok burada güç harcar engelleri aşabilmek için.

Orta kesimin nerede başlayıp nerede bittiğini nasıl saptayacağız? Oyunun *ilk sal düğüm noktası* bu kesimin başlangıcını, *son asal düğüm noktası* da orta kesimin bitimini verir. İlk asal düğüm noktası, 1 — Eğer kişiler ön düzeydeyse, başoyun kişisinin yönelişine göre, 2 — Eğer olaylar

ön düzeydeyse asal olayın yönelişine göre saptanır. Orta kesim, ana aksiyonu içeren evredir.

Son ise çatışmaların sonucu alınmak üzere olduğu, baş oyun kişinin büyük güç ve direniş içine girdiği, seyircinin en yüksek gerilimi edindiği kesimdir. Bu kesimde, baş oyun kişinin ya da olayların yönelişindeki deęişim noktası olan *duruk nokta* yer alır. Bu kesim yönetmenin yorumu açısından çok önemlidir. Çünkü burada baş oyun kişinin çıktığı sonuç belirlenir ve oyunun teması tamamlanır.

Kesimsel yoruma bir örnek verelim ve Turgut Özakman'ın *Ocak* adlı oyununu ele alalım. Burada, ekonomik durumlarını düzeltme olanakları olmayan insanların kendilerini ayakta tutacak umuda sarılabilmeleri için düş dünyasına kaçmaları ve kendilerini avutmaları yer alır. Oyundaki çatışma, düş kuranlara karşı, gerçeğin acı yanını belirtenlerin karşı çıkması ile var olur. Oyunda bozuk bir düzende dürüst ve namuslu çalışmak isteyenlerin başarısızlıkları (Tarık'ın satın aldığı kullanılmış otomobilde aldanması), bazı kimselerin yaşamın acı gerçeğinden kaçarak değer tanımaz bir tutumla çalışmasını (Nihat), tutumlu ve düzenli bir insanın bile duygusal bir anda elindeki tek para getirecek eşyayı bir düş uğruna düşünmeden elden çıkarması (Safiye), ailenin yükünü paylaşma açısından çeşitli koşulların getirdiği sorumsuzluk (Özcan, Nihat) gösterilir. Oyundaki dramatik olayın iki dünyası vardır: 1 — Tarık, Nihat, Özcan, Sevda, Büyükanne gibi düş dünyasında yaşayanlar, 2 — Yaşamın gerçeklerini bilip yaşam savaşımına girenler. Dramatik olayın iki dünyası motif ve simgelerle de desteklenir. Sözelimi, bunak büyükanne oyun boyunca gerçek dışı, evin düşsel maskotu olarak güçlü bir motif olarak kullanılmıştır. Guguklu saat, Tarık'ın total kızı Sevda'ya olan duygusal baęını simgeler. Çizmeler, düş kurmanın bir simgesidir; soyluluk ve yalan dünyanın gösterişini yansıtır. Evin tek kapısı vardır: Bu bazen gerçeğe, bazen düş dünyasına açılan bir umut kapısıdır. Arada sırada işitilen Türkçe tango da içlilik, düş kurmayı ve gerçeklerden kaçmayı simgeler.

Bu kısa bilgiyi verdikten sonra, olaylar dizisinin organik bölümlenmesini yapalım ve başlangıç, orta ve bitiş kesimlerini görelim. *Ocak*'ın ilk asal düğüm noktası Tarık ile Fazıl'ın, yani düş ile gerçekler dünyasının çatıştığı noktadır (metinde 35. sayfa). Serim kesimi de en son Nihat'ı tanıtır bize. Tarık ile Fazıl ailenin geçimini sağlayan iki emekçidir; bunlardan Tarık büyük düşler kurar, Fazıl ise gerçekçi bir yaklaşım içindedir. Bu noktada oyunun birinci perdesi biter. Bu noktadan başlayarak (yani ikinci perde ile) orta kesim başlar. Orta kesimin bittiği yer olan son asal düğüm noktası ise düş dünyasında olan kişilerle gerçeğin katlılığını belirten kişiler arasındaki uzlaşma noktasıdır (metinde 59. sayfa). Burada gerçeği bilmenin katılığı içinde olan Fazıl'ın yumuşadığı ve düş kurmanın yararsızlığının bilincine varan Tarık'ın birbirine yaklaşımlarını izleriz. Burada ilk asal düğüm noktasında başlayan çatışma son bulmuştur. Bu noktada da oyunun son kesimi başlar.

Olaylar dizisindeki değişim noktası bu son kesimdedir. Doruk nokta metnin 79. sayfasında karşımıza çıkar. Burada dağılmaya yüz tutan ailenin yeniden bir araya gelip birbirlerine sıkı sıkıya sarılmalarına neden olan bir olay olur ve bir süre önce evden kaçan Sevda, eve döner. Sevda'nın geri dönüşüyle, aile birbirine eskisinden de daha sağlam perçinlenir ve «*Ocak*» yeniden tütmeye başlar.

Kesimlerin İşlevleri: Kesimsel yorum için, kesimlerin işlevlerini saptayıp bir dizelgede toplamak iyi olur. Kesimlerin işlevleri açısından beş asal tür vardır: 1 — Çatışma kesimleri (genellikle bellekseldir), 2 — Koşut kesimler (kişilerin anlaştıkları, uzlaştıkları, yakınlaştıkları ve sergilendikleri sahneleri kapsar), 3 — Arka düzey kesimleri (olaylar dizisinin gelişmediği, ama çevrenin atmosferini veren sahneler), 4 — Geçiş kesimleri (kişilerin giriş ve çıkışlarının bulunduğu noktalar), 5 — Rahatlama kesimleri (seyircinin gerilimden sonra rahatlamaalarını sağlayan atlama noktaları).

Oyun Kişilerinin Yorumu :

Bir oyunun kişileri birbirleriyle olan ilişkileri ile ele

alınmalıdır. Baş oyun kişisi de olsa, o karakterin tek başına hiçbir anlamı yoktur. Oyun kişisi belli bir dramatik durum ve insancıl ilişki içinde anlam bulur.

Uyun Kişilerinin İşlevi: İyi yazılmış bir oyunda oyun kişilerinin çeşitli işlevleri vardır; ancak her oyun kişisi için bu işlevlerden biri ötekilere egemendir. Bir oyun kişisinin, birçokları içinden, en önemli işlevinin hangisi olduğunu anlamak, o kişinin yorumlanmasına atılan ilk adımdır. Kolaylık olsun diye buraya oyun kişilerinin en önemli işlevlerini sıralayalım. Ancak tüm işlevleri de bir oyunda bulmak için zaman harcamayın, çünkü bulamazsınız İşlevlerin ne olabileceğini göstermek için örnek olarak sayalım:

Baş oyun kişisi: Olaylar dizisinde bu kişinin öyküsü vardır; ve oyun kişilerinin yorumunda da genellikle yol göstericidir. Bazen bir oyunda, aynı önemde iki baş oyun kişisi de olabilir (örneğin, *Yusuf ile Menofis*, *Ferhat ile Şirin*, *Romeo ile Juliet*, vb.). Bazı oyunlarda da baş oyun kişisi diyebileceğimiz hiç kimse yoktur (örneğin, *Ayak-Bacak Fabrikası*, *Evcilik Oyunu*, *Karanlığın Gücü*, vb.). Genellikle, baş oyun kişisi sahnede en çok görünen ve en çok sözü olan kişidir; ancak bunun böyle olmadığı ayrıcalıklı oyunlar vardır. Sözgelimi, *Kasabamız*, en çok görünen kişi baş oyun kişisi değildir; bu oyunda baş oyun kişileri kız ile oğlandır.

Karşıt oyun kişisi: Baş oyun kişisiyle sürekli çatışmada olan kişidir.

Çatışma konusu olan kişi: Bu baş oyun kişisi ile karşıtı arasındaki çatışmanın çıkmasına neden olan kişidir. Örneğin, ünlü *Cyrano de Bergerac* oyununda Cyrano baş oyun kişisi, De Guiche ile Chrétien karşıtlar ve Roxane da çatışma konusu olan kişidir.

Sırdaş: Çağdaş oyunlarda ,düşünceler çoğu kez yüksek sesle baş oyun kişisinin yakını olan bir kişiye söylenir. Sırdaş, baş oyun kişisinin düşüncelerinin seyirciler tarafından anlaşılmasında işlevi olan bir araçtır.

Yardımcı kişi: Oyunlarda olaylar dizisi açısından pek işlevi olmayan, ancak teknik açıdan önemli olan kişiler

vardır. Bunlar kapıya, telefona bakan uşaklar, haber getiren ulaklar ve bunların benzerleridir.

Sözcü oyun kişisi: Buna oyun yazarlarının temsilcisi olan kişi de diyebiliriz. Bu kişi, yazar tarafından düşüncelerini seyirciye doğrudan iletmek için konulmuş oyun kişisidir. Oyunda yazarın sözcülüğünü yaparlar. Buna bir örnek Pirandello'nun *Size Öyle Geliyorsa Öyledir* oyunundaki Laudisi'dir.

Temsilci oyun kişisi: Bir düşüncüyü, bir gücü ya da bir topluluğu temsil eden oyun kişileri vardır. Bunların ruhsal derinlikleri yoktur; davranışlarıyla neyi temsil ettiklerini gösterirler. Örneğin, Çağan'ın *Ayak-Bacak Fabrikası*'ndaki oyun kişilerinin hemen hemen tümü temsilci oyun kişisidir.

Özel işlevi olan oyun kişileri *Hamlet*'teki mezarcular buna birer örnektir; bunlar bir yandan yaşam ile ölümün felsefi açıklamasına yardımcı olurken, bir yandan halkın soylulardan daha bilinçli olduğunu hissettirirler; ayrıca buruk birer gülmece ögesi olarak da iş görürler. Soytarılar, saraylılar, atmosfer sağlayıcı kalabalık özel işlevli oyun kişileri arasına girerler.

Oyun kişisinin yapısı: Bir önceki bölümde *kişileştirmeden* söz ederken tip ve karakter kişileştirmesi arasındaki zorunlu ayrımı belirtmiştik.

Anımsatmak için kısaca yineleyelim: Tip, genellemesine bir oyun kişisidir, hiçbir ruhsal gelişimi yoktur. Herkesin bildiği belli kalıplar içindedir, demiştik. Karakter için ise, derinlemesine bir oyun kişisi olduğunu, karakterin kendine özgü nitelikleri ve ruhsal gelişimi olduğunu söylemiştik.

Kişileştirmedeki bu ayrıma dikkat ederek bir *karakterin* (tipin değil) açıklanmasındaki işlemi görelim. Oyun kişilerinin konuşmaları içinde söylemediği, açığa vurmadığı, ama gerçekten istediği ve gereksinme duyduğu şeylerin yönetmen tarafından ortaya çıkarılması, o karakterin sahne için canlandırılmasındaki ilk adımdır. Karakteri, bunun için, iki yönüyle ele almak gerekir: İç ve dış görünüm. Biz

bu ikili görünümü *dural dış görünüm ve devingen iç görünüm* olarak bölümleyebiliriz.

Dural dış görünüm, bir insanın toplumun baskısıyla ya da çevrenin güdümüyle takındığı dış hareketlerin ve sözlerin bütünüdür. Burada olumlu ya da olumsuz yanlarıyla toplumun birimi olan insan vardır. Başkaları gibi hareket etmeye ve konuşmaya kendini alıştırmıştır. Dural görünüm, alışkanlıkların genel görünümünü verir. Bu bölüme o insanın fiziksel görünüşünü de katabiliriz. Doğuştan elde edilen biyolojik yapıdaki yetkinlik ya da kusur o insanın dış görünüşüdür ve iç yaşamına da etki eder.

Devingen iç görünüm, karakterin öznel, baskı dışında kalmamaya çalışan, ama çoğu kez dış baskı ve etkilerle keline yabancılaşan ruhsal gerçeğidir. Devingen iç görünüm, onun kendine özgü olan davranışlarının kaynağı ve iç yaşamıdır. İnsancıl açıdan sorulacak birçok sorunun yanıtı bu devingen görünümde ve karakteri geliştiren de budur. Yönetmenin belli bir oyun kişisini sahne üzerinde etkili ve inandırıcı bir yolda ele alabilmesi için, daha derinlemesine ve yakından bir incelemeyi gerektiren bu devingen yanı aydınlığa çıkartması zorunludur.

Dural görünümü ile bir insanı tam olarak anlayamayız; oysa ilk bakışta yalnızca onun dışı, yani dural görünümü gözümüze çarpar. Ama bu insanı yakından ve ilgiyle incelemeye başladığımızda bu dış kabuğun altında onun gereksinmelerini ve isteklerini kapsayan ve durmadan değişerek gelişen devingen görünümü kavrayabiliriz. Örneğin, Melih Cevdet Anday'ın *İçerdekiler* oyununda, tutuklu öğretmen, dural dış görünümüyle zayıf, iradesiz ve burjuva ahlakı yönünden ahlaksızmış duygusunu uyandırabilir; oysa onun devingen görünümünü irdelediğimizde, tersine, onun güçlü, iradesini kullanabilen ve doğru bir ahlak anlayışını kapsadığını anlarız. Orhan Asena'nın *Hürrem Sultan* oyununda, Kanuni'nin tragedyası verilir. Bu dıştan heybetli, güçlü ve herkes tarafından sevilen hükümdar, iç yaşamında yapayalnız, güçsüz, tükenmiş ve yaşlılığın kuruntularına dalmış bir insandır. Dural ve devingen görünüm-

lerin birbiriyle çelişen durumları yanı sıra, bu iki görünümün bir karakteri yeni boyutlara çekmesi olağandır. Sözgelimi, Macbeth bilinçli bir katildir, ama seyircinin acıma duygusuna da yönelir. Volpone, bencil, kurnaz, düzençi biridir, ama o yalanları ve düzenleriyle kendinden daha olumsuz ve kötü kişileri sergiler. Notre Dame'ın Kamburu olarak bilinen Quasimodo, dural dış görünümünde çirkin, tiksindirici, hatta korku verici bir yüze sahiptir, oysa devingen iç yaşamıyla o kadar iyi, sevencen ve yardımseveridir ki, konu geliştikçe onun davranışları ve yönelişleri iç yaşamını egemen kılar ve giderek onun sempatik bile olduğunu söyleyecek bir açı kazanabilirsiniz. Bir karakteri yorumlarken, işte bu dural - devingen görünümünün bileşimlerini saptayıp sahne üzerindeki karakteri renklendirmek gereklidir.

Dizelerin Yorumu :

Her metnin bir noktalaması olduğu gibi, sahne noktalaması da vardır. Her oyun sahnelerin arka arkaya gelmesiyle kurulan bir dokuyu kapsar. Bu doku içinde paragraflar ve tümceler vardır. Paragrafların ve tümcelerin doğru bir biçimde noktalanması, olayın, kişilerin ve hareketlerin anlamını ortaya çıkarır. Sahne üzerindeki noktalama zaman ve yer kavramlarıyla çözümlenir. Sahne noktalaması, oyunun evrensel değerler yönünden ele alınmasıdır. Sahne noktalamasını doğru olarak belirlemede dizelerin doğru bir biçimde yorumlanması zorunludur.

Tiyatroda bir dizenin ya da tümcenin anlamı, bunlarla bulunan sözcüklerin yalnızca sözlük anlamlarıyla elde edilemez. Öreğin, «Nasılsın?» gibi çok yalın bir söz, çeşitli durumlarda ve insancıl ilişkilerde değişik anlamla yüklüdür. Şöyle ki :

- «Nasılsın?» (İyi misin? anlamını verebilir.)
- «Nasılsın?» (Merhaba anlamında kullanılabilir.)
- «Nasılsın?» (Seni gördüğüme sevindim, anlamına da gelebilir.)

«Nasılsın?» (Nerelerdeydin, merak ettim! anlamını taşıyabilir.)

«Nasılsın?» (Seninle konuşmaya tenezzül ediyorum, ama o kadar, anlamında söylenebilir.)

Söyleyişteki tonlama ve renklendirme belli bir durum içinde değişik anlamları aynı sözle sağlayabilir.

Öyleyse, bir dizenin ya da sözün anlamı bu yolda değişiyorsa, hangisinin doğru olduğunu nerede anlayacağız? Her şeyden önce oyunu tümünün doğru yorumunu yapmış olmak gerekiyor; ayrıca, sözleri söyleyen oyun kişisini iyi tanıyacağız, bir de bu sözlerin söylendiği sahnenin anlamını iyi bileceğiz. Bir sahnenin kesin anlamı, tüm oyunun sahneye uygulanmasındaki yorumuna bağlıdır. Sözelimi, *Macbeth*'in iki değişik yorumunu karşılaştırırsak, o zaman dizelelerdeki anlamın da ne denli değiştiğini anlarız :

Oyunun teması «Doğaüstü ile haşırneşir olmak tehlikelidir» diye yorumlanırsa :

Oyunun teması «Suç karşılıksız kalmaz» diye yorumlanırsa:

V. Perde, 3. Sahne

Macbeth - Artık haber getirmesinler. Hepsi (*Macbeth'in soyluları*) kaçsın isterse; (*Savaşı kazanacağım üzerine sağlam kehanet var*).

Birnam Ormanı kalkıp Dunsinane'ye yürümedikçe hiçbir şeyden korkmam. Malcolm dediğiniz çocuk bir kadından doğmamış mı?

Macbeth - Artık haber getirmesinler. Hepsi kaçsın isterse; (*Suçlarımın cezasını çekeceğim; tek umudum askerlerimi benim ölmezliğim üzerine olan kehanete inandırmak*.)

Birnam Ormanı kalkıp Dunsinane'ye yürümedikçe hiçbir şeyden korkmam. Malcolm dediğiniz çocuk bir kadından doğmamış mı?

Macbeth -(Macduff'a) Herkes içinde bir senden sakinmişim; *(çünkü kehanette senden çekinmem söyleniyordu.)*

Çekil: ruhum senin kanınla zaten çok yüklü (...) *(Eğer dövüşürsek ben seni öldüreceğim, çünkü:)*

(...) Benim yaşamım büyü lüdür; kadından doğmuş kimseye boyun eğmez.

Macbeth -(Macduff'a) Herkes içinde bir senden sakinmişim.

Çekil: *(seni yaralamak istemiyorum)* ruhum senin kanınla zaten çok yüklü (...) *(Senin de beni öldürmeni istemem, eğer dövüşmekte ısrar edersen, ben seni şu sözlerle korkutacağım.)*

(...) Benim yaşamım büyü lüdür; kadından doğmuş kimseye boyun eğmez.

Vurgu : Dizelerin yorumunda vurguyu doğru yere koymak çok önemlidir. Bir tümcede birden fazla sözcüğü vurgulamayın; bazı ayrıcalık gösteren durumlarda birden fazla sözcüğü vurgulasanız bile çok dikkatli olun. Arada karşıtlık sağlamak için iki sözcük vurgulanabilir; örneğin, «benim değil, ama *senin*,» gibi... Ancak bu da çok seyrek gereken bir şeydir. Bir tümcede —tümce uzun da olsa— birden çok sözcüğü vurgulamayı denerseniz, anlamın kaydığını görebilirsiniz. Eğer anlamı kesin olarak vermek istiyorsanız, yorumunuz için en önemli olan sözcüğü vurgulayın. Vurguladığınız sözcüğü, metinde altını çizerek belirtiniz.

Durak : Buna susuş da diyebiliriz. Durak da bir çeşit vurgudur. Hatta çoğu kez bir susuş, bir sözden daha etkili olabilir ve o kişinin duygusal eğilimini gösterir. Oyuncunun konuşmasında çeşitli düşünceleri, duyguları belirtebilmesi için bu susuşlar rol oynar. Üç temel durak türü vardır:

1 — Düşüncenin tümünden değişmesiyle. Bu tür duraklar çok seyrek ve sorun yaratmaz.

2 — Değişik, ama önceki düşünceye ilişkin düşünceye geçerken.

3 — Aynı düşüncenin değişik bir bölümüne geçerken.

İkinci durak daha uzun bir durak gerektirdiğinden, metin üzerinde //, üçüncüsü ise daha kısa bir susuş gerektirdiğinden / işaretiyle belirtilebilir. Birinci durak türü için /// işaretini metne koyabiliriz. Bu duraklar üzerinde dikkatli bir çalışma hem yönetmeni, hem oyuncuyu etkili bir yoruma hazırlar.

BUDAMA

Budama, yönetmenin yapacağı işler arasında, önemsizmiş gibi görünen, aslında çok önemli bir konudur. Yönetmenin yeteneği budama işleminde ortaya çıkar. Hele tümceler sonunu yutan birçok sözcüğü bazan kaydırarak, bazan yanlış söyleyen özenci oyuncular için budama daha da dikkatlice yapılması gereken bir çalışmadır. Budama, bir oyunun yorumunu ortaya çıkarmada önemli bir etken olduğu kadar, gösteri süresini seyircinin dayanıklılığını aşmayacak biçimde düzenleyen bir işlemdir de. Ama en önemlisi, bu işlem, kesilmesi gereken bölümlerin ya da dizelerin *oyunun tümü yararına* çıkartılmasıdır. Başka deyişle, budama işlemi, yazarın başarısını arttırıcı bir çalışmadır. Yönetmenin, aynı zamanda bir yazar duyarlığı içinde, yorum için gereksiz gördüğü yerleri oynayış için çıkartması, gerekli eklemeleri yapması çeşitli biçimlerde olur. Bazan bir sözcük, bazan bir dize, bazan bir konuşmanın tümü çıkarılabileceği gibi, gerekli olduğu durumlarda bir sahnenin tümü de budanabilir.

Budama işleminde oyunu sahneye koyanın aklında tutması gereken önemli noktaları vardır. Burada bunları kısaca özetlemek yerindedir sanıyorum. Yönetmen, her şeyden önce metnin yorumuna girerken, oyunu hem düşünsel hem de duygusal açılarından algılamış olmalıdır; başka deyişle yorum, sezgi ile birlikte gelmelidir. Oyunun genel havasını yönetmen doğru bir biçimde algılamış olmalıdır. Bu ilk algılama ile oyunun ana düşüncesi, asal aksiyonu, oyunun egemen atmosferi ve duygusal ölçüsü yönetmenin sezdiği önemli nitelikler olacaktır. Yönetmenin, budama ya-

parken, ayrıca, önemli sonuçlara, tepkilere, ruh durumlarına, duyguya yönelen konuşma kesimlerini, olayların gelişimini, aksiyonun aşamalarını akılda tutması gerekir. Akılda tuulacak noktalar arasında bir de ezbere söylediğinde etkileyici bölümler, zaman ve aksiyon açısından önemli olan oyun kişileri, özellik taşıyan konuşmalar, konuşmaların tartımı, doruk noktaya doğru gelişen bölümlerin ana çizgisi ve doruk nokta vardır.

Budama yapılırken aksiyonun sürekliliği durdurulmamalıdır. Yönetmen bir sahne çıkartabilir ya da sahnelerin yerini değiştirebilir; ancak bunların hiçbiri aksiyonun sürekliliğini kesmemelidir. Bir örnek verelim: Shakespeare'in ünlü *Kral Lear* tragedyasının I. Perde 2. sahnesi, II. Perde 1. sahnenin hemen önüne alınabilir ve bu sahne değişikliği aksiyonun sürekliliğini bozmadığı gibi, Edmund'un kurduğu tuzağı daha etkili bir duruma getirebilir. 2. sahnenin yerinden kaldırılması ile ayrıca 1. Perde 1. sahne de, aynı perdenin 3. sahnesine rahatlıkla bağlanır. Çünkü her iki sahnede de Goneril'e ilişkin aksiyon vardır.

Neler budanacak?

1 — Yoruma bir şey katmayan ya da yorumu belirsizleştiren yerler;

2 — Aksiyonu ileriye götürmeyen, önemli bir oyun kişisinde değişiklik yaratmayan ya da önemil kişiler arasında bir gelişim ortaya çıkartmayan olaylar;

3 — Gereksiz oyun kişileri (önemsiz oyun kişilerinin yoruma katkısı olan sözleri başka bir oyun kişisine söylenebilir);

4 — Konuşma örgüsündeki, bir sonuç getirmeyen araç içi açıklamalar;

5 — Oyunun gelişmesinde işlevi olmayan tekrarlar;

6 — Oyunun ana aksiyonuna ya da önemli oyun kişilerinden birine doğrudan bağlı olmayan «şairane» olmaya çalışan geçişler ve açıklamalar. Budamanın gösteri süresine uygun bir yolda yapılması gerekir: Bu süre genellikle iki saat olarak saptanır (doğal olarak daha uzun süreli yapıt-

lar da vardır). Yapılan arařtırmalarda seyircinin olađan dayanma süresi 1 saat 45 dakika olarak saptanmıřtır.

Bazı yönetmenler rahat çalıřabilmek için budama yapılan yerleri dıřarda bırakarak metni yeni bařtan daktilo ile yazarlar. Çođu kez budama metin üzerinde yapılır ve budanan bölümün bařına ve sonuna birer ayrıç açılarak bunların arasına bir çizgi çekilir. Budanan bölüm sayfalar alıyorsa, sayfa bořluđuna «budandı» ya da «çıkarıldı» yazılır.

Budamaya bir örneđi, Cumhuriyet'in ellinci yılında yazdıđımız ve yönettiđimiz *Söylev* (Ankara Üniversitesi, DTCF yayınları, nr. 244, 1973) adlı yapıttan alalım :

Sađ düzeyde Vahidettin, yeni İngiliz temsilci Rumbold ile görüşmektedir.

VAHİDETTİN : Ankara mı? Bir avuç eřkiya ile tam bir nüfus kurmuřlar... Ankara'nın liderleri bu memlekette dikili ađacı olmayan; kan irtibatı veya bir rabıtası bulunmayan kimseler... Mustafa Kemal'e gelince menşei belli olmayan bir ihtilalci Makedonyalı... Kanında Bulgar, Yunan ya da Sırp olabilir... Daha çok Sırp'a benziyor. Onların arasında bir Osmanlı mevcut deđil.

RUMBOLD : (Nazik) Majeste, bir hususu sorabilir miyim?

VAHİDETTİN : Tabii.

RUMBOLD : Bana İstanbul Kemalist sempatizanlarla dolu gibi geldi...

VAHİDETTİN : Hayır. İstanbul bana sadık Osmanlılarla doludur. Bu hususta sizi temin ederim.

RUMBOLD : Onlarla anlaşma imkânı yok mu, Majeste?

VAHİDETTİN : Olamaz! Onlar Bolşevik yardımına güveniyorlar. Her şeyden önce bu işi halletmek zaruridir.

M. Kemal, başkomutanlığa atandıktan sonra Meclis kürsüsünden konuşuyor.

M. KEMAL : (Seyircilere dođru) Meclis yüce üyelerinin genel olarak gösterdikleri istek ve talep üzerine, başkomutanlığı kabul ediyorum. Bu görevi, ordunun maddi ve manevi gücünü en üst düzeye çıkartmak ve yönetimini bir kat daha sađlamlařtırmak konusunda Türki-

ye Büyük Millet Meclis'i'nin bu yoldaki yetkisini Meclis adına fiilen kullanmak koşuluyla kabul ediyorum. Bütün ömrümde, ulusal egemenliğin en sadık hizmetkârı olduğumu ulusun gözünde bir kez daha doğrulamak için bu yetkinin üç ay gibi kısa bir süreyle sınırlandırılmasını rica ediyorum.

Sahnenin sağ yanına Yunan generali Papoulas gelir. Yöresel ışıklama.

PAPOULAS : Yine mi General Papoulas diyeceksiniz. Evet...

Sakarya Savaşı bizim yenilgimizle bitti. Bu arada bir asker olarak Mustafa Kemal'in askeri taktiği ile Türk askerlerinin kahramanlığının hakkını vermek gerekir. Ancak şunu belirtiyim; Türk ulusal güçlerinin ileri hareketini kolaylaştırması olanağı olan her şey Yunan ordusu tarafından yok edilmiştir.» (ss. 74-5)

Tamamen belgelere dayanılarak yazılan bu oyunun buraya örnek aldığımız kesiminde izlendiği gibi bazı budamalar vardır. Budamaların ilki Mustafa Kemal üzerine Vahidettin'in Rumbold'a söylediklerinde yer alıyor: Padişahın Mustafa Kemal'i «*menşei belli olmayan Makedonyalı bir ihtilâlcî*» olarak tanımlaması ve onu Türk olmamakla suçlamasında yer alan sözler, Padişahın M. Kemal'e olan kızgınlığını ve düşmanlığını göstermekle birlikte, padişahın «*kuvaimillîye*» için «*onların arasında bir Osmanlı bile mevcut değil*» sözleriyle zaten etkisiz kalıyor. Ayrıca, daha önce oyunda Vahidettin Mustafa Kemal üzerine olan düşüncelerini belirtmiş olduğu için bu sözler bir yineleme niteliğinde. Vahidettin, Rumbold'a söylediklerinde Osmanlı - Türk ayrımı yapmakta ve kendi yandaşlarını «*Osmanlı*» olarak tanıtmaktadır. Yukarda görülen kesimi budadığımız zaman, etki daha kestirmeden sonuçlanıyor; çünkü padişah, sözlerinin başında Ankara hükümetini «*eşkiya*» olarak betimledikten sonra, onların Osmanlı bile olmadıklarını söylemesi zaten istenileni veriyor.

Bu kesimdeki ikinci büyük budama Mustafa Kemal'in Meclis'te başkomutanlığı üzerine yaptığı konuşmadır. Bu da bir yinelemedir, çünkü Vahidettin ile Rumbold konuş-

masından hemen önce Mustafa Kemal'in başkomutan olduğunu gördüğümüz bir sahne var. Ayrıca, Vahidettin'in yukardaki sözlerinden sonra M. Kemal'in sözlerini atlayarak doğrudan Yunan generali Papoulas'ın tarihsel sözlerine atladık mı etkinlik çok artıyor; çünkü Mustafa Kemal bir düşman tarafından saygıyla söz edilen bir kimse olarak padişahın sözlerine karşıtlık getiriyor.

Bu kesimde bir de küçük budamalar ve eklemeler var. Sözelimi, Rumbold'un «*Bana İstanbul Kemalist sempati-zanlarla dolu gibi geldi,*» tümcesindeki «bana» sözcüğü «biz İngilizlere» olarak değiştirilerek düşünce genelleştirilmiş, tümcenin sonundaki «geldi» sözcüğü de «geliyor» yapılarak Rumbold'un o anki izlenimi daha yaşanır duruma getirilmiştir; çünkü «geldi» daha önce böyle de, şimdi böyle değil anlamını da taşıyabilir. Belirsizliği yok etmek ve sözleri vurgulamak için böyle bir değişiklik gerekmiştir. Ayrıca, general Papoulas'ın sözlerinin başındaki «*Yine mi General Papoulas, diyeceksiniz. Evet...*» deyişi budanmış, doğrudan olayın anlatılmasına geçilmiştir. Budamanın nedeni, az önce belirttiğimiz «yorumu bir şey katmayan ya da yorumu belirsizleştiren yerler»in çıkartılması gereğidir. Burada, bu tümce yorumu bir şey katmadığı gibi, Papoulas'ın ciddiyetini yumuşatmakta onu seyirciye yaklaştırmaktadır. Oysa burada, Papoulas, uzaklaştırılarak nesnel bir biçimde verilme zorundadır.

ÇALIŞMA METNİ

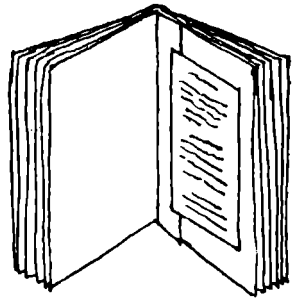
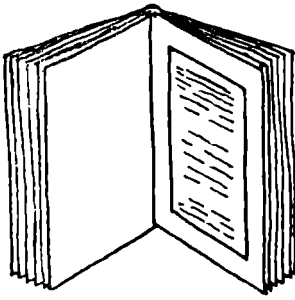
Profesyonel tiyatrolarda bir sahne yapıtının uygulanmasına yarayan tasarıları kapsayan çalışma defterine oyun düzeni defteri denir. Bu tasarılar da oyuncunun iç ve dış aksiyonu, oyunculuğun iç ve dış yapısı, ışıklama, sahne etmenlerinin kullanılışı yanı sıra, çeşitli teknik dizelgeler, planlar ve listeler vardır. Böyle bir not defterinin yararları çoktur: Bir uygulamanın ortaya çıkarılmasına yaradığı gibi, bir uygulamanın bir süre sonra yeni baştan ele alınması gerektiğinde yönetmene, oyunculara ve teknik eleman-

lara ışık tutar. En önemlisi de, uzun yıllar sonra bir ülkenin tiyatrosunun *uygulama tarihi açısından* incelenmesinde güzelduyusal ve teknik çeşitli ayrıntıları belirtir. Yıllar önce yapılmış uygulamaların niteliklerini, yorum açılarını, üsluplarını bize iletir. Bu da bir ülkenin kültür birikiminin çeşitli alanları içinde, tiyatronun gelişmesine ışık tutacak çok önemli belge kaynaklarının var olması anlamına gelir.

Ortaöğretim düzeyindeki tiyatro çalışmalarında, belli bir uzmanlık gerektiren böyle ayrıntılı oyun düzeni defterine gereksinme yoktur (bilgi için bkz. Ö. Nutku, *Tiyatro Yönetmeninin Çalışması*, Ankara Üniversitesi, DTCF yayınları, nr. 245, ss. 67-75). Amatör çalışmalar için yalın, ama kullanışlı bir metin gerekir. Genellikle, amatörler basılı kitap metinlerini yeğ tutarlar, zaman zaman da —eğer kitap tükenmişse— daktilo ile çoğaltılmış metinlerle çalışırlar.

Metni çoğaltırken kopyaları pelür kâğıdına çıkartmak sakıncalıdır; çünkü bu incecik kâğıt üzerine ne not alınabilir, ne de bu kâğıt uzun bir süre saklanabilir. Çok oyunculu metinleri teksir ettirmek en iyisidir. Metin çift aralıklı yazılmalı, kâğıdın sağ ve sol yanlarında boşluk bırakılmalıdır. Sayfa numarası alta yazılmalıdır. Metin üzerinde oyunun perde ve sahneleri çabuk bulunmak isteniyorsa, sayfa numarasının yanına 1/2 (I. perde, 2. sahne), II/1 (II. perde, 1. sahne) olarak belirtmek doğru olur. Bu metin yönetmene, oyunculara, teknik işleri yapacak kişilere, bir de çalışmalar sırasında ezberin çabuklaşmasını sağlayacak fısılayıcılara dağıtılır. Çalışmalar bitip de gösteriler başlayınca, fısılayıcılar, sahne denetimini üzerine alırlar ve oyuncuların giriş çıkışlarının aksamamasına çalışırlar.

Yönetmen basılı kitap metnini kullanıyorsa o zaman kendine bir dehter yapmak zorundadır; çünkü kitap sayfasında not alacak yer yoktur. Bunu da iki biçimde yapabilir. Kitap sayfa sayfa ayrılır ve defterin sağ yanındaki sayfasına yapıştırılır (bkz.örnek 1). Doğal olarak bu yöntemde iki kitap gerekir. Çünkü böyle yapıştırmayla arka sayfa için ikinci kitaptan yararlanmak gerekir. Yapıştırılan metnin karşısındaki boş sayfaya ise yönetmen ve oyuncular ge-



Örnek : 1 — Kitap sayfaları yapıştırılır bu durumda iki kitap gerekir.

Örnek : 2 — Kesik sayfaya metin yapıştırılır ve kitap sayfasının her iki yüzünden yararlanılabilir.

rekli notları alacaklardır. Amatör çalışmalar için, profesyonellerin kullandığı işaretler olmayabilir. Ancak yapılacak dış aksiyondaki hareketleri ve iç aksiyondaki ruhsal davranışları belirtmek için hareketin ya da davranışın başladığı konuşmanın başına bir sayı konulup karşıdaki boş sayfaya aynı hizaya ve aynı sayı altında ne yapılacağı yazılabilir. İkinci yöntemde ise bir tek kitap gerekir. Bir atlayarak sayfayı kesip sol kenardan metni kesik yere yapıştırabilirsiniz (bkz. örnek 2). Böylece, bir tek kitapla bu işi yapabilirsiniz. Bu kez notları bir sol bir sağ yaprağa yazmak gerekir.

Her oyuncu kendi rolünü ezberleyebilmek için oynadığı kişinin adının altını kırmızıyla çizebilir. Ezberlenmesi gereken satırların altı kesinlikle çizilmemelidir. Satırların atlını çizmenin hem yararı yoktur, hem de satırlar arası alınacak notlar için yer bırakmaz.

Yönetmen ve oyuncu için de yararı olan bir çalışma metni kesimlere ayırmaktır. Kesim baş oyun kişinin ya da oyunun önemli bir kişinin girişiyile başlar, çıkışıyla sona erer. Tiyatro çalışmalarında bu kesimlere «Fransız biçimi sahne»de denilir. Bunlar genellikle kitapta «sahne», eskilerde «meclis», daha yenilerde «tablo» olarak gösterilir. An-

çak bazı metinlerde bu kesimler kitapta gösterilmemiştir. O zaman bu kesimlerin yönetmen tarafından saptanması zorunludur. Her kesimin başlangıcına renkli kalemle bir işaret koyun ve bu işaretin altına da o kesimde sahneye çıkan oyun kişilerinin adlarını yazın. Bunlar metin sayfasının sol marj boşluğuna konulabilir. Ayrıca buraya o kesimdeki yönelişi ya da o kesimin oyun içindeki analımını kısaca belirtin; kesimlere kendinize göre bir ad da verebilirsiniz. Böyle bir şey çalışmalarda yardımcı olur. Kesimler içindeki atmosfer, ruhsal davranış değişikliklerini de ayrıca başka renkte bir kalemle kısaca yazabilirsiniz. Böylece, tüm oyunun gelişimi ve kuşbakışı görünümü de ortaya çıkar. Oyuncu, kendinin görünmediği kesimleri işaretlemeyiz, ama kendi rolüne yardımcı oluyorsa, kendi bulunmadığı sahnelerin kısa yorumunu kendi metnine yazabilir. Oyuncu, kesimler için yönetmenin metninden yararlanmaz, kendi çalışmasını kolaylaştırıcı notlarını kendine göre alır.

Yönetmen de oyuncu da oyun düzeninde verilen hareketleri, sorunları, anlamaları ve yığın yerleştirmelerini metne yazar. Yalnızca yazıyla değil, çizimlerle de yorumu saptar. Hatta çoğu kez çizimlerle göstermek yazıyla göstermekten daha iyidir; çünkü hem zaman kazandırır, hem de notların daha kolay akılda kalmasını sağlar. *Metni kesinlikle mürekkepli kalem ya da tükenmezle işaretlemeyin. Çünkü sahne çalışması sırasında, aldığınız birçok not değişebilir.* Onun için silinebilir, yumuşak uçlu kurşun kalem kullanmakta yarar vardır.

Yönetmenin notları kendi içindir ve genel niteliktedir ve çoğu da teknik konuları kapsar; sahne donanımı, eşyaları, giysiler, ışıklama ve sahne etmenleri onun notlarında yer alır. Bunun için, oyuncu kendi notlarını almalı ve kendi için önemli olan ayrıntıları metin üzerinde göstermelidir.

III. SAHNE

Yönetmenin temel anlatım güçlerinden biri sahne, öbürü oyuncudur. Oyuncu konusuna V. Bölüm'de geleceğiz. Sahne, oyuncunun evrenini ortaya çıkaran, yönetmenin tasarım gücüne orantılı olarak sınırsız anlatım gücü sağlayabilen oyun yeridir; yalnız bir yapının içinde değil, açık havada da var olan anlatım aracıdır.

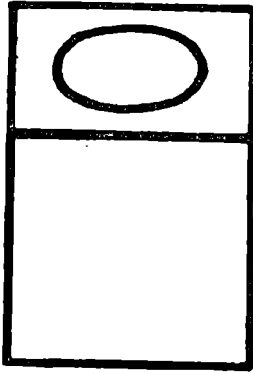
SAHNE - SEYİRCİ İLİŞKİSİ

Yirminci yüzyılın ikinci yarısında, tiyatro, hemen her yerde çerçeve sahnenin sınırlarını aştı. Ancak değişim geçiren birçok topluluk da çerçeve sahneyi değişik biçimlerde kullanmayı sürdürüyor. Sahnenin çerçevesi genişledi, seyircinin arasına sokulan geniş bir ön sahne ortaya çıktı; hatta bazı tiyatrolarda seyircinin bazen ortasından, bazen yanlarından geçen *yol-sahne*'ler kullanılmaya başlandı. Doğal olarak bu sonuncusu Japon *Kabuki* tiyatrosunda kullanılan *çiçek - yolu*'nun batı tiyatrolarına etkisidir.

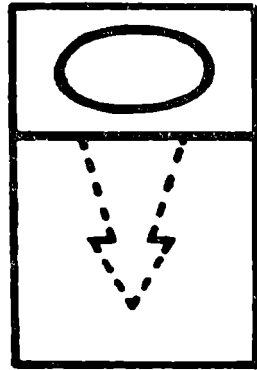
Çağdaş tiyatrodada, sahne-seyirci ilişkisi çeşitli biçimlerde ortaya çıkıyor. Bir yandan yeni deneyler yapılıyor, yeni araştırmalara gidiliyor. Buna karşın çerçeve sahnenin kullanılması sürdürülüyor. Aslında —bazı ayrıntılar dışında— oyun sahneye koymanın, her türlü oyun alanında, aynı temel ilkeleri vardır. Elindeki oyunu, kullanacağı sahneyi ve gereçleri tanıyan her başarılı tiyatro yönetmeni için temel ilkeler değişmez. Çerçeve sahnede başarılı olan bir yönetmen, ortada oyunda da başarılı olur. Ancak bazı ayrıntılarda ve gereçleri kullanmada çerçeve sahne ile çev-

reli tiyatro arasında ayrılıklar vardır. Bunlar üzerinde ilerde duracağız.

Günümüzdeki, sahne - seyirci ilişkisi açısından izlenen gelişim içinde geleneksel «İtalyan Sahnesi»de hâlâ kullanılır. Burada oyuncular seyircilerden ayrılmıştır ve her zaman belirli bir sınır içinde kalırlar. Ne oyuncular, ne de seyirciler bu sınırı aşmazlar. Ülkemizdeki, sahne-seyirci ilişkisinde bu geleneksel «İtalyan Sahnesi» biçimi sürdürülmektedir (bkz. örnek 3).



Örnek : 3 — «İtalyan Sahnesi»
(Çerçeve Sahne)



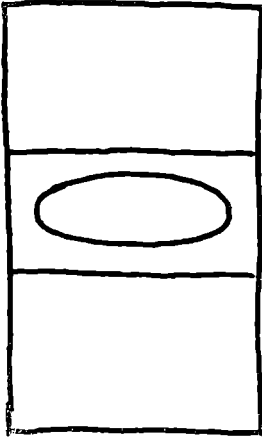
Örnek : 4 — Sınırı aşan oyuncular.

Daha sonraları bu çerçeve sahne yetmediği için oyuncular, oyun olanak yaratıkça seyircinin arasına girmeye başlamışlardır. Ancak burada da odak noktası, yine çerçeve sahnedir (bkz. Örnek 4). Bu tür uygulamalara ülkemizde de rastlarız. Asıl oyun yeri çerçeve sahnedir; girişler çıkışlar seyircinin arasında yapılır.

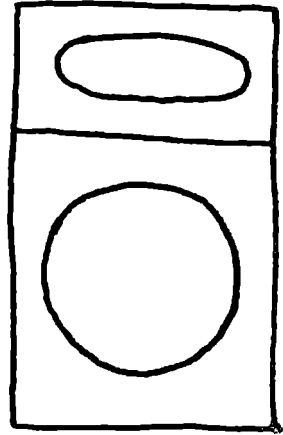
Sekizinci bölümde ele alacağımız çevreli tiyatro biçiminde oyun yeri ortadadır. Sahnenin yeri seyircinin ortasında olmasına karşın, sahne ile seyirci arasındaki sınır burada da vardır. Bu tür uygulamaya geleneksel Orta Oyunumuzda, Ortaçağ'ın dinsel oyunlarında, Rönesans halk

tiyatrolarında ve çağımızdaki modern tiyatrolarda rastla-
rız (bkz. Örnek 5).

Başka bir uygulama biçimi de bugün sık izlenen, seyircilerin etkin bir biçimde oyuna katılmalarında izlenir. Burada oyuncular, seyircilerle doğrudan konuşurlar ya da aralarına girip otururlar, vb. (bkz. Örnek 6). Bu tutumdaki



Örnek : 5 — Çevreli Tiyatro



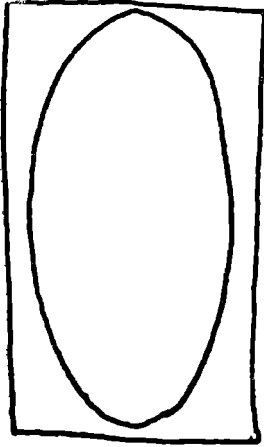
Örnek : 6 — Oyuncu Seyirci yan yana.

uygulamalara, ülkemizde, özellikle özel tiyatrolarda ve deneyler yapan amatör topluluklarda rastlanır.

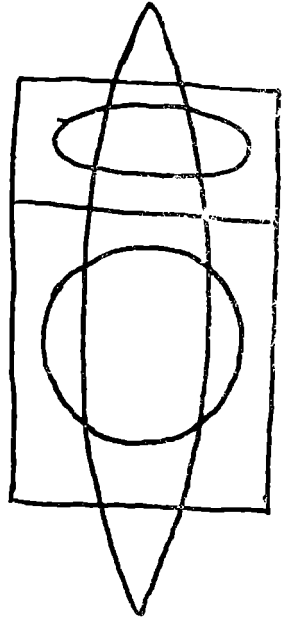
II. Dünya Savaşı sonrasında, tiyatro oyunculuğunu kesin olarak etkilemiş olan Polonyalı Jerzy Grotowski'nin tiyatro laboratuvarında oyun alanı üzerine çözümlenmeler getirilmiştir. Grotowski'nin tiyatro laboratuvarında oyuncular ve seyirciler birliktedir. Tüm tiyatro alanı hem oyun hem de seyir yeri sayılır (bkz. Örnek 7).

Yine Grotowski'nin tiyatro laboratuvarında, yönetmen, her zaman yönetmesi gereken iki topluluğun var olduğunu unutmaz: Bunlar oyuncular ve seyircilerdir. Oyuncular doğaçlama yoluyla, seyircilerin de doğaçlamaya katılmalarını sağlar. Yönetmen, seyirciyi de oyuncu gibi yönetir. Gösteri

bu iki topluluğun birlikte oynaması ile ortaya çıkar (bkz. Örnek 8).



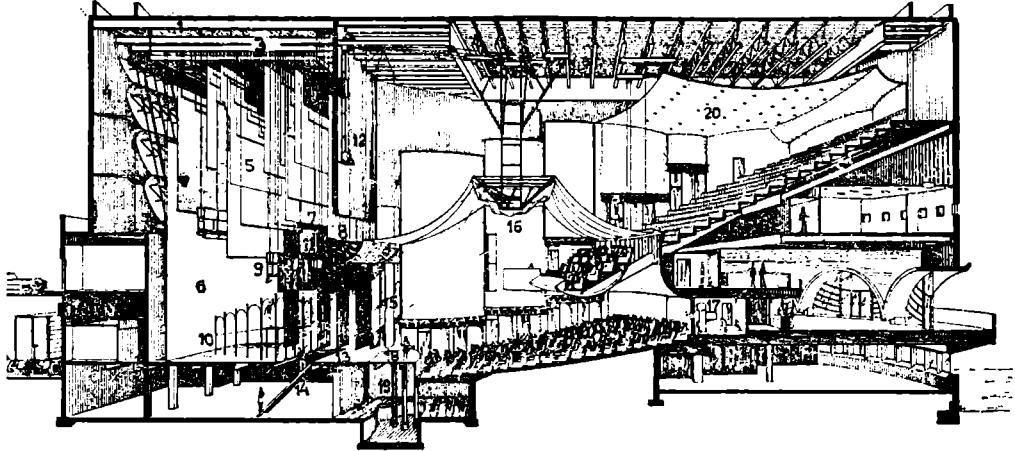
Örnek : 7 — Oyuncu - Seyirci
iççe.



Örnek : 8 — Yönetilecek iki topluluk.

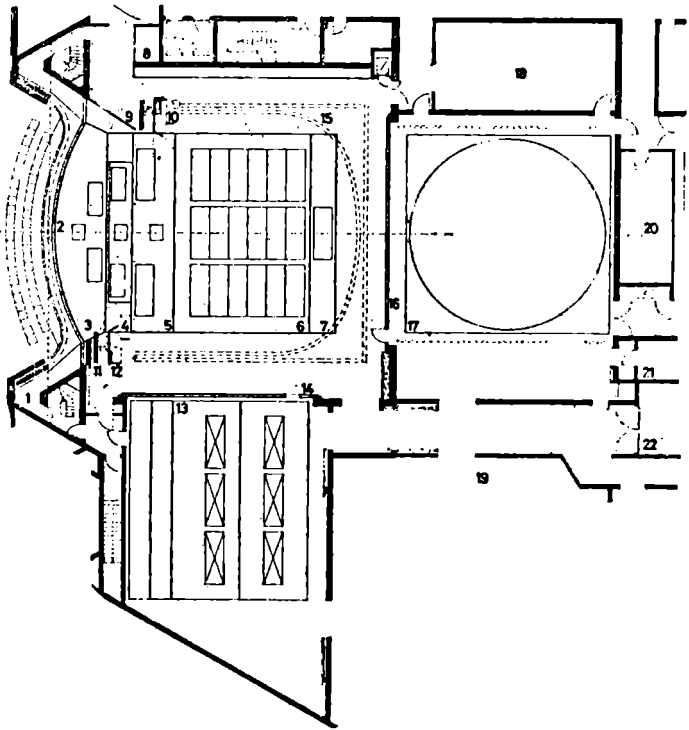
SAHNENİN İŞLEVSEL KESİMLERİ

Her ne kadar ortaöğretim düzeyindeki tiyatro çalışmaları için her yer bir oyun yeri olsa da, normal büyüklükteki bir çerçeve sahnenin nasıl olduğu üzerinde durmak gerekir. Doğal olarak, örnek 9'da gösterildiği gibi, gelişmiş, büyük sahneler vardır. İşlevleri açısından bir çerçeve sahnenin ne olduğu üzerinde bilgi edinmek istersek örnekte gösterilen çizime bakmak yeterlidir. Günümüzde de çok kullanılan çerçeve sahne oylumunu işlevi yönünden üç asal kesime ayırmak gerekir: 1 — Üst Sahne (mekanik kesim), 2 — Asal Sahne (plastik kesim) ve 3 — Alt Sahne (teknik kesim) (bkz. Örnek 10).



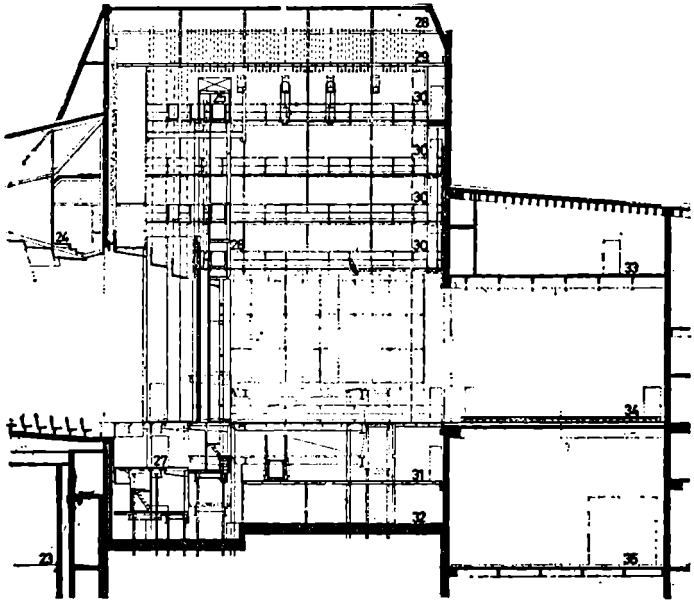
Örnek : 9 — Çerçeve Sahnenin İşlevsel kesimlerini gösteren kesit.

1) ızgara üstü, 2) ızgaralar, 3) makaralar, 4) askılıklar, 5) panolar, 6) gök perdesi, 7) ışık köprüsü, 8) asbest perde, 9) sahne üstü ışıldakları, 10) dekor panoları, 11) friz, 12) portal üstü, 13) yer kapağı, 14) asma düzey, 15) portal, 16) salon dizli ışıkları, 17) ışık denetim odası, 18) asansörlü sahne, 19) asansör hidroligi, 20) akustik bulutlar.



Örnek : 10 — Büyük bir tiyatrunun sahne planı ve kesiti. Asansörlü kayar ve döner sahneleri olan bir örnek.

1. Ön sahneye çıkış ve ön perde girintisi.
2. Çelikiyangın perdesi,
3. Alçalıp yükselen orkestra yeri I,
4. Alçalıp yükselten orkestra yeri II,
5. Eşleştirme yükseltisi,
6. Sahne yükseltisi (asansörlü),
7. Sahne yükseltisi (asansörlü),
8. Giysi değiştirme odası,
9. Açılır kapanır pano,
10. Sahne amiri kürsüsü,
11. Oyun perdesi,
12. Portal kulesi,
13. Kayar Yan sahne,
14. Yan sahne ses geçirmez kapı,
15. Gök perdesi kulisi,
16. Arka sahne ses geçirmez perdesi,
17. Döner sahne,
18. Işıldık deposu,
19. Dinlenme salonu,
20. Aksesuar deposu
21. Fon perdesi deposu,
22. Yük kapısı.



23. Alt sahne, 24. Seyirci salonu ışık köprüsü, 25. Vinç makinesi, 26. Portal gerisi ışık köprüsü, 27. Orkestra çukuru, 28. Izgara üstü, 29. Sofito ızgaraları, 30. Çalışma köprüleri, 31. Sahne altı, 32. Makine Odası, 33. Giysi deposu, 34. Döner sahne düzeyle 35. Kurgu salonu.

1 — Üst Sahne :

Günlük tiyatro konuşması içinde *sofito* denilen üst sahne, ışık ve çalışma köprülerinin, ızgaraların, askılık raylarının, kısacası sahne plastiğine yardımcı olan mekanik aygıtların bulunduğu kesimdir. Bu kesimde yukardan başlayarak şunlar vardır. *Izgara üstü*, makaraların bulunduğu demir ızgaraların üstüdür ki, onarım sırasında bunun üzerinde çalışılabilir. *Izgaralar*, askılık makaralarının bulunduğu, birbirine paralel demir putrellerden oluşur. *Askılık Makaralar*, ışıldıkların ve panoların asıldığı demir çubuk-

ları yukarı kaldırıp indirmeye yarayan palangalardır. *Askılıklar*, her iki uçlarından ızgaralardaki palangalara çelik halatlarla geçirilen, ışıdak ve panoların asıldığı demir borulardır. *Kum Torbaları* askılıkları istenilen yükseklikte tutmaya yarayan ağırlıklardır; bunların yerine ray üzerinde hareket eden demir ağırlıklar da kullanılır. *Kancalı Ray*, askılık halatlarının bağlandığı kancaların bulunduğu demir raydır; bunlar sahnenin yan duvarlarındadır. *Işık (Çalışma) Köprüsü*, genellikle sahne çerçevesinin üst bölümünün (portal üstü) arkasında bulunan, bazen de sahnenin dört duvarını dolaşan bir köprüdür. Büyük çağdaş tiyatrolarda bu köprü hidrolik ya da motorlu araçlarla indirilip kaldırılabilir. *Demir Ağırlıklar*, portal üstünü indirip kaldırmaya yarar. *Sahne Üstü Dizi Işıkları*, genel aydınlatmada kullanılır, genellikle ışık köprüsünün altındadır; sahne büyükse dizilerin sayısı da artar. *Sahne Üstü Yöresel Işıklar*, gölgeli ışık veren, yalnızca gerekli kesimi aydınlatan ışıdaklardır; bunlar portalın üstünde, sağında ve solunda gerekli sayıda bulunur.

2 — Asal Sahne :

Oyunun oynandığı, seyircinin görüşüne açık olan kesimdir. Oyuncular, donanım, giysi, ışıklama, müzik, vb. aracılığıyla uygulamanın sonuçlandırıldığı yerdir. Bu bölümde de şunlar vardır : *Çerçeve*, seyircinin dikkatini oyun yerine toplamaya yarar. *Asbest Perde*, çelik perde ya da yangın perdesi adını da alır; yangın tehlikesi anında sahnedeki tehlikeyi seyirciler yararına engeller. *Perde Üstü (Portal Üstü)*, çerçevenin üst kesimidir; büyük çağdaş tiyatrolarda oynanacak oyunun gerektirdiğine göre kaldırılıp indirilebilir. *Gök Perdesi*, sahnenin gerisinde, seyirciye doğru içbükey, büyük bir perdedir. Çeşitli ışık etmenleri bu perde üzerinde gerçekleştirilir. Sahne derinliği ve gözerimi duygusu bu perde ile verilir. Küçük sahnelerde bu fon perdesi adını alır. *Frizler*, oyun için gerekli olan ölçüye göre, seyircinin görmemesi gereken şeyleri gizlemekte kullanılır. Panolar, dekoru ortaya çıkaran, askılıklara ve zemine tut-

turulan çerçevelerdir. Dekor birimlerini ortaya çıkardığı kadar, kulisleri de seyirci gözünden saklar. *Pano destekleri*, panoların düşmesine engel olmak için arkadan konulan tahta ya da demir desteklerdir. *Kulisler*, donanımın (dekorun) arkasında kalan sahne boşluğuna denilir. Burası oyuncuların sıralarını bekledikleri ya da geçtikleri yerdir. *Yer ka-pağı*, eski tür tiyatrolardan kalma bir şeydir. Asansörlü sahne olmayan ilkel sahnelerde mezar, cehennem, alt kat- tan üst kata çıkış için kullanılır. *Ön perde*, sahneyi seyirci- nin görüşüne kapayan ya da açan perdedir. Seyircinin dik- katini toplamak için genellikle koyu kırmızı ya da bordo renktedir.

3 — *Alt Sahne* :

Sahnenin altında ya da sahne ile seyirci yerinin altın- daki atölyelerin bulunduğu kesimdir. Bir lokantanın mut- fağı neyse, bir tiyatronun atölyeleri de odur. Konukların önüne pişirilip kotarılarak getirilen işler buralarda yapı- lır. Burada şu çalışma bölümleri vardır : *Prova Sahnesi*, sahne çalışmalarının hızla gelişmesini sağlayan ikinci bir oyun yeridir. Burada ikili, üçlü sahneler çalışılır. Kalaba- lık sahneler için hem görsel dengeleme, hem de hareketle- rin uyumu için asal sahnede çalışmak daha doğru olur. *Dans Stüdyosu*, çalışma barlarının ve aynaların bulunduğu dans çalışmalarının ve gövdesel hareketlerin yapıldığı yer- dir. *Soyunma ve Makyaj Odaları*, oyuncuların giysi de-ğiş- tirdikleri ve makyajlarını yaptıkları aynalı odalardır. *Duş- lar*, genellikle soyunma odalarının yanındadır. *Dekor Depo- su*, eski dekorların ya da çeşitli büyüklükteki yükseltilerin saklandığı yerdir. *Giysi Deposu*, tiyatro giysilerinin düzenli bir biçimde saklandığı yer, *Aksesuar Odası*, sahne eşya- larının düzenli bir biçimde saklandığı yer, *Aksesuar Odası*, sahne eşyalarının düzenli bir biçimde saklandığı odadır. *Marangozhane*, tahta işlerinin yapıldığı atölyedir. *Boyaha- ne*, boya işlerinin, *Demir Atölyesi* ise demir işlerinin yapı- ldığı işliklerdir. *Terzihane*, giysilerin dikildiği yerdir. *Ber- ber ve Peruka Atölyesi*, oynanacak oyuna uygun saç mo-

dellerinin hazırlandığı işliktir. *Butafor Yeri*, maskelerin, çeşitli sahne eşyalarının aslına uygun olarak yapıldığı atölyedir. *Plan Çizim, Maket ve Grafik Atölyesi*, çeşitli taslakların, tasarımın, dekor maketlerinin ve tiyatro afişlerinin yapıldığı işliktir. *Dinlenme Salonu*, sanatçıların dinlendikleri yerdir.

Bu kesimler, doğal olarak, tiyatronun büyüklüğüne ve küçüklüğüne göre azalıp çoğalabilir. Biz burada orta büyüklükte bir tiyatroyu düşündük.

Bir de oyun yerinin zemini üzerinde duralım. Mekanik açıdan genellikle, üç tür sahne vardır: *Asansörlü Sahne*'de sahne zemini, tüm olarak ya da dilimler halinde indirilip kaldırılabilir (Örn. Ankara'da Büyük Tiyatro'nun sahnesi), *Kayar Sahne* Yanlardaki sahneler kayarak seyircinin görüşü önüne gelirken, sahnedeki zemin de arkaya kayarak yandan kayarak gelen sahneye yer açar. *Döner Sahne*, büyük bir disk andırır ve zeminle aynı hızda olan bu disk dönerek dekor değişimini sağlar (Örn. Yanan Tepebaşı Tiyatrosu). Günümüzde, yukarda değinilen üç mekanik türü de birleştiren çok kullanışlı sahneler yapılmıştır. Bu sahneler hem asansörlü, hem kayar, hem de döner zemine sahiptir. Böyle bir sahnenin yurdumuzdaki örneği Atatürk Kültür Merkezi'nin büyük sahnesidir.

SAHNENİN COĞRAFYASI

Oyun yeri gerek yönetmenin gerekse oyuncuların çalışmaları için bölümlere ayrılır. Bu bölümler sahnenin coğrafyasını ortaya çıkarır. Uygun derinliği ve genişliği olan sahnelerde dokuz bölüm vardır. Sahne küçükse ve özellikle derinliği azsa, altı bölüm varsayılır. Oyun yerini bölümler içinde değerlendirmek ayrıca oyun düzeni notları için de kolaylık sağlar.

Normal büyüklükteki bir oyun yerini ele alalım. Oyun yerinin seyirciye yakın olan önünden geriye doğru üç asal düzeyi vardır: 1 — Aşağısı, 2 — Ortası, 3 — Yukarısı. Oyun yerinin aşağısı seyirciye yakın olan kesim, yukarısı ise seyirciye uzak olan arka düzeydir. Bu derinlemesine olan üç

düzey, genişlemesine olarak da üç kesime ayrılır. Bunlar (oyuncuya göre) 1 — Sağ, 2 — Orta, 3 — Sol kesimlerdir. Böylece şu dokuz alan ortaya çıkar: Aşağı Sağ (ASğ), Aşağı Orta (AO), Aşağı Sol (AS), Orta Sağ (OSğ), Orta (O), Orta Sol (OS), Yukarı Sağ (YSğ), Yukarı orta (YO) ve Yukarı Sol (YS). Dikkat edilecek bir nokta: *Sahnedeki sağ ve sol, oyuncunun seyirciye dönük durumuna göre, yönetmen oyun yerinin sağını ve solunu oyuncuya göre saptar* (bkz. Örnek 11).

YSğ	YO	YS
OSğ	O	OS
ASğ	AO	AS

Örnek : 11 — Sahnenin bölümlenmesi

Bu bölümlere göre, oyuncu için en güçlü görünüş aşağı düzeyde, en güçsüz görünüşler de yukarı düzeydedir. Doğal olarak, yükselti, merdiven gibi görsel yönden vurgulayıcı öğeler oyuncunun görünüşünü güçlendirir. Ancak temel ilke olarak, yine görsel ilkelere göre, oyun yerinin aşağı yanı oyuncunun daha güçlü görünüşe girdiği bölümleri kapsar. Bunlara ilerde «Oyuncu» ile ilgili beşinci bölümde değineceğiz.

IV. HAZIRLIK EVRESİ

Ortaöğretim düzeyinde de olsa, rol dağıtımı seyirciler göz önüne alınarak yapılmalıdır. Hiç oyun yeteneği olmayan çalışkan öğrenciye, ödüllendirmek için, rol verilmez. O öğrencinin çalışkanlığını ödüllendirmek için birçok olanak vardır. *Yineleyelim: Rol dağıtımı seyirci düşünülerek yapılmalıdır.*

OYUNCU SEÇİMİ VE ROL DAĞITIMI

Rol dağıtımı yapılmadan bir hafta kadar önceden oyunu sahneye koyacak olan kişi, onunla birlikte sınamayı yapacak kimseleri toplar ve onlara oyunu, oyunun yorumunu ve ne nitelikte oyuncular gerektiğini belirtir. Herkes çeşitli roller için yetenekli öğrencileri önce kâğıt üzerinde gözden geçirir. Burada önemli olan yetenekten önce, öğrencinin role uygunluğudur. Bir dizelgeye rollere uygun adayların adları yazılır ve duyurulur.

Yönetmen, adayları sınayacağı sahneleri önceden seçmiş olmalıdır. Herkesin hemen hemen eşit sayıda konuşması olan yedi sekiz kişilik sahneler sınama için yararlı olur; böylece karşılaştırma olanağı artar. Baş oyun kişileri için de, birkaç kişiyi birbiriyle karşılaştırabilecek sahneler seçmek doğru olur. İkinci önemdeki roller, eğer uygunsa, başrolü deneyip de başaramayan adaylara verilebilir.

Yönetmenin oyuncuyu seçmede çeşitli yöntemleri vardır. Ancak okul öğrencileri tarafından oynanacak bir oyunun rol dağıtımında daha çok amatör topluluklarda ve üniversite tiyatrolarında uygulanan yöntemi yeğ tutmak gerekir. Bu yöntemdeki elemelerde adaylarının sayıları ne kadar

çok olursa o denli iyi olur. Elemeye girenlerin metni önceden bir kez okumuş olmaları daha iyi olur. Eğer metnin çoğaltılma işi gecikmiş ise ve metin o elemelerde dağıtılacaksa, yönetmen hep birlikte oyunun tümünün okunmasını isteyebilir. Ancak bu genel okuma sırasında, hiç kimse şu ya da bu rolü alacakmış sanısına kapılmamalıdır; bunu da sağlayacak olan yönetmendir.

Metin daha önce adaylar tarafından okunmuşsa, o zaman yönetmen oyun üzerinde kısaca durur. Bunu yaparken, sözü uzatmamaya bakmalıdır, çünkü adaylar oraya ders dinlemeye gelmemişlerdir; rol almaya gelmişlerdir. Metnin okunmasına geçildiğinde, yönetmen, adayları tepkilerinde yorumlarında özgür bırakır. Böylece, adayın, rolü nereye değin kavrayabildiğini izler. Yönetmen - öğretmen, tüm adayların okuyanları dikkatle izlemelerini söylemelidir; adaylar dikkatle dinlerlerse, ikinci okuyuşta daha iyi sonuç alma olasılığı doğar.

Ön Elemeler :

Elemelerin iki evresi vardır: Bunlar ön ve son elemelerdir ön elemelerde işe yaramayacak olanlar elenir, adayların sayıları zaltılır ve kimlerin yetenekli oldukları aşağı yukarı saptanır. Ön elemelerde herkese en çok beş dakika okutulur. İki saat süresi olan bir ön elemelerde elli aday dinlenebilir.

Adaylar toplandıktan sonra, yönetmen - öğretmen çalışmayı kısa bir konuşmayla açar. Bu konuşmasında şunlara değinir :

1 — Olaylar dizisini özetler, önemli roller üzerinde kısaca durur ve dekoru anlatır.

2 — İstediginde herkesin her rolü deneyebileceğini belirtir. Bu biraz zaman yitirilmesine neden olur, ancak adayların eşit bir elemeye girecekleri açıklanmış olur. Bunun bir yararı da bilinmeyen bir yeteneğin çıkabilmesine yol açılmış olmasıdır.

3 — Oyunu bilip bilmemelerinin pek gerekli olmadığını

nı söyler. Bazen adayın bir oyuna önceden hazırlanmış olması, onu yanlış bir biçimde yönlendirmiş olabilir.

Bundan sonra yönetmen - öğretmen, üzerinde çalışacakları sahneyi ve hangi oyun kişilerinin okunacağını bildirir. Böylece adaylar sırayla denenir. Seçilen kişiler kendilerine düşen rolleri sahnede okurlar, öbürleri kuliste beklerler. Eleme bir tiyatro salonunda yapılmıyorsa, sıralarını bekleyen adayların odada bulunmamalarında yarar vardır. Bu hem sınanmakta olanları rahatlatır, hem de daha sonra okuyacak olan adayların öykünme eğilimleri varsa, engeller.

Okuma sırasında adayları özgür bırakmak doğrudur. Bırakın renklendirmeyi ve hareketleri onlar bulsunlar. Adaylar tepki ve yorumlarını kendileri getirmelidirler. Bütün adaylar sınanmadan, bir rolde sınanan adaya başka bir rol denemesi istenmemelidir. Ancak adayların tümü belli rollerde sılandıktan sonra, aynı adaylar ikinci bir rolde denenebilir.

Adayları Değerlendirme :

Ön elemelerde, adaylar genellikle bir araya toplanarak konuşmaları anlamlandırmadan okuma eğilimindedirler. Bunların içinden bir aday biraz gösterişli okudu mu da, hemen göze çarpar; oysa o da anlamlandırmamıştır okuduğunu. Aldanmalara engel olmak için oyunculuk yeteneği üzerinde son elemelere değin karar vermemek iyi olur. İlk elemeler sırasında adaylar şu üç noktada değerlendirilmiştir :

1 — Aday, sahneden seyirciyle bir ilişki kurabiliyor mu? Başka deyişle adayın seyirciyi kavrayabilecek anlatımı var mı? İlk okuyuşta seyirciyi —az ya da çok— etkileyebilen aday hemen anlaşılır. Eğer aday dinleyende hiçbir kıpırtı yaratmazsa o zaman ilk elemelerde ondan vazgeçmek gerekir.

2 — Aday, fiziksel görünüşü ile role uygun mu? Örneğin, şişman bir aday Ophelia rolünü denememelidir; ya da

kısa boylu bir aday Kocaođlan rolünü. Orhan Asena'nın *Kocaođlan* adlı oyununda, zekâ yaşı küçük kalmıř iri yarı, saf bir delikanlıyı izleriz. Oyunun geliřimi içinde Kocaođlan'ın normalin üstünde iri olması gerekir; oyunun anlamı da onun iri gövdesiyle küçücük zekâsmı karřıtlanmasında ortaya çıkar. Bir adayda bulunan bazı fiziksel nitelikler olumlu sayılsa da, bunlar oyuncunun yeteneđi yanında ikinci düzeyde kalır; çünkü giysi ve makyajla istenilen elde edilebilir.

— Aday, rolde inandırıcı mı? Sözelimi, eđer Romeo ise Juliet ona ilk görüřte âřık olabilir mi? Düello sahnesinde inandırıcı olabilir mi? Rolde gülmcee öđeler varsa, bu gülmeciyi getirebiliyor mu? Yetenekli bir aday ilk okuyuřta bile— tam olmasa bile— bu gülmeciyi dinleyenlere hissettirir.

Son Elemeler :

Uygun olmayan adaylar elendikten sonra kesin kararın verildiđi son sınamaya geçilir. Bu evrede yapılacak ilk řey, adayların role uygun olup olmadıklarını ayrıntılı biçimde incelemektir. Bu elemelerde özellikleri olan zor sahneler seçilir ve aday okurken ya da böyle yapması söylenerek adayın istenilenleri ne ölçüde getirebildiđi izlenir. Bu sınamada adayın, okuduđu sahnenin atmosferini ve karakterin ruh durumunu nasıl getirdiđi ya da ne ölçüde getirdiđi deđerlendirilir. Bu sınamada dikkat edilecek bir bařka nokta da adayın esnek olup olmadıđıdır; aday esnek bir kiřiliđe sahipse o zaman sahne çalıřmalarında onu düzeltmek oranı da o denli yüksektir.

Bu elemelerde adayın role uygunluđu, oyunculuk yeteneđi yanı sıra ses gücüne, tonuna ve özelliđine dikkat etmek gerekir. Aday, bađırmadan okurken salonun en arka sırasından da anlaşılıyor mu? Ses niteliđi ve diksiyon konusu çeřitli karakterin sahne üzerinde yaratılması yönünden önemlidir. Ses niteliđi karakterlerin iç yapısını belirten bir özelliktir. Yumuřak, sert, açık ve kapalı sesler oyun kiřilerinin ruhsal durumları konusunda da seyirciye bilgi ve-

OYUNCUNUN ADI	SES NİTELİĞİ	SES RENGİ	SES UZAMI (PERDESİ)	SES TÜRÜ
Ahmet	○	≈	↔	D
Ayşe	▲	≡	↑	K
Fatma	●	≈	↓	D
Osman	◐	≈	↓	T
Ali	△	≡	↔	K
Emine	▲	≡	↑	K
Orhan	◐	≡	↑	K
Tarık	△	≈	↔	T

Örnek : 12 — Ses değerlendirme çizelgesi. (Bu çizelge ve simgeler bu kitabın yazarının kullandığı biçimi kapsar. Her yönetmen kendi çizelgesini ve simgelerini getirebilir. Burada yalnızca bir örnek gösterilmek istenmiştir).

Ses Niteliği

- ▼ Açık yumuşak ses
- ▽ Yarı açık yumuşak ses
- ▽ Kapalı yumuşak ses
- Açık sert ses
- ◐ Yarı açık sert ses
- Kapalı sert ses

Ses Rengi

- ≈ Renkli ses
- ≡ Düz ve kuru ses

Ses Uzamı

- ↑ Tiz ses
- ↔ Orta ses
- ↓ Pes ses

Ses Türü

- T Trajik ses
- D Dramatik ses
- K Komik ses

ren özelliklerdir. Oyuncuların sesini değerlendirmede şöyle bir çizelge kullanılabilir :

Adayın yalnızca bir role uygunluğu yetmez, birlikte olduğu öteki oyun kişilerle uyum gösterip göstermediği de incelenmelidir. Birbirine benzeyen ya da sesleri aynı olan adaylar aynı oyunda kullanılmamalıdır. Başoyun kişisini oynayacak erkek, kadından daha uzun boylu olmalıdır. Bir başka örnek, bir kavgada yenik düşen kişi, onu yenen kişiye göre daha güzel gövdeli ve iri olmamalıdır, vb...

Ek Elemeler :

Son elemeler çoğu kez tüm rollerin dağıtılmasında yeterli olmayabilir. Sözelimi ,genellikle yardımcı rollerin adamı son elemelerde seçilmemiş olabilir. Bazen başrol için uygun biri bir türlü seçilemez. İşte böyle bir durumda ek elemelere gitmek gerekir. Ek elemelerde, adaylar tek tek sınanırlar. Aday kendine verilen rolü yüksek sesle, öteki rolleri içinden okur ve hareketlendirir. Öteki rolleri yönetmen - öğretmen okumamalıdır. Adayın rolü ne ölçüde anladığını, bunu nasıl aktardığını yönetmen dikkatle izlemelidir. Yönetmen, bazen yorumu kısaca anlatıp uygun bir anlatım getirmesini adaydan ister. Ancak bunu yaparken yönetmen adayı rahatsız edici bir tutum içinde olmamalıdır. Ek elemelerde adayın getirdiği ayrıntılara özellikle dikkat etmek gerekir.

Kesin rol dağıtımı yapılmadan önce, seçilen oyuncuların hep birlikte sahne üzerinde bir kez daha görülmesi iyi olur; çünkü adayları bir de takım olarak görmek gerekir. Daha sonra birbirleriyle ilişkili olarak, adayların eldeki oyunun gerektirdiğine göre, ikişer üçer denenmesi doğru olur. Bu «takım»la oyundaki karşıtlıkların, koşutlukların seçilen kişilerle sağlanıp sağlanamayacağı iyice anlaşılmalıdır. Karşıtlıklar ve koşutluklar değerlendirilirken, adayların bir uyum içinde olup olmadıklarına dikkat edilmelidir.

Kesin rol dağıtımından önce, yönetmen öğretmen

saptaması gereken bir şey de, seçtiği oyuncuların kişisel katkılarının, bütüne kaynaşma yerlerinin ne olduğunu anlamaktır. Bilindiği gibi, birçok başarılı oyuncu takım oyunculuğuna giremez ve sürekli olarak ön düzeyde olmak ister. Bu gibi gösterişçi kişiler «takım ruhu»nu bozacakları için, ne denli başarılı olurlarsa olsunlar seçilmemelidirler. Çünkü bunlar yorumu da saptıracak kadar, kendilerini önemserler. Bilinçli ve başarılı olmanın gizini sezmiş olan yönetmen takım uyumunu sağlamayı yeğler.

ÇALIŞMALARIN TASARLANMASI

Oyunu sehneye koyan kişi, hem kendi, hem de oyuncular için çalışmaların zamanını çok iyi kullanmalıdır. Zaman kazanmak çok önemlidir. Bunun için de çalışma izlencesinin dikkatle hazırlanması sağlanmalıdır. Oynanacak oyunun türüne göre, ilk çalışmadan gösteri gecesine değin kaç provanın yeterli olabileceğini yönetmen aşağı yukarı tasarlayabilir. Çalışma izlencesindeki sürelerin saptanması oynanacak oyunun zorluğuna ya da kolaylığına göre yapılır (doğal olarak hiçbir oyunun görüldüğü oranda kolay olmadığını unutmamak koşuluyla); bu saptamada oyuncuların yetkileri de dikkate alınmalıdır. Yirmi günde hazırlanabilecek kısa bir oyun olabildiği gibi, en az iki üç ayda hazırlanabilecek oyunlar da vardır. Oyunu sehneye koyan kişi süreyi doğru tasarlamalıdır. Gerçi ticareti ön düzeye alan tiyatrolarda süreyi tasarlayan yönetmen değil, anaparıyı koyan kişidir; ancak biz burada sanat tiyatroları ile matörleri söz konusu ediyoruz.

Önce şunu belirtelim: Günün saatleri içinde oyuncular için en verimli çalışma öğleden önce olur. Sabahın erken saatlerinden öğleye kadar yapılan sahne çalışmasını yeğ tutmak gerekir. Bu gerçek amatör oyuncular için daha da geçerlidir. Profesyonel tiyatrolarda bir günlük çalışma süreci —dinlenme aralarıyla— altı saatten on saate kadar uzayabilir. Ancak amatörler için bu süreyi dört saatten fazla saptamak doğru olmaz. Çünkü dikkatleri çabuk dağılan

amtaörler, çabuk da yorulurlar; ayrıca onların başka işleri ya da dersleri vardır.

Bir oyunun çalışma evrelerine örnek verebilmek için bir çalışma izlencesinin nasıl olması gerektiğini gösterebiliriz:

«AYAK - BACAK FABRİKASI» ÇALIŞMA İZLENESİ

Birinci Hafta

- | | |
|---------------------------|---------------------------|
| 1. gün I. ve IX. Tablolar | Okuma ve Yerleştirme |
| 2. » II. ve VIII. » | Okuma ve Yerleştirme |
| 3. » III. ve VII. | Okuma ve Yerleştirme |
| 4. » IV. ev VI. | Okuma ve Yerleştirme |
| 5. » V. Tablo | Okuma ve Yerleştirme |
| 6. Oyunun tümü | Baştan sona genel anlamda |
| 7. DİNLENME | |

İkinci Hafta

- | | |
|-------------------|-----------------------------------|
| 8. gün 1. Tablo | Konuşma - Hareketle Replik Yorumu |
| 9. » IX. Tablo | Konuşma - Hareketle Replik Yorumu |
| 10. » II. Tablo | Konuşma - Hareketle Replik Yorumu |
| 11. » VIII. Tablo | Konuşma - Hareketle Replik Yorumu |
| 12. » III. Tablo | Konuşma - Hareketle Replik Yorumu |
| 13. » VII. Tablo | Konuşma - Hareketle Replik Yorumu |
| 14. » DİNLENME | |

Üçüncü Hafta

- | | |
|---------------------------|-----------------------------------|
| 15. gün IV. Tablo | Konuşma - Haraketle Replik Yorumu |
| 16. » VI. Tablo | Konuşma - Haraketle Replik Yorumu |
| 17. » V. Tablo | Konuşma - Haraketle Replik Yorumu |
| 18. » Oyunun tümü | Baştan Sona Replik Yorumuyla |
| 19. » I. ve IX. Tablolar | Ayrıntı Çalışmaları |
| 20. II. ve VIII. Tablolar | Ayrıntı Çalışmaları |
| 21. DİNLENME | |

Dördüncü Hafta

- | | |
|-------------------------------|---------------------|
| 22. gün III. ve VII. Tablolar | Ayrıntı Çalışmaları |
| 23. » IV. ve VI. » | Ayrıntı Çalışmaları |
| 24. V. Tablo | Ayrıntı Çalışmaları |

25.	I. ve IX. Tablolar	Ayrıntı ve Teknik Çalışmaları
26.	II. ve VIII. »	Ayrıntı ve Teknik Çalışmaları
27.	III. ve VII.	Ayrıntı ve Teknik Çalışmaları
28.	DİNLENME	

Beşinci Hafta

29. gün	IV. ve VI. Tablolar	Ayrıntı ve Teknik Çalışmaları
30.	» V. Tablo	Ayrıntı ve Teknik Çalışmaları
31.	» Oyunun tümü	Yavaş Tempoda ve Düzeltilerek
1.	» Oyunun tümü	Normal Tempoda ve Düzeltilerek
2.	Oyunun tümü	Teknik Sahne Çalışması (ışıklama)
3.	» Oyunun tümü	Teknik Sahne Çalışması (Giysilerle)
4.	» DİNLENME	

Altıncı Hafta

5. gün	Oyunun tümü	Genel Prova I
6.	» Oyunun tümü	Genel Prova II
7.	» Oyunun tümü	Genel Prova III (Seyirci alınır)
8.	» DİNLENME	
9.	Oyunun İlk Gösterisi	Oyuncular, gösteri başlamadan bir buçuk saat önce tiyatroya gelirler.

Yukarıdaki çalışma izlencesinden de anlaşıldığı gibi, söz konusu oyun için kırk günlük bir süre saptanmıştır. Bu süre oyunun türüne, niteliklerine ve çalışma düzenine göre uzayabilir. Yukarıdaki izlençe disiplini, düzenli bir çalışmaya göre hazırlanmış ve gerçekleştirilmiştir. Yine izlendiği gibi, çalışmalar üç ana evrede tamamlanmaktadır:

1 — Okuma ve yerleştirmeyi kapsayan başlangıç evresi,

2 — Oyun kişileri ve bunların birbirleriyle ilişkileri üzerinde derinlemesine çalışma,

3 — Uygulamanın parlatılması, seyirci için etkin duruma getirilmesi ve oyuncuların dekor, giysi, ışıklama ve sahne etmenleri, vb. gibi teknik öğelerle eleştirilmesi evresi.

Bazan yukarıdaki örnekteki gibi çok kişili oyunlarda, çalışma izlencesini sahnelerle göre yapmak yeterli olmayabilir; nitekim, bazı oyunlarda, sahne ya da tablolara göre yapılan bir izlençe çalışmada dengesizliğe yol açabilir. Ba-

zı oyuncular durup dinlenmeden çalışırken, bazıları da boşu boşuna gelip sahneye çıkmayı beklerler. Kalabalık oyunlarda sahneye çıkma durumu gecikebilir. Ayrıca, ortaöğretim düzeyindeki sahne çalışmalarında öğrencilerin tümünü her çalışmaya getirmeye pek olanak yoktur; kiminin dersleri çakışır, kiminin başka bir çalışması ya da bir ödevi vardır. Kalabalık kişili oyunlarda tüm kadroyu her çalışmaya getirmeye gerek yoktur. Yoğun ve dengeli bir çalışma yapabilmek için bir *Gurup Çalışma Çizelgesi* hazırlanır. Bu da şöyle yapılır: Oyunun başından sonuna, sahneler tek tek ele alınırken her sahnede hangi oyun kişilerinin bulunduğu saptanır. Sonra oyun kişilerinin çizelgedeki gruplaşmaları dikkate alınarak, gruplar ortaya çıkarılır. Her oyunda grup sayısı değişebilir. Gruplar harflerle adlandırılır ve kaç grup varsa sonuncu gruba tüm oyuncular konulur. Bu anlattıklarımızı yine *Ayak - Bacak Fabrikası* adlı oyunu örnek alarak işlemin yapıldığı çizelgeyle açıklayalım. Çizelge iki ana bölümden oluşacaktır: 1 — Kişiler, 2 — Tablolar. Bu oyunda dokuz tablo olduğuna göre, tablolar bölümü de dokuz kesime ayrılacaktır. Kişiler sırayla, tablolara göre, «x» simgesi konularak çizelgeye geçirilecektir. Bu işlemin sonunda ortaya çıkan genel görünüm bize hangi tabloların aynı grup altında toplanacağını gösterecektir. Bu da kişilere göre saptanacaktır. Şimdi bu işlemi görelim :

Yukarıdaki çizelgede de izlendiği gibi, grupları ayırırken *yukardan aşağıya doğru benzer tabloları saptamak*, ondan sonra da benzer tabloları aynı grup altında toplamak gerekir. Sözelimi, 1. Tablo'ya «A» dersek, yukardan aşağıya doğru baktığımızda 6. ve 9. Tablo'nun da aynı yerde bittiğini görürüz. 2. Tablo'ya B dersek, bu tabloya benzerini de 7. Tabloda buluruz. Bu böylece değerlendirilir. Yönetmen, bir de istediğinde tüm oyuncularını provaya çağırabilmek için, yukardaki grup sayısına bir grup daha ekler. Örneğin, bu işlemde dört grup var, A.B.C.D; öyleyse tüm oyuncuların grubu da E olacaktır. Başka bir oyunda, işlemde daha fazla grup çıkmışsa, bu kez tüm oyuncularını kapsayan

AYAK-BACAK FABRİKASI- GRUPLAR ÇALIŞMA ÇİZELGESİ

K İ Ş İ L E R	Tablolar								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
I. Vatandaş	X	X	X	X	X	X	X	X	X
II. "			X	X	X	X		X	X
III. "		X	X	X	X	X	X	X	X
Oyuncak		X	X	X	X		X	X	
I. Derebeyi - Yargıç - Polis - Politikacı	X	X	X	X	X	X	X	X	X
II. Derebeyi - Yargıç - Polis - Politikacı	X	X	X	X	X	X	X	X	X
III. Derebeyi - Yargıç - Polis - Politikacı	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Öküz	X		X	X	X	X		X	X
Kadın	X		X	X	X	X		X	X
Kız	X		X	X	X	X		X	X
Şef		X					X		
Uşak		X					X		X
Papaz		X	X	X	X	X	X	X	X
Delikanlı		X	X	X	X	X	X		
Tellal			X					X	
Horoz Totocu			X					X	
Vatandaşlar (3 Kişi)	X		X			X		X	X
Sağlık Uzmanı			X					X	
GRUPLAR	A	B	C	D	D	A	B	C	A

grup harfi değişik olacaktır; diyelim ki beş grup çıktı A, B, C, D, E, tüm oyuncularını kapsayan grup F olacaktır.

Bu çizelgeden şöyle bir sonuç çıkar :

A GRUBU (1., 6., 9. Tablolar)

I. Vatandaş, II. Vatandaş, III. Vatandaş, I. - II. - III. Derebeyi - Yargıç - Polis - Politikacı, Öküz, Kadın, Kız, Papaz, Delikanlı, Vatandaşlar.

B GRUBU (2. ve 7. Tablolar)

I. Vatandaş, III. Vatandaş, Oyuncak, I. - II. - III. Derebeyi - Yargıç - Polis - Politikacı, Şef, Uşak, Papaz, Delikanlı.

C GRUBU (3. ve 8. Tablolar)

I. - II. - III. Vatandaş, Oyuncak, I. - II. - III. Derebeyi Yargıç - Polis - Politikacı, Öküz, Kadın, Kız, Papaz, Delikanlı, Tellal, Horoz Totocu, Vatandaşlar, Sağlık Uzmanı.

D GRUBU (4. ve 5. Tablolar)

I. - II. - III. Vatandaş, Oyuncak, I. - II. - III. Derebeyi
Yargıç - Polis - Politikacı, Öküz, Kadın, Kız Papaz, Deli-
kanlı.

E GRUBU

Tüm Oyuncular:

Yukarıdaki *Çizelge*'den de anlaşıldığına göre, bazı oyun kişileri yapıtın her sahnesinde vardır: Örneğin I. Vatandaş, I. - II. ve III. Derebeyi - Yargıç - Polis - Politikacı (bu dört rolün aynı kişiler tarafından oynanması oyunun anlamı açısından önemlidir). Oyunun I. Tablosu'nda olmayan Delikanlı'yı dinlendirmek için A Grubu'nun yalnızca 1. Tablosu çalışabilir; öbür yanda Şef ile Uşak A, C ve D Grupları çalışırken dinleneceklerdir. Tellal, Horoz Totocu ve Sağlık Uzmanı yalnızca C ve E (tüm oyuncular) grupları çağrıldığında geleceklerdir. Tüm sahnelerde rolü olanlar için özel bir dinlenme günü saptanabilir. O zaman bu kişiler dışındaki kişiler üzerinde durulur ve gerekiyorsa, dinlenenlerin yerine o günkü çalışma için başkaları yardımcı olur; başka deyişle, dinlenenlerin rolleri okunarak çalışılır. Tüm sahnelerde rolü olanları dinlendirmenin bir başka yöntemi de, belli sahnelerdeki başka rolleri ayrıntılı bir biçimde tek tek çalıştırmaktır; çünkü böyle bir durumda ikili üçlü ilişki istenmeden çalışılır. Orada bulunan oyuncuların tavrı getiren konuşma hareket çalışmalarına gitmeleri istenir ve onlara yol gösterilir.

Bu çizelgenin yapılması ve grupların saptanması yönetmen yardımcısının görevidir. *Grup Çalışma Çizelgesi* özellikle çalışmaların ilk evresi için yönetmenin işini kolaylaştırıcı bir şeydir. Çünkü yönetmen, ilk günlerde yoğun bir çalışmaya girebilmek için, gerekli olan kişiler dışında kimseyi istemeyebilir.

Şimdi de Grup Çalışma Çizelgesi'nin hazırlanmasından sonraki *Genel Çalışma İzlenesi*'ni görelim :

Birinci Hafta

1. gün A Gurubu
2. ▸ B ▸
3. ▸ C ▸
4. D ▸
5. ▸ A ▸
6. ▸ E ▸
7. ▸ DİNLENME

Okuma ve Yerleştirme

- ▸ ▸
-
-

İkinci Hafta

8. gün B Gurubu
9. ▸ C ▸
10. D ▸
11. D ▸
12. ▸ C ▸
13. ▸ A ▸
14. DİNLENME

Konuşma - Hareketle Replik Yorumu

- ▸ ▸

Üçüncü Hafta

15. gün A Gurubu
16. ▸ B ▸
17. A ▸
18. ▸ E ▸
19. ▸ A ▸
20. D ▸
21. DİNLENME

Konuşma - Hareketle Replik Yorumu

- ▸ ▸
-
- ▸

Ayrıntı Çalışmaları

- ▸

Dördüncü Hafta

22. gün C Gurubu
23. ▸ B ▸
24. ▸ B-C Gurupları
25. D Gurubu
26. A ▸
27. B ▸
28. DİNLENME

Ayrıntı Çalışmaları

- ▸
- ▸

Ayrıntı ve Teknik Çalışmaları

- ▸ ▸
- ▸ ▸

Beşinci Hafta

29. gün C Gurubu

Ayrıntı ve Teknik Çalışmaları

30. A - D Gurupları

31. E Gurubu

1. E

2. E

3. E

4. DİNLENME

Yavaş Tempoda ve Düzeltilerek

Normal Tempoda ve Düzeltilerek

Teknik Sahne Çalışması (Işıklama)

Teknik Sahne Çalışması (Glystlerle)

Altıncı Hafta

5. gün E Gurubu

Genel Prova I

6. E

Genel Prova II

7. E

Genel Prova III (Seyirci alınır)

8. DİNLENME

9. Oyunun İlk Gösterisi

Oyuncular, gösteri başlamadan bir buçuk saat önce tiyatroya gelirler.

UYGULAMA ÇALIŞMALARI

Provalar en az üç saat süreli olmalıdır. Bundan daha az bir süre sahne çalışması için yetersizdir. Başka deyişle, yönetmen öğretmen öğrencileri ile kesintisiz üç saatlik çalışma olanağını yaratmalıdır. Eğer çalışmak için daha geniş bir süre varsa, o zaman her üç saatten sonra bir dinlenme izni vermek gerekir. Özellikle, ilk evredeki çalışmalar çok yavaş ilerler; çünkü hem eldeki elemanlar deneyimsizdir, hem de hiçbiri, oyunu doğru dürüst tanımaz. Çalışma dilimi üç saatten çok sürerse sahnedekiler hem yorulurlar hem de ilgilerini yitirirler. Amatörler, üç saatlik bir çalışmadan sonra dinlenmeye kesinlikle gereksinime duyarlar.

Genel provalar, daha uzun bir çalışma süresini gerektirir. Makyaj, giysi, ışıklama, dekor ve çeşitli teknik öğeler, oyuncuya uyum sağlayacak biçimde ortaya çıkarılacağından, genel provalar beşer saat olmalıdır. Çalışmaları buraya değin getiren oyuncular artık sahneye alışkın olduklarından bir iki kez beş saatlik bir çalışma süresine katlanabilirler. Şimdi gelelim çalışmaların yöntemine.

Başlangıç Çalışmaları :

Bazı yönetmenler, oyuncularını sahneye çıkartmadan önce bir süre masa - başı çalışması yaparlar ve oyunun yo-

rumu üzerinde etraflıca dururlar. Ezberi de sahneye çıkmadan önce isterler. Bize göre bu hem zamanın yitirilmesine neden olur hem de yorum açısından pek yararlı değildir. Zamanın yitirilmesine neden olur; çünkü hem ezber, hem de yorumun belirginleşmesi sahne üzerinde daha çabuk ve sağlıklı olur. Yorum açısından pek yararlı omlaz; çünkü sahne üzerinde denenerek getirilen yorum akılda kalıcı olur. Öbür yanda, masa başında yapılan konuşmaların ve tartışmaların kısa bir süre sonra belleklerden silindiğine kendi çalışmalarımnda tanık olmuşumdur.

İlk çalışmalarda, ana aksiyona uygun okuma ve yerleştirmenin yapılması gerekir. Düzenli ve üç saatlik sürekli çalışmalarla bir hafta içinde, bir oyunun okuma ve yerleştirmesi tamamlanabilir. Başka deyişle : 1 — Tüm oyunun ezberi tamamlanır, 2 — Oyuncuların sahne üzerindeki durumları, hareketleri, giriş - çıkışları öbekleşmeleri, vb. genel çizgileri içinde bitirilir, 3 — Oyun kişilerinin yönelişleri ve sahnelerin anlamları kesinleştirilir. Bu ilk çalışmalarda ayrıntıya inmek için zorlamaya girmek iyi olmaz. Oyuncuların bu evrede ayrıntılarda işlenmeleri olanaksızdır. Çünkü oyuncu henüz temel hareketleri, yönelişleri ve fiziksel durumları, repliklerine uygun bir biçimde, belirlemeye çalışmaktadır. Başlangıçta ayrıntılar üzerinde ısrar eden bir yönetmen oyuncunun aklını karıştırır. Ancak oyuncunun yanlış yapmasına da izin verilmemelidir. Örneğin, oyuncu, oyunun konusu gereği küçük bir ilçe telefonunu kullanıyorsa, dalgınlıkla büyük kentlerde olduğu gibi, altı numara çevirmemelidir. Bu yanlış ayrıntı değildir, esasla ilintilidir; onun için de hemen düzeltilmelidir.

İlk Çalışma : İlk çalışma günü, yönetmen oyuncuların önce gelerek, çalışmalarda kullanılacak sahne eşyalarını ve bunların yerleştirildikleri yerleri oyuncular gelmeden gözden geçirir. Oyuncular gelince, dekor üzerinde ayrıntılı bir konuşmaya girer ve çizerek kapı, pencere, ocak, sokak gibi yerleri gösterir. Sonra oyuncular ellerinde metinleriyle sahneye çıkarlar. Bir yandan rollerine ilişkin repliklerini okuyan oyuncular, öbür yandan da yönetmenin uyarılarına ve

İstoklerini dikkat ederler. Bu ilk provada oyuncular doğal olarak gelen küçük hareketler yapabilirler, ama yönetmen söylemeden oturup kalkmazlar ve büyük hareketler yapmazlar. Çünkü büyük hareketler oyunun yorumuna sıkı sıkıya bağlıdır; yönetmen söylemeden büyük hareketlere gitmek yanlış olur. Aynı nedenden dolayı, oyuncular metindeki yazarın sahne açıklamalarına uymazlar. Ama repeliklerde kesin olarak görülen bazı hareketleri yapmak için yönetmenden uyarı beklemek de gereksizdir; sözgelimi, repliğe göre oyuncu sigara paketini uzatıp «İçer misin?» dediğinde, sigara paketini uzatma hareketini kendiliğinden yapacaktır.

Yönetmen, oyun düzenini daha önceden saptamış olsa bile, sahne üzerinde ortaya çıkacak sorunlar, onun bazı tasarımlarını değiştirebilir; bu da doğaldır. Oyun düzeninin kesinleşmesi ancak ve ancak sahne üzerinde olur. Yönetmenin daha önce tasarladıklarına, her şeye karşın bağlı kalması yanlıştır. Önceden kâğıt üzerinde tasarlananlar yeterli değildir, son söz sahnede söylenir. Onun için, yönetmen, daha önce tasarladıkları uygun değilse, sahne üzerinde değişikliklere gitmelidir. Yönetmen, bazen çok zor bir sorunla karşı karşıya kalabilir; eğer o sorunu o anda çözümlenemiyorsa, çalışmayı sürdürür ve sorunu çözümlenmeyi bir sonraki çalışmaya bırakır.

İlk çalışmada, önceden saptanan bölümün genel okuma ve yerleştirmesini sürenin üçte ikisinde bitirip geriye kalan üçte bir bölümü bir kez de hızlı tempoda ele almak yararlı olur. Bu hızlı tempoda ele alısta, oyuncuların bir şey unutulması dışında, yönetmen çalışmayı kesmez. Çalışılmış bölümün bu yolda yinelenmesi önemlidir. Böyle bir yinelenme oyuncunun belleğini güçlendirir. Eğer bu yinelenme yapılmazsa, ikinci çalışmada istenilenlerin yarısının oyuncular tarafından unutulmuş olduğu izlenir. Ayrıca, böyle hızlı tempoda bir yinelenmede, aksayan yanlar daha belirginleşir, sorunlar daha bir su yüzüne çıkar. Bu açıdan yinelenme yönetmen için de yararlıdır.

İkinci Çalışma : İlk provada çalışılan bölüm yeniden ele

alınır ve sorunlu noktaya geldiğinde yönetmen çalışmayı durdurur. Sorunu çözümlemişse açıklamalarını ve düzeltmelerini yapar. Çözümlememişse, sorunu çözmek için bazı deneylere girer. Çalışmanın son kırk beş dakikası yinelemeye ayrılır.

Üçüncü Çalışma : Genellikle ezber çalışmasıdır. Oyuncular, repliklerini tam olarak ezberlememişlerse bile sahneye ellerinde metin olmadan çıkarlar; unuttukları yerler fısılanırlar. Elde metin olması sağlıklı bir oyunculuğu ve doğru hareketleri engellediği için, bu çalışma —elde metin olmadan— duyguların ve hareketlerin ortaya çıkarılmasına ayrılır. Bu ezber çalışmasında, yönetmen, oyuncuların yanlışlarını düzeltir, ama henüz ayrıntı çalışmalarına girmez.

Dördüncü Çalışmadan Yedinciye : Yukarda belirtilen düzen içinde oyunun öteki bölümleri ele alınır. Her bölümün ele alınmasından sonra, metinsiz ezber provası yapılır. Bir haftanın sonunda tüm oyunun ezberi tamamlanmış olmalıdır. Çalışmaların bu evresi bittikten sonra tam bir dinlenme günü verilir ve çalışmaların ikinci evresine geçilir.

İkinci Evre Çalışmaları :

İkinci evre çalışmalarının konusu konuşma hareket uyumu içinde replik yorumudur. Bu evre bazen bir, bazen de bir buçuk hafta sürebilir. Geniş kapsamlı oyunlarda da süre iki haftaya değin çıkar. Replik yorumunu yaparken oyuncuların ilk evredeki çalışmalarda zayıf kaldıkları yerler varsa, bunları daha iyiye götürmek için *karşılama çalışmaları* yapılır. Eğer oyuncular fısılayıcı olmadan, iyi bir ezberle, oyunu baştan sona dek götürebiliyorlarsa karşılama çalışmalarına gerek yoktur. Karşılama çalışmalarında oyunun oyuncular açısından eksik ve zayıf kesimleri ele alınarak çalışılır.

Replik yorumu çalışmalarının bir yöntemi de *hız çalışmaları*'ndadır. Hız çalışmalarında konuşma - hareket uyumu içinde replik yorumu olağanüstü bir hızla gerçekleştirilir. Bu çalışmada hareketler tamamlanmayabilir, sözcük-

ler birbirinin üstüne biner, ama hiçbir şey unutulmaz. Hız çalışmalarında, oyun, bir çalışma süresi içinde üç kez ele alınmalıdır. Bu çalışmalar herkes için büyük yorgunluk getirir. Oyuncu repliğe geç girerse fıslayıcı budamaya hazır olmalı, yönetmen durmadan daha çok hız istemelidir, yoksa oyuncular hızı yavaşlatabilirler. Ancak bu denli yorgunluğun sonucu güzeldir. Böyle bir çalışma, oyuncuların, konuşma ve hareketlerine sağlıklı bir denetim sağlamalarına yarar. Bu hızla yapılan çalışmalarda oyuncunun iki kat dikkat harcaması gerektirdiğinden, kendine olan güveni artar. Bu hız çalışmalarının başka bir yararı da, ilerki çalışmalarında oyuncunun tempo düşürmesinin önlenmesidir.

Ayrıntı Çalışmaları :

Bundan sonra çalışmaların üçüncü evresi gelir. Konuşma ve hareketlere en küçük ayrıntılar eklenmeye başlar, öbekleşmeler ve duruşlar arındırılır, sıkıcı olmaya yönelik sahneler canlandırılır ve yetersiz görülenler düzeltilir. Kalabalık sahnelerdeki oyuncular ve bu oyuncular arasındaki dramatik ilişkilerin ayrıntıları saptanır.

Ayrıntı çalışmalarına yine oyunun ilk sahnelerinden başlanarak, sırayla oyunun sonuna dek gidilir. Bu bitince, tüm oyun bir kez daha baştan sona oynanır. Ayrıntılar üzerinde dururken çok dikkatli ve yavaş gitmek gerekir. Bunun için, bu evredeki çalışmalarda, her prova süresi içinde, yalnızca bir ya da iki sahne ele alınarak ayrıntılar üzerinde çalışılır; her provanın sonunda oyunun tümünü ele almak gerekir diye bir koşul yoktur. Oyunun tümü ayrıntı çalışmalarının sonunda ele alınmalıdır.

Teknik Çalışmalar :

Ayrıntı çalışmaları tamamlandıktan sonra sıra, dekor, giysi, aksesuar, ışıklama, müzik, makyaj sahne etmenleri gibi teknik öğelerle çalışmaya gelir. Oyuncuların, teknik öğelerle eşzamanlanması gerekir. Bu teknik çalışmalarda da oyun bölüm bölüm ele alınarak, teknik öğeler, oyunun güzelduyusal konumuna göre kurgulanır. Burada oyuncula-

rın, çeşitli alanların uzmanları ile çalışmaları vardır. Yönetmen de denetleyici durumundadır. Ancak okul çalışmalarında, tüm bu teknik çalışmaları oyunu sahneye koyan kişi yürütecektir. Bunun için de, bu alanlarda yeterli bilgisi olmalıdır.

Bu teknik çalışmalar genellikle, zaman yiyici ve hatta sıkıcıdır. Oyunun hızı ve tartımı ile ışıklamanın, müziğin ve etmenlerin bir uyuma girmesi gerekir. Bunun için de sık sık yinelemelere gidilir. (Burada Hız ile Tartımı açıklamamız gerekir: Hız, tartımla karıştırılmamalıdır. Hız oyuncuların, canlandırdıkları kişilerin yönelişlerindeki akıma verdikleri güç —enerji— tutarıdır. Tartım ise iç aksiyonun ölçüsüdür). Teknik çalışmalarda oyuncu, ayrıca kulisi, yani dekorların ardındaki yerleri de tanır. Aksesuarları alacağı, sahneden çıkınca duracağı yerleri, gezinip gezinemeyeceği yerleri saptar. Oyuncular kullanacakları aksesuarları bu çalışmalarda tanırırlar. Aksesuarlarda, giysilerde görülen eksiklikler giderilir, yanlışlar düzeltilir. Giyilen ayakkabının, kullanılan bastonun onu giyecek ve kullanacak oyun kişinin özelliklerine uygun olup olmadığı denetlenir. Yenilecek, içilecek şeyler, telefon, radyo, bir valizin açılıp kapanması, vb. şeyler yine bu çalışmalarda saptanır. Oyuncuların kullandıkları eşyaları aksesuar masasına bırakmaları, çıkardıklarını ya da giydiklerini belli yerlere koymaları, sahneye yetişmek için makyaj odasından ne zaman ayrılmaları gerektiği titizlikle bu çalışmalarda sonuçlandırılır. Bu arada giysi değişimlerinin zamanı ayarlanır ve gecikmelere engel olunur.

Parlatma Çalışmaları :

Teknik çalışmalardan sonra sıra *oyunun tümünün*, pürüzlerinin ortadan kaldırılarak çalışılmasına gelir. Bu çalışmalarda ölçüyü kaçırmadan oyunun daha etkili yapılması söz konusudur. Oyun baştan sonra, yönetmen tarafından kesilmeden, oynanır. Yönetmen bu çalışmalarda artık ön sıralarda değil, arka sıralarda notlarını alır durumdadır; ya da notlarını yardımcısına aldırır. Oyunun tümü oynan-

dıktan sonra, yönetmen tüm oyuncularını sahneye çağırır ve aldığı notlara göre uyarılarını yapar. Ertesi çalışmada bu uyarılara karşın ,düzeltilmeyen kesimler varsa, yönetmen izlenince dışı, özel çalışmalar koyabilir.

Özel Çalışmalar :

Özel çalışmalar, düzeltilmesi gereken kesimler kadar, aksayan kalabalık sahneler, kavga ve çatışma sahneleri için de izleninceye eklenir. Kalabalıkların bulunduğu sahnelerin çok iyi çalışılmış olması gerekir; ama bunlar o ölçüde de zor sahnelerdir. Yönetmen, bu sahneler üzerinde durmak için özel çalışmalara gider. Kalabalık sahneler gibi, kavga ve çatışma sahneleri de iyi çalışılmış olmalıdır. En ufak bir yapaylık, bu sahnelerin etkisini düşürür. Oysa sahne üzerinde gösterilmesi en zor sahneler de bunlardır. Dikkat edilmezse kolayca gülünç olabilirler. Bu sahnelerin inandırıcı ve etkili olmaları zorunludur. Aynı sözleri sevgi sahneleri için de söyleyebiliriz. Özel çalışmaların sayısı, duruma göre değişebilir. Bunu saptayacak olan yönetmendir.

Bireysel Çalışmalar :

Bireysel çalışmalar özellikle amatörler ve okul çalışmaları için gereklidir. Burada oyuncularla tek tek çalışılarak, o kimsenin genel oyunculuk yeteneği artırılır. Bunun içine teknik çalışmalardan, ruhbilimsel çalışmalara değin tüm ayrıntılar girer. Yönetmen - öğretmen her öğrenci ile bir saat çalışır. Çok kişili bir oyun uygulamasında bu çalışma oldukça uzun bir süreyi kapsayabilir, ama önemli bir çalışma olduğundan yapılması gerekir. Öğrencinin rolünü yanlış yorumlaması, tavrı getirememesi, teknik kusurları olması, sınırlı ve tekrarlı hareketlerde bulunması, konuşmasında sözleri yutması ya da yanlış tonlaması bu çalışmalarda düzeltilir; ve düzeltinceye değin de bu çalışmalar sürdürülür.

Bu çalışmalarda öğrenciyi daha iyi bir duruma getirebilmek için şu konular üzerinde durulabilir:

1 — Oyunun yorumu: Bu oyunculukla seyirciye ne verilmek istenmektedir?

Oyuncunun oynadığı rolün bu oyundaki işlevi nedir?

Oyuncunun öteki oyuncularla olan (konuya ilişkin) dramatik bağı nedir?

2 — Teknik kusurların tümü düzeltilmelidir: Solunum denetimindeki yanlışlık, konuşmasındaki, hareketlerindeki ve duruşundaki eksiklikler yanlışlar ele alınmalıdır.

3 — Oyundaki ayrıntıların tek tek ele alınıp baştan sona gözden geçirilmesi zorunludur.

4 — Oyuncuya sorun: Yorumda ve teknik kurgulamada onu rahatsız eden bir şey var mı? Varsa, sorunlarını çözümlayin.

5 — Replikleri nasıl yorumlayacağını, sözsüz oyun bölümlerini nasıl oynayacağını gösterin. Bunları gösterirken, oyuncunun en zor sahnesini örnek olarak alın.

Genel Provalar :

Bu çalışmalarını genel provalar izler. Genel provaların amacı, o güne dek yapılmış olan tüm güzelduyusal ve teknik çalışmaların, kaynaşmış bir biçimde, bir bütün içinde sınamaktır. Artık bu çalışmalarla her şey saptanmış, en ufak ayrıntılar ortaya çıkarılmış, etkinlikler sağlanmıştır. Başarılı bir gösteriyi seyirci önünde sonuçlandırabilmek için, biz, en az üç genel provanın yapılmasını öneririz.

İlk genel provada, dekor, giysiler, ışıklandırma gibi, tüm teknik öğelerin tamamlanmış olması zorunludur. Bu provaya oyuncular giysileri, kullanacakları aksesuar ve gerekli makyajları ile çıkarlar. Ayrıca, ışıklandırma, ses etmenleri, müzik gibi yardımcı öğeler de hazır olmalıdır. Yönetmen ve yardımcılarını saat ya da kronometre tutarak bölümlerin tam zamanında bitip bitmediğini denetler. Perdecı, çağrıcı, sahne yetkilisi görevleri başındadır. Kısacası, tiyatro denilen sanat fabrikası tüm işlevsel birimleriyle işbaşındadır. Birinci genel provada yalnızca o toplulukla ilgili kişiler seyirci olarak salona alınırlar. İlk genel prova çoğu kez yönetmen için de oyuncular içindeki cesaret kırıcı olabilir. Gösteri sırasında yanlışlıklar yapılsa da yönetmen oyunu kesmez.

İkinci genel provaya topluluk dışından bazı ilgililer çağrılırlarsa iyi olur. Bu provada, ilk genel provada görülen kusurların düzeltilmiş olması gerekir. İsteniyorsa, bu provada fotoğraf da çekilebilir (ancak fotoğraflar için oyun durdurulmaz; oyun sürerken fotoğraf çekilir. Bunun için de en az 400 ASA'lık film gerekir) Bu provadaki kusurlar ilgili kişilerce (yönetmen, dekor sanatçısı, ışıklama uzmanı, vb.) not alınır ve provanın sonunda oyuncular ve teknik elemanlara bildirilir.

Üçüncü genel prova seyirciye açık bir gösteri niteliğindedir. Bu provaya dışardan kişiler, hatta basın bile çağrılabilir. Bu provada ne kadar çok seyirci olursa o kadar iyi olur. Böylece, oyuncular ve çalışanlar ilk gecenin heyecanının bir bölümünü yenmiş olurlar. Yönetmen yine notlarını alır ve ilk gösteriden önce, uygun bir zamanda eleştirilerini getirir.

Seyirciyi Selamlama :

Yönetmen, ikinci genel provanın sonunda, seyircileri selamlama düzenini oyunculara çalıştırır. Gösteri sonundaki selam karmakarışık ve düzensiz olursa, gösteri başarılı da olsa, etkinin bir bölümünü alır, götürür. Bunun için yönetmenin, oyunun içeriğine ve türüne uygun bir selamlama düzenini hazırlaması gerekir. Ancak burada üzerinde durulması gereken bir şey var. Çoğu profesyonel tiyatrolarda yardımcı rollerden başlayarak, birer, ikişer selam verilir ve sonunda da baş oyun kişilerini oynayan kişiler sahneye çıkıp selam verirler. Bu baş rolü oynayanlara bir ayrıcalık tanımak anlamındadır. Biz bu klasik anlayışın yanlış olduğu kanısındayız. Çünkü böylece bazı santçılar arka düzeyde bırakılırken, bazıları da öndüze çıkarılmış olur. «Büyük rol, küçük rol, diye bir şey yoktur; büyük oyuncu, küçük oyuncu vardır» diyen ünlü tiyatro adamı Stanislavski'nin de sözlerini anımsayarak daha adaletli bir selamlama düzenine gitmek doğru olur. Tiyatro birçok yaratıcı güçlerin bir araya gelmesiyle, birlikte çalışmasıyla var olan kolektif bir iş olduğuna göre, ilk başta her şeyden önce tüm

oyuncuları ve çalışanları uygun bir düzenleme ile sahneye çıkarmak doğru olur. Daha sonra gerekirse, seyircinin beğendiği kişiler sırayla sahneye gelip selamlayabilirler.

Gösteri :

Gösteri, uygulamanın, sonucudur. Çalışmalarda gösterilmiş titizlik ve disiplin, gösteriler boyunca da sürdürülmelidir. Oyuncular, perde açılmadan bir buçuk saat önce gelip hazırlıklarına başlamalıdır. Sahne yetkilisi, gelenlerin yoklamasını yapmalı, geç gelenleri saptamalıdır. Sahne yetkilisi oyuncuların zamanında makyajlarına başlamalarını ve giyinmelerini de denetler. Yönetmen, ilk gösteri gecesi bir saat önce, öteki gösteri gecelerinde yarım saat önce tiyatrodaki bulunmalıdır. Gösteride yönetmenin bulunması oyuncular yönünden bir destektir.

Gösterinin başlamasından beş dakika önce yönetmen, sahne yetkilisi aracılığıyla tüm oyuncuları ve çalışanları çağırır. Onlarla kısa bir konuşma yapar. Bu konuşmanın asıl amacı, oyuncuların başka şey düşünmelerini sağlayarak onların heyecanını hatta sahne korkusunu yenmelerine yardımcı olmaktır. Ama yönetmen yine gösteri üzerine konuşabilir. Seslerine ve giriş - çıkışlarına dikkat etmelerini söyleyebilir. Unutulabilecek noktaları son kez anımsatır. Yönetmenin konuşması yüreklendirici olmalıdır.

Yönetmen, oyunu ya salonun arkasından ya da ışık denetim odasından seyretmelidir. Sahne arkasında gösterinin başarı ile yürümesini sağlayacak görevliler vardır. Sahne yetkilisi ve yardımcısı gösterinin gelişmesini düzenli bir biçimde sağlamakla görevlidirler.

V. OYUNCU

OYUNCULUKTA TEMEL İLKELEER

Amatörler sahneye çıktıklarında ellerini kollarını nereye koyacaklarını bilemezler, onun için de oyunla ilgili olmayan, işlevsiz hareketlere yönelirler. Hatta sahne duruşları yanlışdır, attıkları adımlar, yaptıkları hareketler yapaydır. Gövdelerinin duruşlarından, ayaklarını zemine basmalarına dek bilgisizlik ve eğitimsizlikten gelen bir hantallık vardır. Oyunculunun etkin bir duruma getirilmesi için bu bölümdeki konuların bilinmesi gerekir. Ancak şurasını da belirtelim: Burada her şeyi tamamlanmış bir oyunculuk eğitimine girmiyoruz. Yalnızca amatörler ve öğrenciler için temel ilkeleri ortaya koyuyoruz.

Ağırlık Denetimi :

Oyuncunun sahne üzerindeki duruşu ve hareketi, tamamen onun ağırlığını kullanmasına bağlıdır. Sahne üzerinde, bir amatör oyuncu kendinin de anlamadığı hareketler yaptığını hisseder ve sıkılır. Oysa bu hareketlerini ağırlık denetimi açısından incelese aksaklığın nerede olduğu hemen ortaya çıkacaktır.

Ağırlık Merkezi : Her eşyanın, her heykelin, her oyuncunun bir ağırlık merkezi vardır. İçi boş bir heykelin belli bir noktasına dökülen kurşun ya da konulan bir demir parça o heykeli dengeler. Ayakta, dik duran bir oyuncunun ağırlık merkezi de kalçasındadır (bkz. örnek 13 - 1. figür). Oyuncu eğildiğinde ağırlık merkezi onun denetiminden çıkar ve öne gider (bkz. örnek 13 - 3. figür).



DENGELİ
ağırlık merkezi
kalçada ayak-
lar sağlam
basıyor.



EĞİLMİŞ
ağırlık mer-
kezi öne
kaymış ama
henüz denge
var.



DÜŞÜYOR
destek çiz-
gisi ayakla-
rın bastığı
yerden öne
kaymış.



düşmemek için
ağırlık kalçadan
arkaya verilir. ve
denge tabanı
lar altına getirilir.



düşmemek için
denge tabanını
genişletmek.
bir masaya tu-
tunarak ya da
bir ayağı öne
ataarak.



Örnek : 13 — Ağırlık merkezi
(Nelms).

Örnek : 14 — Denge tabanı ge-
nişletme (Nelms).

Taban : Bir nesnenin dengeli bir biçimde durmasına ya-
rayan alt kesimi, o nesnenin tabanıdır. Bir oyuncunun den-
ge tabanı da ayakları ile ayaklarının arasındaki oylumdur
(bkz. örnek 14). Oyuncu bir masaya tutundu mu, denge
tabanı genişler ve ayakları ile masanın ayakları altına ya-
yılır (bkz. örnek 14-2. figür). Oyuncu oturduğu zaman, den-
ge tabanı onun gövdesinin iskemle üzerine geldiği yerdir.
Denge tabanı oyuncunun bir ayağını ileriye atarak da ge-
nişletebilir (bkz. örnek 14 - 3. figür).

Destek Çizgisi : Ağırlık merkezi ile denge tabanını bağ-
layan varsayımsal çizgidir. Oyuncu hareketsiz durduğun-
da destek çizgisi dikey iner, hareket ettiğinde ise (bkz. ör-
nek 15) bu çizgi hareket yönüne doğru eğiklik kazanır. Bu
eğiklik hızla orantılıdır.

Denge : Destek çizgisi tam denge tabanının üzerine gel-
diğinde oyuncunun ağırlığı denetimli, oyuncu da dengede-
dir (bkz. örnek 13-1. figür). Oyuncu az eğilince destek çiz-
gisi denge tabanının köşesine doğru kayar (örnek 13-2. fi-
gür), oyuncu dengede olmakla birlikte, duruşunda pek sağ-
lam değildir, en küçük bir harekette dengeyi yitirebilir.
Denge tabanı genişledikçe ve destek çizgisi tabanın köşele-
rinden uzaklaştıkça oyuncunun denkleşmesi o denli artar.
Oyuncu, eğildikçe destek çizgisi denge tabanının dışına ka-

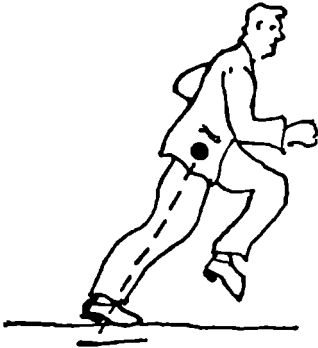
yar ve oyuncu dengesini yitirir (örnek 13-3. figür). Eğildiği sırada kendini dengede tutmak için kalçalarını arkaya verecek (örnek 14-1. figür), böylece ağırlık merkezini denge tabanının üstüne getirecektir. Dengesini yitiren bir oyuncu, bunu denge tabanını genişleterek engelleyebilir. Bu onun düştüğü yönde bir şeye dayanmasıyla (örnek 14-2. figür) ya da düştüğü yöne bir adım atmasıyla (örnek 14-3. figür) çözümlenebilir. Düşme, yanlarda ya da arkasındaki bir şeye tutunarak da önlenir. Böylece tutunulan şey, onun denge tabanının bir parçası durumuna gelir.

Düz durulduğunda oyuncunun ağırlık merkezi kalçası olmakla birlikte, belde belli ölçüde bir esneklik vardır. Ağırlık denetimi açısından, bel, gövdeyi iki ana kesime ayırır: Bel altındaki kesim destek, bel üstündeki ise denge öğeleridir. Gövdenin üst kesimindeki ağırlık merkezi, yüreğimize yakın olan yerdedir, yani göğüstedir; ve doğal olarak, oyuncu, hareket ettiğinde bunu düşünmelidir. Başka deyişle, ağırlığın yürek bölgesinde toplandığı varsayılırsa, ağırlık denetimindeki sorunların çözümünde bacaklardaki ağırlığın düşünülmesine gerek kalmaz; bir ayrıcalık ile: Yatarken bacaklardaki ağırlık büyük önem kazanır.

a) Duruşlarda Ağırlık Denetimi :

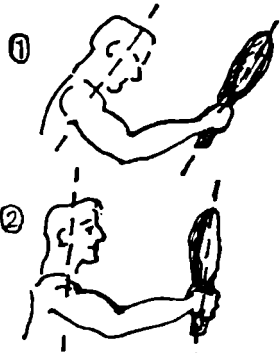
Doğru bir duruş oyuncunun sahnedeki etkinliğini çoğalttığı kadar, onun güzel ve işlevsel hareket etmesini de sağlar. Badi badi yürüyenlerin kusuru onların yanlış duruşlarından ileri gelir. Duruş, öncelikle ağırlık denetimiyle ilintilidir. Gövdenin üç asal ağırlık bölgesi vardır: Kalça, göğüs ve kafa. Elinize aldığınız bir ağırlığı dengelemeden tuttuğunda (örnek 16 - 1. figür) ağırlığın yattığı yönde kafanızla da güç sarfedersiniz; oysa aynı ağırlığı dengelediğinizde, hiç zorlanmadan taşıyabilirsiniz onu (örnek 16 - 2. figür). Gövde ağırlıklarınız uyumlu bir biçimde dengelenmediği taktirde (bkz. örnek 17), ağırlığınız kemikler yerine kaslarınızın üzerine bindiği için çok yorulursunuz. Başlarda bunu pek hissetmeyebilirsiniz, ancak kısa bir süre sonra dengeyi sağlayan küçük kaslar tembelleşmeye, gereksiz

yere ağırlığının yükü altında yorulan büyük kaslar uyumaya başlar.



hareket eden figür
ağırlık merkezi denge
tabanından ileride ve
destek çizgisi eğik

Örnek : 15 — Hareket eden
figür (Nelms)



① ağırlık dengesiz
onun için taşınması zor
② ağırlık dengelenmiş
taşınması kolay

Örnek : 16 — Dengesiz ve den-
gelenmiş ağırlık (Nelms)

Duruşunuz yanlışsa, kafanız da yorgun atlarda olduğu gibi, öne doğru düşer, leğen kemiği öne doğru eğildiğinden karnınız çıkar. Aynı zamanda, kuyruk sokumu yukarı kalktığından kalçanız geriye doğru çıkar. Duruştaki yanlışınızı düzelttiniz mi, yalnızca görünüşünüz düzelmez, bunun yanı sıra karnınız ve kalçanız normal durumunu alır ve göğsünüz dikleşir. Bu ise ileride göreceğiniz «Solunum Denetimi» için gerekli olan bir duruştur.

Dik Durma : Yattığı ya da oturduğu yerden kalkan kişi genellikle dik durmaz. Kafa dik değildir, omuzlar çökmüş, sırt çıkmıştır; bu tembelliğin bir başka yönüdür. Oysa gövdeyi dik tutmakta harcanacak güç, bu tembellikte kaslara bindirilen güçten çok daha azdır. Duruşu düzeltmek için günde en aşağı dört beş kez duruş denemesi yapılmalıdır. Doğru durmayı öğrendikten sonra bu deneme on saniyede tamamlanır.

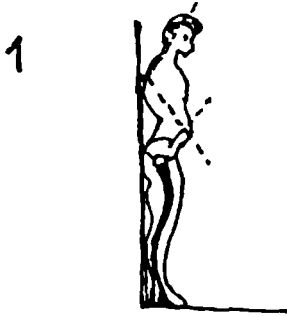
Süpürgeliği olmayan bir duvar bulun. Ayaklarınızı 45 derecelik bir açıyla topuktan birleştirin; topuklarınızın arkası, baldırlarınız, kalçalarınız, kürek kemikleriniz (omuzlarınız değil) ve kafanızın arkası duvara değsin (bkz.örnek 18) Ancak kafanızın üstü duvara dik açı yapmalıdır; kafanızı duvara değdirirken ne yukarı bakın, ne de aşağıya! *Omuzlarınızı serbest bırakın.* Omuzlarınızı da duvara değdirmeye çalıştığınızda, rahatlık ve gevşeklik yerine, sertlik gelir duruşunuza. Unutmayın siz asker değil, oyuncusunuz.

Şimdi bir elinizi belinizle duvar arasına sokun. Leğen kemiğinizin üst kesimini geriye iterek elinizi sıkıştırın. Bu hareketle karnınız da içeri çekilecektir. Yine bu hareketle kuyruk sokumunuz öne doğru gelecektir. Leğen kemiğinizi düzeltmekle, omurganızı da düzeltmiş olursunuz. Kavisli bir omurga yük kaldıramaz ve yükü kaslara verir. Yükü omurgaya bindirebilmek için her şeyden önce dik bir omurgaya gereksinmeniz vardır. Omurganızı dik duruma getiremiyorsanız, tıp dilinde «lordosis» (omurganın içe doğru kavisli olması) denilen bir durum içindedesiniz demektir. Bunu düzeltmek biraz zaman alır. Hangi kaslarınızın leğen kemiğini geriye doğru hafifçe ittiğini öğrenmekle işe başlayın. Bir kapıyı 25 cm. kadar açın ve o kapı aralığından sıyrılarak geçin. Kapı aralığından sığabilmek için leğen kemiğinizi otomatik olarak düzelteceksiniz; bu da kaba etle rinizdeki ve kalçalarınızın iç tarafındaki kaslarınızı kullanmakla olacak. İşte bu kaslarınızı denetleyin ve ayakta dururken, yürürken bu kaslarınızla leğen kemiğinizi dik tutun. Bu çalışmayı özellikle merdiven çıkarken yapabilirsiniz.

Duvarda yaptığınız denemede, elinizi sıkıştırarak omurganızı düzeltemiyorsanız, örnek 20'de gösterilen temrini yapmalısınız. Arkası üstü yere yatın, dizleriniz bükük olsun ve tabanlarınız yere değsin. Bir elinizi bel çukuruna koyun. Sonra elinizi çekin ve sırayla dizlerinizi göğsünüze değdirin. Her çalışma için her dizi altışar kez göğüse çekmek yeterlidir. Sonra bel çukurunu yeniden inceleyin; büyük olasılıkla çukur kaybolmuş ve bel düzelmiş olacaktır. Bu tem-

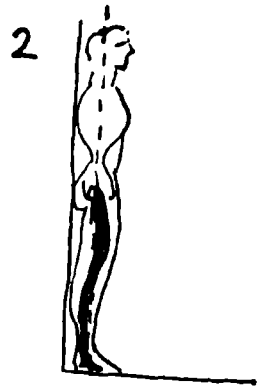
rini, yattığınızda eliniz belinizin altına girmeyecek duruma gelinceye dek yineleyin.

Ayakta Durma : Örnek 18'de gösterilen duruş çok iyi



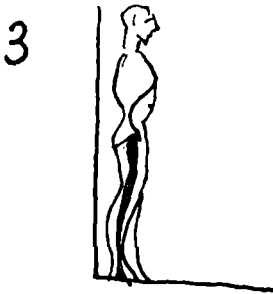
KAFA GÖBÜS VE KALÇA
DENGELENMEMİŞ

mide ve arka dışarı
çıkılmış yük kaslara
binmiş



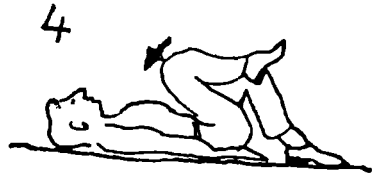
DURUŞ DENEMESİ

topuklar kalçalar
baldırlar sırt ve
kafa duvara değsin



DENGELENMİŞ DURUŞ

yükü kemikler taşıyor
tüm gövde öne doğru
hafifçe eğik böylece
ağırlık ayak tabanlarının
ön kesiminde

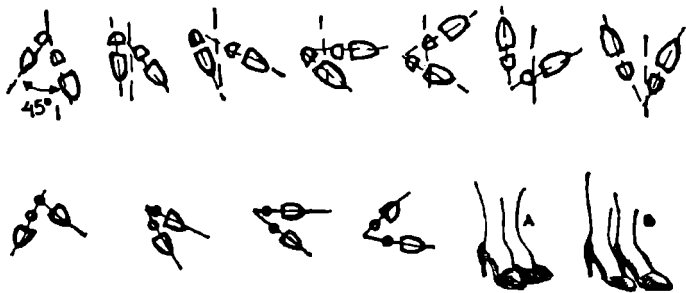


Örnek : 17 - 18 - 19 - 20

1 — Yanlış duruş, 2 — Duruş denemesi, 3 — Dengelenmiş duruş, 4 — Omurgayı dikleştirmek için yapılan temrin (Nelms).

bir denemedir. Denemeyi yaptıktan sonra, bir ayağınızı, topuğunuz öteki ayağınızın ortasına gelecek biçimde, öne atın ancak 45 derecelik açıyı koruyun. Sonra öne doğru hafifçe kendinizi verin ve ağırlığınızı tabanlarınızın ön kesimine geçirin (bkz. örnek 19). Rahat olun, ama kendinizi koyuvermeyin. Bir yorgunluk ya da sertlik duyup duymadığınıza bakın; özellikle omuzlarınızda olmamalı bu sertlik. Varsa, gerekmeden kaslarınızı kullandığınız anlaşılır. Kafanızı bir buçuk santim kadar eğebilirsiniz, ama leğen kemiğiniz dik durmalı. Kollarınızı iki yana rahatça bırakın.

Bu sahnedeki normal ayakta durma durumudur. Erkekler genellikle sahne yukarısındaki ayakla yürümeye başlarlar (bkz. örnek 21), çünkü bu onların seyirciye açılmalarını



Örnek : 21 - 22

Üst sıra - Erkeklerde ayak pozisyonları, Alt sıra - Kadın oyuncuların yeğ tuttuğu ayak pozisyonları.

ve dönmelerini kolaylaştırır. Kadın oyuncular, genellikle sahne yukarısındaki ayaklarını geride bırakırlar, çünkü bu onların ayaklarını küçük, bileklerini ince gösterir (bkz. örnek 22). Ancak bu duruş sakıncalıdır ve dönüşleri mekanik bir duruma getirir.

Ağırlık topuklara verildiği taktirde, oyuncunun görüşünde bir hantallık ortaya çıkar. Doğal olarak böyle hantal görünmesi gereken kişiler vardır. Oyuncu o zaman ağırlığı topuklarına verir. Ayaklar 45 dereceden daha dar bir açıyla kullanılırsa o zaman da oyuncu çarpık ayaklı görü-

nür; ayrıca denge tabanı da dar kalacağından oyuncu duruşunda sağlam olmaz. Erkek oyuncular ayakları açık durabilirler, ancak eteklik giyen kadın oyuncular —rol gerektirmiyorsa— dizlerini ve ayaklarını açmamalıdır. Bacakların bir iki santim ayrı durması bile bir kadın oyuncuyu daha az çekici yapar. Pantolon giyen kadın oyuncular oyunlarına çeşitlilik getirmek için ayakları açık olarak durabilirler. Doğal olarak, rol gerektirdiğinde kaba ve hantal görünmesi gereken kadın oyuncu dururken ayaklarını açabilir.

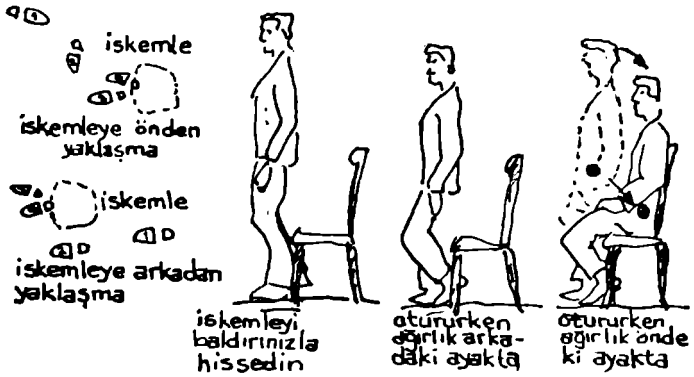
Normal duruşta eller gövdenin yanındadır ya da bir sahne eşyasının üzerine belli belirsiz konulur. Bunlar dışındaki ellerin kullanılışı mutlaka belli bir özelliği vermek içindir. Sözelimi, ellerin arkadan kenetlenmesi, cebe sokulması ya da bele konulması rolün tavrı ile ilgilidir ve role uygunluğu düşünülmeden eller bu anlatımlar içinde kullanılmamalıdır. Elleri mide üzerinde kenetlemek görünüşe genel anlamda ters anlatım getirir; onun için, kendine özgü tavırları içeren karakter yorumunda kullanılabilir.

b) Hareketlerde Ağırlık Denetimi :

Sahne hareketleri, ağırlık merkezi, destek çizgisi ve denge tabanı açısından düşünüldüğü anda yalınlaşır ve kolaylaşır.

Oturma : Örnek 23'teki 1. ve 2. çizimlerde gösterilen iskemleye yaklaşımlarda baldırla iskemleyi hissedip (3. figür) öyle oturmak gerekir. *Otururken iskemleye bakmak sakıncalı olduğundan*, baldırla iskemleyi hissetmekle oturulup oturulamayacağı da anlaşılmış olur. Seyircinin dik-kati, oyuncunun oturmak istediği yere arkasını dönüp bakmasıyla dağılır. Bir ayak hafifçe iskemlenin altına çekilmiş olmalıdır; çünkü böylece denge tabanı arkadaki ayakta olduğundan hem oturuşta hem de kalkışta kolaylık sağlar. Otururken ağırlık arka ayağa verilmelidir (bkz. örnek 23 - 4. figür). Öndeki ayak kasları gerilmeli, arkadaki ise gevşek bırakılmalıdır. Böylece ağırlık öndeki ayağa verilir (fig. 5); ağırlık merkezi denge tabanının dışında kalınca, oyun-

cu da kendini zorlamadan oturur. Oturulduğunda oyuncunun sırtı iskemle arkasına hafifçe değmelidir.



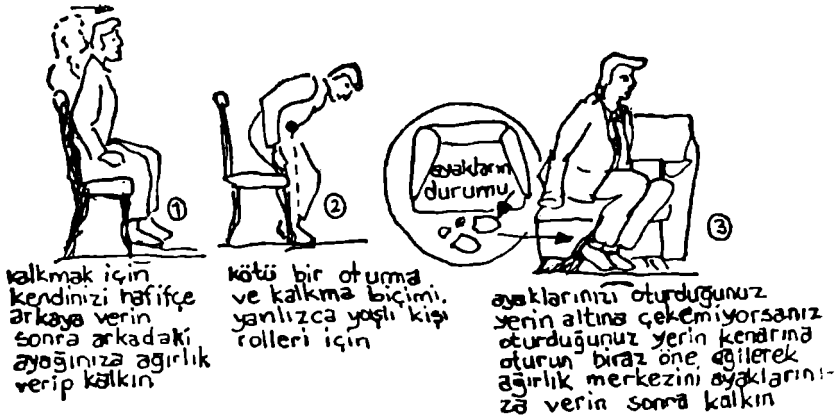
Örnek : 23 — İskemleye yaklaşma ve oturma (Nelms)

Erkek oyuncular için oturmada hiçbir sorun yoktur. Ancak kadın oyuncuların —rol gereği tersi istenmiyorsa— güzel görünüşleri gerektiğinden istedikleri gibi oturamazlar. Oturuş tekniği aynı erkek oyuncularında olduğu gibidir. Rol gereği istenmiyorsa, kadın oyuncular bacak bacak üstüne atmamalıdır (bu otururken erkeklerin pantolonları çekmeleri kadar dikkat dağıtııcıdır). Kadın oyuncu dizlerini birleştirerek oturur; ayakları da yanyanadır, ancak bir ayağı kalkış için hafifçe iskemlenin altına doğru, geridedir. Erkekler için böyle bir ilke yoktur. Erkek bacak bacak üstüne attığında sahne yukarısındaki ayağı öbürkünün üstündedir.

Sahnede, oturulacak yerler ya profilden ya da çapraz konulur. Oyuncu *seyirciye açılarak* oturmak zorundadır (oyuncunun gövdesini seyirciden yana çevirmesine, «seyirciye açılması,» denilir). Koltuk, kanape ve derinliği olan herhangi bir oturma yeri sahne AS (Aşağı Sol) ya da ASğ (Aşağı Sağ) daysa geriye doğru oturmak yanlıştır. Çünkü kendini geriye çekerse hem kendini *maskelemiş* olur, hem de kalkması çok güçleşir. Sahne yanlarında bir kanapede

iki kiři oturup konuřuyorsa, yine seyirciye aılmak aısından, yukardaki seyirciye dnk kanapenin ucunda, ařađıdaki ise biraz daha geriye seyirciye yarı dnk oturmalıdır. O sahne ynnden nemli olan kiři kanapenin yukarısında oturmalıdır.

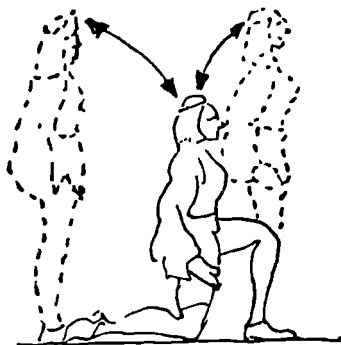
Kalkma : Oturulan yerden kalkmadan nce oyuncunun ađırlık merkezi denge tabanının stnde olmalıdır. Bunun iin kalkarken ayaklar olabildiđi kadar geriye ekilmelidir (bkz. rnek 24 - 1. ve 3. figrler). Bir iskemleden kalkarken gvdeyi hafife arkaya verip, birden kalkmak gerekir. Ađırlık hemen ayaklara geecektir; ayaklardan g alıp kalkılacaktır. Ađırlık sahne ařađısındaki ayađa verilip sahne yukarısındaki ayakla bir adım atılmalıdır; bu yapılmazsa bacaklar dikleřtiđinde iskemleye arpar. Kalkmanın bir bařka yntemi de iskemlenin iyice nne oturup bir ayađı iskemlenin iyice altına ekmektir. Bylece hafife bir yana eđilip ađırlıđı tek ayađa verip kalkılabilir. Bu yntemde iskemlenin herhangi bir yanına kalkmak kolaydır. rnek 24'teki 3. figrde gsterildiđi gibi, bazen oturulacak yer, iskemleden az daha alak olan bir koltuk olabilir; stelik koltuđun n cephesi ayakları oturduđunuz yerin altına ekmenizi engeller. Bu durumda kalkıř repliđi gelmeden az nce oyunu



rnek : 24 — Iskemleden kalkma (Nelms)

yedirerek koltuğun kenarına gelmek ve kalkışa hazırlanmak gerekir. Bu durumda hafifçe öne eğilerek ağırlık ayaklara verilmelidir. Koltuğun kol dayama yerleri varsa orarlardan da yararlanılarak kalkılabilir; ancak ağırlığın kesinlikle kollara verilmemesi gerekir. Rol gereği istenmediği takdirde, eğilerek kalkıp oturmak yanlıştır (bkz. örnek 24 - 2. figür).

Diz Çökme : Seyirciye açılmayı sağladığı için sahne aşağısındaki dizi yere koyarak çökmek bir ilkedir. Ağırlık, sahne aşağısındaki ayağa verilirse diz çökerken ileriye kalkarken geriye doğru bir hareket yapılır (bkz. örnek 25). Ağırlık, sahne yukarısındaki ayağa verildiği takdirde, bu hareketler ters yönde gelişir.



diz çökerken sahne aşağısındaki diz yere konulur. (seyirciye açılmak için). diz çökmek için sahne aşağısındaki ayak, kalkmak için sahne yukarısındaki ayağa ağırlık verilir.

Örnek : 25 — Diz çökme (Nelms)

Çömelme : Çömelirken destek çizgisi dik olmalıdır (bkz. örnek 26 - 2. figür). Özellikleri olan bir rol dışında, çömelirken eğilmekten kaçınmak gerekir (örnek 26 - 3. figür).

Kaldırma : Ağır bir şey kaldırma durumunda, gövde ve

kaldırılan nesne aynı ağırlık merkezi ile bütünleşmeli. Bu da oyuncunun denge tabanı olmalı. Kaldırma gücü sırt ve kol kaslarında değil, bacak kaslarında gösterilmeli. Bunun için de, ayaklar nesneye olabildiği oranda yaklaştırılıp çömelmeli (örnek 26 - 1. figür). Kaldırmak için (3. figür gibi) eğilmek yanlıştır. Nesne kaldırılırken oyuncunun ağırlığı geriye vererek nesnenin ağırlığını karşılaması gerekir.

Kişinin taşınmasındaki beceri taşıyanda değil, taşınandır. Taşınan kişi (genellikle bir kızdır) ağırlığını olabildiği kadar taşıyana yaklaştırmalıdır; böylece taşıyan onu dengelemekte fazla bir güç harcamaz. Bunun için, taşınan rol gereği baygınsa başını taşıyanın omuzuna koyarak gövdesini bırakır; baygın değilse taşıyanın boynuna kollarını dolayarak ağırlığının bir kesimini kendi yüklenir.



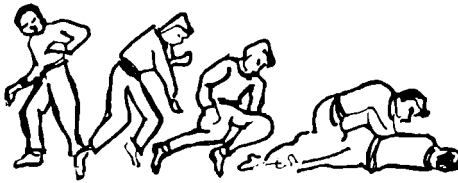
Örnek : 26 — Çömelme ve kaldırma (Nelms)

Eğer oyun bir güldürü değilse ve seyirci üzerinde ciddi bir etki gerekiyorsa o zaman konu gereği herhangi bir nedenden ölmüş olan kişiyi mutlaka ayakları sahne yukarısına gelme koşuluyla taşıyıp çıkarın. Bunun tersi, gülünçlük elde etmek isteniyorsa, ölünün ayakları seyirci tarafına gelmelidir.

Düşmeler: Fars ve melodram dışında, gösterişli abartılı düşmelere kesinlikle gitmemek gerekir. Böyle abartılı

düşmelerde, seyirci onun düşmesiyle değil, düşüp de nasıl kendini yaralamadığı ile ilgilenir. Oysa herhangi bir nedenden dolayı yere düşmenin seyirci açısından inandırıcı olması gerekir.

Düşme süreklilik göstermelidir. Olanak varsa bir oyuncu ya da eşya tarafından maskelenmelidir; ve seyircinin ilgisi kopmadan başka bir kişiye aktarılmalıdır. Örnek 27' de başarılı bir düşmeyi görüyorsunuz. Burada oyuncunun ağırlığı, dakikanın dörtte üç bir zamanı içinde, tam bir denetim altındadır ve inandırıcılık sağlamak yönünden kendi içinde dört aşamalı bir düşme tekniğini kapsar. Bu dört aşama öyle bir yedirmelidir ki aşama olarak değil, süreklilik içinde görünsün. Başka bir düşme örnek 28'de gösterilmiştir. Burada oyuncu bir ayağını ötekinin arkasına koymakta ve ön ayağını kırarak aşağı kaymaktadır. Sonra bir yana doğru dönüp, eli, kalçası ve tek bacağı üzerine düşmektedir. Oyuncu, —rolün gerektirdiğine göre— resimde gösterildiği gibi kalabilir ya da düşmesini örnek 27'de gösterildiği gibi bitirebilir.



Örnek : 27 — Dört aşamalı bir düşme tekniği

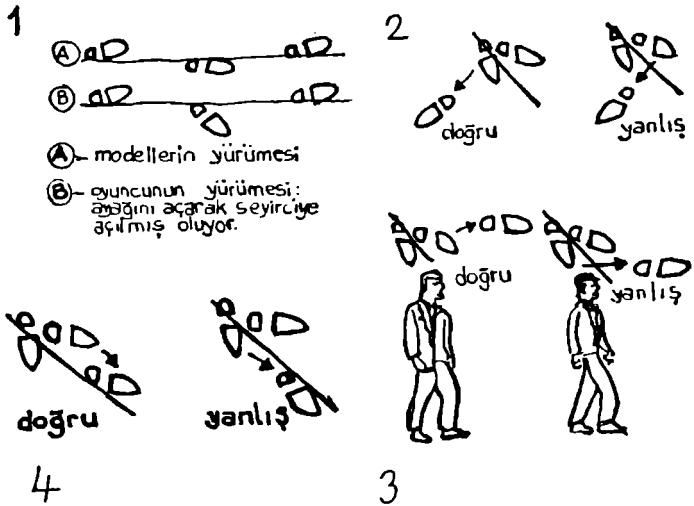
Örnek: 28 — Başka bir düşme.

Baygın ya da ölü olanlar sırtları seyirciye dönük ve kafaları hafifçe sahne aşağısı yönünde yatmalıdırlar. Bu çok inandırıcı bir görünüm olduğu oranda, oyuncunun soluması gibi doğal hareketleri de seyirciden saklar. Ağırbaşlı bir oyunda ayakkabıların altı kesinlikle seyirciye dönük ol-

mamalıdır; çünkü daha önce de belirttiğim gibi, seyirci böyle bir görünüme gülmektedir.

Oyuncunun düşerken kendini yaralamaması için: 1 — Örnek 27'de gösterildiği gibi düşmeyi aşamalara ayırmalıdır; 2 — Olabildiği kadar ağırlığını denetlemeli ve düşme kendi denetiminden çıkmamalıdır; 3 — Yüksek bir yerden düşecekse, zemine önce ayaklarıyla değmeli sonra gövdesini salıvermelidir; 4 — Düşerken dönmeli, zeminde yuvarlanmalıdır; bu, aşamaları sürekli gösterir ve anlık çarpmaları önler.

Yürüme : Giysi sergileyen modellere ayakları birbirine koştur ve yakın olarak yürüme öğretirler. Bazı değişikliklerle bu yürüme yöntemi sahne için de geçerli olabilir. Sahne- de modeller gibi abartılı yürümek yapay olur. Düz çizgi üzerinde sahne aşağısındaki ayak biraz açılarak, ayaklar birbirine yakın olarak yürünebilir (bkz. örnek 29).



Örnek : 29 - 30 - 31 - 32

1 — Yürümede ayakların durumu, 2 — İlk adımın atılışı, 3 — İlk adım atılışı, 4 — İlk adımda dönüş.

Ayaklar Ayaklar, oyuncu için de bir atlet kadar önemlidir. Yürümede sorun çoğu kez ilk adımı yanlış atmak yüzündendir. İki yalın ilke şunlardır: 1 — Yürümeye başlandığında, ilk adım sahne yukarısındaki ayakla atılır (örnek 30). Dönmelerde ise, ilk adım sahne yukarısındaki ayakla atılır. Örnek 31'de oyuncunun hafifçe kendi soluna dönüşü izleniyor; örnek 32'de ise dönme oyuncunun sağına doğru daha geniş bir açıda yapılmış. Dikkat edilecek nokta, ilk adımda sahne aşağısındaki ayağı kullanmamaktır; sahne aşağısındaki ayak kullanıldığı takdirde oyuncu seyirciye kapanır (örnek 31).

Amatörler genellikle ayaklarını çevirmeden başlarını 90 derece döndürürler. Bu da yanlış olduğu oranda, kötü bir görünümü getirir.

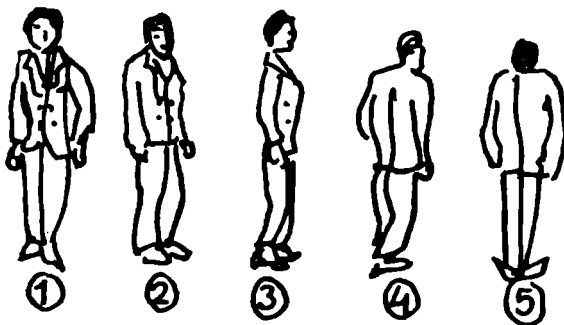
Ayaklar başı izlemek zorundadır. Örnek 32'de izlenen dönüş çalışıldığı taktirde, bu konuda bir sorun kalmaz.

Merdiven çıkıldığında ve inildiğinde ilk ve son adımlar sahne yukarısındaki ayakla atılmalıdır. Yine bir kapıdan giriş ve çıkışlarda sahne yukarısındaki ayakla adım atılarak girilir ve çıkarılır. Ancak bazı ayrıcalığı olan durumlarda —ki bu seyrek— sahne aşağısındaki ayakla adım atmak anlam yönünden daha geçerli olabilir.

Gövdenin Duruşları: Oyuncunun seyirciye yönelmesinde, duruşlar hem onların vurgulaması hem de yorum açısından önem taşır. Oyuncunun beş temel gövde duruşu vardır (bkz. örnek 33) 1 — TAM CEPHE'de oyuncunun yüzü ve gövdesi tam olarak seyirciye dönüktür. Bu seyircinin görüşü yönünden oyuncunun en etkili duruşudur (1. figür). 2 — ÇEYREK DÖNÜŞ, seyirciden sahne yukarısına 45 derecelik dönüştür; bu da oldukça yüklü bir durumdur (2. figür). Özellikle konuşmalarda yönetmenin vurgulamak istediği oyun kişisini ya da sözü etkili kılabilmek için kullanılır. 3 — YANAY (PROFİL), durumu için yarım dönüş diyebiliriz (3. figür); bu seyirciden sahne yukarısına 90 derecelik bir dönüştür. Bu gövde duruşu bundan önceki her iki durumdan daha az etkilidir. Aynı değerde oyun kişilerinin konuşmalarında kullanıldığı gibi, sahnenin anlamına

uygun olarak da gerekli görülebilir. 4 — ÜÇ ÇEYREK DÖNÜŞ, oyuncunun, seyirciden sahne yukarısına doğru yaptığı (20 derecelik dönüşüdür (4. figür). 5 — TAM ARKA'da oyuncu yüz ve gövde olarak seyirciye tümünden arkasını döner (5. figür). Bu, yanay kadar etkili olabilecek bir gövde duruşudur; ancak çeyrek dönüşten daha az etkilidir. Doğal olarak, oyundaki durum ve sahnelere göre, etkili bir görünüşü de getirebilir.

İkili Duruşlar : Oyuncunun öteki oyuncularla ilişki kurmasında üç temel görünüş dikkate alınmalıdır :



- ①-TAM CEPHE
 ②-ÇEYREK DÖNÜŞ
 ③-YANAY
 ④-ÜÇ ÇEYREK DÖNÜŞ
 ⑤-TAM ARKA

Örnek : 33 — Temel gövde duruşları.

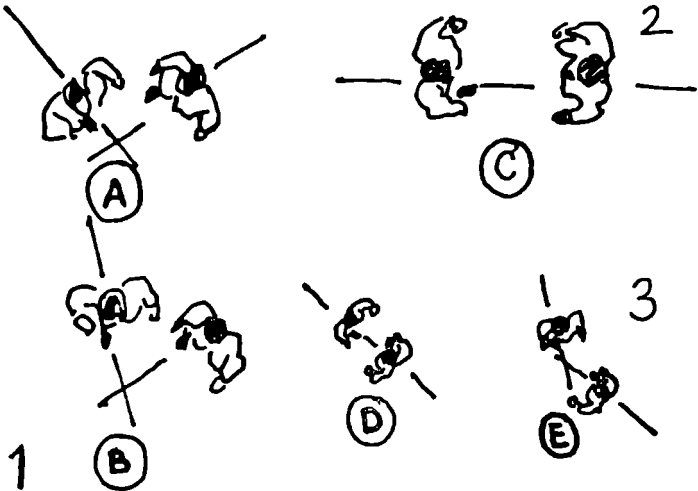
1 — ORTAKLAŞMA duruşunda her iki oyuncunun yüzlerinin ve gövdelerinin dörtte üçünün ya da dörtte birinin seyirciye dönük görünüşü vardır (örnek 34). Burada her iki oyuncunun da çapraz durması sağlanır. Acemilerin genellikle ötekinden daha yukarda durmak gibi yanlış bir tutumu vardır. Gerekmiyorsa böyle bir tutum, *ortaklaşma*'da elde edilmek istenen etkiyi bozar. Bu iki duruşta en sık kullanılan «A» da gösterilen duruşlardır. Her iki oyuncunun

söylediği sözler aynı ağırlıktaysa ortaklaşmada «A» duruşu kullanılır. Ancak birinin sözleri biraz daha vurgulanacaksa bu kez oyuncunun biri azıcık sahne yukarısına kayar ve «B» de görünüş ortaya çıkar.

2 — İKİLİ YANAY, oyuncuların ilişkisi açısından ikinci temel duruştur (örnek 35). Burada her iki oyuncu da seyirciye 90 derece dönerek konuşurlar. Bu duruş, vurgulanması daha çok gereken konuşmalarda kullanılır. İkili duruşlarda «C» duruşu adını alan bu ilişkide, özellikle tartışma, suçlama ve karşı durma sahneleri işlenir.

3 — TEKLİ, tek oyuncunun vurgulandığı ikili ilişkilerde kullanılır (örnek 36). Burada oyuncunun biri seyirciden sahne yukarısına üç çeyrek döner ve avantajlı görünüşü karşısındakine verir (bkz. «D»). Önemli konuşmayı yapmanın yüzü ve gövdesi seyirciye dönüktür.

Eğer arkası seyirciye dönük olanın konuşmasında önemli yerler varsa, buralarda oyuncu duruşunu pek bozmadan yüzünü profilden seyirciye gösterir (bkz. «E»).



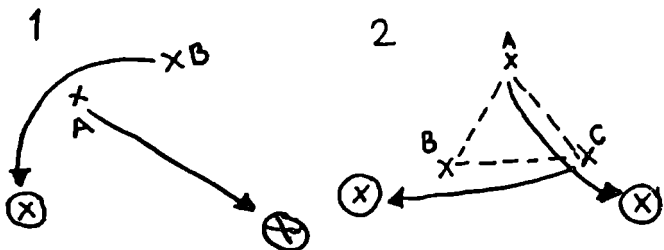
Örnek : 34 - 35 - 36

1 — Ortaklaşma (Nutku), 2 — İkili yanay (Nutku), 3 — Tekli (Nutku).

Durum Değiştirmek : Sahnede üç ya da daha çok sayıda kişi varsa, konuşmaların önemine göre, önce birinin sonra ötekinin seyirciye açılmaları sağlanır; bu da gerekli gövde duruşlarıyla yapılır. Konuşan oyuncu örgensel bir gelişim içinde, gövdesini seyirciden yana çevirir, yani açılır. Buna *durum değiştirmek* denilir. Öbür yanda, bir oyuncunun yüzünü ve gövdesini doğrudan başka bir oyuncuya ya da bir nesneye doğru çevirmesi istenirse, *karşılıamak* terimi kullanılır. Böylece, doğrudan bir kişiye ya da nesneye yönelen oyuncu, kişiyi ya da nesneyi *karşılıamış* olur.

Oyuncuların sahne üzerindeki durum değiştirmeleri anlama uygun olarak görsel açıdan dengeli bir yolda yapılmalıdır. Sözelimi, bir oyuncu (A), başka bir oyuncunun (B) önünden geçecekse, (B)'nin de aşağı yukarı (A)'nın başladığı noktadan geçerek yürümesi doğru olur (örnek 37).

Öbür yanda, sahnede bir üçgenin uç noktalarında duruyormuş görünüşünde üç oyuncu varsa, (C) öteki ikisinin önünden, (A) üçgenin tepesinden aşağıya yürüyerek (C)'nin başladığı yerin biraz altına gelir. Böylece (A) sahne aşağısına geldiğinde (B) ile karşı karşıya kalır. Böyle bir durum değişikliğine *dengeleme* denir.



Örnek : 37 - 38

1 — Yer değiştirecek geçmeler (Nutku), 2 — Üçlü oyunculu sahnede yer değiştirme (Nutku).

Rol Çalmak : Gövde duruşlarıyla ilintili olarak iki terim ele alalım. Terimlerden biri *rol çalmak*'tır. Genel olarak olumsuz anlamda kullanılır. Oyun ve konuşma sırası başka bir oyuncudayken dikkati kendi üzerine çeken kişi

rol çalan oyuncudur. Bir de acemilerin farkında olmadan rol çaldıkları görülür; «oyynamak» ereğiyle, başka oyuncunun önemli bir sahnesinde, geri düzeyde kalması gerekmesine karşın, birtakım hareketler yaparak seyircinin ilgisini kendi üzerine çeker. Yönetmenin özellikle amatörleri ya da acemileri çalıştırırken önemle üzerinde durması gereken noktalardan biri budur. Ancak oyun düzeni içinde, seyircinin dikkatini dağıtmadan, geri düzeydeki bir oyuncunun bir yerden başka yere gitmesi sağlanır. Bunda oyuncunun hareketlerinde ekonomi olmalı ve bu hareket sahne içinde yedirilmelidir.

Maskeleye : Terimlerden öbürüdür. Bu terimin hem olumlu hem de olumsuz anlamı vardır. Bir oyuncunun, başka bir oyuncunun ya da önemli bir nesnenin önüne kayarak seyircinin o an için önemli olan oyuncuyu ya da nesneyi görmesini engellemek olumsuz anlamda maskeleyektir. Böyle bir durum daha çok amatörlerde izlenir. Ancak bu terimin tiyatrodaki daha çok olumlu anlamda kullanıldığını görürüz. Örneğin, piyano çalmasını bilmeyen bir oyuncunun, piyano çalıyormuş hissini verebilmesi için, piyanonun, tuşları arkaya gelecek biçimde yerleştirilmesi olumlu anlamda maskeleyedir. Böylece, oyuncunun parmakları görünmez; bir piyanist kuliste piyano çalarken oyuncu da çalıyormuş gibi kollarını hareket ettirir. Başka bir örnek verelim: Masa lambasını yakarken de maskeleye yapılabilir. Eğer lambanın üstünde, elektrik düğmesi yoksa —genellikle de yoktur— ve lamba ışık denetim odasından parlatılacaksa, oyuncu lambayı gövdesiyle maskeleyerek yakar gibi yapar. Aynı durum, radyo, pikap ve televizyon ile oynanan sahnelerde de vardır.

Olumlu yönden maskeleyenin sık kullanıldığı durumlardan biri yemek yemektir. Oyuncular genellikle sahnede bir şey yemekten hoşlanmazlar, çünkü çiğneme hareketi konuşmayı engeller. Üstelik, her gösteri gecesi durmadan bir şeyler yiyip içmek rahatsızlık verici bir durumdur. Alışagelinmiş *benzetmeci* (dramatik) tiyatrodaki kesilmesi ve yutulması kolay olan yiyecekler verilir. Böylece, oyuncu za-

manın çoğunu önündekini kesmeye ve bölmeye harcar, çiğneme işini de en aza indirir. Bu tür bir maskelemede katı yumurta, beyaz peynir elverişli sahne yiyeceklerindedir. Oyuncu, ağzına çok ufak parçalar atar, ama kocaman bir parçayı çiğniyormuş gibi yapar. *Göstermecî* tiyatro bölümleri içine giren Epik Tiyatro'da ise böyle bir maskeleme yoktur. Bu tür tiyatrodaki yemek yemek insancıl ve toplumsal bir tavır olduğuna göre, konuşmayı engellemek şartıyla inandırıcı büyüklükte lokmalar ağza atılır. Burada yermiş gibi yapılmaz, yenir.

Genellikle, sahnede içilecek kapların saydam olmamasına dikkat edilir. Ancak oyun gereği kap saydam olursa o zaman da içki etkisi verecek sıvılar kullanılır: Çay, su ve şurup gibi... Konuşmayı engellememesi için çok küçük yudumlar ağza alınır, ama çok içiyormuş gibi gösterilir. Bu da bir maskelemedir. Bu tür maskelemede sözsüz oyun önemlidir, çünkü oyuncu yiyip içerken mimiği ile etki etmek zordur.

Kapılar ve Perdeler :

Sahne üzerinde açık bırakılmış bir kapı seyircinin dikkatini dağıtan bir şeydir. Onun için, oyuncu, açtığı kapıyı kapamalıdır. Eğer kapıyı kapamıyorsa, seyirci bu kapıya dikkat kesilip ne olacağını merak edecektir. Zaten yönetmen de o seyirciyi merakta bırakmak ve onu biraz bekletmek istiyorsa özellikle kapıyı açık bıraktıracaktır. Girişte olsun, çıkışta olsun, kapıyı menteşelere yakın olan elinizle açın ve sonra el değiştirerek, menteşelere uzak olan elinizle kapayın; böylece seyirciye kapanmadan girmiş ve çıkmış olursunuz.

Kapalı bir perdeyi açarak içeri giriyorsanız, perdenin sanhe yukarısındaki kesimine ve ortadaki girişine dikkat edin. Konuşmanızın sonuna doğru iyice perdeye yaklaşın (10 - 15 cm. kadar) ve konuşmanıza yedirerek çıkış yerine işaret koyun. Çıkarken perdeye arkanızı dönün ve işaret koyduğunuz yerden elinizle perdeyi açın ve çıkın. Yoksa bu yolda hareket etmediğiniz takdirde, perdedeki çıkış yerini

arayacak, bir yandan seyirciye arkanızı dönmüş olacak bir yandan seyircinin alaylı gülüşlerine hedef olacaksınız. Üstelik, o panik içinde çıkış yerini bulmak güçleşecek; çıkış yerini bulamayınca da sahneyi bozmuş olacaksınız.

ÖZEL SORUNLAR

Bu bölümde özel sorunlar dediğimiz bazı güç sahneler üzerinde duracağız.

Kavga - Dövüş Sahneleri :

Kavga ve dövüş sahnelerinin ölçüsünü ayarlamak gerekir: Ne fazla ne eksik olmalı. Bu gibi sahnelerin ölçüsü fazla kaçarsa seyircinin gerilimi normalin üstüne çıkar ve seyirci, sahneyle ilgisi olmayan tepkiler göstermeye başlar. Bunun için, melodram ve fars dışındaki oyunlarda uzun kavga - dövüş sahnelerine yer verilmemelidir. Öbür yanda, inandırıcı olmayan (ölçüsü az olan) bir kavga - dövüş sahnesi ise seyirciyi düş kırıklığına uğratar. Tüm ölçünün bulunması oldukça zordur; bazen en iyi yönetmenler bile ölçüyü kaçırabilirler.

Az önce *maskeleme*'den söz etmiştik. Kavga-dövüş sahnelerindeki en önemli noktalardan biri vuruşları maskelemektir. Sözgelimi, bir kamayla sahne yukarısına ya da aşağısına doğru yapılan vuruşlar vuranın ya da vurulanın gövdesi yoluyla maskelenmelidir. Eğer vuran sahnenin yukarısındaysa bıçaklama hareketi öldürülecek oyuncunun arkasından yapılır. Bıçaklama önden olaksa maskeleme öldüren tarafından sağlanır. Öldüren sahne aşağısındaysa maskeleme yine öldüren tarafından yapılır. Bıçaklamada büyük bir hareketle başlayıp bıçak yaklaştıkça eli frenlemek gerekir; doğal olarak bunu seyirci farketmemelidir. Maskeleme yapıldığı anda, bıçak boşluğa, öldürülen kişinin öbür yanından sokulur. Bıçak daha zorlukla çıktığı için, oyuncu bıçağı sokma eylemini kolayca, çıkarmayı ise zorlukla yaptığını belirtmelidir. Bıçak kolayca çıkarıldığı takdirde maskeleme de bozulur.

Öldürme kılıç ile ya da kamadan, bıçaktan daha uzun bir şeyle yapılıyorsa, maskeleme sağlandıktan sonra, kılıç

öldürenin sahne yukarısındaki kolunun altından boşluğa sokulur. Kılıcın öbür yandan çıkışı genellikle gösterilir. Yine aynı güç harcanarak kılıç geri çekilir. Bıçak, hançer ya da kılıç geri çekildikten sonra üzerinde kan olmadığı seyirciye gösterilmemeli, kılıç hemen gözden kaybedilmelidir. Duruma göre, dramatik hareketlerden biri, kılıç gövdeden çektikten sonra onu sahne gerisine atmaktır; ya da üzeri sill-nip yerine konulur. Önemli olan seyircinin aletin üzerini görmemesidir.

Kendini öldürmede, maskeleymeyi, intihar eden kişi yapar. Kendini öldürmede genellikle bıçak kullanılır, çünkü maskelenebilecek en kolay şeydir. Rol gereği kendini öldüren oyuncu, önce seyirciye *açılır* ve bıçağı kendine saplar-ken sahne yukarısına doğru döner ve bıçağı maskeler. Yere düşerken bıçağı bırakmaz; bıçağın kabzasını tutarak düşer. Tabancayla intiharda, tabanca namlusu gövdeye paralel, ağzı yere gelecek biçimde tutulmalıdır. Bazı durumlarda tabanca cepte tutulur. En çok kullanılanı ise seyirciye arka dönüp tabancayı maskeleyerek ateş etmektir.

Tabancayla öldürmede, oyuncu, öldüreceği kimseye yaklaşmamalı, belli bir uzaklıkta bulunmalıdır. Böylece, hem boş kapsülden çıkacak barutun zarar vermesinin önüne geçilmiş olur, hem de tam o kişiye nişan alınmış duygusu seyirciye verilir. Oysa tabanca olabildiğince aşağı doğru tutulur. Eğer öldürülecek olan sahne yukarısındaysa ve bunun için öldürecek olan arkasını hafifçe seyirciye dönmek zorundaysa, o zaman namlu öldürülecek olanın daha yukarısına, yani duvara doğru çevrilir. Namlu genellikle seyirciye doğru çevrilmez, ama bazı çağdaş oyunlarda, oyunun anlamı gereği namlunun ya da namluların seyirciye doğru çevrildiği epeyce oyun vardır. Öldüren sahne yukarısında, öldürülecek olan aşağısındaysa, tabanca başka bir oyuncu tarafından maskelenir.

Çoğu kimsenin sandığını tersine, tabanca kulisten ateşlenmez, sahnede ateşlenir; ancak sahne üzerinde tabancanın patlamaması olasılığı göz önüne alınarak aksesuarcı elinde başka bir tabancayla kuliste bekler ve sahnedeki ta-

banca patlamadığı takdirde, tabancayı kulisten ateşler. Bunun için de oyuncunun sahne yetkilisi ve aksesuarcı ile anlaşması gerekir. Tabancayı ateşlemeden önce kaç hareket yapacağını onlara söyler.

Yumruk yumruğa dövüşmelerde yumruk çeneye doğru atılır, ama çeneyi yalayarak geçer, bu sırada yumruklanan kişi yumruklayan tarafından maskelendiği için, ya ellerini birbirine çarparak ses çıkartır ya da bir elini yüzüne koyar, yumruklayanın eli onun eline çarpıp ses çıkartır. Ustaca olursa, bunlar çok hızlı yapıldığından seyirciye inandırıcı gelir. Yumruğun geldiği anda, yumruklanan kafasını arkaya doğru atmalı ve bir iki adım geriye doğru sendelemelidir. Burada zamanlama çok önemlidir.

Kavga - dövüş sahnelerinin hem inandırıcı olması hem de oyuncuya zarar vermemesi için çok titizlikle çalışılması gerekir. Kavgayı yapan kişileri oynayan oyuncular bu sahneyi kendi aralarında çalışmadıkça bu sahne çalışmalara getirilmemelidir. Bu sahneyi çalışan oyuncular kesin bir ustalık sağlayana ve zamanlama açısından ustalaşincaya dek çalışmalıdırlar.

Aşk Sahneleri :

Aşk sahneleri seyircinin en çok dikkat kesildiği sahnelerdir; bunun için de bu sahnelerin ayrıntıyla işlenmeleri gerekir. Profesyonel tiyatrolarda bu sahneler yönetmen tarafından dikkatle çalıştırılır. Aşk sahnelerinde konuya uygunluğu sağlamak çok önemlidir. Örneğin, romantik bir aşk sahnesinde, bu sahneye uygun olmayan hareketler yapılmamalıdır. Yine aşk ilişkisini gösteren bu gibi sahnelerde oturmak oyuncuya daha bir rahatlık sağlar. Amatör tiyatrolarda bu gibi sahneler çeşitli nedenlerden dolayı geçiştirilir ya da budanır. Ancak ölçülü bir biçimde yapılabilir bu. Doğru ve inandırıcı bir elele tutuşma, amatör oyuncular için yeterli bir sevgi gösterisini sağlayabilir.

Doğaüstü Sahneler :

Hayaletli, perili sahneler ile düş sahneleri ve bunlarda-

ki gerçektışı kişiler çok dikkatle ele alınmalıdır. Doğadtışı kişiler genellikle seyirciden daha uzakta olmaları gerektiđi için sahne yukarısında belirirler. Eđer bir hayalet söz konusu ise, YS'da özel bir düzeyde gösterilmelidir. Hayaletle gerçek kişilerin sahne üzerinde ayrı ayrı yerlerde görünmeleri sahnede yse daha çok inandırıcılık kazandırır. Oyunun konusu gerektirmedikçe de gerçek kişiler ile gerçektışı kişiler fiziksel ilişkiye girmezler.

Klasik tragedyalarda rastlanan bu gibi hayalet sahnelerinde, hayaleti oynayan kişinin gerçek oyuncu deđilmiş duygusunu vermesi iyi olur. Onun için hayalet yumuşak bir koltuđa oturmamalıdır, çünkü onun yumuşak koltuk üzerindeki ađırlıđı hayalet görüntüsünü bozar. Hayaleti oturtmak gerekiyorsa, tahta bir sandalyeye ya da sert bir yere oturtmak doğru olur. Hayaleti, yine görüntüyü bozmamak için, kapıdan öteki kişiler gibi sokmamak gerekir. Hayaleti sahne ortasında dolaştırmak da yanlıştır. Hayaletin işlevinin büyük olduđu oyunlarda bile hayaleti olabil-diđince az göstermek ve uzaktan göstermek doğru olur. Yönetmen, hayaleti yaşıyan bir kişi olarak deđil, bir simge, bir düşünce olarak tanımlamalıdır. Hayaleti ışıklama ve efekt hileleri ile sahnede göstermek de çođu kez tehlikelidir, çünkü bu iş başarılı da olsa, seyirci oyunu bırakıp bunun nasıl yapıldıđı üzerinde kafa yormaya başlayabilir.

Ezgi ve Dans :

Bir oyun içindeki ezgiler ve danslar mutlaka oyunun gelişimi içinde yedirilmelidir. Başka deyişle, müzikli oyunlarda olduđu gibi, bu ezgi ve danslar ayrı birer gösteri parçasıymış gibi durmamalıdır. Oyunun konusunu destekleyici, atmosferi sađlayıcı bir inandırıcılık içinde olmalıdır. Aynı yolda, oyun içinde kullanılan müzik araçları, çalgılar oyunun gelişimini destekleyici, bütünün içindeki bir birim olmalıdır. Aynı bir parça deđil. Dikkat edilecek bir başka nokta da, oyunun anlamını gözden kaybettirecek biçimde, ezgiyi, dansı ya da bir müzik parçasını ön düzeye çıkartmaktır. Bazan özellikle bir ezgi, günlük yaşamda olduđu

gibi, oyuncuya ton dışı söylenir. O oyuncunun çok güzel ses de olsa, oyun açısından gerekmiyorsa, ezgiyi en iyi biçimde söylemesi oyunun anlamı açısından yararsız olabilir.

Gülünç Sahneler :

Tiyatro sahnesinde, gülünçlüğü yüzde yetmiş beşi oyuncunun tekniğine, yüzde yirmi beşi de yapılan espriye bağlıdır. Gülünç sahneler için tekniğin önem kazanmasını, çoğu kez, durum olarak pek de gülünç olmayacak bir şeyin oyuncunun tekniği ve yaratısıyla gülünecek bir şey durumuna gelmesinde izleriz. Sözelimi, sahne üzerindeki fars oyunculuğunda, seyirci farkettilmeden gıdıklanır, öyle güldürülür. Burada, ustalık, seyircinin gıdıklandığının farkına varmamasındadır.

Fars Etmenleri arasında «S-Kavisi» denilen bir hareket vardır; burada oyuncu sahnede hızlı, ama büyük adımlarla ve kavisler çizerek dolaşır. Başka birçok kullanılan fars etmeni, hareketleri ikilemektir; burada ya iki oyuncu arka arkaya aynı hareketleri ya da aynı anda benzer hareketleri yaparlar. Doğal olarak bu hareketler birbirinin aynı değildir; ancak ustaca yapıldığında bunlar kahkaha ve alkışa götürür. İkilemeli hareketler çeşitli yerlerde değişik biçimlerde başarıyla kullanılır.

Başka bir fars etmeni (ya da seyirciyi gıdıklama) zamanlama ile yapılır; sözelimi, üç oyuncu kapıdan çıkarırken şapkalarını giyeceklerse, bunlara eşit aralıklarla, bir - iki - üç olarak şapkaları giydirildiğinde bu da seyirciyi güldürür. Ama öbür yanda bu üç kişiye şapkalarını aynı anda giydirseniz gülmeyi elde edemezsiniz, çünkü bu inandırıcı gelmez. Bu fars hilesi genellikle çizgi filmlerin baş tekniklerinden biridir.

Bazı sözcükler de fars öğelerini taşır. İki ya da üç anlama gelen, bir toplumun kolektif mizahı durumuna gelmiş sözcükler, kullanıldığında kahkahaya neden olur. Bazen de halkın çok güldüğü bir konuyu çağrıştıran, anımsatan sözcükler de fars öğelerini taşır.

Uyumsuzluk da görünüm açısından bir gülmece ögesi

olarak karşımıza çıkar; örneğin, zayıf ince uzun ile şişman, tıknaz kişinin yan yana olması gülümsemeye yol açar. Nitekim, güldürü filmlerinden Laurel - Hardy, Abott - Castello çiftlerinde olduğu gibi, ilk gülünç görünüm bu fiziksel uyumsuzlukla yaratılmıştır.

Başka bir uyumsuzluk, kişinin toplumsal durumu ile başına gelenle sağlanır; örneğin, kendini beğenmiş, çatık kaşlı bir politikacının muz kabuğuna basıp düşmesi gibi.

Uyumsuzluk kişinin hareketi ve seyircinin bildikleri arasında da yaratılabilir; bir örnek verelim: Gazete ilanıyla iş bulmaya gelen bir kişinin işin başında olan kimseyi odacı sanıp ona patronluk taslaması ya da bir adam su aygırından söz ederken orada bulunan şişman bir kadının bu konuşmayı üstüne alması gibi...

Başka bir uyumsuzluk beklenen ile olay arasında da ortaya çıkarılır. Diyelim ki kalabalık *sahne sağına* doğru «Yaşasın Kral!» diye bağırırken, Kral sahne solundan çıkageliyor; bu da seyircinin gülmesini sağlar.

Bir fars ögesi de, iki ya da daha çok anlamı olan bir sözcükten iki kişinin ayrı şeyleri anlamasıdır. Böyle ilişkilere bizim Orta Oyunu'muzda ve XIX. yüzyıl komedyalarında sık rastlanır. Sözelimi, Orta Oyunu'ndaki Pişekâr - Kavuklu konuşmalarından birinde şöyle bir yer var :

«Pişekâr : Hayır canım; içini boşalt, kim olduğunu şöyle meydanı-ı muhabbete çıkarıver.»

Burada Pişekâr «muhabbet» sözcüğünü «sohbet» ve «dostluk» anlamında söylüyor, Kavuklu ise aynı sözcüğü «aşk, meşk» anlamında alıyor.

Gülünç tümceler bir solukta söylenebilecek kısalıkta olmalıdır; gülünçlüğü sağlayan tümce iki kesimden kurulu uzunca bir parçaysa asıl gülünecek kesim daha sonra geliyorsa, oyuncu bu kesimi söylemeden önce kısa bir durak verip öyle konuşmalıdır. Seyircilerin güldüğü sürece oyuncular konuşmamalıdır. Bu süre içinde oyuncular —eğer gerekiyorsa— boşluğu, duruma uygun bir sözsüz oyunla doldurabilirler. Doğal olarak oyuncular, seyircilerin kahkaha-

sına katılmamalıdır. Yapılan deneyler göstermiştir ki oyuncular gülünce seyirciler susmaktadır.

Seyircilerin gülmesi, doğal olarak yavaş yavaş biterse, onları bir daha güldürmek zordur. Onun için, seyircilerin gülmesi bitmeden bu gülmeyi bilinçli olarak kesmek gerekir. Oyuncu gülmenin zayıflamaya başladığını gördüğü anda, konuşmasına başlayarak gülmeyi yarıda kesmelidir. Konuşmasına normalden biraz daha yüksek sesle başlayan oyuncuyu duyan seyirci onun ne dediğini kaçırmamak için gülmesini yarıda kesecektir. Bu da seyirciyi bir sonraki gülmeğe hazırlayacaktır. Kısacası, seyirciyi bir kerede gülmeğe doyurmamak zorunludur.

Oyuncuların Gülmesi, oyun açısından zararlıdır. Ancak bu sinir bozukluğundan ileri gelen mekanik bir gülmedir. Birbirine yakın duran ve birbirinin gözlerine bakan iki oyuncu gülmeğe başlarsa, yapılacak en doğru şey, oyuncuların bu mekanik gülmeyi kesmek için birbirlerinin çenelerine bakmalarıdır. Böylece, gülme itkisi yok olacak ve seyirciler de, oyuncuların birbirlerinin çenesine baktığını farketmeyecektir.

HAREKET

Hareket Türleri :

Bir oyunun sahneye konuluşunda, yorumun doğru, sanatsal açıdan başarılı olması için hareket konusunda da birtakım ipuçları vermekte yarar vardır. Bunlar genellikle değişmeyen ay da çok az değişen temel ilkelerdir. Oyuncunun hareketlendirilmesinde bir oyuncunun başka bir oyuncuya ya da nesneye yaklaşması genel olarak iki çeşittir: *Doğrudan* ve *kavisli* yaklaşma ya da yürüme... Genellikle, bir oyuncunun sahne önüne koşut olarak başka bir oyuncuya yaklaşması düz bir çizgi üzerinde olur. Ancak birden çok oyuncunun bulunduğu sahnelerde ise yaklaşma genellikle kavislidir. İlişkiler çoğaldıkça yürüme de kavisli olur. Örnek 39'da adam şömineye yürüyecektir, ancak onun okluğa çarpmamak için (A) da görüldüğü gibi kavisli yürü-

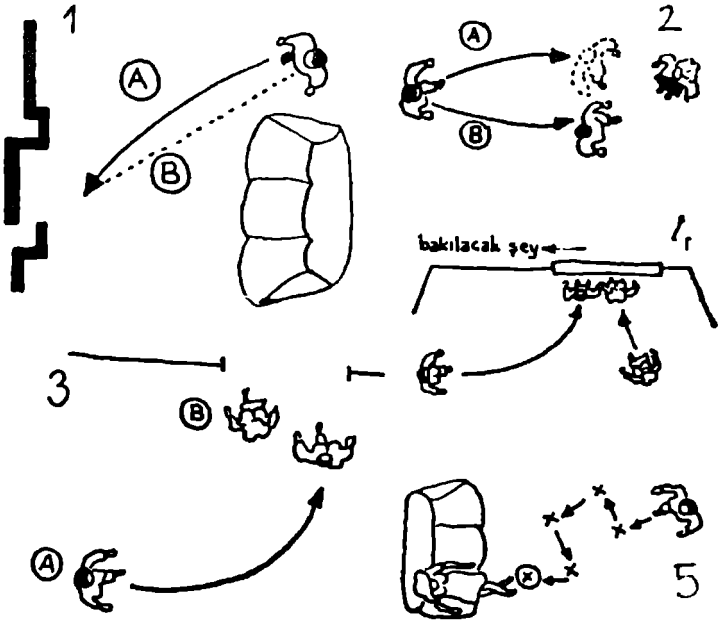
rümesi gerekmektedir. Ancak şömineye kafasında bin bir düşünceyle yönelseydi, koltuğa çarpma olasılığını düşünmeyecek ve (B) de izlendiği gibi doğrudan yürüyecekti.

Kavisli yürümler iki açıdan yarar sağlar : Görsel açıdan güzeldir, ama daha önemlisi oyuncu yürüdüğü yerde istediği açıyı sağlayarak durabilir. Çoğu kez bir oyuncunun öbür oyuncunu karşısında doğru yerini alabilmek için böyle bir kavis gerekir. Böylece yanına gidilen oyuncunun yukarısında ya da aşağısında kalınmamış olur. (Örnek 40). Burada, sahne yukarisından yapılan kavis oyuncuyu seyirciye daha çok aşmıştır; öbür yanda sahne aşağısı kavis ötekine oranla daha kapalıdır, yanay duruşu sağlanmıştır. Sahne yukraisı kavis, oyuncuyu seyirciye daha çok açtığı için, oyuncu konuşmasının en etkili kesimini bu kavisli yürüyüşten sonraki duruşta yapabilir.

Bir oyuncu, öteki oyuncunun (burada B'nin) öbür yanına gitmek ya da çıkan birinin yanından çıkmak isterse, onun aşağısından bir kavis yapar. Böyle bir kavis pencere, balkon gibi yerlere gidişte başarılı olur (Örnek 41).

İki oyuncu aynı nesneye doğru gideceklerse, örneğin sahne yukarisındaki bir pencereye yaklaşacaklarsa ve pencereden bakacakları şey sağdaysa, sağdaki oyuncu kavisli gider. Bakacakları şey soldaysa, soldaki oyuncu kavisli yaklaşır. Zaman öyle ayarlanır ki pencereye daha yakın olan oraya daha önce gider. Bu ikili yaklaşımda oyuncular yan yana gelmelidirler. Yönetmen, birinin aşağıda, ötekinin yukarıda durmasını gerekli bulmuyorsa *ortaklaşma* en iyi duruştur (Örnek 42).

Oyun kişileri arasındaki ilişkilerde kararsızlığın, kuşkunun ya da buna benzer ruhsal durumun varlığında hareket de karmaşık bir duruma girer. Kararsızlık, bekleyiş ya da çekingenlik gibi duyguların egemen olduğu durumlara oyun kişisinin başka bir oyun kişisine yaklaşması da dolaylı olur. Sahne üzerinde, oyuncunun çok yeri olmadığı için, böyle kararsızlık durumlarında gezinmekten çok, dolaylılığı sağlayacak, yan hareketlere gider. Yan hareketler, uzun konuşmalarda da geçerli olur. Örnek 43'te, kanapeye



Örnek : 39 - 40 - 41 - 42 - 43

1 — Doğrudan ve kavslı yürümler, 2 — Sahne yukarısı ve aşağısı kavslı yürümler, 3 — Çıkışta yaklaşma, 4 — İki oyuncunun pencereye gltmesi, 5 — Yan hareketler.

oturmuş kıza, duygularını açıklamakta utangaç olan erkeğin yaklaşmasını izliyoruz. Erkeğin kıza olan çekimi, utançlığını bastırıldığı için, yan hareketlerle kıza yaklaşmaktadır, bu da hedefe dolaylı erişme görünümünü sağlamaktadır. Erkek, beşinci harekette kızın yanına gelmektedir. Bu yan hareketler, hem oyun düzenine, hem de o sahenin düşünsel ve duygusal özelliklerine çeşitlilik sağlar. Erkek, sahne yukarısına adım atıp döndüğünde sözlerini vurgulamış olur, sahne aşağısına adım atınca da vurguyu kıza aktarır (Vurgu konusuna ilerde değineceğiz).

Geçişler :

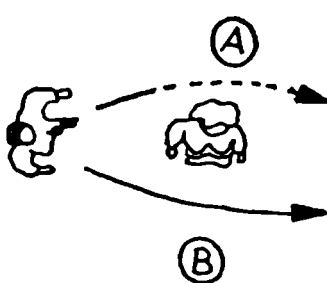
Sahne üzerindeki geçişler sanıldığından daha önemlidir. Oyuncunun başka bir oyuncunun yanından geçmesi, onun bir eşyanın yanından geçmesinden daha karmaşıktır:

1 — Hareket etmeye oyuncu ayaktaysa ve yürüyen oyuncu konuşuyorsa, geçiş sahne aşağısından olmalıdır (bkz. örnek 44/B). Geçiş sahne yukarisından yapıldığı takdirde ayakta duran hareketsiz oyuncu konuşanı maskelemiş olacaktır.

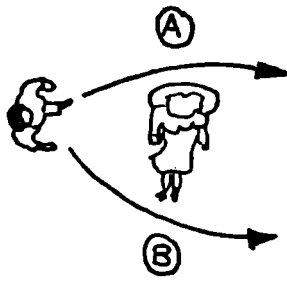
2 — Ancak oyun düzeni gereği konuşan sahne yukarisından geçmek zorundaysa, oyuncunun arkasından geçtiği sırada konuşmasına ara vermelidir (Örnek 44/A).

3 — Hareket etmeyen oyuncu oturuyorsa, o zaman konuşan oyuncu sahne yukarisından kavisli olarak yürümeli, oturanın koltuğunun arkasından seyirciye açılarak durmalıdır; bu yürüyüş zaten oyuncuyu seyirciye açacaktır (bkz. örnek 45/A). Vurguyu oturanın üstünden tümünden kaldırmak istiyorsak, o zaman konuşanı oturanın önünden geçirmemiz gerekir (örnek 45/B).

4 — Önemsiz ya da yan kişileri sahne yukarisından geçirmek doğrudur.



Örnek : 44 — Geçişler



Örnek : 45 — Geçişler

Hareket yalnızca bir yerden başka bir yere gitmek değildir; sahne üzerinde, hareket bir dildir. Bu açıdan, sahne üzerindeki hareketler iyi düşünülmüş ve işlenmiş olmalı-

dır. Başka bir oyuncuyu ya da nesneyi geçecek ya da sahneden çıkacak olan oyuncu bunu en kısa yoldan yapmalıdır. Böyle durumlarda kavisli yürümek yanlıştır. Oyun düzeni gereği, sahne eşyasının yukarısından geçmek gerektiği için bir kavis yapılacaksa, oyuncu bunu yedirerek ve zaman yitirilmesine neden olmadan gerçekleştirmelidir. İki oyuncu birlikte yürüyerek konuşuyorlarsa yukarıdaki oyuncu aşağıdaki oyuncudan bir adım daha önde yürümelidir ve hafifçe sahne aşağısındaki oyuncuya dönmeleidir; böylece seyirciye açılmış olur. Konuşması daha önemli olan oyuncu sahne yukarısındadır.

Girişler ve Çıkışlar :

Genel ilke olarak, konuşma repliği, giriş repliği olarak kullanılmaz. Giriş repliği, konuşma repliğinden öncedir; bunun ne kadar önce olduğu duruma göre ayarlanır. Doğal olarak, bu replik konuşmanın yapıldığı yere göre değişir. Konuşma kulisten yapılacaksa yalnızca konuşma repliği yeterlidir. Ama konuşma sahneye girdikten sonraysa, o zaman giriş repliğini, bir de konuşma repliğini saptamak gerekir. Genelde, sahneye giren oyuncunun hemen konuşması doğrudur; yönetmen gerekli gördüğü durumlarda konuşma sahne ortasına geldikten sonra yapılır.

Sahneye girerken, oyuncu, oynadığı rolün özelliğine de girmiş olmalıdır. Bunun için de, oyuncu yalnızca sahneye girdiğini değil, belli bir atmosfer içindeki belli bir yere girdiğini daha sahnede görünür görünmez seyirciye hissettirmelidir. Her rolün kendine özgü bir giriş üslubu ve özelliği vardır. Sahneye, birkaç kişi birlikte sahne yanlarındaki kapıların birinden giriyorsa —bazı ayrıcalıklar dışında —konuşan önce girmeli ve sahne yukarısında olmalıdır. Böylece, seyirciye açılmış olur. Giriş sahne gerisindense, konuşan ikinci olarak girer ve ilk girene yönelerek konuşur. Ancak konuşma herkese ya da sahnede daha önceden bulunan birine doğru yapıyorsa, o zaman önce konuşan girer. Bir konuşun geldiğini bildiren uşak da önce girer, haberi

verdikten sonra yana çekilir ve konuğun girmesi için yer açar.

Sahneden çıkış tekniği girişten biraz daha ayrıdır. Çıkan önemli bir oyun kişisiyse, seyirciye açık olabilmek için kavisli bir çizgide çıkmalıdır. İki kişi birden çıkıyorsa konuşan sonra çıkar; ya önünden çıkana ya da sahnede kalan kişiye yönelir. Çoğu kez, son sözlerin kapı önünde söylenmesi etkiyi artırır. Bazen de konuşma ikiye bölünerek ilk bölümü sahnede, geri kalanı çıkılacak kapının önünde söylenir. Çıkarırken konuşmak genellikle etkisiz kalır. Ancak özel durumlarda bu yoldan da bir anlam ve etki sağlanabilir.

Kapı yandaysa çıkış kolaydır. Ama sahne gerisindeyse bazı zorluklar ortaya çıkar. Oyuncular sahne aşağısındaysa, yandan çıkışlarda, konuşan önden çıkar ve kafasını biraz döndürerek arkasındakiyle konuşur. Konuşan sahne ortasındaysa, çıkış daha kolaylaşır; yandaki çıkışa yürür ve kafasını hafifçe seyirciden yana çevirerek arkasındaki ile konuşur. Konuşan oyuncu, sahnenin yan tarafındaysa onu dinleyenin önünden geçerek bir kavisle dışarı çıkar. İki oyuncu *ortaklaşma* durumunda, ortada iseler ve sahne gerisinden çıkacaklarsa, sahne yukarisına yürürler; konuşuyorlarsa yüzlerini profilden seyirciye gösterirler. Eğer birinin konuşması ötekinden daha önemliyse, o zaman konuşması önemli olan biraz daha önden yürür ve geriye dönerek ötekiyle konuşur.

Oyun sırasında, oyuncu ister konuşsun, ister konuşmanın hareket bitmez. Sahnede sürekli bir hareket vardır. Özellikle amatörleri çalıştırırken üzerinde durulacak nokta, oyuncuların doğru *dinlemesini* sağlamaktır. Söz söylemeden oynamak, söyleyerek oynamaktan zordur. Konuşması biten oyuncu, oynamayı da bitirirse o zaman sahne üzerindeki gelişim de bozulur. Amatörlerde, konuşmasını bitiren oyuncu, genellikle, oyununu da bitirir ve bekler. Konuşması olan oyuncuyla uyum sağlayacak bir *dinleme* hareketi oyun düzeni açısından çok önemlidir.

Oyuncular, bir oyunun ana düşüncesini öğrendikten sonra, aşamalı bir çalışmaya girmek zorundadırlar. Yorumu sonuçlandırmada birbirine bağlı ve birbirini doğuran hareketler sırasıyla tasarlanmalıdır. Bu yöntemle, oyuncu, her hareketini önceden saptayarak, her sahnedeki davranışını olaylar dizisinin gelişmesine koşutluk kurarak bir nedene oturtabilir. Böylece, oyuncu inandırıcı olur ve bir-biri içinden doğan hareketleri bulur. Bu aynı zamanda oyuncunun rolünü ezberlemesine de kolaylık sağlar.

İnsanın her hareketinin bir amacı vardır ve «NE YAPIYORUM?», «NEDEN YAPIYORUM?» sorularının yanıtını verir. Bir oyuncunun akılda tutması gereken şey, oyuncunun sahnede olmasının nedeninin, onun ne yaptığını seyirciye iletebilme yeteneği olduğudur. O, hareketini neden yaptığını da inandırıcı duruma getirme yeteneği olduğu için «oyunculuk» niteliğini kazanmıştır. Her sahnenin bir ana aksiyonu vardır. Örneğin, bir dost, karı-koca arasındaki bir geçimsizliğin önünü almak için yardım eder. Dost'un buradaki ana aksiyonu ya da işlevi *yardım etmektir*. Yardım etmek için, kocaya, karısı ile daha çok ilgilenmesini söyleyebilir, kadına da kocasına olan sorumluluğunu anımsatabilir. *Bu yardım aksiyonunu* sonuca ulaştırmak için de bir oyuncu sahnenin tümüne renk ve çeşitlilik getirir.

Verilen bir süre içinde, oyuncu, kendi aksiyonunun ne olduğunu anlaması için bir sahnenin kökenine inmesi gerekir; çünkü hareketler, oyunun ana düşüncesine sıkı sıkıya bağlıdır. Oyuncu, hareketlerini doğru bir biçimde tamamladığı anda anlamı seyirciye iletebilir. Oyuncu, rolüne çalışırken hareketlerini değiştirmesi gerektiğini hissederse, hareket düzenini değiştirmeli, onları yeni baştan düzenlemelidir.

Oyuncunun, hareketlerini saptayabilmesi için, oyunun dış görünüşü ardındaki anlamı doğru bir biçimde yorumlaması gerekir; doğal olarak da bu yönetmenin yardımıyla olacaktır. Ancak oyuncunun da yapması gereken bir çalış-

ma vardır: Oyuncu, 1 — Oyunun tümünü, 2 — Oynayacağı karakteri, 3 — Olayın geçtiği dönemi ve 4 — Oyundaki çevreyi yorumlamalıdır. Çağdaş oyunculuğun ilk yöntemini ortaya koyan ünlü yönetmen Stanislavski, «*Bir rolü doğru bir biçimde oynayabilmek için sezgi yeterli değildir*» der. Onun için, oyuncu, yazarın amacını derinlemesine incelemiş, oynayacağı karakter için özellikleri seçmede usta ve rol için gerekli olan hareketlerin doğruluğunu açıklayabilecek *kesinliği* sağlamış olmalıdır.

Oyuncunun, hareketlerini sözcük sözcük anlamlandırabilmesi onu rolü üzerinde düşünmeye, böylece oyunun tümü üzerinde yorum yapabilme yetisine yöneltecektir. Sözleri sırt sırta getiren oyuncu hiç de ilgi çekici değildir; tersine sıkıcıdır. Oyuncu sözleri değerlendirdiği sürece ilgiyi çeker. Söz de bir hareket olduğuna göre, oyuncu sözleri, sözlük anlamı dışına taşarak ve oyunun yorumuna uygun olarak, kendi algılarından sağladığı anlamla konuşur. Tiyatroda, bir sözün anlamı daha kişisel bir değer aşır; çünkü oyuncuda her sözcüğün ruhsal ve gövdesel bir değeri vardır. Tiyatroda sözcük bir oyuncunun algılarıyla ortaya çıkan ve değer kazanan bir araçtır. Sözelimi, «sevmek» sözcüğünü ele alalım : Bu sözcük çeşitli anlamlara gelebilir. Bir bebeği sevmek, sevgiliye duyulan aşk, kişinin işini sevmesi, güzel bir sanat yapıtını sevmek ya da yemek yemeyi sevmek, vb... Bunların her biri oyuncunun kişisel algısına göre değerlendirilir. Ancak sözcükleri oyuncular yoluyla, seyirciye tamamlanmış değerleriyle aktarmak yükümlülüğünü üzerine alan yönetmen de, konunun ve rolün sözcüğe getirdiği ayrıntıları ve renkleri saptamak zorunluluğundadır. Öyleyse, tiyatrodaki, sözcüğün özel bir değerlendirmeye götürülmesiyle 1 — Konunun, 2 — Rolün ve 3 — Oyuncu kişiliğinin getirdiği ayrımlar önem kazanmaktadır. Bu konuya ilerde yine geleceğiz.

Çoğu kez, aksiyona karşı duran durumlar vardır. Oyuncu, hareketlerine karşı çıkan engellerin ne olduğunu bulmalıdır. Az önceki örneğimize geri dönelim, karı-kocanın arasını bulmaya çalışan Dost'u ele alalım. Bu durumda kar-

şı aksiyon ne olabilir? Çeşitli olasılıklar vardır: Bu duruma *karşı aksiyon*, o Dost'un arkadaşının karısı için duyduğu sevgi olabilir. Dürüst bir yolda evliliği kurtarmaya çalışan bu Dost'un duyduğu sevgiyi iyi saklaması gerekir. Başka bir engel ya da *karşı aksiyon* kocanın iyi niyetli Dost'unu dinlememesi olabilir. Oyuncu, bu engelleri inceleyerek, kendi aksiyonu ile karşısındakinin aksiyonunu düşünerek hareketlerini saptar.

FİZİKSEL DEĞERLENDİRME

Bireysel Değerlendirme :

Bir karakteri sahne üzerinde yorumlarken, oyuncunun tek bir renk ya da fiziksel ve ruhbilimsel aracı gözden yitirmemesi gereklidir. Kafanın hafif bir hareketi, bakıştaki küçük bir yön değişikliği karakterin iç dünyası üzerine birçok şey söylediği gibi, o karakterin düşüncelerini de yansıtır. Oyuncunun yaratma niteliği bir rolün yalnızca iç yaşamına değil, aynı zamanda o rolün fiziksel yanına da bağlıdır.

Oyuncunun organizması, onun ustalıkla kullanması gereken «enstrüman»ıdır. Hareketler ise malzemesidir. Yaratıcılık için gereken koşulların sağlanabilmesi için oyuncunun «enstrüman»ı olan organizmasını hazırlaması zorunludur. Seyirci karşısına çıkan oyuncudaki herhangi bir kas gerilimi oyuncunun hareketlerini yumuşak ve doğal bir biçimde yapmasını engeller. Hareketlerde doğallık yitirildiği anda ise canlandırılmak istenen karakterin iç yaşamı da yitirilir. Bunun için de, kas gerilimine engel olmak için oyuncunun eğitilmiş bir gövdeyle tüm kaslarını denetleyebilmesi gereklidir. Yöntemli bir çalışmayla, oyuncu, kendi üzerinde bir gözlemci olmalı, kas gerilimi olduğu an bunun önüne geçecek denetimi elde etmiş olmalıdır. Belli bir düşünce ve somut bir hareket üzerinde dikkati toplamak oyuncuyu rahatlatır. Tiyatro sahnesi üzerinde yapay ve mekanik jestler yaşamsalı tümüyle yok eder. Stanislavski şöyle der : «*Nasıl Beethoven'in dokuzuncu senfonisini akortsuz*

enstrümanlarla çalamazsak, eğitim görmemiş bir gövdeyle iç yaşamı dışa itmek de olanak dışıdır.»

Ancak biz burada daha çok amatör oyunculuk üzerinde durduğumuz için, amatörlerin gereksinmesi ölçüsünde bazı ipuçlarını da vermek zorundayız. Eğitim görmemiş amatör oyuncunun da fiziksel aracını doğru olarak kullanması için, önce elindeki bu aracı tanınması gereklidir. Önce de belirttiğimiz gibi, günlük yaşamda var olan nedenler, sahne hareketleri için de geçerlidir. Hareket mutlaka herhangi bir şeyle ateşlenir: Kapı zilinın çalınması, coşkunluk ve acı duyguları, bir istek ya da sorumluluk duygusuyla bir hareket başlayabilir. Bu ateşlemelere kişilerin tepkileri de değişik olur. Sözelimi, birkaç kişinin bulunduğu odaya bir eşekarısının girdiğini varsayalım. Eşekarısına karşı odadakilerin tepkileri değişik olacaktır: Kimi korkacak, kimi gözleriyle izleyecek, kimi de eşekarısını kovmaya ya da öldürmeye çalışacaktır. Kısacası, herkes ayrı tepki gösterecektir.

Çağdaş ruhbilim çalışmalarında üç temel tepki saptanmıştır: 1 — Eğilim gösterme, 2 — Karşı durma, 3 — İşin içinden sıyrılma. *Eğilim*, sahip olma duygusundan, *karşı koyma* direnme, yıkma ve yok etme duygularından, *işin içinden sıyrılma* ise kendini kurtarma duygusundan oluşur. Çağdaş yaşamın karmaşık düzeninde bu tepkiler birbirine kaynamıştır. Bazen bir eğilim, karşı durma itkisiyle beslenir ya da karşı durma duygusu eğilim duygusuna dönüşür. Shakespeare'in *Hırçın Kız* oyununda her ikisi de vardır. Melih Cevdet Anday'ın *Mikadonun Çöpleri* adlı oyununda, yukarıda sayılan üç temel tepkiyi de birarada izleriz. Oyndaki kadın ile erkek birbirlerini tanımalarında, sonuçta birbirlerine yardımcı olmalarında eğilim karşı durma ve işin içinden sıyrılma tepkilerini içiçe götürürler.

Bu üç temel tepki, durum ve kişilere göre, çeşitli biçimlerde var olur. Bu tepkilerin sahne üzerinde getireceği fiziksel hareketler 1 — *Yön*, 2 — *Genişlik*, 3 — *Ölçü*, 4 — *Sayı* ve 5 — *Gerilim* olarak değişik bir biçimde ortaya çıkar.

Yön, oyuncunun yüzünü çevirdiği noktaya doğrudur. Bir eğilimin yönü değişik olabilir. Kimi elde etmek istediği

veyin üzerine doğrudan gidebilir, kimi ise duraklayarak ve belki dolaylı olarak yürür.

Genişlik, ise belli belirsiz bir göz hareketinden, sahnenin tümünü dolaşmaya kadar değişir. Oyuncu tepkisini, gözlerini kaçırmak belirtebileceği gibi, sahneyi dolaşarak da anlatabilir.

Ölçü, değişik türdeki oyunlarda bu üç temel tepkinin ayrılıklarını belirtir. Örneğin, bir klasik tragedyanın ölçüsü, çağdaş bir ciddi oyunun ölçüsünden büyük ve abartılıdır. Kral Oidipus'un tepkisini gösterdiği hareketi, Arthur Miller'in *Satıcı*'sında gerçekçi ve küçük ölçülerle verilir.

Sayı ise, tepkiyi gösterecek bir hareketin kaç aşamada yapıldığını belirtir. Karşı durma tek bir hareketle mi, yoksa aşamalı olarak mı gösterilecektir?

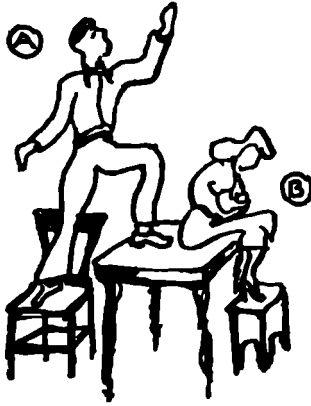
Gerilim, tepkilerin seyirci açısından algılanmasındaki dozdur. Bir tepkinin, belli bir durum içindeki, belli bir karakteri aydınlatacak biçimde gösterilmesinde gerilimin dozu önemli rol oynar. Gerilim, seyircide yaratılan etkinin ölçüsüyle orantılıdır.

Sahne üzerinde gösterilmek istenen öyküyü aktarabilmede en etkili ve yalın araç oyuncunun gövdesidir. Sözcüklere, oyuncunun yüzünü, başını, ellerini ve bacaklarını ekleyince o konuşma daha belirgin ve etkili olur. İnsan gövdesinden çok ince ayrıntılar sağlanabilir. Sözelimi, hem eğilim hem uzaklaşma aynı anda gösterilebilir; ya da bir ayak hareketi, oyuncunun başıyla yaptığı harekete karşıtlık kurabilir; baş, belli bir anlatımı getirirken, gövde kayıtsız ve anlamsız bırakılabilir.

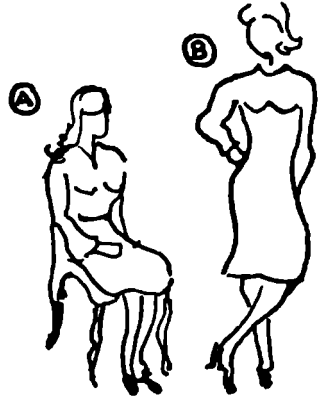
Sahne üzerindeki güçlü ve zayıf görünüşler oyuncunun fiziksel aracıyla sağlanır. Vurgulanacak kişinin ötekenden daha güçlü görünüşte olması doğaldır. Bunun için, örneğin, konuşmanın önemli bir yerinde oyuncuyu sahne aşağısına doğru yürütmek, o oyuncuyu görsel açıdan büyüttüğünden seyircinin gözünde daha önem kazanır. Bunun gibi, oyuncuyu tam önden ya da arkadan göstermek, yanay göstermekten daha etkilidir. Yükselti üzerindeki

oyuncu, sahne zemininde duran oyuncudan daha güçlü görünüştedir.

Oyuncunun daha yüksek bir yerden konuşması o oyuncuya seyirci gözünde ağırlık sağlar (örnek 46). Bu örnekte (A), (B)'ye göre görsel açıdan daha bir ağırlık kazanmıştır. Örnek 47'de ise, ayakta duran kadın, oturana oranla daha öndüze çıkmış duygusu vermektedir. Bu örnekte de (B), (A)'dan daha çok vurgulanmıştır.



Örnek : 46 — (A), (B) den daha güçlü görünüşte.



Örnek : 47 — Ayaktaki daha güçlü

Seyirciye doğru yürüyen bir oyuncu, seyirciye koştur bir biçimde yürüyen oyuncudan daha etkilidir. Seyirci açısından görsel özellik temel alındığında, güçlü ve zayıf görünüşler hemen saptanabilir.

Aynı ilkeye göre, özellikle kılıç ve hançerle kavga sahnelerinde, seyircinin sağ görüş alanına giren oyuncu ötekinden daha etkilidir. Bunu şöyle açıklayabiliriz: Çoğu kez kılıç ya da hançer sağ elle tutulduğundan dövüşenlerden sağdaki, sol yanda olana atılım yaparken önünü seyirciye dönmekte (yani açılmakta), oysa sol yanda dövüşen ve sağ elini kullanan kimse, sağa atılım yaparken sırtını seyirciye

dönmektedir (yani kapamaktadır). Bu da sahne sağında olana görsel açıdan üstünlük sağlamaktadır.

Sahneye konulan oyunun yugun yerlerinde kullanılan zayıf görünüşler de güçlüler oranında önemlidir. Bazen zayıf bir görünüş kendine özgü anlamı sağlamada en uygun gövde durumu olabilir. Buna bir örnek verelim: Oyuncu, «Özür dilerim!» sözünü 1 — Baş yukarda, karşısındakine çekinmeden bakıp söylerse, bunda belirli bir meydan okuma, 2 — Başını eğerek söylerse bunda da yenilgi duygusu vardır. Başın eğik oluşu, dimdik oluşundan daha zayıf bir görünüştür, ama yenilgiyi seyirciye iletmede daha uygun ve önemli bir görünüştür. Bu açıdan güçlü ve zayıf her iki görünüşe de aynı önem verilmelidir. Sahnedeki zayıf - güçlü görünüşleri duruma uygun biçimde değerlendirmede, oyuncu (yerine göre) önce zayıf görünüşte tutulursa doğru olur; çünkü zayıftan güçlüye yöneltilen oyuncu, seyirci gözünde iki kez vurgulanmış olur. Böyle bir değerlendirmede üzerinde durulması gereken şey, karşıtlıklar getirmektedir. Gerekli *gerilim* özellikleriyle ortaya çıkarılır. Oyun düzeninde, anlatım yönünden çeşitlilik zayıf görünüşlerin akıllıca seçimiyle sağlanır; çünkü sonuçta gerekli olan güçlü görünüş, önceki zayıf görünüşlerden geliştirilir.



Örnek : 48 — Kafanın eğilmesi ve kaldırılması vurgunun anlamını değiştirir.

Kalabalık Sahnelerin Değerlendirilmesi :

Oyuncunun sahne üzerinde değerlendirilmesi açısından kalabalık sahnelere de kısaca değinmek gerekir; çünkü yığın düzenini gerektiren kalabalık sahnelerde özel güçlükler çıkabilir. Kalabalık içinde önemli bir karakterin hemen dikkati çekecek biçimde yerleştirilmesi doğrudur. Aynı

zamanda, önemli oyun kişileri ile kalabalık, anlamlı ve sahneyi açıklayıcı bir anlayışla yerleştirilmelidirler.

Kalabalık sahnelerdeki figüranlar konuşmazlar, oyunun içinde olduklarını inandırıcı bir biçimde seyirciye aktarırlar, ama seyircinin dikkatini de kendi üzerlerine çekmezler. Her figürana kişisel özelliği ve görünüşü teker teker anlatılmalıdır. Bu hem iyi bir düzen sağlar, hem de kendini tiyatronun dışında olan biriymiş gibi hisseden figürana oynayacağı küçük, ama önemli rolünü benimsemesi için güç verilmiş olur. Ayrıca, kalabalık ya da kalabalık içinden bazı kişiler yönetmenin saptayacağı repliklere göre hareket etmelidirler. Kalabalığın konuşmadan yapacağı hareketler, bir koro çalıştırmış gibi, tam ve hiç aksamadan yürüyecek biçimde, öğretilmelidir.

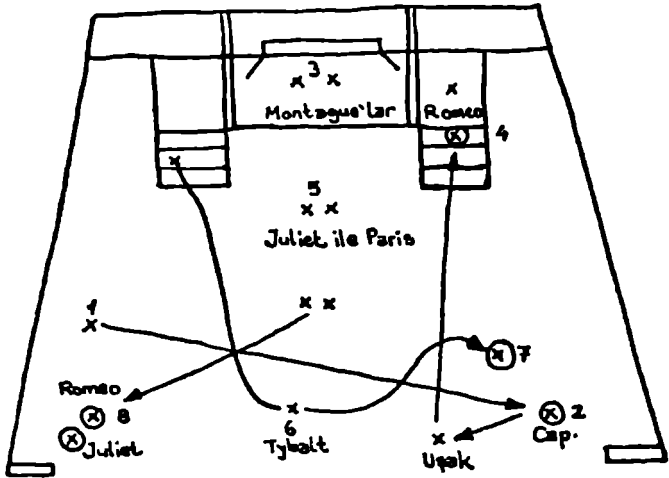
Kalabalığın üç temel görevi vardır: 1 — Heyecan yaratmak, 2 — Geçişleri belirtmek ve 3 — Durumu vurgulamak.

Bunlardan ilki olan heyecan yaratmak, kalabalık yoluyla seyircideki gerilimin arttırılması ile ilintilidir. Buna bir örnek, Haldun Taner'in *Keşanlı Ali Destanı*'nda, Ali ile Manyak Cafer'in dövüşmesinde mahallelinin (kalabalığın), onların arasındaki çatışmayı daha gerilimli bir aşamaya çıkarmada önemli bir işlevi olmasıdır. İlk aşamada Ali ile Cafer'in uzaktan laf atmalarla başlayan kavgalarında, hem söz hem de hareketle gerilimi arttıran kalabalık, ikinci aşamada Cafer'in üzerine yürüyen Ali'nin çevresini kuşatarak, yığın düzeniyle, dövüşün gelişimini hızlandırır.

Kalabalığın ikinci görevi geçişleri belirtmektir, demiştik. Buna bir örneği Recep Bilginer'in *İsyancılar*'ında izleriz. Oyunun I. Perde, 2. Tablo'sundaki kalabalık, yani işten dönen köylüler, Muhtar - Bekçi sahnesinden, Muhtar - Gülizar sahnesine geçişi sağlar: *«Kadınlar omuzlarında kama, ellerinde testi, azık torbası, yavaş yavaş girerler. Kimi çocuklu, kimi hamiledir. Konuşmadan, sağa sola bakmadan alışılmış adımlarla yürüyerek dip taraftan çıkarlar. En arkada yürüyen Gülizar muhtarlık odası kapısında durur.»* Burada köylüler (yani kalabalık) yoluyla dikkat Gülizar üzerine çekilmiştir.

Kalabalığın üçüncü görevi olan durumu ya da kişiyi vurgulamaya iyi bir örnek Turan Oflazoğlu'nun *IV. Murat* oyunudur. Bu oyunda IV. Murat'ın güçsüzlüğü ya da üstünlüğü kalabalık yoluyla vurgulanmıştır. Hatta IV. Murat'ın karakter özellikleri ve değişmesi bile bu kalabalık (oyunda halk ve askerler) tarafından belirlenir.

Kalabalığın görevini doğru bir yolda yapabilmesi için, önemli oyun kişileriyle kalabalığın uyumlu ve anlamlı bir biçimde oyun düzeni içine yerleştirilmesi zorunludur. Ancak bu yoldan bir sahne, seyirci için, kesin ve aydınlatıcı olabilir. Bu sözlerimizi desteklemek için Shakespeare'in *Romeo ile Juliet* tragedyasının I. Perde, 5. sahnesindeki Capulet'lerin balosunu örnek verelim. Bu sahne, iki düşman ailenin oğlu ile kızının raslantısal olarak ilk kez karşılaştıkları ve birbirlerine hemen âşık oldukları bölümüdür. Romeo ile Juliet'in ilk kez birbirlerini görmelerine değin, bu karşılaşmayı hazırlayıcı, oyun düzeni açısından yedi temel değişiklik vardır.



Örnek : 49 — Kalabalık sahneye örnek - Romeo ile Juliet oyununda Capulet'lerin balo sahnesi oyun düzeni açısından Romeo ile Juliet'in karşılaşmalarını hazırlayıcı yedi temel aşama.

Romeo ile Juliet'in ilk karşılaşmalarını hazırlayıcı, oyun düzeni açısından yedi temel aşama şöyledir (bkz. örnek 49):

1 — Capulet'in sahneye girişi: Capulet sahneye girerken yanındakiler ile konuşmakta, konukları selamlamaktadır. Seyircinin görsel algılaması açısından güçlü olan (oyuncuya göre) sahne SA yürüyüp oturacaktır.

2 — Dans başlar: Dans eden kalabalık sahneyi bir süre için doldurur.

3 — Romeo ile yakın arkadaşları Mercutio ile Benvolio girerler. Dans edenlerin dışında kaldıkları ve galeriden girdikleri için hemen göze çarparlar. Bu girişin önemini belirtmek için girişi etkileyecek bir yükseltide başlatmak iyi olur. Bu giriş, seyircinin tam karşısından, sahnenin YO'sından olabilir.

4 — Romeo, uşak ile olan kısa sahnesinde öne çıkmalıdır. Mercutio ile Benvolio dans edenler arasına karışsalar bile Romeo bir süre göze çarpacak bir yerde (burada merdivenlerde) kalmalıdır. Bu sahnede uşak, Capulet'lere içki dağıtıttıktan sonra, Romeo'nun indiği merdivenden çıkarak ona da içki sunabilir. Böylece, uşağın kalabalığın içinden çıkarak, yani Capulet'lerin yanından ayrılarak Romeo'ya gitmesi, dikkati, önden başlatarak merdivenlerin üzerinde çevresine bakan Romeo'ya aktarır. Uşak, içki dağıtmak görevinin yanısıra, Romeo'yu vurgulamakla da görevlendirilmiş olur.

5 — Juliet'in Paris ile dansetmesi: Paris ile Juliet'in zayıf bir görünüşten ortaya kaydırılmaları onları güçlü bir görünüşe sokacak ve seyircinin dikkatini o yana çevirecektir. Böylece, Romeo'nun da birden Juliet'i görmesi ve bir süre onunla ilgilenmesi seyircinin gözünden kaçmayacaktır.

6 — Romeo'nun ailesi Montague'ların büyük düşmanlarından Capulet ailesinin ünlü silahşörü Tybalt, Capulet'lerin küçük topluluğundan az uzakta, merdivenlere yakın yerde dans edenleri seyretmektedir ve gözlerini, yüzünde maske olan Romeo'dan yana çevirmiştir; çünkü o da Romeo'nun Juliet'e baktığını hissetmiştir. «*Sesine bakılırsa,*

Montegue'lardan biri olmalı bu», derken seyircinin dikkatini çekecek bir yere gelmiş olmalıdır. Baloda herkes maske taktığı için, Tybalt, «*Sesine bakılırsa,*» der.

7 — Capulet ile olan sahne: Capulet seyircinin iyi görebildiği bir yerde AS olduğu için Tybalt ile konuşması kolayca çözümlenebilir.

8 — Romeo'nun, Juliet'i kalabalığın dışına çekmesi: Burada dans edenlerin yerlerine gitmeleri ve orta alanı boşaltmaları ile Romeo ve Juliet üzerine dikkat bir kat daha çekilmiş olur. Romeo, Juliet'i sahnenin AS'ğine doğru götürmüştür. Bu sahnede ışıklanmanın çok rolü olabilir. Kalabalık daha aydınlanıp sevgililer ışıkla vurgulanabilir.

Yürüme :

Oyunculüğün temel ilkelerinden sözederken ağırlık denetiminin önemine dikkat çekmiştik. Bu arada doğru ayakta durmayı da göstermeye çalışmıştık. Sahnede doğru yürüyebilmek için önce ayakta durmayı doğru bilmek gerekir. Yürümeden önce ayaktaki duruşunuz doğru mu, ona bir bakın! Dizlerinizi geriye çekin, karnınızı çekip diyaframı yukarı getirin, göğsünüzü çıkarıp omuzlarınızı geriye alın, kafanızı dikleştirin, boynunuzu olabildiğince uzatın. Omuzlar dışında, sanki gövdenizin tüm parçaları yer çekiminden kurtulmuş gibi olmalıdır. Omuzlar geride ve serbest olmalıdır.

Yürürken, çok yumuşak hareket etmelisiniz ve kendinizi germemelisiniz. Daha önce de belirttiğimiz gibi, ağırlık merkezi kalçalarda olduğundan, *kalçalardan hareket ederek* yürüyün, dizlerden değil. Her adımda gövdenizin ağırlığı ileriye gitsin. Kalçalarınız, gövdenizin taşıyıcısıdır ve hareket kalçalardan başlar; gövde ve baş diktir. Kollar serbest ve yumuşak olmalıdır ve kalçalardan gelen harekete göre doğal hareket etmelidir; sol kol sağ bacakla, sağ kol sol bacakla...

Sahne yürümesini öğreninceye kadar sürekli temrin yapmak gerekir. Amatörler de kendilerini doğru yürümeye alıştırmalıdır. Yürüme bittikten sonra, durduğunuzda arkadaki ayağınızı ötekine dokunacak biçimde çekin. Ar-

kadaki diziniz serbest kalsın, ağırlığı öndeki ayağınıza verin. Tersî söylenmediği takdirde yürümeýi bacaklarınız açık olarak bitirmeyin.

Doğru yürümenin kalçalardan başladığını akıldan çıkarmadan şimdi değişik yürümeleri gözden geçirelim. Çoşitli yaşlardaki insanların yürüyüşünü sağlayacak teknik, yine o yaşların yürümedeki ağırlık merkezlerini bularak ortaya çıkar :

Küçük çocukta, yürümeýi sağlayacak hareket merkezi bacaklardadır;

Büyüme çağında, yürümeýi sağlayacak hareket merkezi omuzlardadır;

Erginlik çağında, yürümeýi sağlayacak hareket merkezi gövdededir;

Olgunluk çağında, yürümeýi sağlayacak hareket merkezi kafadadır;

Yaşlılıkta, yürümeýi sağlayacak hareket merkezi yine bacaklardadır. Hareket merkezini değişik birimlere vererek yürürken, yürüyüş takımındaki değişiklikleri gözleyin! Büyüme çağındaki çocuk için, dünya onun hareketlerine oranla daha yavaş, oysa yaşlı adam için, onun hareketleri dünyaya oranla daha yavaştır. Böyle bir ayrımı yapmada ve deęişimi belirlemede bu iki doğal örnek vardır.

KARAKTERİ ORTAYA ÇIKARMA

Rol Yorumu :

Her sanatın kendine özgü bir anlatım aracı vardır. Oyuncunun anlatım aracı, ruhsal gelişimi içeren insancıl davranışlardır. Her türlü erek —ki ruhsaldır— fiziksel yoldan elde edilir. Bunun gibi, her fiziksel hareketin mutlaka bir eređi (ruhsal yanı) vardır. Bir oyuncu için önemli olan, ortaya çıkartacağı karakterleri hareketler açısından görebilmesidir. Sahne üzerindeki oyun sürecinde, oyuncu insanın iç yaşamını iletebilmelidir. Bu iç yaşamı yansıtabilmek için de bazı hareketleri kullanmalıdır.

Oyuncunun çalışmasında yaratıcı işlem hareketlerin

doğru olarak seçilmesidir. Hareketlerin seçimi oyunun ana düşüncesi ve rolün anlamı ile saptanmalıdır. Öyleyse, hareketlerin seçimi karakterin ortaya çıkmasında temeli kurar. Bir hareketin değeri ise, oyuncunun anlamlandırdığı düşüncenin iç dünyasındadır. Bir hareketin gerçeğe uygun ve doğru olabilmesi için, oyuncu, kendine bazı sorular sorar: 1 — Kimdir? 2 — Aksiyon nerede geçer? 3 — Kiminle geçer? 4 — Neden?

Bu soruların yanıtını bulabilmek için, oyuncu, oyunda verilen çevrenin tüm ayrıntılarını bilmek zorundadır. Oyuncu, somut bir yolda o karakterin her an *ne yaptığını* ve *neden yaptığını* bilirse rolü hazırlamış demektir. Oyuncu, her karakter için geçerli olan hareketlerin özel mantığını yaratabilmelidir. Her karakter *nesnel olan*, herkesçe bilinen bir şey olduğu gibi, yalnızca o karakterin özelliklerinden gelen *öznel* renkleri de vardır. Örneğin, hava almak istersek, herkes gibi, biz de pencere açarız (*nesnel*); ancak herbirimizin o pencereyi açış biçimi değişiktir (*öznel*). Her insanın iç dünyasındaki davranışlar, her insanın çevresine tepki gösterişi ayrı ayrı, kendine özgüdür.

Rol üzerinde çalışmak demek, oyunun özünü anlamak ve o oyunda yeşeren düşüncelerin tohumunu kavramış olmaktır. Bir oyunun ana düşüncesi, o oyunun ana düşüncesi, o oyunun omurgası, ona can veren kan dolaşımıdır; karakter bu yaşamsallığın içinde yardımcı bir öğedir. Bunun için, oyuncu incelemesi sırasında karakter üzerindeki yorumunu aceleye getirmemelidir; oynayacağı karakterin iç çelişkilerini öğrenmeli, bunu hareketlerine, giysisine ve kullanacağı eşyalara yansıtmalıdır. «*Kötü bir adamı oynuyorsan onun içindeki iyiyi çıkar*» der, Stanislavski; çünkü böylece o kişinin kötü yanı daha keskin ve etkili bir yolda açıklanabilecektir. Çelişkileri göstermek, aynı zamanda, bir karakteri sıkıcı olmaktan kurtarır; kalıplaşma tehlikesini önler.

Oyuncunun, sahne üzerinde bir karakteri yaşatabilmesi için davranışlarını sürekli olarak denetlemesi gerekir. Tiyatro tarihinin ünlü oyuncusu Tommaso Salvini, «*Bir*

oyuncu yaşar, ağlar ve güler, ama sahnede bir an bile kendi ağlamasına ve gülmesine bakmadan edemez,» demliştir. Kendini denetleyemeyen oyuncunun sahnede yeri yoktur.

Rol yorumu yaparken çeşitli yöntemler vardır. Ancak yöntem ne olursa olsun değişmeyen şey karakterin enine boyuna incelenmesidir. Kendi deneylerimde oyuncunun role hazırlanmasını iki evrede yürütmüşümdür: 1 — Oyuncu, önce oynayacağı karakterin özgeçmişini baştan sona kafasında canlandırıp tamamlar; çünkü kişinin nasıl büyümüş ve davranışlarına nelerin etkin olduğu, ilerisi için ne düşünebileceği, o kişinin şimdiki durumu üzerinde fikir verdiği gibi, oyuncunun rolünü canlandırmasında hareket duyarlılığını sağlar. Eğer oyuncu, oyun yazarını belirtmemiş olduğu bu olayları ve davranışları saptamazsa, canlandıracağı kişinin portresini de tamamlayamaz. Bu evrede oyuncu rolünün öyküsü dışında, ama rolü gözden yitirmeden *özel bir yönelişle* oynayacağı role yardımcı olacak ayrıntıları ortaya çıkarır. 2 — Çalışmanın ikinci evresinde, oyuncu, kendine yabancılaşarak, başka deyişle kendine uzaktan bakarak, varoluşunun özeleştirisini getirir. Bu evrede, oyuncu, *nesnel bir gözlemci* kendini oynayacağı rolün karşısına koyan bir araştırmacıdır.

Böylece, oyuncunun yaptığı bu iki aşamalı hazırlık ile oyuncu, hem içten dışa, hem de dıştan içe doğru bir kişileştirme yapımına girer. Bu aşamalı çalışmadan umulan yarar, oyuncunun rolünü bir kalıp olarak ele almaması, hem rolü, hem de kendi kişiliği açısından ayrıntıları saptayabilmesidir. Bunun yanı sıra, böyle bir çalışma ile, oyuncunun oynayacağı rolü, oyundaki çevresinden ve o rolün toplumsal değerlendirmesinden soyutlamadan getirmesi sağlanmaktadır.

Karakterin özgeçmişini hazırlayan oyuncunun, birbiriy-le içiçe olan dokuz sorusu vardır. Biz, birbirinden ayrılmaz bütünlüğü olan bu soruları burada teker teker özetlemek zorundayız :

1 — *Psikolojik açıdan*: İnsanlar arasındaki ayrıcalıkların nedenini araştırmak gerekir. O kişi neden futbolcu

olmak istemiştir? Öteki neden kendini öldürmüştür? Her futbolcu olanın nedenleri aynı olmadığı gibi, kendini öldüren kişilerin de çıkış noktaları aynı değildir. Bu kişiler bilinçli bir seçime mi gitmişlerdir, yoksa yaşam koşulları mı onları bu yola sokmuştur? Bilinçli bir seçime gitmişlerse, bunda olumlu etkenler mi söz konusudur, yoksa olumsuz etkenler mi? Bunlar bir oyun kişinin sahne üzerindeki karakter yapımında sorulacak ilk soruların kapsamına girer. Soruların yanıtlarında söz konusu karakterin ereği ve bu ereğin kaynakları ortaya çıkar.

2 — *Biyolojik açıdan* : Kişiler üzerinde biyolojik benzezmeliklerin de etkisi vardır. En ufak bir biyolojik kusur bile, bir insanda, onun farkında olmadığı özellikler doğurur. Üstelik, biyolojik kusurdan doğmuş özellikler olumlu da olabilir olumsuz da. Örneğin, gözleri görmeyen bir insanın işitme duyusunun olağanüstü gelişmesi gibi... Genç atletik yapıda bir insan, yaşlı bir insandan daha başka türül hareket eder. Güzellik, çirkinlik, uzun ve kısa boyluluk, sıskalık, çirkinlik, daha bunlar gibi tüm biyolojik yapıların kişilerin davranışları üzerinde aydınlatıcı etkileri vardır.

3 — *Ekonomik açıdan* : Kişilerin ekonomik durumları, onların toplum içindeki davranışlarını etkiler. Bu davranışlar doğal olarak öteki etkenlerin de bulunuşuyla olumlu ve olumsuz aynı anda içerir. Ekonomik temel, kişinin öteki kişilerle olan ilişkisinde büyük rol oynar; bu temel, kişiler arasındaki ilişkilerin özelliklerini ve ayrıntılarını içerir.

4 — *Toplumsal açıdan* : Kişinin içinde yaşadığı toplum içindeki durumu, onun evli ya da yalnız, çocuklu yada çocuksuz oluşu, ailesinin durumu ve yapısı, ailesine bağlılığı ya da kopmuşluğu, övünülecek bir toplumsal durumu oluşu ya da olmayışı, kentte ya da köyde yaşaması ve sınıfsal yapısı o kişinin davranışları üzerinde büyük rol oynar. Kişinin çevresi, o kişinin belli yönelişlere girmesinde büyük bir etkindir.

5 — *İklim açısından* : Dağın tepesinde yaşayan bir insanla, deniz kıyısında yaşayan insanın yönelişlerinde, düşüncelerinde, davranışlarında, duygularında, kısacası tav-

rında benzemezlikler vardır. Kültür tarihine göz gezdirdiğimizde, dağ ile kıyı insanların sanat yapıtlarında çizgi, renk ve kavrayış yönünden çeşitli ayrımlar izleriz. İklimin insan huyuna etkisi olduğu kesindir.

6 — *Yaşanan çağ açısından* : Kişinin içinde yaşadığı çağda karakter yapımında önem kazanır. İnsanın tavrını anlama yönünden değişik çağların özellikleri birer anahtardır. Sözgelimi, Rönesans'taki sevgi ilişkisi ile Atom Çağı arasında büyük değişiklikler görülür. Hatta yirminci yüzyılın başındaki gençlerin davranışları ve tepkileri ile bugünkü gençlerin davranış ve tepkileri arasında önemli ayrımlar vardır.

7 — *Yaşam deneyi açısından* : Bir insanın yaşamı içinde geçirdiği deneyler onun kişiliğinin gelişmesinde rol oynar. Kişinin çok yolculuk etmesi ya da bir köşeye çekilip sessiz yaşamı sevmesi davranışlarının incelenmesinde bir anahtardır.

8 — *Meslek açısından* : Kişinin mesleği, mesleğine bağlılığı ya da ondan nefret etmesi, karakter yapımında yararlı bir çalışmayı sağlar. Kişinin mesleği ile merakı arasındaki bağ, mesleğinde başarılı ya da başarısız oluşu, o kişinin davranışları üzerinde etken olur. Burada güven ya da güvensizlik duygusunun oynadığı rolü de yakından izleyebiliriz. Meslek ile merak arasındaki bağda ise ilginç gerçekler ortaya çıkar. Örneğin, kişinin mesleği ile pul biriktirme merakı ya da mesleği ile bahçede uğraşma merakı arasındaki ilişkiler, tiyatro açısından ilginç sonuçlar verebilir.

9 — *Ahlak anlayışı ve kolektif kompleksleri açısından* : Kişinin gerek çevreden, gerek ailesinden gerekse başka etkenlerden gelen ahlak anlayışı ve kompleksleri vardır. Karakter yorumunda bunlar önemlidir. Kişinin davranışlarını denetleyen ahlak yapısı genellikle içinde yaşanan çevrenin ona aşıladığı şeylerle ortaya çıkar. Öbür yanda, uzun yüzyılların birikimiyle oluşmuş, çevrenin ortak kompleksleri de kişinin davranışlarında küçümsenmeyecek bir rol oynar.

Bu noktada yinelemek ve vurgulamak istediğimiz önemli nokta, buraya aktarılan dokuz sorunun birbirinden soyutlanarak değil, birbiriyle içiçe ele alınmasıdır. Bu soruların birbirinden soyutlanarak, başka deyişle, tek tek birbirinden ayrı şeylermiş gibi ele alınmaları rol yapımında kategorik ve mekanik bir çözümlemeye neden olabilir.

Rol Yorumunda Tavır :

Çağdaş bir İngiliz oyununda el kol hareketlerini büyük ölçüler içinde getiren —ayrıcalıklar dışında— çok az oyun kişisi vardır; çünkü İngiliz yaşayışında —İtalyanların tersine— büyük hareketlerden kaçış vardır. İngiliz toplumunun anlayışına göre, çok sayıda ve büyük hareketlerde bulunan kişiler ya kötü eğitim görmüşlerdir ya da İngiliz değildirler. Oysa İtalyan toplumu içindeki insanlar için çok sayıda ve büyük hareketler, o toplumun özelliklerini yansıtan bir simge gibidir.

Burada *tavır* konusuna girmiş oluyoruz. Dünya yüzündeki tüm toplumların olduğu gibi, Türk toplumunun da tavrı içeren kendine özgü hareketleri vardır. Sözgelimi, bir Akdeniz ülkesi olan İtalya'da hareketler hızlı ve çoktur. El kol hareketleri büyük ölçüler içindedir. Oysa Türkler hareketlerindeki renkliliği daha yavaş ve küçük bir ölçüye getirirler. Türk tavrının içinde yüz anlatımının büyük rolü vardır. Dikkat edilirse, Türkler, toplum olarak çeşitlilik gösteren yüz hareketleri ile konuşurlar. Burada kısaca üzerinde durduğumuz tavır konusu (bkz. Nutku, *Yaşayan Tiyatro*, İstanbul 1976, ss. 117-131) sahne üzerindeki karakter yapımında da önemli rol oynar.

Avrupalılar, «hayır» derken başlarını iki yana sallarlar. Türkler ise başlarını yukarı doğru hareket ettirirler. «Oynattın mı?» sorusuna işaret parmağını alnına vuran Almandan değişik olarak, Türk, elini ampul sıkıştırır gibi havada döndürür, vb... Tavır konusunda daha da ayrıntıya incek olursak, aynı ülkede, ama ayrı iklim koşulları içinde yaşayan insanların bile «tavır» da ayrıntı yönünden benzerlikler gösterdiğini izleriz. Örneğin dikkat edilecek

olursa, kıyıda yaşayan insanlarımız, Orta Anadolu'da yaşayan insanlarımızdan daha hoşgörölü ve yavaştır. Ancak bu tavır genellemelerinin iklim oranında kÖltür birikimi açısından da nedenleri vardır. Uluslararasıdaki tavır ayrımlarından söz ederken *genel tavır*, bir toplum içindeki ayrımları söz konusu ederken, *yemel tavır* ayrımları geçerlilik kazanır.

Rol Yorumunda Hareket Özellikleri :

Bir karakterin ortaya çıkarılmasında *hareketin hızı* yönelinen ereğin önemini belirtir. Bu hız gençliğe ve yaşlılığa göre de değişebilir. Genel olarak genç bir kimse yaşlı bir insandan, sağlıklı bir adam, sağlıksız birinden daha hızlı yürür. Ancak bir insanın gövdesel durumu ne olursa olsun, birtakım ruhsal baskı durumlarında o insanın hareketleri hızlanır. Örneğin, güzel bir şeyi elde etmek isteyen ya da tehlikeyi birdenbire gören kişinin hareketleri normalin üstünde hızlanır. Genellikle, zorluk *gerilimi* arttırır. Sözgelimi, her ereğe ulaşma duygusunun, hem de sınırlayıcı nedenin, başka deyişle kompleksin aynı derecede güçlü olduğu durumlarda gerilim de yüksek olur. Sahne üzerindeki gerilim seyirciye aktarılabilmesi ve yazarın yaratmak istediği etki için kullanılmalıdır.

Bir karakterin (ister küçük, ister büyük, ister gerilimli, ister rahat bir yolda olsun) yaptığı hareketlerin sayısı da o kişi üzerinde bize bazı şeyler öğretir. Davranışlarında ölçölü olan bir insanın yaptığı hareketlerin sayısı azdır. Sayısı az olan hareketler kişinin kendine güvenini, toplum içindeki başarısını, rahatlığını, vb. iletir. Öbür yanda, gereksiz ve sık hareket yapan kişi sinirli, güvensiz, toplumdandan kopuk bir karakter özelliği gösterir. Davranışları ölçölü insanın oturup kalkması bile az sayıda hareketle gerçekleştirilir.

Ancak hareket sayısının azlığı bir de ölü bir ruhu, yaşlılığı, sağlıksızlığı, umutsuzluğu ve ağır kanlılığı yansıtır. Oyuncu, yönetmenin de yardımıyla karaktere uygun olacak

hareket sayısını doğru saptamalıdır. Sayının, karakterin doğru bir biçimde seyirciye iletilmesinde işlevi vardır.

Daha önce de değindiğimiz gibi, sahne üzerindeki hareketler hiçbir zaman yalnızca bir kalıpla ya da dış görünüşle anlatılamaz ve algılanamaz. Hareketler bir karakterin iç dünyasına sıkı sıkıya bağlıdır. Hareketlerin kaynağı karakterin derinliklerindedir.

Rol Yorumunda Yardımcı Öğeler :

Karakter yapımında bir de yardımcı öğeler vardır. Oyuncunun hareketlerinin saptanmasında o oyuncunun giydiği giysilerin ve kullandığı eşyaların da işlevleri vardır. Çarık giyen bir köylü ile ayakkabı giyen başka bir köylünün yürüyüşleri birbirinden değişiktir. Oyuncunun kullandığı eşya onun kişiliği üzerinde bilgi verir. Romeo'nun yakın arkadaşı Mercutio konuşurken şapkasıyla oynar, Romeo'nun düşmanı Tybalt ise durmadan kılıcıyla... Rogol'un *Palto* adlı oyununda, Akakiy'nin eski paltosunu olağanüstü bir dikkatle askıya asması, onun kişiliğini ve ekonomik durumunu açıklar. Melih Cevdet Anday'ın *İçerdekiler*'inde Komiser'in durmadan leblebi atıştırması, Aziz Nesin'in *Toros Canavarı* adlı oyununda Nuri Bey'in tıraş bıçakları ambalaj kâğıtları koleksiyonuyla uğraşması ve etliye sütlüye karışmaması, bu oyun kişilerinin önemli özelliklerini ortaya koyar. Ellerini büyük palto ceplerine saklayan kişi, çevreye karşı duyduğu utangaçlığını bu yoldan yansıtabilir.

Bir oyun kişinin eşyaya dayanarak konuşması, dimdik, hiçbir şeye dayanmadan konuşan kimseden daha başka özellikleri içerir. İlkinin destek gereksinimi, ikincisinin kendine güveni bu eşyaların kullanılıp kullanılmaması ile anlatılabilir. Çevresinde sert bir tartışma sürerken, orada bulunan birinin elindeki değnekle toprağa bir şeyler çizmesi o insanın tartışanlara karşı olan düşüncesini ve duygusunu belirtebilir.

Bir eşya kullanılışı yönünden de değişik anlamlar sağlayabilir. Sözgelimi, bir değneği durmadan bacağına vuran

kimse ile değneđi koltuđunun altında gezdiren kimsenin değışik özellikleri seyirciye iletilebilir; ya da değnekle ense-sini kaşıyan insanın ruhsal durumu ile değneđe dayanarak konuşanın ruhsal durumu arasındaki ayırım seyirciye aktarılabilir. Böylece, kullanılan eşyalar bir karakterin özelliklerini ortaya çıkarmada yardımcı öğeler olarak kabul edilmelidir.

VI. SAHNE KONUŞMASI

Sahne Konuşmasının Önemi :

Sözcük, psikofiziksel aksiyonun fiziksel yanıdır. Başka deyişle, sözcük, iç yaşamın ses olarak harekete dönüşmesidir. Kafamızın içindeki imgeler ve sözcüklerin ardındaki anlam ise aksiyonun ruhsal yanıdır. Sözcükler, sahne üzerinde verilen anın ancak bir parçasıdır ve bunlar düşüncelerden, imgelerden doğarlar. Oyuncu, sözcükler yoluyla oynayabilmek için yanındaki oyuncunun kulađına değil, *gözüne* konuşmalıdır; imgeleri görmeli ve bunları yanındaki oyuncuya iletibilmelidir.

Oyuncu, sözcükleri kendi malı yapmak istiyorsa, yazarın o sözcükleri o karaktere neden söylediđini iyice anlamalıdır. Oyuncunun konuşması, kafasındaki imgeler ve söyleyişteki doğruluđu ile eređini yansıtmaması, bir de sözcüklere etkin değerlerini vermesiyle renklenir. Sözcükleri mekanik bir biçimde ezberlemek rolü öldürür. *«Tümceyi kupa-ru bir başlangıçla vermek kafası ezilmiş bir insana benzer; tümcenin sonunu yutmak bacakları kesilmiş sakat bir adamı anımsatır bana. Seslerin ve hecelerin dikkatsizce söylenişi tıpkı kırık bir diş, şişmiş bir göz ya da kesilmiş bir kulak gibidir»* der, Stanislavski. Onun için sözcüklerin her biri çok dikkatli kullanılması gereken değerli taşlardır; çünkü sözcüğü, etkin bir biçimde, öteki sözcükleri devindirerek kullanmak duyguları ve düşünceleri ortaya çıkartmakta en önemli şeydir. Sözcüđe verilen değerle, bir karakteri ortaya çıkartmak için, gereken fiziksel hareketleri en etkili ve değerli duruma getirebiliriz. Oyuncu için, sözcük, konuşma

aksiyonunun özüdür. Konuşmak oynamaktır. Öyleyse doğru ve güzel oynayabilmek için doğru ve güzel konuşmak zorunludur.

SES DUYARLIĞI

Bir önceki bölümde oyuncunun sahne üzerindeki tekniğinden, hareket ilkelerinden, karakter yorumundan söz ettik. Bu bölümde de onun başka bir hareket alanı olan sesi ve konuşması üzerinde duracağız. Oyuncunun ilk aşamadaki sahne tekniğinde, hareketin tamamlanması için konuşmasını çözümlemiş olması gerekir.

Günlük yaşamda, konuşmamız, çoğu kez tekdüze, duyarsız ve etkisizdir; renge, çeşitliliğe, vurguya ve ses melodisinin bütünlüğüne hemen hiç önem verilmez. Sözcükler yanlış söylenir ve yine sözcüklerin tümce içindeki düzeni bozuktur. Bu günlük konuşmayı sahne üzerine çıkarttığımız an, en bilgisizler bile bu konuşmanın ne denli sıkıcı ve kulak tırmalayıcı olduğunu göreceklerdir; çünkü sahne, her şeyde olduğu gibi, sesi ve konuşmayı da büyüteçten geçiren bir yerdir.

Bu yüzden sahne üzerindeki ses, hoş, esnek, renkli, etkili olmalı, çeşitlilik göstermelidir. Sözcüklerin her biri doğru ve taşıdıkları anlam değerleri verilerek söylenmelidir. Tümceler uyumlu bir biçimde konuşma içinde yer almalıdır. Sesi geliştirme bir teknik sorundur. Gövde gibi, ses organı da eğitilmelidir. Daha önce de belirttiğimiz gibi, oyuncu sesini denetim altına almalı ve istediği gibi kullanabilmelidir. Bunun için de oyuncunun, sesinin niteliğini ve kapsamını iyi bilmesi, sesini bu bilgiye göre en iyi biçimde kullanması zorunludur. Bunun için de, onun, ses yetisini elde edebilmek için uzun süre temrin yapması gerekir. Bu temrinler ses renkleninceye dek sürdürülmelidir. Oyunculuk eğitiminden geçmemiş amatörlerin yönetmen tarafından çalıştırılmaları doğru olur. (Bkz. Ek'teki «Oyunculuk ve Sahne Konuşması Alıştırmaları»).

SOLUNUM

Konuşmada kusurun çoğu yanlış ve kötü soluk alıp vermeden iieri gelir. Yanlış soluk alan kimseler ciğerlerine yeterli havayı doldurmayı bilmedikleri gibi, konuşurken de soluk vermede, soluklarını denetleyemezler ya da yanlış denetlerler. Tümcenin ilk bölümüne soluklarının çoğunu harcarlar, bu yüzden de tümcenin sonuna kalan soluk yeterli olmaz. Bazen de tümce sonuna hiç solukları kalmaz; oysa bu soluk kalmayan kesimde tümcenin en anlamlı ya da en vurgulanacak yeri olabilir. Bazen de soluklarını tutmak isteyerek ses tellerini gererler ya da denetimi iyi bilmediklerinden gırtlaklarını kaparlar; böylece konuşmalarına yardım etmek şöyle dursun konuşmalarını engellerler. Konuşmasını değerlendirebilen kimse, solunum denetimini bilendir. Öyleyse, önce doğru solunum ilkelerini gerçekleştirecek temrinler üzerinde durmamız gerekmektedir.

Tamamlanmış Solunum :

Deneysel gözlemler üç tür solunum olduğunu gösterir:

1 — Göğsün üst kesimiyle solunum (pektoral solunum): Genellikle Avrupa'da ve özellikle kadınlarda rastlanır.

2 — Alt kesimden, yani karından solunum (abdominal solunum): Burada göğüs hiç kullanılmadan karın genişleyip daralır. Bu tür solunum da klasik oyunculuk okullarında öğretilir.

3 — Tamamlanmış solunum (pektoral ve abdominal): Hem karınla hem de göğüs yoluyla solunum. Bunda da karın bölgesi daha çok kullanılır. Bu solunum türü en sağlıklı ve işlevsel olanıdır; çocuklarda ve hayvanlarda izlenir.

Yukarda gösterilenler arasında, üçüncüsü oyuncu için en etkili solunum tekniğidir. Ancak bunu kabul ederken de katı olmamız gerekmez. Her insanın solunum yetisi onun fizyolojik yapısına bağlı olduğundan, *tamamlanmış solunum*'u iyi bir biçimde uygulamaya elverişli olmayan fizyolojik yapılar da vardır. Ayrıca, kadınlarla erkeklerin solunum biçimlerinde bazı belli, doğadan gelen ayrılıklar var-

dir. Kadınlarda göğsün üst kesimi erkeklere oranla biraz daha gelişmiş olmakla birlikte, onların doğru soluk alıp vermesi karından olmalıdır. Çeşitli duruşlarda ve hareketlerde değişik solunum gereksinimi bulunduğundan, oyuncu değişik soluk alıp verme biçimlerini kendinde deneyip kendi yapısına en uygun olanı seçmelidir.

Eğer yapılarına uyuyorsa oyuncuların uygulamaları gereken, tür, *tamamlanmış solunum*'dur; çünkü insan yapısı genellikle buna uygundur. Başka deyişle, oyuncu, solunum organlarının işleminde bir denetim elde edebilmelidir. Çok iyi bilindiği gibi Yoga'nın çeşitli okullarında —buna Hatha Yoga'yı da ekleyebiliriz— günlük yaşamda otomatik duruma gelmiş olan solunumun biyolojik görevi (her gün solunum alıştırmaları yaparak) denetim altına alındıktan başkası, bu olgu iyice incelenir. Bunun için, soluk alıp verme işlemi üzerinde bilinçlenmekte bir dizi temrine gereksinim vardır.

Tamamlanmış solunumun'un bir oyuncuda olup olmadığını anlamak için çeşitli yöntemler vardır :

1 — Omurganızın düz durması için sert bir zemine arkası üstü yatın. Bir elinizi göğsünüzün üstüne, öbürünü karınınızın üstüne koyun. Soluk alırken önce karın üzerindeki elin, sonra da göğüs üzerinde olanın yükseldiğini hissetmelisiniz. Bunu birkaç kez yineleyin. Ancak bu temrini yaparken tam solunumu iki evreye ayıracak bir çalışmadan kaçınınız. Karından ve göğüsten soluk alma birbirini yakından izlemeli ve bu basamaklar belli olmamalıdır. Bu çalışmada doğal olarak gövdenin üst kesimi genişleyecektir. Bu evrelerin birbirinden ayrı olarak yapılması ses organlarında yanma hatta oyuncuda sinir bozuklukları yaratabilir. Başlangıçta oyuncu mutlaka bir gözlemcinin denetiminde çalışmalıdır.

2 — Hatha Yoga'dan uyarlanan yöntem : Omurganın düz durması için sert bir zemine yatın. Burnunuzun bir deliğini kapayarak yalnızca açık kalan deliğinden soluyun. Bir süre sonra açık olanı kapayıp öteki burun deliğinden soluyun. Bu alıştırmada üç evre vardır :

Soluk alma 4 saniye (4'e kadar sayabilirsiniz)

Soluk tutma 12 saniye (12'ye kadar sayabilirsiniz)

Soluk verme 8 saniye (8'e kadar sayabilirsiniz).

3 — Klasik Çin tiyatrosundan uyarlanan yöntem: Önceki iki yöntemde yatarak çalışma vardı. Bu yöntem ise etkili olanıdır ve her türlü duruşta yapılabilir. Ayakta dururken, ellerinizi en alttaki iki kaburga kemiğiniz üzerine koyun. Soluk almada, başlangıç noktası ellerinizi koyduğunuz yerde olmalı (bunun için de elleriniz yükselmeli), sonra bu genişleme göğsün üst kesiminde sürmeli ve kafanızda sonuçlanmalı. Bu şu anlama gelir: Soluk almada ilk tepki kaburgaların altından, yani *diyafram*'dan (göğüs boşluğundan alt kesimindeki kas), sonra göğüsten gelmeli; ancak bu evreler yine birbirine bağlı olarak yapılmalıdır. Bu işlemde şöyle bir durum izlenir: Karın duvarı kasılır, kaburga kemikleri genişler ve hava dolu bir hazne ortaya çıkar; oyuncunun söylediği ilk sözlerde bu kesimden hava kaçmasını engeller. Başka deyişle, karın duvarı — ki içe doğru büzülmüştü — kasları ters yöne doğru çeker ve kaburgaların alt kesiminin genişlemesine neden olur. Böylece, soluk verme sırasında havayı istenildiği kadar tutar. Ancak burada dikkat edilmesi gereken önemli bir nokta var: Bu alıştırmada çok yapılan genel bir yanlış, solunum tamamlanmadan karın kaslarını sıkıştırmaktır; bu da yalnızca göğsün üst kesimiyle solunumunu gerçekleştirir, ki bu da tamamlanmamış bir soluk alıp verme işlemidir.

Soluk verme ise ters yönlüdür: Kafadan başlar, göğsün üst kesimine geçer ve ellerinizin bulunduğu diyaframda son bulur. Burada dikkat edilecek nokta, oyuncunun kendini zorlayarak *gereğinden çok hava doldurmamasıdır*. Bu işlemin tümü rahat bir biçimde yapılmalıdır; başka deyişle, karın ve göğüs evreleri birbirinden ayrı olmamalıdır. Bu alıştırmalar, aynı zamanda, daha sonra göreceğimiz *Sesi Fırlatma*'ya yarayacak solunumu hazırlayan çalışmalardır. Ayrıca, bu temrinlerle solunum denetimi de sağlanır.

Hızlı ve Sessiz Solunum :

Tamamlanmış solunum dediğimiz işlemde gereğinden

çok hava almayın ve sıkışmayı önleyin; bu, sonradan göreceğimiz gibi, gırtlak kapanmasına da neden olabilir. Doğru bir çalışmanın sonucu oyuncu sessiz ve hızlı soluk alır ve verir. Çalıştığı metne göre, gerektiği yerlerde havayı tutar ve denetler. Oyuncu nerede soluk alır vereceğini iyi bilmelidir. Sözelimi, tartımı hızlı olan bir sahnede, oyuncu, yanındaki oyuncunun son sözleri sırasında soluk almalıdır. Böylece, birlikte oynadığı kişi konuşmasını bitirir bitirmez konuşmaya başlayabilir. Oysa, yanındaki oyuncunun sözü bittikten sonra oyuncu soluk alırsa, o zaman gereği olmayan bir durak olur ve konuşma düzeninde bir gedik açılır.

Hızlı ve sessiz solunum için iki alıştırmaya verelim :

1 — Oyuncu, ellerini kalçalarına koyar ve bir söz söylemeden önce dudakları ve dişleriyle hızlı ve sessiz, alabileceği hava çeker (soluk alır).

2 — Önce kısa ve sessiz olarak arka arkaya soluk alır; sonra giderek bunun hızını artırır. Oyuncu soluğunu normal hızda verir. (Solunum ve ses çalışmaları için bkz. «Alıştırmalar»).

Şimdi dikkat edilecek birkaç önemli nokta üzerinde duralım: Solunum alıştırmaları aşırı bir biçimde yapılmamalıdır; çünkü solunum organik ve kendiliğinden oluşan bir işlemdir. Soluk ve ses alıştırmaları *birlikte yapılmalı* ve yer geldiğinde düzeltilmelidir. Bu alıştırmalar sırasında, oyuncu, soluk alıp vermede kendini zorluyorsa ve bilinçli bir denetim için kendini yoruyorsa, bu düşünceden de kurtulamıyorsa, o zaman bu çalışmaların yanlış yolda yapıldığı ortaya çıkar.

Duraklar :

Durakları abartmamak çok önemlidir. Duraklar, bir anlatım aracı olarak şu koşullarda hedefini bulur:

1 — Anlatıma bir şeyler ekliyorsa kullanılmalıdır.

2 — Eğer durağın sanatsal bir işlevi yoksa ve rolün yapısına bağlı değilse, kesinlikle kullanılmamalıdır. Böyle bir durak, ya kişisel yorguluktan ya da dikkati toplayamama gibi durumlarda ortaya çıkabilir.

3 — Soluk alma duraklarının olabildiğince kısaltılması ve bunların, rolün özelliklerini ortaya çıkaran mantıksal duraklarla birleştirilmesi gerekir.

4 — *Ara*'larda gerekli olan «sanatsal» durağa önem verilmelidir. *Ara*, ses tonlarını değiştirme arasındaki noktadır. Bu durumda oyuncu, uzun duraktan çok daha zor olan kısa durakları yeğ tutmalıdır.

SES NİTELİĞİ

Acemi bir oyuncunun çok görülen bir kusuru iyi bir ses niteliğinden yoksun oluşudur. Oyunculuga, hiçbir eğitimden geçmemiş bir durumda başlayan kimsenin sert, yüksek, burundan gelen ve çoğu kez de hoş olmayan bir sesi vardır. Oysa seyirciyi etkilemenin ilk koşulu, iyi bir ses niteliğinin sağlanmış olmasıdır. Ses niteliği üzerinde durmadan önce, bu niteliği sağlayacak rahat ve açık bir gırtlak durumunu ele almak doğru olur.

Gırtlak Açma :

Sesin rahat çıkabilmesi için gırtlakın açık olması gerekir. Oysa eğitimsiz bir kişi, solunum denetimini bilmiyorsa, bu denetimi gırtlakla sağlamaya çalışacak ve bir oyuncu için en kötü şey olan gırtlak kapanmasıyla karşılaşacaktır. Konuşurken ve soluk alıp verirken gırtlak açık tutmak için özel bir dikkat gösterilmelidir. Çünkü daha önce de belirtildiği gibi, gırtlakın kapanması oyuncunun sesini kullanmada kendini düzeltmesini engeller. Gırtlakın kapalı olduğu şunlardan anlaşılır :

- 1 — Ses yavan ve anlamsızsa,
- 2 — Oyuncu sürekli olarak gırtlakına dikkat ediyorsa,
- 3 — Soluk alırken küçük bir ses işitiliyorsa,
- 4 — Gırtlak kemiği yukarı doğru hareket ediyorsa (örneğin bir şey yutarken gırtlak kapanır) ve «adem elması» denilen gırtlak çıkıntısı yukarıya hareket eder,
- 5 — Ense kasları sertse,
- 6 — Çene alt kasları kasılmışsa (bunu anlamak için

başparmağınızı çenenizin altına, işaret parmağınızı da dudüğünüz üzerine koyun),

7 — Alt çene kemiği gereğinden çok ilerde ya da geride ise.

Ağzınızın gerisinde, boğaz başlangıcında geniş bir boşluk olduğu duygusu edinirseniz (esnerken olduğu gibi) gırtlüğünüzün açık olduğunu anlarsınız. Kapalı gırtlak çoğu kez, klasik oyunculuk okullarındaki çalışmaların bir sonucu olarak ortaya çıkar. En çok rastlanan örnekler şunlardır :

1 — Solunum denetimi üzerinde çalışmadan öğrenciye diksiyon öğretilir. Bu genellikle gırtlakın kapanmasına neden olur; çünkü diksiyonun yardımıyla *sesi fırlatma* yoluna gidilir; oyuncu içine aldığı havayı ekonomi ile harcamak istediğinden, engellemeyi gırtlakla yapar (ülkemizdeki pek çok şarkıcının yaptığı gibi; buna ünlüler de dahildir).

2 — Çoğu kez, çalıştırılan öğrenciye, soluk aldıktan sonra yüksek sesle sayması söylenir. Sayı saymaya başladığı zaman, öğretmen tarafından daha çok yüreklendirildikçe, bu alandaki yeteneğini göstermek için öğrenci daha çok saymaya çabalar ve bunun için de havayı en ekonomik biçimde dışarı çıkartmak ister. Bu bağışlanması güç bir yanıştır; çünkü bu durumda, öğrenci, daha başarılı olmak için gırtlakını zorlayarak ve kapayarak havayı ekonomik bir yolda harcamak ister. Tam tersine, ne gereğinden çok hava almak ne de bu havayı tutacağım diye bir zorlamaya girmek gerekir; böyle bir şey oyuncu eğitiminde kaçınılması gereken bir durumdur.

3 — Doğru gibi görünen kusurlu soluma : Acemiler ya da öğrenciler sanki oraya hava dolduruyormuş gibi sık sık karınlarını şişirirler, ama yine göğüslerinin üst kesimiyle soluk alıp verirler. Bu da gırtlak kapanmasına neden olur.

Gırtlakı açmak için çeşitli temrinler vardır. Bunlardan en önemlilerinden biri Çinli doktor Ling'in alıştırmasıdır. D. Ling'in gırtlakı açma temrini şöyle: Gövdenin üst kesimiyle denetleyerek ayakta durun, baş da dahil olmak üzere, hafifçe öne eğilin. Alt çeneyi rahat bırakın ve başparmağınızı çenenize destek yapın; işaret parmağınızı da, alt

çenenin düşmesini engeller gibi, alt dudacağınızın üstüne koyun. Üst çene kemiğınızı ve kaşlarınızı kaldırın, alnınız kırışsın, böylece şakaklarınızda sanki esniyormuş gibi bir duygu olsun; aynı anda kafanızın üst arka kesimindeki ve ensenizdeki kasları biraz kasın. Bu durumda ses verin. Bu çalışmayı yaparken çenenizin altındaki kasların rahat ve yumuşak olmasına dikkat edin: Çenenize destek olan başparmağınız burada herhangi bir kasılma hissetmemelidir.

Bu çalışma sırasında sık yapılan bir yanlış, çene kaslarının ve boynun ön yanındaki kasların kasılmasıdır; ayrıca kusurlu bir durum, alt çenenin gereğinden çok geriye gitmesidir. Bir de kafa kaslarının rahat olması ve alt çenenin düşmesini de bu yanlışlara ekleyebiliriz. (Gırtlakçı Açma temrinleri için bakınız Ek'teki «Aalıştırmalar»).

Ses Niteliğinin Birinci Ögesi : TINI

Gırtlak açık ve tünden rahatlamış bir duruma gelince, ses niteliğinin birinci ögesi olan *tını* üzerinde çalışmaya girişmek gerekir. Tını, ses tonuna titreşim, parlaklık ve renk veren bir ögedir. Tını ile sesin en hoş niteliği elde edilir. Doğal olarak, sesimizin tınısını geliştirmek zorunludur. Deneylerimizden şunu anlıyoruz ki, göğüs, burun boşluğu, ağzın arka ve damak kesimi, diyafram, vb. bir piyanonun ses tablası gibi görev yapar. Piyanoda bir tuşa bastığımız zaman bunun hoş bir titreşimle büyüdüğünü ve dağıldığını görürüz sesin güzelliği de buradadır. İşte bizim sorunumuz da kendi fizyolojik ses yetimizi en doğru biçimde ortaya çıkartmaktır.

Tınıyı sağlayan boşluklara *tınlatici* deriz. Fizyolojik tınlaticıların işlevi sesi fırlatma sırasında büyütme'dir. Her oyuncunun gövdesinin belirli bölümlerini, konuşurken sesin çarptırarak büyütecek bir «ampflikatör» durumuna getirmesi gerekir. Aslında oyuncunun kendi fiziksel «enstrüman»ının denetim biçimine göre, sayısız tınlaticısı vardır. Biz burada yalnızca belli başlı birkaçı üzerinde duracağız:

1 — Batı tiyatrosunda en çok kullanılan *kafa tınlaticısıdır*. Teknik açıdan bu, başın ön kesimindeki boşluklara ha-

va akımını çarptırarak yapılır (günlük tiyatro konuşmasında buna «kafa sesi» denir). Bunu anlamak için elinizi alınınızın üstüne koyup sürekli olarak «m» harfinin sesini çıkarırsanız, elinizi koyduğunuz yerde bir titreşim hissedersiniz. Genel olarak bu tınlatici, tizden konuşurken işe yarar. Oyuncu bu tınlaticiyi kullanırken hava akımının geçip sıkıştığını ve sonunda kafanın üst kesimine çarptığını hisseder. Bu tınlaticiyi kullanan oyuncu ağız sanki ağzındaymış gibi bir duyguya kapılır.

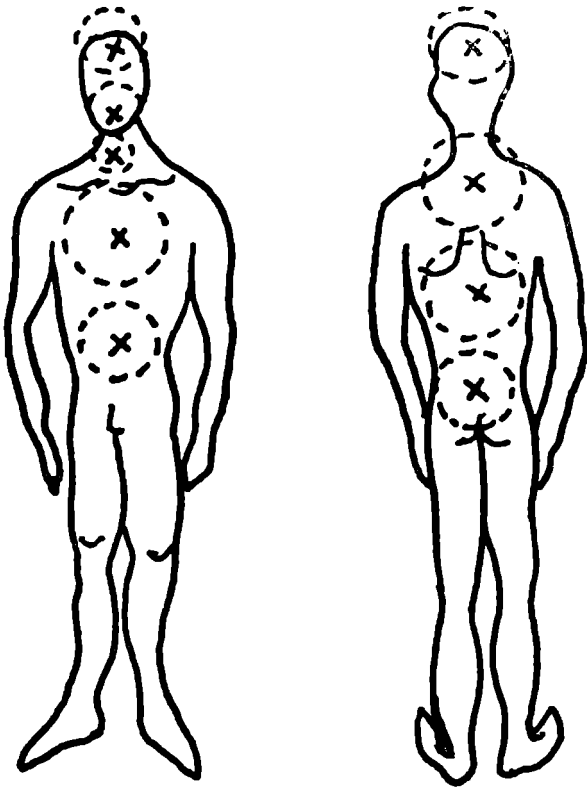
2 — *Göğüs tınlatici*, genellikle bilinmekte, ama çok seyrek bilinçli olarak kullanılmaktadır. Oyuncu pesten konuşurken kullanılır. Bu tınlaticının çalışıp çalışmadığını anlamak için elinizi göğsünüzün üstüne koyun ve titreşim oluyor mu, ona bakın. Bu tınlaticiyi kullanırken de ağzınız sanki göğsünüzdeymiş gibi olsun.

3 — *Burun tınlatici* da genellikle bilinir. Sürekli olarak «n» sesi verildiğinde bu tınlatici otomatik olarak işleme başlar. Yanlış bir tutumla bu tınlatici birçok oyunculuk okulunda kullanılmamaktadır. Oysa bir rolü çalışırken, bazen kesimsel bazen de tümünden karakter yapımına yardımcı olan bir tınlaticıdır.

4 — *Hançere tınlatici*, Doğu ve Afrika tiyatrolarında kullanılır. Burada elde edilen ses yabancı hayvanların kükremesini andırır. Bu tınlatici bazı karakterli caz şarkıcıları çok kullanırlar (örneğin, Louis Armstrong).

5 — *Kafa arkası tınlatici*, Klasik Çin tiyatrosunda çok kullanılır. Bu tınlatici, çok tiz sesle konuşurken işe yarar. Oyuncu, hava akımını kafa tınlaticısına doğru hareket ettirir, çok tiz sesle konuşurken, bu hava akımını kafa arkasına aktarır. Çalışma sırasında, oyuncu bu tınlaticiyi kullanabilmek için çok tiz bir miyavlama sesine yönelebilir.

6 — *Bunlara ek olarak*, oyuncunun kullanacağı daha bir dizi tınlatici vardır (bkz. örnek 50). Örneğin, «intim oyunculuk» diye nitelendirilen oyunculukta çene arkası tınlatici işe yarar. Öteki tınlaticılar karında ve omurganın orta ve alt kesimlerindedir.



Örnek : 50 — Gövdemizdeki bellibaşlı tınlaticıların yerleri (Grotowski)

Oyuncu için en yararlı olanı tüm gövdeyi tınlaticı olarak kullanmaktır. Bu ise kafa ve göğüs tınlaticılarını eşzamanlı bir teknikle kullanmakla olabilir. Teknik olarak bu şöyle yapılır: Oyuncunun konuştuğu anda kullanmakta olduğuna değil de, kullanmadığı tınlaticıya dikkatini toplaması ile gerçekleşir. Sözgelimi, tiz uzamada konuşurken oyuncu kafa tınlaticısını kullanır; işte bu sırada, oyuncu, pes uzamada konuşmayı getirecek olan göğüs tınlaticısı üzerinde dikkatini toplamalıdır. Burada dikkati toplamadan

kasıt, hava akımını o sırada etkin olmayan tınlaticiya doğru itmektir. Bunun tersi de aynı yöntemle yapılır. Pes tondan konuşurken göğüs tınlaticısı kullanılmaktadır, işte o sırada hava akımını tiz sesleri veren kafa tınlaticısına doğru itmek gerekir. Tüm gövdeyi kapsayan böyle bir eşzamanlı tınlatici kullanmaya «Birleşik tınlatici kullanmak» diyoruz.

Aslında zor olan ve yoğun çalışmayla elde edilen iki tınlaticiyı birarada kullanmaktan ilginç sonuçlar elde edilebilir. Kafa arkası ve hançere tınlaticılarını bir arada kullanılmasıyla, örneğin, Yma Sumac'ın Peru ezgilerindeki tekniği ortaya çıkar. Bazı durumlarda, iki tınlaticiyı kullanırken, bunların birini öndüzeyde, öbürünü de eşlik etmede kullanabiliriz; örneğin, çene arkası tınlaticısı solo yaparken, buna uyumlu olarak göğüs tınlaticısını eşlik etmede kullanabiliriz. Ancak bu çok çalışma isteyen bir tekniği gerektirir. Burada bundan söz etmemizin nedeni, tınlaticılarla ne denli geniş bir çalışma alanına girebileceğimizi gösterebilmek içindir. Yoksa genç oyuncular, tınlaticıları tek tek doğru kullansınlar yeterlidir.

Ses Zemini: Tınlaticıların kullanılması için, havanın sesle birlikte çarptırılmasında bir zemin olmalıdır. Her oyuncu, kendi yapısı içinde tınlaticılarını kullanabilmek için böyle bir zemin bulmalıdır. Ses zemini şu aşağıdaki durumlarda elde edilir:

1 — Karın duvarının genişlemesi ve kasılması ile: Bu yöntem en çok Avrupa tiyatrosu içinde oyuncular tarafından kullanılır; ama oyuncuların büyük bir bölümü bunun ne için olduğunu bilmezler. Opera sanatçıları bu ses zeminini desteklemek için sanki mendil tutuyorlarmış gibi, kollarıyla alttaki kaburgaları bastırırlar.

2 — Klasik Çin tiyatrosunda kullanılan yöntem: Oyuncu belini kalın bir kemerle sıkıca bağlar; tamamlanmış solunumda (yani hem karın hem göğüsle soluk alıp verdiğinde) bu kemer karın kaslarını sıkarak bir ses zemini ortaya çıkarır.

3 — Tamamlanmış solunumda, karın kasları kasılır,

böylece hava organik olarak yukarı itilir. Alttaki kaburgalar genişletilerek bir ses zemini sağlanır. Daha önce de belirttiğimiz gibi, çok yapılan bir yanlış, tamamlanmış solunum bitmeden karın kaslarını kasmaktır. Bu, yalnızca göğsün üst kesimiyle soluk alıp vermeye neden olur.

Bu çalışmalarda da gereğinden çok hava depo etmek, gırtlığın kapanmasına neden olur. Ayrıca karın kasları tam olarak kasılmazsa oyuncu hafif bir baş dönmesi hissedebilir.

Ses zemini sağlamak için daha nice temrin vardır. Oyuncu, değişik rollerde yeri geldikçe kullanabilmek üzere, birçok ses zemini sağlamış olmalıdır.

Organik temrinler : Daha önce üzerinde durulan, oyuncunun tınlaticılardan yararlanmada, gırtlığını açmada geçerli olan kurallar organik solunum açısından da geçerlidir. Bu temrinlerin hedefi, oyuncuyu kendi ses kaynaklarının gizilgücünü ölçmeye götürmektir. Bunun için de, rolü üzerinde çalışırken, oyuncu, kendi olanaklarını «spontan» ve hatta farkında olmadan araştırmalıdır.

Çoğu kez, temrinlerini kötü bir biçimde yapan oyuncu, durmadan sesini denetler ve hep *kendini dinler*. Bu işe organik çalışmayı engeller ve ciddi kas gerilimlerine yol açar; doğal olarak bu da sesi doğru kullanmayı engeller. Burada aşılması zorunlu olan bir tehlike vardır: Oyuncu, sesini doğru olarak kullanabilmek için durmadan kendini dinlemesiyle, elinde olmadan ses işlemini tümünden kısıtlar ve sesin doğru bir biçimde çıkarılması işi de suya düşer. Bunu gidermek için, oyuncu sesini denetlemeyi içten değil, kendine yabancılaşarak, sanki bir üçüncü kişiymiş gibi yürütmelidir. Bu da oyuncunun *bir duvara karşı çalışması ve duvarda yankılanan sesini duymasıyla olabilir*. Bu çalışmayı duvara yaklaşılarak ya da uzaklaşılarak, değişik uzaklardan yapar. Tiz ve pes sesleri, tınlaticıları, doygunluğu ve tonlamayı değiştirerek çalışır.

Organik olarak, oyuncunun kendi solunum ve ses aygıtlarını (hiç kuşkusuz oynuyacağı rolü değişik yönlerine göre) keşfetmesi, kendi başına yapacağı bir iştir. Her oyuncu,

sesini açmak, tınlaticılarını çalıştırmak ya da gırtlığını rahatlatmak için ne gibi imgelere ve çağrışımlara gereksinimi olduğunu saptamalıdır. Sözgelimi, bazı oyuncular kafa tınlaticısı ile çalışırken, seslerini elleriyle tavana doğru atıyormuş gibi hareket ederler. Yine pes ses veren tınlaticılarla çalışırken de, ellerini yere doğru, sanki sesi yere atıyormuş gibi, hareket ettirirler.

Oyuncu daha önce hazırlanmadan, ses tepkilerini, doğal olarak çıkarmayı hedef seçmelidir. Bu konuda aşağıdaki araştırmalar yardımcı olabilir:

1 — «Sert» ya da «Yumuşak» bir hava düşüncesi içinde sesi kendi çevresinde döndürür gibi çalışmaya girin; ya da bazen büyük bir çan, bazen de küçük bir çan düşünerek sesinizi ayarlayın; ya da geniş bir tünelden sonra dar bir tünelden sesinizi gönderin, vb...

2 — Nesnelere karşı ses hareketleri : Duvarda bir delik delmek için ses çıkarın; bir iskemleyi devirmek, bir mumu söndürmek, duvardan bir resmi düşürmek, okşamak, itmek, bir eşyayı paketlemek, yeri süpürmek için ses verin; ya da sesinizi bir balta, bir el, bir çekiç, bir makas, vb. gibi kullanın.

Ses Niteliğinin İkinci Ögesi : UZAM

Nasıl müzikte çeşitli notalar varsa, insan sesinin de değişik aşamalarda ses tonları vardır. İnsan sesinin üç uzamı vardır: Tiz Bölge, Orta Bölge ve Pes Bölge. Bu uzamalarda çeşitlilik sağlamaya, başka deyişle sesi değişik aşamalarda kullanmaya *tonlama* ya da konuşurken ses uzamlarının değişmesine *büküm* denir. Konuşmada bükümü ikiye ayırabiliriz: *doğal büküm* ve *yapay büküm*. Doğal büküm, konuşmanın gerektirdiği duyguyu ve düşüncüyü içerirken, yapay büküm konuşmanın gerektirdiği bükümün bozulmasıyla ortaya çıkar. Tiyatroda yapay bükümlü konuşmadan kaçınmak gerekir. Yapay bükümlü konuşmaya söylevlerde rastlanır.

Sahne sesi için en iyi uzam orta bölgedeki tonlardır. Tiz ve pes bölgelerdeki tonlar çeşitli duygusal durumları

göstermek için kullanılır. Örneğin, tiz tonlar, dehşet, korku, ısteri, sinirlilik, coşku, hayret, vb. gibi duygusal durumlarda, pek tonlar ise sevgi, acı, içtenlik, hüzün, vb. gibi durumlarda işe yarar. Doğal olarak, orta bölgede konuşan oyuncu, tiz ve pes tonları da kullanabilme yetisini edinmiş olmalıdır.

Ses İmgelemi : Ses yetisinin bilinçli bir biçimde ele alınmasının yanı sıra, olasılıkları arttıracak iki başka çalışma daha vardır :

1 — Oyuncu ses yetisini zenginleştirebilmek için duyulmamış sesler çıkarmak yoluna gitmelidir. Bu alanda en yararlı çalışmalar doğada olan sesleri ve makine seslerini çıkartmaktır. Örneğin, su damlaması, çeşitli kuş ötüşleri, bir motorun homurtusu, vb. gibi... Önce bu sesler yansılır, sonra da bunlar konuşmaları kapsayan bir tasarım içinde denenir. Bu seslerin uyandırdığı imgeler ve çağrışımlar düşünülür.

2 — Oyuncu, olanağın dışındaki çeşitli uzamlarda konuşma yetisini edinmelidir; sözgelimi, normalin yerine tiz ve pes tonlarda... Bu, sesi, sürekli olarak tizleştirmek ya da pesleştirmek anlamında değildir; ancak bazı durumlarda yapay olmadan bu olanağın dışındaki ses uzamlarda dolaşabilmek içindir. Yine olağanın dışındaki ses uzamlarında çalışmanın bir başkası da oyuncunun çocuk, kadın (kadın-sa erkek), yaşlı insan, vb. sesleriyle çalışmaktır. Ancak oyuncu, genelde kendi ses perdesinden konuşmalı, herhangi bir düşünceyle sesini tiz ya da pes uzatmada zorlamalıdır. Bu da gırtlakta tırmalama ve sinir düzensizlikleri ortaya çıkarttığı için dikkatli olmak gerekir.

Ses Niteliğinin Üçüncü Ögesi : GÜÇ

Ses güçlü ya da zayıf olabilir. Sesin gelişmesi için bu niteliğin incelenmesi ve ona göre bir çalışma uygulanması gerekir. Ses niteliğinin bu ögesinde, yani güçlü ya da zayıf seslerde, değişik ayrıntılar da olabilir: Ölçülü, keskin, boğuk, vb. sesler gibi. Bunlar da dikkate alınmalıdır. Eğer

oyuncunun düzeltilemeyecek bir ses kusuru varsa, bunu saklamak yerine, bu kusuru en iyi biçimde kullanma olanakları araştırılmalı ve bu kusur oyuncunun lehine çözümlenmelidir.

SÖYLEYİŞ VE BOĞUMLANMA

Deneyimsiz bir oyuncunun en büyük kusurlarından biri, sözcükleri belirgin biçimde söyleyemeyişidir. Günlük konuşmada yanlış ve kötü söyleyiş farkedilse bile normal karşılanır. Oysa sahne üzerinde bu çok rahatsız edici ve ciddi bir kusur olur. Sahnenin her kusuru büyüterek gösteren özelliği kişilerin konuşmalarındaki yanlışları da büyütür. İyi bir diksiyon sesli harflerin tam değerleri verilerek söylenmesi ve sessiz harflerin özellikle başta ve sondaki kesin boğumlanması ile varolur. İyi bir diksiyon için seslilerde soluk vermek, sesiz harflerde «çiğneme» kuralını izlemek gerekir. Her şeyden önce harfler gereğinden çok boğumlanmamalıdır. Sık rastlanan bir kusur, oyuncunun, bir sözcüğü bütünlüğü içinde değil, harflerin biresimi içinde ele almasıdır. Bu ise sözcüğün yaşamsallığını yok eder. Ses, sesli harflerin doğru güzel söylenmesine çok bağlıdır. Özellikle, sesli harflerin uzamlarına, vurgularına ve sürelerine çok dikkat etmek gerekir. Sesli harfleri gereğinden çok uzatmak tekdüzelik yaratırken, sesli harflerin yutulması da o tümceyi anlaşılmasız yapar. Böylece, sesli harflerin yumuşak, kolay bir biçimde söylenmesi doğrudur. Günlük konuşmada, tümcenin sonuna gelen sessiz harfleri yutan çok kişi vardır. Bir tümcenin sonundaki «*li*», r«*um*», «*yor*», «*in*», «*t*», «*d*», «*f*», «*v*» harfleri en çok yutulanlardır.

Belirgin ve kesin bir biçimde söylenen tümcelerin renkleri, vurguları, inişleri ve çıkışları vardır. Ancak yapay bir boğumlanma işlemine gitmek de o ölçüde kusurludur. Kusurlu söyleyiş, yanlış ve dikkatsiz dudak ve dil hareketlerinden, esnekliği olmayan bir çene, yani dudak ve çene tembelliğinden ileri gelir.

Sessiz harfler sözcüklerin iskeleti, sesliler ise kasları-

dır. Öyleyse, iyi ve doğru bir söyleyiş için sözcüklerin iskeletini kuran sessiz harfleri kendi kaynaklarından tam tamına çıkartmak ve sesli harflerde o iskelete kasları yerleştirerek, sözcükleri canlandırmak gerekir. Alfabede bulunan harfleri dikkatle değerlendirirsek bunu anlarız. Örneğin, «B» ve «P» harflerini özellikle dudaklarımızla, «G» ve «K» harflerini ise gırtlığımızla çıkarırız. Bunun için de sessiz harfler başlıca dört öbeğe ayrılır:

1 — Dudaklarımızla söylenenler	(Labiales)
2 — Gırtlakla	(Gutturales)
3 — Dişlerle	(Dentales)
4 — ıslıkla (solukla)	(Sifflantes)

Şimdi de Alfabemizdeki sessiz harfleri görelim:

B dudakla	M dudakla
C yumuşak ıslıkla	N dil ve burunla
Ç sert ıslıkla	P dudakla
D dişle	R dil ve damakla
F dudak, diş ve solukla	S solukla
G gırtlakla (sert)	Ş solukla
Ğ gırtlakla (yumuşak)	T dişle
H solukla	V dudak, diş ve solukla
J yumuşak solukla	Y dil ve solukla
K gırtlakla	Z dil ve solukla
L diş ve dille	

Sessiz harflerin kaynaklarını bilmekle biz kusurun nereden geldiğini anlarız ve o kusuru düzeltiriz. Görülüyor ki, sessiz harfler başlıca dört öbeğe ayrıldığı halde, her öbeğin birbiri üstünde etkisi vardır. (Bu konuda ayrıntılı bilgi için bkz. Nüzhet Şenbay, *Alıştırılmalı Diksiyon Sanatı*, Ankara 1972, s. 24 - 43 ve 43 - 56).

Yazılı sözcük ile konuşulan sözcük arasında, temelde, bir ayrım vardır: Yazılı sözcük, anlama en yakını vermek içindir, diksiyon ise bir anlatım aracıdır. Oyuncu bir karakteri canlandırırken onun iç eğilimlerini ve ruhsal aş-

malarını göstereceğine göre, bu işi yaparken kullanacağı renkleri, vurguları da diksiyonun çeşitlilik sağlayan tekniği ile dile getirecektir. Oyuncu, bir tek anlamı değil, yerine göre, birçok anlamı bir sözcükte getirecektir.

Sessiz harfleri gereğinden çok vurgulamak yanlıştır. Vurgulanacak olanlar sesli harflerdir. Sessiz harflerin vurgulanması gırtlığın kapanmasına yol açar. Ancak alıştırmalar sırasında sessiz harfleri vurgulayarak çalışabilirsiniz. Yalnızca fısıltıyla konuşurken, sesi duyurmak için, sessiz harfler ölçüsü kaçırılmadan vurgulanabilir.

Sahne üzerinde, şiirin ya da düzyazının söylenişinin temel bir ayrımı yoktur. Her iki durumda da bu bir *tartım*, *tonlama* ve *mantıksal vurgu* sorunudur. Düzyazıda, tartımın bulunması ya da çözümlenmesi gerekir: Burada metnin kendine özgü tartımının hissedilmesi sözkonusudur. Başarılı bir oyuncu, bir telefon rehberini bile doğru bir tartımla okuyabilir. Tartım, birbirine benzer tekdüzelik ya da bütünlüğü olan bir güfte anlamına gelmez; *tartım*, *yürek atışı*, *çeşitleme* ve *anlık değişimlerle ortaya çıkar*. Bir metindeki çeşitli mantıksal vurguları, o metnin yorumuna göre saptadıktan sonra, bu vurgulara uyan tartımın seçilmesi gerekir. Bir tümcenin mantıksal vurgusu o tümcenin anlamından soyutlanmamalıdır; çünkü mantıksal vurgu, tartımsal akımın doruğunu var eder. Bu tartımsal akım da tek bir soluma ve melodi dalgasıyla sağlanır. Bazen mantıksal vurgunun iki ayrı sözcükle ortaya çıktığı olur (hatta bu sözcükler birbirinden uzakta bile olunabilirler), o zaman da tartımsal akım, tek bir soluma ve melodi dalgasıyla elde edilmelidir.

Oyunculukta, tümceleri değerlendirme işi hem önemli, hem de gereklidir. *Tümce parçalanmaz; duygusal ve mantıksal bir bütündür* ve tek bir soluma ve melodi dalgasıyla sağlanmalıdır.

Şiirde de, tümce, tek bir soluma ve melodi dalgasıyla sağlanan duygusal ve mantıksal bir bütün olarak kabul edilmelidir. Şiirde, birkaç dize (bazen daha çok) tek bir tümceyi ortaya çıkarır. Bu durumda, tekdüzeliğe düşme-

den (ve tümcenin bütünlüğünü bozmadan) her dizinin tartımı da saptanmalıdır. Tümcenin niteliği, bir değil birçok teknik araç (ton vurgusu ya da satırlar arası durak) kullanılarak ortaya çıkarılmalıdır.

Şiirde, her dizinin kendine özgü tartımını koruyabilmek için sayısız yol vardır. Dize sonuna bir virgül ya da nokta koyarak, başka bir dizede mantıksal vurguyu son sözcük üzerinde saptayarak, üçüncü dizinin sonuna bir durak ve ses tonunda değişme sağlayarak yapılabilir bu. Elbette, bu söylediklerimiz genel bir değerlendirme içinde anlaşılmalıdır.

Soluk alma duraklarının saptanması düzyazıda olduğu gibi, şiirde de aynıdır. Ancak bu soluk alma durakları birbirine yakın olmamalıdır, yoksa soluksuz kalma tehlikesi ortaya çıkar. Öbür yanda, bu duraklar birbirinin çok uzağında olursa ve oyuncunun soluğu bu yüzden tükenirse bu kez de gırtlak kapanır. Doğal olarak, belli bir etki sağlamak için bilerek bir yöne giden oyuncu için bu kuralların dışına çıkma olasılığı da vardır.

Bu konuda başka biçimsel öğeler de kullanılabilir:

1 — Tümcenin tartımının hızını giderek arttırabilir ya da azaltabilirsiniz;

2 — Tümcenin mantıksal vurgusunu taşıyan sözcüklerden önce belirli biçimde soluk alabilirsiniz;

3 — Tartımı birdenbire değiştirebilirsiniz;

4 — Olağan dışı soluk almayla: Sözelimi, soluk almanın normal olmadığı bir tümcede soluk alıp verebilirsiniz.

SESİ FIRLATMA

Sesi fırlatma, konuşulan sözleri uzağa erişirme yetisidir. Çocuklar birbirini bastırmak ya da seslerini uzağa ulaştırmak için bağırlar. Biz de günlük konuşmada aynı şeyi yaparız. Oysa bağırma, ağzı açıp dili içeri çekerek çıkartılan zorlama sestir. Bu da sesin denetimini yok eder ve sözlerin belirginliğini bozar; çünkü yüksek tondan söylenen sözler birbirine karışır. *Oyuncu sahnede bağıramaz, bağır-*

mamalıdır! Oyuncunun bağırması yalnızca rahatsız edici değil, aynı zamanda anlaşılmaz olur. İşte bunun için, oyuncu özellikle büyük tiyatrolarda önemli bir sorunla karşı karşıyadır. Oyuncu, bağırma yerine, *sesi fırlatma* yetisini elde etmiş olmalıdır.

Sesi fırlatma, diyafram ve ses yoluyla tonu yerine oturtma ya da yerleştirme işlemidir. Bunun için 1 — Oyuncunun iyi bir solunum denetimi olması ve 2 — Tını temrinlerini sürdürmesi gerekir. *Sesini yerleştirmesini bilen oyuncu*, sesini bağırmadan uzağa eristirebilir. Bu işlemde bir etken daha vardır o da 3 — Dikkatli söyleyiş yetisidir. Oyuncunun dudakları ve dilini özgürce, esnek ve güçlü bir yolda kullanabilmesi gerekir.

Öyleyse, sesi yerleştirmede üç etkenin rolü vardır: 1 — Solunum denetimi, 2 — Tını, 3 — Boğumlanma. Sesi yerleştirmek demek, orta bölgede konuşmaya alışmaktır. Bu da büyük bir başarı sağlar, çünkü orta bölge en dayanıklı, en cana yakın ve en güçlü bölgedir.

Sesin seyirciye götürülmesine özel bir önem verilmelidir; seyirci, oyuncunun sesini yalnızca iyi duymakla kalmamalı, «Stereofonik» bir ses düzeniymiş gibi algılamalıdır. Seyirci, oyuncunun sesini sanki salonun her yanından geliyormuş gibi duymalıdır. Seyirci salonun duvarları sanki oyuncuyla birlikte konuşuyormuş gibi olmalıdır. Sesi fırlatma, hem de tehlikeli olabilecek ses sorunlarından kaçınmak için çok önemlidir.

Bunun için sesi fırlatmada şu iki önemli koşulu unutmamak gerekir :

1 — Sesi taşıyan hava bölümü güçle ve hiçbir engelle karşılaşmadan çıkmalıdır (engellere örnekler : Kapalı gırtlak, çeneyi yeterli biçimde açmamak).

2 — Ses fizyolojik tınlatıcılar tarafından büyütülmelidir. Bütün bunlar doğru bir biçimde solumaya dayanır. Eğer bir oyuncu, yalnızca göğsüyle ya da yalnızca karnıyla soluk alıp verirse, yeterli hava biriktiremez. Bu yüzden kendini zorlar; bu zorlama da daha önce birkaç kez belirttiğim gibi, gırtlığın kapanmasına, dolayısıyla sesin bozulmasına

yol açar. Bu da oyunculara ses düzensizliklerini var eder. Tamamlanmış solunum (göğsün üst kesimi ile karın birlikte) yoluyla, oyuncu, yeterli havayı biriktirebilir.

(Sahne konuşması için bkz. Suat Taşer, *Konuşma Sanatı ve Eğitimi* Ankara 1978 ve bkz. Ek'teki «Alıştırmalar»).

LEVHALAR

LEVHA 1 :

Klasik üslupta ilk nitelik düzenliliklerdir. İkincisi belirginlik ve duruluk, Üçüncüsü de bir şeyi idealleştirerek vermedir. Molière'in «M.de Pourceaugnac» adlı oyununun çağdaş bir uygulamasının görüldüğü fotoğrafta, dekorun belli bir denge ve simetri içinde tasarlandığı izlenir. Evler, gözerimine kadar, karşılıklı olarak simetrik ve benzer bir biçimde geri plana kadar uzanır. Bu evlerin tümü de idealleştirilerek verilmiştir. Dekorun merkezli geri düzeydeki yapısıdır.

LEVHA 2 :

Romantik masal üslubunun iyi bir örneği olan Schiller'in «Turandot» adlı oyunu kendi döneminin özelliklerini taşır. Yukardaki fotoğrafta da görüldüğü gibi, geri düzey karanlıktadır. Romantiklerin topluma ve kendi çevrelerine olan kuşku, çevrelerini karanlıkta görmeleri yukardaki fotoğrafta belirgin bir biçimde ortaya çıkmaktadır. Bir bölümü maske takmış olan oyuncuların hareketleri romantizm damgası olan coşkunluk ve serüveni simgeler. Birbirinden kopuk bireysel başkaldırmaları içeren romantizmin bu fotoğrafa yansımaları, oyun kişilerinin birbirinden soyutlanmış oluşlarıyla da anlam kazanır.

LEVHA 3 :

Yeni Romantik üslup 1839'dan sonra ortaya çıkan ve giderek doğalcılığın etkisi altında kalan bir tutumdan çıkmıştır. Yeni romantiklerin onsekizinci yüzyıl romantiklerine olan en büyük ayrılığı gözlerini günlük yaşama çevirmiş olmalarıdır. Günlük yaşamın ayrıntıları bu üsluba girmekle birlikte romantik öğeler ağır basmaktadır. Yukardaki fotoğrafta Victor Hugo'nun «Mille Francs de Récompense» adlı yapıtından bir sahne görülüyor.

LEVHA 4 :

Dışavurumcu üslupta ruhsal gelişimi olan oyun kişileri yerine, düşünceler ve kavramlar kişilik kazandığı için genel atmosfer düş dünyasındaki gibidir. Sahne dekoru gerçekçi bir yerl vermez, yalnızca bazı görünümleri simgelerle belirtir. Işık önemli bir yer tutar. Sahne üzerinde seyircinin imgelemine yönelen çeşitli etmenler yer alır. Yukardaki fotoğrafta Stravinski'nin «Le Libetine» adlı yapıtından bir sahne görülüyor.

LEVHA 5 :

Üsluplaştırmada çeşitli akımların bir karışımı vardır. Ekteki fotoğrafta Carl Maria von Weber'in «Oberon» adlı yapıtından bir sahne görülüyor. Bu uygulamada dekor en aza indirilerek yalnızca geri plan siyah perde ile örtülmüş ve çeşitli yükseklikteki podyumlarla estetik denge sağlanmıştır. Yukardaki sahnede de görüldüğü gibi üsluplaştırmada ışığın da anlatıma katkısı büyüktür.

LEVHA 6 :

Gerçekçi anlayıştaki dekor ve eşyalarda güncel yaşamın sorunları, ayrıntılar yokedilerek, asal temanın getirdikleri vurgulanarak, yalnızca işlevsel olan ayrıntılar ve özellikler belirtilir. Yukardaki fotoğrafta Eugene O'Neill'in «Günden Geceye» adlı oyunundan bir sahne görülüyor. Dekorun genel havası ve eşyalar, konunun geçtiği yerl ve dönemi getirir. Gerçekçi anlayışta, yaşamdaki öğeler dramatik görünümü içinde sağlanır. Bu biçim, yaşamı tiyatro gerçeği yoluyla yansıtıırken bilimsel yaklaşımı yeğler.

LEVHA 7 :

Şiirli gerçekçilik'te, gerçeklik bir şiir havası içinde verilir; bunun için de çizgiler ve renkler yumuşatılır. Sahne dekorunda, giysilerde ve üsluplaştırmada şiirsel görüntüler vurgulanır. Yukarda «Porgy and Bess» müzikli oyunundan bir sahne görülüyor.

LEVHA 8 :

Oldukça büyük bir tiyatro sahnesinin gerisinden seyirci salonuna bakış. Portal üstünde ışık köprüsü, sağ yanda sahne yetkllisinin yerl, üstünde baş teknisyenin odası, solda teknisyen yardımcısının yeri, tavana askılarda dizi ışıklama ve ışıldaklar. Ortada yukarda aşağı yukarı hareket eden portal üstü. Sahne tabanında iner-çıkır düzey.

VII. OYUN DÜZENİNDE İLKELER VE YÖNTEMLER

Oyun metni birçok gizilgücü kapsar. Metin doğru değerlendirilirse ve sahne üzerindeki yorum doğru, etkili olursa bu gizilgüçler de ortaya çıkar. Bunlar, seyircinin kafasında bir kıvılcık, bir etkinlik, bir değişim yarattıkları oranda değer kazanırlar. Yoksa sahneye aktarıldığında acemilik, yanlış yorum olduğu anda bu güçlerin çoğu görünmez olur ve hiçbir değer taşımaz.

Sahne yorumunda bu güçlerin somutlaşması, anlatım kazanması ve seyircinin yaşamıyla çakışması için birçok sanatçıya, uzmana ve teknik adama gereksinmemiz vardır. Ancak tüm bunları da bir uyum içinde bütünleştirecek kişi de yönetmendir. Yönetmen bu sanatsal fabrikayı bir uyum içinde çalıştırıp sağlam bir üretimi sağlamak yükümlülüğündedir. Bunun için de, yönetmenin, üç temel niteliği vardır: 1 — Yönetmenin bir dünya görüşü, 2 — Kişisel yaratıcılığı ve 3 — Bilimsel yeteneği olmalıdır. Bu nitelikler ise resim, müzik, yazın, sinema, fotoğraf, heykel, mimarlık, oyunculuk vb. sanat, ruhbilim, toplumbilim, tarih, felsefe, dil, halkbilim, vb. gibi bilim dalları ve dekor, giysi, ışıklandırma, ses, oyunculuk, vb. gibi estetik-teknik bilgilerle beslenir.

Genişlemesine bir görüş açısı ve nesnel bir değerlendirme yetisi olan yönetmenin çevresindeki ve dünya yüzündeki olayları yakından izleyen ve bunları yorumlayan bir kişiliği olmalıdır. Bunun için de, geniş ve kesinleşmiş bir kültür yapısını edinmiş üstün bir beğeni aşamasına erişmiş olmak zorundadır.

Amatör toplulukları ya da okul tiyatrolarını yöneten kişilerin de çeşitli tiyatro güçlerini bir uyum içinde birleştirici yanları olmalıdır. Oyunun çalışması sırasında, hem öğretmen, hem ağabey, hem de dost olarak disiplini sağlamalıdır. Bir tiyatro yapısını sahne üzerinde gerçekleştirebilmenin en önemli ilkesi, yönetmenin, çalıştığı herkesle insancıl ilişkileri sağlamasıdır.

Yönetmenin sanatını va reden estetik çalışmayı beş ana bölümde izleyeceğiz: Bunlar *Tasarım, Görsel Yorum, Hareket Yapımı, Hız - Tartım ve Zamanlama*, bir de *Sözsüz Oyunla Anlatım*'dir. (Burada Alexander Dean'in bölümlemesinden ve çizimlerinden geniş ölçüde yararlanılmıştır; ancak deney sonuçları kendi çalışmalarımızdan çıkarılmıştır).

TASARIM

Tasarım, sahnedeki oyuncuların toplu kullanımındaki yapıyı ve biçimi ortaya çıkaran bir çalışmadır. Tasarım, renk, çizgi, yığın ve biçim yoluyla konunun duygusal niteliklerini, değerlerini ve atmosferini sağlar. Oyunun öyküsünü anlatmaz; oyun düzeninin kavramsal açıklaması değil, teknik açıdan kavranmasıdır. Tasarım, inandırıcı bir kesinlik ve doğruluğu sağlayabilmek için *Vurgu, Sağlamaştırma, Sıralama ve Denge* etkenleri kullanarak sahne üzerindeki sanatçı topluluğunun akılcı bir biçimde düzenlenmesidir.

Vurgu :

Tasarım açısından ilk üzerinde duracağımız etken vurgudur. Her sanat yapıtının altı çizilen bir yanı olduğu gibi, sahne üzerindeki her oyuncu topluluğunun — oyunun gerektirdiğine göre — altı çizilen kişisi ya da kişileri vardır. Yönetmenin ilk işi, seyirci için en çok göze çarpması gerekeni saptamaktır. Bu da oyun kişinin belli bir sahnedeki yeri ve konuştuğu şeylerin önemi, uzunluğu gözönüne alınarak yapılır. Tasarım, önemli kişinin ya da kişilerin altını çizerek biçimde hazırlanır. Sahnede kimin, niçin konuştuğu seyirci tarafından kesin olarak anlaşılmalıdır. Vurgu, aynı zamanda, ilerdeki bir olayın ya da konuşmanın hazırlığı olmalıdır. Sahneler ilerledikçe ve oyun geliştikçe, vurgu, çıkarılmak istenen anlama göre, kişiden kişiye değişir; bazan bir değil, birkaç kişinin birden vurgulanması gerekebilir.

Yönetmen, oyun hangi üslupta olursa olsun, sahnede kimin, niçin konuştuğunu seyirci açısında belirgin yapmak zorundadır demiştik. Bunun için de, o, vurguları saptarken tekdüzeliğe düşmemek için bir değil, birçok yöntemden ya-

rarlanır. Duruma göre, bir konuşmanın anahtarı olan kişiyi yada kişileri vurgulayabilmek için tasarım tekniğinin tüm olanaklarını kullanır. Kalabalık sahnelerde, o kişinin gözden yitirilmemesi için ne yapılmalıdır? Bir değil, birkaç kişinin ayrı ağırlıkta ve değerdeki vurguları aynı anda nasıl verilecektir? Bu soruları yanıtlayabilmek için, vurgunun nasıl kullanılacağını bir yönetmenin bilmesi gerekir.

Vurgulamanın En Yalın Yöntemleri: Bu yöntemleri beş ana kesimde ele alabiliriz; bular 1 — Gövde görünüşlerinden, 2 — Oyun alanı üzerindeki değişik yerlerden, 3 — Çeşitli sahne düzeylerinden, 4 — Sahne üzerindeki çeşitli anlamdaki yükseltilerden ve 5 — Karşıtlıklardan yararlanma yollarıdır. Çeşitli oyun fotoğraflarının desteğiyle, aşağıda açıklamaya çalışacağımız bu yöntemler, sahne üzerinde yapılacak deneylerle açıkça anlaşılacaktır.

1 — Gövde görünüşlerinden sağlanan vurguda, daha önce belirtmiş olduğumuz güçlü ve zayıf gövde görünüşleri rol oynar (bkz. örnek 53). Çeşitli gövde görünüşleri ile yerleştirimli oyuncular içinde seyirciye tam cephe dönmüş olan oyuncu vurgulanan kişidir. Gerçekçi oyunlarda tek başına güçlü gövde görünüşü yetmez; oyuncuların duruşları ve gövde görünüşleri birbirleriyle inandırıcı bir biçimde ilişkili olmalıdır (Bkz. Levha 9).

2 — Oyun alanında seyircinin görüşü yönünden güçlü ve zayıf yerler vardır. Sahnede dağınık duran bir kalabalık varsa ve belli bir biçimsellik istenmemişse, sahne ortasındaki oyuncu önem kazanır. Sahne üzerinde başka oyunculara da vurgu gerekirse, o zaman ortadaki oyuncunun vurgusu azaltılır. Doğal olarak bu vurgu, gövde görünüşüyle de desteklenebilir (bkz. Levha 9).

3 — Bunlar gibi oyun alanının seyirciye yakın olan aşağı düzeyi yukarıya oranla daha güçlü olduğundan, kişileri vurgulamakta kullanılır. Sahnenin aşağı düzeyindeki (seyirciye daha yakın olan) oyuncu, yukarisında olandan seyirci için daha güçlü olduğundan vurgulanmış olur. Ancak oyun düzeylerini vurgu için kullanmada bir de (ilerde göreceğimiz) odak noktası gibi etkenler rol oynar. Bunun

için, aşağı düzey, vurgu için tek başına çok seyrek kullanılır (bkz. Levha 10).

4 — Vurgulama amacıyla yükselti kullanma en çok kullanılan yöntemdir; çünkü seyircinin dikkati olağan görünüşün yukarısında olan bir noktaya kolayca çevrilir. O kadar ki, sözgelimi, oturan iki kişiden biri koltuğun kol konacak yerine oturmuşsa, daha yüksekte olduğundan koltukta oturandan daha çok vurgulanmış olur. Kalabalık sahnelerde yükselti kullanmak en doğru iştir; böylece vurgulamak istediğiniz kişi ya da kişilerin altı çizilmiş olur (bkz. Levha 11).

5 — Vurgulamada karşıtlıklar da rol oynar. Öbür oyuncularla kesin bir karşıtlık kuran oyuncu — gövde görünüşü ne olursa olsun — vurgulanmış olur. Hatta oyuncunun gövde görünüşü daha zayıf bile olsa, bu karşıtlıkla önem kazanır.

Tasarım, sahnede canlandırılan görünümü uyumlu ve anlamlı bir biçimde seyirciye sunmak içinse, vurgulamada da çeşitlilik sağlamak gerekir. Gerçi çeşitlilik, tasarımın öteki öğeleri olan Sağlamaştırma, Sıralama ve Denge kapsamları için de önemlidir; ancak çeşitliliğin en iyi sağlanabildiği öge hiç kuşkusuz Vurgu'dur. Vurguyu getirirken tekdüze bir görünümünden kaçınmak için gövde görünüşlerinde, oyun alanlarında, sahne düzeylerinde ve yükseltilerde çeşitliliğe dikkat etmek yerinde olur. Her şeyden önce oyuncuları değişik gövde görünüşleriyle kullanmak doğru olur; ayrıca oyun alanları, sahne düzeyleri ve yükseltilerde çeşitlilikte etken olmalıdır (bkz. Levhalar 9, 10, 11). Bu çeşitlilik oyunun türüne, anlamına ve biçimine göre ve yönetmenin yorumuna uygun biçimde ortaya çıkarılır. Çerçeve sahne içinde oynanan oyuna derinlik kazandıracak çeşitlidir.

Vurguyu sağlamada başka yöntemler de vardır:

6) Kişiler arasına konulan ara ya da uzaklıkla vurgu sağlanabilir; örneğin, vurgulamak istediğiniz kişiyi sahnedeki öteki kişilerden biraz daha uzağa yerleştirirseniz, ötekilerden ayrı olarak duran kişi vurgulanır (bkz. Levha 12).

Uzaklık ne kadar arttırılırsa vurgu da o kadar etkili olur. Bu sık ve hemen her yönetmen tarafından kullanılan bir yöntemdir. Ancak uzaklıkla sağlanan vurgu anlamsız bir biçimde kullanılırsa, o zaman da işlevi olmayan, yapay görünüşü getirir. Sözgelimi, bir düello sonucu ölmekte olan kişiye, vurgulama düşüncesiyle, onun öldüğünü gören kişileri yaklaştırmazsak bu garip ve anlamsız bir görünümü ortaya çıkarır. Ölen kişiye, elbette, onun yakını yaklaşacak, dokunacak ve belki de son kez öpecektir. Böyle bir sahne- de ölen kişi zaten ölme olayı ile vurgulanmış durumdadır.

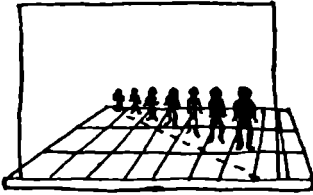
7) Ekleme koluyla vurgu sağlanabilir. Öndeki kişiye aynı gövde görünüşü içinde ve kısa aralıkla bir kişi daha eklediğimiz anda öndeki figür güç kazanır. Öndeki kişinin arkasına birden çok kişi eklersek, vurgu daha da yoğunlaştırılmış olur. Sözgelimi bir hükümdarı yalnız başına çıkaracağınıza onun arkasına iki ya da üç kişi eklediğimiz anda öndüzeyde olan hükümdar eklenen kişiler oranında vurgulanmış olur (bkz. Levha 13).

Eklemeyi yalnızca başka oyuncularla değil, eşyalarla da yapabiliriz. Bir kapı çerçevesi oyuncuyu vurguladığı gibi, iki sütun arası da vurgulama işini görür. Bir koltuk ya da iskemle de kendi ölçüsünde oyuncuyu vurgulayabilir. Daha sonra değineceğimiz gibi, vurgulamada dekordan da yararlanılır (bkz. Levha 14).

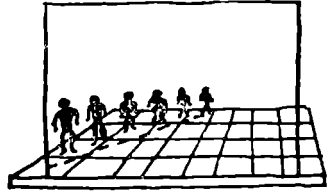
8) Vurgu sağlamanın bir başka yöntemi de çerçeve sahnenin içindeki görünüşte bir odak noktası ortaya çıkartmaktır. Bu odak noktası, oyuncuların sahne üzerinde yerleştirilmeleri ile sağlanır. Odak noktası üç yoldan elde edilir: A) Dolaysız, B) Dolaylı, C) Karşıt odak noktaları olarak...

A) *Dolaysız Odak Noktası* yaratmak birbirine çapraz duran iki ya da daha fazla oyuncu ile elde edilir. Bu oyuncuların sahne aşağısındaki vurgulanır (bkz. örnek 51). İki ya da daha çok oyuncu arasındaki varsayımsal çapraz çizgi öndeki oyuncuya doğru görsel açıdan destekleyici olur (bkz. Levha 15). Bir figürü dolaysız bir odak yapmak ve vurguyu arttırmak için *çapraz fiziksel çizgiyi* daha çok sa-

yıda oyuncu ile desteklemek doğru olur (bkz. örnek 52). Böylece oyuncu, iki nedenden ötürü vurgulanmış olur: Biri, sahne aşağısının zaten görsel açıdan güçlü olması, ikincisi de fiziksel çizgiyle ortaya çıkan yönün bitimine vurgulanacak oyuncunun yerleştirilmiş olmasıdır (bkz. Levha 16).



Örnek 51 : Çapraz fiziksel çizgi ile sahne aşağısındaki figürün vurgulanması.

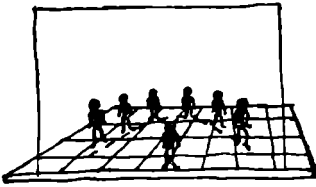


Örnek 52 : SA'daki oyuncuyu vurgu'ayan çok figürlü dolaysız odak noktası.

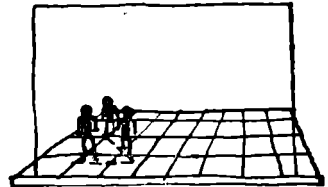
Dolaysız odak noktası sağlamada bir başka yöntem de *görsel çizgidir*. Nasıl günlük yaşamda, sokakta rastladığımız bir adam havaya bakınca, oradan geçenler de onun geçtiği yöne bakarlarsa, sahnede de oyuncuların baktığı yöndeki oyuncular vurgulanmış olur. Odak noktasının yoğunluğu, bakan oyuncuların sayısı ile artar. Bakılan kişinin gövde görünüşü nasıl olursa olsun (ister arkasını dönmüş olsun) bakışlar ona çevrili olduğu için odak noktası olur. Bu bakışlara bir karşıt odak noktası ortaya çıkarılırsa, sahne tekdüzelikten arındırılmış olur. Böyle bir görsel çizgiye, bir de oyuncuların duruşlarıyla fiziksel bir çizgi eklenirse vurgu daha da artar (bkz. Levha 15).

Dolaysız odak noktası sağlamada görsel çizgi sahne dışına doğruysa, o zaman vurguya bir de merak eklenmiş olur ve etki artar. Bazen de bir kavga sahnesi ya da bir ölüm, figüranlarla maskelenir, ancak görsel çizgi o yana doğru olunca, bakılan şey görülmemesine karşın, vurgulanmış olur.

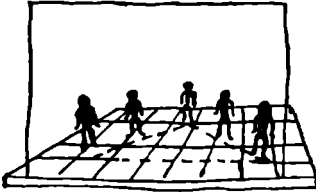
Yarım yuvarlak fiziksel çizginin ortasında duran figür vurgulanır (bkz. örnek 53). Vurgulanacak kişi ya yarım yu-



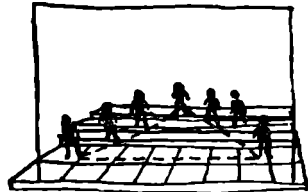
Örnek 53 : Yarım yuvarlak fiziksel çizgi, ortada duran figürü vurgular.



Örnek 54 : SA'da küçük üçgenli vurgulama.



Örnek 55 : Geniş açılı bir üçgen vurgulama.



Örnek 56 : Yükseltiler üzerinde vurgu üçgeni.

varlığın ortasına ya da daha öndüze konulunca, o figürün altı çizilmiş olur.

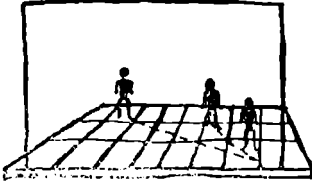
Vurgu bir de üçgen fiziksel çizgiyle elde edilir. Vurgulanacak figür, üçgenin doruğuna konulur (bkz. Levhalar 12, 14). Bu doruk, sahne yukarısına ya da aşağısına doğru olabilir (bkz. örnekler 54 - 58). Bu vurgulama yöntemi birçok yönetmen tarafından sık kullanılır. Ancak bu yöntemde, dikkat edilmezse, kolayca tekdüzelik ortaya çıkabilir. Bunun için, yönetmen, vurgulama için üçgeni kullanırken hem tekdüzelikten kaçınmalı, hem de özellikle gerçekçi oyunlarda böyle bir düzene girmemeye bakmalıdır.

Herşeyde olduğu gibi üçgenle elde edilen vurguda da abartı vurguyu öldürür. Böyle bir vurguyu göze güzel görünecek bir düzende hazırlamak iyi olur. Figürler göze hoş gelmesi gerektiği kadar, inandırıcı bir biçimde de yerleştirilmiş olmalıdır.

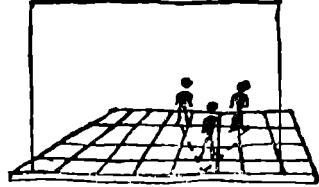
Üçgen fiziksel çizgi de çeşitli biçim ve ölçülerde kullanılır. Eğer bir uygulama içinde üçgen fiziksel çizgiyle vur-

guya gidiliyorsa bunlardan çeşitlilik sağlamak zorunludur. Bazen üçgen çizgi sahnenin yalnızca yarısını, bazen de bütünü kapsayabilir; ve üçgen dar ya da geniş açılı olabilir. Sahne düzeyleri değiştirilerek ya da yükseltilerden yararlanılarak tekdüzelikten kaçınma yoluna gidilebilir.

Ayrıca üçgenin doruğu sahnenin çeşitli alanlarına kaydırılabilir (bkz. örnek 57). Böylece üçgenin tabanı bazen seyirciye koşut, bazen de çapraz bir durumda hazırlanabilir.



Örnek 57 : Üçgenin doruğu OS'da.



Örnek 58 : Üçgenin doruğu sahne aşağısında (seyirciye yakın).

Üçgeni kuran kişilerin fiziksel çizgisi cetvelle çizilmiş gibi dümdüz olmayabilir, hatta olmasa daha iyidir; çünkü çeşitlilik sağlanmış olur. Figürler arasındaki uzaklık da aynı tutulmayabilir. Bu üçgeni kuran kişilerin durdukları yükseklikler değişik olabilir: Kiminin başı daha yukarda, kimininki de daha aşağıda kalabilir. Bütün bunlar o sahnenin anlamına ve karakterlerin ilişkilerine göre düzenlenir. Bu üçgen vurgulamada, üçgen seyirciden saklanmalıdır. Kalabalığın dizilişi ve vurgulanacak figürü destekleme inandırıcı olmalıdır. Çok kalabalık sahnelerde, eğer üçgen fiziksel çizgi elde edilmek isteniyorsa, iki üçgen yanyana, iç-içe ya da birbirine bir kesimi girmiş durumda düzenlenebilir. Ama bütün bunlar, vurguyu sağlayacak biçimde yapılmalıdır.

B) Dolaylı Odak Noktası şöyledir: Büyük bir öbek görsel çizgi içinde bir figürü vurguluyorsa, yani tümü birden o yana bakıyorlarsa, sahnedekilerden küçük bir öbek de başka birine bakıyorlarsa ve o baktıkları kimse de vurgu-

lanan figüre bakıyorsa, böylece küçük öbek aracılığıyla *Dolaylı Odak Noktası* sağlanmış olur. Bunun yararı, herkesi vurgulanan figüre baktırarak bir tekdüzelik yaratmak yerine, küçük bir öbeği ayrı bir yöne doğru çevirip çeşitliliği sağlayacak vurguyu getirmektir. Öyleyse, *Dolaylı Odak Noktası* genel fiziksel çizgiye karşıtlık kuracak değişik gövde görünüşleri ve genel görsel çizgiyle karşıtlık kuracak değişik yönle elde edilir (bkz. Levha 13).

C) *Karşıt Odak Noktası* : Dolaysız sağlanan odak noktası eğer anlam açısından desteğe gereksinme gösteriyorsa, Karşıt Odak Noktası ile vurgunun ölçüsü artırılır. Bu, daha önce sözünü ettiğimiz karşıtlamalar gibi hazırlanır. Karşıt Odak Noktası yalnızca vurguyu arttırmakla kalmaz, aynı zamanda o sahneye çeşitlilik ve renk de getirir.

Tasarım'ın öğelerinden biri olan Vurgu'nun dört temel biçimi vardır: 1) Dolaysız Vurgu, 2) İkili Vurgu, 3) Çeşitlendirilmiş Vurgu ve 4) Destekleyici Vurgu.

1) *Dolaysız Vurgu*, Figürlerin yerleştirilmesi ile seyircinin dikkati doğrudan çekildiğinde elde edilir. Bunda, seyircinin dikkati hemen vurgulanan kişinin üstüne çekilir (bkz. Levhalar 9, 14, 16, vb.).

2) *İkili Vurgu*, Aynı sahnede iki noktaya dikkatin çekilmesidir. Başka deyişle, figürlerin düzeniyle, seyircinin dikkatini bir değil, iki önemli noktada toplar (Levha 12 ve 15).

3) *Çeşitlendirilmiş Vurgu*, en zor olanıdır; ancak tasarımdaki en etkili vurgulardan biridir. Aynı sahnede değişik sahne düzeylerinin ya da değişik kişilerin sırayla altını çizmeye çeşitlendirilmiş vurgu denir. Bazen sırayla ikili vurgu yapıldığı da olur. Bu vurguda daha çok figürlerin gövde görünüşlerinde bir değişiklik yapılır, sahne üzerinde bir yerden bir yere hareket ettirilmezler; çünkü hareket vurgunun önemini azalttığı gibi, işi daha da karmaşık duruma getirebilir. (Levha 10'daki görünüm, sırayla yapılacak vurgulama için uygun bir düzenlemeyi gösterir. Bu düzenleme, figürlerin gövde görünüşlerinin değiştirilerek çeşitlendirilmiş vurguya gitmeye elverişlidir).

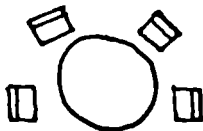
4) *Destekleyici Vurgu*, bir sahnedeki ikinci önemdeki kişi ya da kişiler için kullanılır. Bazen kalabalık bir sahne-
de, bir grubun oyunun anlamı açısından vurgulaması gere-
kir; işte o zaman vurgulanan birinci önemdeki kişinin etki-
sini azatmadan bu grup için destekleyici bir vurgu hazırla-
nır (bkz. Levha 9 ve 11). Bazen de bir figür ikinci önemde
olmasına karşın, Destekleyici Vurgu'dan çıkarılıp birinci
önemdeki Dolaysız Vurgu ile ön düzeye getirilebilir.

Bu noktada, bir de kısaca, vurguya ilişkin bazı sorun-
lara değinelim. Sorunlardan biri *Sahne Dışı Vurgu*'dur. Bir-
çok oyunda, sahne üzerinde gösterilmeyen bir kişi, bir olay
ya da bir durum üzerine dikkati çekmek gerekir. Sahnede
bulunan biri, sel bastığını, yangın çıktığını, kalabalığın top-
landığını, askerlerin yürüdüğünü ya da kuşatıldıklarını an-
latır. Bu anlatımla sahne dışı vurgulanmış olur. Simgesel
oyunlarla ise doğa olayları bilinmeyen düşman ya da dost
olarak betimlenir. John Milington Synge'in (İrlandalı oyun
yazarı) *Denize Giden Atlılar*'ında herşeyi yok eden deniz-
den sözedilir, ama deniz gösterilmez. Simgesel oyunlarda
dağlar, ovalar, ormanlar kişilik kazanarak düşman ya da
dost olarak anlatılır ve böylece dikkat yine sahnenin dışın-
da olan bir şeye çekilir. Anton Çekhov'un *Vişne Bahçesi*'nde,
bahçe, tüm oyunun motif gelişimini sağlamasına karşın
oyun boyunca gösterilmez. Çünkü sözlerin zenginliği ile se-
yircinin imgelemi, bir dekor sanatçısının bez ve tahta üze-
rine yapacağı ağaçlardan daha gerçek ve zengindir. Bunun
için, vişne bahçesini bir pencereden göstermek bile etkiyi
azaltabilir. Seyircinin görme duyusu, işitme duyusundan da-
ha hızlı olduğu için, seyircinin gözü panoya takılacak ve
sözleri ikinci düzeye atacaktır. Bunun için sözgelimi, Çek-
hov'un bu oyununda vişne bahçesini göstermek doğru de-
ğildir; sahnenin yanındaki pencereden oyuncularını baktır-
mak vişne bahçesi imgesini daha etkili bir biçimde getirir.
Oyunun önemli karakterleri olan Gaev ile Lyubov Andre-
yevna'nın dramatik yönden en etkili ve gerilimli sahneleri
bu pencerenin önünden geçer. Her ikisi de bu pencereden
vişne bahçesine bakarak konuşurlar. Pencere sahne ge-

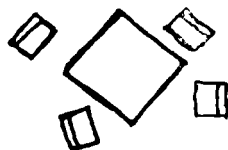
risine açıldığı takdirde, oyuncular bu en gerilimli sahneleri seyirciye arkalarını dönerek oynamak zorunda kalacaklar, yüzleri görünmeyeceği için de etki tamamen yok olacaktır. (ayrıntılı bilgi için bkz. Ö. Nutku, «Vişne Bahçesi», *Türk Dili*, X. Cilt, sayı 111, Aralık 1960, 138 - 41). Burada vurgulanan yine vişne bahçesidir, ancak Gaev ve Andreyevna aracılığıyla vurgulandığı için sahne üzerinde dikkatin çekilmesi gereken de bu kişilerdir. Bu yönden, onların seyirciyi etkileyecek gövde görünüşünde bulunmaları gerekir. Dekorun hazırlanmasında yönetmenin katkısı burada ortaya çıkar (bu konuya IX. Bölüm'de geleceğiz).

Bazı oyunlarda, anlamı verebilmek için pencerenin sahne gerisine açılması gerekebilir. Böyle bir durumda, yönetmen oyuncuları vurgulamada ve etkili yapabilme yönünden daha zor bir çalışmaya girebilir. Eğer pencere arka düzeye açılmışsa, o zaman oyuncuların yanay ya da üç çeyrek seyirciye açılmış olmalarına dikkat edilmelidir; ya da pencereden bakan oyuncunun hemen dönüp gördüğünü anlatması sağlanmalıdır. Pencereden gördüğünü anlatan oyuncuyu dinleyen de, sahne aşağısında pencerenin karşı yanında olmalıdır. Böylece her iki oyuncu da olabildiği ölçüde seyirciye açılmış olurlar. Aynı ilkeler kapı kullanılarak oynanan sahnelerde de değişmez.

Yemek Sahnelerinde Vurgu, sağlamak yönetmen için en zor olanıdır. Klasik yemek sahnelerinde tüm kişiler seyirciye karşı oturtulur ve masanın seyirci tarafındaki kenarına kimse oturtulmazdı. Oysa çağdaş gerçekçi oyunlar-



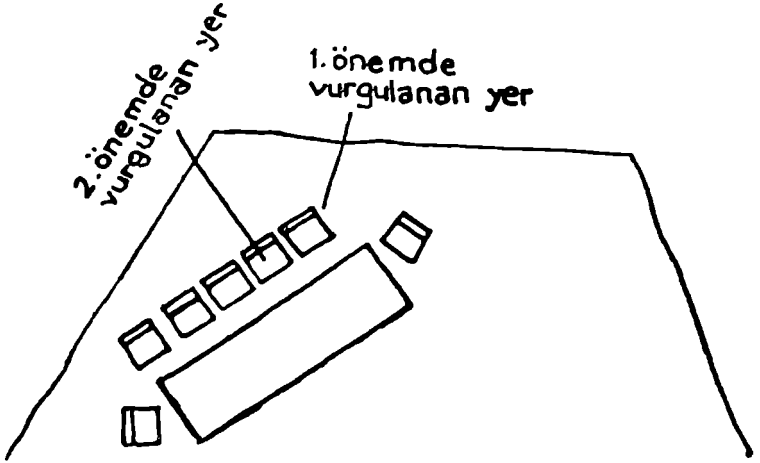
yuvarlak masa



kare masa

Örnek : 59 — Masada oturma ilkesini gösteren örnekler.

da böyle bir düzen yapay kalır; bunun için masanın her kenarına oturulması daha inandırıcıdır. Masada iki ya da üç kişi varsa, iş daha kolaylaşır; vurgulanacak kişi ya da kişiler çapraz biçimde seyirciye karşı, biri de onların karşısına yine çaprazlamasına oturtulur (bkz. örnek 59). Ancak daha kalabalık yemek sahnelerinde bazı noktalara dikkat etmek gerekir. Masada dört kişi oturacaksa o zaman yuvar-



Örnek : 60 — Kalabalık yemek sahnelerinde masada oturuş biçimine örnek.

lak masa kullanılmalıdır. Dört kişiyi de (seyirciye göre) dikey ve paralel değil, çaprazlamasına oturtmak doğru olur. Başka deyişle, dört kişiyi, kuzey-güney-doğu-batı yönlerinde değil, kuzeybatı - güneydoğu - kuzeydoğu - güneybatı yönlerinde oturtmalıdır. Sahnenin yukarısında olanlar da birbirlerine azıcık yaklaştırılır.

Yemek yiyecek olanlar daha kalabalıksa, o zaman dik-dörtgen biçiminde bir masa kullanmanın yararı vardır; ve masayı sahneye çaprazlamasına yerleştirmek doğru olur. Anlaşılacağı gibi, çapraz yerleştirmenin nedeni, oyuncuların açılmalarını sağlamaktır. Bu çapraz çizgi düzeni oyun-

cuların yerleştirilmeleri yönünden bir üçgen ortaya çıkarır. Masanın en çok vurgulanan yeri sahne yukarısındaki sahne ortasına doğru olan kenarıdır; ikinci önemde vurgulanan yer de onun yanındaki iskemledir (bkz. örnek 60).

Kalabalığı masaya oturturken (eğer uygunsa) en uzun boyluları sahne yukarısına, kısa boyluları ise sahne aşağısına oturtmak doğru olur. Eğer vurgulanacak kişinin ya da kişilerin boyları pek uzun değilse, o zaman onları daha yüksek iskemlelere oturtabileceğimiz gibi, iskemlelerine yastık koyarak da onların boylarını yükseltebiliriz. Nasıl olsa bu yastıklar seyirci tarafından görülmez. Çünkü sahne yukarısındaki vurgulanan bu kişiler, sahne aşağısına oturtulan kişiler tarafından az ya da çok etkisiz bırakılırlar, başka deyişle vurgunun ölçüsü azalır. Gereken vurguyu sağlayabilmek için sahne yukarısındakileri daha yüksekte oturtmakta yarar vardır. Masanın uç kenarlarında oturanlar için seyirciye açılmak daha kolaydır. Doğal olarak sahne yukarısındaki uç kenarda oturan zaten oturuşuyla seyirciye açılmış durumdadır. Aşağı kenarda oturan da hem iskemlesini, hem de gövdesini seyirciye doğru çevirebilir.

Vurgulama açısından bir de kısaca kalabalık sahneler üzerinde duralım. Genel olarak kalabalık sahnelerin yerleştirilmesine ülkemizde pek dikkat edilmez. Hele çoğu tiyatrolarda kalabalık bir köşeye yığılır, bunların arasında ne *Sağlamlaştırma* (az sonra göreceğiz), ne de *Denge* (ilerde değineceğiz) söz konusu olur. Özel tiyatrolarda ise buna genelde daha da az dikkat edilir. Bunun için de *Vurgu* gerektiği ölçüde ortaya çıkmaz. Aslında kalabalık sahnelerdeki vurgu, dikkatli ve titiz her yönetmenin kolayca üstesinden gelebileceği bir şeydir. Bunun en çabuk akla geleni kalabalık içinde vurgulanmak istenen kişiyi bir yükselti üzerine çıkartmaktır (bkz. Levhalar 11, 12, 14, 15). Bu yükselti ya bir merdiven ya bir sandık ya bir balkon ya da bir iskemle olabilir. Kalabalığa doğru konuşan bir figür için hem görsel açıdan hem de oyunculuk yönünden en kullanışlı olanı merdivendir; çünkü merdiven oyuncuya istediği gibi karakter olanağı ve rahat bir gövde görünüşü verir. Konuş-

macının yönelişini yalnızca sahnenin bir yanına sıkıştırmak için onu dinleyenleri de sahne sağına ve soluna ve küçük bir gurubu da önüne yerleştirmek rahatlık sağlar. Doğal olarak, bunun düzenlenmesi ve dengelenmesi her yönetmene ve oyunun yorumuna göre değişir.

Bir de kalabalığın içinde bazı kişileri ya da bir grubu vurgulamak gerekebilir. Bu vurguda daha dikkatli olmak zorunludur. Kalabalık içindeki kişileri ya da grubu vurgulayabilmek için bunların sahne ASğ ve AS'a kaydırmaları iyi sonuç verir. Bunlar üç çeyrek gövde görünüşüyle seyirciye açılmış oldukları gibi, bazan yanay duruma da geçebilirler. Üstelik, onların vurguları arttığı zaman da seyirciye yakın olduklarından odak noktası kolayca bunlar üzerine geçirilebilir. Konuşana karşı kalabalık arasında bir şey söylenecekse, *konusacak kişileri sahne yanlarına yerleştirmek doğru olur*. Kalabalık içinden konuşacak kişiler için en zayıf ve güçsüz görünüm konuşanın tam karşısına gelen sahne ortasıdır. Burası salondaki tüm seyirciler açısından görsel yönden ölü noktadır; çünkü tam konuşanın karşısında duran ya da oturan bir figür konuşana yönelirken arkasını seyirciye dönerek kapanacaktır. Eğer tam konuşmanın karşısındaki kişinin konuşana yönelmesi mutlaka gerekiyorsa, o zaman konuşacak kişiyi sahne YSğ ya da YS'a almak kalabalığı da çapraz bir çizgi üzerine yerleştirmek gerekir. Ancak böyle bir yerleştirmeye, eğer sahnede bir yükselti yoksa gidilebilir.

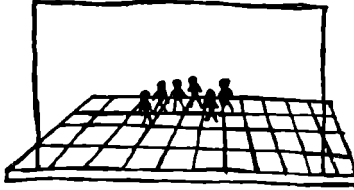
Sağlamlaştırma :

Sağlamlaştırma, Tasarım'ın öğelerinden biridir; *sahne boşluğunun oyuncular yoluyla değerlendirilmesidir*. Sağlamlaştırma yapılmadan yönetmen tarafından ortaya çıkan resmin içindeki oyuncular havada kalırlar; başka deyişle, sezgisel bir şeydir bu. Sözelimi, yedi sekiz oyuncuyu yerleştirmeden sahneye çıkartın ve bir yabancıyı getirin, sahneyi gösterin, o zaman o yabancı da sahne üzerinde gelişigüzel duran bu yedi sekiz kişinin görünümünden açıklayamayacağı bir doyumсузluk duyacaktır. Tasarım konusun-

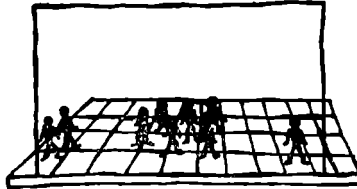
da, vurguyu tamamladıktan sonra, yönetmenin sağlama-
ştırma üzerinde çalışması gerekir.

Sağlamaştırma, özellikle kalabalık sahneler için önem-
lidir. Çünkü sahnede bir iki kişi varken zaten seyircinin
dikkatini çeken bu iki kişinin bulunduğu yerir. Seyirci, iki
kişinin buldukları yerin dışında kalan sahne alanlarına
dikkat etmez. Oysa kalabalık sahneler, anlama uygun bir
görsel düzenlemeyi gerektirir. Sahnenin tüm alanlarını de-
ğerlendirmek demek, kalabalığı görsel açıdan seyirci gö-
zünde doyurucu bir görünüme sokmak demektir (bkz. ör-
nekler 61 ve 62).

Sağlamaştırma işleminde önemli olan nokta, sahnenin
ASğ ve AS alanlarında figürlerin ağırlığını göstermektir
(bkz. örnek 62). Sahneyi yalnızca bir düzey olarak değil, üç



Örnek 61 : Sağlamaştırma yapılmamış bir kalabalık.



Örnek 62 : Sağlamaştırma yapılmış bir kalabalık görünümü.

boyutlu ve oylumlu bir küp biçiminde düşünmek gerekti-
ğinden, tasarımın başarılı olabilmesi için bu küpü görsel
açıdan değerlendirmek çeşitli biçimlerde olur. Figürlerin
gövde görünüşleri (oturmaları, ayakta durmaları, yatma-
ları, vb.) bu plastik anlayışa ve onun yorumuna uygun biçim-
de sağlanmalıdır. Yukarıda belirtildiği gibi, sahne ASğ ve

AS'unda figürlerin ağırlığını hissettirirken kalabalığın büyük bir kesimini sahne ortasında toplamak iyi sonuç verir.

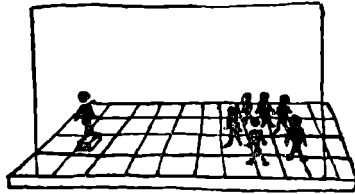
Eğer bir sahnedeki kalabalık çoksa, o zaman sağlamaştırma için çeşitli yükseklikteki düzeyler kullanmak gerekir. Görsel açıdan, kalabalığın içindeki her figürün tek tek görünmesi gerektiğinden yükselteler yararlı olur. Sahne yukarıdaki grubun ağırlığı çoksa, o zaman sahne aşağısının iki yanına yeterli sayıda figür yerleştirmek zorunludur. Sağlamaştırma, sahne O'sında sağ ya da sol yana doğru çapraz bir fiziksel çizgiyle ortaya çıkarılabilir; doğal olarak böyle çapraz fiziksel çizgiyle yapılan sağlamaştırma vurguyu da birlikte getirir (bkz. Levhalar 14, 15). Çapraz çizginin yukarıdaki figür öbürkülerden biraz ayrı bırakılmışsa bu kez de aşağıdaki figür vurgulanmış olur. Bu noktayı daha önce açıklamaya çalışmıştık. Aynı yolda, üçgen biçimindeki sağlamaştırmada üçgenin doruğundaki kişi vurgulanır (bkz. Levha 14).

Sıralama :

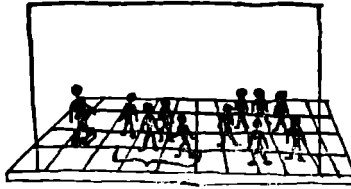
Tasarım'ın başka bir ögesi olan sıralama, geniş anlamıyla, figürlerin arasındaki boşluklarla ilişki yaratmaktır. Sağlamaştırma'da figürlerin ağırlık yönünden bir uyum getirmeleri düşünülürken, sıralamada figürler arasındaki boşlukların ilişkileri sözkonusudur.

Figürler arası boşlukların ilişkilerini yaratmaya sıralama diyebileceğimiz gibi, figür arasındaki uzaklığın tartımını getirmeye de aynı adı verebiliriz. Figürler arasındaki boşluk arttıkça bunların arasındaki anlamsal ilişki azalır. Bu da tasarım konusunda önem taşıyan bir ögedir. Yine kalabalık sahnelerin tasarımında hareket etme özgürlüğü oyunculara verilirken, arada bırakılan boşlukların, görünümün tümünde bir ilişkisizlik yaratmaması gerekir (bkz. örnek 63). Bu, oyuncuların fiziksel görünümünde rahatsız edici bir kopukluk yarattığı gibi, onların kişisel ilişkileri yönünden de aynı kopukluğu ortaya çıkarır. Bu kopukluğu ortadan kaldırmak için boşluğa birkaç oyuncu koyup bir ilişki yaratmak gerekir. Böylece konuşma sahnesinin alış-

verişi sağlandığı gibi görsel açıdan da uzaklığın tartımı elde edilmiş olur. Konuşmacıyı dinleyenleri sahneye dağıtmak istiyorsak bunu aritmetik artma ile yapmalıyız (bkz. örnek 64). Bu örnek de görüldüğü gibi, araya çeşitli açılarda dört oyuncu konulunca bu ilişki sağlanmıştır. Ayrıca, gözü doyuran bir görünüş de ortaya çıkarılmıştır (bkz. Levha 9). Uzaklıkta tartımı elde edebilmek için düz bir fiziksel çizgiden sakınmak gerekir. Tartım, ya çapraz fiziksel çizgiyle ya üçgen, ya yarım ay biçimleriyle ya da her figürü değişik düzeylere serpiştirerek sağlanır.



Örnek 63 : Sıralama işlemi yapılmamış bir görünüm. Konuşanla dinleyenler arasında ilişki yok.

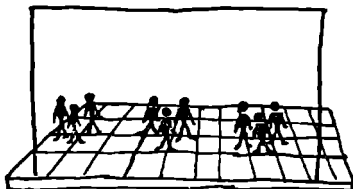


Örnek 64 : Sıralama işlemi yapılmış bir görünüm. Araya dört figür eklenerek ilişki sağlanmıştır.

Sahne üzerinde eşit uzaklıklarla yerleştirilen öbekler arasında ilişki yoktur. Başka deyişle eşit uzaklıklar her öbeği öbüründen kopuk olarak gösterir. Sözelimi, üçer kişiyi kapsayan üç grubu birbirinden eşit uzaklıkta sahne üzerine yerleştirecek, bunlar arasında hiçbir ilişki yokmuş duygusu uyanır (bkz. örnek 65). Yönetmen böyle bir yerleştirmeden her zaman kaçınır. Oysa bu öbeklerden ortada olanı, öbeklerden birine biraz yaklaştırırsak ilişki hemen kurulur. Örnek 66'da görüldüğü gibi, ortadaki öbek, sahne

sağındaki öbeğe yaklaştırılınca, sahne solundaki öbeğe uzaklık daha da artmasına karşın, her üç öbek arasındaki ilişki sağlanmıştır. A ile B'nin arasındaki uzaklık, B ile C'nin arasındaki uzaklığın yarısı kadardır (bkz. örnek 66).

Sıralama, sahne üzerindeki birimleri boşluk yoluyla birbirine bağlamak olduğuna göre, bu bağ sahnenin ölçülerine orantılı biçimde hazırlanmalıdır. Bu orantı, gereken uzaklık tartımını da kendiliğinden var edecektir.



Örnek 65 : Eşit uzaklıklı üç grup arasında eşit ilişki.

Örnek 66 : Ortadaki öbek sahne sağına (oyunculara göre) kaydırılmış



ve her üç öbek arasındaki değişik ilişki sağlanmıştır.

Denge :

İnsanın görsel yaşamında en önemli gereksinimlerden biri denge duygusudur. Çünkü insanın yapısı da denge sistemi içindedir; kişinin yürümesi, oturması, koşması, atması, vb. gibi, işitme ve görme duyuları da belli bir denge nin sonucuyla var olur. Göz, dengesiz bir görünümü hemen yaklar ve kişi bu dengesizliği hemen düzeltmek itkisi içine girer. Dengesizlik, göz için haratsız edicidir; hatta uzun bir süre dengesizliğe bakmak kişinin sınırlarını bozabilir. Den-

gesizlikten rahatsız olma oranı doğal olarak, duyarlık ile orantılıdır. Duyarlığı daha çok olan kişiler dengesizlikten daha çok ve çabuk etkilenirler.

Bu yönden oyuncuların sahneye yerleştirilmeleri de seyirci yönünden önemlidir. Yönetmenin sahne üzerinde tasarladığı düzenin temel öğelerinden biri de bunun için *Denge*'dir. Seyircinin dikkatini sahne üzerinde toplayabilmek ve inandırıcı bir etki alanı yaratabilmek için yönetmenin *Denge* sorunu üzerinde durması zorunludur.

Sahneyi büyük bir terazi gibi düşünelim: Sahnenin tam orta çizgisini destek noktamız olarak varsayalım. Bu destek noktası, sahne önünden arkasına doğru, seyirci salonundan dik açıyla uzanan hayali bir çizgidir. Bu destek noktasının iki yanına görsel ağırlıkların konulması sahne üzerindeki *denge* duygusunu sağlar

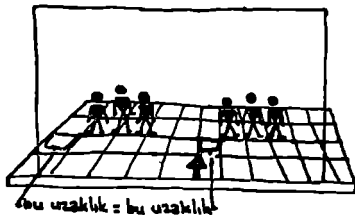


**Örnek 67 : Sahnenin ortasından aynı uzaklık sağlanmıştır :
Fiziksel Bakışık Denge.**

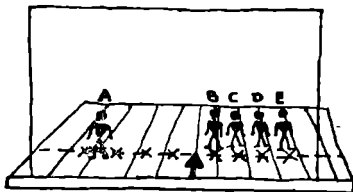
Sahne üzerinde dengeyi iki ana bölümde ele alırız: 1 — *Fiziksel Denge* ve 2 — *Estetik Denge*. Fiziksel Denge ise kendi içinde ikiye ayrılır: a) *Bakışık (simetrik)* ve b) *Bakışiksiz, asimetrik*).

1 — *Fiziksel Denge* Fiziksel denge, sahnenin iki yarısı arasında görsel açıdan eşit ağırlık sağlama anlamına gelir. Fiziksel dengenin kapsamı içindeki Bakışık Denge, tasarlanmış olan sahne destek çizgisinin her iki yanına görsel ağırlığı ortadan eşit uzaklıkla koyarak elde edildiği gibi (bkz. örnek 67), eşit uzaklıkları yanlardan vererek de sağlanabilir (bkz. Levhalar 11 ve 12).

Bakışsız Denge, birkaç biçimde ortaya çıkarılabilir. Bunlardan biri eşit uzaklığın bir ortadan, bir de yandan alınmasıyla elde edilir (bkz. örnek 68). Burada yine denge vardır, ancak odak noktası tam ortadan değil, yana doğrudur. Tiyatroda sık kullanılan bakışsız denge, sahnenin iki yanında, değişik sayıda figür kullanarak da sağlanır (bkz. örnek 69).



**Örnek 68 : Yan uzaklık orta uzaklıkla dengelenmiştir:
Bakışsız Denge.**



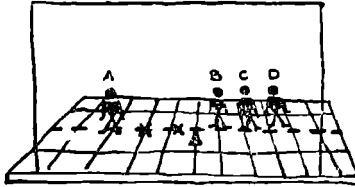
Örnek 69 : Sahnenin bir yanına 1, öbür yanına 3 figür. Sahnenin 1 figür olan yarısındaki iki ölçü uzaklığa dikkat: Bakışsız denge.

Değişik sayıda figürler sahnenin iki yarısında bakışsız olarak dengelenmesinde uzaklık duygusunun ölçüsü de rol oynar (bkz. Levhalar 10, 11, 13). Sözgelimi, örnek 69'da gösterildiği gibi, bir figürün kullanıldığı yanda, araya iki figürün kaplayacağı yer kadar bir uzaklık konulmuştur. Bu uzaklık, sahnenin bir yanındaki figürlerin sayılarının artması oranında artar; örneğin, bir yanda üç yerine dört figür konulduğu takdirde, sahnenin öbür yanındaki tek figür-

rün bu kez üç ölçü uzaklık koyması gerekir (bkz. Örnek 70)

Sahne üzerinde yükselteler de kullanılırsa, bu ilkeler, değişmez; ancak kullanılan yükseltiye göre, yükseltinin üzerinde duran biraz daha sahne yukarısına götürülür. Başka deyişle, yükseltelerin kullanılmasıyla bu kez uzaklık ölçüsü sahne derinliği üzerinde dikkate alınır. Böylece sahne zemini üzerinde duran biraz önde, yükseltidekiler daha geride yer alırlar (bkz. Levhalar 9 ve 10).

2 — *Estetik Denge* : Fiziksel dengenin eksik kaldığı yerde, tasarıma (seyircinin algılanması yönünden) renk katılan bir biçim çalışmasıdır. Özellikle kalabalık sahnelerde, fiziksel dengenin her iki biçimi de yetersiz kalabilir. Estetik denge, resim sanatında görülen güzel duyuşal öbekleşmeyi ya da sanatsal görüntüyü getiren düzenin sahne üzerindeki uygulamasıdır. İlk bakışta zor gibi görülen bu dengeleme işlemi, resim kültürü olan her yönetmen için uygulanması kolay bir biçim çalışmasıdır ve tiyatrodaki sık kullanılır (bkz. Levhalar 9, 16).



Örnek 70 : Dördü bir bakışsız dengelemede bir kişinin bu'unduğu yanda, bir değil yarım adım yana doğru kaymak yeterlidir.

Estetik dengeyi sağlamada, yönetmen, vurgulanan figürlerin ağırlıklarını ya da güçlü görünüşlerini, karşılaştırır. Bunda gövde görünüşlerinin, sahne düzeylerinin, yükseltelerin, ara uzaklıklarının, odak noktasının, görsel yinelemelerin büyük rolü vardır. Kısacası, estetik denge, çeşitli vurgu noktalarının ya da alanlarının dengelenmesi anlamına gelir.

Sahne üzerindeki kalabalığın ağırlığı figürlerin sayılarına göre değil, kalabalık üzerinde yönetmenin yapacağı ayırımı çalışmalarına göre artar ya da eksilir. Kalabalığın kendine özgü bir odak noktası ve bazen de özellikleri vardır. Ama sahne üzerinde belli bir ağırlığı olduğu için dengelemede dikkate alınması zorunludur. Sözgelimi, beş kişilik bir kalabalığa üç kişi daha ekleyip kalabalığı sekiz kişiye çıkarırsak ağırlık yönünden hiçbir değişiklik olmaz. Ne var ki, bu sekiz kişiyi görsel açıdan ayrıntıları ortaya koyacak biçimde yerleştirirsek bu kez ağırlıkta bir değişiklik olabilir. Ayrıntıdan kastımız kalabalığın içinde bir tasarıma gitmektir. Figürler arasındaki uzaklıklar, kullanılan yükseltiler, gövde görünüşleri kalabalığın tasarımında dikkate alınması gereken şeylerdir.

Bir yığını başka bir yığınla dengelemek ne denli kolaysa, bir yığını tek bir figürle dengelemek o denli zordur. Önceden de gördüğümüz gibi, vurgu, bir figürü öteki figürlerden daha uzağa koyarak elde edilebiliyordu. Vurgulanan figür aynı zamanda ağırlığı olan figürdür. Bunun için, bir figürü bir yığınla dengelerken, bazen onu dekorun yardımıyla da ağırlaştırmak gerekebilir. Örneğin, iki sütun arasındaki bir yükseklikte duran (ve vurgulanan) figür, karşıdaki yığınla daha kolay dengelenir. Bunun gibi, figürün gerisinde görsel açıdan göze çarpan bir görünüm, bir kapı, bir balkon, vb. yine o tek figürün karşıdaki kalabalıkla dengelenmesinde kolaylaştırıcı bir rol oynar.

GÖRSEL YORUM

Görsel yorum, oyundaki her anın görünüm yönünden açıklanmasıdır; başka deyişle, oyun kişilerinin birbirlerine olan usçu ve duyusal eğilimlerini sağlamak üzere uygun yerlere konulmalarıdır. Böylece, durumların dramatik özellikleri de, konuşmalara ve hareketlere girmeden önce saptanmış olur. Tasarım teknikse, görsel yorum kavramdır; çünkü tasarım, konunun duyusal ölçüsünü ve mantıklı teknik düzenini verirken, görsel yorum sahnedeki topluluğun anlamını ve yorumunu getirir.

Kavram, yazarın yaratıcılığı ve yönetmenin yorumu ile ortaya çıkar; yaratıcılığın içinde düşünce, yani anlam vardır. Kavram, yazarın, zengin düş dünyası oranında var ettiği, ancak yönetmenin anladığı anlamda tekniği olmayan bir bulgudur. Gerçek sanat yapıtında kavram ile teknik birbirine bağlı olduğuna göre, yönetmenin yaratışı ve yorumu açısından görsel yorum da tasarıma sıkıca bağlıdır.

Gövdesel Anlatım ve İlişki :

Günlük yaşamda insanların birbirleriyle olan ilişkileri onların farkında olmadan aldıkları gövdesel anlatımlarla anlaşılır. Dikkatli bir insan daha da ileri giderek gövdesel anlatımın kişinin bakışlarına uyup uymadığını da sezebilir. Bir insanın farkında olmadan yaptığı bir gövdesel hareket söylediği sözün tonunu, rengini ve gerçek anlamını dile getirir. Bunun için, sahne üzerinde oyuncuların gövdesel anlatımları da oyun yazarının «kavram»'ını ortaya koymada önemli bir araç olur. Gövdesel hareketlerin tümü, anlatımı getirirken, öyküyü de açıklar. Kişilerin birbirlerine olan duygusal ilişkileri yönetmen tarafından sahne üzerinde en kestirme ve doğru biçimde gösterilmelidir. Bu oyun düzeninin başarısında ilk adım, gövdesel anlatımın ve bu anlatımla sağlanan kişiler arası ilişkinin yönetmence doğru bir biçimde ortaya konmasıdır.

Yazarın getirdiği kavrama uygun bir gelişimi sahne üzerinde gerçekleştirebilmek için, sözgelimi elimizde belli eşyalar da olsa, gövdesel anlatımı ve ilişkiyi öyküye ya da duruma uygun bir biçimde sağlayabilmede eşyaları değişik alanlarda, düzeylerde ve yükseltelerde kullanma gereksinimi duyarız. Diyelim ki elimizde bir masa iki iskemle ve bir de kanepeler var. İki karakteri karşı karşıya koyalım. Bunlar önce tartışsınlar, sonra ciddi konuşsunlar, gelmesi gereken bir haberi beklesinler, biri ötekine bir şeyler fısıldasın, vb. Bu ilişkilerin herbiri kendine özgü gövdesel anlatım gerektirirken, eşyaların bu durumlara göre düzenlenmesini zorunlu kılar. Ayrıca, bu kişilerin kadın, erkek, yaşlı ya da genç oluşları yine kendine özgü görsel yorumları gerektirir.

Duyusal ilişkinin karmaşık olduğu durumlar da vardır. Birbirini sevmelerine karşın, aynı zamanda birbirlerinden nefret eden bir kadın ile erkeğin ya da hiç sevmeyen birinin seviyormuş gibi davranması durumlarında görsel yorum açısından bazı çalışmalar yapılması gerekir. Birbirlerinden nefret eden iki sevgilinin durumunu örnek olarak alalım. Gövdesel anlatım ve ilişki yönünden, görsel yorumda bazı sorunlar ortaya çıkar. Bu öykü içinde temel duyusal ilişki sevgidir ama bu temel ilişkiyi renklendiren ve anlamlandıran nefrettir. Gövdesel anlatım olarak nefreti göstererek sevgi bağına yönelmek gerekir. Bunun için, sevgilileri aynı kanapenin üzerinde konuşturamayız; tam tersine bunların arasında belli bir görsel uzaklığın bulunmasına dikkat ederiz. Kanepenin üzerine oturmuş (kadın ya da erkek olabilir) ancak birinden birinin temel duyusal ilişkiye (yani sevgi duygusuna) girmesiyle gerekli olur. Kanepeler onları birbirine bağlayan bir köprü, bir sığınak, yani bir simge olarak kullanılabilir. Temel ilişkiyi renklendiren, o anda egemen olan duyusal ilişkinin (yani nefretin) gösterilmesi ise kanepenin dışında, ayrı düzeylerde, yükseltelerde olabilir. Doğal olarak bu da karakterin özelliklerine göre değişir. Ancak önemli olan gövdesel anlatım ile ilişkinin birbirinden uzakta ortaya konulmasıdır. Burada geri düzeyde kalmış olan sevgi duygusu da kanapenin çeşitli yolda kullanılmasıyla ve bu kanape aracılığıyla kişilerin gövdesel anlatıma gitmeleriyle belirtilebilir.

Sahnenin Çeşitli Algısal Değer Alanları :

Sahneyi incelediğimizde, bu yerin yalnızca güçlü ya da zayıf bölgeleri değil, aynı zamanda çeşitli duygusal ya da algısal değerleri olduğunu izleriz. Oyun alanının çeşitli bölgeleri renk, çizgi, biçim açısından seyirciye değişik algılama olanakları sağlar. Bunu herhangi bir biçimde bilimsel açıdan kanıtlayamayız, ancak bu sahne uygulaması yapan herkes tarafından hissedilecek bir özelliكتedir. Bu yönden, eldeki metne dayanarak, yoruma yardımcı olacak en uygun alanları, düzeyleri ve yükselteleri seçmek doğru olur. Çün-

kü sahnede bulduğumuz çeşitli doğal algısal değerler, özellikle oyun alanları, düzeyleri ve yükselteler kullanılarak sağlanır.

Sahnenin bu özelliğini inceleyen araştırmacılar oyun alanları açısından şöyle bir bölümlenme öneriyorlar :

OYUN ALANI VE ALGISAL DEĞERİ

ÖNERİLEN SAHNELER

1. Aşağı Orta (AO) sert, yoğun, kırıcı, güçlü, ciddi ve sonuç verici.
2. Yukarı Orta (YO) görkemli, soylu, yüksek, sağlam, kurum'u vb.
3. Aşağı Sol (AS) sıcak, içten yakın, ilişkileri kapsar.
4. Aşağı Sağ (ASğ): sol kadar sıcak değil, uzak ilişkileri, ciddiyet, tekliflilik, iç gözlem, vb.
5. Yukarı Sol (YS) : yumuşak, uzak, gerçektışı
6. Yukarı Sağ (YSğ): Yumuşak, ama kendi başına çok seyrek kullanılabilir, destekleyici etkileri gerektirir. Sonsuzluk, terkedilmişlik, yalnızlık.

Kavgalar, tartışmalar, düğüm noktaları ve değişim anları.

Ciddi ve romantik aşk sahneleri, her çeşit egemenlik sahnesi, yargı sahneleri ve törensel sahneler.

Sıcak aşk sahneleri, dostça konuşmalar, itiraflar, dedikodular, uzun konuşmalar ve olan biteni seyreden bir karakterin durabileceği bölge.

Gizli anlaşmalar, gözetlemeler, rastgele aşk sahneleri, tiradlar, resmi konuşmalar, iş görüşmeleri.

Şiirli, simgesel ve düşsel sahneler.

Gerçektışı sahneler, geri düzeyde geçmesi gereken sahneler (düş ve hayalet sahneleri, doğüstü görüntüler, vb).

(Dikkat: Sahne alanları hep oyuncuya göre verilir; örneğin AS «aşağı sol» oyuncuya göredir, bu seyirciye göre ASğ'dir).

Bazı oyunlarda bir karakterin özelliğini ortaya çıkartmak için yinelenen hareketler ya da durumlar vardır. Böyle yinelenmelerde, yönetmen, o karakteri inandırıcı bir biçimde aynı bölgeye getirebilir. Bunu bir eşyanın yanına ya da belli bir oyun alanına çekerek yapar. Böylece, seyirci de bu bölgeyi o karakterin özelliğini veren bir simge olarak görmeye başlar. Sözelimi, Shaw'un *Candida*'sında şöminenin rolü büyüktür. Şöminenin yanması ya da yanmamış oluşu *Candida*'nın ruh durumuyla ilintilidir. Onun için, *Candida*, içinde bulunduğu ruhsal duruma göre, konuşurken şöminenin yanına getirebilir. Bu yineleme ile *Candida* üzerinde belli bir algılama olanağı elde edilebilir. Ancak bu yinlemeyi yaparken çeşitlilik sağlamaya, ayrıntılarda değişiklik yapmaya önem verilmelidir.

Oyun alanının çeşitli bölgelerinin kullanılışı nasıl oyunun görsel yorumuna katkıda bulunuyorsa, oyun düzeyleri de algısal değerleri ortaya çıkartmaya yarar. Duygusal ilişkilerin ölçüsü arttıkça, sahne üzerindeki oyunu da giderek sahenin aşağı düzeyine kaydırmak gerekir; çünkü sahenin yukarı düzeyleri daha yumuşak, daha zayıftır. Yukarı düzeyde destekleyici sahneleri ve durumları göstermek doğru olur. Aynı zamanda, öldürme, silah atma, bıçaklama gibi maskelenme ile oynanacak sahneler yukarı düzeyde gerçekleştirilir. Çünkü daha önce de belirttiğimiz gibi yukarı düzeyde uzaklık, sonsuzluk, yalnızlık gibi algısal değerler elde edilir.

Yukarı düzey düş ve hayalet sahneleri, gerçekdışı görünüşler için en kullanışlı yerdir. Aşağı düzey, yukarda da değindiğimiz gibi, en önemli sahnelerin ve önemli kişilerin oynatılacağı yerdir. Orta düzey ise yukarı ve aşağı düzeylere geçişlerde, kalabalık sahnelerde, dengeleme, sağlamlaştırma ve sıralamada en çok kullanılan bölgedir.

Algısal değerleri açıklamada önemli bir araç da yükseltidir. Yönetmen, oyuncuyu, oynadığı karakterin niteliğini belli edecek bir yüksetiye çıkarır. Kendine güvenen, önemli bir karakter yüksekte, güvencesi olmayan zayıf bir karakter daha aşağıda gösterilir. Yükseltilerin en çok olanak

tanyanı merdivendir. Bazen merdiven değil de, çeşitli yükseklikte «podyum»lar kullanılarak istenilen ton ve renk elde edilir. Merdivenin yararlı ve anlamlı bir biçimde kullanıldığı bir uygulamayı 1959/1960 döneminde Takis Mouzenidis'in sahneye koyduğu Sofokles'in *Kral Oidipus*'unda izledim. Burada Oidipus'un merdivenin çeşitli basamaklarında duruşu onun alnyazısına ve oyunun gelişimine koşul olarak kullanılmıştı. Uygulamada tam seyircinin karşısına gelen on onbeş geniş basamak vardı. Oyunun başında, Oidipus'u bu merdivenlerin en tepesinde gördük; halkını selamlıyor ve Tebai'nin başına gelenleri sona erdirmek için kötülüğü bulup ortaya çıkartacağını söylüyordu. Burada Oidipus yüce, erişilmez ve kendine güvenen bir kraldır. Ancak o, giderek kötülüğün kendinden geldiğini bulmaya başlar-ken, onun bu merdivenleri basamak basamak indiğini izliyorduk; hatta Terasias'ın ona kötülüğün onda olduğunu söylediği sahnede alt basamaklarda duruyordu. Oidipus'un önündeki engeller görünüşte oradan kalktığı noktalarda onu bir iki basamak daha yüksekte görüyorduk. Ama oyunun sonunda, onun trajik düşüşü geldiğinde, Oidipus artık merdivenlerde değil, oyunun başında halkın durduğu merdivenin altındaydı; kör gözleriyle diz çökmüştü, çocuklarını kucaklıyordu.

Görüldüğü gibi, deneyimli bir yönetmen, algısal değerleri ortaya çıkarmada sahnenin çeşitli bölgelerini, düzeylerini ve sahne üzerindeki yükseltileri oyunun anlamını sağlayacak biçimde yararçı yolda kullanır. Yönetmenliğe yeni başlayanlar için bu konuda dikkat edilecek bir nokta, algısal değerleri ortaya çıkarırken zorlamalara gitmemeleridir; çünkü algısal değerlerin başarılı bir yolda ortaya çıkarılması, bunların ancak inandırıcı olmaları durumunda gerçekleştirilebilir.

Görsel Yorum Çalışmalarında Aşamalar :

Yönetmenin teknik çalışmalarını yaratıcı düşünceleriyle kaynaştırması işi herkese göre değişir. Deneyimli, usta yönetmen bu iki şeyi birarada yürütecek yetiye sahiptir.

Ancak bu işe henüz yeni başlamış olanlar bunları ayrı ayrı çalışıp sonra teknik ve yaratıcı olanı birleştirme yoluna giderler; kanımca başlangıçta olanlar için doğrusu da budur. Teknik çalışmalarla yaratıcı çalışmalarını ayrı ayrı yürütecek olan genç yönetmen adayları için çalışma aşamalarını şöyle saptayabiliriz :

1 — Önce eldeki sahnenin NE OLDUĞU incelenmelidir. Bu sahne neyi getirmektedir. Kavga mı, çatışma mı, sevgi mi, bağışlama mı, saldırı mı, kuşku mu?

2 — Sahnenin ne olduğunu saptadıktan sonra, o sahnenin ALGISAL DEĞERLERİ ortaya çıkarılmalıdır. Bu aşamada NASIL? sorusu sorulmalıdır: Nasıl bir kavga, nasıl bir çatışma, nasıl bir sevgi, vb?

3 — Algısal değerın çizgi, biçim, renk ve yığın olarak açıklanması: Bu açıklamada NE GEREKİYOR? sorusu önem kazanır. Saptanan algısal değer için çizgi, renk, biçim ve yığın açısından ne gerekiyor?

4 — Durumların, karakterlerin ve yörenin açıklaması yapılmalıdır :

- a) Durumu yaratan güçler nedir?
- b) Karakterlerin toplumsal durumları nedir?
- c) Olayın geçtiği yörenin özelliği nedir?
- ç) Hangi mevsim ve günün hangi zamanıdır?

Bu sorunların yanıtları algısal değerleri ortaya koymada önemli katkılar getirecektir.

5 — Bu aşamada karakterlerin kabataslak sahne üzerindeki uygun yerlere konulmaları gelir. Karakterlerin kültürel ve çevresel özellikleri açısından duygularını açıklamadaki EĞİLİMLERİ VE TAVIRLARI üzerinde durulur.

6 — Vurgulanacak karakteri ya da nesnelere saptayacak TASARIM çalışmasının yapılması: Bu aşamada, karakterleri daha kesin çizgilerle ortaya çıkarabilmek için tasarımın öğeleri uygulanır. Vurgular, sağlamlaştırma, sıralama ve dengeleme tamamlanır. Böylece kavramsal çalışma teknik çalışmayla birleştirilir.

7 — Son aşamada her oyuncunun tavrını teker teker saptamak gerekir. Bu aşamada oyuncuların yönetmene yar-

dımları olmalıdır. Yönetmen, eğer oyuncularına güveniyorsa onları ilk başta özgür bırakmalı, yanlış bir yöne gidiyorsa işe karışmalıdır. Ancak amatör çalışmalarda bu tek tek tavır çalışmasında en çok yorulan yönetmen olur. Böyle bir çalışma belki de yönetmenin işi yönünden en yorucu ve ağır evresidir. Ama oyunculuk eğitiminden geçmiş sanatçılarla normal koşullar içinde çalışıyorsa deneyimi olan ve işini seven oyuncu bu tavır çalışmasının önemli bölümünü kendi başına gerçekleştirir; yönetmenin buna katkısı ayrıntılardadır.

Oyuncular tavırlarını teker teker doğru olarak bulduktan sonra, oyuncular arasındaki ilişkiler de yavaş yavaş göze görünmeye başlayacaktır. Bunun nedeni, oyuncuların saptadıkları tavırları içinde, oynadıkları karakterlere uygun duygusal ilişkileri biçimlendirmeye başlamalarıdır. Bu ilişkiler ortaya çıkınca sahne üzerindeki aksiyon da yerine oturacaktır.

Dikkat edilirse görsel yorum çalışmasındaki aşamalar genelden başlar ve özele doğru giderek tamamlanır. Önce genel durumları söz konusu ederiz, giderek oyuncunun tek tek çalışmasına yöneliriz.

Bu konuda dikkat edilecek birkaç noktaya da değinelim. Vurgulanan kişiler kendi özelliklerine ve içinde buldukları duruma göre, algısal değer açısından en uygun yerlere yerleştirilmelidir. Sahne ortası her sahnede vurgu için kullanılmamalı, çeşitlilik sağlanmalıdır. Bir de Estetik Denge, Fiziksel Denge'den daha sık kullanılmalıdır; çünkü Fiziksel Denge çok kullanılırsa, uygulama, istenmeyen bir tekdüzeliğin içine düşebilir.

HAREKET YAPIMI

Görsel yorum, sahne üzerinde gereken resmin ortaya çıkarılmasıysa, *Hareket Yapımı* da bu resmin hareketlendirilmesidir. Bir başka deyişle görsel yorum fotoğrafın dural görünüşünü, hareket yapımı sinema filminin devin gen gelişimini getirir. Biz Tasarım ve Görsel Yorum'dan

tiyatro sahnesinde resim yapma tekniğini ve yorumunu öğrenirken, Hareket Yapımı'ndan da temeli dansa dayanan hareketlerin niteliklerini öğreniriz. Hareketin de teknik ölçüleri ve algısal değerleri vardır. Bunların bir bölümünü oyun yazarı metninde verir; örneğin, giriş ve çıkışları yazarak bazı hareketleri belirler. Ancak hareketin tamamlanması ve ayrıntıların getirilmesi yönetmenin işidir. Yönetmen, karakterlerin değerlendirilmesinde, vurguda, çeşitlemede ve algısal değerleri ortaya çıkartmada gerekli olan hareketleri saptar.

Harekette Değerler :

Daha önce, kısaca, hareketteki değerler üzerinde durmuştuk (bkz. V. Bölüm: «Hareket» ve «Hareketler Yoluyla Yorum»). Bu konuyu burada biraz daha açmak istiyoruz. Daha doğrusu bu konuyu bir de yönetmen açısından ele almak istiyoruz. Tüm hareketlerin güçlü ve zayıf olmak üzere ikiye ayrıldığından söz etmiştik; ancak bu, hareketlerin doğru ya da yanlış olduğunu gösteren bölümlene değildir. Bunlar hareketin değerlendirilmesinde söz konusu edilir ve sahne üzerindeki hareketler için, her ikisi de önemlidir. Oyun düzeni içinde, oyuncular bazen zayıf, bazen güçlü görünüşler içinde gözüktüğü gibi, hareketlerinde de gerektiğinde zayıf gerektiğinde güçlü olmaları zorunludur. Zaten güçlü bir hareket elde edebilmek için, bir oyuncunun daha önce zayıf bir harekette bulunmuş olması gerekir.

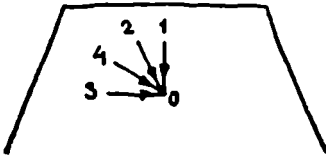
Bir oyuncunun güçlü hareketi seyirciye doğru yaklaşması, zayıf hareketi ise seyirciden uzaklaşmasıdır; ya da bir oyuncunun seyircinin görüşü açısından daha güçlü bir görsel alan kazanması güçlü, daha zayıf bir görsel alana yönelmesi zayıf hareketle sağlanır.

Ancak sahne üzerinde, oyuncunun hareketlerinin güçlü ya da zayıf değerlerde olmasıyla iş bitmez; oyuncunun hareket çizgilerinin ya da sahne üzerinde yönelişlerinin de değerleri vardır. Böylece, oyuncunun sahne üzerinde yaptığı güçlü ve zayıf hareketler de görecelidir. Her şeyden önce oyuncunun hareketteki yönü ile ilk bulunduğu yer bun-

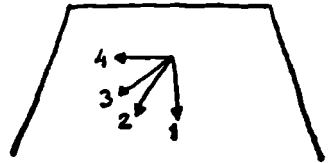
da rol oynar. Buna bir örnek verelim: OA'ya yürüyen oyuncu zayıftan güçlü harekete geçmiş olur, ancak bu oyuncunun geldiği yön bu hareketin güç ölçüsünü gösterir.

Şimdi bu güçlü hareketlerin yönlere göre göreceli durumuna bakalım: Burada birinci ölçüde güçlü hareket YO'dan AO'ya yapılan harekettir; ikinci ölçüde olanı YSğ (ya da YS) dan AO'ya yapılanı, üçüncü ölçüdeki ASğ (ya da AS) dan AO'ya ve dördüncü ölçüdeki de OSğ (ya da OS) dan AO'ya olanıdır (bkz. örnek 71).

Güçlü hareketlerin göreceli olmaları açısından YO'dan sahnenin aşağı bölgesine olan hareketlerde de güçlülük ölçüsü değişir. Bu durumda, birinci ölçüdeki güçlü hareket AO'ya olanıdır. İkincisi ASğ (ya da AS) a; üçüncüsü OSğ (ya da OS) a, dördüncüsü de YO'dan YSğ (ya da YS) a olanıdır (bkz. örnek 72).



Örnek 71 : AO'ya yapılan güçlü hareketlerin göreceli ölçüleri



Örnek 72 : YO'dan aşağı bölgeye yapılan güçlü hareketlerin göreceli ölçüleri.

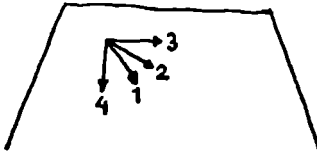
YSğ ya da YS'dan sahne aşağısına ya da ortasına yapılan güçlü hareketlerde birinci ölçüde güçlü olanı AO'ya yapılanıdır. İkinci ölçüdeki O'ya, üçüncü ölçüdeki YO'ya ve dördüncü ölçüdeki hareket ise ASğ (ya da AS) yapılan harekettir (bkz. örnek 73).

Zayıf hareketlere gelince: Bunlar güçlü hareketleri anlamlandırma yönünden büyük önem taşırlar. Ayrıca, bir oyuncunun vurgulanmasında rol oynarlar; şöyle ki, sahne üzerindeki varlığıyla, konuşmasının bir yerinde birdenbire önem kazanması gereken bir karakterin o noktada vurgulanabilmesi için, o noktaya gelinceye kadar zayıf görünüşte ve harekette bulunması gerekir. O noktaya gelince de güç-

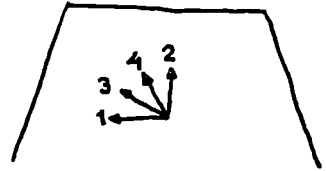
lü hareketle öndüzeğe çıkınca seyirci gözünde vurgulanmış olur.

Ülkemizde bazı «yıldız» oyuncular, hep öndüzeğe görünmek istedikleri için kendi yönettikleri oyunlarda çoğu kez zayıf hareketlerin vurgulayıcı ve açıklayıcı niteliğini yok sayarlar. Bunun için de, hep gözönünde, hep güçlü görünüşte seyirci önündedirler. Bu durum, oyunun anlamı yönünden olduğu oranda, oyunculuk açısından da büyük sıkıntılar getirir. «Yıldız» oyuncu çoğu kez öndüzeğe görüldüğü için, başkalarının konuşması ve genel oyun sırası içinde bile birşeyler yapmak zorunda hisseder kendini, başlar birtakım, oyunla ilgisi olmayan, tutarsız hareketler yapmaya... Böylece, rol çalmaya başlar. Öbür yandan, sahnenin ayrıntıları, vurgu yerleri, çeşitlemeleri ve renkleri de yok olur.

Aşağıdaki örnekte görüldüğü gibi, AO'dan sahne yukarısına yapılan hareketlerde yön olarak birinci ölçüde zayıf olanı «4» numara ile gösterilmiş olanı YSğ (ya da YS)'a olan harekettir. İkinci ölçüde zayıf olanı (OSğ'ya da OS)'a, üçüncüsü YO'ya ve dördüncü ölçüde zayıf olanı ASğ (ya da AS)'a yapılanıdır (bkz. örnek 74).



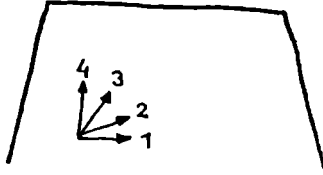
Örnek 73 : YSğ ya da YS'dan sahne aşağısına ve ortasına yapılan güçlü hareketlerin göreceli durumu.



Örnek 74 : AO'dan sahne yukarısına yapılan zayıf hareketlerin göreceli durumu.

Sahne yanlarından sahne ortasına doğru yapılan zayıf hareketlerde de görecelik şöyledir: Birinci ölçüde zayıf hareket seyirciye 90 derecelik bir açıyla YSğ (ya da YS)a yapılanıdır (örnekte 4 numara). İkincisi YO'ya, üçüncüsü O'

ya ve dördüncüsü de AO'ya yapılan hareketlerdir (bkz. örnek 75).



Örnek 75 : Sahne yanlarından ortasına doğru yapılan zayıf hareketlerin göreceli durumu.

Daha yüksek bir düzeye yapılan hareket, sözgelimi bir yükseltiye çıkmak güçlü bir hareketi getirir. Bunun için genellikle, merdiven güçlü hareketleri sağlayan önemli bir yerdir. Üstelik, merdiven sahnenin yukarısında olduğu için oyuncu merdivene giderken zayıf harekete girer, merdivene çıkarken zayıftan güçlüye geçer. Bazı oyunlarda merdiven ya da geniş basamaklar yönetmen için hem oyunun anlamı hem de hareket yapımı açısından çok yararlı bir yer olarak kabul edilir.

Uzun bir yürüyüş, özellikle çıkışa doğru olanı, hareketi iyice zayıflatır. Bu yönden eğer güçlü bir çıkış isteniyorsa, bunu en kısa yoldan yapmak gerekir. Akıllı bir yönetmen az sonra dışarı çıkaracağı figürü çıkacağı yere doğru daha önceden ve inandırıcı bir biçimde kaydırır. Uzun bir yürüyüşün zayıflatıcı görünüşü belli ve uygun olduğu takdirde oyuncuyu daha hızlı yürüterek azaltılabilir.

Çıkışlar çoğu kez girişlerden daha önemli ve zor olduğu için dekor planı yapılırken yönetmen çıkışları daha önce saptamalıdır. Hele tek kapı olan dekorlarda çıkışın ve girişin yeri en doğru biçimde düşünülmelidir.

Hareket - Konuşma İlişkisi :

Doğal olarak, hareket yapımı oyun yazarlarının metnine uygun olarak ele alınır. Bunun için, salt hareketin değerleri üzerinde durduktan sonra şimdi sıra bu değerlerin

konuşma örgüsüyle olan ilişkisine geldi. Hareket, özel bir anlamı olmadığı yerlerde, doğrudan konuşmaya bağlanarak sağlanmalıdır.

Nasıl güçlü hareketler, zayıf hareketlerden önemli değilse, konuşmanın güçlü bölümleri de zayıf bölümlerinden daha önemli değildir. Konuşma, güçlü ve zayıf bölümleriyle oyunun tüm anlamını ortaya çıkarır ve konuşmaların tümünde hareketin çekirdeği vardır. Ancak bir konuşma, yönetmen tarafından saptanan hareketler ile zayıf ya da güçlü duruma getirilebilir. Öyleyse, konuşmanın hareketler içinde değerlendirilmesi oyunun tümüyle ilgili dramatik anlama göre yapılır. Konuşma örgüsü içindeki tümcelerin dramatik anlamını sezinlemek yönetmen açısından önem taşır. Öyleyse, ilkeleri şöyle özetleyelim :

1 — Tam olarak *olumlu ve güçlü replik* yalnızca güçlü hareketle kullanılmalıdır. Bir buyruğu, kararı, iyimserliği, tehdidi, meydan okumayı ve benzerlerini getiren replikler böyleleridir.

2 — Replik *olumsuz ve zayıfsa* yalnızca zayıf hareketle kullanılmalıdır. Kuşkuyu, yenilgiyi, korkuyu, anıyı, umutsuzluğu, huzursuzluğu ve benzerlerini getiren tümceler zayıf hareketler gerektirir.

3 — *Bir bölümü güçlü, bir bölümü de zayıf* olan repliklerde güçlü ve zayıf hareketleri bölümlere bağlı olarak saptamak gerekir.

Güçlü hareketin olumlu replikte ve zayıf hareketin olumsuz replikte kullanılması ilkesinin komedyada ayrıcalığı vardır. Güldürü ögesini vurgulamak için güçlü bir söz zayıf bir hareketle ya da zayıf bir söz güçlü bir hareketle desteklenir. Buna bir örnek, «Senin gözünü patlatırım,» diye tehdit savuran birinin ileriye doğru atılacağına, geri gitmesidir.

4 — Çoğu kez bir repliğin doğru yorumunun altını çizmek için, o repliği, kapsamı içindeki hareketle değerlendirmek gerekebilir. Böyle bir replik kapsamı içindeki harekette göre olumlu ya da olumsuz duruma getirebilir. Bir örnek verelim: «Bana korkak dediler,» sözünü güçlü ve olumlu bir

hareketle verdiğimiz taktirde bu o kişinin korkaklığı kabul etmediğini gösterir; hatta güçlü hareketle bu sözün söylenmesine «Onlara korkak olmadığımı göstereceğim,» anlamı da girmiş olur. Oysa aynı repliği zayıf ve olumsuz bir hareketle verdiğimiz taktirde, o kişinin bunu kabullendiği gösterilmiş olur: Bu zayıf harekette, «Evet, korkağım, ama ne yapabilirim,» çaresizliği ya da yenilgisi vardır. Ancak bu durumda, oyun hangisini gerektiriyorsa o hareketi kullanmak zorunludur.

5 — Bir de tersinlemeyi getiren replikler vardır. Tersinleme'olumsuz anlamı getiren olumlu bir repliktir ve oyundaki duruma göre ya güçlü ya da zayıf hareketi gerektirir. Tersinlemenin ortaya çıkmasında karakterin ilişkide bulunduğu öteki karakterin tepkisi de önemlidir.

Hareketle konuşma arasında *üç çeşit zaman ilişkisi* vardır :

A) *Çoğu kez gerekli olan hareketin konuşma ile aynı anda yapılması*: Özel bir vurgu gerektirmeyen repliklerin hareketi aynı anda yapılır. Bir şeylerin açıklandığı ya da anlatıldığı repliklerde de hareket aynı anda olmalıdır.

B) *Replikten önce yapılan hareket*: Bu durumda hareketten sonra söylenen söz vurgulanmış olur. Replikten önce yapılan bir hareket dikkat çeker ve bu dikkat böylece konuşmaya aktarılır. Tiyatro seyircisi için hareket sözden daha çok öncelik taşıdığı için, başka deyişle seyircinin gözleri kulaklarından daha çok dikkat gerektiğinden bir oyuncunun konuşmadan önce yaptığı hareket dikkati artırır.

C) *Hareketin replikten sonra yapılması*: Konuşmadan sonra yapılan hareket o hareketi vurgular. Bu kez replik, harekete dikkati çeker. Bu durumda da kural olarak hareket gücü olmalıdır; çünkü hareket zayıf olduğu takdirde replik vurgulanmış olur.

Vurgulamada çeşitli hareket yolları vardır: 1 — Replikten ya da vurgulanması gereken bir sözcükten önce bir hareket durağı verilirse; 2 — Oyuncu sahnenin daha güçlü bir yerine gelip de daha güçlü bir görünüş alırsa; 3 — Replikte ses tonu açısından karşıtlıklar kurulursa (bu karşıtlıklar

fısıltıdan bağırmaya dek oranlanabilir); 4 — Ses uzamı yükseltip alçaltılarak konuşulursa; 5 — Önemli sözcükler kesik kesik söylenirse; 6 — Repliğin hızı geciktirilerek konuşulursa vurgu sağlanmış olur.

Eğer replik vurgulanacaksa, replikten önce yapılan hareketin güçlü olması gerekir; ancak replikten önceki hareket vurgulanırsa, o zaman bu repliğin zayıf olması doğru olur. Sözelimi, sahnenin yukarısına doğru gidip sonra dönerek konuşan kişinin repliği vurgulanmış olur.

Amatör oyuncunun çoğu kez gereksiz hareketler yapma eğilimi vardır. Konuşma - hareket ilişkisinde tasarımın, görsel yorumun ve giderek oyunun tüm anlamının yıkılması için gereksiz hareketlerden arınmak zorunludur. Hareket, önceden de belirttiğimiz gibi, seyircinin dikkatini çektiğinden, konuşmaları destekler nitelikte olmalıdır. Hareketler de konuşmalarla desteklenmelidir elbette. Dikkatin yanlış olarak çekilmesinde, birtakım eşyalarının yanlış kullanılması da rol oynar. Oyuncuya tavır yönünden verilmiş olan bir yelpazenin yanlış kullanılması yalnızca o oyuncuyu değil, tüm sahneyi başarısız kılar. Bunun gibi, oyuncunun mendil, baston, şemsiye gibi şeylerle sık sık oynaması dikkati dağıtan, konuşmaların anlamını yok eden bir görünümü ortaya çıkarır. Yönetmen, oyuncunun eşyayla oynamasını özellikle isteyebilir de; ancak bu durumda bile bu eşyaların gerektiği zaman ve gereken ölçüden kullanılması zorunludur.

Hareketin dikkati çekme gücünden dolayı, tiyatrodaki oyuncunun kendi repliğinde hareket etmesi ilkesi kabul edilmiştir. Başkasının repliğinde hareket etme durumu, ancak konuşan oyun kişinin ikinci derecede bir rolde olmasıyla ve «iyi günler», «teşekkür ederim», gibi günlük kalıplarla konuşması sırasında olabilir.

Girişlerde Hareket: Başka türlü gerekmiyorsa, girerken konuşmak doğrudur. Girdikten biraz sonra konuşmak hem oyunun akışında bir boşluk yaratır, hem de seyircinin dikkatini dağıtır. Eğer mutlaka oyuncunun girişinden sonra konuşmanın yapılması gerekiyorsa, o zaman oyuncuyu

girdiği yerde biraz tutmak doğru olur. Oyuncu, repliğin ikinci kesimini biraz öne yürüyerek tamamlayabilir. Ancak genelde, oyuncu repliğini girerken söyler. Bazı durumlarda olduğu gibi, eğer giren değil de, sahnede bulunanın repliği varsa, içeriye giren oyuncu dikkati fazla çekmeden uygun olan yere yürür.

Çıkışlarda Hareket : Oyuncunun son repliğini çıkacağı yere yakın söylemesi yerinde olur. Çoğu kez, son replik iki kesime ayrılır; oyuncu sözlerinin ilk bölümünü bulunduğu yerden söyler, sonra kapıya doğru yürür, kapının önüne gelince arkasını döner ve repliğinin kalan kesimini orada söyler. Bu dönüş güçlü bir hareket olduğundan ve oyuncu kapı ile çerçeveslendiğinden repliğinin bu kesimi de vurgulanmış olur. Eğer çıkıştan önceki replikte böyle bir vurgulama gerekmiyorsa, o zaman daha önce, oyuncuyu, çıkacağı yere yakın bir alana yürütmüş olmak gerekir. Önceden de söylediğimiz gibi, çıkışlar ne kadar kestirmeden olursa o kadar iyidir.

Konuşan ve Dinleyen Oyuncular : Bir oyuncu konuşurken başka bir oyuncunun yanından geçecekse, bu onu dinleyenin önünden yapılır. Oyuncu, konuşurken, onu dinleyenin arkasından geçerse, doğal olarak dikkati kendi üzerinden ötekine geçirmiş olur. Bazı durumlarda konuşan oyuncu repliğini bitirdikten sonra dinleyenin arkasından geçerek gerektiği gibi dikkati ötekinin üzerine yöneltmiş olur. Ama dikkatin yine kendi üzerinde sürdürülmesi isteniyorsa, mutlaka dinleyenin önünden geçmesi zorunludur. Hizmetçiler, uşaklar gibi kısa rolleri olan oyuncular doğal olarak sahne yukarisından, yani geri düzeyden sahneyi geçerler.

Gezinmeler : Hareket - konuşma ilişkisinde en zor olanı gezinmelerdir. Kötü düzenlenmiş, iyi tasarlanmamış bir gezinme seyircinin dikkatini hemen dağıtır; çünkü seyirci, bir noktaya yönelen oyuncunun bundan sonra nereye gideceğine baktığından, konuşmaları kaçırmaya başlar. Üstelik, iyi tasarlanmadığı takdirde, gezinmeler seyirciyi yorar. Gezinme, bazen konuşan, bazen de dinleyen tarafından yapılabilir. *Eğer konuşan geziniyorsa o zaman bu gezinme rep-*

likte vurgulanacak yerlere göre ayarlanmalıdır. Konuşmacı güçlü sözleri güçlü harekete girerek desteklemelidir. *Eğer dinleyen geziniyorsa, o zaman konuşanın sözlerini destekleyen durakları, zayıf ve güçlü hareket çizgisini sağlamak gerekir.*

Gezinmeyen oyuncu sahnenin aşağı düzeyinde ve gezinen oyuncudan olabildiği kadar uzakta olmalıdır. Gezinen oyuncudan olabildiği kadar uzakta olmalıdır. Gezinen oyuncu ise sahnenin görsel açıdan daha zayıf bir alanı içine yerleştirilmelidir. Bu oyuncu sahne ortasından, çaprazlamasına, yerinde duran oyuncunun tam karşısındaki sahne aşağısına doğru gezinebilir. Duran oyuncu konuşuyorsa, sözlerini, gezinen oyuncu zayıf harekete ya da zayıf gövde görünüşüne girdiğinde söyler. Vurguyu kendine çekebilmek için yerinde duran oyuncu, repliklerden önce ya da sonra gövde görünüşünde bir değişiklik yapmalı ya da çok az hareket etmelidir. Duran oyuncunun özellikle önemli olan vurgulanacak sözleri sırasında gezinen oyuncu, durur ve onu dinler.

Öbür yanda, gezinen oyuncu konuşuyorsa, repliklerinin vurgulanacak yerlerinde hareketini durdurur ve sonra gezinmesini biraz daha hızlandırır; ya da vurguyu gezinerek verecekse, gezinmesini sahne aşağısına doğru sürdürür. Başka bir vurgulamayı sahne yukarısına yürüdükten sonra, vurgulayacağı yere geldiğinde geriye dönerek (yani seyirciye tam cephe vererek) yapabilir. Gezinen oyuncu repliklerindeki vurguları çeşitli biçimlerde getirmek zorundadır. Yoksa vurguyu aynı biçimde getirirse, bundan tekdüzelik gelir ve seyircinin dikkati dağılır. Gezinmede bir önemli nokta daha: Durumun gerektiğine göre gezinen hızını yavaş yavaş azaltabilir de çoğaltabilir de; eğer sahnede bir gerilim varsa hız çoğaltılır, rahatlama varsa hız azaltılır.

Gezinme, çoğu kez, varsayımsal bir üçgenin kenarları üzerinde yapılır; ancak bu üçgenin biçimi her turda değişmelidir. Gezinen oyuncu hep aynı üçgen çizgileri üzerinde tur atarsa bu da seyirciyi yoran bir tekdüzelik getirir; bunun önüne geçmek için gezinmenin üçgenini repliklere gö-

re deđiřtirmek iyi olur. Bunu da abartmamak gerekir. Gezinme üçgeninin biçimini akıl karıřtıracak yolda deđiřtirmek de seyirci aısından aynı ölçüde sakıncalıdır. Gezinmenin tam ölçüsünü oyuncu yönetmenin yardımıyla da bulabilir.

Hareketin Algısal Etkisi :

Hareket düzeninin ve tek tek hareketlerin seyirci aısından çeřitli algısal etkileri vardır. Hareketler çeřitli düzenler içinde ÇİZGİ, BİÇİM, YİĞİN aısından seyirci aısından algısal etkiyi getirir.

Hareket yapımının kapsamına giren çizgi düzenini yatay, dikey ve çapraz olarak bölümleyebiliriz; bunlar da düz, kavisli ve kesintili olmak üzere hazırlanırlar. Her birinin algısal etkisi ötekinden deđiřiktir. Tasarım konusunu ele alırken yatay ve çapraz çizgi estetiğinden söz etmiřtik. Dikey çizgi, sahne üzerinde yalnızca çeřitli yükseltilelerle olur; bir merdivenin çıkılıřı dikey çizgi hareketidir ya da sahne zemininden bir yükseltiye çıkma yine dikey hareketi getirir. Bunun tersi, merdivenden ya da yükseltiden inme yine dikey hareketi sađlar. Dikey çizgi üzerinde daha yükseđe çıkma güçlü hareketi, inme ise zayıf hareketi ortaya çıkarır. Bunun için, daha yükseđe çıkma başarı, zafer, umut, sevinç ve benzeri duyguları sađlarken, daha alt aşamaya inme, yenilgi, umutsuzluk, utanç, karamsarlık, başarısızlık ve benzeri duyguları getirir.

Öbür yanda Düz Hareket kesinliđi, Kavisli Hareket yumuřaklıđı ve Kesintili Hareket de düşündürücülüđu, duraksamayı algısal etkiler olarak sađlar.

Hareketi biçim olarak Sınırlı ve Sınırsız olmak üzere ikiye ayırırız. Hareket bazen sahnenin tüm alanlarına yayılmış, bazen de tek bir alan içinde sınırlandırılmış olabilir. Sınırlı Hareket, belli alan ya da alanlar içine sığdırılmış hareket biçimidir; Sınırsız Hareket ise sahnenin tüm alanlarına yayılmış hareket düzenini kapsar. Bunlara birer örnek verelim: Sınırlı hareket gerektiren bir oyun Oktay Rıfat'ın *Yağmur Sıkıntısı*, Sınırsız Hareket gerektiren bir oyun ise Ser-

met Çağan'ın *Ayak-Bacak Fabrikası*'dır. Yağmur Sıkıntısı'nda sahneler tek tek alanlarda ya da düzeylerde ele alınır, oysa *Ayak-Bacak Fabrikası*'nda hareket tüm sahneye yayılmış durumdadır; oyun kişilerinin hareketleri çeşitli yönlere doğru yayılmış bir düzen içindedir.

Yığınla elde edilen algısal etki : Yığın açısından algısal etki, tasarım içinde kullanılan figürlerin sayısına, yığının kapsamı içindeki öbekler arasındaki boşluklara ve gruplardaki figürlerin gövde görünüşlerine göre değişir. Çok sayıda figürle kurulmuş bir yığın, sahne üzerinde tek bir yöne doğru yürürse kararlılık ve bilinçlilik duygusunu sağlar, aynı yığın içindeki öbekler ya da kişiler değişik yönlere doğru dağılırsa bu da dirliksizlik, kararsızlık ya da karmaşa gibi duyguları getirir.

Hareketin anlam açısından değerlendirmesi: Bu değerlendirmeye algısal etki yönünden hareketin:

- 1 — Niceliği,
- 2 — Gücü,
- 3 — Uzunluğu,
- 4 — Yönü,
- 5 — Yoğunluğu,
- 6 — Tartımını girer.

Hareketin *niceliği*'ni ele alırken bu hareketin sürekli mi yoksa kesintili mi olduğuna bakarız. Melodram, kalın çizgili güldürü ve çoğu propaganda oyunları, sürekli heyecan, tipler ya da düz karakterler, düz ve ayrıntısız konuşmalar gerektiğinden sürekli hareket gerektirirler. Ama ayrıntılı karakterler, düşünceler, özel kişisel ilişkiler, yoğun duygular ile beslenen oyunlarda hareket kesintilidir. Onun için hareketin niceliği bize hemen yapıtın türünü açıklayabilir.

Hareketin *gücü* konusunda gövde ve sahne hareketlerinin değerlendirilmesine başvururuz. Bir uygulamanın tümü içinde güçlü ya da zayıf hareketlerden hangisinin daha ağır bastığını anlayabilmemiz için oyunun türüne, durumların yapısına, karakterlere ve oyundaki atmosfere bakarız. Olumsuzun ağır bastığı oyunlarda zayıf hareketlerin,

olumlunun vurguladığı oyunlarda güçlü hareketin tutarı daha çoktur.

Hareketin *uzunluğunu* yine oyuna bakarak saptarız. Uzun hareketler durgunluğu, gereksizliği, düşünceyi, dalgınlığı, duygusal yorgunluğun yokluğunu gösterirken, kısa hareketler coşkuyu, sertliği, açık gözlülüğü, sinirliliği, mutluluğu, atılğanlığı verir. Uzun hareketler yumuşak, kısa hareketler sert ve keskindir.

Hareketlerin *yönü* üzerinde V. Bölüm'de durmuştuk.

Hareketin *yoğunluğu*, sahnenin duygusal kapsamı ve karakterin duygusal durumu ile orantılıdır. Güçlü bir duygu, seste olduğu gibi, harekette yoğunluk ile verilir. Güçlü bir duygusal durumu içinde olan bir oyun kişinin hafif ve etkisiz hareketler yapması inandırıcı değildir. Bu biçimde bir hareket yapımı ancak bir güldürüde gerekebilir.

Hareketin *tartımı*, başlıbaşına bir bölümü gerektirecek nitelikte olduğundan, bu konuyu bundan sonraki bölümde ele alalım.

HIZ, TARTIM VE ZAMANLAMA

Hız ve Tartımın Özellikleri :

Yaşamın her anında bir hız (tempo) ve bir tartım (ritim) vardır. Tempo, hızlılığı ya da yavaşlığı gösteren bir ölçü, tartım ise sürekliliği ve düzeni belirleyen bir ölçüdür. Her hareket, her olay, her eylem hız ile tartıma bağlıdır. Sözelimi, her gün işe değişik bir hız - tartım ile gider, o işten değişik bir hız-tartım ile döneriz. Güzel bir müzik yapısını dinlememiz ile bir cankurtaran arabasının canavar düdüğünü işitemiz arasında birbirinden çok ayrı bir hız-tartım ölçüsü oluşur. Güzel bir manzaraya bakmamızdaki hız - tartım bir trafik kazasını görmemizdeki hız-tartımdan çok değişiktir.

Fizyolojik kurallara göre, sahne üzerinde doğru hız-tartım ölçüsü dikkati arttırmakta ve seyircinin dikkatini başka yana çekilmesine engel olmaktadır. Bu ölçü aynı zamanda oyunculukta mantık zincirini kurmakta önemli rol oynar.

Oyuncu, hız ve tartımını, verilen çevreye göre ölçüye almalıdır. Sözelimi, enerji gerektiği yerde, oyuncu, miskin bir biçimde hareket edemez. Hız ve tartım yanlışsa, mantıklı olan hareket inandırıcılığını yitirir. Bir rol içinde saptanmış çatışmalar tartımsal dokuyu etkiler; çatışma nesnelere değıştikçe tartımsal doku da değışir. Hız ve tartım iç ilişkilerin derecesini yansıttığı gibi, bir aksiyonu sonuçlandırmada önemli olan fiziksel hazırlığa da bağlıdır.

Her insanda kendine özgü bir tartım vardır. Bunun için her oyuncu canlandıracağı karakteri ortaya doğru bir biçimde çıkarabilmek için kendi tartımını kendi bulmalıdır. Doğru tartımı bulduğu anda da kendini rolün içinde rahatlamış hissedecektir. Doğru bir hız ve tartım oyuncunun hareketlerini inandırıcı yaptığı gibi, onun duygusal kaynaklarını da harekete geçirir.

Bir oyuncu için doğru tartımı bulması ne denli önemliyse, bir yönetmenin de uygulamanın tümü için gerekli olan doğru tartımı sağlaması o denli önemlidir.

Hız konusunda, bir de *zamanlama* ilişkisi üzerinde durmak doğru olur. Uygulamanın tüm alanlarında ve ayrıntılarında doğru ve iyi bir zamanlama olmalıdır. Buna en yakın örnek, mekanik sahne etmenlerinin bile doğru bir zamanlama ile kullanılmasıdır. Sözelimi oyuncu sahneye girdiği anda, ışık denetim masasının başında bulunan görevli daha önceden saptanmış parlaklık derecesi ile ışığı tam zamanında oyuncunun üzerine vermelidir. (Bugün büyük tiyatrolarda — örneğin İstanbul'daki Atatürk Kültür Merkezi'nde — ışık konusundaki zamanlama bilgisayar tarafından denetlenmektedir. Bu durumda da oyuncunun oyununu saniyesi saniyesine doğru bir biçimde oynaması, tam zamanında sahneye girmesi ve çıkması gerekmektedir).

Ancak zamanlamanın asıl önemli yanı oyuncunun sanatında varolur. Oyuncunun hareketleri ve en ayrıntılı mimliği bile zaman ölçüsü içinde saptanmalıdır. Oyuncunun başka oyuncularla olan ilişkisinde yalnızca *nasıl* tepki gösterdiği değil, *ne zaman* tepki gösterdiği de önemlidir. Bunların tümü zamanlama dediğimiz gerekli olan zaman ölçü-

sü içinde düzenlenir. Hele komedyalarda, oyuncunun tepkileri doğru anda gelmediği takdirde, o durumun gülünçlüğü sıfıra iner. Bazı kimselerin komedyaya oyunculuğunun daha zor olduğunu söylemeleri biraz da bundandır.

Tartımın Duygusal Sonuçları :

Tartım, izlenimleri ve duyguları göstermede en önemli öğedir. Bunun için tartımsal doku, karakterler yoluyla oyunun anlamını çıkarmada kesin değerler taşır. Tartımsal dokuyu ortaya çıkaran vuruşlar, müzik alanındaki metrik biçimin ve şiirin görevlerini yapar. Karakterlerin ruh durumlarını ve iç yönelimlerini saptamada, bir tartım içindeki vuruşların yeri ve sayısı yönetmen için önemlidir.

Vuruşların sıklığı, seyrekliği, yeri ve sayısı duygusal sonuçları çıkarmada yönetmene yardımcı olur. Bugüne değin yapılan deneylerde bazı bulgulara gidilmiştir; bu deneyler normal bir yaşam hızı gözönüne alınarak yapılmıştır. Bu bulgulara göre :

1 — Bir ölçü içinde üç vuruş varsa, duygusal sonuç olarak yumuşaklık, dirlik, dinginlik sağlanmaktadır. Vurgu ilk vuruşa verilirse, resmî ve kesin bir etki, ikincisine verilirse oynak, sevinçli bir hava üçüncüsüne verilirse hafif, iyimser bir yöneliş elde edilmektedir.

2 — Bir ölçüde dört vuruş arka arkaya bulunuyorsa, düzen etkinlik ve ağırlık sağlanmaktadır.

Vurgu ilk vuruşa verildiğinde ağır ve karamsar bir hava, dördüncüsüne verildiğinde, derinlemesine bir izlenim ve sonra da bir hafifleme duygusu sonuç olarak elde edilmektedir.

3 — Öbür yanda, bir ölçü içinde daha çok sayıda vuruş, düzensizliği, dirliksizliği ve hatta sinirliliği getirmektedir.

4 — Vurguyu son vuruşa verdüğümüzde ise, bir ölçü içinde altı vuruşluk bir tartım gösterişi, vurgu beşinciye verildiğinde coşku ve gerilimi getirmektedir.

Genel olarak, bir ölçünün ilk vuruşu üzerine verilen vurgu düzeni, sürekliliğini, bir yönden de ağırlığı sağlamaktadır. Ölçünün öteki vuruşları üzerine konulan vurgu

ise çoğu kez hafifliği, hoşluğu ya da hoş olmayan şeyleri bir de değişimi getirmektedir.

Hızın Duygusal Sonuçları :

Hız da tartıma, tartımın vuruşlarına bağlı olarak gelişir. Bir oyunun gelişimi içinde hız değişebilir; karakterler arasındaki ilişkinin ya da bir karakterin iç yaşamının aldığı durumlara göre yavaşlayıp hızlanabilir. Bu hız değişimleri duygusal sonuçları ortaya çıkarmada yararlı olur.

Tartımın dokusu içinde hız: 1) Kısa vuruşlar ya da duraklarla ilerliyorsa coşku, sevinç kızgınlık, kesinlik, saldırganlık, güç ve benzerleri öğeleri sağlar; 2) Uzun vuruşlar ya da duraklarla geliyorsa cansızlık, gevşeklik, kayıtsızlık, hoşnutsuzluk, gereksizlik, derin düşünce ve benzerleri öğeleri ortaya çıkartmaktadır.

Zamanlamanın genel etkisi yönünden hız: 1) yavaşsa, ağırbaşlılık, gizlilik, yücelik, fantazi, alçakgönüllülük, tembellik ve bunun gibi duyguları göstermekte; 2) Ortaysa (normal bir hareketliliği verdiği için), akılcılığı, denetimi, soğukkanlılığı, ciddiyeti, ölçülülüğü, düzenliliği ve benzeri duyguları sağlamada; 3) Hızlıysa, canlılığı, tasarım gücünü, seviciliği, kızgınlığı, coşkuyu, gerilimi ve bunlara benzer duygusal nitelikleri getirmektedir.

Tartımın Görevleri :

Tartım oyunun kan dolaşımıdır. Oyunun özelliğine göre, bu dolaşım, çeşitlilik kazanır. Tartımı görevlerine kısaca gözatacak olursak, onun kendine özgü değerleri de belirlenmiş olur:

1 — Tartım, her şeyden önce *sahnenin algısal değerlerini ortaya çıkarır.*

2 — Bir oyunun türünü tartım belirginleştirir. Yönetmen, oyunun türünü ve bu türün tartımını saptadıktan sonra doğru tartımsal denetimi de eline geçirir. Burada, çok kullanılan bir örneği ele alalım: *Macbeth*'teki sarhoş kapıcı sahnesi, vuruşları duymayan ya da tartımı dikkate alamayan yönetmenler tarafından çoğu kez bir komedyaya sah-

nesi gibi oynatılır. Oysa bu sahnenin gülünç bir durummuş gibi oynanması, *Macbeth*'in temel tartımının dışındadır; bu da yapıtın duygusal ölçüsünü zedeler *Macbeth*'in yavaş ve uzun vuruşlarla gelişen tartımını, komedyadaki gibi, hızlı ve kısa vuruşlar durumuna getirdiğimiz anda, kapısı sahnesindeki derinlik de yok olur.

3 — Tartım, oyun içindeki *durumların özelliklerini de düzenler*. Görsel yorum konusunda, sevgi, kıskançlık, öç, tartışma, aldatma, ölüm, vb. gibi sahnelerin üzerinde durmuş-tuk. Bunlardan birini içeren her sahnenin oluşumu içinde kendine özgü tartımı buluruz. Ancak iki değişik oyunun sevi sahneleri birbirine bezemediği gibi, her oyunun aynı konuyu işleyen sahneleri de tartımsal doku açısından birbirinin aynı değildir. Tragedya, komedyaya, melodram ve güldürü içi tartımın genel özellikleri olduğu gibi, aynı konuyu işleyen değişik oyunların sahneleri de ayrıntılarda ve vuruşlarda bazı ayrımlar gösterir. Tartım bir oyunun tümü açısından değerlendirilir ve durumların özellikleri de oyunun tümü düşünülerek saptanır.

4 — *Kişileştirmeyi ortaya çıkaran* da tartımdır. Her oyunun kendine özgü hareket ve konuşma düzeni, her karakterin kendine özgü tartımdan var olur. Bu tartım, o karakterin kişiliğinden ve çevresinden doğmuştur. Bu tartımın çeşitli yönelimleri de o karakterin kafa yapısına, içinde bulunduğu duruma ve çevresinin etkilerine göre oluşur.

5 — Tartım belli bir *yerin ve atmosferin anlatımını getirir*. Çeşitli ülkelerin, yörelerin, ırkların ve ulusların kendilerine özgü tartımları vardır. Bu da yönetmenin tavır çalışması için önemlidir. Tavrı getiren fotoğraflar, belgesel filmler, çeşitli ülkelerin insanlarıyla görüşme bu insanların özellikleri üzerinde bilgi verir ve yönetmen doğru tavrı getirecek tartımı denetimi altına alır.

6 — Tartım, *bir sahnedeki değişim noktasını da belirler*. Sahnenin gelişimi içindeki değişim yalnızca dekora bırakılmaz. Dekor yalnızca geri düzeyde yardımcı olur. Sahnenin gelişimindeki değişim gerçek ve inandırıcı bir yolda orta-

ya çıkaran tartımdaki değişimdir. Başka deyişle, seyirci açısından kesin değişim tartım yoluyla sağlanır.

7 — Tartımın en yararlı yanlarından biri de *oyuncuların uyumlu bir takım oyunculuğu ortaya çıkarmalarındaki görevidir*. Geçen yüzyılın tiyatrolarında (bugün tiyatroları gerektiği oranda gelişmemiş ülkelerde izlendiği gibi) takım oyunculuğuna önem verilmezdi. «Yıldız» oyuncular yalnızca kendilerini öndüzeye çıkartmak için birbirleriyle yarış ederlerdi. Böylece, oyunun tartım yoluyla ortaya çıkabilecek kan dolaşımı olmaz, oyunlar anlam ve yorum açısından zayıflardı. Çağdaş tiyatronun en çok üstünde durduğu ise takım oyunculuğudur. Takım oyunculuğunun uyumunu sağlayan yine tartımdır; çünkü böyle bir çalışmada, her oyuncu, oyunun gelişimindeki temel vuruşlara duyarlı olduğu oranda, tartımın özelliğinden ayrılmaya da dikkat eder.

8 — Tartımın bir başka yararı, *seyirciyi bir araya getirdiği gibi, oyunun tüm bölümlerini de birbiri'ne birleştirmesidir*. Seyirci, doğru bir tartımsal doku karşısında aynı tepkiyi gösterir. Eğer tartımın dokusu doğru bir biçimde saptanmamışsa, seyirci arasındaki bu birleşme çoğu kez sağlanamaz. Öbür yanda, bir oyunun sahneleri, hareketleri, konuşmaları, jestleri, giriş ve çıkışları gereken tartımsal doku ile renklendirildiği için, aynı özellik içinde bütünlendirir. Bu ise her sanat yapıtı için gerekli olan uyumu ve birliği sağlar.

Tartımın Uygulanması :

Oyuncular, duyarlı oldukları takdirde, repliklerin ve hareketlerin tartımlarını, kendilerini zorlamadan duyacaklardır. Bu da yönetmene, hem emek hem de zaman açısından çok şey kazandırır. Ancak tartımın oyuncular tarafından kısmen duyulduğu ya da hiç duyulmadığı durumlar da olabilir. Özellikle, amatörler bu tartımı genellikle duymazlar. Amatörler arasında bu tartımı duyanlar ancak doğuştan olağanüstü yeteneği olan kişilerdir.

Tartım, oyuncular tarafından duyulmadığı takdirde, yö-

netmenin tartımı oyunculara göstermesi gerekir. Bu ilk başta çeşitli biçimlerde olabilir; yönetmen tartımı somut bir yolda gösterebilmek için ellerini tartımla çırpıp ya da oyunun tartımsal dokusuna uygun bir müzik parçasını çalarak oyuncularını çalıştırır. Sözgelimi, Çekhov'un *Vişne Bahçesi*'ndeki genel tartımı bulmak için Beethoven'in *Beşinci Senfoni*'sinden yararlanılabilir. Kanımızca, *Vişne Bahçesi*'nin tartımsal dokusunu ortaya çıkaracak temel vuruşları bulabilmede bu senfoninin motif gelişimi üzerinde durmak gerekir. Dört bölümlük *Vişne Bahçesi* ile dört bölümlük *Beşinci Senfoni*'nin çeşitli açılardan getirdiği koşutluk bu oyunun tartımsal dokusunu ortaya çıkartmada doğru bir çalışma olabilir. (Ayrıntılı bil için bkz. Ö.Nutku, *Modern Tiyatro Akımları*, I, 142 - 7).

Tartımı denetlemede dikkat edilecek noktalar şunlardır:

1 — Bir sahnenin gelişimi içinde hız değişse bile tartımsal temel vuruşlar aynı olmalıdır. Zamanlamada ortaya çıkacak değişiklik durumunda bile temel vuruşlar sürdürülmelidir.

2 — Oyuncuların, oynadıkları karakterlerin ve içinde buldukları durumların tartımları kapsamında kalıp kalmadıklarına dikkat edilmelidir.

3 — Konuşma örgüsünün temel vuruşlarının oyunun tartımsal dokusu kapsamı içinde olmasına ve oynayış hızının, repliklerin ve durumların anlamına uygun olup olmadığına dikkat edilmelidir.

4 — Geçişleri, koşutlukları getiren sahnelerdeki tartım gözönünde tutulmalıdır. Hareket ve repliklerin hızı temel vuruşlarla uyum içinde olmalıdır.

5 — Doruk noktayı hazırlayan ve doruk noktadaki hızın oyunun tümündeki tartımsal dokunun kapsamı içinde olduğuna dikkat edilmelidir. Bir de şu akıldan çıkarılmamalıdır: *Duygu düzeyi yoğunlaştıkça tartımın egemenliği artar, düşünce ağır bastıkça tartım daha az hissedilir. Duygusal yoğunluğun artması anından başlayarak tartımın gücü de aynı oranda artar.*

6 — Durakların uzunluğuna dikkat edilmelidir; uzunluk ise tartım yoluyla saptanır.

7 — Giriş ve çıkış anlarındaki duraklar üzerinde durulmalıdır. Çıkışlarda mırıltılar gerekiyorsa bunun tartıma uygun olarak hazırlanması zorunludur.

8 — Sahne üzerinde eşyaların çıkardığı seslerin tartımı da dikkate alınmalıdır. Bir daktilo sesi, sallanan koltuğun sesi, sürekli gürültüler ya da kulisten duyulması gereken sesler tartımsal dokunun kapsamı içinde düşünülmemelidir.

9 — Provalar sırasında, oyundaki seyircileri güldürecek ya da tepkiye sokacak tüm noktaları tartımsal doku içinde dikkate almak gerekir; çünkü yönetmen seyircinin gülme payını düşünmediği takdirde, tartım gelişimi içinde buna yer ayırmamış olacak ve gösteri sırasında seyirci güldüğü zaman tartımda bir kesiklik ortaya çıkacaktır; bu da oyuncuların denetimini bir iki saniye için yitirmelerine neden olabilir. Ayrıca, replikler güme gidebilir, hareketlerin yapımı etkisini yitirir.

10 — Dikkat edilecek bir başka nokta da tiyatro salonunun büyüklüğü ve bu salondaki ses dağılımıdır. Her ikisi de tartımın kesin olarak saptanmasında gözden kaçmamalıdır.

Tartımın sürdürülmesinde akılda tutulacak noktalar ise şunlardır :

1 — Sahne değişimi sırasında oyun alanında bulunan oyuncu, tartımı sürdürecektir olan kişidir.

2 — Sahne başında yeni bir oyun kişinin girişinde tartımın yenilenmesi gerekir.

3 — Tartım sürdürülür ve sahne sonunda yeni baştan kurulur.

4 — Temel vuruşları, çeşitli ayrıntı vuruşlarından daha önde tutmak doğru olur.

5 — Temel vuruşları önemli oyuncular yoluyla belirlemek gerekir.

Hızın Uygulanması :

Burada çok kısa, hızın oyuna uygulanmasından da söz edelim. Oyunun asal tartımı saptandıktan sonra her oyuncu kendi rolüne uygun düşecek tartımı sürdürmelidir. Bazı roller hızlı bazıları ise yavaştır. Hız, harekette, jestte ve konuşmada belirlenir. Her oyun kişisi ya da rol için hız saptandıktan sonra, karakterleri canlandıran oyuncular hızın çeşitlemeleri üzerinde dururlar ve çalışırlar. Bu çeşitlemeler karakterin gelişimine uygun bir biçimde ortaya çıkarılırken, hızın tekdüze akmasına da engel olur. Hızın tekdüzeliği seyircinin dikkatinin dağılmasına neden olur.

Vuruşun ya da durağın süresini uzatmak ya da kısaltmak sahnenin duygusal yoğunluğu ile orantılıdır. Süre kısaltıldığı takdirde, hız yükselir ve sahnenin yoğunluğu artar. Bunun gibi süre uzatıldığı takdirde, vuruşlar ya da duraklar uzar ve hız azalır. Hızın değişmesi tümünden oyunun temel vuruşlarına bağlıdır.

Tragedyanın hızı alçak, güldürününkü yüksektir. Bunun için, bir güldürü hiçbir zaman tragedyanın yavaş temposuna inemez. Yine bir tragedyaya ya da bir güldürünün yüksek hızına hiçbir zaman çıkamaz.

SÖZSÜZ OYUNLA ANLATIM

Sözsüz oyunla anlatım derken, oyuncular aracılığıyla, oyunun tümünün anlamını var ederecek görünümsel biçimden sözediyoruz. Buna, oyunun gösteri biçiminde sunulması da diyebiliriz; ya da buna, yönetmenin ve oyuncunun, bir sanat oylumu içine, *anlatımı getiren hareketler yoluyla sözcükler dünyasının canlandırılması* da denilebilir. Sözsüz oyunla anlatım, yönetmenin, yazarın sözlerini sahne üzerinde devinime sokmasıdır. Bunun için de, oyun üzerinde çalışırken, oyunun özünü devimsel (kinetik) bir tasarım erki ile yoğurur. Yönetmenin oyun düzeni içinde bu bölüm bir sahne yapıtının gösteri yanının çıkarılması içindir. Seyirci genellikle, görsel açıdan etkilendikleri için bir oyunun görünümsel nitelikleri büyük önem taşır. Oyun düzeninin kapsamı içindeki bu beşinci temel öge bir oyuna kesinlik, sı-

çalışma, zenginlik, canlılık ve yaşamın bir görüntüsünü verme açısından yararlı bir çalışmayı sağlar.

Yönetmen, sözsüz oyunla anlatım ya da drammatizasyon işine girişmeden, seyirci açısından bir sahnenin ne gibi bir etki sağlayabileceğini, oyun kişilerinin birbirlerine olan çeşitli davranışlarının ne olduğunu ve bunları duygularının, düşüncelerinin nasıl geliştiğini saptamalıdır. Böyle bir çalışmada öndüzeyde görevi olan sahneler, serimi getiren sahneler, geçişleri sağlayan sahneler ortaya çıkacak, yönetmen de çalışmasını buna göre düzenleyecektir.

Sözsüz Oyunla Anlatımın Saptanması :

Başarılı bir sahne anlatımı için, yönetmenin yaşamı ve insanları sürekli olarak gözlenmiş olması gerekir. Evde, iş yerinde, yolda, otobüste, dolmuşta, parkta, lokantada, yolculukta rastlanan insanlar yönetmen için bir gün mutlaka onun, sahne anlatımında kullanacağı malzemenin tümünü ya da bir bölümünü sağlarlar. Bu insanların yaptığı en ufak hareketler, bir düşünceye ya da bir harekete karşı gösterdikleri tepkiler, bu insanların alışkanlıkları, sevinç ve üzüntüleri başarılı bir yönetmenin asal kaynaklarıdır. Yönetmen bu kaynaklardan hareket ederek, oyunun anlamı içinde bir değerlendirmeye gider; gözlemleriyle elde ettiği malzemelerin seçimini düzenini ve denetimini yapar. Sonra bunları sahne üzerinde kesin çizgilerle canlandırır. Böylece, yönetmenin imgeleminin atlama tahtası oyunun içeriği ve bu içeriği ortaya çıkaran öykü, konuşmalar, oyun kişileri yer ve atmosfer olur.

Oyunun öyküsü bize oyunun aksiyonu içinde bir şeyler yapıldığını gösterir. Oyun yazarı açıklamalarını yapmıştır. Ancak yönetmen bu açıklamaları okumadan önce öyküden çıkardıklarıyla kendi açıklamalarını getirebilmelidir. Yukarıda da belirttiğimiz gibi, oyunu okurken tasarımına devinimsel erki sağlamalıdır. Yönetmen metni okudukça yapıt önce onun kafasında sahneye çıkmalıdır. O kadar ki, yönetmen her sahnedeki önemli ayrıntıları kafasında canlandırabilmeli, o durumları, oyun düzeni içinde genel çizgile-

riyle hemen düşünememelidir. Deneyimli yönetmenler, oyuncuların herhangi bir durum içinde tepkilerini oyunculuk sanatının hareketleri içinde görülebilirler. Sözgelimi, gizlice bir eve girmeye çalışan ya da giren bir oyun kişinin konuşmalarından önce onun sözsüz oyunla ne yapabileceğini yönetmen genel çizgileri içinde saptayabilir. Böylece bir sözsüz oyun tasarımı, bu oyun kişinin daha ilerki sahnelerdeki sözsüz oyun gelişimine ışık tutar.

Sözsüz oyunla anlatımı hazırlamada en zengin eski kaynaklarından biri, hiç kuşkusuz, konuşma örgüsüdür. Sözlerin sahne üzerinde canlandırılması, o sözlerin en kesin ve etkileyici biçimde ne yolda «dramatize» edilebileceği yönetmenin en renkli uğraşlarından biridir. Jest ve hareketler sözleri saydamlaştıran, o sözlerin yalnızca dış yüzünü değil, iç yaşamını da gösteren araçlardır. Doğal olarak sözlerin sahne üzerindeki anlatımını hazırlarken yönetmen elindeki sahnenin olanaklarına göre hareket eder. Küçük bir sahnedeki sözsüz oyun ile geniş bir sahne ve büyük bir seyirci salonu için hazırlanacak sözsüz oyun arasında ayrımlar vardır. Buna bir örnek verelim. *Hamlet*'in II. Perde, 2. sahnesinde, Hamlet, eski üniversite arkadaşları Rosencrantz ile Guildenstern'i karşısında bulunca onları sıcak bir biçimde karşılar ve sanki mutlu olur, «Benim sevgili arkadaşlarım,» diye yönelir onlara ve onları arkadaşça saraya çağırır. Sonra birdenbire tavrını değiştirir ve kuşkuyla onları sorguya çeker. Bu anı değişiklik sahne üzerinde nasıl değerlendirilmelidir? Bu sahneyi sözsüz oyunla anlatım açısından değerlendirebilmek için bir kesimi buraya aktaralım :

«HAMLET — (...) Saraya gidelim mi? Çünkü inan olsun, artık düşüncecek halde değilim.

GUİLDENSTREN ile ROSENCRANTZ — Emrinize âmadeyiz.

HAMLET — Öyle şey olmaz sizi maiyetimdeki öteki adamlarla bir tutacak değilim. Çünkü size yalan bilmez bir insan gibi söylüyeyim mi: maiyetim berbat. Ama dost işi açıkça konuşalım, Elsinore'a niçin geldiniz?

ROSENCRANTZ — Sizi ziyarete efendimiz; başka bir şey için değil.

HAMLET — Kendim fakir olduğum için teşekkürden yana fakirim, ama teşekkür ederim, yine de bunun bir değeri olmadığına eminim, sevgili dostlarım. Sizi çağırtdılar mı? Kendiniz istediniz de mi geldiniz? Bu ziyaret kendi içinizden mi doğdu? Gelin, benimle açık konuşun; hadi. Yoo söyleyin.

GUİLDENSTREN — Ne söyleyelim, efendimiz?

HAMLET — Ne olursa olsun, tek doğru olsun da. Sizi çağırtdılar; gözlerinizde dürüstlüğünüzün gizleyemediği bir itiraf okunuyor. Biliyorum, eksik olmasınlar, sizi «Krala Kraliçe çağırtdı» (Orhan Burian'ın çevirisi).

Yönetmen, Hamlet'teki bu ani değişikliği görünümsel açıdan saptamalıdır. Ama nasıl? Rosencrantz'ın konuşması olan, «Sizi ziyarete efendimiz, *«başka bir şey değil»* tümcesi vurgulanırsa ve özellikle *«başka bir şey değil»* kesimi renklendirilirse, çok duyarlı ve zeki olan Hamlet'in *bu işin içinde başka bir şey olduğu* gerçeğini anlamasına ve bunu da seyircinin algılanmasına yol açılmış olacaktır.

Hamlet'i oynayan oyuncu, bunun için, Rosencrantz'ın konuşmasındaki bu kesime öyle bir tepki gösterecektir ki, seyirci bu tepkiden Hamlet'in kafasından neler geçtiğini anlayacaktır. Bu tepki çeşitli biçimlerde yaratılabilir. Küçük bir tiyatrodaki bu oyuncunun kafasını biraz döndürmesi ya da yüzündeki anlatım değişikliği ile verilebilir. Rosencrantz'ın konuşmasından sonra biraz durak verir, sonra da *«teşekkür ederim»* der. Hamlet'in karşısındakiler biraz rahatsızlar, ama tam o sırada *«Sizi çağırtdılar mı?»* diye doğrudan ve biraz da saldırgan bir yolda Hamlet sorar. Bu karşısındakileri biraz şaşırtır. Guildenstern kendini toparlar ve iki anlama gelen *«Ne söyleyelim, efendimiz?»* der. Bu sözde hem gerçeği söylemenin verdiği kararlılık, hem de çaresizliklerini ve emirkulu olduklarını belirtir bir yenilgi vardır. Büyük bir tiyatrodaki, *«başka bir şey değil»* sözüne, Hamlet'in tepkisi daha büyük bir hareketle olmalıdır, belki tüm gövdesiyle bir dönüş ve bir de durak onun bu tepki-

sini seyirciye iletacaktır. Çünkü Hamlet'in gövdesiyle yaptığı dönüş, tümcenin bu kesiminin Hamlet için olağandışılık taşıdığını seyirciye aktaracaktır. Doğal olarak, bu tepki oyuncunun sesiyle de gösterilecektir. Ama sözsüz oyunun buradaki rolü, oyuncunun ses düzeninden daha önemlidir ve seyirci açısından daha kestirmeden algılanabilecek bir şeydir.

Yönetmen konuşma örgüsündeki her tümceyi, hatta her sözcüğü nasıl sözsüz oyuna aktaracağını düşünürken, hiç kuşkusuz, oyunun tümünü gözden kaçırmayacaktır. Bu, planı daha önceden yapılan binanın, bu plana göre tuğlalarını örmek gibi bir şeydir. Hatta bundan daha da ötededir; çünkü bu işte her yönetmenin kendi yaratıcılık aşaması da büyük rol oynar.

Oyun kişileri de sözsüz oyunla anlatım işlemi için yönetmene önemli ipuçları verir. Onların dural dış görünüşleri ile devingen iç yaşamları sözsüz oyunun yapımında yönetmene yardımcı olur. Onların dış görünüşlerinde seslerini, yürüyüşlerini, tavırlarını, giysilerini, makyajlarını dikkate alırken, iç yaşamları açısından yetişişlerini, kültürel durumlarını, hangi ulustan olduklarını, ırklarını, inançlarını, ahlak anlayışlarını, kafa yapılarını, vb. üzerinde dururuz.

Aksiyonun geçtiği yer sözsüz oyun açısından önemlidir. Bu konuda yerin, yönetmene yer sözsüz oyun açısından ne gibi olanaklar sağlandığına bakılır. Aksiyonun geçtiği yerler bu konuda çeşitli malzemeyi kapsar. Yönetmen, bu malzeme içinden seçimini yapar, bunları düzenler ve sonra da denetler. Sözgelimi, Haldun Taner'in *Keşanlı Ali Destanı*'ndaki gecekondu mahallesinin bir kesimini gösteren helalaların önü, yönetmen için az bulunur malzeme ile doludur; ya da Molnar'ın *Liliom* adlı oyunundaki Lunapark, Ahmet Kutsi Tecer'in *Köşebaşı*'sındaki İstanbul'un eski mahallesi, kahvesiyle, ebesiyle, komşularıyla yönetmen için kolayca seçim yapabileceği zengin malzemeyle bezenmiştir.

Oyunun atmosferi de sözsüz oyuna katkıda bulunur. Bir oyundaki toplumsal çevre, dönemin kültürü, töreler, tavır-

lar, yaşam biçimi, insanların giyim kuşama, yörenin özellikleri, günün zamanı, yılın mevsimi sözsüz oyun niteliklerini saptamada yönetmene yardımcı noktalar. Bir oyun ister eski, ister çağdaş olsun, içeriğinde atmosferini kesinlikle birlikte getirir. Atmosfer geçmiş dönemlere yönelikse o zaman yönetmen, gözlemlerine dayanarak tasarısını daha geniş bir biçimde hazırlayabilir. Ancak bize yabancı olan ülkelerin atmosferini tam olarak anlayabilmek için o ülkelerin genel özellikleri üzerinde bilgimizi arttırmamız zorunludur.

Sözsüz Oyunun Katkıları :

Sözsüz oyun her şeyden önce :

1 — *Oyundaki dramatik durumları kesinleştirir.* Yönetmen sözsüz oyun yoluyla seyircinin bilmesi gereken gerçekleri kestirmeden ve açıklıkla gözler önüne serer. Çoğu oyunun başlarında izlediğimiz serimin büyük bir bölümü sözsüz oyunla açıklanır. Hatta birçok oyunda da serimin bir süre yalnızca sözsüz oyunla yapıldığı görülür.

2 — *Oyun kişilerinin nasıl insanlar oldukları konusunda seyirciye bilgi verir.* Bir oyunun ilk sahnesinde oyun kişileri üzerinde seyircide yaratılan ilk izlenim, seyirci açısından çok önemlidir. Oyuncular, yönetmenin yardımıyla rol üzerinde yaptıkları çalışmada sözsüz oyunu doğru ve kesin çizgileri içinde saptamışlarsa oyun kişilerinin serimi de o oranda başarılı olur.

3 — *Öykünün geçtiği yerin özelliklerini getirir.* Oyunun başında öykünün geçtiği yerin özellikleri hemen açıklanmalıdır. Bunun için de, sözsüz oyunla getirilen ayrıntılar önemlidir. Sözsüz oyunun ayrıntıları ne denli doğru ortaya çıkarılmışsa, yöre üzerinde seyircinin bilgi edinmesi de o denli kolay olur. Her şeyden önce sözsüz oyunun gerçeğe uygun ve seyirci için inandırıcı olması gerekir.

4 — *Atmosferi açılar.* Sözelimi değişik atmosferdeki sokaklar, o sokaktan geçen kişilerin sözsüz oyunları ile belirlenir. Bir bayram günü Ankara'nın Atatürk bulvarından geçen kimseler, kış günü küçük bir kentin sokağından ge-

çen kimselerden çok değişik yürürler ve hareket ederler. Bu sokak eski Roma'da, ya da bugünün Viyana'sında bir cadde olabilir. Bu İzmir'de bir sokak ya da New York'un Beşinci caddesi olabilir... Konu aynıdır: Sokak; ancak çağlar, mevsimler, saatler, sınıfsal yapı, töreler, yaşam biçimi, kültür düzeyi, giyim kuşam, vb. değiştikçe atmosfer de değişir. İşte bu atmosferin büyük bir bölümünü, yönetmen, oyuncularından isteyeceği sözsüz oyunlar sağlar.

5 — *Oyunun türünü belirtir.* Burada sahne yapıtının dört asal türü üzerinde duralım (bilgi için bkz. Ö. Nutku, *Tiyatro ve Yazar*, Ankara 1960, 34-6 ve I. Tablo ve Nutku, *Dram Sanatı*, İzmir 1983, 10-21). Tragedyada seyirci ile oyun arasındaki duygusal ilişki güçlü ve kişileştirme en tiz uzamda olduğundan oyun düzeninde sözsüz oyunu en yalın, en düz biçiminde vermek doğru olur. Tragedyada sözsüz oyun ayrıntısızdır, daha çok genel çizgileri içindedir; çünkü burada ilgi daha çok karakterlerin ve konuşmaların dramatik anlamı üzerine çekilir. Komedyaya ise daha nesnel bir görünüm getirir. Komedyanın tonuna göre (çeşitli komedyaya türleri vardır: töre komedyası, dolantı komedyası, romantik komedyaya, hafif komedyaya, kahramanlık komedyası, içli komedyaya, ağırbaşlı komedyaya, vb.) sözsüz oyun niteliği de aydınlanır. Sözgelimi, ağırbaşlı komedyada sözsüz oyun yalnızca yardımcı öge olarak vardır. Ama komedyanın çizgileri kalınlaştıkça sözsüz oyunun rolü de büyür. Melodramlar, tragedyanın dış özellikleriyle bezeli, ancak durumları vurgulayan bir türdür. Bu arada, eski ve yeni melodram türünü hemencecik ayırırverelim. Yeni melodramda düşünceler ve oyun kişileri öndüzeye geçmiştir. Melodramlarda, sözsüz oyun ayrıntılıdır dikkat ve kesinlik gerektirir. Burada, sözsüz oyun, kişilerden çok durumları destekler. Fars da, melodram gibi, durumları temel olarak alır. Fars'ta komedyanın dış özellikleri vardır; gülmeceyi ve taşlamayı kalın çizgilerle getirir. Sözsüz oyun açısından çok zengindir ve abartılıdır. Burada düşünmeye zaman yoktur; onun için de sözsüz oyun yalnızca duygusal tepkilerden gidilerek ya-

ratılır. Güldürü türünde, sözsüz oyun özellikle gülünç durumlarda güldürme ereğiyle kullanılır.

6 — *Sözsüz oyun bir de süreklilik salğar.* Sözsüz oyun, günlük yaşam gözlenerek ortaya çıktığına göre, ayrıntılar inandırıcı bir bütünü oluşturur ve aksiyona süreklilik kazandırır. Ancak bu süreklilik içinde sözsüz oyunun amaca yönelen hareketlerin yanı sıra, ruhsal amacı getiren hareketleri doğru bir biçimde kapsamaması gerekir. Doğal olarak, süreklilik sözsüz oyunun canlılığı ve renkliliği ile de desteklenir.

7 — *Sözsüz oyun uygulamayı zenginleştirir, durumları, kişileri ve konuşmaları canlandırır.* Yönetmen, sözsüz oyun yoluyla metni sahne üzerinde daha etkileyici bir duruma getirir. Bu da sahne üzerindeki durumları, kişileri ve konuşmaları seyirciye daha yakın ve onlar için daha inandırıcı bir duruma sokar.

Başarılı Sözsüz Oyunun İlkeleri :

Yönetmenin sözsüz oyunu başarılı bir biçimde getirebilmesi için bazı ilkelere dikkat etmesi gerekir. Bu ilkeleri kısaca şöyle özetleyebiliriz:

Uygunluk : Yönetmen, elindeki sahneyi dikkate alıp sözsüz oyun düzenini, ayrıntılarıyla, duruma ve oyun kişilerine uygun bir biçimde hazırlamalıdır. Burada yine yönetmenin kişisel gözleminin doğruluğu ve düş dünyasının genişliği rol oynar. Bir örnek alalım. Hidayet Sayın'ın *Topuzlu* adlı oyunun başında şöyle bir açıklama vardır:

«Sağ ön tarafta tahtadan, dermaçatma bir kapı dışarıya açılır, biraz ötede ve aynı duvarda, iç odaya açılan küçük bir kapı daha vardır. Önde üstü kargı ve ağaçla örtülü bir sundurma vardır. (...) Geri planda gelişigüzel yapılmış bir çit, kıvrılarak sundurmayı çevreler. Sundurmaya iki basamak merdivenle çıkılır. Arkada bir kerevet vardır. Üstüne bir minder uzatılmıştır. Önde de bir hasır serilidir. Üstü örten ağaçlara mısır, kavun ve sarımsak gibi şeyler alısmıştır. Sağ arka köşede bir küp, üstünde bir tahta kapakla bir maşrapa görülmektedir (...)»

Bu açıklamadaki tüm ayrıntılar bir Türk köy evindeki durumu gösterir. Sahne başlarken, «yanık bir kaval sesi» işitilir. Bu da sahenin ayrıntılarından biridir. Yöreyi, atmosferi, hatta burada yaşayan kişileri genel çizgileri içinde belirten bu açıklamadan, biz, buna uygun bir sözsüz oyun düzeni çıkarabiliriz. Burada yaşayan kişilerin genellikle yapmacıksız, yönelişlerinde düz, daha içten, sırasında kaba ve acımasız olduklarını düşünürüz. Bunun içinde, oyunculara vereceğimiz hareketler ve jestler «zarif» ve ince olmayacaktır. Doğayla haşırneşir olmuş, günlük yaşam kavgasındaki insanların hareketleri getirilecektir. Sözsüz oyun niteliği açısından buna karşıtlık kuran bir oyun Orhan Asena'nın *Hürrem Sultan*'ıdır.

Doğallık : Sözsüz oyun, türüne göre, doğal havayı getirmelidir. Gerçekçi oyunlarda, sözsüz oyunun inandırıcılığı doğallığın temeli üzerine kurulmalıdır. Doğallığa, eşyaların ve el eşyalarının seçimi de eklenmelidir.

Ayrıntılarda Zenginlik : Sözsüz oyunun başarısını getiren ilkelerden biri, yönetmenin ayrıntıları zengin bir tasarım gücüyle hazırlamasıdır. Bir iş adamının telefon konuşmasındaki ayrıntılarla, sevgilisine telefon eden bir genç kadının ayrıntıların da ortaya çıkan zenginlik birbirinden çok değişiktir. Yönetmen, her iki durum için de gerçeklere bağlı kalarak imgelemine kullanacaktır.

Kesinlik : Yönetmenin ve oyuncuların yaptıkları şey üzerinde kesin bir hedefi olmalıdır. Sözsüz oyunla getirilen kesinlik kazandıktan sonra bunu daha iyi bir duruma getirmek ve parlatmak yoluna gidilmelidir. Çoğu kez amatörlerin uygulamalarında bu kesinlik bulunmaz. Bunun nedeni bu kimselerin amatör olmalarından çok, işi aceleye getirmeleri ve çalıştıkları oyunu ayrıntılı bir biçimde yorumlamamalarıdır. Doğal olarak, kesinliğin sağlanmasında zaman ölçüsünün doğru bir biçimde saptanması da rol oynar. Zamanlamada ufacık bir ayrıntının yanlış hesaplanması işi havada bırakır; bu da seyirci için anlaşılmasız bir durumu ortaya çıkarır. Bir sigaranın replikten önce ya da

sonra yakılması gibi ufacık bir ayrıntı sözsüz oyunu bula-
nık duruma getirebilir.

Orantı: Sözsüz oyunun tartımsal uygunluğu orantılı ol-
masına bağlıdır. Sözsüz oyunun orantısı sahnenin türüne
göre değişir. Tartımsal orantı, sahnenin türünden başka, ki-
şilere, öykünün geçtiği yere, duruma, vb. göre değişir. Ko-
medya kişilerinin, tragedyaya kişilerinden çok ayrı bir tar-
tımsal orantısı vardır; bu kişiler aynı işleri de görseler, tra-
gedyada ve komedyada bunların tartımları ayrı olacaktır.

Denetim: Sözsüz oyunu hazırlarken yönetmenin tasar-
ladıkları akıyla denetlenmelidir. Sözgelimi, gerçek bir ölüm
sahnesinin, oyunun türüne, anlamına ve ereğine uygun ola-
rak hazırlanabilmesi için düş gücüne gereksinme vardır,
ancak bu düş gücü ölüm sahnesini seyirci açısından etki-
leyici bir duruma getirirken inandırıcılığı da sağlamalıdır;
bu da bir denetim gerektirir.

Sahne Eşyalarının Kullanılışı: Sahne üzerindeki eşya-
lar ve oyuncuların kullandıkları eleşyaları sözsüz oyunun
ortaya çıkarılmasında yararlanılacak şeylerdir. Bir kane-
pe, kaçan bir kişinin dramatik anlatımında bir yardımcıdır.
Bu aynı zamanda kovalayanın kızgınlığını da sözsüz oyun
açısından vurgular. Ya da önce bir masa başında güzel gü-
zel konuşurken sonradan bozuşan, tartışmaya başlayan ve
tartışmadan kavgaya geçen iki kişinin çatışması için masa-
nın sözsüz oyun yönünden ne denli büyük bir yardımcı ola-
bileceği düşünülebilir. Masa, kavgacıların çatışmasındaki
sözsüz oyun kesimini renklendirme açısından önemlidir. Bu
çatışan iki kişinin arasındaki masa aynı zamanda kavganın
sonucundan önce bir engel olarak, çatışmanın gelişimi-
ne katkıda bulunabilir. Öbür yanda, bir şemsiyenin, bir şap-
kanın, bir mendilin, bir cep saatinin, vb. sözsüz oyuna ne
denli yardımcı olabileceğini düşünmek zor değildir. Gogol'
ün *Palto'sunda Akakiy'nin* yeni yaptırdığı paltosuna olan
ilişkisi, bu rolü oynayan oyuncunun sözsüz oyun yoluyla
hemen hemen karakterin tüm tavrını ortaya çıkaracak ger-
çeği bulabileceğini sezinleyebiliriz.

Burada şunu belirtmekte de yarar görüyoruz: Oyuncu-

luk bazı kimselerin sandığı gibi, yalnızca birtakım sözleri güzel söylemek değildir; oyunculuğun temeli iç yaşamın duygularını, kişinin düşüncelerini, eğilimlerini ve tepkilerini görünür duruma getiren sözsüz oyun tekniğindedir. Tiyatro konuşmasının doğru ve başarılı bir yolda var edilmesi ancak başarılı bir sözsüz oyunun sonucu olarak ortaya çıkar. Bunun için de, oyunculuk okullarında önem verilen konuların başında «mimik», yani sözsüz oyun gelir. (Sözsüz oyun, değişik bir oyun tekniği ve sahne estetiği gerektiren «Sessiz Tiyatro» diye adlandırılan «mim» sanatıyla karıştırılmamalıdır. *Mim* tiyatrosunun kuralları biraz daha değişiktir). Öyleyse, yönetmenin, oyuncularla olan çalışması, yalnızca giriş çıkışları, oturuş kalkışları saptamak değildir. Yönetmenin asıl işi metni sahne üzerinde inandırıcı bir yolda canlandırmaktır. Bunun için de oyunun tümünü sözsüz oyunla anlatma dökmesi gerekir.

Sözsüz Oyunun Uygulanması :

Bir oyun, o dili bilmeyen bir seyirci karşısında da oynasa, o oyunun önemli bir bölümünün anlaşılması, sözsüz oyun çalışmasının başarılı olduğunu gösterir. Eğer oyun kişileri, aksiyonun geçtiği yerler, atmosfer, durumlar kesin bir biçimde sözsüz oyun düzeni içine oturtulmuşsa, oyunun söylemek istediği ve çıktığı sonuç, oyunun dili bilinmese bile, kolayca anlaşılır. İtalyan Halk Tuluat Tiyatrosu olan *Commedia dell'Arte*'nin uzun ömürlü ve bugün bile Avrupa tiyatro geleneğini etkilemekte oluşu, bu tiyatronun hemen her şeyi sözsüz oyunla anlatmasındadır.

Meyerhold, 1912 yılının yazında kaleme aldığı bir incelemesinde, «*bir yazarı tiyatro yazarı yapabilmek için, ona her şeyden önce sözsüz oyun yazdırmak gerekir,*» der ve şöyle sürdürür yazısını: «*Çünkü sözsüz oyun, edebiyat heveslisi kişilerin gereksiz sözleri ardarda dizmeleri hastalığına karşı iyi bir ilaçtır. Ama bununla oyun yazarlarını konuşmaktan engellediğimiz sanılmasın. Oyuncunun ağzına sözcükleri sıralamak istiyorlarsa, sıralasınlar, ama daha önce senaryo hareketlerini ortaya çıkarabilecek yetiyi edinsin-*

ler. Onların, tiyatronun şu deęişmez yasasını anlamaları için acaba daha ne kadar bekliyeceęiz? Tiyatroda sözcükler, hareket düzenini destekleyen birimlerdir.» Çaędaş tiyatroyu çok etkileyen bu büyük yönetmen tiyatroyu tanımlarken de, 1914 yılında yazdığı incelemesinde şöyle der: *Bir tiyatro gösterisinde hareket, tiyatronun tüm öteki öğelerinden çok daha önemlidir. Tiyatro sözlerden arıtılsa ve sahnede yalnızca ustaca hareket eden oyuncular kalsaydı, bu sözsüz tiyatro yine tiyatroluęunu sürdürürdü. Seyirci, oyuncunun düşüncesini ve amacını onun hareketleri, jestleri ve mimikleri yoluyla öğrenir.»*

Tiyatroda sözsüz oyun kavramı sanatsal biçimin yasalarına baęlıdır; tiyatro anlatımının en güçlü aracıdır. Bir uygulama için sözsüz oyunun rolü tüm öteki tiyatro öğelerini kapsayacak niteliktedir. Meyerhold'un dedięi gibi, bir tiyatrodan konuşmayı, giysiyi, ışıklamayı, kulisleri ve hatta salonu (seyirciyi deęil; çünkü seyirci de oyuncu ile birlikte tiyatronun temel öğesidir) kaldırsak, ortada yalnızca hareket eden oyuncu kalsa, tiyatro yine tiyatrodur.

Bu düşünceler sözsüz oyunun uygulanmasında akıldan çıkarılmayacak bir gerçeęi ortaya çıkarır. Okuduęunu sahne üzerinde canlandırma yeteneęi olan bir yönetmen, oyunu okurken tasarlamaya başlar. Oyunu iki kez ele aldığı zaman da gözünün önüne sahne resimlerini, hareketleri, durumları ve düzeni daha kesin bir biçimde getirir. Yönetmen, bu ilk çalışmalarda ayrıntılar üzerinde deęil, oyunun genel gelişimi üzerinde düşünür. İkinci adımı da, metin üzerinde etraflı bir masa - başı çalışması olur. Yönetmen, tüm bu çalışmaları sırasında sözsüz oyun üzerinde durmalıdır. Ama bunu yaparken de seyirciye ulaşacağına kesinlikle inanabilmelidir.

Yönetmen, oyunu sahne üzerinde çalıştırırken, gerilimi rahat bir ölçüde başlatmalı ve giderek arttırmalıdır. Bu özellikle olayların çabuk ve birdenbire oluştuęu komedy ve melodramlar için önem taşır. Oyun yazarı daha oyunun başlarında başoyun kişileri ile yardımcı kişileri sahneye çıkarabilir; yönetmen, bu durumda zaman geçirmeden baş-

oyun kişilerinin altını çizmek zorundadır. Perde açıldığında seyircinin dikkati genellemesindedir. Yönetmen bu dağınık dikkati yavaş yavaş asal oyun kişileri üzerine çekmelidir. Edmond Rostand'ın *Horoz* adlı taşlamasının başlangıcı, dağınık dikkati belirli kimseler üzerinde toplamak için iyi bir örnektir.

Oyun geliştikçe düğümler arka arkaya atılmaya başlar, başka deyişle çatışmalar giderek yoğunlaşır. Özellikle, bu çatışmaları veren sahnelerde oyun düzenini karmaşık yapmamaya dikkat etmelidir, çünkü gereğinden çok hareketlerle kurulu bir sözsüz oyun düzeni açık bir biçimde gösterilmesi gereken bu sahneleri bulandırır. Fars ve komedyalarda da gülünç noktalar hazırlanırken işi fazla abartmama özen gösterilmelidir. Burada da gereğinden çok mimik gülünç noktanın etkisini ve gülmecenin anlamını eksiltir. Oyunun başlangıcında olsun ortasında olsun olur olmaz yerlerde güldürmek için durmadan olanaklar yaratmak sakıncalıdır; bu, seyirciyi yorar ve seyirci sonraki sahne ve doruk nokta için gülme hevesini yitirir. Oyunun geriliminin yükseldiği sahnelerde ise sözsüz oyun olabildiği oranda azaltılmalıdır; ancak bunun tersine, merak sahnelerinde sözsüz oyunu vurgulamak gerekir. Vurgu, merak ögesine doğrudan ilintili olan kişi ya da durum üzerinde olmalıdır.

Sahne sonlarında, son bir fırça vuruşuyla sahnenin gelişimini sözsüz oyun yoluyla noktalamak gerekir. Bu bir açıdan sözsüz oyunu, belli bir gelişimi kesinleştirmek için, denetim altına almak demektir.

Denetim oyunun üslubuna, vurgu noktalarına, olayın geçtiği yere ve atmosfere dek uzandığı kadar, eşya ve eleşyalarının kullanılmasında, özellikle sözsüz oyun konusunda sürmesi gereken bir erktir. Önce üslup konusunu ele alalım.

Üslup, bir oyunun sahneye konulmasında temel sorunlardan biridir. Günümüzde, eskinin tersine, kesin çizgilerle ayrılan bir, iki ya da üç ayrı üslup diye bir şey yoktur; çağdaş oyunlarda üslup karmaşık bir durum almıştır ve çe-

şitli etkilerin bileşkenidir. Yönetmen bu durumda, bu bileşikliğin, üslup yönünden en karakteristik olanını öndüze almalıdır. Bir oyunda üslubun denetimi, oyunun tümünün aynı açıdan işlenmesi demektir.

Olayın geçtiği yer ya da yerler, atmosfer seyirciye kesinlikle belirtileceği için, sözsüz oyunun gereken özellikleri getirmesi gerekir. Bunun nasıl olacağı üzerinde az önce durduk. Yer ve atmosfer üzerinde vurguların sağlanmasında ses etmenleri ve müzik yardımcı olur. Yağmur, rüzgâr, gök gürültüsü, sokaktan gelen sesler, bir sokak saatinin çalışması, otomobil, araba gürültüsü, vb. yeri ve atmosferi göstermede destekleyici öğelerdir. Tüm bu ses etmenleri sözsüz oyunun zamanlaması içinde aksamadan yer almalıdır ve repliklerin duyulmasına da engel olmamalıdır.

Sahne eşyalarının ve eleşyalarının kullanılması denetim altına alınmalı demiştik. Eskiden beri tiyatro sahnesinde cakurtaran eleşyaları vardır; bunların başında sigara gelir. Sigara, mimik, anlam, kişileştirme açısından güvenilir bir eleşyasıdır. Ancak bazı kötü uygulamalarda görüldüğü gibi, oyunun anlamına, duruma, karakterlere uygun bir biçimde kullanılmadığı ya da gereğinden çok kullanıldığı takdirde yapay ve seyirci açısından dikkati dağıtan bir iş olur. Başka cankurtaranlar da vardır; çay, kahve, içki gibi... Çay ve kahve fincanları, içki şişeleri ve kadehleri sözsüz oyunu tamamlayan eleşyaları olarak birçok oyunda seve seve kullanılır. Sözsüz oyuna uygun eleşyasının seçilmesi önemlidir kuşkusuz. Yönetmen, sahnenin içindeki en karakteristik durumu, o eleşyasını kullanan karakteri gözönünde tutup sözgelimi bardağın seçimini ona göre yapacaktır; çünkü bardağın büyüklüğü, biçimi, sözsüz oyunun nasıl ortaya çıkacağını da gösterecektir*.

(*) Oyun Düzeni alıştırılmaları **Sahne Bilgisi** 437 ile 445. sayfalar arasında verilmiştir.

VIII. ORTADA OYUN DÜZENİ

OYUNCU İLE SEYİRCİ

Tiyatronun kaynağında, seyirci, oyunculardan ayrı değildi; oyuncuya hareketleri, teplikleri ile katıldığı gibi, sırasında yerinden kalkıp oyuncularla birlikte oynayan dans eden biriydi. Bu seyirci gösteri alanını çevreler, oyuncunun yakınında, zaman zaman da içinde bulunurdu. Seyirci de bir çeşit oyuncuydu. Oyun alanı ile seyirci arasında hiçbir sınır yoktu; seyirci oyuncudan, oyuncu da seyirciden, setlerle, çukurlarla ayrılmamıştı. Tiyatronun bu iki temel öğesi içiçe, birbirini tamamlayan, birbiriyle soluk alan, birlikte düşünen ve duyan kişilerden kuruluydu.

İlkel insanın törenlerinde izlenen bu birliktelik, yüzyıllardan bu yana yaşayan kırsal alanlarının insanları tarafından sürdürüldü. Bugün dünyanın birçok yerinde bu törenlerin kalıntısı olan çeşitli açık hava gösterisi vardır. Anadolu'daki köy seyirlik oyunlarında bu törenlerin izini açıkça görürüz. Bu seyirlik oyunlarında seyirci - oyuncu içiçeliği bugün de vardır; seyircinin oyuncu, oyuncunun seyirci olduğu bütünleşme köy seyirlik oyunlarının temelini kurar.

Tiyatro tarihimiz içinde, bu içiçeliğin en başarılı örneği, yüzyıllardan bu yana gelişerek gelen ve yirminci yüzyılın başlarında çeşitli nedenler yüzünden olduğu yerde kalan ve bu yüzden gerileyen Orta Oyunu'dur. Bu doğaçlamaya dayanan halk tiyatromuzda oyun, seyircinin tam ortasında oynanır (bkz. Levha 18). Orta Oyunu, çağdaş bir birleşimle, günümüzün düşünce düzeyine ve estetik anlayışına getirilmelidir. Çağımızda, Batı tiyatrosu (bu özellik Doğu tiyatrosunda zaten vardır), sürekli bir çalışma ile bu oyuncu - seyirci içiçeliğini vurgulamakta ve çerçeve sahnedan kurtulmayı amaçlamaktadır. Birçok yerde çerçeve sah-

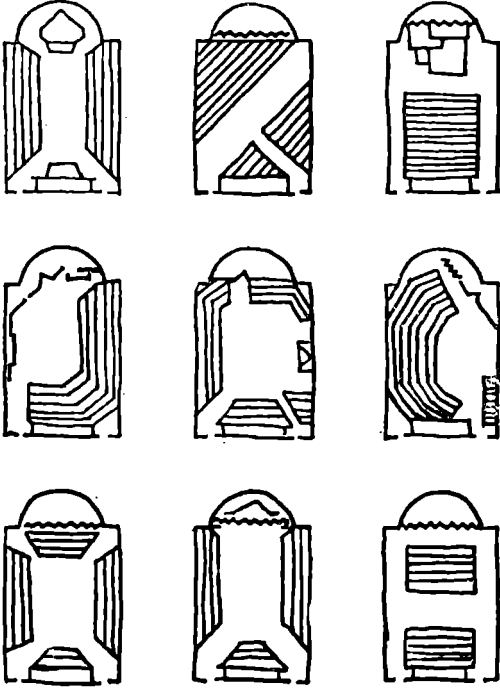
neden kurtulmuş, seyirciyle iççe olmuştur. Bu eğilim gün geçtikçe artmakta ve yeni boyutlar kazanmaktadır.

Tiyatro Yapısı: Ortada oyunun aslında bir yapıya gereksinimi yoktur. Her yerde oynayabilir; çayırılkta, korulukta, sokakta, alanlarda, kahvelerde, pazar yerlerinde, deniz kenarında, spor salonlarında, garajlarda, otobüs terminalerinde, vb.

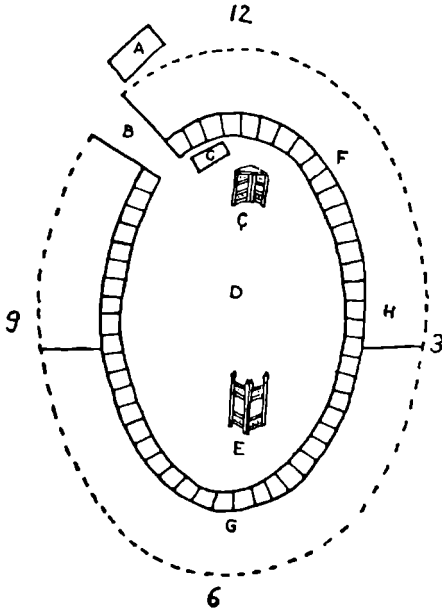
Okullarda geniş bir derslik ya da cimnastik salonu çok amaçlı bir çevreli tiyatroya dönüştürülebilir. Seyirci yerleri oradan oraya taşıyabilir durumda olursa, oyunun gerektirdiğine göre oyun alanları elde edilebilir. Nitekim, bu gibi ortada oyun deneyleri çok başarılı sonuçlar vermiştir. Bir okul dersliğinin oyun yerine dönüştürülmesinin ilk örneği 1942 yılındadır; California Üniversitesi'nde Ralph Freud adlı bir öğretim üyesi, büyük bir dersliği çok amaçlı oyun yeri olarak kullanmıştır. Sıraların yerlerini değiştirerek oynanacak oyuna göre dizmiş ve istediği oyun alanını elde etmiştir (bkz. Levha 17).

Ancak profesyonel tiyatrolarda birtakım estetik gereksinimler sonucu ortaya çıkan sorunları çözmek için ortada oyun düzenine uygun tiyatro yapıları yapılmıştır. Bu yapıların seyirci kapsamı ve büyüklüğü de bugün sık sık tartışma konusu olmaktadır. Kimi daha çok seyirciye yönelmek için sirk büyüklüğünde yapılara ya da çadırlara, kimi de seyirci ile oyuncunun birlikte olması gereken ve az sayıda seyirci alan yapılara dikkati çekmektedir. (Ortada oyun düzeninin Batı'da ilk uygulayıcıları ünlü yönetmenler arasında başta gelenler Max Reinhardt ile Meyerhold'dur. Her ikisi de yirminci yüzyılın başında ortada oyun düzenini savunmuşlardır). Bugü çevreli tiyatro yapılarının sayısı çoğalmıştır; ne var ki bu yapılar üzerinde durmanın burada yeri yoktur. (gerekli bilgi için bkz. Ö. Nutku, *Tiyatro Yönetmeninin Çalışması*, Ankara Üniv. 1974, ss. 295-83).

Bilindiği gibi, açık havada olmadığı takdirde, ışıklama tüm tiyatrolarda önemlidir. Ancak çevreli tiyatroda ışıklamanın daha başka görevleri de vardır ve atmosferi gösteren dekorun yerini alır. Ayrıca, oyun alanını vurgular ve



Levha 17 : Dikdörtgen bir alanda seyirci yerleri değiştirilerek elde edilen değişik oyun yerlerini gösteren bir örnek. Böyle bir çalışma ilk kez California Üniversitesi'nin boş bir sınıfında denemiştir ve çok iyi sonuç vermiştir. Ralph Freud, 1942 yılında, aynı dikdörtgen alan içinde dokuz ayrı oyun koymuş ve oyun alanını yapıtların özelliklerine göre saptayarak seyirci sıralarını da ona göre düzenlemiştir. Bu oyunlar arasında Vişne Bahçesi, Onikinci Gece, Volpone gibi çok kişili oyunlar da vardır.



Levha 18 : Orta Oyunu alanı. Dört yanı seyirciyle çevrili olan bu alanın kesimleri şöyledir :

- A) Sandık Odası (Giysilerin değiştirildiği yer)
- B) Giriş-Çıkış (Oyuncuların girip çıktıkları yer)
- C) Çalgıcıların bulunduğu yer.
- Ç) «Dükkân» adı verilen iş yerini simgeleyen iki kanatlı, açılır kapanır peyke.
- D) «Meydan» ya da «Palanga» adı verilen oyun alanı.
- E) «Yeni Dünya» adı verilen ve çeşitli mekânları simgeleyen iki ya da üç kanatlı paravana.
- F) «Mevki»: Erkek seyircilerin oturdukları yer.
- G) «Kafes»: Kadın seyircilerin oturdukları yer.
- H) «Parmaklık» denilen 50 cm. yükseklikteki rampalı engel (Kunoş).

dikkati ortaya çeker. Bir yazarın dediği gibi, bu tiyatrodaki oyun alanı bir «ışık havuzu» durumundadır. Bunu ilerde daha geniş biçimde ele alacağız.

Sahne Kendine özgü durumu içinde, çevreli tiyatrodaki oyun yeri çerçeve sahnenin oyun yerinden değişik özellikler gösterir. Ortada oyun oynanan tiyatroların gösteri salonu, kare, dikdörtgen, yuvarlak, yumurta biçiminde olabilir. Bunların büyüklükleri de çerçeve sahnede olduğu gibi çok çeşitlidir. Ancak yuvarlak ve yumurta biçimindeki oyun alanları, ötekilere oranla daha elverişlidir. Oyun yeri hangi biçimde olursa olsun, önemli olan oyun düzeni ile, dört bir yanda bulunan seyirciye yönelebilmektir.

Yuvarlak ve yumurta biçimindeki oyun alanlarında sahne - seyirci ilişkisi daha kolay kurulabilir ve değişiklikler daha hızlı yapılabilir. Sahnenin biçimi ne olursa olsun, yönetmen, yuvarlak çizgide gelişen oyun düzeninde seyirci açısından üç büyük elverişli nokta ya da görüş açısı olduğunu anlar. Bu üç önemli görüş noktasından hareketle sağlanan oyun düzeni oyuncuların her yandan rahatlıkla görülebilmeleri içindir. Bu üç önemli görüş noktasının birleştiği alanı daraltmak aynı zamanda oyun olanaklarını da toparlamak ve bir bütünlük sağlamak anlamındadır (bkz. örnek 76).

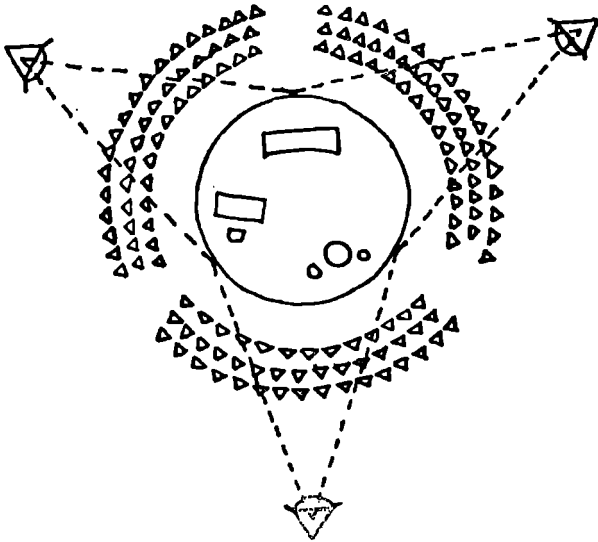
Bu üç önemli görüş açısından, herhangi biçimdeki bir alan üzerinde hazırlanan oyun düzeni hem eşyaların yerleştirilmesi, hem de giriş ve çıkışlar konusunda fikir vereceği gibi, oyun düzeninin sınırını, yönetmenin tasarımını gösterir. Burada ilke, görüş ve vurgu açısından seyircinin hiçbir bölümünü öbürüne yeğ tutmamaktır. Çevreli tiyatrodaki oyun dört bir yandan da aynı ölçüde ve ağırlıkta görülmesi gerektiği için, yönetmen de oyun alanını *kuşbakışı* ele almalıdır.

PLASTİK ÖZELLİKLER

Ortada oyunun oynandığı alana «ada biçiminde sahne» denilir. Bu «ada»nın dört bir yanı seyirciyle çevrilidir. Giriş ve çıkışlar seyircinin arasından yapılır ve onun de-

netimi altındadır. Seyircinin görüşü kapanmasın diye çerçeve sahnedeki dekor anlayışı yoktur; yalnızca işlevi olan eşyalar kullanılır. Bunun için de, çerçeve saheli tiyatrolarda olduğu gibi, geniş bir teknik kadroya gereksinim duyulmaz. Işıklama, önemli olmasına karşın, çerçeve sahneli tiyatrolara oranla daha yalın bir yöntemle çalışır. Sahne arkası teknik görevlileri diye bir kadro yoktur, çünkü her şey seyircinin gözü önünde geçer; yalnızca oyunun eşyalarını getirip götüreren bir iki kişi vardır, o kadar. Bunlar gözönünde tutulunca ortada oyun oynanan çevreli tiyatronun küçük bir bütçeyle çalışabileceği de anlaşılır.

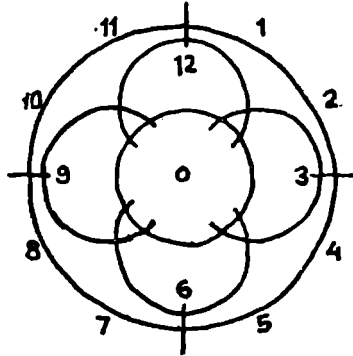
Çerçeve sahneli tiyatrodaki seyircinin tek yönlü bakışı önünde çizgisel bir oyun düzeni vardır; çevreli tiyatrodaki ise uygulamanın organik ve çok yönlü olması gerektiği gibi yuvarlak biçimde oyun düzeni ile uygulamayı gerçekleştirmesi gerekir. Bu, oyuncunun sırtıyla oynamasına değin gider. Böylece, alışagelinmiş sahne plastiğinden daha değişik bir uygulama ister.



Örnek 76 : Yuvarlak oyun alanında, sahnedeki oyunu görüş açısından üç önemli nokta (Carra).

Oyun Yeri : Böyle bir oyun yerinde, çerçeve sahnede izlendiği gibi, sağ ya da sol gibi bir bölümlenme olamaz; yine sahne aşağısı, yukarısı gibi kesimsel bir ayırım da yoktur. Oyun alanları, örnek 77'de gösterildiği biçimde bölümlenir.

Çevreli tiyatronun, oyun alanının bölümlenmesi bir saati andırır. Bu saatin ortası da oyun alanının merkezini ortaya çıkarır. Saat 12 bölümünü tam karşımıza getirirsek, en önemli oyun alanları 3, 6, 9, 12 ve ortadır. Geriye kalanlar ise ikinci önemde kesimlerdir (bkz.örnek 77). Doğal olarak,



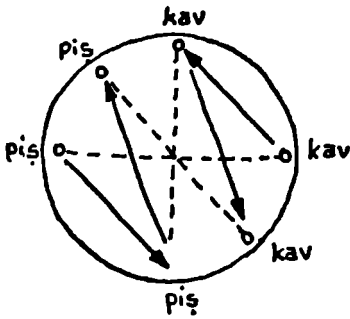
Örnek 77 : Önemli oyun alanları: Ortada, (alanı saat biçiminde varsayarsak) saat üçte, altıda, dokuzda ve on ikide.

saatin yönü, yani oyun alanlarının bölümlenmesi her yönetime göre değişir. Bu biraz da tiyatro yapısının ve oyun yerinin özelliklerine bağlıdır. Ancak yönetmenin girişleri bu ikinci önemdeki oyun alanlarından seçmesi gerekir. Bazı yönetmenler *pusula yöntemi* denilen bir çalışma tekniği getirmişlerdir. Ancak bizim kişisel deneylerimiz, bugün kullanılan *saat yöntemi*'nin yeterli, hatta daha kestirme olduğunu kanıtlamıştır. 1964/1965 döneminde sahneye koymuş olduğumuz *Pabuççu Ahmet*'te saat yöntemini uygulamamız bize hareketlerin geliştirilmesi ve tartım açısından çok yardımcı olmuştur. Baştan sona fiziksel tartımla gelişen bu uygulamada, bu teknik hem vurgu, hem hareket yapımı, hem

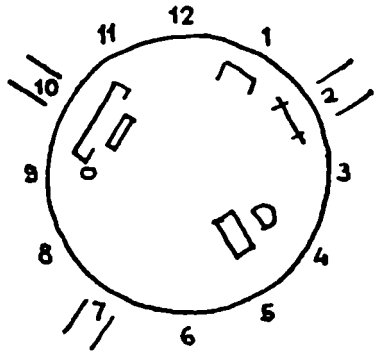
do denge yönünden bize yol göstermiştir. Bu açıdan ve bir de yönetmenler tarafından bu yöntemin genelde yeğ tutulmasından, biz plastik sorunlarımızı bu yöntemin ilkelerine göre ortaya koyacağız.

Bu yöntemin kurucularından biri olan Lawrence Carra'nın Pittsburg'daki Carnegie Teknoloji Enstitüsü, Tiyatro Bölümü'nde yaptığı laboratuvar çalışmalarında bulunduk. Onun bu yöntemi öğrenciyle birlikte uygulayışını izledik. Aynı yıl, Carra'nın bu konudaki araştırmaları yayımlandı. Yurda döndüğümüzde, bu yöntemi, Orta Oyunu içindeki hareket geleneği ile karşılaştırdık. Orta Oyunu senaryolarındaki hareket gelişimi pek kesin olmamakla birlikte bu gelenek içindeki oyunculuğu da dikkate alarak ilginç sonuçlara vardık. Şaşırtıcı olan şey, bilinçsiz de olsa, Orta Oyununda Pişekâr ve Kavuklu ile başlayan hareketin geliştirilmesi aynen bu *saat yöntemi*'ne uyuyordu. Oyun başlarken, Pişekâr'ın ve sonra da Kavuklu'nun palangayı bir kez dönüp halkı selamlamaları saatin ilerleyişi yönünde oluyor. Palanga'nın en önemli noktalarına konulan «Dükân» saat 12'de, «Yeni Dünya» ise saat 6'dadır; yani birinci önemdeki bölgeler üzerinde yerleştirilmişlerdir. Giriş çıkışlar, ikinci önemdeki 11'dedir (bkz. Levha 18). Orta bölüm ise, geleneksel tiyatromuzda da, fiziksel aksiyonun en yoğun olduğu yerdir. Bundan başka, Pişekâr ve Kavuklu'nun karışıklı hareketlerinde, *saat yöntemi*'nde izlediğimiz üçgen fiziksel çizgi görülmektedir. Kısacası, geleneksel halk tiyatromuz olan Orta Oyunu'nda *saat yöntemi*'nin tüm ilkeleri eski ustalar tarafından uygulanmaktaydı (bkz. örnek 78). Bugün, dünyanın bir başka yerinde, Orta Oyunu'ndan haberi olmayan bir tiyatro adamını bu yöntemi getirmesi, bu yöntemin ortada oyun düzenine uygun uscu ve mantıklı bir hareketler dizgesini sağlaması yüzündendir. Orta Oyunu'ndaki bu özellikleri, az sonra *saat yöntemi*'nin ayrıntılarına indiğimizde göreceğiz ve bu benzerliğin ne denli ilgi çekici olduğunu anlayacağız.

Oyun alanının bölümlenmesi daha kolay saptamak isteniyorsa, eşyaların ve giriş - çıkışların nerede olacakları ka-



Örnek 78 : Pişekâr ile Kavuklu' nun karşılıklı hareketleri ve palanga'daki dengeli yer değiştirmeleri (Nutku).



Örnek 79 : Saat Yöntemi'ne göre, eşyaların yerli ve giriş-çıkışları (Carra).

rarlaştırılmalıdır. Örnek 79'da izlendiği gibi, eşyalar 1, 4, 5, 9 ve 10'da, pencere 2'de, giriş - çıkışlar 2, 7 ve 10'dadır. Böylece, saat 9 dışında, önemli bölümlerin hiçbirinde eşya ve giriş - çıkış yoktur. Bunlar ikinci önemdeki oyun alanlarına kaydırılmıştır.

Ortada oyunda, saat yöntemindeki tüm bölümlerin kullanılıp kullanılmayacağı eldeki sahnenin durumuna göre değişir. Öyle bir sahne olur ki, sözgelimi yalnızca 2, 3 ve 4 gereklidir; o zaman bu bölümleri tek bir oyun alanı varsayıp buna yalnızca 3 diyebiliriz.

Oyuncu : Oyuncuların, bu tür sahne üzerindeki gövde görünüşleri (çizgisel bir düzen gerektirmediğinden) birbiriyle olan ilişkileriyle belirlenir. Başka bir deyişle, çerçeve sahne için gereken bazı sınırlamalar bu tür sahnede yoktur; tam cephe, yanay, bir çeyrek, üç çeyrek açılma gibi, görünüşlerin saptanmasına gidilmez. Çünkü oyuncular ortadadır ve bir bölüm seyirciye tam cephe, bir bölüme yanay, başka bir bölüme birçeyrek, ötekilere de tam arka ya da üç çeyrek açılmıştır. Ortada oyun düzeninde, oyuncu, sahne

ortasına döner kenarlara doğru açılır, ortadan kenarlara ya da kenarlardan ortaya doğru yürür. Çoğu kez çerçeve sahnede istenmeyen arka arka gitme, duruma ve ilişkiye uygunsuz bu tür sahnede geçerlidir. Oyuncular sahne kenarlarına gidip birbirlerine doğru dönerlerse, hemen seyircinin tümüne açılmış olurlar; doğal olarak kimine az, kimine çok... Çerçeve sahnede ortaklaşma ya da yanay görünüşler burada kullanışlı değildir, çünkü oyuncular birbirlerini maskelerler.

Ortada oyunda, oyuncu, seyircinin tümü tarafından aynı ağırlıkta görülür. Öyle ki, önemli bir durumu vurgulayan bir oyuncu, doğal olarak, yüzünü bir seyirci kesimine, arkasını da başka bir seyirci kesimine dönmek zorundadır; ancak önemli bir durumu vurgularken arkasında kalan seyirciye de aynı etkiyi yapması gerekir. Onun için, bu tür sahnede oyuncunun sırttan görünüşü, onun yüzden görünüşü ölçüsüne etkili olmalıdır. Bir el ya da kafa hareketi, gövdesine verdiği bir görünüş, oyuncunun arkasında kalmış seyirci için de aynı etkinlikte olmalıdır. Oyuncu, aynı yerde durarak yüzünü çeşitli yönlerle dönebilir; örneğin telefonla konuşuyorsa, konuşma sırasında her yöne dönerek konuşabilir.

Oyuncunun sırtıyla da aynı etkiyi getirebileceği, bir yazarın açıklamasından çok iyi ortaya çıkmaktadır. Oscar Wilde'in *Ciddi Olmanın Önemi* adlı oyunun gösterisinde, Lady Bracknell'in Jack Worthing'e tepkisi yapay bir gülüşle seyirciye aktarılmak istenmiştir. Bu yapay gülüşü tiyatro salonundaki bir bölüm seyirci göremeyeceği için, Lady'yi oynayan oyuncu gülerken göğsünü de hoplatmıştır. Bu hareket, yapay görünüşü görmeyenlere de aynı etkiyi sağlamış ve dört yandaki seyirci bu sahneye aynı ölçüde gülmüşlerdir.

Çevreli tiyatrodaki oyuncunun en küçük hareketi bile çok iyi görülür. Onun için, tüm hareketler hesaplı ve ölçülü olmalıdır. Böyle bir oyun alanında sahne hilesi yapılamayacağına göre, her hareket gerçekçi ve inandırıcı olmalıdır.

0YUN DÜZENİ

Bu bölümün başında açıklanmaya çalışılan, oyunu görüş yönünden üç önemli nokta, başta da değinildiği gibi, oyun düzeni açısından akılda tutulması gereken bir şeydir. Oyun alanına yalnızca tek bir görüş noktasından baktığımızda çerçeve sahneye bakmış oluruz. Onun için, yönetmen her üç görüş noktasından birden bakmak zorundadır. Daha doğrusu, yönetmen oyun alanına tavanda oturuyormuş gibi bakacaktır. Bunun bir açıklaması da şöyle olabilir: bu yuvarlak oyun alanının tam ortasına bir iskemle koyun ve sizi çevreleyen koltuklara bakın. İşte oyun düzenini, tam merkezde olan iskemle üzerinde hazırlamalısınız.

Deneyimi ve sağduyusu olan bir yönetmen, çevreli tiyatronun oyun düzenindeki tüm engelleri kaldırabilir. Yönetmen, burada, kendi tasarım gücünü kullandığı gibi, seyircinin de kendi imgelemine kullanacağını düşünmelidir. Yönetmen, seyircinin düşünme gücüne ne denli dayanırsa, sonuç da o denli başarılı olur. Bu tür sahnede, seyircinin dikkatini toplamak daha kolaydır, çünkü dört yandaki seyirci hep ortaya doğru bakar ve oyun alanı da seyirciye yakındır. Odak noktaları, seyircinin oturuşuna göre değişebilir, ancak duygusal etki seyircilerin tümü için aynıdır.

Yönetmen, üç önemli görüş noktasını (ya da açısını) birlikte kullandığında, uygulamanın gerektirdiği vurguları ve görünümsele öğeleri sürekli olarak denetleyebilir. Daha önce üzerinde durmuş olduğumuz, çerçeve sahne için de belirttiğimiz ilkeler, bazı ayrıcalıklar dışında, bu tür sahne için de geçerlidir. Biz, burada, bu tür sahnenin gerektirdiği özelliklerin altını çizeceğiz.

Tasarımın en önemli öğesi olan *vurgu*, burada yükselti, doğrudan odak ve kişiler arasındaki boşluklarla sağlanır; doğal olarak, eşyalar vurguyu arttırmada ya da karşıtlık kurmada önem kazanır. İki üç oyunculu sahnelerde gövde görünüşlerinde çeşitlilik ve karşıtlık sağlamak isteniyorsa, vurgulanacak oyuncuyu, yuvarlak oyun alanının kenarında ve giriş - çıkışlardan birine arkası dönük olarak yer-

leştirmek gerekir; böylece vurgulanan kişi, hiçbir seyirciye arkasını tam dönmemiş olur.

Bu tür sahnede, oyuncunun en iyi açılma olanağı yuvarlak kenarında, giriş-çıkışa arkasını dönmesiyle sağlanır, çünkü arkasında seyirci yoktur. Oyuncu ne kadar kenaradaysa o kadar açılmış olur.

İki oyuncudan daha kalabalık sahnelerde üçgen fiziksel çizgi iş görür. Üçgen üzerinde oyuncuların her biri kendilerini çevreleyen seyircilere yüzlerini dönebilirler. Bu üçgen düzen dört yandaki seyircinin tümünde aynı etkiyi sağlayacak biçimde olmalıdır (bkz. örnek 80). Ortada olan sahnede ağırlık noktaları olmadığı için, kalabalık sahnelerde çözümlenmesi gereken bazı sorunlar ortaya çıkar. Kalabalık içinde vurgulanacak kişiyi belirleyebilmek için, kalabalığı, vurgulanacak kişiden daha uzakta tutmak gerekir (boşluk yoluyla vurgulama); ya da vurgulanacak kişi daha yüksek bir yerde (yükselti yoluyla vurgulama) gösterilmelidir. Çoğu çevreli tiyatro seyir yerleri basamaklarla arkaya doğru yükseldiğinden görüş elverişlidir; bunun için de vurgulanacak kişiyi ayakta konuşturmak zorunluğu yoktur. Bu kişiler oturmaları gerekiyorsa, arkalığı olmayan ya da arkalığı omuzları geçmeyen yerlere oturmalıdırlar.

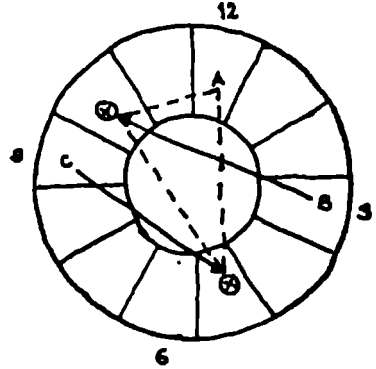
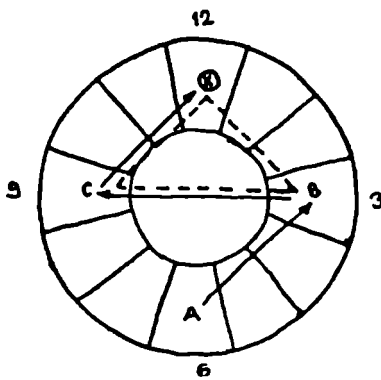
Kalabalığın düzeni ise çeşitli biçimde ve büyüklükte üçgenler durumunda olmalıdır. Durum elverdiği oranda, bu kalabalığı kuran kişilerin yüzleri dört yandaki seyirciye açılmış olmalıdır. Bunun için, kalabalığı ortaya çıkaran kişileri yuvarlağın daha kenarına çekerek bunların sahne ortasına bakmaları sağlanırsa hem oyunla hem de seyirciyle ilişki kurulmuş olur.

Oyuncu kenardayken sahne ortasına değil de, dışa doğru bakarsa hemen bir karşıt odak noktası ortaya çıkar.

Bu tür sahnede gövde görünüşleriyle, boşluklarla ve yükseltilelerle çeşitlilik salgamak kadar vurguları da değişik açılardan, değişik biçimlerde saptamak gerekir. Böylece tekdüzelik ve tekrarlardan kaçınılmış olur. Sağlamlaştırma, sıralama, fiziksel ve estetik dengeleme, temel ilkeler olarak

kabul edilmelidir. Çizgisel, yığınsal etkilemeye ve algısal ölçüye de aynı önem verilmelidir.

Görsel yorum konusunda, oyun alanının çeşitli kesimlerinin kullanılmasında, sahne ortası görsel yönden ağırlık taşır, demiştik. Ancak öteki kesimlerin herhangi bir algısal ölçü içine alınmasında ışıklamanın büyük rolü olur. Ortada olan sahnede, merkez dışındaki tüm kesimler aynı ağırlıktadır. Buradaki kesimlerin ağırlığını ve ölçüsünü değiştirmede ışıklamanın yanı sıra o kesimlere yerleştirilen karakterlerin önem sırası da rol oynar.



Örnek 80 : Üçgen fiziksel çizgi yöntemine göre A'nın B ve C ile olan ilişkisi için olasılıklardan biri. (Nutku)

Örnek 81 : Üçgen fiziksel çizginin bozulmadan iki kişinin yer değiştirme olasılığı. (Nutku)

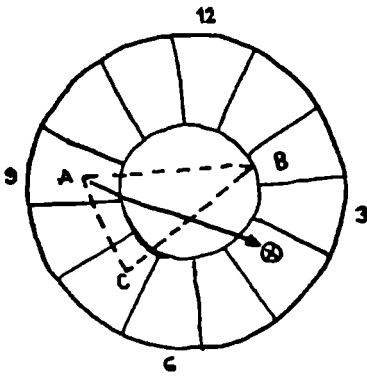
Çevreli tiyatro oyun koymaya başladığımız anda hareket yapımı konusunda hemen bir şey sezinleriz: Bu tür sahnede, hareketlendirme değerlerinin, hareket yönünde ve biçiminde olmadığını, ama oyuncuların birbiriyle olan ilişkileriyle var olduğunu anlarız. Bir oyuncunun güçlü ya da zayıf görünüşü, oyuncunun o andaki başka oyuncularla olan bağıyla ortaya çıkar. Gövdenin hareketi, hareketin uzunluğu ya da hareketin değişik aşamalarda yapılmış oluşu elbette birer değerlendirmedir; ancak bir oyunun, sah-

nenin bir kesiminden öbürüne gitmesine, değerlendirme, onun öteki oyuncularla olan ilişkisiyle elde edilir (bkz. örnek 81).

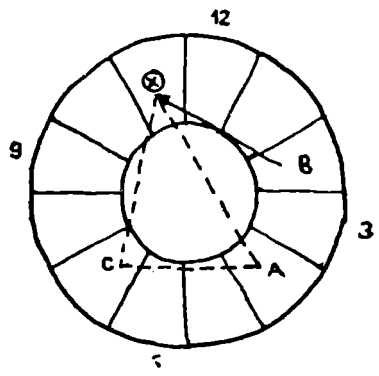
Çerçeve sahnenin oyun düzeninde gördüğümüz gibi, seyirciye olan uzaklıkla güçlü ve zayıf değerlendirmesi bu tür sahnede elbette yapılamaz; çünkü oyun alanının her yanını zaten seyirciyle çevrelenmiştir. Onun için, bir karakteri daha etkili mi göstermek istiyoruz, o zaman onun öteki karakterlerle olan ilişkisini dikkate almamız gerekir.

Bu tür oyun alanında yer değiştirme ve birbirini geçmede anlamı getirirken sık sık teknik noktalara da dikkat etmek gerekir. Kavisli çizgi üzerinde yer değiştirme olabildiği oranda çok sayıda seyirciye açılabilme içindir. Ancak bazen düz bir çizgi üzerinde yer değiştirmek de çeşitli yararlar sağlayabilir. Bir örnek verelim: Üçgen çizgisel bir durumda olan üç kişi vardır; bunlardan A 9'da, B 2'de ve C 7'de durmaktadırlar. Eğer A konuşuyorsa, öbürleri değişik gövde görünüşleri ve yükseltilerde A'ya bakmaktadırlar. Böylece A en çok 9 hizasındaki seyircilere kapanmıştır. C, 7 6'ya yarı yarıya kapalıdır. B ise sırtını seyircinin olmadığı giriş-çıkışa dönmüştür ya da (seyirci varsa) 2 hizasındakilere kapalıdır. A konuşurken iki oyuncunun arasından kendi durduğu yerin tam karşı noktasına yürüyüp yer değiştirdiği anda bu kez A gibi, öteki oyuncuların da kapandıkları seyirciler değişecektir (bkz. örnek 82).

Bu örneğimizin bundan sonraki evresini gösterecek olursak, bu kez 2'de duran B, 11'e yürüyecek, böylece A - B - C arasındaki çizgisel üçgen değişerek başka seyircilere açılma olanağı sağlanacaktır. Bu kez B 11 hizasında seyircilere kapanacak (11 ikinci önemde bir yer olduğu için giriş - çıkış da olabilir). C ile A'nın B'ye doğru dönmeleriyle her iki oyuncunun yüzleri başka seyircilere açılmış olacaktır (bkz. örnek 83). Hareket yapımındaki yöntem, iki örnekle gösterildiği biçimde gerçekleştirilir. Hiç kuşkusuz, bu hareketlerin öyküye, kişilere ve duruma uygun olması zorunludur. Oysa burada kavisli bir hareketle bu esneklik daha dar bir alan içinde sağlanabilirdi. Oyuncuların yer, yön, yükselti



Örnek 82 : Üçgen durumda olan kişilerden A'nın yer değiştirilmesiyle seyirci - oyuncu ilişkisindeki değişiklik olasılığı. (Nutku)



Örnek 83 : Bir önceki örnekteki değişiklikten sonra B'nin yer değiştirmesiyle ortaya çıkan olası değişiklik. (Nutku)

değişiklikleri ustalıklı ve anlama uygun olarak yapıldığında, her seyirci tüm oyunu oyuncuların yüzlerinden seyrettiği duygusunu edinecektir. Aslında bu duygunun sağlanmasında, her sahnede, her seyirci için aynı algısal ölçünün bulunmuş olması rol oynar. Bu da yönetmenin oyuncuları ustaca kullanmasına bağlıdır.

Daha önce tartım ve sözsüz oyunla anlatım üzerine yazdıklarımız bu tür sahne ve başka tür sahneler için de geçerlidir. Yeter ki, sahne eşyaları doğru yerlere konulmuş olsun.

TEKNİK ÖZELLİKLER

Bu alanın konularına geçmeden önce yönetmenin bir oyunu uygulaması yönünden bir iki teknik noktaya dikkat çekmek isteriz: Her şeyden önce giriş-çıkışlara eşya koymamak gerekir; oyuncu, genellikle karanlıkta gireceği için buralarda hiçbir engel olmamalıdır. Oyuncuları sahneden çıkartmak ya da onları sahneye sokmak için iyi çalışılmalıdır.

Perde, bazen de sahne araları ışığın sönmesi ile belirtildiğinden oyuncular yerlerini karanlıkta alırlar; onların yerlerini doğru almalarına yardımcı olmak için, oyun alanının zeminine, seyirciler tarafından görülmeyen, yalnızca girişlerden görülen fosforlu boya ya da yapışkan şerit ile işaretler konulur. Ancak oyuncu bu işaretlere yine de güvenmemeli nerede yer alacağını tam olarak bilmelidir. Işıkların yanması için işareti sahneye son giren oyuncu verir; bu işaret oyunun anlamına uygun ve oyun düzenin organik bir birimi olmalıdır. Örneğin, işaret için masa üzerine bir vuruş, ışık yandıktan sonra bir anlam getirmelidir; sözgelimi, ışıklar yandıktan sonra o karakterin bir handa, hancıdan içki istediği için masaya vurduğu anlaşılmalıdır. Ya da karanlıkta, ışıkların yanması için ışıkla verilen bir işaret, ışıklar yandıktan sonra oyun düzeni kapsamı içinde olduğunu göstermelidir. Kısacası, bu işaretler oyun içinde yer almazdır.

Seyirci çok yakında olduğu için, oyuncunun yediği içtiği bellidir; başka deyişle çerçeve sahnedeki maskeleme burada yapılamadığı için, boş kaplardan yemek de geçerli değildir; ya da biftek yiyormuş gibi peynir yemek bu sahne de olmaz. Eğer bir oyunda kâğıt oyunu varsa ve sözgelimi bu pokerse, bu oyun kesinlikle poker kurallarına göre oynanmalıdır. Çünkü seyirci, oyuncuların pokeri doğru oynayıp oynamadıklarına yakından dikkatle bakar. Aynı tutum düellolar ve kavga sahneleri için de söylenebilir. Çerçeve sahne uzakta olduğu için, bu gibi durumlarda çeşitli maskelemelerle başarı sağlanabilir. Oysa bu tür sahnede dört yan seyirci ile çevrili olduğundan, maskeleme olamayacağı gibi, kılıç, kama ile yapılan kavga sahneleri de kolayca yapay kalabilir. Bu tür sahneler en ince ayrıntısına kadar çalışılmalıdır.

Sahne ve Eleşyaları :

Yöntmen yer planını hazırlarken oyun alanı üzerindeki eşyayı, asal oyun noktaları ortaya çıkacak biçimde dağıtır. Eşyaların dağıtımında, genellikle tutulan, oyun alanı-

nın dört kenarına da asal oyun yerlerini koymaktır (örneğin 3, 6, 9, 12). Böylece, eşyalar da duruma göre, ya bu dört asal noktadan uzakta ya da bunlara yakın bir yerde olur. Yer planı açısından yumurta biçiminde ya da dikdörtgen biçiminde olan sahneler eşyaların dağıtımı yönünden daha elverişlidir (Orta Oyunu'nun yumurta biçimindeki oyun alanına dikkat çekmek isterim). Çünkü yuvarlak ve kare biçiminde olan sahnelere oranla, öncekilerin uzun uçları daha yoğun oyun olanağı verebilir. Çoğu kez bir durum ötekinden ayrılmak, aksiyon daha başka bir düzeye getirilmek istenir; işte bu gibi durumlarda yumurta biçimindeki sahnenin giderek daralan uçları ve dikdörtgenin kanat gibi duran uçları bu yönden yardımcıdır. Ayrıca, bu biçimlerin uzun uçları eşyaların yerleştirilmeleri yönünden de yönetmene yardımcı olur.

Önemli olan bir başka nokta da eşyaların hangi yöne döndürüldüğüdür; çünkü eşyaların yerleştirilmesinde, oyuncunun dört bir yanındaki seyirci için oynaması gerektiği düşünülmalıdır. Bunun içinde, eşyaların ön tarafı uzaktaki seyirciye, arkası yakınıdakine döndürülmelidir. Böylece, sözgelimi oyuncu bir koltuğa oturunca, uzaktakine yüzünü, arkasındakine sırtını vermiş olur. Oyun sırasında elbette yön değiştirecektir, ancak oyuncu oturduğu yerden konuştuğunda yakınında olduğu için arka taraftaki seyirciye onu izleme olanağı vermiş olacaktır.

Eşyaların düzeni seyirciye yapay ya da anormal gelmelidir. Bu düzende bir inandırıcılık olmalıdır. Oyun alanının hiçbir kenarı ya da köşesi de ötekenden daha çok vurgulanmamalıdır. Eşyalar, dört yandaki seyirci için aynı ölçüde dengelenmelidir.

Çevreli tiyatro sahnesinde kullanılacak tüm eşyaların arkalıkları alçak olmalıdır; ya da uygunsuzsa bunların arkalıksız olanları kullanılmalıdır. Böylece, görüşe engel olunmaz. Masa lambaları, çiçek vazoları gibi dikey eşyalar çok dikkatle seçilmeli, eğer mutlaka gerekiyorsa bunların görüşü kapamamasına dikkat edilmelidir. Dekor olmadığına göre, eşyaların düzenlenişinde etki oranında işlevsellik söz

konusu olmalıdır. Bunun için de, seçilen eşyalar uydurma olmamalı, oyunun gerektiği döneme ve o dönemin üslubuna uymalıdır. Seyirci, çok yakında olduğundan istenilen etkiyi yaratmak için, örneğin gül ağacı bir masa gerekiyorsa, o masa aranıp bulunmalıdır. Zaten çevreli tiyatrodaki dekor atölyesi yoktur ve bizim bulunduğumuz bu tür tiyatrolarda eşyalar dışardan kiralanıyordu ve özellikle tiyatro eşyası kiralaayan yerler vardı.

Eleşyası da seyirci tarafından yadırganmayacak yolda seçilmelidir. Kitaplar, metinde adı geçen kitaplar olmalı, gazete ve dergiler de, aynı düşünceyle, dikkatle seçilmelidir. Eğer oyun metninde adı geçen dergi bulunmuyorsa, bu derginin aslı bulunup fotokopisi çıkarılmalıdır ya da aslına göre bastırılmalıdır. Seyirci oyun sırasında bir eşyanın ya da eleşyasının yalancı olduğunu farketmemişse bile, bunu ergeç fark eder; çünkü bu eşyalar bölüm aralarında da oyun alanının üstünde, sürekli olarak seyircinin gözü önündedir.

Bu tür sahnede yeme içme de gerçeklik duygusunu getirmelidir; içki yerine çay ya da su içilebilir, ama bir piliç budu ya da bir dilim ekmek gerçek olmalıdır. Seyirciye çok yakın olan yiyecek içeceğin de inandırıcı olması zorunludur.

Duvar aynası ya da duvara asılı bir tablo, oyuncunun ve seyircinin fantazisi ile ortaya çıkarılır. Bu tür eşya kullanılmaz. Kapı, perde ve pencere bu tür sahnede yoktur, ancak gerekliyse giriş-çıkışlara kapı ya da pencere görevini yapacak birer çerçeve konulur. Kısacası, çevreli tiyatrunun kendine özgü kuralları içinde düşünüldüğünde, büyük eşyanın ve eleşyasını nasıl olacağını her yönetmen bilebilir.

Giysi ve Makyaj :

Çevreli tiyatrodaki giysi oyunun atmosferine büyük ölçüde yardımcı olduğu için önemlidir. Temel ilkelerde alışılmış çerçeve sahnede olduğu gibi, giysi sanatçısının geniş bir bilgisi ve zengin bir fantazisi olmalıdır. Ancak bu tür sahnelerin getirdiği özellikler giysi konusunda da bazı ayrıcalıklar ortaya çıkarır. Burada giysi yönünden dikkat-

le alınacak en önemli nokta, oyuncu ile seyirci arasındaki yakınlık düşünülerek, biçimin, dikişin ve kullanılan kumaşın doyurucu olmasıdır. Sözelimi, zengin görünümlü bir giysi, çerçeve sahnede ucuz kumaştan da yapılabilir, çünkü burada seyirci ile oyuncu arasında bir hayli uzaklık vardır. Dekorsuz olan bu tiyatrodaki seyircinin dikkati giysi üzerinde toplanır.

Giysi, aynı zamanda rolün duygusal kapsamını vurgulayacağı için, seyircinin giyilenler konusunda inanması gereklidir. Bunun için saten gerektiğinde Amerikan bezi kullanılmaz. Eğer yeni ve ütülü bir erkek giysisi gerekiyorsa bu yeni ve ütülü olmak zorundadır.

Çevreli tiyatrodaki makyajın ölçüsü, çerçeve sahnedeki makyajın ölçüsünden azdır. Erkekler hemen hiç makyaj yapmazlar, kadınlar ise az makyajla sahneye çıkarlar. Karakter makyajı da burada yapılır, ancak çerçeve sahnede yapılan makyajdan çok daha hafiftir; özellikle gölgeler ve çizgiler belli belirsizdir. Bu tür sahne için makyajda temel kural: Seyirci tiyatro makyajının farkına varmamalıdır.

Işıklama :

Işıklama üzerinde genel bilgiyi daha sonra vereceğiz. Ancak burada kısaca çevreli tiyatro ışıklamasından söz etmemiz gerekiyor. Her şeyden önce şunu belirtelim: Daha önce değindiğimiz saat düzeninin saptanması ışık denetim odasına göre yapılır; yani saat 12, ışık odasının tam karşısında, saat 6 ile ışık odasının bulunduğu tarafa varsayılır. Bu da ışıklama açısından kolaylık sağlar.

Çevreli tiyatrodaki ışıklama iki kesimde ele alınmalıdır. Birinci kesim seyircinin arkasından ve dört yandan sahneye verilen ışıklardır; ikincisi ise oyun alanının tam üstünde verilen ışıkları kapsar. Oyun alanının bir yanında oturan seyircinin arkasından verilen ışıklar, karşı yanda oturanların gözünü almayacak biçimde oyun alanına doğru ayarlanır. Tavandan oyun alanı üzerine verilen ışıkların ise seyirciyi rahatsız etme durumu yoktur. Bunlar daha dik bir açıyla oyun alanını etkiler,

Bu tür sahne için aydınlatma alanları da örnek 77'de gösterdiğimiz gibi, başlıca beş bölüm olarak saptanmalıdır. Bunlar 3, 6, 9, 12 ve orta bölümlerdir. Ancak oyun alanı geniş olan tiyatrolarda bu bölümlere yine saat düzenine göre artırılabilir.

Oyun alanının tam arkasından verilen ışıklar 90 derecelik bir açıyla değil, zemine çapraz bir çizgiyle verilir. Onun için 6'nın üstündeki 12'yi, 3'ün üstündeki 9'u aydınlatmak üzere 45 derecelik bir açıyla ayarlanır. Aynı biçimde, 12'deki 6'yı, 9'daki de 3'ü aydınlatır. Orta bölüm için seyirci arkasına konulmuş ışıklardan yararlanır.

Işıklama her tiyatrodaki önemlidir. Ancak çevreli tiyatrodaki ışıklamanın görevleri artar: 1) Sahneler arasındaki perdenin yerini alır, 2) dekor yerine kullanılır, 3) gereken atmosferi sağlar, 4) oyun yerini çeşitli anlamlarda vurgular, vb. Bu tür tiyatrolarda sahne «ışık havuzu» durumuna girer. Bu «ışık havuzu»nda tonlar ve renklerle çeşitli etkiler ortaya çıkarır. Bu tiyatro biçimi, gölgesiz ışıklamayı getiren genel ışıklamayı kabul etmez. Odak noktasını ortaya çıkaran gölgeyi, yani yöresel ışıklama burada iş görür (ışıklama üzerine bilgi için bkz. X. Bölüm).

IX. DEKOR

Yönetmen, oyunu birkaç kez okuduktan sonra, sahne boşluğunda hareket eden karakterleri düşünür; böylece, dikkatini üç noktada toplar 1) Görevi olan gerekli eşyalar, 2) Giriş-çıkışlar ve 3) Işık-renk dengesi. Bunun için, oyuncuların içinde hareket ettikleri oylumun nitelikleri bilinmelidir. Oyun metninde yazar tarafından dekor çoğu kez amatörler için kolaylık sağlamak için ve bazen de profesyonellere bir fikir vermek için yazılmıştır. Yoksa deneyimli ve usta bir yönetmenin bu açıklamalara kesinlikle uyması diye bir şey söz konusu değildir. O, isterse oyunun anlamına ve bir de kendi yorumuna uymak koşuluyla dekorun istediği biçimde yapılmasında yetkisini kullanabilir. Metinde gösterilen bir dekor planı varsa, yönetmen, oyunu iyice kavramadan, bunu dikkate almamalıdır; ancak oyunu iyice yorumladıktan sonra bu plana bir fikir edinmek için bakar. Usta yönetmenlerin çoğunun bu plana baktıkları pek görülmez.

Profesyonel tiyatrodaki dekor tasarımcusu oyunu okur ve sahneye koyanın yorumuna uygun bir taslak hazırlayıp yönetmenin onayına sunar. Doğal olarak, taslağı hazırlamadan yönetmenle konuşur, onun yapmak istediklerini saptar. Oysa amatör topluluklarda, okul tiyatrolarında ya da uygulama sahnelerinde dekoru hazırlayan da yönetmendir. Ne olursa olsun, ister amatör, ister profesyonel, yönetmen, dekoru yapana yardım etmek zorundadır.

Dekor, tek başına, öteki teknik öğelerden ayrı bir şeymiş gibi düşünülemez. Dekorda kullanılacak renklerle, giysilerin renkleri, dekorun üslubuna uyacak eleşyaları, yine dekorun getirdiği çizgiler ve renklerle ışığın verilmiş açıları ve renkleri birlikte ele alınmalıdır. Özellikle, ışıklama, de-

korun hazırlanmasında büyük rol oynar. Bunun için dekoru yapan kişi ya da dekor sanatçısı, giysileri hazırlayan ve ışıklamayı düzenleyen uzmanlarla işbirliği yapmalıdır. Bazen dekor ve giysileri, bazen de ışıklama ve dekoru aynı sanatçı yapar. Ama yine de işbirliği mutlaka olumlu bir biçimde sağlanmış olmalıdır. Bu işbirliğinin yönetimi ve denetimi yine yönetmendedir.

ARANILACAK ÖZELLİKLER

Yönetmenin istediği dekor 1) Eldeki yapıya uygun, 2) Güzelduyusal açıdan yeterli ve 3) yapımı açısından inandırıcı olmalıdır.

1) *Eldeki yapıya uygun dekor*: Sahne oylumunda hareket eden oyun kişileri ve bunların iç yaşamları üzerinde bilgi veren dekordur. Örneğin, *Romeo ile Juliet*, gerçekçi bir oyun düzeni içinde dekor yönünden bir karşıtlığı getirir: Romeo ile Juliet'in *birlikte oldukları* sahnelerde yarı karanlık, onlar dışındaki kişilerin sahnelerinde aydınlık izleriz. Romeo ile Juliet, birlikte olmadıkları ve başkalarıyla buldukları sahnelerde yine aydınlık egemendir. Romeo ile Juliet'i ilk kez, çıralarla yarı aydınlatılmış balo sahnesinde görürüz; onların balkon sahneleri ay ışığındadır (Yarı karanlık); Juliet'in odasındaki sevişmeleri de öyle; gizlice evlendikleri rahibin hücresi loştur; oyunun sonunda ölümle buldukları aile mezarlığı da yarı karanlıktır. Öbür yanda, İtalya'nın güneşli sokakları, pazar yeri, köşkün bahçesi, vb. gün ışığı ile aydınlıktır. Dekor sanatçısı buradaki örnekte izlenen karşıtlığı getirecek özellikleri, ışıklama ve giysi tasarımcılarıyla birlikte, dikkate almak zorundadır. Ayrıca, oyun için seçilen eşyayla o atmosferde yaşayan kişilerin özellikleri ortaya çıkarılmalıdır. *Tosca*'da polis şefi Scarpia'nın masası onun kişiliğini yansıtacak biçimde odayı kaplayacak biçimde büyük, ağır, kalın ayaklı, gösterişli ama kaba olmalıdır. İbsen'in *Yapı ustası*'nda Solness'in sallanan iskemlesi, çoğu kez olduğu gibi, dirliği düzenliği değil, yaşlı mimarın korkusunu, tedirginliğini ve bu duygular-

dan kaynaklanan genç mimarları ezme tutkusunu verecek biçimde olmalıdır. Haldun Taner'in *Günün Adamı*'nda profesörün çalışma odasındaki eşyalar kuruluğu getirmeli ve daracak bir dünyanın yansıması olmalıdır; çünkü bu oyundaki profesör kuru, dışa kapanık ve fantazisiz bir kişidir. Şu akıldan çıkarılmamalı: Sahne dekoru bir iç dekorasyon değildir; oyun kişilerini ve öykünün anlatılmasına yarayan kendine özgü bir yaratıştır.

2) *Güzelduyusal açıdan yeterli dekor*: Gerekli olan gerçekçi bir dekor da olsa çok süs ya da çok eşya bir dekorun güzel duyusal dengesini bozar ve genellikle de dekoru yavan bir duruma sokar. Sahne dekorunun amacı gerçeği olduğu gibi getirmek değil, gerçeğin bir görüntüsünü yansıtmaktır. Bu da seyircinin fantazisini uyaracak önemli özelliklerin dikkatli bir seçimiyle elde edilir. *Günün adamı*'ndaki profesörün resmi, soğuk ve kuru bir biçimde düzenlenmiş odası, daha doğrusu yaşamayan ve alışkanlıkların izlerini taşıyan oda, bize, profesörün kişiliği üzerinde hemen fikir verir. Sözelimi, bir odaya vazoda çiçekler ya da yumuşaklığı ve yaşama çeşitliliğini yansıtacak renkli yastıklar getirdiğimiz anda dekoru güzelduyusal açıdan yanlış bir yola sokmuş oluruz.

Dekor birlik içinde olmalı. Tekdüzeliliği değil, çeşitliliği sağlamalı, denge ve süreklilik göstermelidir. Sözelimi, geniş ağızlı bir şömine sahnenin bir yanındaysa sahnenin öbür yanına onu dengeleyecek bir balkon kapısı ya da bir büyük eşya konulmalıdır. Süreklilikteki genel ilke biri tabanı, öbürü doruğu üzerinde duran iki eşkenar üçgenin yanyana getirilmesiyle anlatılabilir. Hiç kuşkusuz, başarılı dekor şu ya da bu ilkeyle anlatılamaz. Başarının büyük bir bölümü deneyimle gelir, ama deneylerden bir şeyler öğrenmek için o kişinin yaptığı çalışmada yaratıcı ve duyarlı olması gerekir.

3) *Yapımı açısından inandırıcı dekor*: Gerçeğin sanatsal görüntüsünü yansıtırken seyircinin dikkatini oyunun gelişimi üzerinde tutması, yani dekorun yapay, dikkat dağıtıcı bir biçimde yapılmamış olması anlamındadır. Oyun ger-

çekçiyse, oda kapıları, pencere inandırıcı boyutlarda hazırlanmalıdır. Kapıların, pencerelerin açılıp kapanması gerçeklik duygusunu sağlamalıdır. Merdiven uygun bir yerde, eğer varsa, cumba seyirciyi inandıracak bir köşede olmalıdır. Odaysa, odanın içi kullanışlı gerçeklik duygusunu verecek yolda düzenlenmelidir. Dışarısını ve özellikle doğayı gösteren dekorlarda yapım açısından inandırıcılığı sağlamak daha güçtür. Böyle bir durumda, portal üstünden kamuflej zorunludur. Sahne üzerindeki tüm açılışlar seyircinin ilgisini çektiği için, kullanılmayacaksa kapı ya da pencere açılmamalıdır. Çünkü her kapının açılması ve her pencerenin kullanılması seyircinin beklediği bir şeydir. Bu da çok normaldir. Dekor işlevsel olmalıdır; işlevi olmayan hiçbir şey sahne üzerinde bulunmamalıdır.

Bazı ip uçları vermek için dekor yapımında dikkate alınması gereken noktalara burada kısaca değinelim :

1 — Dekor, kolay ve çabuk gerçekleşecek biçimde tasarlanmalıdır. Tiyatroda zaman kazanmak çok önemlidir. Dekorun asal bölümleri ne denli çabuk tamamlanırsa, yönetmen de provalarda o denli rahat eder. Ayrıca, kolay ve çabuk gerçekleştirilebilecek bir dekor çeşitli yönlerden yarar sağlar. Çoğu kez pratik dekor ucuza çıkar, onarımı ve taşınması kolay olur. Prova süresi uzun olmayan amatör ve profesyonel toplulukların perdelerini tam zamanında açmalarına yarar ve daha önemlisi oyuncuların dekor ve eşyalarla bir an önce çalışmalarını sağlar.

2 — Dekor sanatçısının zekâsı, başarılı bir dekoru ucuza çıkartmasından belli olur. Bunun için de, piyasadaki malzemeyi iyi tanıması gerekir; bir de piyasadaki malzemeyi sahne üstünde özgün bir biçimde kullanma yeteneği olmalıdır. Hele sanayinin geliştiği bu çağda binlerce çeşit malzeme üretilmektedir; dekor sanatçısı bu malzemeyi kullanmasını bilmelidir. Pahalı malzemeyle dekor hazırlamak bilgisizliğin sonucudur. Tiyatro ödenekli bile olsa, dekor sanatı açısından bu gerçek değişmez.

3 — Dekor ve parçaları çabuk ve sessiz bir değişim yapabilecek biçimde hazırlanmalıdır; bunlar az sayıda sahne

görevlisi tarafından kolayca taşınabilip yerine konulacak hafiflikte ve biçimde olmalıdır.

4 — Dekor parçaları sağlam yapılmalıdır. Sahne görevlilerinin bunları kurup kaldırmaları ile dekor parçaları çabucak kırılmamalı, bozulmamalıdır. Bir oyun uzun süre oynadığı için, dekor ve eşyaların da dayanıklı olması gerekir. Özellikle, oyuncuların üzerinde gezdikleri, yürüdükleri yükselteler (bkz. «Yükselteler»), yapım yönünden sağlam olmalıdır.

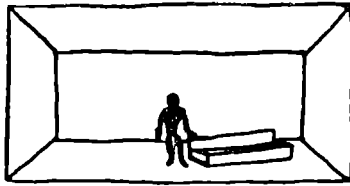
5 — Dekor parçaları birbirine tıpatıp uymalı ve sahneye sağlamca tutturulabilecek biçimde yapılmalıdır. Dekorda birbirine uymayan parçalar seyircinin gözüne hemen çarpar.

6 — Dekor, kolayca depolanacak biçimde yapılmalıdır. Hem parçaların saklanması, korunması ve hem de kolay taşınabilmesi için dekorların katlanabilir olması önemlidir.

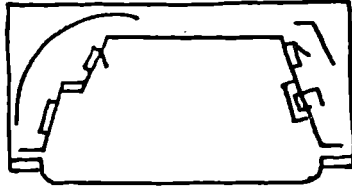
DEKOR VURGUSU

Dekorun görünüşü önemlidir, ama dekorun oyuncuların işini kolaylaştırmak açısından başka görevleri vardır. Bu konuda ilk düşünülecek şey, dekorun içinde oyuncuların hareket edeceği gerçeğidir. Dekor içinde, büyük bir kalabalığın bile rahat bir biçimde hareket etmesine uygun yer olmalıdır. Yönetmen, dekor içinde her noktadan ve köşeden yararlanmaya bakar; dekor sanatçısı da bunu sağlamalıdır. Bir dekor, çeşitli yönlerden oyuncuların vurgulamasına yarar. Daha önce belirttiğimiz gibi, seyircinin gözüne daha yakın olan bir nesne daha büyük görüldüğünden sahne aşağısında olan oyuncu daha çok vurgulanır. Sahne aşağısında olan bir oyuncu eşyaların yanında ya da önünde olduğundan daha çok göze çarpar (bkz. örnek 84). Sonra sahnenin bu bölümünde ışıklama genellikle daha güçlüdür; ayrıca burada oyuncu ses yönünden de daha avantajlı duruma geçer. Böylece, daha önce değindiğimiz, asal düğüm noktaları, önemli serim sahneleri, önemli düşünceler, güçlü karşılaşmalar sahnenin bu bölümünde yapılır.

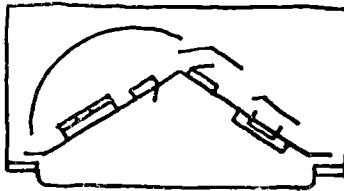
Bir yönetmenin sahneyi tanıdıktan sonra ilk öğrendiği noktalardan biri, görüşün her yandan iyi olduğu sahnelerde dekorun, görsel çizgiye uygun olarak üç kanatlı yapıldığıdır (bkz. örnek 85). Oysa eski ya da iyi yapılmamış tiyatro yapılarında, yan localarda ya da yan koltuklarda oturan seyircinin sahnenin kendi tarafına rastlayan kesimini görmemesidir. Bu durumda yönetmen, oyun düzenini biraz ortaya kaydırır ve dekorun sınırlarını her iki yandan geriye doğru daraltarak daha içeriye alır. Buna karşın, yanda oturanlar dekorun içine aldığı oyun alanını iyi göremiyorlarsa, bu kez üç kanatlı dekor yerine, iki kanatlı dekor hazırlanır (bkz. örnek 86).



Örnek 84 : Bazı eşyalar vurgu için kullanılabilir.



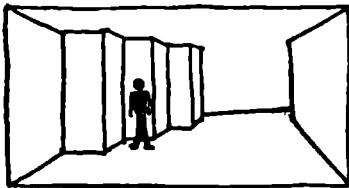
Örnek 85 : Görüşün her yandan iyi olduğu tiyatrolarda üç kanatlı dekor yapımına gidilir.



Örnek 86 : Görüş yanlardan iyi değilse, iki kanatlı dekor yapımına gidilmelidir.

Dekoru, perspektife uygun olarak çapraz çizgilerle yapmak, yönetmenin oyuncularını vurgulama olanağını artırır. Bir dekorda dikey çizgiler onların yanında duran oyuncuyu vurgular (bkz. örnek 87). Bunun için sütunlar (bkz. örnek 88), kapılar (bkz. örnek 89), pencereler, ağaçlar ve benzeri dikey çizgilerle oyuncu vurgulanabilir.

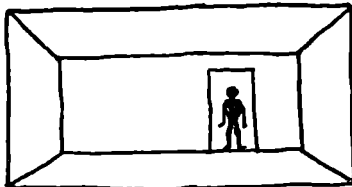
Yatay çizgiler oyunculara bir karşıtlık kurdukları için vurguyu sağlar (bkz. örnek 90). Alçak bir parmaklık önünde, karşısında duran oyuncu vurgulanır; ya da sedirin bir ucunda duran oyuncu da vurgu kazanır. Alçak tavan girişleri oyuncunun boyunu uzun gösterir (bkz. örnek 91). Ancak omuz hizasından geçen yatay çizgiler yanlıştır; çünkü görsel çizgide, yatay çizgiler oyuncunun kafasını boynundan keser ve gövdesini bastırır (bkz. örnek 92).



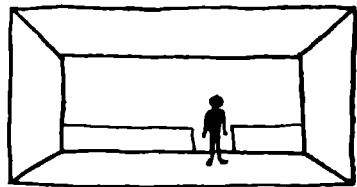
Örnek 87 : Oyuncuyu vurgulayan panolar dikey çerçeveler (Galloway).



Örnek 88 : Oyuncuyu vurgulayan sütunlar (dikey çerçeveler).

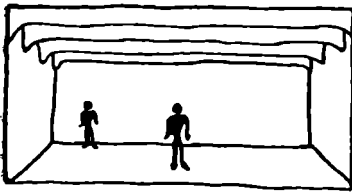


Örnek 89 : Oyuncuyu vurgulayan kapı çerçevesi.

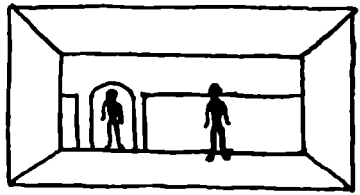


Örnek 90 : Oyuncu ve yatay çizgiler (Galloway).

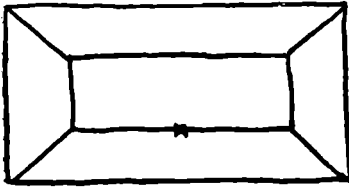
Eşyasız iki kanatlı, bakışık bir dekor alanında ağırlık merkezi dekorun gerideki duvarının tam ortasındadır (bkz. örnek 93). Yine üç kanatlı, bakışiksiz kuruluştaki bir dekor



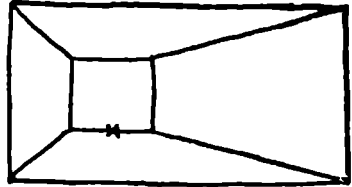
Örnek 91 : Alçak tavan kırışlırlı oyuncuyu uzun boylu gösterir (Galloway).



Örnek 92 : Oyuncunun omuz hizasındaki çizgiler kafayı keser, gövdeyi bastırır (Galloway).



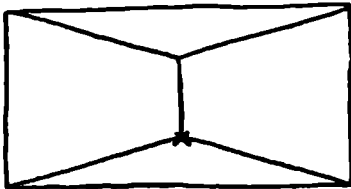
Örnek 93 : Üç kanatlı, bakışık dekorda ağırlık merkezi.



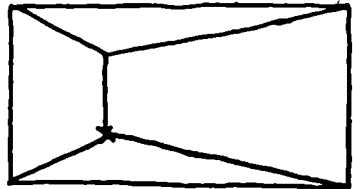
Örnek 94 : Üç kanatlı, bakışiksiz dekorun ağırlık merkezi.

alanında ağırlık merkezi gerideki duvarın tam ortasındadır, ancak sağa ya da sola kayar (bkz. örnek 94).

Eşyasız iki kanatlı, bakışık bir dekor alanında ağırlık merkezi yan panoların birleştiği yerdedir (bkz. örnek 95). İki kanatlı, bakışiksiz dekor alanında ise yan duvarların birleştiği çizgi hangi yana kaymışsa ağırlık noktası ortadadır (bkz. örnek 96).



Örnek 95 : İki kanatlı, bakışık dekorda ağırlık merkezi.



Örnek 96 : İki kanatlı, bakışiksiz dekorun ağırlık merkezi.

Masa ya da ağır bir iskemle gibi büyük eşyalar yanında duran oyuncunun görsel ağırlığı artar. Onun için, dekoru tasarlarken bu çeşit büyük eşyayı, hem oyun düzeni açısından, hem de oyuncunun vurgulanması açısından düşünülmesi doğru olur.

Dekorda vurguyu artıran başka bir öge de renktir. Eğer dekor solgun renklerle yapılmışsa, oyunculara karşılığı getirecek parlak renkte giysiler giydirmek vurguyu sağlar. Dekorun uyumsuz ve gereğinden çok değişik renkte boyanması ise ters etkiyi ortaya çıkarır, yani oyuncular gözden yiterler. Ayrıca, parlak renkler uyumsuz seyirciyi yorar.

Dekor tasarlanırken, yönetmenin ışık kapasitesini de akıldan çıkarmaması gerekir. Eldeki araçlar ve oynanacak sahnenin olanakları, seyirci salonunun biçimi dekor yapımında düşünülmesi gereken noktalardır.

Dekoru hazırlamadan önce, oyunun gerektirdiği özellikleri iyice incelemek iyi olur. Sık ortaya çıkan sorunlardan biri, birbirinden nitelik yönünden ayrı olan sahnenin (kısıtlı olanaklar yüzünden de olabilir) aynı yerde oynanması zorunludur. Sözelimi, bir sahnede pencerenin karşısında bir karyola varken, öbür sahnede aynı yerde bir şöminenin olması gerekir. Böyle bir durumda yönetmenin yapacağı şey hangi sahnenin daha önemli olduğunu saptamak, bunu saptadıktan sonra eşyaların düzenini daha önemli olan sahneye göre yapmak ve öbür sahnede de kolay bir eşya değişimi ile gerekeni vermektir.

ALGISAL DEĞERLER

Sahne üzerinde eşyaların düzenlenmesi algısal değerler açısından yardımcı olur. Sahne eşyasının genel olarak dört asal görevi vardır: 1 — Oyuncuların, yazarın gerektirdiği yöreyi izleyebilmelerine yarar, 2 — Oyun alanını ve vurgu noktalarını belirler, 3 — Hareket düzenine yön verir ve 4 — Dekoru tamamlar. Bir oda dekoru içinde, eşyalar seyircinin ilgisi çekilmesi gereken yerde toplanır; ilginin çekildiği yere oyunun anlamını getiren önemli eşya konulur.

Eşyaların bir araya getirilmesinde bir yakınlık ve içtenlik duygusu elde edilir. Öbür yanda, eşyalarla soğuk ve resmi bir hava getirilmek isteniyorsa, eşyaları perdeye koştur bir biçimde ve bakışık olarak yerleştirmek gerekir. Çıplak kuru yalnızlığı getiren bir duygusal ölçü (ya da seyirci açısından algısal değer) elde edilecekse (hastane, resmi daire, müze, karakol, kışla gibi) o zaman eşyaları olabildiği oranda duvara dayamak ve birbirinden uzaklaştırmak zorunludur. Ancak böyle bir atmosfer için dekor da çok yalın olmalıdır. Ayrıca, bu durumda, eşyaların işlevi açısından bir ayrıcalık izlenir; çünkü böyle bir dekorda bazı eşyalar dekoru bütünleyen parçalar olduğundan kullanılmazlar.

Pratik açıdan genel bir kural, bazı eşyaları sahnenin sol ya da sağ aşağılarına koymaktır; çünkü her şeyden önce böyle bir düzenli dekor içinde bir süreklilik ve denge sağlanmış olur. Bunun yanı sıra, duygusal yönden seyirci için iki önemli alan elde edilmiş olur. Buraları, oyuncularla seyircilerin duygusal yakınlaşmalarını ortaya çıkarır. Sahnenin ASğ'na ya da AS'una konulan bir koltuk, bir kapı önü, üstüne oturulacak bir kütük, vb. duygusal açıdan ağır basan eşyalar durumuna girer.

Çizgiler : Dekor hazırlarken kullanılan çizgilerin biçimi de dekorun havasını çok etkiler. Sözgelimi, yuvarlak, kavisli çizgiler daha yumuşak bir hava sağlarken, sert köşeli çizgiler, soğuk ve dramatik bir havayı getirir. Geniş bir açıklık gerekliyse yuvarlak çizgilerle yumuşaklık elde edilir. Yuvarlak çizgiler daha sıcak bir havayı sağlamada rol oynar. Ancak yuvarlak çizgideki kavislerin büyüklüğüne ve küçüklüğüne göre, yaratılan havanın özellikleri değişir. Geniş kavisler, yumuşak, duru ve romantik bir duygusal etki sağlarken, sık ve küçük kavisler uçarı ve gülünç havanın doğmasına neden olur. Ayrıca, köşeli çizgilerin sayısı az ve açısı genişse sert, soğuk, trajik bir hava yaratılır; bunların sık ve dar açılı olanları sinirli, dirliksiz, kişi üzerinde baskısı olan bir atmosfer yaratır.

Renkler : Duygusal ölçünün ortaya çıkmasında en önemli etmenlerden biri renktir. Seyirci sıcak ve soğuk renklerin

(Renk konusuna «Işıklama»yı kapsayan X. Bölüm'de değineceğiz) farkında olmadan etkisi altında kalır. Renkler dalga uzunlukları kadar, günlük yaşamımızdaki anlamlarıyla da (simgeler, çağrışımlar, moda, vb) etki ederler. Doğal olarak her ülkenin kendine özgü bir renk tutkusu vardır; ama bunun yanı sıra doğanın etkisiyle de rengin tüm insanlık için genel bir etkisi bulunur. Yönetmen, dekordaki renklerin, eğer özellikle gerekmiyorsa, seyirciyi şaşırtmak için değil, inandırmak için seçildiğini akıldan çıkartmamalıdır. Seyirci, çoğu kez o dönemde moda olan ya da alıştığı renklere olumlu tepki gösterir. Bu yönden yönetmen ve dekor sanatçısı kendi beğenisini getirirken, seyircinin algısal niteliklerini de gözden yitirmemelidir.

Önemle üzerinde durulması gereken bir nokta, renk seçiminde gözalıcı karşıtları kullanmaktan sakınmaktır. Sözgelimi, kara bir fon perdesi önünde bembeyaz giysili figürler oyuncunun kişiliğini siler; çünkü bunlar kara üstünde ak lekeler gibi görünür. Oyuncular anonimleştirmek isteniyorsa ya da onları birer simge olarak kullanmak gerekiyorsa o zaman böyle bir karşıtlık kullanılabilir. Eğer ak ile kara karışımı kullanılacaksa bu daha çok pastel renklerin yardımı ile yapılmalıdır.

Aynı nedenden dolayı, dekoru oyuncuların kafaları üstünde boyamamak gerekir. Çok yüksekte bir duvar süsü, yüksekte bir oda penceresi, vb. ya da gereğinden çok aydınlatılmış bir gökperdesi seyircinin dikkatini yükseğe çeker ve oyuncudan koparır.

Eşyanın biçimi ve rengi duygusal etkiyi ölçüye alır. Dışardan sarı ışık vurmuş bir pencere ne denli mutluluk veren bir duygu yaratırsa, dışardan (kulisten) beyaz ya da kırmızı ışık vurmuş pencere o denli değişik duyguları var eder.

Eleşyaları: Seyircinin algılamasında değişik değerler yaratan bir şeye de eleşyalarıdır. Daha önce belirttiğimiz gibi yastıklar, çiçekler, perdeler, biblolar, küçük heykel, vazoz şemsiye, baston, yelpaze, vb. ve yaşamla ilgili öteberi soğuk görünüşte bir dekora sıcaklık getirdiği gibi, o atmos-

fer içinde yaşayan kişiler üzerinde seyirciye bilgi verir.

Çeşitlilik: Genel olarak, geniş ve boş görünüş, kapalı ve girintili çıkıntılı alanlardan daha sert ve yalnızlık veren bir anlatım sağlar. Bir ocak, bir şömine çoğu kez sıcak bir hava sağlar. Bu sıcak havayı sanat tabloları, uygun masa lâmbaları, renkli yastıklar arttırır. Eski Türk evlerinde bulunan cumba ya da eski Avrupa evlerinde bulunan çiçeklik gibi girintiler, bu girintilere konulmuş eşya (örneğin, cumbanın bulunduğu yere konulmuş yastıklı bir sedir gibi), iç açıcı renkte perdeler sıcak bir hava getirdiği gibi bazı ciddi atmosferli oyunlarda da yakın bir ilişkinin duygusal ölçüsünü sağlar.

Unutulmaması gereken bir nokta da eşyaları düzenlerken giriş çıkışları maskeleyemektir. Büyük eşyaların yerleştirilmesi bu yönden önemlidir. Hatta giriş ve çıkışları vurgulamak için eşyalar, inandırıcı olmak koşuluyla, giriş ya da çıkışa doğru çapraz bir çizgide yerleştirilmelidir. Böylece, dekorun inandırıcılığı içinde giriş ve çıkışlar da vurgulanmış olur.

Burada kısaca değinmiş olduğumuz noktalar, dekorun duygusal açıdan ne denli etkili olabileceği konusunda az çok fikir verebilir. Dekorda algısal değerler bazı oyunlarda gerekli olmayabilir, ancak genellikle dikkate alınan bir özelliktir. Yönetmen ve dekor sanatçısı, bu ölçüyü kullanmasını ve seyircide sağlamak istediği etkiyi bilirse, sahneye konulan oyunun başarısı da o oranda artar.

PANOLAR

Dekorda, özellikle amatör çalışmalarında yalın panolar iş görebilir. Bunlar iki ya da üç kanatlıdırlar ve uzun menteşelerle açılır kapanır durumdadırlar. Menteşeler, çiviyle değil, vidayla tutturulmuştur. Her iki kanattaki resmin iki kesimi birbirine tıpatıp uyması ve panoda aralık kalmaması için boydan boya menteşe de takılabilir; takılması da yeğ tutulmalıdır. Bu menteşeler ağacın içine saplanarak takılır; böylece, pano kanatları arasında aralık kal-

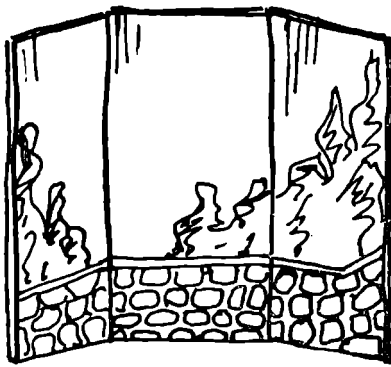
madığı gibi, seyirci tarafından da menteşelerin görülmesi engellenir. Ayrıca menteşelerin görülmemesi için panonun iç çerçevesine şerit darlığında amerikanbezi yapıştırılır ve panodaki uygun renge boyanır. Pano çerçevelerinin içine genellikle ucuz amerikanbezi kullanılır ve tutkalandıktan sonra boyanır. Panonun her iki yanı da kullanılacaksa, yani önü bir sahne arkası bir sahne için kullanılacaksa, o zaman iki yana doğru açılan kapanan menteşeler kullanılmalıdır. Örnek 97'de de izlendiği gibi, pano çerçeveleri köşelerden, üçgen köşebentlerle (tahtadan olması daha iyi) sağlamlaştırılmalıdır. Başka deyişle, panolar sağa sola, biçimi bozulacak biçimde esnememelidir.

Bu tür panolar daha çok açık bir kapının ya da pencerenin arkasına, ya da gerekiyorsa şömine arkasına konulur. Daha çok asal dekorun fonu olarak kullanılır. Bunların boyaları, eldeki sahnenin durumuna ve işlevlerine göre saptanır; belli bir boyları yoktur. Her türlü uzunlukta ve genişlikte yapılabilir. Ancak bunlar çok yüksek yapılırsa, ayrıca arkalarına pano destekleri koymak gerekir. Pano desteği, panoyu arkadan çaprazlamasına sahne zeminine tutturulan tahtadan bir gergidir. (Bkz. Örnek 97)

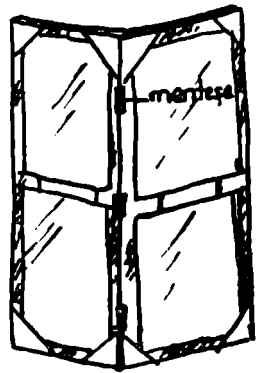
Sahne için gerekli olan tüm panolar hazırlandıktan sonra bunlar yanyana konularak dekorun sınırını çizerler (Bkz. Örnek 98). Panoların birbirine bağlanması bazen iplerle, bazen de panoları birbirine tutturucu demir masalarla gerçekleştirilir. Eğer hızlı dekor değişimi gerekiyorsa ip yerine bu demir maşalar kullanılır.

Panoların aynı hizaya konmayıp çeşitli uzaklıklarda konmasıyla bir mahalle dekoru da elde edilebilir (Bkz. Levha 19). Atmosfer sağlamak için de bu panolar üzerinde çeşitli açılardan ve değişik parlaklıkta ışık verilebilir. Ev duygusu veren bu panoları biraz canlandırmak için kulisten pencerelere doğru uygun parlaklıkta ışık sağlanabilir.

Amatörler için kullanışlı olan pano, Orta Oyunu'ndaki «Yeni Dünya» denilen ve genellikle iki kanatlı olan çerçevelerdir. Özellikle, üsluplaştırmalarda, başka deyişle gerçekçi bir dekoru değil de, gerçekçi çevreyi simgelerle ver-

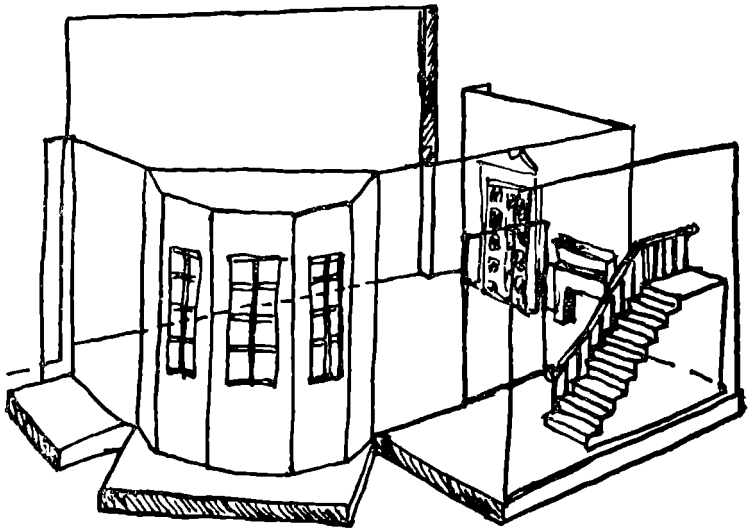


üç kanatlı pano



iki kanatlı pano

Örnek 97 : Amatör çalışmalarda kullanılabilen panolar.



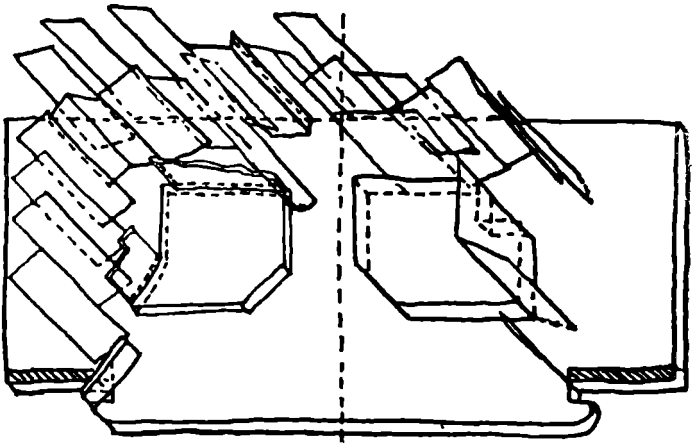
Örnek 98 : Panoların birbirine bağlanmasıyla ortaya çıkan dekor. Bu örnek ayrıca tekerlekli podiumlar üzerinde kesimler bir araya getirilerek tamamlanan bir dekoru da göstermektedir.

mede «Yeni Dünya» çok başarılı olur. Gerektiğinde bunlar iki yerine üç kanatlı yapılabilir ve istenilen sayıda yapılab yanyana getirilebilir. «Yeni Dünya»ların yanyana dizilmesiyle değişik yöreler sağlanabilir. Ayrıca, bunlar biraz daha işlenip çeşitli dış ve iç sahnelerin anlatımını da getirebilir.

YÜKSELTİLER

Yükseltileri, basamakları, eğik düzeyleri gerektirmeyen oyun ve sahne çok azdır. Sahne plastiği açısından her çeşit yükseltinin önemli katkısı vardır. Yükseltiiler yalnızca sahne resmini ortaya çıkartmak için değil, aynı zamanda oyunun anlamını iletmede, çeşitli yerleştirme olanakları sağlamak için kullanılır. Yükseltiiler her oyunda değişik amaçlar için kullanıldığından her oyunda işe yarar bir durumda olmaları gerekir. Özellikle, amatör topluluklar bu yükseltiileri bir kez ve sağlam yapmalı, bundan sonra da her oyun da bunları değişik amaçlar için kullanabilmelidir. Bunun için de yükseltiiler için her yerde kullanılan ölçüleri bilmek gerekir. Örnek: 99'da, kare biçimindeki, 100×100 cm. ölçüleri olan bir düzey görüyoruz. Bu düzeyden biz en çok kullanılan çeşitli küçük düzeyler elde edebiliriz: Örneğin, bu düzeyi dikey, yatay, çapraz ya da 1/4 oranında daire biçiminde kestığımızda elimize hem kullanışlı, hem de birbirine uyan düzeyler geçer. Örnek: 100'de ise 100×200 cm. olan büyük bir düzey izliyoruz.

Bu düzeyler de çapraz ya da köşeden köşeye kesildiğinde elimize yine kullanışlı değişik düzeyler geçer. Örnek: 101'de genellikle kullanılan podyum yükseltiileri görülüyor. Bu 20 cm.'den 1.80 cm.'ye kadardır. Şimdi eğik sahnelerin yandan görünüşünü ele alalım. Örnek : 101'de 100 cm. uzunlukta 20 cm.'lik eğim görüyoruz. Bu oyuncuların rahatça yürüyebilecekleri bir eğimdir ve oyuncunun bacaklarını yormaz. Taşınmasında kolaylık olduğu için bu eğik yükseltiiler genellikle 100 cm. uzunlukta yapılır ve bu uzunlukta eğim 0'dan 20 cm.'ye kadardır. Uzunluk 200 cm. olursa, bu



Levha 19 : Adalet Ağaoğlu, Evcilik Oyunu, 1971/1972. A.Ü. Tiyatrosu

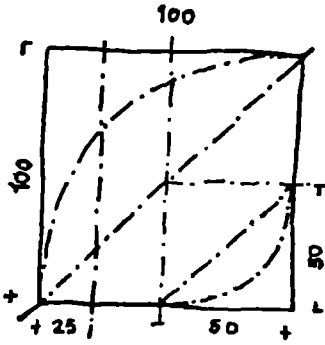
Deneme Topluluğu. Yönetmen : Özdemir Nutku.

Yukarda çeşitli büyüklükte ve biçimde yapılmış ve değişik çizgilerde yerleştirilmiş panolardan elde edilen bir mahalle dekoru görülüyor. Fotoğrafta bu dekorun küçük bir bölümü yer alıyor. İzometrik planda ise bu panoların sahne üzerine yerleştirilmiş biçimi izleniyor.

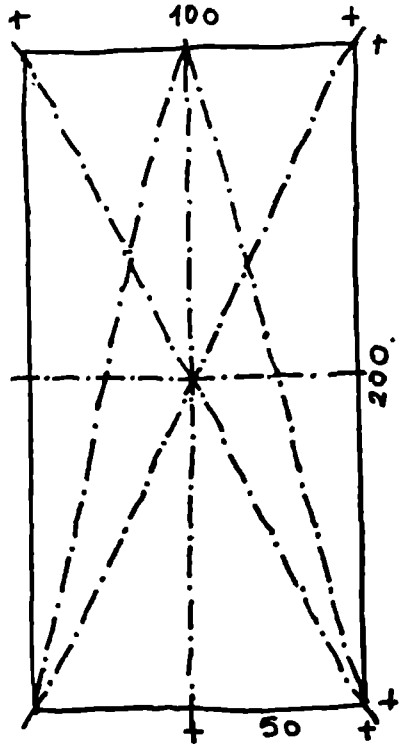
kez eğim 0'dan 60 cm.'ye kadar çıkar. Daha büyük eğik yükselti parça parça ve katlanabilir biçimde yapılır.

Örnek : 103'te sahne ve oyunculuk ilkelerine uygun basamaklar görülüyor. İster dar, ister geniş olsun, bu basamakların ilk basamağı 20 cm. yüksek, ikinci basamağı ise 15 cm. yüksektir. Bunlar da sahne ölçülerine uygun olarak, 50, 100 ve 200 cm. genişlikte olabilir. Basamağın ayak basılan düzeyi ise 25 cm. genişliktedir.

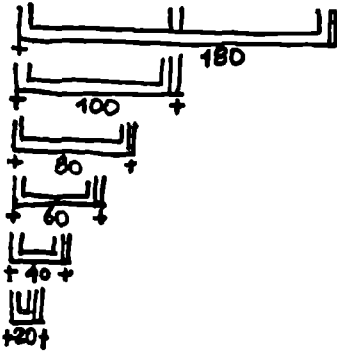
En yalın ve her yere taşınabilir yükselti 100×100×20 cm'lik olandır. Gerektiğinde bunlardan birkaç tanesi yanyana konularak geniş bir podyum elde edilebilir. Yükselti ayaklarını (ya da taban çerçevesini) birbirine geçme yapmakta yarar vardır (bkz. örnek 104). Bu ayak 2,5 cm. genişlikte tahtadan yapılmalıdır ki, üstünde yürününce esnemesin. Bu



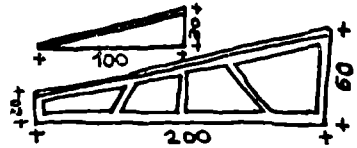
Örnek 99: 100×100 cm. düzey



Örnek 100 : 100×200 cm. düzey.

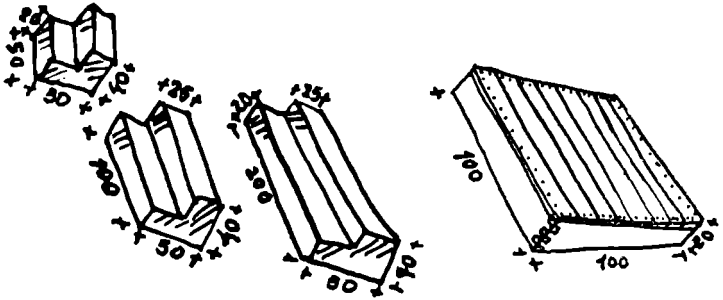


Örnek 101: Podyum yükseklikleri.



Örnek 102 : Eğik yükseltillerin ayakları.

taban çerçevesi üzerine oturtulacak tahta düzeyin üzerindeki döşeme vidayla sağlamlaştırılmalıdır. Üzerinde yürünecek bu tahta düzeyin sağlamlık oranı podyum yükseldikçe artar.

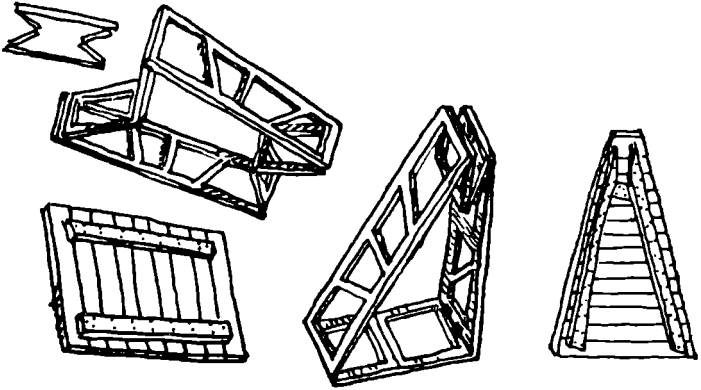


Örnek 103 : Sahne ölçülerine uygun basamaklar.

Örnek 104 : Tamamlanmış bir yükselti.

Örnek 105'te 40 cm. yükseklikteki bir podyum izleniyor. Ayaklar ortadan menteşeli olup katlanabilmektedir. Böylece, taşıma sırasında büyük kolaylık sağlanır (Menteşelerin yeri için aynı örnekteki küçük figüre bakın). Burada 3×6 cm. kalınlığında budaksız rendelenmiş çitalar kullanılır. Başlantıların zıvanalı ve menteşelerin sağlam olması doğru olur. Ayakların üzerine konulacak düzey tahtaları alt taraftan iki dikey tahtaya da oturtulur. Düzeydeki zemin tahtaları birbirine geçme olduğu gibi, alttaki dikey tahtalara da vidalanmıştır. Bu alttaki dikey tahtalar aynı zamanda ayakların üzerine oturan ve her iki yandan düzeyin kaymasını önleyen çıkıntılardır. Bu tahtaların düzey kenarına olan uzaklığı ayakları ortaya çıkaran kalın çitaların kalınlığı kadardır (yani 3 cm.'dir). Ancak düzeyi ayaklardan kolayca çıkarabilmek için 5 mm.'lik bir boşluk bırakabilir. Elbette bu boşluk aynı zamanda düzeyi ayaklara oturtmak için de yeterlidir (bkz. örnek 105).

Bir de yalnızca bir tarafı katlanır ayaklar vardır (bkz. Örnek 106). Bu örnekte 100×200 cm.'lik, bir yanı katlanınca



Örnek 105 : Bir yükseltinin ayakları ve düzeyi (katlanır ayaklar).

Örnek 106 : Tek yanı katlanır ayak ve ayakların üzerine konulacak düzey.

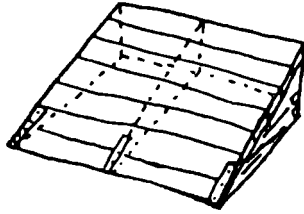
üçgen yükselti ortaya çıkaran bir ayak izliyoruz. Bu ayaklar hem dikdörtgen, hem de üçgen olarak kullanılır. Üçgenin ucu yassıdır; bu uç 4 cm.'den 12 cm.'ye kadar değişir. Yassı uç düzeyin oturtulacağı ayaklara göre yapılır.

Örnek : 107'de küçük bir eğik yükselti görüyoruz. Örnekte de görüldüğü gibi üstünde yürünecek düzey 5 cm.'lik kalm keresteden birbirine geçme olarak yapılır. Eğimin «0» olduğu uca üç demir köşebant konulur; hatta olanağı varsa «O» ucun altından başlayarak tüm düzey çinko levha ile kaplanmalıdır.

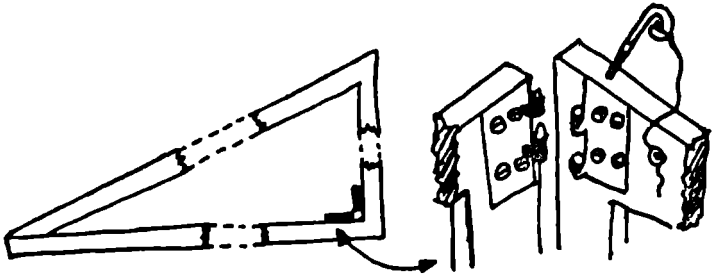
Örnek : 108'de katlanır ayağın sağ kanat köşesi ve menteşeleri gösterilmiştir. Menteşenin çubuğu çıkarılıp ucuna küçük bir zincir takılırsa söküp çıkarılmalarda menteşeler eğilmez ve bozulmaz, çubuk da kaybolup gitmez.

Sık sık sorulan bir soru vardır: Yükselteleri ne yükseklikte ve ne büyüklükte yapmalı? Bu soruyu, yükseltiyi kullanmanın amacına göre yanıtlayabiliriz. Her şeyden önce de sahnenin büyüklüğü söz konusudur.

Sahnenin büyüklüğü dikkate alındıktan sonra yükselteler iki amaçtan hangisine göre kullanılacağı saptanır :



Örnek 107 : Eğik Düzey.



Örnek 108 : Üçgenin sağ kanat ayrıntıları.

1 — Yükseltelerin yanyana konulmasıyla ya ortada bir sahne, ya da çerçeve önüne bir ön sahne yapılmak istenebilir. Bu durumda, ortaya konulacak sahnenin yüksekliği ya da çerçeve önüne yapılacak bir ön sahneyse, çerçeve sahnenin yüksekliği ölçülür. Yükseltelerle çok sayıda değişik oyun yeri sağlanabilir; bunun için, oynanacak oyuna en uygun sahne biçimini getirmeyi salık veririz. Diyelim ki, yükseklik 60 cm. olacaktır. Bu durumda yalnızca 60 cm.'lik yükselteler değil, çeşitlilik sağlamak için, aynı zamanda 40 cm.'lik ve 20 cm.'lik yükselteler de yapılmalıdır. Böylece, 40 cm.'

lik ve 20 cm.'lik yükseltileri ayrı ayrı kullanılabilceđi gibi, gerektiğinde 40 cm. artı 20 cm.'lik yükseltiler üst üste konularak 60 cm.'lik bir yükseklik de elde edilebilir. En kullanışlı olanı 100 cm.'lik kare biçiminde yükseltiler yapıp bunları birleştirmektir. Eğer oynanacak oyunda mekân deđişimi çoksa, başka deyişle yükseltilerin düzeni deđişecekse, o zaman 100×200 cm.'lik yükseltiler yerine bir 100×100 cm. ve iki 100×50 cm.'lik yükselti kullanmak daha yararlıdır.

2 — Ancak yükseltiler oyun yeri kurmak için deđil de, sahne üstünde oyun düzenine yardımcı olacak yerler elde etmek içinse, o zaman yönetmenin isteđine uygun olarak yalnızca gerekli olan yükseltiler yapılır. Ancak her oyunda yükseltiler yapılarak, birçok deđişik oyuna yarayacak yükseltiler sağlanınca, amatör toplulukların çeşitli amaçlar için kullanacağı bir yükselti birikimi elde edilir.

Okul gösterileri için, her okulun her oyunda çeşitli düzenlerde kullanabileceđi yükseltileri olmalıdır. Her oyuna yarayacak bir yükselti «takımı»nın listesi Örnek 109'da gösterilmiştir. Örnek 109'da gösterilen yükseltiler yine gösterildiđi sayılarda bulundurulursa, bunlar okullarda yalnızca oyunlar için deđil çeşitli etkinlikler için de kullanılabilir. Sözelimi, konser, konferans, diploma töreni, eğlence toplantısı, vb. gibi etkinliklerde bu yükseltiler cankurtarıncıdır. O zaman her yıl olanaklara göre, bunların birkaçı yapılarak «takım» birkaç yılda tamamlanabilir.

Tamamlanmış bir yükselti «takımı» şunları kapsar :

2 parça 100×200×40 cm.'lik

2 parça 100×200×20 cm.'lik

4 parça 100×100×40 cm.'lik

6 parça 100×100×20 cm.'lik

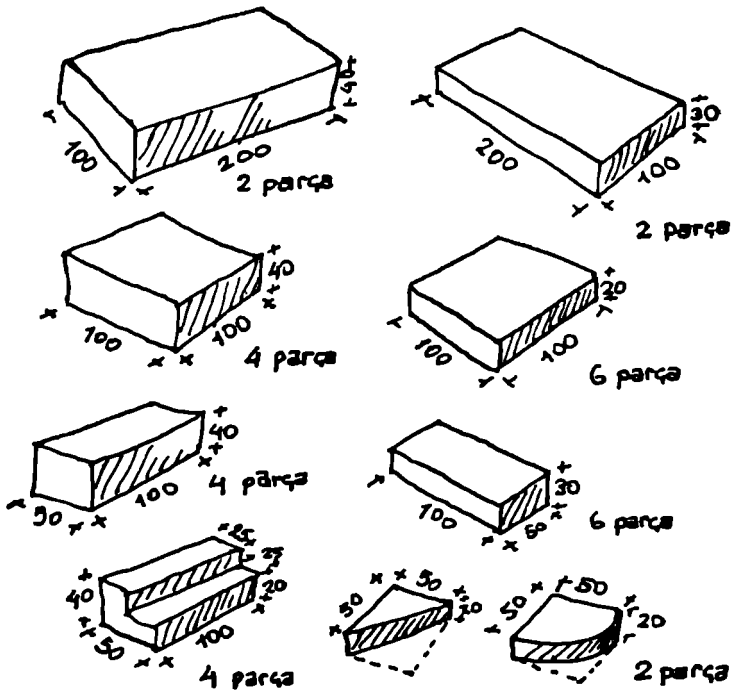
4 parça 50×100×40 cm.'lik

6 parça 50×100×20 cm.'lik

4 parça 50×100×20 cm.'lik ikili basamak

2 parça 50× 50×20 cm.'lik üçgen

2 parça 50× 50×20 cm.'lik üçgen yuvarlak

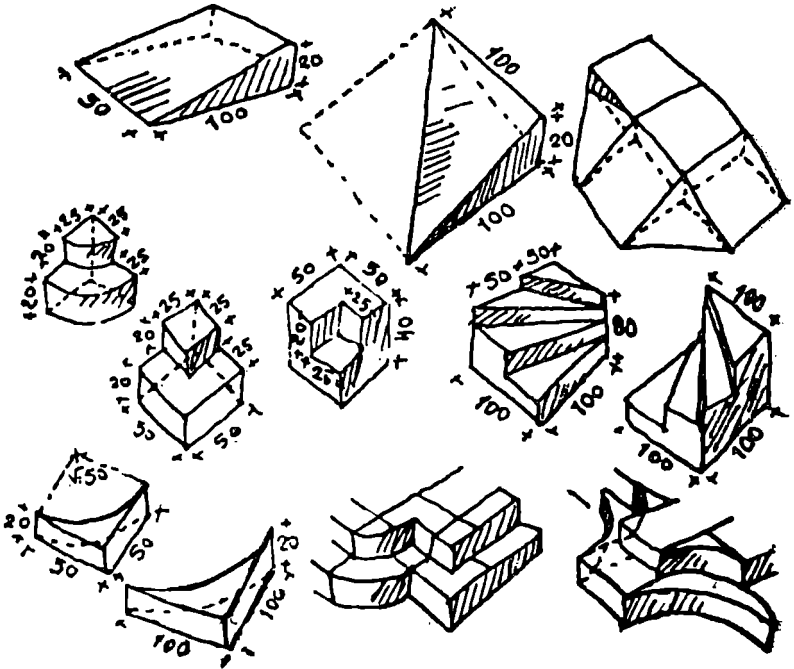


Örnek 109 : Sahne yapmak ya da oyun oynamak için yapılan çeşitli yalın yükselteler. Yukardaki sayılar her okulun ya da amatör topluluğun elinde bulunması gereken yükselti «takımı»nı gösterir.

Sürekli olarak amatör gösteriler düzenleyen topluluklar, olağan yükselteler yanı sıra, daha değişik ve etkili yükseltelere, basamaklara gereksinme duyabilirler. Örnek 110' da gösterilenler biraz daha sanatsal ve değişik yükseltelerdir. Bunlar, genel sahne normlarına uygun, yalın yükseltelerin yanına kolayca konulabilen uyumlu podyumlar ve basamaklardır. Sahnenin plastik görünümü için, bazen yalın küp biçimleri yeterli olmayabilir; daha karmaşık anlatım yolları aranabilir. İşte o zaman yukarda gösterilen örnekler işe yarayabilir. Kavisli basamaklar, çeşitli yönlere doğ-

ru eğim gösteren yükseltmeler, değişik biçimde podyumlar, anlatıma etkinlik sağlama yönünden gereklidir.

Örnek 110'nun sol üst köşesindeki çizimde, sahnenin perspektifine uygun, her yana doğru eğim gösteren bir yükselti görmekteyiz. Bu özellikle kalabalık sahneli oyunlar için çok kullanışlı bir şeydir. Örneğin ortasında çeşitli basamaklar yer alıyor. Bunlar da yalnız yükseltmelerle kullanılabilecek biçimde sahne normlarına uygundur. Verilen örneğin en altındaki sırada iç ve dış bükey köşelerin bulunduğu geniş basamaklar görülüyor. Bunlar da kalabalık sahneler, klasik yapıtlar için kullanışlı yükseltmelerdir.



Örnek 110 : Amatörler için, sahne ölçülerine uygun ve normal yükseltmelere uyan değişik podyumlar ve basamaklar.

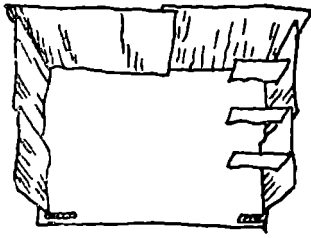
Sahnesi olmayan okullarda ortada oyun oynamak istemediği zaman, çerçeve sahne elde edebilmek için en ucuz yol, sahneyi perdelerle kurmaktır. Böyle bir sahnede her türlü oyun oynanabilir. Perdelerin rengi, içinde bulunduğu salonun rengine göre seçilir. Bu perdelerin açık ve koyu renkte olması da bir rol oynamaz.

Ancak perde için kullanılacak kumaş renkleri seyircinin algılaması açısından rol oynar. Bazen bu renkler oynanacak oyun açısından sakıncalı olabilir. Bir örnek verelim: diyelim ki kırmızı perdeler kullanıldı. Kırmızı renk törensel, görkemli ve zengin bir duygusal ölçü sağlar. Bir halk oyunu ya da kırsal yöreyi veren bir oyun oynanabilir mi? Sarı, parlak, uçarı, uyarıcıdır. Ciddi ve sorunsal bir oyun oynanabilir mi?

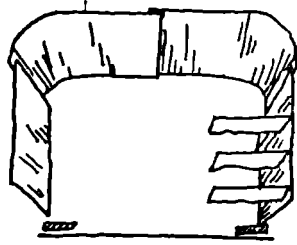
Ayrıca, sahne ışıklaması altında perde renkleri de değişebilir. Bundan başka renkli giysiler de kullanılacağı için parlak, gözücü renklere gidilmemesi gerekir. Öyleyse, perde renginin gözücü renklere olmamasına özellikle dikkat gösterilmesi gerekiyor. Perdeyle ortaya çıkarılan çerçeve sahne için salık verilecek renkler parlak olmayan pastel renkler, başka deyişle nötr denilen renkler arasından seçilmelidir. En işe yarayanı siyah renkte olanıdır.

Bu sayfalarda gösterilen örneklere bir göz atacak olursak, Örnek 111 ve 112 geniş oyun alanı sağlamakla birlikte, giriş-çıkışları olmadığı için pek kullanışlı sayılmaz. Oyun alanı sınırı dışına kesinlikle açılışlar olması gerekir. Oysa Örnek 113'te gösterilen perde düzeninde giriş - çıkışları olan ve kulisin kullanılmasını sağlayan elverişli perde düzeni getirmiştir. Ama bu düzende de sakıncalı olan nokta, oyun alanından epeyce fedakarlık edilmiş olmasıdır. Başka deyişle oyun alanı küçülmüştür. Yan perdeler ile salon duvarları arasındaki koridorun da daralma olasılığı vardır.

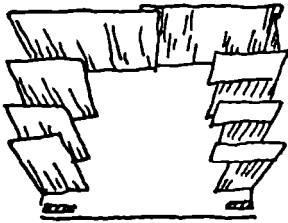
114. ve 115. örnekler, 111. ve 113. örneklerde görülen düzenin bir karışımıdır. Bu perde düzenlemelerinin tümünde malzeme gereksinmesi hemen hemen aynıdır.



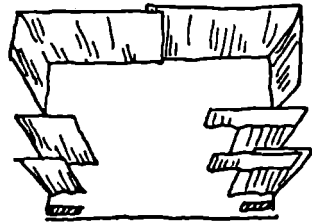
Örnek 111 : Giriş-çıkışları olmayan kötü bir perde düzeni.



Örnek 112 : Bu düzende de giriş-çıkış düşünülmemiş.



Örnek 113 : Giriş-çıkışları olan kullanışlı bir sahne.

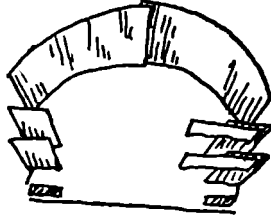


Örnek 114 : Örnek 111 ile 113'ün birleştirilmesinden çıkarılan sahne örneği.

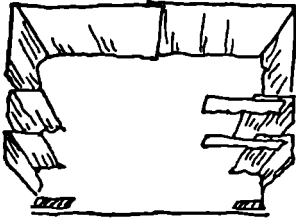
Bu çözümlerde giriş ve çıkışlar sağlanmıştır. Ancak örnek 114'deki perde düzeninde sahne gerisindeki oyun alanı daha geniştir; öbür yanda örnek 115'de bu alan daralmıştır. Ne var ki örnek 114'deki düzen, YSğ ve YS alanlarındaki köşeler seyirciler tarafından görülmeyeceği için oyun oynanamayacak «ölü» köşelerdir. Bu ölü dediğimiz köşeler örnek 115'de zaten perdenin kavisi ile örtülmüştür.

Perdeyle ortaya çıkarılan çerçeve sahne düzeninin en kullanışlı 116. ve 117. örneklerde izlenmektedir. Kenar perdelerinin daraltılmasıyla ve kulisi maskelemek için bu kenar perdelerin iç tarafına bir kanat eklenmesiyle oyun alanı genişlemiştir. Giriş ve çıkışlar çok kullanışlıdır. Örnek 118'deki köşeler seyirci tarafından görülebilmektedir. Bunlar

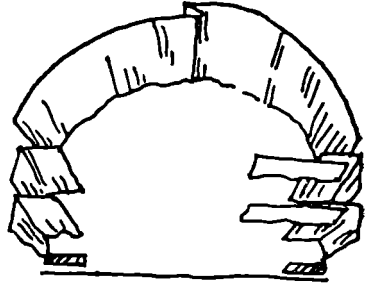
artık «ölü» noktalar değildir. Kulis ve sahne üstü maskelenmiş, ama oyun yeri genişlemiştir; bu durum Örnek 118'de daha belirgin bir biçimde görülmektedir.



Örnek 115 : Giriş - çıkışları olan, ama alanı daraltmış bir perde düzeni.

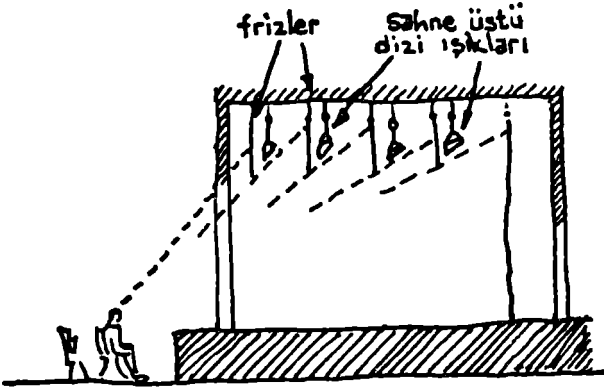
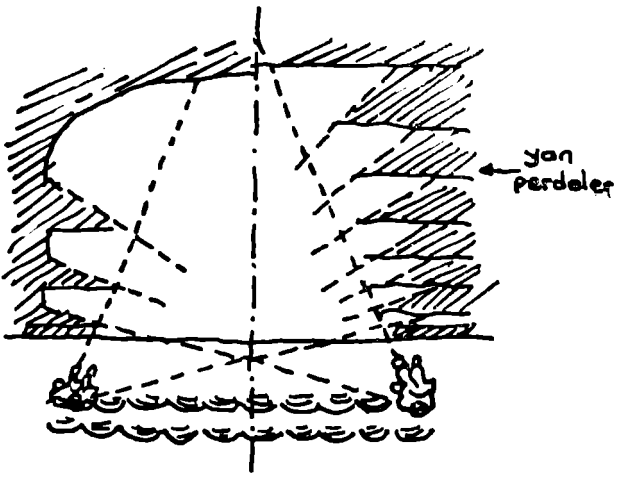


Örnek 116 : Perdelerle en iyi düzenlemeye bir örnek.



Örnek 117 : Perdelerle en elverişli düzenlemeye başka bir örnek.

Bu gibi perdeyle ortaya çıkarılan sahnelerde, malzeme olarak, ışık altında parlayan ve göz alan kumaşlar kullanmamak gerekir. Işığı emen kumaş türlerinden kullanmak doğru olur. Ülkemizde, en ucuz malzeme amerikan bezidir. Bunu alıp istenilen renge boyamakla böyle bir sahne elde edilebilir. Ancak, amerikan bezi çok ince olduğundan, kumaşın zemine gelen kenarını kıvrırıp içine çita geçirmek iyi olur. Böylece, bu ince kumaş gergin durduğu gibi her küçük rüzgârda da pelte gibi sallanmaz. Eğer gerekiyorsa, çita ile zemine de sahne vidasıyla tutturulabilir; sahne vidası yoksa, istendiği zaman çıkarılabilecek gibi, zemine çivilenebilir.



Örnek 118 : Seyirci yerinden kenar perdelerine ve frizlere göre, görüş çizgisi. Kenar perdelerinin ve frizlerin maskeleyesi.

Zemin taş olduğu takdirde, perdenin arkasından taban çıtası üzerine bir ağırlık konulmalıdır. Bu perdeler için daha iyi bir kumaş alınabilirse dökümü de o kadar iyi olur. Böyle bir sahnede oyun oynanırken, dikkat edilecek çok önemli

bir nokta vardır; kumaşlar çok çabuk yandığı için, yangın tehlikesine karşı önlem almak iyi olur. Doğal olarak, her türlü kumaş, kimyasal bir işlemten sonra yanmaz duruma getirilebilmektedir; ancak bu işlem için de para gereklidir. Ne var ki, bu işlemin yapılması pahalı da değildir, bazen kumaşı satan firma bu işlemi de üstlenmektedir. Kumaşlar yanmaz duruma getirildikleri takdirde, yangın tehlikesi olasılığı da azalır.

Perdeler ve tavan frizleri takılırken seyirci yerinden sahneye olan görüşü de saptamak gerekir. Kenar perdeleri kulislere kapatırken oyun yerini de daraltmamalıdır. Bunun için, seyirci salonunun en ön sırasının bir sağ, bir de sol ucuna oturarak görüşün nasıl olduğuna bakmak iyi olur. Böylece, kenar perdelerinin ve tavan frizlerinin iyi olup olmadığı anlaşılır. Yukarıdaki 118. örnekte, sahnenin sol yanı ile, sağ yanı değişik ende ve uzaklıkta perdelerle düzenlenmiştir. Bu hangi düzenin daha iyi olduğunu göstermek içindir. Sahnenin bir yanı Örnek 113'e, öbür yanı 115'e göre çizilmiştir.

Ayrıca, aynı koltuklardan sofıtoyu maskeleyen frizleri de denetlemek gerekir. Tersı istenmediğı takdirde, seyirci sofıtoyu görmemelidir (bkz. Örnek 118). Örnekte, frizler ardına saklanan dizi ışıklar ve ışıdaklar gösterilmiştir.

Aynı örnekte görüldüğü gibi, kenar perdelerinin düzenlenmesinde, Örnek 117 daha iyi bir görüş sağladığı gibi, daha da geniş bir oyun alanı ortaya çıkarmaktadır. Akılda tutulması gereken bir nokta da şudur: Böyle perdelerle kurulan bir sahnede, rahat bir kulis gerekir; çünkü dar ve insanın geçmesi zor bir kuliste en küçük bir hava akımı perdeleri kımıldatmaya yeter. Dar bir kuliste herhangi bir kimse yürürse onun rüzgârından perdeler sallanır. Perdelerle doğru bir düzenleme yapıldığı takdirde, tiyatro sahnesi olmayan bir okulda ya da herhangi bir yerde, kullanışlı bir çerçeve sahne elde edilebilir.

X. IŞIKLAMA

GÜZELDUYUSAL AÇIDAN IŞIKLAMA

Çağdaş tiyatrodaki ışıklamanın önemi giderek artmaktadır. Artık «hareketli ışık» denilen yöntemle dekor bile yapılabilmektedir. Bu alanda her yıl yapılan buluşlar, tiyatrodun bu önemli dalını küçümsenemeyecek bir bilim alanı durumuna sokmuştur. Ne yazık ki, ülkemizde bir iki başarılı örnek dışında, tiyatro ışıklaması henüz emekleme döneminindedir. Çünkü bunun inanılmayacak olanaklar sağlayabileceğine inananlar henüz çok azdır.

Işıklama yoluyla sahne üzerinde renk, nitelik ve hatta oyun düzeninden çıkacak anlam değiştirilebilir. Işıklama düzeniyle aksiyon, dekor, giysi ve makyaj uyumlu bir bütün durumuna getirilebilir. Oyun yazarının, yönetmenin, oyuncuların ve dekorun anlatmak istediğini en etkili biçimde vurgulayan yardımcı öğe yine ışıklamadır.

Işıklamada Denetlenebilir Şeyler :

Tiyatro ışıklamasında üç şey denetlenebilir: 1 — Işıklama derecesi, 2 — Renk, 3 — Işığın dağılımı.

1 — *Işıklama derecesi* : Gerekli ışık derecesi belli belirsiz bir görünüşten göz kamaştırıcı parlaklık arasındadır. Komedi için parlaklık derecesinin daha çok, tragedya için daha az olması temel ilkelerden biridir. Gecedeki gündüze, gündüzdü geceye değişimlerde yine ışıklama derecesindeki kerteleden yararlanırız. Ayrıca, tiyatro salonu büyüdükçe, ışıklama derecesi artar. Çağdaş ışıklama araçları istenilen derecede ışığı sağlamada yeterlidir.

Bu konuda akılda tutulması gereken bir nokta, gözün ışık değişimlerini farketmesine karşın, ışıklama derecesini

saptamada zayıf bir organ oluşudur. Çünkü göz, ışığa kısa bir süre içinde alışır. Örneğin, gözün, parlaklığı yarım derece olarak saptadığı ışık, pozometrede ancak bir çeyrek derecedir. Bunun için ışıklamayı hazırlayan kişinin yanında bir pozometresi olması daha iyidir.

2 — *Renk* : Işıklama da çeşitli etkenler yoluyla saptanır. Işık kaynağında, kendine özgü renk zaten vardır. Bu kaynaktaki renk «filtre» denilen, renkli yanmaz jelatin ya da mikalı cam kullanarak değiştirilebilir. Parlaklık derecesini azaltıp çoğaltarak da istenilen renk tonları sağlanabilir.

Burada, kısaca renk üzerinde duralım. Bilindiği gibi, Fizik biliminde *renk bir dalga uzunluğudur*. Sözelimi, kırmızı, görünüm açısından en uzun dalgaya sahiptir. Rengin dalga uzunluklarını şöyle gösterebiliriz :

EN UZUN	UZUN KISA	EN KISA
1.Enfraruj, 2. Kırmızı, 3. Turuncu, 4. Sarı, 5. Yeşil, 6. Mavi 7. Mor		
8. Ultraviole.		

Rengin üç psikolojik ya da görünümsel özelliği vardır: Bunlar, A — *Rengin niteliği*: kırmızı, yeşil, mor gibi dalga uzunluklarını belirler. B — *Doygunluk*: beyaz ışığın yokluğudur; sözelimi kırmızı pembeden daha doygundur. C — *Parlaklık* : Işığın azlığı ya da çokluğudur; ışığın yoğunluk ölçüsü ile ilgilidir.

3 — *Işığın Dağılımı* : Yalnızca ışık çeşidi ve rengi ile elde edilemez. Dağılım için, değişik renkte ve parlaklıkta çeşitli ışık kaynaklarının açıları ve yönleri de önemlidir. Çağdaş teknik içinde, geliştirilmiş ışıldaklar (spot'lar) dağılımı kesin sınırla vareden araçlardır. Üstelik son yıllarda çok kullanılan, odağı bir nokta kadar küçülten ve yalnızca gözleri aydınlatabilen dürbün ya da nokta ışıldak diyebileceğimiz bir aydınlatma aracı yapılmış olması, dağılım konusunda bir ileri adımı getirmiştir.

Modern Işıklamanın Görevleri :

Az önce değindiğimiz, ışıklamada denetlenebilen üç

özellik (derece, renk ve dağılım) ile çağdaş tiyatro ışıklandırmasının beş temel görevi vardır.

1. Aydınlatma,
2. Plastik Görünümü sağlama,
3. Gerçeklik Duygusunu getirme,
4. Duygusal Ölçüyü verme,
5. Tasarım.

1. *Aydınlatma* : Tiyatro daha çok görsel bir sanat olduğuna göre, aydınlatma temel görevlerden biridir. Seyirci sahne üzerinde olup bitenleri, olabildiğince açık ve seçik görmek ister. Sözelimi, bir açılış sahnesi ya da önemli bir oyun kişinin sahneye girişi, seyirci açısından önemli olduğu için (gerçekçi bir oyunda yarı karanlıkta geçen bir sahne de olsa) aydınlatma derecesi dikkatle saptanmalıdır. Salonun karartılması sahnedeki görünümü daha belirgin yapar. Bunun gibi, sahnenin karartılıp salon ışıklarının yakılması ile seyircinin dikkatini topladığı pencere kapanır.

Gereğinden çok ışık, gereğinden az olan ışık kadar kötüdür. Kötü bir ışıklandırmanın en belirgin örneği dekorun çok aydınlatılması ve bu yüzden seyircilerin gözlerinin yorulmasıdır. Hatta giderek seyirci oyuncularını iyi görmemeye başlar. Çünkü gözlere karşıdan gelen çok parlak ışık gözbebeklerinin küçülmesine ve kamaşmasına yol açar. Yine çok parlak masa lambaları, şömine alevi, avizeler ve aplikler kötü ışıklandırma örnekleridir.

Renk karşıtılamaları aydınlatmada önem taşır. Sahne üzerinde renk karşıtılamaları daha çok dekor ve giysiler yoluyla sağlanır. Ancak ışıklandırma da renk önemli olduğu için karşıtlık niteliği, doygunluğu ve parlaklığı yoluyla dikkatli bir biçimde hazırlanmalıdır.

2. *Plastik Görünümü Sağlama* : Tiyatro sahnesi (ister ortada, ister çerçeve içinde olsun) küp biçimli bir oylum olduğuna göre, ışıklandırma her şeyden önce oyuncunun boyutlarını belli edecek biçimde olmalıdır. Klasik resim ustalarının yapıtlarına bakacak olursak, ışık ve gölge karşıtlığının bir görünümü ne denli değiştirdiğini anlarız. Sahne plastikliğini ortaya çıkarmada ışıklandırmanın rolü başta gelir.

Sözgelimi, sahne üzerindeki tüm nesnelere aynı parlaklık derecesi ile aydınlatılırsa, üçüncü boyut yok olur ve eşyalar plastik niteliklerini yitirirler (tıpkı, karanlıkta flaşla çekilen fotoğraflardan anlatımı ve ayrıntıları getiren üçüncü boyutun yitirildiği gibi).

Plastik boyutları ortaya çıkartabilmek için sahne üzerindeki eşyalar, gölge ve ışıklama düzeni içinde parlaklık dereceleri aynı olmayan ışıklarla aydınlatılmalıdır. Sahne üzerindeki plastik görünüş, bir oyuncuya ya da nesneye her iki yandan (çoğu kez sağdan ve soldan) birbirinden değişik renklerle, doyumlukla ve parlaklıkla verilmelidir.

3. *Gerçeklik Duygusunu Getirme* : En yalın tanımlaması ile sahnede gerçeğin görüntüsünü sağlamadır. Ancak bu gerçeklik duygusu, yani inandırıcılık yalnızca gerçekçi oyunlar için değil, gerçek dışı oyunlarda da gereklidir. Plastik görünüşün bir özelliği de gerçeklik duygusu ile bütünleşmesidir. Sahne üzerinde, gerçeklik duygusu, tiyatro aygıtlarının ve araçlarının yetkinliğine göre elde edilir. Güneş, ay, oda ışığı, tıpkı doğada ve günlük yaşamda olduğunun aynı değildir, ama aynı duyguyu vermelidir. Sözgelimi, ev dışını gösteren bir sahnede renk, doyumluk, yön ve dağılım nitelikleri günün belli saatlerini belirler.

4. *Duygusal Ölçüyü Verme* : Dekorun duygusal değerleri olduğu gibi, ışıklamanın da seyirci açısından duygusal değerleri vardır. Tarihin ilk çağlarından bu yana, ozanlar, daha sonra da ressamlar ışığın duygusal özelliklerinden yararlanmışlardır. Tiyatroda ışığın rengi, yönü ve parlaklığı seyircinin algılamasında önemli rol oynar. Örneğin, komedya parlak, sıcak ışıklama, tragedyada ise loş, soğuk ışıklama ile duygusal ölçü sağlanır. Daha önce de değindiğimiz gibi, kırmızı belli bir durum içinde tehlikenin, kanın, coşkunun ve ölümün simgesi iken, bir ocağın ateşi, sıcaklığı ve dostluğu, güneşin doğuşundaki ya da batışındaki kızılık romantik bir atmosferi duyurabilir; kırmızının da öteki renkler gibi, değişik konumlarda değişik çağrışımları ve duygusal ölçüleri vardır. Ne var ki, renk, bir de toplumların kültür birikimlerine ve kişinin kendi yetiştiği olaylarına gö-

re de deęişebilir. Onun için, duygusal ölçüyü kesin bir çizelge üzerinde belirtmeye olanak yoktur. Ancak yönetmen ve ışıklama uzmanı kendi yorumunu ve sezgisini getiren duygusal ölçüyü bulmalıdır. Işığın renginde, derecesinde ve dağıtımında iyi bir denetim sağlanarak gerekli olan duygusal ölçüyü sağlamada yarar vardır.

5. *Tasarım*: Işıklama, uygulama tasarımının önemli bir ögesidir. Sahnedeki görünüm ister dural, ister devingen olsun, ustaca düzenlenmiş bir ışıklama, vurgulanması gereken kişiye, nesneye ya da alana seyircinin dikkatini kolayca çeker. En gerçekçi oyunlarda bile ışıklama yoluyla seyircinin ilgisi sahnenin yalnızca bir alanına, bir köşesine çekilebilir. «Simultane» dekorlarda (aynı sahnede çeşitli mekanın gösterildiği düzende) da ışıklama ile istenilen bölgeler ve yerler vurgulanabilir. Böyle bir sahne düzeninde bir yanda yalnızca bir alan vurgulanırken, öbür yanda yeni sahne için oyuncuların hazırlanmaları, yerlerini almaları, hatta dekorda deęişiklikler yapmaları sağlanabilir. Salonu karartırken sahneyi giderek aydılatmak işi de tasarımın kapsamına giren bir çalışmadır.

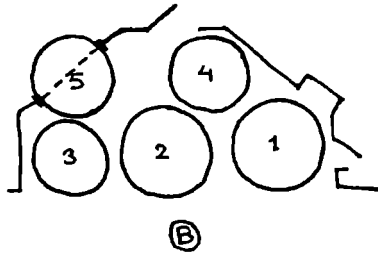
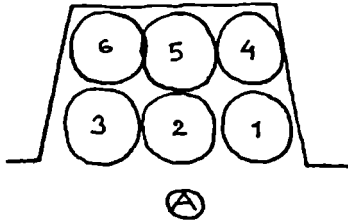
IŞIKLAMA TEKNİĞİ

Tiyatro ışıklamasının hem elektrik konusunda teknik bilgiye, hem de estetik ilkelere dayandığı bilinmektedir. Işıklamayla ilgilenen kişiler bu konudaki temel ilkeleri bilmez zorundadırlar. Bu temel bilgiler, kişiyi kısıtlamak için deęil, o kişinin deneyimlerle ustalaşınca kadar ipuçları elde etmesini sağlamak için verilmektedir. Kişi, tiyatro ışıklamasını iyice kavradıktan sonra (yaratıcı yanı da güçlüyse) zaten hiçbir sınır tanımayan ilginç çalışmalara yönelecektir.

Yoruma Yardımcı İncelemeler: Atılacak ilk adım hiç kuşkusuz oyunu incelemek ve yönetmenin yorumunu öğrenmektir. Oynanacak oyun gerçekçi üslupta mı, romantik mi, klasik mi, dışavurumcu mu, vb.? Oyunun yazarı ışıklama konusunda herhangi bir açıklama yapmış mı? Günün han-

gi saati, yılı hangi dönemdir? İklim koşulları nedir? Hava açık mıdır, kapalı mıdır, yağmurlu mudur, vb.? Oyunun konusu hangi çağda geçiyor? Bu soruların doğru yanıtı ışıkçıya, ışıklamanın türü ve kullanılışı üzerinde bilgi verir. Bundan sonra oyunu yönetmenle konuşmak gerekir. Işıkcının yönetmene soracağı soruların başında, yönetmenin bu oyunu nasıl bir yorumla koyacağıdır. Dekor nasıl olacaktır? Işıklama ile yapılacak sahne etmenleri var mıdır? Aksiyon seyirci salonuna taşıyor mu? İzleme ışığı gerekecek mi? Ve daha birçok benzer soru olabilir. Işıkcı, bu konularda bilgi edindikten sonra tasarımını hazırlayacak ve gerekli işleri bir yere not edecektir.

Aydınlatma Alanları: Işıklama çalışmaları için sahne genellikle altı bölüme ayrılır. Bölümleme şu yolda yapılır: Sahne aşağısından (oyuncuya göre) soldan sağa 1, 2, 3, sahne yukarısında yine soldan sağa 4, 5, 6. Böyle bir bölümleme ile sahnenin hangi alanını daha çok, hangisinin daha az



Örnek 119 : Aydınlatma alanları : A - Üç kanatlı dekor için bakışık aydınlatma. Işık alanları birbirini kapsar. B - İki kanatlı dekor içinde bakışiksiz aydınlatma alanları. Işık dekordaki önemli oyun alanlarına verilir.

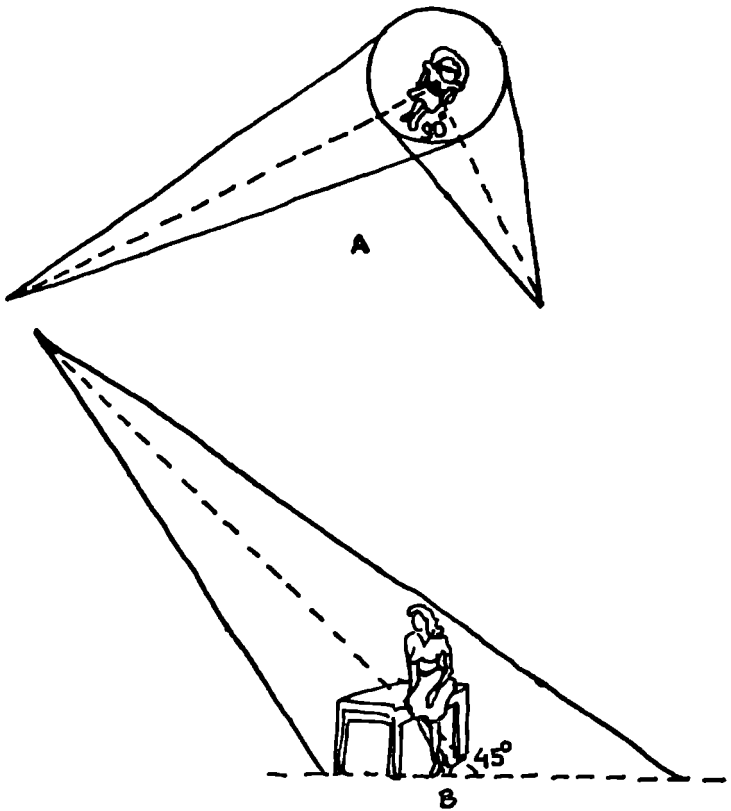
aydınlatılması gerektiği daha kolay saptanır. Hem de dekorun hangi bölümlerinin ne gibi bir ayrıntı gerektirdiği anlaşılır (bkz. örnek 119).

Sahne yukarıya genellikle, portal gerisindeki dizi ışıklar (hersler) ve çeşitli güçte ışıldaklarla aydınlatılır. Bu ışıldaklar arasında parlaklık dereceleri değişik olarak saptanacağı için istenilen ayrıntı da sağlanır. Sahne aşağıya çoğu kez ışıldaklarla aydınlatılır. Bunlar seyirci salonundan iki yandan ve tavandan ortadan verilir.

Yöresel ışıklama (buna gölgeli ışıklama da denilir) plastik görünüş için gereklidir. Bu iki ya da üç yönden dik açıyla verilir. En kullanışlı olanı karşı yönlerden 90 derecelik bir açıyla verilenidir. Işığın sahne zeminine çapraz çizgide düşüşü ise 45 dereceli bir açıyla yapılmalıdır (bkz. örnek 120). Ancak yılların deneyimi ile ustalaşmış bir ışıklama uzmanı bu konuda çok çeşitli çalışmalara gidebilir.

Plastik görünümü elde etmek için yukardan 45 dereceyle, yanlardan 90 dereceyle konuya verilen ışığa biz *kesişmeli ışık* diyoruz. Bu kesişimde ayrıntıları çıkarabilmek için sol ve sağ yandan verilen ışık renklerinin değişik olmasına dikkat edilmelidir. Bu renk ayrımı, doğal olarak, gerekli olan atmosfere göre yapılır. Diyelim ki, sol yandan bir ocak vardır, böyle olunca sahnenin sol yanı pembe-kırmızı renk aydınlatılarıyla, sağ yanı ise daha çok saman rengi, turuncu, beyaz renklerle aydınlatılabilir. Örneğin, ocak sönmüş, sabah olmaktadır: O zaman pencereden gelen günün ilk ışıkları için sağ yanı koyu pembe ve açık mavi, sol yanı, biraz daha karanlık olmak üzere, sarı ve mavi olarak saptayabiliriz. Hiç kuşkusuz, bu etki başka bir düzenleme ile de sağlanabilir.

Dış sahnelerde konuya göre ışık kaynağı (güneş, ateş, ay, pencere, vb.) ne yandaysa, o yanı ötekenden biraz daha sıcak bir yolda aydınlatmak doğru olur. Bir odayı aydınlatırken, oyunun anlamına uygun olarak atmosferi soğuk ya da sıcak görünüm içinde verebiliriz. Ama böyle de olsa, bir odayı gösteren sahnenin sağ ve sol yanları parlaklık yönünden derece değişiklikleri içinde aydınlatılmalıdır Gerçek-



Örnek 120 : Aydınlatma : A - Yanlardan verilen 90 derecelik kesişmeli ışık. B - Sahne zeminine 45 derecelik açı ile verilen ışık.

dışı oyunlarda yöresel ışıklamanın merceklili aygıtları kullanılır. Çünkü bunlar katı, sert ve sınırı belli ışık verirler. Işığın yumuşatmak için «Fresnel» denilen, yivli camlı ışıldaklar kullanılmalıdır. Gerçekçi oyunlarda ışıldakların yanı sıra, dizi ışıklara yer verilir. Dizi ışıklar ışığı dağıtır ve gölgeleri yok eder. Bunun için yalnızca bu ışıkları kullanmak sakıncalıdır; yöresel ışıklama, yani gölgeli ışıklama aygıtlarıyla ayrıntıları sağlamaya dikkat göstermekte gerekir.

Her gün biraz daha gelişmekte olan tiyatro ışıklamasında kullanılan aydınlatma aygıtları, amatör toplulukların kolayca sahip olamayacakları kadar pahalı şeylerdir. Bunlar ya kendileirne armağan edilebilir ya da amatör topluluk bir okul tiyatrosu ise okul yönetimi tarafından yavaş yavaş satın alınabilir. Her yıl dört ışıldak satın alarak beş yılda oldukça iyi ışık kaynakları elde edilebilir.

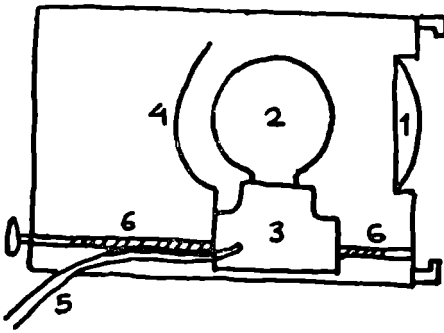
Aydınlatma aygıtları bu denli pahalıysa, biz neden şurada bunlardan sözediyoruz? Nedeni belli! Amatörler bu ışıldaklara sahi olamasalar bile bu aygıtlar üzerinde biraz bilgileri olmaları gerekir. Ayrıca, bu aygıtların nasıl kullandıklarını, bakımlarının nasıl yapıldığını da bilmeliler. Bunun için de ışıldakların mekanizmalarını da bilirlerse, ışıklama düzeni için hangi ışıldağı, ne için kullanacaklarını da kavrarlar.

Biz burada, önce yöresel ışıklamada kullanılan ışıldakları, bunların bakımlarını, genel ışıklamadaki dizi ışıklarını, bu ışıkları denetleyen karartıcıları göreceğiz. Ayrıca, amatörlerin çeşitli malzemeden kedilerinin yapabilecekleri ve ucuza çıkacak ışıklama aygıtlarının yapılışını örneklerle öğretmeye çalışacağız.

Aydınlatma aygıtları çeşitli durumlarda kullanıldıkları ve çeşitli gereksinimleri karşıladıkları için, büyüklük, yetkinlik ve özellik açısından birbirlerinden ayrılırlar. Eğer genel bir bölümlenme yapmak istersek, bunları işlevleri ve özellikleri yönünden üç temel kesime ayırabiliriz: 1 — Yöresel ışıklamada kullanılan *ışıldaklar*, 2 — Genel ışıklamada kullanılan *dizi ışıkları* ve 3 — Yüksek dirençli genel ışıklamaya ton veren *merceksiz ışık aygıtları*. Şimdi bunları sırasıyla görelim.

1 — *İşıldaklar* :

Az önce de belirttiğimiz gibi, ışıldaklar yöresel ya da gölgeli ışıklamada kullanılır. Burada belli bir alandaki belli bir kişi ya da nesne aydınlatılır; o kişinin ya da nesnenin



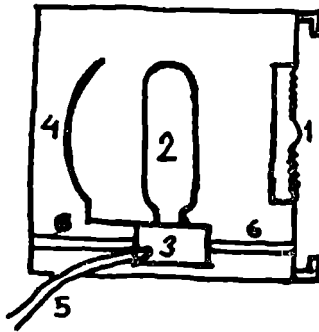
Örnek 121 : Işıldağın çalışması. 1 - Mercek 2 - G 40 Ampulü, 3 - Hareketli duy, 4 - Ayna, 5 - Kablo, 6 - Duyu ve ampulü hareket ettiren yivli mil.

dışı (eğer başka bir ışıdak o yöreyi aydınlatmıyorsa) gölgededir. Bu sistemde kullanılan ışıdak sınırlı bir alana yöneltilir ve aydınlatma alanının daralıp genişlemesi, yivli mil üzerinde öne geriye hareket eden ampulün merceğe yaklaşıp uzaklaşmasıyla sağlanır. Bir dikdörtgen kutu biçiminde olan mercekli ışıdak, sağa sola ve aşağı yukarı hareket ettirilebilir. Böylece istenilen yere, gereken açıda ışık verir.

Işıdıkların ilk örneği, kutu biçimindedir; bunun için de «kutu» diye adlandırılır. Işık kapasitesi 500 watt'tan 1000 watt'a kadar değişir. Bunların 250 watt gücünde olanlarına «bebe ışıdak» denilir. Aydınlatma alanı 4 dereceden 25 dereceye dek değiştirilebilir. Dışbükey bir merceği olduğundan, kesin sınırlı, sert ışık verir. Bu ışıldağın ışığı çeşitli filtrelerle yumuşatılabilir (bkz. örnek 121).

Çağdaş ışıklamada sık kullanılan bir aygıt «Fresnel» denilen camı yivli olan ışıdaktır. Yivli cam olduğundan ısıya dışbükey mercekten daha dayanıklıdır. Ayrıca içindeki T20 ampulü ince uzun olduğundan ampul öndeki cama önceki T40 ampulünden daha çok yaklaşabildiğinden aydınlatma alanı 50 dereceye kadar genişletilebilir. Bu ışıdak adını yivli camından alır. Aydınlatma sınırlı kesin ve sert

değildir; yumuşak bir yöresel ışığı vardır (bkz. örnek 122 ve Levha 20).

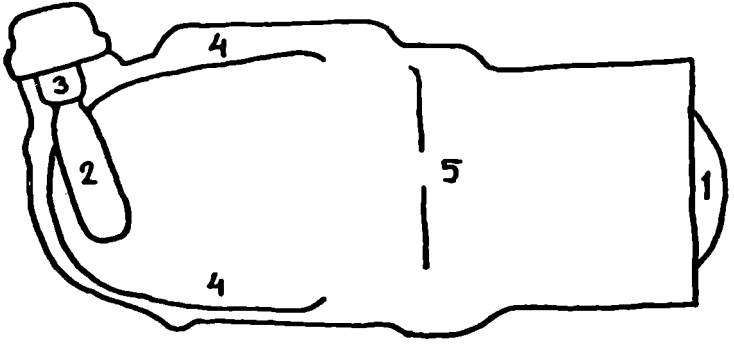


Örnek 122 : «Fresnel» ışıdak. 1 - Fresnel cam, 2 - T 20 lambası, 3 - Hareketli duy, 4 - Ayna, 5 - Kablo, 6 - Duyu hareket ettiren yivli mil.

Yöresel ışıkta kullanılan başka bir ışıdak «Elipsoidal» dir; yüksek ışık sığası (kapasitesi) vardır. Uzaktan rahatça verilebilir ve iyi sonuç alınır. Bunlara ülkemizde «Füze» adı takılmıştır; çünkü dış görünüşleri füzeyi andırır. Bu ışıdağın en önemli özelliği, ampulden aldığı enerjinin %75'ini toplayıp denetleyebilmesidir. Işığı dağıtmaması için bu ışıdakilere bir dışbükey mercek ya da bombeli yanları birbirine bakan iki mercek takılır (bkz. Levha 21). Ampul ve ayna hareketli olmadığından diyafram takılarak aydınlatma alanı büyütülüp küçültülebilir. Bu ışıdakilarda odak ayarının verilen ışığa pek etkisi olmaz; bunun için ışıdakta ışığı çeşitli biçimlerde verecek bir ya da iki kapak vardır. Bu kapaklar birer kolla dışardan yönetilir. Bu ışıdıkların son modelleri diyaframlı ve ampulleri yukardan aşağıya doğru değil, aşağıdan yukarıya doğrudur (bkz. örnek 123).

Işıdıkların Takıları: Bu takılar arasında en önemlisi *Renk Tekerleği*'dir. Bu dört ayrı renk ile bir renksiz çerçeveyi kapsayan ve ışıdağın öndeki tırnaklarına geçirilen bir takıdır. Bu tekerlekteki renkler elle değiştirildiği gibi, uzaktan denetimli bir motor yoluyla da değiştirilebilir. Tekerleğin üzerindeki boş çerçeve ışıdağın doğal rengini verebilir.

mek içindir. Bir de uzaktan denetlenemeyen, ama ışıldak önünden küçük manivelalarla renk değiştirmeye yarayan bir renk çerçeve takımı vardır. Ayrıca tekli renk filtreleri vardır. Bunlar bir gösterinin başından sonuna ya da değiştirilinceye dek aynı rengi yansıtmakta kullanılır. Bunlar da tırnaklara tek tek oturtulur. Ancak renk tekerleğinin en kullanışlı yanı, gösteri sırasında, ışıldağın filtresini uzaktan değiştirebilme olanağıdır.



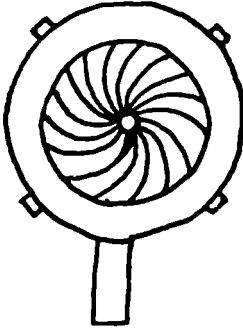
Örnek 123 : «Ellipsoidal» (Füze) ışıldak. 1 - Dışbükey mercek, 2 - T 12 ampülü, 3 - Değirmi ayna, 4 - Kapak ya da «optüratör».

Işıldakların verdiği ışık biçimi yuvarlaktır, ama bazı durumlarda ışığı dikdörtgen, kare ve çeşitli köşeli biçimlerde vermek gerekebilir. Bu durumda ışığın yanlardan taşmasına engel olmak ve istenilen köşeli biçimi sağlayabilmek için yine ışıldakların tırnaklarına *kepenk* ya da *kapak* adı verilen bir takı geçirilir. Ancak son yıllarda yapılan ışıldaklara bu kapak içten konulmaktadır ve bu kapak kol ile istenilen biçimde düzenlenebilmektedir.

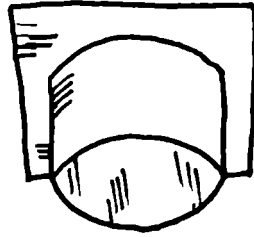
Aydınlatma alanının sahne üzerinde genişletilip daraltılmasına yarayan, kullanışlı bir takı da diyaframdır. Diyafram daire biçimindedir; iç tarafında birbirinin üzerine kayarak ya da açılarak deirenin çapını değiştiren ince yapılar vardır. Bu takı ışıldağın bazen yapısındadır, bazen

de (eğer yapısı içinde değilse) gerektiğinde ışıldağın ortasındaki bir yuvaya oturtularak kullanılır (bkz. örnek 124).

Huni ya da şapka denilen başka bir takı da ışığın dağılımını sınırlamakta kullanılır. Bu silindirik biçiminde bir takı olup ışıldağın tırnaklarına geçecek büyüklükte kare biçiminde bir eteğe bağlıdır. Görünüşünden dolayı tiyatro argosunda adı «şapka»dır. Bunlar çeşitli çapta ve uzunlukta yapılır; gereksinmeye göre biçimleri değişir. Işıldakları kendileri yapan amatör topluluklarda, ışığı belli bir sınırdan tutabilmek için bu takı rahatlıkla kullanılabilir; hem ucuza çıkar, hem çok iş görür. Bu takıya huni denilmesinin nedeni, çok dar bir alana ışığı toplayabilmek için ucu huni gibi daralan, uzunlarının da olmasındandır. (bkz. Örnek 125).



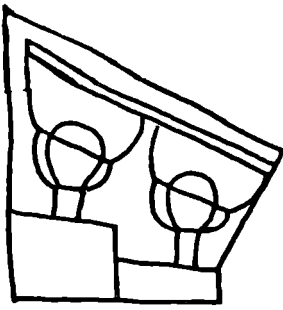
Örnek 124 : Diyafram.



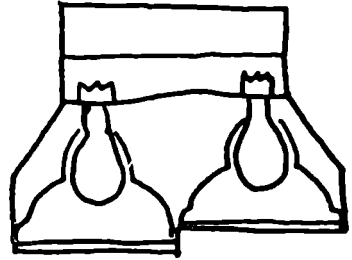
Örnek 125: Huni ya da şapka.

Işıldakların Bakımı: Işıldakların ömürlerini uzatmak için bakımları zorunludur. Bakımsızlıktan yanmış, kuruşmuş ya da çürümüş bir kablo kolayca kısa devre yapabilir; bu da çeşitli tehlikeleri getirebilir, yangın çıkarabilir. Işıldaklar sürekli olarak denetlenmeli ve her an kullanılacak durumda olmalıdır. Işıldaklarda küçük bir eksik, kırık ya da bozuk daha büyük sakıncalar getirebileceği gibi, görevlileri de tehlikeye atabilir.

Işıldaklar kullanılırken yoğun bir sıcaklık üretirler. Maddesel kesimler aşınır ya da çürür. Yağlı parçalar ise kurur



a



b

Örnek 126 : Gökperdesi aydınlatma birimleri :

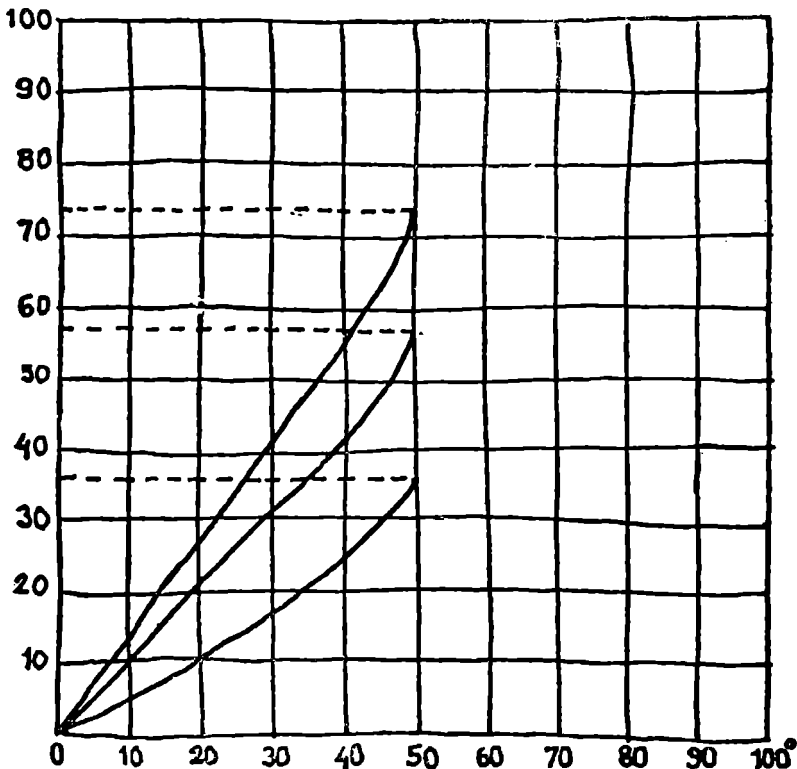
- a) Gökperdesi taban ışıklaması, b) Gökperdesi tavan ışıklaması.

ve geride yapışkan bir tortu kalır. Sırası geldikçe bunların düzeltilmeleri ve yenilenmeleri gerekir. Bakımda sık yapılan bir yanlışlık, çok dayansın diye yağlanacak yerlere kalın bir tabaka yağ sürmektir. Oysa bu kalın yağ tabakası, yoğun ısı yüzünden kurur ve kaskatı olur; böylece ışılda hiç yağlanmamış duruma girer. Yağlanacak yerlere, ince, rafine makine yağı sürülmeli ve bu işlem sık yapılmalıdır. Yağlanması gereken yerler civatalar, duyu hareket ettiren yivli mil, kelepçe ve firdöndüdür. Yağlamaya geçmeden önce paslanmış yerler gazla yumuşatılmalıdır. Kayan parçalarda zorluk hissedilirse unlar kalın bir bezle silinmelidir. Ampulün duya giren metal ayağı ve duyun içi temiz olmalıdır; ancak buralara kesinlikle yağ sürülmemelidir. Ancak mutlaka gerekliyse, duyun altındaki yay ince makine yağı ile yağlanabilir.

İşıldağın kordon bağlantıları sık denetlenmelidir. Işıldağın içindeki asbest (yanmaz) kordonun aşınıp aşınmadığına bakılmalıdır; özellikle, kordonun ışıldağa girdiği deliğin bulunduğu asbest kesimde aşınma daha çabuk olur.

Mercekler, ampuller ve aynalar sık sık yumuşak bir bez

İŞIK %



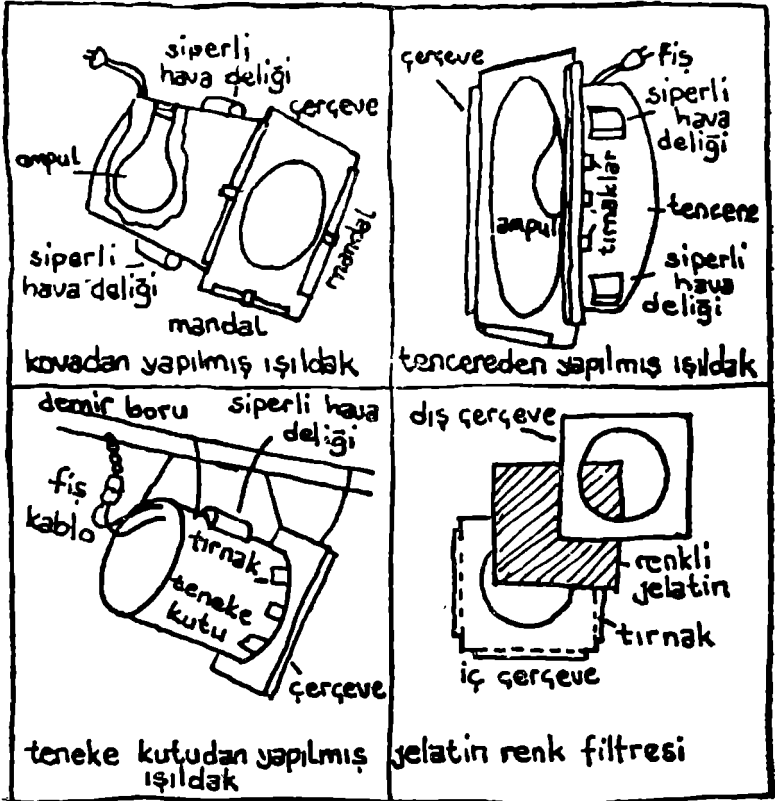
Örnek 127 : Rezistans karartıcının 1000, 500 ve 250 watt'lık ışıldaklarla yüklenmesini gösterir çizelge.

ya da daha iyisi yumuşak, ince kâğıtla silinmelidir. Hafifçe çatlağı olan bir mercek kullanılabilir, ama bu mercek bir süre sonra kesinlikle ikiye ayrılacağından yedek mercek buldurmak iyi olur. Ampul kararmışsa en geç son genel provadan sonra değiştirilmelidir; çünkü bu kararma ampulün ömrünün bittiğini gösterir. Ayna bozulmuşsa yerine yenisi konulmalıdır.

Bir de en önemlisi, bir bölüm, salonda asılı olan ışıldakların bağlantıları çok sağlam olmalıdır; yoksa birinin kafasına düşebilir. Bir güvenlik çaresi, bunları kelepçelerle bağladıktan sonra zincirle de tutturmaktır.

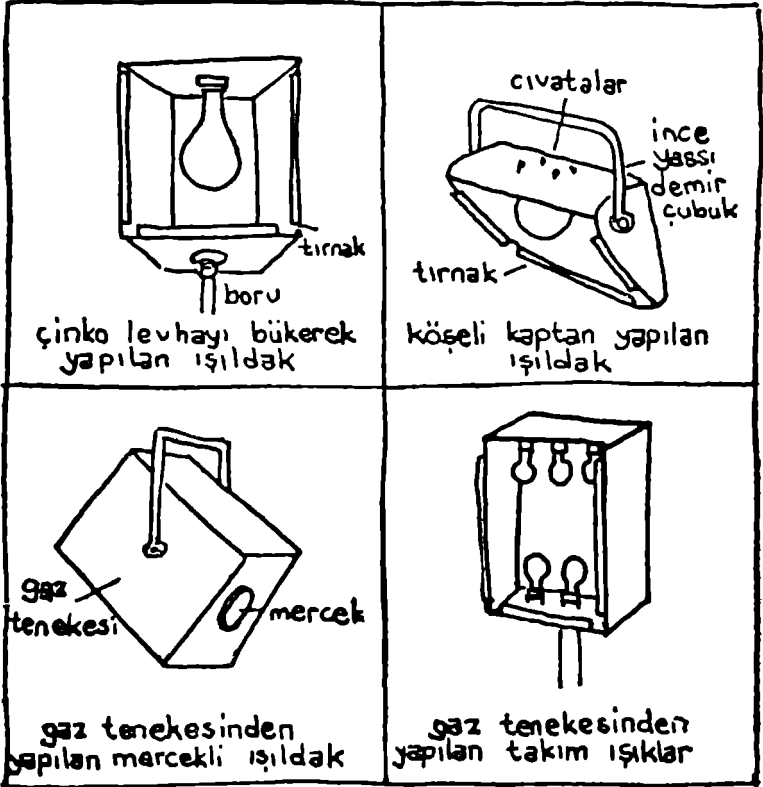
2 — Dizi Işıklama Araçları :

Daha önce de belirttiğimiz gibi, genel ışıklama, geniş bir alanı gölgesiz olarak aydınlatmak anlamındaydı. Eskiden tiyatrolar yalnızca genel ışıklama ile aydınlatılmaktay-



Örnek 128 : Amatörlerin yapabilecekleri aydınlatma aygıtlarına örnekler.

dı. Ancak yüzyılın ilk yarısında bu alandaki gelişmeler az önce değindiğimiz yöresel ışıklamanın önemini giderek artırdı. Aydınlatma araçları çeşidinin yapılmadığı ülkelerde ve özellikle amatör topluluklar için genel ışıklama oyun alanını aydınlatmada iş görür. Üstelik meraklı olanlar bu aygıtları kendileri de yapabilirler (bkz. Örnekler 128 ve 129).

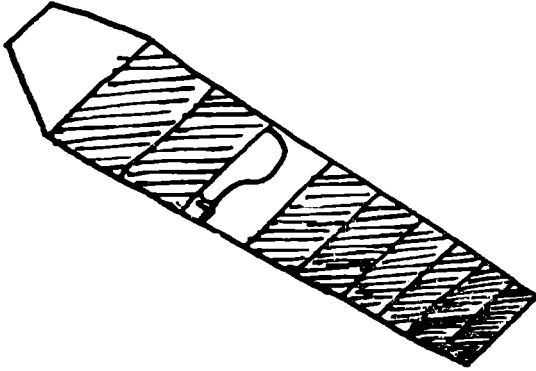


Örnek 129 : Amatörlerin sahne için yapacakları değişik aydınlatma aygıtları.

Genel ışıklamanın en eski ve en sık kullanılanı *dizi ışıklamasıdır*. Tipik bir dizi ışıklaması oluk biçiminde bir saçın içine yanyana yerleştirilmiş 40-150 ve bazen de 200 watt'lık

ampullerle elde edilir. Her ampul bir bölmeye konulur ve istenirse her bölmenin önüne kırmızı, mavi, yeşil, sarı, vb. cam ya da renkli jelatin geçirilir (bkz. Örnek 130). Böyle istenmiyorsa, renkli ampul de takılabilir. Dizi ışıklamalar çeşitli biçimde yapılır. Bunlar sahne üstü dizi ışıklamaları, kenar ve portal dizileri, gökperdesi tavan ve taban dizi ışıklarıdır.

Dizi ışıkları sofitodan askılıklara asılarak sarkıtılır. Ço-



Örnek 130 : Amatörlerin yapabilecekleri dizi ışıklama oluğu bölmeleri ve ampulleri.

ğu kez sahnenin aydınlatma düzeylerine uygun olarak ve sahnenin büyüklüğüne göre iki, üç ya da dört sıra olarak asılır. Bunların ilki portal üstünün sahneye bakan yanından asılır; oyun alanındaki gölgeleri yoketme açısından yararlıdır. Sahnenin en gerisindeki dizi ışıkları ise gökperdesinin üstünden ve tabandan verilir.

3 — Merceksiz Işıklama :

Bir de merceği olmayan, ama ışık kaynakları güçlü aygıtlar vardır. Bunlara renk çerçeveleri de takılabilir. Bunların içi beyaz emaye kaplıdır, bazısının ise ışığa yön verecek metal aynaları vardır. Ağızları geniş olduğu için yüksek dirençli ışığı kolayca yayarlar ve genel ışıklama konu-

sunda çok kullanışlıdır. Bunlar biçim, büyüklük ve yetkinlik açısından çeşitlidir.

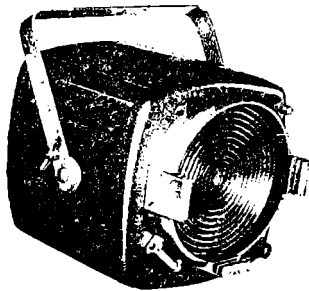
Gökperdesini aydılatan ışıklar her ne kadar dizi ışıklaşmasına girerse de, bunları merceksiz ışıklaşma bölümünde ele alabiliriz. Bunların yüksek dirençli olmasının bir nedeni, mikalı renkli cam ya da yanmaz jelatin renk filtreleri ile kullanılmalarıdır. Üstelik, sahneyi derin göstermek için, göğü, denizi ve gözerimini simgelemekte kısa dalgalı soğuk renkler kullanıldığından bunları kesinlikle yüksek dirençli ampullerle donatmak gerekir. Gökperdesi tavan ışıklaşması büyük tiyatrolarda çift sıra olup perdeye doğru öndeki daha yukarda, perdenin uzağındaki daha aşağıdadır (bkz. Örnek 126b). Gökperdesi taban ışıklaşması her biri 500'er watt'lık dirençte dizi ışıklaşmayla ortaya çıkar; bunların da perdeye doğru yakın olanı daha aşağıda, uzakta olanı daha yukardadır (bkz. örnek 126a). Anlaşılacağı üzere, bu düzen, perdeye ışığı daha iyi verebilmek içindir.

Merceksiz ışıklaşmanın bir de kendine özgü nitelikleri olan ve *Toplayıcı* adı verilen bir aygıtı vardır. Işığın yönünü kesin olarak veren ve aracın bir parabol aynası, ampulün önünde de ışığı toplayan küçük bir merceğı vardır. Çevresi giderek hafifleyen, ama ortaya oldukça güçlü bir ışık toplayan bu aygıt ne yöresel ışıklaşma düzenine ne de genel ışıklaşma düzenine sokulabilir. Işığı, gerideki parabol aynaya yansıtarak veren ampul birbirine paralel ışınlar saçar. Bu araç bir pencereden vuran güneş ışınlarını başarılı bir biçimde sağlar. Filtre ile ayışığını verir ve yine bunlar gibi, merkezdeki noktaya yoğun, çevresine doğru giderek hafifleyen paralel ışınlar vermesi gereken yerlerde kullanılır.

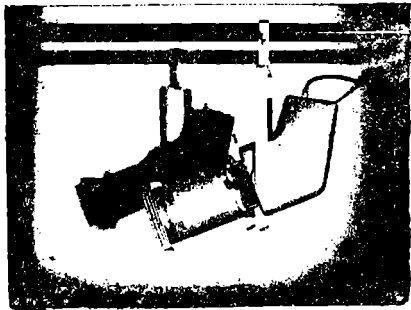
KARARTICILAR

Ampulün tiyatroya girmesiyle tiyatroda ışık gücünü istenilen derecede vermek de gerçekleşti. *Karartıcı*, çok sayıda kanallardan gelen ve ampullere iletilen elektrik akımını azaltıp çoğaltabilen bir denetim aygıtıdır. Bunlar ışık

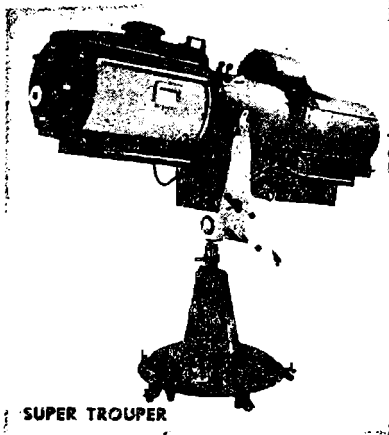
denetim odasına konulur ve oradan yöneltilir. Işık odası sahneyi, iyi gören bir yerdedir. Bugünkü tiyatrolarda bu tam sahnenin karşısında yukardadır. Bugünkü yapıları ve kullanışları açısından karartıcıların üç asal çeşidi vardır: Re-



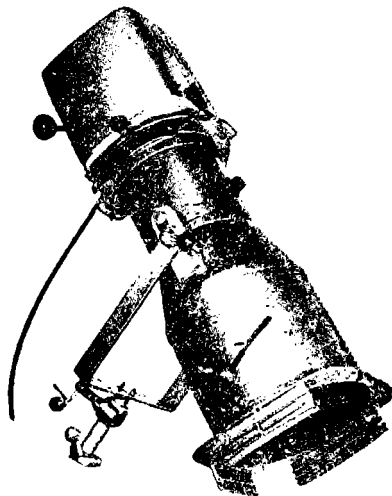
Levha 20 : 1000 watt'lık yivli mercekli (Fresnel) ışıdak.



Levha 21 : 1000 watt'lık çift odaklı ışıdak. Yöresel ya da genel ışıklamada kullanılır (Füze).



Levha 22: Yüksek dirençli, yay ışını, kömürlü ışıdak.

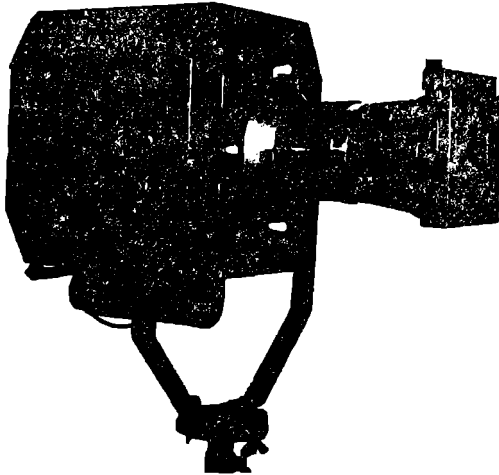


Levha 23 : 600 watt'lık izleyici ışıdak (takip ışığı).

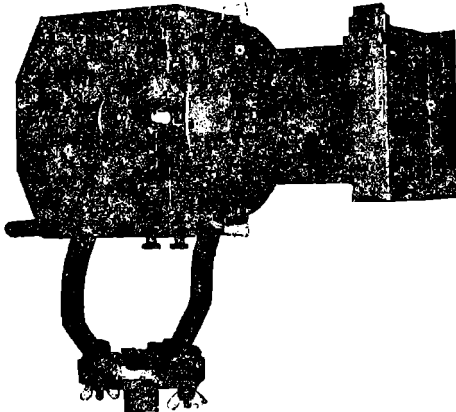
osta, ototransformatör ve elektronik karartıcı. Şimdi bunları kısaca görelim.

Reosta (Rezistans) Karartıcı :

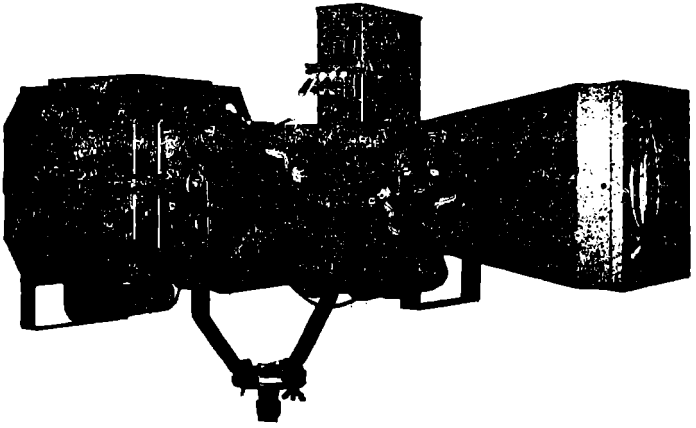
Bunlar en eski ve yalın türdeki karartıcılardır. Elektrik akımına çeşitli tutarda karşı güç (rezistans) sağlayarak,



Levha 24 : Değirmi aynalı mercekli ışıldak.



Levha 25 : 650 watt'lık Holagen ışıldak.



Levha 26 : 3000 watt'lık izleyici ışıldak.

ampule giden akımı azaltıp çoğaltabilir. Rezistanslar belli bir yükte çalışır. Karartıcının gücü yükünden azsa, o zaman akıma elektrik çeken başka ampuller eklemek gerekir. Bu çeşit karartıcı ile çalışanlar, karartıcıya bağlı yedek duyları tabloya eklerler ve böylece yükleme tam olmadı mı ışıldagı sifıra indirme ya da tam parlaklık sağlama için ek ampulleri bu duvarlara takarlar. Örnek 127'de görüldüğü gibi, 1000 watt gücünde bir Rezistans'a 1000 watt'lık bir ampul yüklendiğinde ve parlaklık 50 dereceye getirildiğinde %34 bir parlaklık elde edilebilmektedir. Yine aynı derecede, 500 watt'lık bir ampulle %57 ve 250 watt'lık ampulle %73 parlaklık sağlanabilmektedir. Görüldüğü gibi, bu karartıcılardan %100 parlaklık elde edebilmek ve sıfırlayabilmek için, ek ampuller gerekir.

Bu karartıcıların yararlı yanları şunlardır: 1 — Öbürkülerden ucuzdur; 2 — Düz akımla da çalışır. Ancak birçok kentte elektrik değişken akımla verildiğinden bir yarar sayılmayabilir de. 3 — Bakımı ve onarımı ötekilerden daha kolay ve ucuzdur. Sakıncalı yanları ise: 1 — Kesinlikle gücü oranında ampul yüklemesi gerekmesi; 2 — Çabuk ısınması (bu sistem için aspiratöre gereksinme vardır) ve

3 — Ağır ve hantal olmasıdır. Bunlardan çok sayıda konulduğunda geniş bir alana gereksinim vardır.

Geleneksel Rezistans Karartıcı'nın bobin üzerinde kayan bir ya da iki ayağı ya da fırçası vardır; bunlar pirinçten yapılmıştır. Bunların sık kullanılanları dikdörtgen ve tambura biçimindedirler. Tambura biçiminde olanlarda karşı gücü çoğaltma saat yönünde bir hareketle, dikdörtgende bu işi yapan fırçaların bobin üzerinde kaymasıyla gerçekleşir. Ülkemizde, daha çok dikdörtgen biçiminde, kayar düğmeli Rezistans Karartıcılar yapılmaktadır.

Ototransformatör Karartıcı :

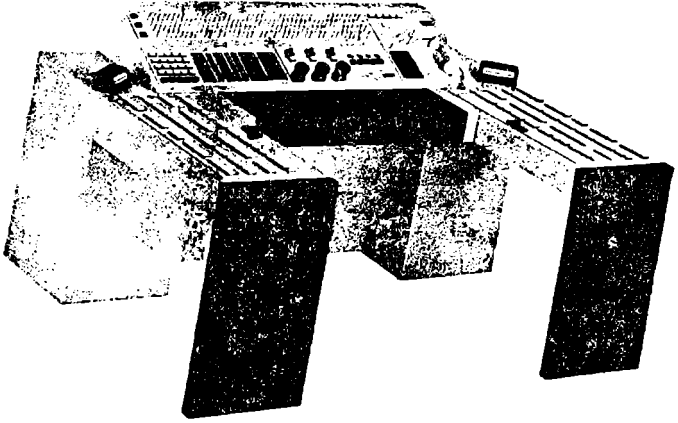
Değişken akımda en sık kullanılan ve sevilen bir aygıttır. Günümüzde de çoğu tiyatrodaki bu karartıcılar kullanılır. Bu karartıcı ampule giden voltajı istendiği biçimde azaltır ya da çoğaltır; bunun için de ek yüklemeye gerek yoktur. Işığı tam olarak sifira karartır ve tam olarak parlatır. Bu karartıcının ilginç bir özelliği normal insan gözüne uygun olarak derecelendirilmiş olmasıdır. Işığı parlatması, öncekinden daha iyi kademelenmiştir.

Ototransformatörün kullanışlı yanları 1 — Göze göre derecelendirilmiş olması; 2 — Tam yüklü olmasa da karartma ve parlatmayı tam olarak yapması; 3 — Çok az akım çektiği için elektrik gideri açısından ekonomik olması; aynı güçte bir Rezistans Karartıcı'dan daha az yer kaplaması ve 4 — Güvenle çalışabilecek bir araç olmasıdır. Sakıncalı yanları pek yoktur, ancak 1 — Rezistans'tan daha duyarlı bir aygıt olduğundan onarımda ustalık gerektirir; 2 — Düz akımla çalışmaz; çoğu kentte değişken akım olduğu için bu da bir sakınca sayılmayabilir; bir de 3 — Rezistans karartıcıdan biraz daha pahalıdır (Bkz. Levha 28).

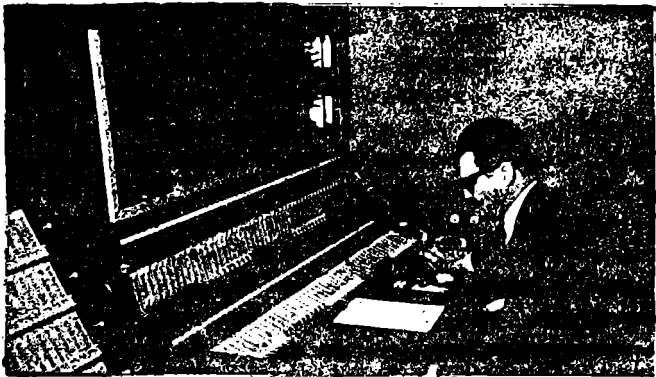
Bu karartıcılar ülkemizde de yapılmaktadır. İstenilen kanal gücünde ve kanal sayısında ısmarlandığında imal edilmektedir. Bu karartıcılara bir örnek Ege ve Dokuz Eylül Üniversiteleri Atatürk Kültür Merkezi Sahnesi'ndekidir; her kanalı 2000 watt gücünde, 36 kanallıdır. Işık pozisyonlarını daha önceden saptama olanağı vardır ve «triak» denetimlidir.

Elektronik Karartıcı :

Son tiyatro yapılarında bu karartıcılar kullanılmaktadır. Bunlar çeşitli türleri kapsar. Bunların bilgisayar bellekli olanları vardır (örneğin, İstanbul'da Atatürk Kültür Merkezi'nin büyük sahnesini denetleyen 345 kanallı, bilgisayar bellekli bir elektronik karartıcıdır). Bu gelişmiş karartıcılarda ya delikli kart ya da bantlarla bir gösterinin



Levha 27 : Çağdaş bir ışık denetim konsolu.



Levha 28 : Modern bir ışık denetim masası.

tüm ışık pozisyonları bilgisayar yoluyla saptanır. Bunlar çok küçük bir alanı kaplarlar (Bkz. Levha 27).

Bu karartıcıların yararlı yanları arasında 1 — Denetim birimlerinin küçük olması ve bunun için kolayca uzaktan denetlenebilmeleri; 2 — çok az elektrik çekmeleri ve ısınmamaları, istenilen yükü rahatça kaldırabilmeleridir. Sakıncaları ise 1 — çok pahalı olmaları ve ödeneksiz tiyatrolar tarafından kolayca satın alınamayışları; 2 — bakımlarının zor olması ve onarım için bu alanda yetişmiş özel uzmanlara gereksinme göstermeleri, bir de 3 — yalnızca değişken akımla çalışabilmeleridir, ki bu da bugünkü kentlerde bir sorun değildir.

Tiyatroların beyni sayılan ışık ve ses denetim odaları çağımızda çok gelişmiştir. Bu denetim odaları çağımızda çok gelişmiştir. Bu denetim odalarında ışık ve ses alanında her türlü şey yapılabilecek aygıtlar vardır. Ayrıca gösteri sırasında, işi hiç aksatmadan yürütecek olan çeşitli aygıtlar, ışık ve ses uzmanlarını fazla yormazlar. Tümü de çok duyarlı ve üstün nitelikte sonuç veren aygıtlardır.

AMATÖRLERİN YAPABİLECEKLERİ AYDINLATMA AYGITLARI

Sahne aydınlatma aygıtları ülkemizde pahalı olduğundan, amatörler, aydınlatma aygıtlarını kendileri çok ucuza yapabilirler. Elbette, bu aygıtlar, satılanlar kadar iyi olamaz. Ancak gerçek bir tiyatro ışıldak alıncaya kadar da amatörler tarafından kullanılabilir. Bu amatörler tarafından yapılan ışıklama araçları da sahnede yararlı olur. Ancak bunların dikkatle ve bir elektrik kaçağına yer veremeyecek biçimde yapılmaları gereklidir. Amatörler bu aydınlatma aygıtları için çeşitli büyüklükte teneke kutular, kova tencere ve gaz tenekeleri ile saç levhalar kullanabilirler. Bu işlere biraz yatkın olan amatörler bu malzemeden çeşitli ışıldaklar ve merceksiz ışıklama aygıtları yapabilirler (bkz. Örnekler 128 ve 129).

Merceksiz Işıldak: Herşeyden önce kullanılacak ampu-

lû bulup satın almak gerekir. Duy için de porselen düşünmek doğru olur. Çabuk bozulan ve kırılan bakalit duy böyle yüksek dirençli aygıtlar için pek güven verici değildir. Yapacağınız ışıldağa 500 watt'lık G tipi (yuvarlak küre biçiminde) aynalı ampul ya da PS tipi (armut biçiminde) ampul takacaksınız o zaman duy da büyük olacaktır. 500 watt'tan düşük olan ampuller için evde kullanılan porselen duylar yeterlidir. Burada önemli bir nokta var: 1000 watt'lık PS tipi lâmbalar vidalı kesimi yukarı gelecek biçimde kullanılmak üzere yapılmıştır. G tipi aynalı ampuller ise vidalı kesimi kesinlikle aşağı gelecek biçimde monte edilmeli ve 45 derece eğimden fazlası ile kullanılmamalıdır; yoksa ampullerin ömrü çok kısadır. Bu ampullerin epeyce pahalı oldukları gözönüne alınırsa, bunları kendi özelliklerine göre kullanmanın yararı vardır. Duylar tenekeye küçük civata ve somunlarla tutturulmalıdır. Yüksek dirençli ampuller kullanıldığında duydan çıkan iç kabloların asbestoslu olmasına özellikle dikkat gösterilmelidir; başka çeşit kabloları yüksek ısı giderek eritir, bu da kısa devre ortaya çıkarır. 35-40 cm. uzunluğunda asbestos kablo yeterlidir, bu kablo ya bir uzatma tablosuna ya da doğrudan prize bağlanabilir.

Yaptığınız ışıldağın çok ısınacağını düşünerek üstten ve yanlardan havalandırma delikleri açmalısınız. Bazılarında ayrıca alttan da hava deliği açılabilir; sıcak hava yukarı doğru çıktığından, üstten hava deliği kesinlikle açılmalıdır. Böylece, bu havalandırma yoluyla ışıldağın içindeki havanın değişmesi sağlanır. Bu hava deliklerinden ışık kaçmasın diye deliklerin üstüne siper yapılır (bkz. örnek 128). Örnekte görüldüğü gibi küçük saçlar bükülerek hem havanın geçmesi sağlanır hem de ışık kaçağı önlenir.

Her aygıt için büyüklüğüne uygun renkli jelatin için çerçeve de yapabilirsiniz. Yaptığınız ışıldağın tırnaklarına geçirerek istediğiniz rengi de elde edebilirsiniz. Ancak yüksek ısıda bu renkli jelatinin bozulup yamru yumru olması için bir toplu iğneyle jelatin üzerinde ufacık delikler açmalısınız. Böylece, bu delikler ısıyı dışarı aktararak jela-

tinin bozulmasını geciktirir. Renkli jelatin çerçeveleri örnek 128'de izlendiği gibi ince çinko levhalardan yapılabilir.

Bu yaptığınız aydınlatma araçlarının içini parlak beyaz, yansıtıcı boya ile boyamalısınız. Duruma göre bir ya da iki kat parlak beyaz boya ışığın daha iyi yansımalarını sağlar. Bu aracın dışını da siyah mat boyayla boyarsanız daha iyi sonuç alırsınız.

Mercekli Işıldak : Mercekli ışıldak biraz daha zordur; çünkü bunda bir merceğe ve bir de aynaya gereksinme vardır. Ancak ülkemizde satılan «Mazda» G tipi ampullerin kendinden aynası olduğundan ayrıca bir ayna yapmanın gereği yoktur. Burada önemli bir nokta duya takıldığında G tipi ampul aynasının mercek ile hizalanmasıdır. Ayna merceğin tam karşısına paralel olarak gelmelidir. Ayna merceğe paralel olmazsa ampulde şişme olur ve ampul kısa bir süre sonra kullanılmayacak duruma girer. Mercek bir yanı düz, öbür yanı dışbükeydir; dışbükey yanı dışa gelmelidir. Küçük mercek bulmak daha kolaydır; hurda projeksiyon makinelerinden ve fotoğraf makinelerinden ya da eski fotoğraf flaşlarından mercek yapılabilir. Eğer mercek bulunmazsa ülkemizde satılan Reflektör ampuller ya da Par tipi (parabol aynalı) Reflektör kullanılabilir. Bunlar pahalı geliyorsa eski otomobil atomlu farları da iş görür.

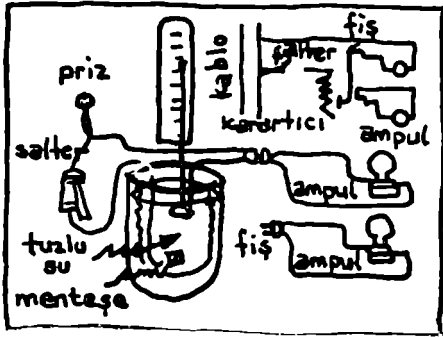
Büyük yuvarlak boya kutuları ve 18 litrelik gaz tenekeleleri bu ışıklama araçlarını yapmada kullanışlı malzemelerdir (bkz. Örnek 129).

Amatörlerin daha kolayca yapabilecekleri, genel ışıklamaya giren dizi ışıkları uzunca bir sacın oluk biçiminde bükülmesi ile sağlanabilir. Bu sacı yanlardan kapatınca dizi ışıklama için asal olan elde edilmiş olur. Her ampulu bir bölmeye koymak bu ampulleri ayrı fazlarda kullanmak için yararlıdır. Ancak bu bölmeler olmadan da 30 cm. aralıkla 150-200 watt'lık normal ampullerin yan yana dizilmesiyle bu donatım kullanılabilir. Doğal olarak oluğun yukarı kesimine hava delikleri açmak iyi olur. Bu hava delikleri için siperliğe gerek yoktur, çünkü sahne üstünde seyircinin göremediği portal gerisinde kullanılır.

Bu evde yapılan aygıtların kullanılmasında bir zorluk vardır. O da bunları yerine asmak. Fabrika yapısı ışıldağlarda olduğu gibi bunlara asma takıları koymak olanaksızdır. Bunların çoğu sağlam tellerle borulara tutturulur; ama o zaman da bunları sağa sola, aşağı yukarı hareket ettirerek tam aydınlatacak yerin üzerine hizalamak güçtür. Bunlar tellerle bağlanırken iyi hizalanmalıdır. Kendi elinizle yaptığınız bu araçları, sahnenin aydınlatma bölgeleri üzerinde ayarlamayı istiyorsanız, o zaman biraz daha çalışıp bunlara birer asma boyunduruğu yapabilirsiniz (bkz. Örnek 129). Bunların bazılarını da ortadan cıvalarla ve çift somunlu olarak bir borunun sütüne tutturup sağa sola yöneltebilirsiniz. Bu konuda her amatör çeşitli çareler bulabilir. Asıl sorun, yapılan ışıldağın ne amaçla kullanılacağını bilmek ve ona göre yapmaktır. Bu ışıldağı yapanın yaratıcılığına ve yeteneğine kalmış bir şeydir.

Amatör Yapısı Karartıcı : Amatörler arasından elektrikten anlayanlar karartıcı yapılabilirler. Yukarıda belirttiğimiz gibi, karartıcılar sahne ışıklarını denetlemekte kullanılır. Işıkları karartmada ve parlatmada işlevleri vardır. Ancak amatör toplulukların bunlara sahip olmaları için olasılık azdır. Ama elektrikten anlayanlar oldukça yalın bir karartıcı yapılabilirler. Bu karartıcı, tuzlu su çözeltisi içinden geçen elektrik akımına karşıtlık sağlamakla elde edilir. Madeni olmayan büyük bir cam kavanozun ya da damacanasının içine yukarıdan 5 cm. boşluk kalacak kadar su doldurulur ve içine tuz atılarak çalkalanır; tuz içinde eriyinceye kadar karıştırılır. Tekli bir kablonun ucuna bir bakır ya da pirinç menteşe bağlanır ve tuzlu suyun dibine yerleştirilir. Başka bir tekli kabloya da yine bir menteşe ya da küçük bir madeni parça bağlanır (bkz. Örnek 131). Bu madeni parça kalın bir sicime de bağlanır. Işık, bu sicime bağlı madeni parçanın tuzlu su içinde yükselti alçaltılmasıyla karartılır ve parlatılır. Sicime bağlı madeni parça tuzlu suyun dışına çıkarıldığı anda tüm ışıklar söner. Bu alçaltılıp yükseltilebilen madeni parça dipteki menteşeye değdiği anda ışıklar tam parlaklıkla yanar. Sicimin elinizdeki ucuna par-

mak geçecek bir halka bağlayıp bir de parlatma derecelerini gösteren bir tahta yapıp her derecenin yanına küçük bir çivi sokarsanız, halkayı bu çiviye geçirince daha sağlıklı parlaklık derecesi sağlayabilirsiniz. Bunun için 30 cm.lik bir cetvel kullanabilirsiniz, çivileri de santimleri gösteren sayıların yanına çakabilirsiniz. Dipteki menteşeye bağlı tel dışardaki bir elektrik şalterine bağlanacaktır. Yükseltip alçaltılabilen madeni parçaya bağlı tel ise ışıdıklara giden kablolarla fişlerle tutturulacaktır (bkz. Örnek 131). Ancak bunun tehlikeli olduğunu da akıldan çıkartmamak gerekir.



Örnek 131 : Amatörlerin yapabilecekleri
Tuzlu Su Karartıcısı çizelgesi.

XI. GIYSİ VE MAKYAJ

Herşeyden önce giysinin oyuncuyu değil, oyuncunun giysiyi taşıması gerekir. Giysi istediğimiz kadar başarıyla düşünülmüş, hazırlanmış ve dikilmiş olsun, oyuncu onu taşımasını bilmediği anda o giysinin hiçbir anlamı kalmaz. Oyuncunun kendi sanatını anlamlandırdığı oranda, üzerine giydiği giysiyi de anlamlandırması gerekir. Özellikle, tarihe! oyunlarda oyuncunun hareketi ile giysiler arasında bir uyum, bir anlam bağı olmalıdır. Giysi, bir oyuncunun tavrına yardımcı olan, onu daha anlamlı yapan bir öğedir.

Tiyatro giysisi bir «kiyafet» değildir, oyunun ve karakterin anlamına yardım eden bir uzantıdır. Bunun için de, oyuncunun hareketlerinde ve jestlerinde giysiyi yorumlayan bir ustalık gereklidir. Kendini rolüne doğru bir yolda hazırlamış olan oyuncu, üstüne giydiği giysi içinde de iğreti durmayacaktır.

Üsluplaştırılmış tiyatro anlayışında giysi kalıplı ve neredeyse çıplak kalmamak için giyilen bir şeydir. Bazı üsluplaştırılmış oyunlarda ise giysiler gerçekçi anlamları içinde değil, simgesel yansımaları ile kullanılırlar. Giysinin simgesel kullanımında role uygun giysi diye bir şey yoktur. Bunun ilk örneğini tüm oyuncularına işçi tulumu giydirerek oynatan Meyerhold vermiştir. Ancak gerçekçi anlayış tiyatrodan en etkin estetik yönelimi getirdiği için, giysilerin de daha çok bu açıdan ele alınmaları doğru olur. Nitekim, çağdaş tiyatroyu etkileyen ve bundan sonraki yüzyılları da etkileyecek olan Brecht de tavır açısından giysinin gerçekçi anlamına önem verir.

Aynı şeyleri makyaj konusunda da yineleyebiliriz. Makyaj da giysiyle birlikte bir rolün temel kavramına, oyuncunun hareketlerine ve konuşmalarına katkıda bulunur.

GIYSİ VE MAKYAJ İLİŞKİSİ

Giysi ile makyaj bir oyuncunun dış görünüşünü ortaya çıkarır. Bu iki öge oyuncuya dikkati artırır. Görünüşüne özellikler ekler ve onun sahne kişiliğini yoğunlaştırır. Bilindiği gibi, giysi ve makyaj yalnızca tarihsel dönemleri göstermek için değil, aynı zamanda bugünkü giyim kuşamlarda yapılması gereken bir şeydir; çünkü sahne ışıkları altında giysinin görünüşü ne denli önemliyse, makyajsız bir oyuncunun görünüşü de o denli kötüdür. Sahne ışıkları altında, makyajsız bir oyuncu, soluk, ölü yüzlü bir manken görünümünü alır.

Giysi ile makyaj, yalnızca oyuncuyu ilgilendiren bir şey değildir; bunlar aynı zamanda tüm uygulamanın anlamı yönünden dikkate alınmalıdır. Giysi ile makyaj, bunun için, tüm uygulamanın uyumlu birimleri olarak hazırlanır. Bunlar seyirci için inandırıcı olmalıdır; bir karakteri canlandıran oyuncuya vurgu sağladığı oranda uygulamanın tümünü de vurgulamalıdır. Giysi ve makyaj, dekor içinde doğru olmalı, renkleri ile bir uyum getirmelidir; bunlar her sahnede sahne ışıkları altında denemeli ve ışıklama düzeniyle de uyum göstermelidir. Giysi için kullanılan bir malzemenin sahne ışıklanması altında sağladığı etkinin ölçüsü gözden geçirilmelidir.

GIYSİ VE MAKYAJIN İŞLEVLERİ

Herşeyden önce bunlar oyuncunun görünümsel vurgusunu arttıırırlar. Oyuncu, sahne üzerinde günlük yaşamındaki görünüşüyle oynayamaz, çünkü rolün ve oyunun anlamının gerektirdiği görünüş için, bugünkü giysilerle de olsa, oyuncunun mutlaka yoruma uygun olarak hazırlanmış giysiyle sahneye çıkması gerekir. Giysinin dikimi, rengi oyuncunun jestleri ve uygun makyaj, onu, seyirciye gerektirdiği gibi tanıtır.

Giysi ve makyaj yalnızca oyuncuyu tanıtmaz, aynı zamanda kişileştirmeyi ve değişimleri de yansıtır. Oyun gere-

gi, bir oyuncu daha sonra yaşlanmış olarak sahneye çıkıyorsa ya da sağlığında bir değişiklik olmuşsa, bu değişim, giyiminde, makyajında ve ayrıntılarda yansıtılmalıdır.

Seyirci, giysi ve makyajın yardımıyla oyunun aksiyonunu daha rahat izler. Bazı oyunlar giysi değişiklikleriyle doludur ve örneğin Shakespeare'in *Yanlışlıklar Komedyası* gibi karmaşık olaylar dizisi olan bir oyunda giysi ve makyaj oyunun daha iyi anlaşılmasında rol oynar. Ayrıca, karakterin giysi ve makyaj yoluyla yoğunlaştırılmış olması bir oyuncunun karşısındaki oyuncular için en iyi bir şeydir; çünkü bu durumda onlar da yaratılması gereken atmosfere daha çabuk alışırlar.

Giysi ve makyaj, rolü içinde oyuncuyu da rahatlatır. Hatta bir ölçüde oyuncunun sahne heyecanını yatıştırır; oyuncunun giysi ve makyaj ile değişik bir kişilikte sahneye çıkması, ondaki gerilimi yok eder ve onu rolü içinde daha canlı bir duruma getirir.

GIYSİLERİN HAZIRLANMASI

Profesyonel tiyatrolarda, giysilerden sorumlu sanatçı, yönetmenin durumu iyice anladıktan, hatta provaları seyredip her karakter üzerinde bilgi edindikten sonra çalışmaya başlar. Önce taslaklar çizip bunları yönetmenle tartışır; düzeltmeleri yaptıktan sonra renkli taslaklarını çizer ve kullanacağı malzemenin dizelgesini çıkarır.

Amatör tiyatrodada da giysileri hazırlayacak olan tasarımcının, öykünün hangi dönemde geçtiğini saptaması zorunludur. Bundan sonra oyun kişilerinin özellikleri üzerinde durulmalıdır. Ayrıca, her sahnenin belirgin duygusal değerleri üzerinde çalışmalıdır. Eğer giysi yoluyla bir karakterin bilinçaltı gösterilecekse, giysi tasarımcısının işi daha da zorlaşır. Bunun için de renkler üzerinde dikkatle durmak gerekir. Bir de, oyuncu, giysilerinin içinde rahatça hareket edebilmelidir; giysileri hazırlayan kişi bunu da düşünmek zorundadır. Sözelimi, bir giysinin koltuk altları sıkıyorsa, manşetleri darsa, ne bileyim ayakkabıları büyük-

se oyuncu istediği gibi hareket edemez. Bunun için giysi dikimi için oyuncuların ölçüleri alınırken özellikle rahat hareket edebilmeleri gözönünde tutulmalıdır.

Yönetmenle yapılan görüşmede, giysi sanatçısı, kullanacağı kumaşları ve malzemeleri yönetmene gösterir, onun da düşüncesini alır. Bu görüşmede dekoru yapanla, ışıkla- mayı düzenleyen de orada bulunurlar, çünkü bu görevli- ler giysiyi hazırlayana kendi alanlarında yardımcı olurlar.

Nasıl yardımcı olurlar? Buna bir örnek renkli ışıklama kullanılan uygulamalardır. Bir uygulamada renkli ışıklama varsa, o zaman giysiyi hazırlayanın işi daha da ağırlaşır; çünkü renkli ışıklama giysilerin renkleri üzerinde etki ya- par. Sözelimi, sahne üzerinde ayışığı çoğu kez mavi ve ye- şil filtrelerle sağlanır ve parlaklık derecesi de düşüktür. Eğer önemli bir oyun kişisine bu loş ışıklama altında kara- lar giydirirsek vurguyu kaldırdıktan başka, onu sahneden de sileriz. Ayışığı sahneleri için soluk ve uçuk renkler kul- lanılmak doğrudur; çünkü bu ışık altında soluk ve uçuk renkler, doygunluğu olan renklerden daha belirlidir. Eğer güzel, güneşli bir gün için koyu pembe renkte filtreler kul- nalılmışısa o zaman da mavi ve menekşe rengi giysilerden sakınmak gerekir; çünkü böyle bir ışıklama altında mavi giysiler siyaha, menekşe rengi olanlarsa kahverengimsi bir görünüşe döneceklerdir. Amatörlere bu konuda biraz bilgi verilmek için renkli ışıklama altında kumaş renklerinin hangi renge dönüşecekleri üzerinde birkaç örnek göste- relim:

1 - Kırmızı ışık altında
Kırmızı, zenginleştirir,
Yeşil, siyahımsı olur,
Mavi, kararır.
Sarı, turuncuya dönüşür,
Mor, kırmızı olur.

2 - Yeşil ışık altında
Kırmızı, kahverengimsi olur.
Yeşil, zenginleştirir.
Mavi, siyahımsı olur.

Sarı, yeşil bir ton alır.
Mor, kahverengi olur.

3 - Mor ışık altında
Kırmızı, hafifçe mavilye döner ve zenginleşir.
Yeşil, siyahımsı olur.
Mavi, zenginleşir.
Sarı, gümüşlü pembe olur.
Mor, zenginleşir.

4 - Mavi ışık altında
Kırmızı, morumsu olur.
Mavi, zenginleşir.
Sarı, kahverengi bir ton alır.
Mor, mavimsi olur.

5 - Koyu pembe ışık altında
Kırmızı, gözle görünür
biçimde donuklaşır.
Yeşil, sarımsı olur.
Mavi, siyaha dönüşür.
Sarı, zenginleşir.
Mor, kırmızımsı bir görünüş
alır.

Ayrıca, yeşil kumaşlar, pembe ve kırmızılarla grileşir, mavi kumaşlar ise bu renklerle solgun bir görünüş alır. Mavi - yeşil karışımı kumaşlar ve bir yere kadar kırmızılar, koyu pembe ışık ile özelliklerini yitirirler. Yeşil ile kırmızı kumaşlar, saman rengi ışık altında, kırmızı ve maviler, açık yeşil ışıkta ve sarılarla yeşiller, koyu pembe ve saman rengi ışık altında daha çarpıcı olurlar.

Işıklama, giysilerin yalnızca renkleri üzerinde etkin olmaz; aynı zamanda bunların plastik görünümü üzerinde de rol oynar. Başarılı bir ışıklama düzeni, oyunculara ve giysilere derinlik, yani üç boyutlu bir nitelik kazandırır. Kötü ışıklama ise boyutları yok eder; oyuncular gölge oyunu figürlerine dönerler. Işıklama ile giysilerin süsleri de çarpıcı bir duruma getirilebilir. Ancak bazı metal süsler ya da süs taşları üzerine vuran ışık, seyirciyi rahatsız edebilir, çünkü bunlar ışığın yansımaları ile seyircinin gözlerini kamaştırır. Bunu akılda tutarak çok parlak ışıklama altında, büyük sallantılar ya da broşlar ve takılar kullanmaktan çekinmelidir. Bazan ışık derecesi düşük olduğu sahnelerde bile bu takılar seyirci için rahatsız edici olabilirler.

MAKYAJ GEREÇLERİ

İlk gerekli şey bir kutudur. Ancak öyle mukavvadan, tahtadan ya da plastikten herhangi bir kutu değil. Ülkemizde tiyatro makyajı için çeşitli büyüklükte makyaj takımları satılmadığı için, patları, sıvıları ve fırçaları iyi koruyabilmek için büyücek bir teneke kutu bu işi görebilir. Kutu

kapasının içine kapak büyüklüğünde bir ayna koyduğunuzda gerektiğinde bu aynayı da kullanabilirsiniz.

Tüm dünya tiyatrolarının kullandığı ve özellikle tiyatro oyuncularını için yapılan patlar, sıvılar ve boyalar vardır; bunlar arasında «Leichner», «Kryolan», «Stein», «Max Factor», gibileri en iyi tiyatro makyaj gereçleridir. Bunlardan ilk ikisi hemen hemen tüm tiyatrolarda kullanılır. Ülkemizde, özellikle tiyatro için yapılan makyaj gereçleri satılmadığı için biz de piyasada bulunabilecek en ucuz ve kullanışlı makyaj gereçlerini dizelgede gösterelim :

MAKYAJ GEREÇLERİ DİZELGESİ

Açıklaması	Gereç	Kullanıldığı Yer
A) FONDÖTEN		
1. Beyaz: çok uçuk pembe	«77»Fondöten Nr. 07	Belirleme ve ayrıntılarda ve doğal olmayan fantazi yüzler için.
2. Uçuk Pembe	«77»Fondöten Nr. 17	Klasik geysa makyajı; belirleme ve ayrıntılarda da kullanılır.
3. Açık Pembe	«77»Fondöten Nr. 27	Kadınlar için fondöten.
4. Orta Pembe	«77»Fondöten Nr. 37	Sağlıklı köylü kızları için fondöten.
5. Açık güneş vaniği, alt ton pembe	«77»Fondöten Nr. 47	Genç erkek için fondöten.
6. Kırmızı güneş vaniği	«77»Fondöten Nr. 67	Sağlıklı genç erkek için fondöten.
7. Kahverengi güneş vaniği	«Tokalon» Nr. 6	Haşın ve yabancı görünümlü erkek için fondöten (işçi, köylü, asker, vb.)
8. Kahverengi	«Baratta» Nr. 5	Esmer ten için
9. Toz Pembe	«Toka'on» Nr. 2	Sarışın genç kız teni
10. Orta Pembe	«Tokalon» Nr. 3	Kumral genç kız teni
11. Koyu Pembe	«Tokalon» Nr. 4	Esmer genç kız teni

Açıklaması	Gereç	Kullanıldığı Yer
B) AYRINTILAR İÇİN		
12. Açık Fildişi	•STOP•mat ruj Nr.94	Belirleme ve ayrıntılarda Erkek dudaklarını ve yanaklarını boyamada kullanılır.
13. Kahverengi tuğla rengi	•Miss Nita• Nr. 3	
14. Mat koyu kahverengi	•Flormar• Koyu kahve	Gölge vermek için
15. Beyaz	•Tokalon•Nr.1 ya da •Baratta• Nr. 0	Belirleme ve ayrıntılarda
16. Sarı kahverengi	•Baratta• Nr. 2	Gerekli ayrıntılarda
17. Kirli beyaz	•Flomar• Nr. 8	Belirleme ve ayrıntılarda

C) KALEMLER

18. Siyah kahverengi	•Elizabeth• koyu kahve	Çizgiler için
19. Kahverengi	•Fan 2000• kahverengi	Kaşlar, çizgiler ve gölgeler
20. Açık gri	•Elizabeth• açık gri	Çizgiler için (yaşlılarda)
21. Koyu gri	•Elizabeth•koyu gri	Tıraşı uzamış yüz etk'isi için
22. Mavi yeşil	•Elizabeth• gümüşl yeşil	Sağıksız, aç ve acılı yüz çizgi'eri ve gölgelerinde
23. Siyah	•Elizabeth• siyah	Birçok işe yarar.

D) FARLAR

24. Çok açık mavi	•Dina• Nr. 24
25. Koyu mavi	•Giri• Nr. 35
26. Orta mavi	•Dina• Nr. 35
27. Koyu mavi	•Dina• Nr. 20
28. Koyu leylak	•Giri• Nr. 76

E) ALLIK VE PATLAR

29. Açık kırmızı	•Miss Nita• Nr. 96
------------------	--------------------

Açıklaması**Gereç**

- | | |
|----------------------------|------------------------|
| 30. Orta kırmızı | «Miss Nita» Nr. 97 |
| 31. Koyu kırmızı | «Miss Nita» Nr. 184 |
| 32. Çok koyu kırmızı | «Miss Nita» Nr. 20 |
| 33. Turuncusu olan kırmızı | «Miss Nita» Nr. 185 |
| 34. Pembe | «Tokalon» Nr. 5 |
| F) RİMELLER | |
| 35. Siyah rimel | «Miss Nita» siyah |
| 36. Kahverengi rimel | «Miss Nita» kahverengi |

Başlangıç İçin Makyaj Takımı :

Şimdi makyaj kutusunun içinde neler bulunmalı, ona gelim Gereksinim oyuncunun kadın ya da erkek oluşuna, bir de onun özel ilgisine bağlıdır. Tüm makyaj gereçlerini kapsayan bir kutu genellikle gerekli değildir, zaten tüm makyaj gereçlerine sahip olmak kişilerin değil, tiyatroların gücüne göredir. Başlangıçta yalnız gerekenleri almak giderek gereksinim ortaya çıkınca gerekenleri eklemek daha doğru bir yoldur. Genç oyuncular için başlangıçta makyaj kutusunun içinde şunlar bulunmalıdır.

- 1 — İki tüp vazelin (bittikçe alınır)
- 2 — Açık Fondöten
- 3 — Koyu Fondöten
- 4 — Açık kırmızı allık
- 5 — Koyu parlak kırmızı allık
- 6 — Siyah, kahverengi çizgi kalemleri
- 7 — Bir kutu ten rengi pudra (erkekler için koyusu)
- 8 — İki pudra panponu
- 9 — Makyaj fırçası
- 10 — Beyaz pat
- 11 — Bir kutu temizleme kâğıdı
- 12 — Bir paket pamuk
- 13 — Bir havlu

14 — Bir küçük şişe alkol

15 — Gom (sakal, bıyık yapıştırıcı)

Makyajın bitiminde kullanılan pudraların çeşitleri tonları vardır: Bunlardan pembe ya da ten rengi bayanlar için kullanılır; erkekler içinse daha koyusu doğru olur. Beyaz pudra soluk, hastalıklı etkiyi, koyu renk pudralar ise kirli etkiyi getirmek içindir.

Makyajı çıkartmak için en ucuz vazelin ve alkoldür. Etere dayanabilenler için eter de bu işi görür. Dış ülkelerde makyajı temizlemek için kakao yağı kullanılır.

Yüzdeki çizgileri ve kırışıkları yapabilmek için ince deve tüyü fırçalar gereklidir. Bir de kurşun kalem biçiminde yapılmış deri çubuklar bu önemli ayrıntılar için iyi sonuç verir. Ülkemizde bu deri çubuklardan bulmak zor olduğundan, bu amaçla kulak temizleyicisi çubuklar da kullanılabilir.

Bu allıklardan, pudralardan, kalemlerden ve fırçalardan başka, özellikle erkek oyuncular için ek saç, favori, bıyık ve sakal yapmada kullanılan krep gereklidir. Bugün peruk yapımı epey ilerlemiştir, bıyık, sakal ve favori olduğu gibi hazır bulunabilmektedir. Ancak özellikleri olan sakal, bıyık ve favorinin yine oyuncu tarafından yapılması daha doğrudur. Bayan ve erkek saçları için, hazır perukalar kullanılabilir. Sakal bıyık ve favori yapılan krepler örülmüş biçimde satılırlar; kullanırken örüğün bir ucundan açıp saç dağıtmak ve yaymak gerekir, ondan sonra tutam tutam istenilen biçimde yüze gomla yapıştırılır.

Gom'un yapılışı: Tiyatroda yapıştırıcıya gom denilir. Dış ülkelerde bunlar hazır olarak satılır. Ancak ülkemizde gom'u da oyuncular yapar. Gom yapımı oldukça kolaydır ve üç türlü yapılır :

1 — Alkol ve reçine ile: Küçük bir şişe (0.1 litrelik) alkol içine, bir tutam dövülmüş reçine koyun ve reçine alkol içinde eriyinceye dek çalkalayın. Böylece gom elde edilmiş olur.

2 — Eter ve Çamsakızı ile: Küçük bir şişe (0.1 litrelik)

eter içine altı yedi parça çamsakızı attıktan sonra, şişenin kapağını sıkıca kapayıp sakızlar eterin içinde eriyinceye kadar şişeyi çalkalayın. Sakızlar eter içinde tamamen eriyince gom elde edilir.

3 — Aynı işi aseton da görür. Küçük bir şişe aseton içine çam sakızı atılıp eritilerek gom elde edilir. Gom'un yapışma gücünü parmaklarınızla ölçebilirsiniz; baş ve işaret parmaklarınızın birbirine yapışıp kalıyorsa gom iyidir; yok eğer pek yapışmıyorsa, o zaman iki parça daha sakız atıp onları da eritmeyi deneyin. Eter ve çamsakızı ile yapılanı en iyi bir yapıştırıcıdır.

Makyaj Takımına Eklenecek Araçlar ve Gereçler :

Az önce başlangıçta gerekli olan bir makyaj takımında bulunması gerekli şeylerin bir dizelgesini vermiştik. Şimdi de giderek gerekli olan bazı gereçleri göstereyim. Bunlar arasında makas, firkete, toka, ten rengi plastik flaster, yüz silmek için rulo temizlik kâğıdı, yüksek dereceli saf alkol, saç, sakal, bıyık yapımı için krep (tiftikten yapılır) vardır. Özellikle alkol çok gereklidir, bununla cildin gözenekleri temizlenir ve tiyatro makyajının yüzü bozmasına engel olur.

Makyaj aynası üç kanatlıdır; bu ayna yüzü ve her iki profili gösterecek biçimdedir, iki yandan menteşeli kanatları istendiği gibi hareket ettirilebilir. Aynanın çevresinde aynı aralıklarla dizilmiş 25'er watt'lık buzlu ampüller olmalıdır. Buzlu ampül yoksa normal ampül kullanılabilir. Makyaj için flörösan ışığı kesinlikle yanlıştır; çünkü bu tür ışık renkleri değiştirdiği gibi çizgi ve gölgeleri de iyi göstermez. Ampüller iki yandan aynanın aşağısına kadar, iki üç de aynanın üstünde olmalıdır.

Ancak başarılı bir makyaj gerçekleştirebilmek için, makyaj yapıldıktan sonra, yönetmenin bunu, o oyunda kullanılacak ışıklama düzeni altında denetlemelidir; çünkü makyajda ustalaşmış olanlar bile yanlış, makyaj manevraları da değil, o oyun için saptanmış sahne ışıklaması altında görebilirler. Ayrıca, yönetmenin, seyirci salonunda yapılan makyajları iyice denetlemesi zorunludur.

Tiyatro makyajını gecikmeden ve tam zamanında yapabilmek için oyuncunun kendi gereçlerini düzenli ve numaralarına göre yerleştirmiş olması gerekir. Karmakarışık bir kutu içindeki patları arayıp bulmak hem can sıkıcı hem de zaman yitirici bir durumdur.

Makyaj yapımına geçmeden önce şunu belirtmekte yarar var; biz burada tiyatro makyajını sözkonusu etmekteyiz. Sinema ve televizyon oyunları için gereken makyajla tiyatro makyajı arasında önemli ayrımlar vardır. Ayrıca, tiyatro ışıklaması ile sinema ve televizyon ışıklaması ayrı şeyler olduğundan ışığın bu makyajlar üzerindeki etkisi ayrıntılarda değişiktir.

Makyajda önemli olan ustalıktan çok role uygun, *doğru makyaj yapmaktır*. Kendine makyaj yapacak kişinin her şeyden önce kendi yüzünü iyi tanıması gerekir. Bu sözler ilk başta garip gelebilir. Ancak bir kez deneyin: Yüzünüzü en küçük ayrıntısına dek gerçekten tanıyor musunuz? Her iki profilinizde aynı mı, yoksa bazı değişiklikler var mı? Kulaklarınız aynı hizada mı? Değilse, hangisi yukarda, hangisi aşağıda? Belki kadınlar yüzlerini erkeklerden daha iyi tanıyabilirler. Ancak onlar da kendi yüzlerini gereğince tanımazlar, daha çok moda uyararak yüzlerine gitmeyen renkler ve çizgiler kullanırlar. Oysa tiyatro makyajı, kadınların günlük makyajlarından çok değişiktir. İşte bunun için de, her gün saç taramak, ruj sürmek için aynaya bakmak yeterli değildir.

Makyaj yapacak olan kimsenin teninin durumu önemlidir. Normal, sağlıklı bir ten için herhangi bir ön hazırlığa gerek yoktur. Gerçi oyuncuların çoğu makyaja başlamadan önce yüzlerine yağlı krem sürerler; ancak bir süre sonra bu krem temiz bir havluyla iyice silinmeli ve makyaj yapılacak hiçbir noktada bir parça bile krem kalmamalıdır. Kaldığı taktirde patları yumuşatır ve uzaktan ter etkisi bırakır.

Eğer kuru bir cildiniz varsa, makyaja başlamadan yarım saat kadar önce yüzünüze biraz yağlı krem sürmeniz

ve bunu cildinize iyice içirmeniz iyi olur. Tam tersi, cildiniz yağlıysa, makyaja başlamadan önce iyice yüzünüzü yıkamalı sonra da iyice kurulamalısınız. Kalın derili bir cilde fondöten daha kalın sürülür. Makyaja oturmadan önce yüzünüzün çok temiz olması gerekir. Erkeklerin makyajdan önce traş olmaları zorunludur. (eğer rol için tersi gerekmiyorsa). O zaman da yüzü alkolle iyice ovup temizlemek doğru olur. Cildinizdeki sivilce yara gibi engeller sahne ışıklanması altında tamamen gizlenemese bile, makyajla bir ölçüde kapatılabilir.

Fondöten'in Sürülmesi :

Sahne ışıklanması altında en sağlıklı yüzlerin bile soluk sağlıksız görüldüğünü belirtmiştik; bunun için kesinlikle fondöten sürmek gerekir. Fondöten'i yüze çizgi çizgi koyduktan sonra iyice yaymak gerekir: Çizgileri bırakmak yanlıştır, çünkü ciltte karışıklıklar varmış duygusunu verir. Fondöten'i tüm yüze kulaklara kadar yaydıktan sonra çenede bitirirseniz düz makyajda boyun kirliymiş gibi görünür, karakter makyajında ise maske gibi durur; bunun için fondöten'i boyna da indirmek gerekir. Ancak hem giysiyi kirletmemesi, hem de bittiği yerde bir çizgi bırakmaması için boyna sürülen fondöten giderek inceltilir. Bittiği yerde iyice hafiflemiş olacağından çizgi de bırakmayacaktır. Fondöten'i giderek inceltme işlemi saç kenarları ve ense için de aynıdır. Fondöten'i giderek inceltmek, zaten makyajın önemli bir kuralıdır; ancak açık tenli bir oyuncu koyu tenli bir kişiyi canlandıracaksa o zaman giysinin altına dek fondöten kullanmak zorundadır; o zaman giysinin kirlenmesine de boyun egecektir. Bir önlem: Fondöten'in üzerine aynı renkte pudra sürerek, fondöten'i sabitleştirmektir.

Fondöten'i yüze sürmenin bir yöntemi vardır. Yüzün orasına burasına gelişigüzel fondöten çalmak yanlıştır. Doğru olan yöntem, patı yüzünüze düz çizgilerle ve aynı ölçüde yaymaktır; alına iki ya da üç yatay çizgi, yanaklara ise dörder ya da beşer dikey çizgi, bunun her iki yanına birer, gözkapaklarına birer dikey, çenenin üzerine iki yatay ve

burnun altına bir yatay çizgi çekip yaymaya başlamaktadır. Fondöten'i yüzünüze yayarken bakışık çalışın, yani bir yanağınıza sürdünüzse, öbür yanağınıza da karşılığını sürün. Yayma işlemi parmak ucu ve yuvarlak hareketlerle yapılır; böylece hareket yüzünüzün ortasına doğru olmalıdır. Yüzünüzün hiçbir yerinde ötekenden daha kalın fondöten kalmasın. Bundan sonra kenarları inceltmeye başlayın başka deyişle, saç kenarlarında, kulak arkasında ve boyunda fondöten'i ten renginizle karşıtlık bırakmayacak biçimde inceltin.

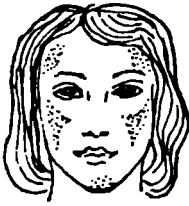
Makyajınızın başarılı olmasında ilk adım Fondöten'i uygulamadaki dikkatinizdir. Fondöten'in doğru uygulandığı yüzlerde, yüzün özellikleri sanki silinmiş gibidir ve elinizdeki yepyeni bir kişilik yaratacağınız tertemiz bir hamur vardır.

Yanaklar :

Genellikle amatörler yanaklara gereğinden çok renk verirler. Yanaklardaki renk inandırıcı olmalı ve batmamalıdır. Yanaklar için kullanılan renkler yüzün doğal renginden değişik görülmemelidir; elbette, bu doğallık sahne ışıkları altında denetlenmelidir.

Yüze sürülen allık anlatıma göre gerekli yerlere üçgen biçimde sürülür. Açık renkte bir allık sürülecekse bu önce, elmacık kemiğinin ucuna bir nokta olarak sürülür ve sonra da örnek 132'de gösterildiği gibi üçgen biçiminde yayılır. Koyu bir allığın Fondöten'le birlikte sürülmesinde yarar vardır; ancak koyu renk bir Fondöten'le de bu gerçekleştirilebilir. Ancak bu üçgen biçiminin uçları sivri olmamalı, inandırıcı bir yuvarlıkla sürülmelidir. Bu allıkta kenarlar da giderek Fondöten'in renginde erimelidir; başka deyişle bu üçgenin sınırları kesin olmamalıdır. Genç makyajında allık yanak kemiğinin sınırını izleyerek şakaklara doğru sürülür. Yaşlı makyajlarda bu renk yanakların aşağısına sarkar (bkz. örnek 132, ortadaki figür). Köşeli ya da geniş yüzlerde yüzü biraz daraltmak için allık buruna daha yakın, aşağı doğru götürülür. Oval ya da ince yüzlerde allık

daha yukarıdan, şakaklara doğru götürülerek yüzün biraz genişlemesi sağlanır (bkz. örnek 132, sağ baştaki figür).



normal yüz



köşeli yüz



oval yüz

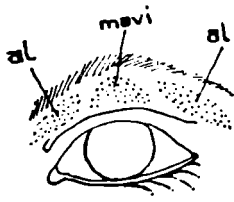
Örnek 132 : Yanak renklerinin yerleri.

Az sonra göreceğimiz düz makyajla şakaklara ve çeneye de hafifçe alılık sürülür. Yanakların renklendirilmesi sağlıklı yüzler için gereklidir. Burada dikkat edilecek nokta, allığı çok kullanmamak, özellikle şakaklara ve çeneye çok hafif sürmektir.

Gözler :

Oyuncunun yüzünde en etkin bölge gözlerdir; bunun için de makyajda gözler büyük önem taşır. Yanlış bir makyaj oyuncunun yüzündeki tüm anlatımı yok eder ve gözler vurgulanacağı yerde, etkisiz bir duruma getirebilir.

Gözler, üst göz kapaklarda gölgelendirilir. Göz makyajının en yalın biçimi şöyledir: Üst göz kapağı üzerine orta mavi, üçgen biçiminde bir çizgi çekin (bkz. Örnek 133). Burnun alınla birleştiği çukura ve göz kapağının dış üst kenarına (şakak kemığının başladığı yere) koyu kırmızı ya da al bir renk sürün (bkz. Örnek 133). Sonra işaret parmağınızla bunu dikkatle yayın ki daha önce sürdürdüğünüz orta mavi farla koyu kırmızı birbiriyle uyum gösterebilir. Böylece, üst göz kapakları üzerindeki renk, ortada koyu mavi, sonra mora dönüşerek kenarlarda koyu kırmızı bir renk alacaktır.



far ile gölgelendirme



kahverengi göz çizgisi

Örnek 133 : Göz makyajındaki özellikler.



geniş burnu daraltma



kemerli burnu düzeltme



kemerli burun yapma

Örnek 134 : Çeşitli burunları makyajla düzeltme.

Bundan sonra kaşlar koyultulur. Bu da makyaj kalemi ile yapılır. Gözleri ortaya çıkartmak için kenarlarına örnek 133'de izlendiği gibi kahverengi çizgi kalemi ile bir sınır çizilir. Bu çizgi gözlerin burun tarafındaki ucunda birleştirilir, dış kenarlarında ise istenildiği oranda uzatılarak ayrı bırakılır. Bu çizgilerin kalın olmaması gerekir. İnce ve temiz çizilmiş bir göz çizgisi en iyi etkiyi verir. Kadınlarda kirpiklere rimel sürülür ya da takma kirpik takılır.

Burun :

Düzgün bir burnunuz varsa makyajda bir sorun yoktur. Yüzün çeşitli yerlerinde düzeltmeler için Fondöten işe yarar. Ancak burun düzeltilmesi için makyaj gerekir.

Burnu düzeltmek için burnun yukarisından ucuna kadar, belirleme ve ayrıntılarda kullanılan beyaz patla düz bir çizgi çekilir. Bu pat Fondöten ile birleşir; dikkat, kesin sınırın yok edilmesi için beyaz patın Fondöten ile birleştiği yerde inceltilmesi gerekir. Burnun yanlarında bulunan şiş ve çukurlar uçuk mavi ya da gri gölgelerle kaybedilir (bkz. Örnek 134).

Aynı işlem düzgün bir burnu kemerli yapmakta geçerlidir. Burun üstüne eğri büğrü bir çizgi beyaz patla sürülür. Burnu eğri yapmak için burnun her iki yanı gölgelenir. Bu gölgeler kenarlarda inceltilerek Fondöten'de kaybedilir (bkz. Örnek 134, sağ baştaki çizim).

Dudaklar :

Dudaklara gereğinden çok boya sürülmesi yanlıştır; hele gerekmiyorsa ışıldaklar altında parlayacak rujlardan sakınmak gerekir. Orta yaşlı ve yaşlı karakterler dudaklarına hiç renk sürmezler ya da ilerde değineceğimiz biçimde renklendirirler. Dudaklara sürülen renk parmak ucuyla sürülür. Burada dikkat edilmesi gereken nokta rengi bakışık bir biçimde uygulamaktır. Ağız büyültülmek isteniyorsa renk ağzın en ucuna dek uzatılır. Ağız küçültmek için, rengi ağız kenarlarından önce bitirmek gerekir. Üst dudak alt dudaktan daha renkli boyanmalıdır.

Çene ve Kulaklar :

Kulakların üst kavisi ile memesi ve çene çukuruna hafifçe allık sürülür ve Fondöten'le uyum gösterecek biçimde yayılır. Karakter makyajı dışındaki makyajlarda bu bölgeler için başka bir şey gerekmez.

DÜZ GENÇ MAKYAJI

Düz genç makyajında oyuncu kendi yüzünün özelliklerini vurgular. Böyle bir makyajın Fondöten'i, kadınlar için -Makyaj gereçleri dizelgesi-ndeki 2 ya da 3 erkekler için 4, 5 ya da 6 numaralardır. Kadında da, erkekte belirtilen

en küçük numara Fondötenler, soluk, ama ince yüz gerektiğinde kullanılmalıdır.

Yüzün anlatımını ve çizgilerini ortaya çıkartmak için yine yöntemli bir çalışma yapmak doğru olur. Yöntemli çalışılmadığı taktirde, makyajda ustalашmış bir kimse bile önemli bir ayrıntıyı atlayabilir.

Fondöten sürdükten sonra şu sırayı izlemek gerekir: 1. Genel yüz görünüşünü ortaya çıkaracak renkler, 2. yüz anlatımını ortaya çıkaracak gölgeler, 3. gözlerin anlatımını sağlayacak gölgeler, 4. kırışıklar ve gamzeler, 5. dudaklar ve kulaklar, 6. kaşlar ve kirpikler.

Bu sıra izlendiği taktirde, makyaj tüm ayrıntılarıyla en kısa süre içinde tamamlanabilir. Peruk gerektiğinde de bu sıra yine en kestirme yoldur, çünkü peruk makyaj tamamlanmadan takılmaz.

Fondöten uygulandıktan sonra parlak kırmızı renginin orta tonlarının biriyle (makyaj gereçleri dizelgesi Nr. 30 ya da 31) her iki elmacık kemiğinin hizasında yatay birer çizgi çekin; bunu kulağınızın bir buçuk santim yakınına dek yanağınıza üçgen biçiminde yayın. Bu yaymayı da çenenize doğru dikey biçimde ve gözlerinizin dış uçlarına dek yapın. Ancak bunu yumuşak bir biçimde yapın ki Fondöten'i bozmasın; boyanın yoğun olduğu yer avurtlar olsun. Az önce belirttiğimiz gibi, bu yayma ile ortaya çıkan üçgen burnunuza daha yakınsa yüzünüz daha dar, uzaksa daha enli gözükür.

Yaşı küçültmek için göz kapaklarına, burnun her iki yanına, alt dudağın ve çenenin altına da Nr. 31'i sürüp yaymak gerekir. Göz kapaklarınıza sürdüğünüz patı kaşlarınıza kadar yayın ki avurtlarınızla aynı tonu alsın.

Alt dudağınız altındaki patı da dudağınızın iki ucuna doğru yayın. Aynı patı çenenin altında ince bir tabaka olarak uygulayın. Bu boynunuzun üst kesimine dek gelsin. Çenenin altında kulak memelerine değin bunun yayılması doğru olur. Tüm sınırların gözden yok edilmesine ve özellikle boyunda hiçbir sınır bırakılmamasına dikkat edilmedir.

Bundan sonra Nr. 18 ile alt dudacağınızın hemen altına, yüzünüzdeki çizgiye göre bir yarım ay koyun; ama bu yoğun olmamalıdır, yoksa alt dudacağı çok çıkık gösterir. Aynı kalemle çene altına da bir sınır çıkmak iyi olur. Bu kalemle (Nr. 18) burun deliklerinizin içi ve burnunuzun altı dikkatle ve hafifçe boyanmalıdır ve sonra da boya burun kanatlarınıza doğru hafifçe yayılarak Fondöten'le yok edilmelidir. Bu boya burun kanatlarınızdan dışarı taşırılsa, uzaktan ilkel ve basık bir burun etkisi elde edilir; burun ucuna hafifçe sürülürse kalkık burun görünüşü getirir. Bu kalemle burnunuza üst dudacağınız arasında kalan çukuru da gölgelendirin, bu temiz bir görünüş getirir.

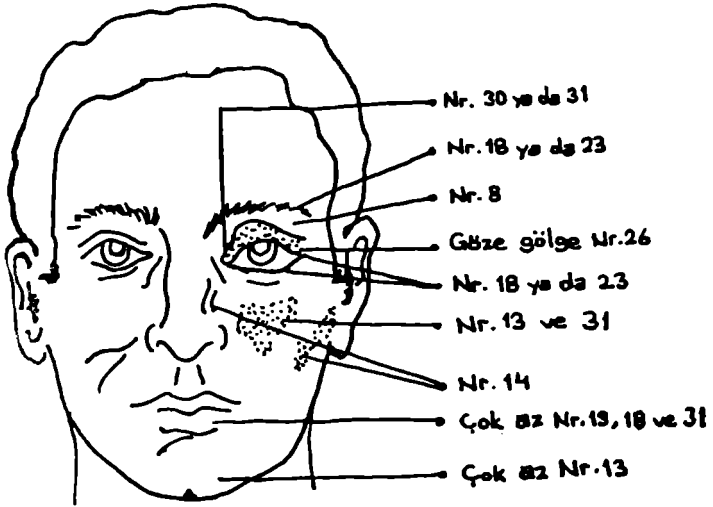
Burada önemli bir noktayı belirtmekte yarar var: Parmağınızın ucuyla her pat sürüşten sonra, parmağınızı iyice temizlemelisiniz. Eğer bu yapılmazsa bundan sonraki evrede Nr. 12 ile yapacağınız ayrıntılar bozulur.

Parmağınızın ucuna açık fildişi renkteki Nr. 12'den biraz alın ve bunu burnunuzun üst çizgisine, burun kanatları hizasına dek sürün. Aynı rengi çenenizin kabarık yerlerine yayın. Genç makyajı için ayrıntılar bu kadardır.

Gözlere, orta mavi tonda far (Nr 26). uygulanır. Böyle bir far gözlerin parlaklığını artırır. Mavi farla gölgelendirmek kişinin doğal ten rengine bağlıdır; sarışınlar, esmerlerden daha açık mavi kullanmalıdırlar. Far kesinlikle az ve hafif sürülmelidir. Kaşla gözkapakları arasındaki yere hafif gözkapaklarına biraz daha sürülmelidir (bkz. örnek 133) Ancak bunu yaparken de göz biçimi dikkate alınmalıdır. Far, parmak uçlarıyla burun tarafından yukarıya doğru sürülerek yayılmalıdır; yoksa seyirci salonundan bakıldığında gözlük takmış duygusu verir. Gözkapaklarındaki far ise şakaklara doğru sürülerek yayılmalı, gözlerin dış uçlarını biraz geçmeli ve daha önce sürülmüş olan Nr. 30 ya da 31 ile birleştirilmelidir.

Gözleri büyütmek, göz uçlarındaki yere daha yoğun far sürülerek elde edilir (dikkat dizelgede de gösterildiği gibi far ışıldakları altında parlamayan mat türden olmalıdır). Eğer oyun gerektirmiyorsa, farın abartılarak sürül-

mesi yanlıştır. Burada önemli olan her iki gözün de birbirine uyumlu ve bakışık biçimde boyanmış olmasıdır. Göz makyajında yapılan küçücük bir yanlış gülünç bir etki uyarır. Burun kemerine daha yoğun gölge konulursa gözler birbirine daha yakın görünür. Gözlerin birbirine uzak görünmesi için gölgelendirme bu kez gözlerin dış uçlarına yapılır.



Örnek 135 : Düz Genç Makyajı.

Göz pınarlarına nokta olarak Nr. 30 ya da 31 konulduğu takdirde, gözler daha parlak görünür. Bunu dengelemek için gözkapığının üstüne ve gözün biçimine göre Nr. 18 ile hafif çizgiler çekmek anlatımı artırır.

Bugün kadın oyuncular sahnede de, dudakları için piyasada bulunan rujları kullanmaktadır; ancak tam anlamıyla doğal bir etki istemiyorsa o zaman Nr. 30 en iyisidir. Bununla dudakların biçimi de gayet iyi ortaya çıkarılır. Ancak boyayı dudakların içine sürmemek gerekir, çünkü konuşukça dudak içlerindeki boya kaybolur ve çirkin bir görünüş ortaya çıkar. Erkekler ise Nr. 29 ile dudaklarını bo-

yamalldır. Üst dudak gölgelendirilmelidir; bunun için üst dudak sınırı Nr. 18 ile hafifçe belirtilmelidir. Nr. 18'i (Koyu kahverengi kalem) dudakların köşesine de uygulamak gerekir. Dudak makyajı en esnek olanıdır; istenilen anlatım kolayca verilebilir.

Pudralanma :

Pudralanmadan önce her iki kulak memesine parmağınızın ucuyla hafifçe Nr. 30 sürün.

Türkçede «pudra sürmek» denilir; ancak tiyatro makyajında pudrayı *sürmek* yanlışdır; pudrayı bir ponponla ve hafif vuruşlarla yüze yaymak doğrudur. Pudralanmadan önce aynada kendinize son kez bakmanız ve makyajınızın iyi olduğu kanısına varmanız gerekir. Her iki profili de gösteren üç kanatlı ayna tiyatro makyajı için en iyisidir. Eğer üç kanatlı ayna yoksa, o zaman profilinizi küçük boyda bir ayna ile denetleyebilirsiniz.

Pudralanmanın nedeni makyajı sabitleştirmek, yani parın yağını pudrayla emdirip ışıklama altında yüz parlamasına engel olmaktır. Pudra sürüldükten sonra çizgilerin ya da gölgelerin yok olması diye bir şey düşünülemez. Pudrayı hafif vuruşlarla makyaj yaptığınız alanlara uyguladıktan sonra, fazla pudra olan yerleri çok yumuşak bir fırça ile düzeltebilirsiniz.

Bundan sonra sıra kalemle kaşların yapılmasına gelir. Kaşlara çoğu kez kahverengi kalem sürülür; çünkü kaşları için kara kalem gerektiren kişi azdır. Ancak çok koyu siyah saçlı bir kimse için kaşları kara kalemle boyamak gerekir. Ama siyah saçlı kişiler için lacivert kalem tiyatro ışıklaması altında daha başarılı olur. Düz makyajda kaşların biçimi kesinlikle değiştirilmemelidir.

Kadın oyuncular için takma kirpik en iyisidir. Rimel kullanılması daha doğru olur; çünkü tiyatro ışıklamasının sıcağında rimel eriyebildiği gibi, eridiği zaman göze kaçtığına zararlı olmaktadır.

Kadınların makyaj sırasında saçlarını sarmaları gerektiğini söylemek belki gereksizdir. Saçların patlardan, toz-

dan, sıvı maddelerden korunması için makyaj sırasında kesinlikle sarılması önemlidir. Giyinmeden önce makyajı yapmak daha iyidir, ancak bazı durumlarda pratik olmayabilir,

DÜZ GENÇ MAKYAJININ ÖZETİ

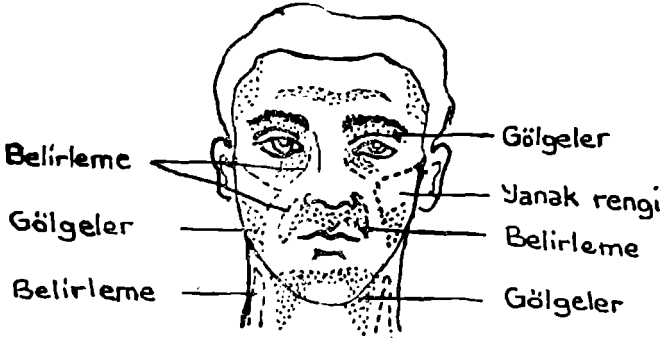
Sıra 8	Erkek 9	Kadın 10
Fondöten	Sarışın: Nr. 4 ya da 18 Esmer: Nr. 5	Nr. 2 ya da 9 Nr. 3 ya da 10
Yüz boyama	Nr. 13	Nr. 30
Gölgelendirme	Nr. 13 ve 18	Nr. 13 (hafifçe)
Ayrıntılar	Nr. 12	Gereği yok
Gözler	Orta mavi, Nr. 25	Orta mavi, Nr. 25
Dudaklar	Nr. 30 ve 31	Nr. 29 ve 30
Pudralama	Koyu pudra	Ten rengi pudra
Kaşlar	Sarışın: Nr. 19 Esmer: Nr. 23	Nr. 19 Nr. 23

KARAKTER MAKYAJI

Karakter makyajı üzerinde hiçbir genelleme yapılamaz; çünkü bu makyaj türünde, oyuncu, kendi yüzünden anlatımı dışında kalan değişik anlatım görünüşlerini elde etmek zorundadır. Oyuncunun kendi yüzünün görünüşünden çok başka bir görünüş sağlaması istenebilir; bu görünüşte yaşlılık, kötülük ya da iyilik, orta yaşlılık, güleryüzlülük ya da aksilik, yaşlılık ve sağlıklı olma, orta yaşlılık ve sağlıksızlık, vb. olabilir. Bunun için de, düz makyajda olduğu gibi bir genellemeye gidemeyiz. Karakter makyajı için ilk düşünülecek şey, canlandırılacak oyun kişinin tipi ve bunu oyuncunun kendi tipine uygulamasıdır. Buna karar vermek için biraz araştırma yapmak gereklidir; çünkü canlandırılacak oyun kişinin makyajını yapmak öykünme ile değil tasarım ve imge gücü ile gerçekleştirilebilecek bir işlemdir.

Bu tür makyaj için en kestirme yol, yüzdeki düzeylerin

saptanmasıdır (bkz. Örnek 136). Nasıl bir yontu ustası, belli yüz anlatımlarını sağlamak için yüzün bazı yerlerini çukurlaştırıp bazı yerlerini çıkartıyorsa, makyajı yapanın da yüzünün düzeylerini gölgelendirip belirlemesi gerekir.



Örnek 136 : Yüzdeki çeşitli düzeyler.

Yüzün her kesiminin kendine özgü görünüşleri vardır. Çene, büyüklüğüne ve biçimine göre gücü ya da güçsüzlüğü gösterir. Geniş ve yuvarlak bir alın entellektüelliği anlatabilir. Gözler hırs, yaratma gücü canlılık ve ölgünlük gibi nitelikleri getirebilir. Hele ağız ve dudakların biçimi bir karakteri anlatmada en güçlü bölümdür; günlük yaşamda ince ve kapalı dolgun, yumuşak, büyük, kıvrık, alaycı, acı çeken, eğri vb. dudaklı insanlardan söz ederiz. Hele iki gözün tam ortasında, yüzün vurgusunu sağlayan burun anlatım açısından büyük değer taşır; bir boksörü kırık ve çarpık burudan daha çabuk yüzdeki hangi kesim açıklayabilir? Geniş büyük burun kabalığı, kırık gaga burun kurnazlığı, yüzün ölçüsüne oranla küçük bir burun silikliği, düzgün güzel bir burun incelik kadar soğukluğu da gösterebilir. Ama yine de biz, bu biçimin getirdiği görünüşlerde bir genelleme yapmamalı, yüzün anlatımını karakterin kişiliğine uydurmaliyiz. Bizce, karakter makyajında üzerinde durulacak en önemli noktalardan biri, makyajı yaparken kalıplaşmış anlatımı düşünmekten sakınmaktır. Ayrıca, bir

oyun kişisinin özellikleri yalnız yüz anlatımı ve makyaj ile ortaya çıkmaz; daha önce de sözünü ettiğimiz çeşitli etkenler bunda rol oynar.

Yüz anlatımını en çok değiştiren takılar arasında peruklar, bıyıklar, favori ve sakallar vardır. Bunlara uygun giysiler de bir oyun kişisinin karakterini yansıtacak dış görünüşü ortaya çıkartmada yardımcı olur.

Karakter makyajı konusunu daha iyi anlatabilmek için bu makyaj yapımını ikiye ayırmak iyi olur: 1. zayıf ince yapılı ve 2. şişman iri yapılı kişilerin makyajı...

Ayrıntı çalışmasında, bir düzeyde gölge aşağıya verilirse dışa doğru bir yuvarlaklık, yani tombulluk, gölge yukarı verilirse aynı düzey üzerinde bir çukurluk ve zayıflık ortaya çıkar. Sahne ışıklamasından yararlanıp karakter makyajında, biz de, yüzü zayıf ya da şişman yapıya göre değerlendireceğiz.

Karakter makyajına başlarken, düz makyajda olduğu gibi, Fondöten ile daha önceden anlattığımız işlem tamamlanır.

Zayıf ve İnce Yapılı Yüz :

Bu yapıdaki kişilerin karakter makyajı şişman olanlardan biraz daha kolaydır; çünkü Fondöten'in tonu yaşı gösterme yönünden önemlidir. Gençken açık tenli bir yüz orta yaşlarda —zayıf olanlarda da— daha yoğun bir pembelik ya da koyu ton kazanır, orta yaşlardan sonra da belli bir saydamlık grimsi bir tona dönüşür. Nr. 6 kanı çekilmiş ten rengi etkisi yapar, ama cilde de yumuşaklık verir; bu yüzden yaşlılar için kullanılmaz ve solukluğu ile de ayrıntı olanağını ortadan kaldırır. Onun için, daha koyu renkte Fondöten kullanılır.

Gölgelendirmeye, yanakları çökmüş bir görünüşü getirmek için başlarız. Bunun için de elmacık kemiklerine ve çene kemiğine saydamlık veririz. Gözleri çukura kaçırır, buruna da kemiksi bir anlatım sağlarız.

İlk olarak avurtlara, Nr. 18 ile birer kalın çizgi çekin. Bunu avurtlar üzerinde üçgen biçiminde yayın, elmacık ke-

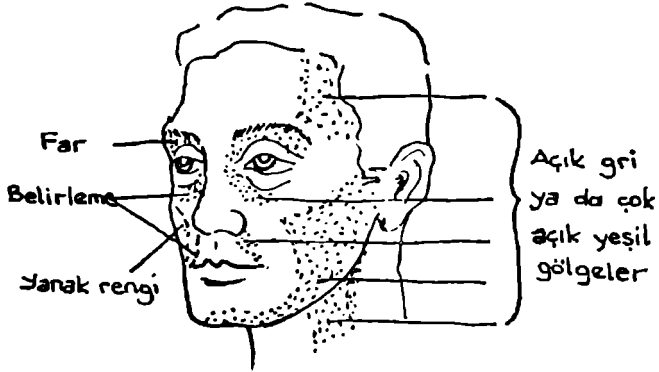
mikleri sınır olsun, aşağıdan da çene kemiklerini sınır alın. Sonra elmacık kemiklerinin hemen altına daha çukurlaştır-
mak için parmağınızın ucuna biraz Nr. 13 alın ve bunu ya-
tay olarak elmacık kemikleri hizasında çekin.

Bundan sonra Nr. 18 ile burnunuzun kenarlarını, burun
kanatlarına hatta biraz daha ötesine dek gölgelendirin; bu
işlem, buruna olabildiğince darlık verecektir. Yine aynı ka-
lemle burun deliklerinin dış kenarlarını hafifçe, burun ka-
natlarını da çizgisinin sonuna değin çizin. Böylece sivri bir
burun etkisi elde edilir. Sonra burnun iki yanındaki çizgi-
den ağız köşelerine kadar olan çizgiyi aynı kalemle belirli
bir duruma getirin. Yine aynı kalemle (Nr. 18) alt dudakın
aşağı kesimini çene yuvarlaklarına dek ve çenenin alt kes-
iminin tamamını gölgelendirin. Sonra bu kalemle solunum
borusunu ve boyun kaslarını belirtmek için, boyun üzerin-
de dört dikey çizgi çekin. Çenenin alt yanlarına da giderek
hafifletmek koşuluyla bu kalemle gölgelendirin (tonda ha-
fifleme kulaklara doğru olacaktır). Göz çukurunun derin-
leştirilmesi için yoğun gölge gerekir bunun için kaşla göz
kapakları arasındaki yeri Nr. 18 ile kapatırız ve biraz da
koyu gri (Nr.21) süreriz. Gri, kenarlardaki Fondöten ile ba-
şarılı bir biçimde birleştirirse çok iyi bir etki sağlar. Göz-
lerin burun tarafındaki kesimini de yine Nr. 18 ile kaçırmak
iyi olur. Bu, gözleri de, görünüş açısından buruna yaklaştı-
rır. Gözlerin çevresini gölgelendirmeyin: Çünkü buraya Nr.
29 sürülecek ve gözlerin parlaklığını yok edecek, göz bebek-
lerini de küçültecektir. Gözün alt çizgisine sürülecek Nr.
29'un altına Nr. 18 ile bir çizgi çekilince gölgelendirme işi
tamamlanır.

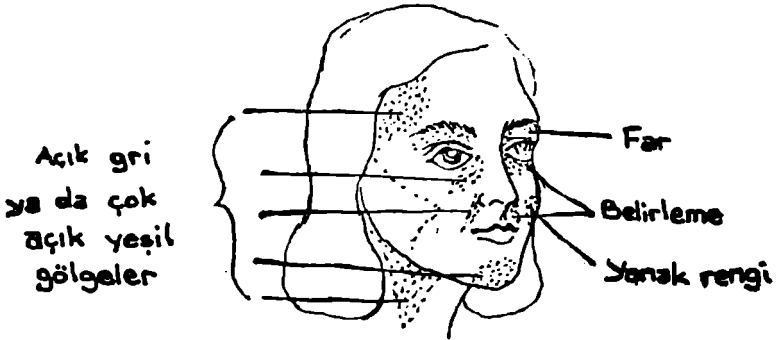
Bundan sonra ayrıntıları ortaya çıkarabilmek için üs-
tünde çalışılacak beş yer vardır: Bunlar, elmacık kemikleri,
burun, burundan ağıza uzanan yan çizgiler, çene ve çene
kemiği.

Bunun için bir parça Nr.12 ile Nr.15'i avucunuzda karı-
tırın. Karıştırdıktan sonra parmağınızın ucu ile çene sınırını
da Fondöten'le belirsiz bir biçimde birleşmek üzere yukarı-
dan başlayarak burnunuzun ucuna dek kalın bir çizgiyle

aşağıya indirin. Kemikli bir çene görünüşü sağlamak için aynı karışımı çenenizin önünden başlayarak köşelere dek getirin. Aynı tonla, boynunuza daha önce çizmiş olduğunuz çizgilerin arasını doldurun ve gırtlak kemiğini ortaya çıkarın. Abartıya kaçmamak önemlidir; ayrıntılarda abartıya kaçılırsa gülünç bir görünüş ortaya çıkar.



Örnek 137 : Orta yaşlı erkek makyajı.



Örnek 138 : Orta yaşlı kadın makyajı.

Dudakları Nr. 31 ile düz ve ince bir çizgiyle boyayın. Bundan sonra yüzdeki çizgileri ortaya çıkartmak işi kalır; bunu da deri makyaj çubuğuyla ya da çok ince fırça ile

yapmak iyi olur. Bu araçlar yoksa, kalemle çok hafif çizip bu çizgileri bir pamuk parçasıyla silikleştirebilirsiniz.

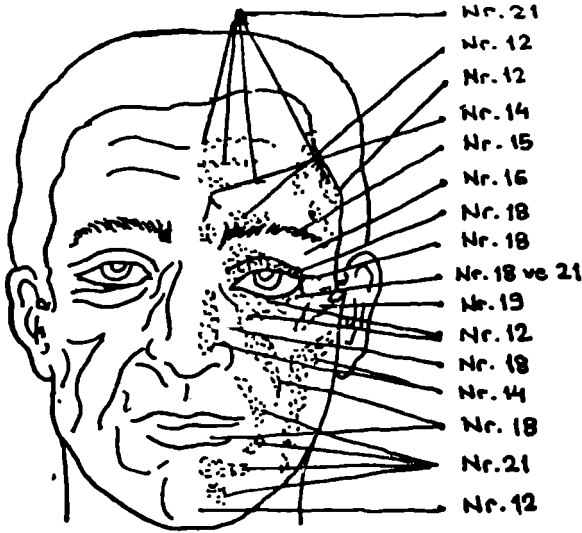
Yüzdeki kırışıkları çizmeden önce, günlük yaşamda rastladığımız kimselerdeki kırışıkları akıldan çıkarmayın. Bir iki metreden görünen bu kırışıklar alında, göz kenarlarında, kaşların ortasında burun ile ağız arasında ve çenededir. Bu kırışıklar değişik ışık altında bazen gözden yiter; bazen de saydam gibidirler. Onun için, makyajda aşırı ya da kalın bir çizgi karışık görünümünü getirmediği gibi yapay durur. Bazen de yara görünümünü verir. Kırışıkları gösterecek çizgileri düz çizmeyin; kırışık tende olan bir kırışma olduğu için düzensizdir. Bu kırışıkların altları ışık aldığı için gölge daha çok üst kenardadır. Bunun için de yüz kırışıklarını ortaya çıkarırken, kırışığın üst kenarını daha koyu göstermek gerekir. Öyleyse Nr. 18 ile dalgalı bir çizgi çizip parmak ucuyla bu çizgiyi aşağıya doğru hafifletmek gerekir. Çizginin sürekli olmaması, daha iyisi orada burada kesintili olması inandırıcılık verir.

Yüzdeki kırışıklar konusunda şunu unutmayalım. Zayıf orta yaşlı ya da yaşlı bir insanda da kırışıklar vardır; ama bunlar etli olmadıkları için uzaktan sanki kırışıkları yokmuş gibi gözükürler. Onun için zayıf tiplerde alında üçten fazla çizgi olması sakıncalıdır. Kaşların arasındaki çizgiler biraz daha belirgin olmalıdır. Burun kanatlarının yanında ağız köşelerine dek olan çizgiyi köşelerin daha altına kadar uzatmak doğru olur. Bu çizgiler, yüzü buruşturarak, yani kaşları kaldırarak, çatarak, ağızı yayarak elde edilen gölgelerle daha kolayca çizilir. Başka deyişle, yüzün hareketiyle çizgilerin bir «patron»u ortaya çıkmış olur. Hem bu, çizgileri gölgelendirme yönünden yarar sağlar.

Göz altlarını biraz sarkıtmak için, elmacık kemığının üstünden ağız yukarı doğru olan yarım ay biçiminden birer ya da ikişer çizgi çekilmelidir. Bu da Nr. 18 ile yapılır.

Eğer o kişi daha da yağlandırılacaksa dudakların dış etlerine doğru çekilip büzüşüğü etkisini sağlamak için dudakları dikey inen ufak koştut çizgiler çekilmelidir. Nr. 18 ile çizilen bu çizgilerin araları beyazla (Nr. 15) doldurul-

malıdır. Dudak kenarlarına da küçük üçgenlerle gölge ve-
rilmelidir. Çenenin yuvarlak yanına ve altına belirli birer
kırışıklık getirmek doğru olur. Bundan sonra pudralama
evresi gelir.



Örnek 139 : Yaşlı karakter makyajı.

Pudraladıktan sonra (pudra soluk renkte olmalıdır)
kaşlar (gereğine göre) gri ya da beyaz patla tersine boyan-
malıdır. Bundan sonra kaşlar gözlere, yani aşağıya doğru
fırçalanmalıdır; bu, hem gözleri çukurda gösterir, hem de
yıpranmışlık anlatımını sağlar.

Tombul ve Geniş Yapılı Yüz :

Tombul tipler, sıska tiplerin tam tersi bir anlatım ge-
tirdikleri için daha pembe bir Fondöten gerektirirler. Bun-
dan önceki karışıma (Nr. 12) biraz Nr. 13 eklemek yeterli-
dir. Tombul bir yüzde yanaklar yuvarlaktır ve yüzde dış
bükey bir etki yaratmak gerekir. Ayrıca, bu makyajda yü-
zün üst kesimi, alt kesiminden daha açık tonda olmalıdır.

Bu Nr. 13'ü burun deliklerinin alt hizasından yaymakla sağlanır. Üst kesimdeki açık ton ise daha kolaydır.

Seçilecek patın tonuna bağlıdır.

Nr. 31 her iki avurda kalın bir çizgiyle ve yatay olarak çekilmelidir. Bunu üst sınırı elmacık kemikleri olmak üzere avurtlarınıza yayın. Bu tonun burunla ağız arasındaki çizgiye doğru giderek hafiflemesi gerekir; böylece yanaklarda dışbükey görünüş elde edilir.

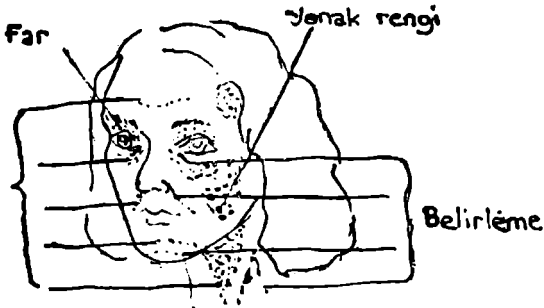
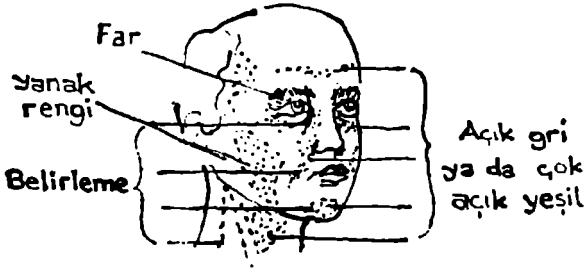
Burnu darlaştırmaya ya da kemiksi görünüş vermeye gerek yoktur. Bunun tam tersi için gölgeler de değişik olacaktır. Bu kez gölgeyi burun kemerinin üzerinden geçirip yanlara kaydıracağız ve burnu biraz yassılayacağız. Yine Nr. 18 alalım, bunu, gözlüğü yerleştirdiğimiz burun kemeri-nden başlayarak yanlara doğru inerek sürelim. Burun katatlarına dokunmayalım. Yalnızca burun kanatlarının çizgisini aynı patla kalın bir biçimde çizelim ve burun deliklerini belirtelim. Burun kanatlarını ve burun ucunu Nr. 12 ve 15 karışımı ile belirleyelim. Yine Nr. 18'i burunla ağız arasındaki bıyık boşluğuna çapraz bir çizgiyle *hafifçe* sürelim (bu çapraz çizgiler burun deliklerinden ağız yanlarına doğru olacaktır).

Alt dudağın aşağısını çene yuvarlığına dek Nr. 18 ile gölgelendirelim. Bu gölgeyi dudağınızın eni boyunca vurmayın. Ağız ufaldıkça yanaklar daha tombul görünür.

Çene sınırının 1 cm. kadar üstüne Nr. 18 ile bir çene çizgisi çekerseniz yüzünüz daha tıkızlaşır. Bu yapay çene çizgisi, gerçek çene sınırına koşut bir biçimde çekilmelidir. Bu çizgi, dudak uçlarında biraz yukarı doğru olmalı, sonra çene kemiği hizasında düşürülerek çenedeki Fondöten'de yok edilmelidir. Böylece, hem gereken yapay çene, hem de asıl çene sınırıyla çene altında tombulluktan gelen bir kat oluşmuş gibi görünür. Dudak kenarlarından yapay çene çizgisinin uçları yönüne çekilen iki eğik çizgi çenenin yuvarlaklığını arttırdığı gibi, tombulluk görünüşü de destekler.

Bu makyajda gözlerin çukura kaçırılmasına gerek yoktur; tersine şişkin bir görünüş sağlanmalıdır. Onun için de,

buranın gölgelendirilmesi açık tonlarla yapılır. Nr. 18 ile gözlerin altından, elmacık kemiği hizasından aşağı yukarı yarım ay biçiminde çizgi çekeriz, ama bu yanaklara doğru hafiflemelidir; burun tarafında ise daha belirgin olmalıdır. Ayrıca göz sınırı da aynı kalemle hafifçe belirtilir. Gözlerin alt ve üst yanlarına bu kalem sürülmez. Bunun nedeni, gözleri daraltıp şişkinmiş etkisi sağlamaktır. Gözkapığı çizgisi de hafifçe Nr. 18 ile gösterilir.



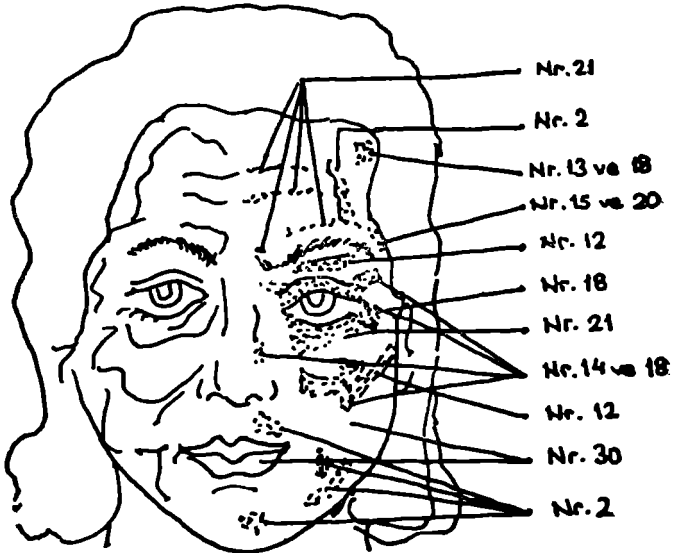
Örnek 140 : Yaşlı erkek ve kadın makyajındaki temel işlemler.

Bundan sonra ayrıntılara geçebiliriz. Nr. 12 ve 15'i eşit tutarda karıştıralım. Sonra parmak ucuyla, ortasından başlayıp kenarlara doğru gözkapaklara sürelim. Göz altına da bu pat karışımını yuvarlak biçimde sürelim ve göz altında torba varmış etkisi sağlayalım.

Elmacık kemiğinden başlayarak aşağıya doğru, kavisli

biçimde bu karışımı avurtlarımıza yayalım. Kavis dışa doğru, yani dışbükey olmalıdır. Nr. 18 ile göz kenarlarına kırışıkları belirtecek iki üç kısa çizgi koyalım: Bunların dışa gelen uçları yukarı doğru olsun. Bundan sonra aynı patla (ki kalem biçimindedir) az önce yapmış olduğumuz göz altı torbalarının sınırını belirliyelim. Sonra da burun kenarlarından ağıza doğru uzanan çizgiyi vurgulayalım.

Alt dudağı çıkıntılı yapmak için, bu dudağa daha açık kırmızı sürülebilir. Tombulluktan oluşan katı göstermek için, boyuna, yatay olarak bir baştan öbürüne Nr. 18 ile bir ya da iki çizgi çekmek gerekir. Bu çizgilerden biri çene sınırının tam altına, öbürü de boynun kafayla birleştiği yere olmalıdır. Üstteki çizgiden ikincisine doğru giderek hafifleyen, ayrıntıları ortaya çıkaran pat karışımını (Nr. 12 ile 15) sürmek gerekir. Aksi takdirde, boyun pürüzsüz ve genç görünür. Düz makyajda yaptığımız gibi, kulak memelerine



Örnek 141 : Yaşlı, tombul kadın makyajı.
(Tüm gölgeler Nr. 14 ve 18 ile yapılmalıdır).

hafifçe Nr. 29 sürdükten sonra pudralama işine girişebiliriz. Bundan sonra da kaşlar üzerinde çalışılır. Kaşlar kısaltılmalı ve yuvarlak biçime sokulmalıdır.

Bu makyajın etkisini artırmak için omuzları vatkalı ve yüksek yakalı giysiye gereksinme vardır. Böyle tombul görünüşte, orta yaşlı bir kişiyi oynayacak oyuncu, hele bir de uzun boyluysa, buna kesinlikle dikkat edilmelidir.

YAŞLI KARAKTER MAKYAJININ YAŞLI ZAYIF VE YAŞLI TOMBUL AÇISINDAN ÖZETİ

Sıra	Zayıf	Tombul
Fondöten	Nr. 12	Nr. 12 ve 15
Yüz Boyama	—	Nr. 31
Gölgelendirme	Koyu Gri (nr. 21), nr. 18 ve nr. 13	Nr. 18
Ayrıntılar	Nr. 12 ve 15	Nr. 12 ve 15
Dudaklar	Nr. 18	Nr. 31 (alt dudak için)
Pudralama	Açık renk pudra	Açık renk pudra
Kaşlar	Ek kaş yapılabilir	Aynı
Çizgiler	Nr. 18 ve 15 (daha ince ve sık)	Nr. 18 ve 15

XII. SAHNE ETMENLERİ, MÜZİĞİ DONATIMLIĞI

Sahne etmenleri geniş kapsamlıdır; bunun içine ışıkla-
ma, müzik, çeşitli sesler ve projeksiyon girer. Ama en önem-
lisi sahne etmenleri için geniş bir tasarım gücü ve yaratı-
cılık gerekir. Sahne etmenlerinden sorumlu kişilerin de za-
manlaması iyi olmalıdır. Sorumlunun yapacağı en ufak
yanlışlık bile, çok iyi çalışılmış bir sahneyi başarısız duru-
ma sokabilir. Sağdan verilecek bir sesi yanlışlıkla soldan
vermek gibi ufacık bir yanlış bile o sahneyi çeşitli yönler-
den bozabilir. Ülkemizde sık yapılan bir yanlışlık, zaman-
laması olmayan kişilerin bir sahne etmenini gerektiğinden
önce ya da sonra vermeleridir. Bu oyunun akışını durdur-
duğu gibi, etmene dayanan bir sahneyi gülünç duruma ge-
tirebilmektedir. Kısacası, sahne etmenlerinden sorumlu ki-
şilerin de, öbür sorumlular gibi, zamanı iyi ayarlamaları
ve işlerinde saniye şaşmamaları zorunludur.

GÖRSEL VE İŞİTSEL SAHNE ETMENLERİ

Sahne etmenlerinin saniyesi saniyesine yapabilmesi için
epeyi provaya gereksinme olduğunu düşünen kimseler az-
dır. Bir gösteride sahne etmenleri çok değişik yerlerden ve
araçlardan elde edilebilir ve bu bir değil, birkaç etmen so-
rumlusunu gerektirebilir. Bunların oyunla eşzamanlılığı için
de dikkatli ve çok sayıda çalışmaya gereksinme vardır. Bu
çalışmalar önce sahne, sonra gösterinin tümünü kapsaya-
cak biçimde yapılabilir. Önemli olan sahne etmenlerinin
olabildiğince baştaki çalışmalara yetişmesidir.

Seyirci açısından sahne etmenlerini iki asal kesimde
ele alabiliriz :

1. Gözlere yönelen, ışıklama ve projeksiyon ile yapılan **GÖRSEL ETMENLER**,
2. Kulaklara yönelen, elektronik ve mekanik **İŞİTSEL ETMENLER**.

Görsel Etmenler :

Bu etmenler içinde ışıklama başta gelir: Bir yıldırım düşmesi (sesle birlikte yapılır), deniz kenarını gösteren bir sahnede suyun dalgalarının ya da kıpıltılarının yansıtılması, bulutların geçmesi, kar yağması ve çeşitli gerçekdışı görünüşleri sağlayan ışık oyunları, vb. ışıklama ile gerçekleştirilir. Sözeğlimi, bir düş sahnesi, renkli biçimlerden oluşan döner bir diskin gökperdesine projeksiyon makinesiyle yansıtılmasıyla ortaya çıkar (bkz. Levha 31). Bu etmen diskleri çeşitlidir; biçim değiştiren çizgiler, genişleyip daralan noktalar, döndükçe renkleri ve biçimleri değişen yağ diskleri gerçekdışı sahneler için kullanılır.

Projeksiyon ile sahne etmenleri çeşitli amaçlar için kullanılır. Göstermecî türdeki oyunlarda (bunun içine Epik Tiyatro da girer) projeksiyon bilgi verme ve açıklama aracıdır. Bu tür oyunlarda oyunun sahne üzerinde getirmedikleri, resim ve yazılarla bir gereletye yansıtılarak ek bilgi verilir. Benzetmecî tiyatrodaki ise projeksiyon oyunun anlamını destekleyici niteliktedir ve genellikle yukarıda anlattığımız simgesel anlamda kullanılır. Bulutlar, fırtınalı gök, yangın ve sis projeksiyon aracılığıyla da elde edilen etmenlerdendir.

İşitsel Etmenler :

Kulağa yönelen ses etmenleri ise elektronik ya da mekanik olarak yapılır, demiştik. Günümüzde daha çok elektronik aygıtlarla bu etmenler sağlanmaktadır. Örneğin yağmur, fırtına, cam kırılması, silah patlaması, gök gürültüsü, otomobil, tren sesi ve daha birçokları mekanik olarak elle yapıldığı gibi, ses şeridine kaydetmekle de sağlanabilir. Bazı sahne etmenlerinin mekanik olarak gerçekleştirilmesi yeğ tutulur; sözeğlimi, kapı zilinin ya da telefonun çalması en temiz ses çekiminde bile yeterli olmamaktadır. Bunların pi-

le bağılı bir zille yapılmasında inandırıcılık daha çoktur. Ancak otomobil, yağmur, tren, rüzgâr sesleri şeritten verildiğinde de iyi sonuç alınabilir.

Ayrıca, ses şeridinden iç konuşmalar, yani karakterin düşündükleri, bir olayın açıklaması ve müzik verilir. Şeritten verildikleri takdirde bu konuşmaların, müziğin ölçüsü kolayca salona göre ayarlanabilir. Önemli olan, daha önce de vurguladığım gibi, seslerin ve müziğin oyunla eşzamanlı duruma getirilmesidir. Elle gerçekleştirilen mekanik etmenler bu yönden daha sağlıklı olarak kabul edilebilir; çünkü ses alma - verme aygıtının o anda yaptığı bir tutukluk gösterinin tümünü üzücü bir başarısızlıkla sonuçlandırabilir. Şimdi ses ve görüntü etmenlerinin araç ve gereçlerine kısaca bir göz atalım.

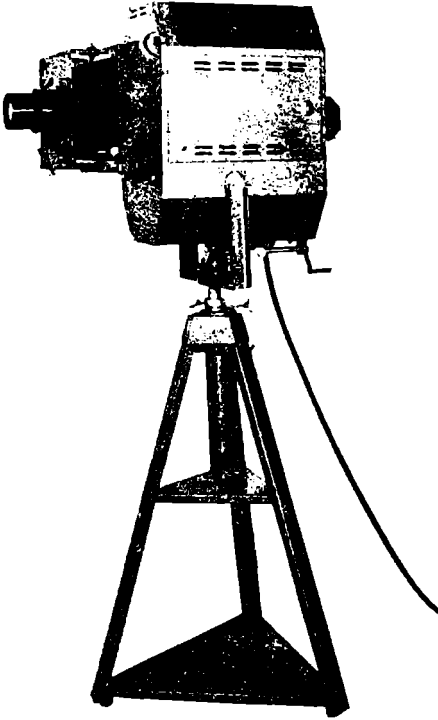
GÖRSEL ARAÇLAR VE GEREÇLER

Görsel sahne etmenleri çocuksu denilecek ölçüde yalnızından çok karmaşığına dek çeşitlidir. Bunlar amatörlerin parasızlıktan sağlayamayacağı araçları da içerir. Ancak ödenekli ya da parasal durumu iyi olan toplulukların bu araçları satın alabileceklerini söyleyebiliriz. Ne var ki elektronik olanlar dışında, bazılarını biraz çalışma ile çok ucuza yapabiliriz. Biz burada, en önemlilerinden söz ederken, amatörlerin yapabilecekleri sahne etmeni araçlarına da değineceğiz.

Resim Yansıtma Aygıtı :

Birçok görsel sahne etmeni «Projeksiyon makinesi» diye bilinen, resim yansıtma aygıtı ile sağlanır. Özellikle, kar, bulut, su gibi görüntüler sahne arkasındaki gökperdesinin uygun bir yerine yansıtılarak gereken görünüm sağlanır. Bu aygıt özel mercekleri olan 1000 watt'lık bir ışıldaktır. İstenilen resim cam üzerine boyanır ya da bir «slide» olarak hazırlanır ve bu aygıtın çerçevesine geçirilir. Işıldak yakıldığında sahne arkasındaki gökperdesi üzerine yansır. Bu aygıtların uzaktan denetimli, çeşitli resimleri gösteren

türleri de vardır (bkz. Levha: 29-30). Bu aygıta renkli fotoğraf «slide»ları da konabilir. Ancak bu ışıldak sahne zeminine koşut olarak verilmelidir; yoksa resim çarpık yansır. Işıldak gökperdesine tam 90 derecelik bir açıyla ayarlanmalıdır. Her gösterilen önce makinenin tam odakta olup olmadığı denetlenmelidir; odaktan en küçük bir kayma gökperdesine yansıtılan resmi belirsiz yapabilir.



Levha 29 : 4000 watt'lık projeksiyon aygıtı.

Tül Perde :

Tül perde arkadan aydınlatılıp önden aydınlatılmadığı zaman görünmez olur. Önden aydınlatılıp da arkadan aydınlatılmazsa arka tarafı göstermez; hele bu tül perdenin

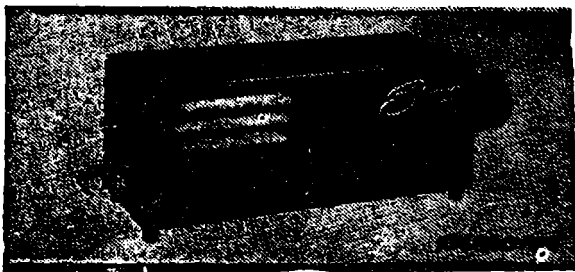


Levha 30 : Büyük bir projeksiyon aygıtı.

üzeri uygun bir biçimde boyanmışsa yalnızca perde üzerindeki biçimler görünür sahne görünmez. Hem sahne arkasından hem de salondan aydınlatılırsa bu kez yarı saydam bir durum alır.

Bu perde ile çeşitli görsel etmenler sağlanır. Ön sahne-
de geçen tabloların fonu olduğu gibi, hayalet sahneleri için de çok kullanışlı bir şeydir. Deniz altının görünüşü yine bu tül perdeyle elde edilebilir. Bu da şöyle yapılır: Sahne üstüne konulmuş bir yansıtma aygıtı gökperdesine dalgaları yansıtır, öbür yanda sahne arkasından tül perdeye çevrili bir aygıt da başka dalgalar yansıtır, böylece seyirci salondan denizin altı görülüyormuş duygusu elde edilir.

Tül perde oyun boyunca sahne çerçevesi önünden kaldırılmasa da olur, çünkü salondan ışık verip arkadan hiç ışık verilmediğinde, az önce belirttiğimiz gibi görünmez olur. Bunun için de özellikle düşsel ya da gerçekdışı sahnelerde bu tül perde kullanılır amatörler de kullanabilirler.



Levha 31 : Işık yansıtıcı. Dönen küçük diskler yoluyla doğadışı, düşsel sahneler için kullanılır.

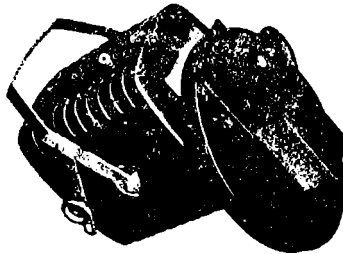
Kar Yağdırma :

Amatörler için resim yansıtma aygıtı satın alma olanığı çok azdır. Ne var ki, kar yağdırma için çok yalın yöntemler de vardır. Örneğin, normal büyüklükteki bir pencere arkasından gösterilecek kar yağışı için gerekli olan pencerenin üstüne yerleştirilecek, altı gereken büyüklükte kesilmiş kuş tüyü yastıktır. Bu, arkadan verilecek ışığın sınırı

İçinde kalmak üzere, yukardan aşağıya kuş tüylerinin uçarak düşmesi ile sağlanır. Bunun için birinin, yukardan, yastıktaki kuş tüylerini inandırıcı bir biçimde aşağıya dökmesi gerekir. Başka bir kar yağışı, sofitodan aşağıya kâğıt parçaları serpmekle de gerçekleştirilebilir, ama bu da oldukça düzensiz ve sıkıntılı bir iştir. Giysiler üzerinde kar etkisi yaratmak için şapkaların üstlerine ve omuzlarına ıslatılmış tuz serpilir.

Bulutlar :

Bu da resim yansıtma aygıtıyla, daha doğrusu «bulut makinesi» denilen bir aygıtla sağlanır (bkz. Levha 32.) Amatörler için, eğer gerekiyorsa, hareket etmeyen bulutlar boyanabilir ve gerekli yerlere konulur. Ancak hareketli bulut yukarda adını ettiğimiz aygıtla sağlanır. Bu aygıt iki çeşittir: Biri, yirmiyeye yakın objektifi ve küçük aynaları olan Almanlar'ın geliştirdikleri *Schwabe* denilen araçtır. Kalın bir mil çevresinde yatay biçimde dönen levhaların üstünde çeşitli bulut fotoğraflarını kapsayan «slide»ler vardır; bunlar, objektife 45 derecelik açıyla konulmuş küçük aynalar yoluyla gökperdesine değişen ya da hareket eden bulutları yansıtırlar. Bulut makinesinin bugün de kullanılmakta olan daha eski bir örneği, *Bulut Diski* denilen bir ışıldak takısıdır. Işıldağın önündeki tırnaklara takılır. Bu diskin üst yanında bir objektifi vardır; bulut resimleri disk içinde dönerek objektifin hizasına gelirler ve gökperdesine fotoğrafı yansıtırlar.

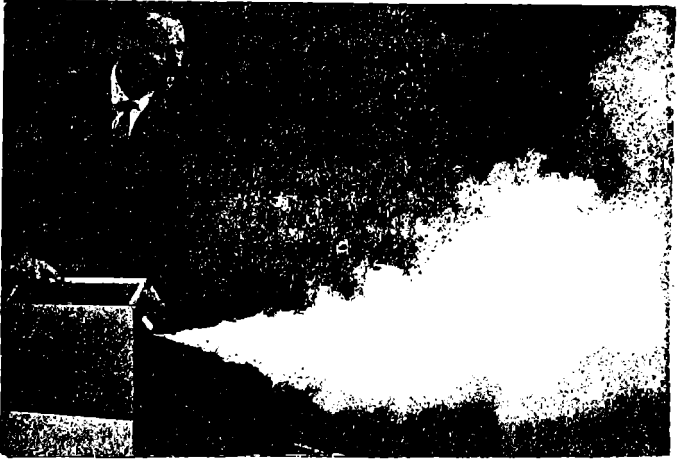


Levha 32 : 2000 watt'lık bulut etmeni aygıtı.

Okulda ya da amatör bir topluluğun ışıldağı varsa, başka bir yöntemde önerebiliriz. Işıldağın tırnaklarına içi bulut biçiminde kesilmiş bir saç levha konulursa bulut gökperdesine yansıtılır. Bir koşulla, ışıldağa toplayıcı değil, büyütücü yani içbükey mercek takmak gerekir; ya da bildiğimiz resim yansıtma aygıtıyla, bir bulut kümesini kapsayan bir «slide» konularak istenilen etmen sağlanabilir.

Duman :

Duman Kutusu denilen bir aygıtla elde edilir. (bkz. Levha: 33). Ancak oyuncularını rahatsız etmemek için bunun



Levha 33 : Modern bir duman ya da sis etmeni aygıtı. Yağ içine konulmuş CO₂ gazı ile çalışır.

yönünü, yoğunluğunu ve ölçüsünü iyi ayarlamak gerekir. Bu aygıt elektrikle ısıtılır. Ancak bu aygıttan duman, elektrik verildikten on beş saniye sonra sağlandığı için, tam yerinde de verilmeyebilir. En iyisi duman kullanılacağı sahnelerde dumanı önceden başlatmaktır. Bunun için duman barutu kullanılır; bir çay kaşığı barut dört dakika sürer. Elektrik kesilince de duman yok olur. Duman elde etmenin bir başka yöntemi katı karbon diyoksit üzerine sıcak su

dökmektir. Kuru buz diye bilinen katı karbon diyoksit kaplıları çıplak elle tutmamaya dikkat edilmelidir; yoksa ellerde yaralar ortaya çıkar.

Bir başka yöntem de elektrikle ısıtılan bir kaba yağ ya da sıvı parafin dökmektir. Bunun bir yararlı yanı, dumanın hemen çıkmasıdır. Eğer daha ince bir duman elde edilecekse su buharı da iş görür. Kaynayan bir büyük ibrikten boruyla sahneye buhar verilebilir. Ancak buharı dağıtmak için borunun sahnedeki ucuna bir tülbent bağlamak iyi olur.

Sis ve Puslu Hava :

Sis ya da puslu hava etmeninden en çok kullanılan tül perdedir. Bu gibi sahnelerde açık griye boyanmış bir tül perde kullanılır. Bu etmen için tül perde önden aydınlatılmalıdır. Önden verilen ışıklar söndürülünce tül perde görünmez olacaktır. Ancak hem önden hem sahne arkasından ışık verildiğinde yarı görünür bir sahne gösterecektir.

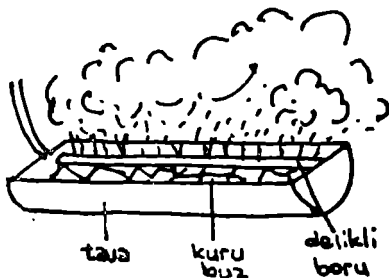
Daha hareketli sis, binanın kaloriferinden alınacak buharla da yapılabilir. Ya da iki büyük kap içindeki suyun kaynatılmasıyla da bu etmen sağlanabilmektedir.

Sis etkisi sağlamanın bir başka yolu da, iki metrelik bir parmak boruya, birer santimlik delikler açmak ve borunun bir ucunu kapatmak öbür ucunu da bir lastik boruya bağlanmalıdır. Delikli boru yavaş yavaş ısıtılmalı ve altında da nemi akıtacak bir deliği olmalıdır. Yoğun sis etkisi için, delikli boru oluk biçimindeki bir çinko tavanın içine oturtulmalı tavanın içine de kuru buz denilen karbon diyoksit kaplıları atmalıdır. O zaman buhar sahne zemininden başlayarak yükselecektir (bkz. örnek 142).

Yağmur :

Işıklama ile yapılan yağmur etmeni dışında, eğer küçük bir alan için gerekiyorsa (sözgelimi bir kapının açılmasıyla yağmur gösterilmek isteniyorsa) o zaman bu sofitedan pirinç dökerek gerçekleştirilebilir. Ayrıca pencere ya da kapı üstüne konacak delikli borulardan su akıtılarak da

yağmur görünümü sağlanabilir. Bu o kadar ustaca yapılabılır ki gerçek yağmurdan farkı olmaz.



Örnek 142 : Sis ve Puslu Hava Etkisi sağlamak için kuru buz tavası.

Ancak ışıkla yağmur etmeni sahne için en kullanışlı ve güzel olanıdır. Kar gibi hareketli görünüşleri yansıtan makineye bu kez yağmur diski takılır. Objektif, karanlıkta yalnızca ince çizikler gösterir. Yağmurun düşme hareketi için arkada bir pervane yavaş yavaş döner. Bu etmen loş ışık-lama altında yapılır.

Böyle sahneler dışarda geçiyorsa şemsiyeler vinileks türünden parlak maddelerden yapılmalıdır. Işıklar altında özellikle siyah vinileks ıslaklık etkisini çok güzel getirir. *Yağmur sesi* üzerinde bundan sonraki bölümde duracağız.

Yıldırım Düşmesi :

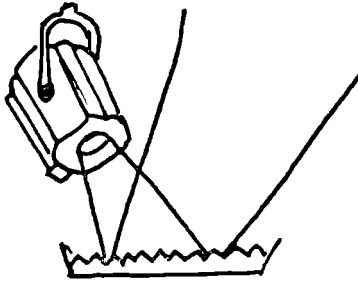
Sahne üzerinde yıldırım görüntüsü iki fotoğraf flaşıyla yapılır. Bu flaşlar sahnenin her iki yanına konularak aynı anda elektrik verilerek yıldırım görüntüsü sağlanır. Bu etki ışıkdağlarla da yapılabilir. Bu da iki güçlü ışıkdağı yakıp söndürmekle olabilir. Işık sesten daha hızlı olduğu için doğadaki gibi gökgürültüsü etmeni yıldırım görüntüsünden sonra gelir. Bir de sahne arkasında bir parça çelikle bir parça karbon arasında elektrik çaktırarak yapılabilir. An-

ck bu, dikkat ve bilgi isteyen bir şey olduğundan amatörlerle salık verilemez.

Gelişmiş profesyonel tiyatrolarda Almanya'da yapılmış olan bir *Yıldırım Makinesi* kullanılmaktadır. Bu aygıt «yıldırım çatalları» ile parlak ve titrek biçimde ışığı gösterip yok etmektedir; yıldırım görüntüsü, aynı doğadaki gibi, gökgürültüsü ile eşleştirilmiştir. Başka deyişle, bu makine önce yıldırımı çaktırmada, kısa bir süre sonra gökgürültüsünü duyurmaktadır.

Su ve Dalga Etkisi :

Suyun ve dalgaların etkisini yansıtma işi kolaydır. Işık, içinde ayna bulunan ve içi su dolu olan bir çinko kaba verilir. Suyun kıpırdaması için parmakla suyu karıştırmak yeterlidir. Ancak sürekli bir kıpırtı isteniyorsa, suya doğru bir vantilatör konmalıdır (bkz. örnek 143).



Örnek 143 : Su ve dalga etkisi.

Yangın :

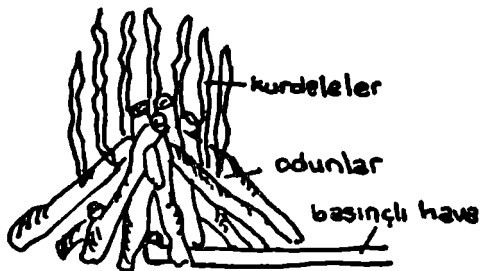
Buradan bir ikinci aynayla yansıtılmaya gidilirse yangın etkisi de sağlanabilir. Doğal olarak o zaman ışıldağın önüne kırmızı filtre koymak gerekir. Su ya da deniz için ışıldağın önüne konulacak filtre mavi-yeşil ya da açık mavi olmalıdır.

Yangın etkisi bir de ışıldaklarla ve buna yardımcı olacak gölgelerle sağlanır. 1000 watt'lık merceksiz bir ışıldak

önüne ya turuncu, ya koyu pembe ya da kırmızı renkte jelatin filtre konulur, bir tahta çubuğa çeşitli uzunlukta uzun parçalar bağlanır ve bu parçalar ışıldağın önünde bir ileri bir geri hareket ettirilerek gölgeler sağlanır.

Ocakta Yanan Ateş :

Ocakta ya da şöminede ateş yanıyor etkisini sağlamak için en sık kullanılan ve en yalın yöntem, odunlara bağlanan, kurdele biçiminde kesilmiş jelatin kâğıtlarının alttan verilen basınçlı hava ile uçurulması ve yine alttan verilen kırmızı ışıkla gösterilmesidir, (bkz. örnek 144). Basınçlı ha-



Örnek 144 : Ocakta yanan ateş etkisi.

va bulunmuyorsa, o zaman alta konulacak bir vantilatör de bu işi görür. Böylece ateşin yanışındaki titreyen alevlerin bir görüntüsü sağlanabilir. 1000 watt'lık bir ampulle de bu etki getirilebilir: Ampulün önüne dönen bir disk getirilir. Bu diskin üzerine kırık cam parçaları yapıştırılır. Disk hızlı döndüğünde ışığı yansıtan cam kırıklarının etkisi gergi ya da gökperdesi üzerinde ateş etkisi bırakır. Elbette, 1000 watt'lık ampul ya da merceksiz ışıldağın önüne alev rengini verecek yukarıda belirtilen renk filtreleri konulmalıdır.

Yıldızlar :

1000 watt'lık bir merceklili ışıldağın önüne, küçük delikleri olan bir çinko levha takılır. Sahne gerisindeki gökperdesi üzerine de mavi renkte ışık verilir. Işıldağın gökperdesine

tam derecelik bir açıyla verilir; yoksa yansıtılan yıldızların biçimi bozulur ve uzar. Resim yansıtma aygıtı olanlar ise, gece çekilmiş yıldızları gösteren bir «slide»la bu işi çözümlerler.

Amatörler için gece yıldızları gösterme işlemi gerideki perdenin çeşitli yerlerine delikler delip, bu deliklerin arkasına küçük ampuller yerleştirmekle gerçekleştirilebilir. Gerideki perde kumaş değilse bu işlem kontrplak ya da buna benzer maddeler üzerinde de yapılabilir.

Gergi Nasıl Olmalıdır :

Resimlerin ve çeşitli yazıların üzerine yansıtıldığı gergi (perde) önemlidir. Bugün ödenekli tiyatroların çoğunda dekorun geri düzeyi projeksiyon yoluyla sağlanmaktadır. Gökperdesine ya da sahne arkasına konulan istenilen biçimde bir gergiye, bir manzara, bir bina önü, bir yontu, vb. gibi görüntüler yansıtılabilmektedir. Bu duruma göre ya gerginin arkasından ya da önünden olabilmektedir. Daha önce de belirttiğimiz gibi, resim gergiye 90 derecelik bir açıyla düşmelidir.

Bu konuda önemli bir nokta, görüntünün yansıtıldığı gerginin önyüzüdür. Bu çoğu kez savsaklanır ülkemizde, ancak başarılı resim yansıtma için de büyük önem taşır. Gerginin önyüzüne birkaç tabaka mat boya sürmek iyi olur. Böylece daha kesin çizgili ve parlak fotoğraflar elde edilir. Bu iş yapılmadıkça yansıtılan resmin ışık parlaklığı %50 düşer. Fotoğrafın gergiye iyi yansıtılıp yansıtılmadığına bakmak için en iyisi gerginin arkasına geçip bakmaktır. Yansıtılan resim gerginin arkasında ne kadar çok görünürse, seyirci tarafındaki resim parlaklığı o kadar zayıf demektir.

Bir de gerelti arkasından verilen resim vardır, o zaman bu kat kat boyama işlemine gerek yoktur. Ancak arkadan yansıtıldığı durumlarda derin bir sahne arkası gerekir. Derin bir sahne arkası olmayan tiyatrolarda arkadan fotoğrafı yansıtma aynalarla olabilir; ama bu kez de resim yansıtma aygıtlarının özel bir objektifi ve mercek grubu olması zorunludur.

Tiyatro endüstrisinin kurulmuş olduğu ülkelerde, çeşitli amaçlarda kullanılan özel olarak yapılmış gergiler vardır. Önden ya da arkadan resim yansıtma da kullanılan gergiler birbirinden değişiktir. Ancak ülkemizde böyle bir endüstri olmadığı için ve resimler genellikle önden yansıtıldığı için, Amerikan bezinden ya da patiskadan yapılan bir gerginin önyüzünü kesinlikle iki ya da üç tabaka boyayla kalınlaştırmak gerekir.

İŞİTSEL ARAÇLAR VE GEREÇLER

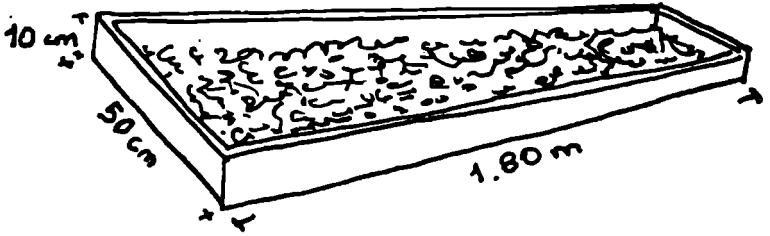
Daha önce de değindiğimiz gibi, günümüzde, daha çok ses şeridine kaydedilmiş sesler etmen olarak kullanılmaktadır. Ama bunun için bu işten anlayan bir görevli, daha da önemlisi tiyatrodaki kurulmuş yeterli bir ses düzeni gereklidir. Ayrıca, okul tiyatroları ve amatörler için yeterli bir ses düzenine sahip olmak çok zor olduğundan, biz burada yeterli ses düzeni nasıl olması gerektiği üzerinde durmayı yarırsız görüyoruz. Bunun yerine okul tiyatrolarının ve amatörlerinin kendi olanaklarıyla yapabilecekleri işitsel araç ve gereçlerden ve sahne etmenlerinin nasıl yapıldığında söz etmek istiyoruz.

Parasal olanağı kısıtlı olan amatör topluluklar için mekanik ses etmenlerini yapmak hem kolay, hem de eğlendiricidir. Özellikle, elektronik teknik araçlardan yoksun nice amatör topluluk, bu araçlarla gereken etkiyi sağlayabilirler.

Toplu Yürüyüş :

Sahne dışında yürüyen kalabalıkları ya da düzenli bir biçimde geçen askerleri zeminde yürüttüğümüz takdirde, hiç de inandırıcı bir ses çıkmaz. Aşağıdaki örnekte gördüğümüz biçimde, 1.80 m. uzunluğunda ve 50 cm, genişliğinde, 10 cm. yüksekliğinde kenarları tahta olan bir tava yapın. Bunun içini çakıl taşları ile doldurun. Bu tava altsız, bir çerçeve olarak da yapılabilir ve çakıllar sahne zeminine konabilir. Bu çakılların üstünde üç kişi yürüdüğünde bir bölük asker yürüyormuş gibi ses gelecektir. Tüfekte rahat ve

esas duruş sesleri isteniyorsa bu kez, üç kiři ellerine sopalar alıp çakıla sopaları vurarak aynı bir bölük askerinin esas duruş ve selam sesini sağlayabilir (bkz. örnek 145).

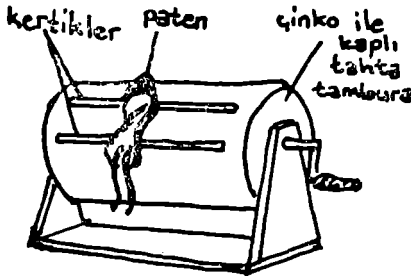


Örnek 145 : Toplu yürüyüş sesi için içi çakıl dolu kutu.

Bu çakıltaşı tava tek ayak sesleri için de çok başarılı etki yaratan bir araçtır. Bir de bunun ölçüsünde etkili olmayan daha yalın bir toplu yürüyüş etmeni vardır. Bu da kalın mukavva bir kutuyu iç bezelye doldurup bunları her iki yana düzenli bir biçimde çarpırmakla olur.

Tren :

Uçak, otomobil, motosiklet gibi araç sesleri en iyi ses şeridinden sağlanabilir. Trenin raylar üzerinde gidişi ve sesi de ses kayıt aygıtından verilebilir. Ancak amatörlerin yapabilecekleri yalın bir aygıtla da bu ses sağlanabilir. Tren tekerleklerinin raylar üzerinde çıkardığı sesler ve rayların ek yerlerindeki atlama sesi yalın bir aygıtla elde edilebilir (bkz. örnek 146). Bir kolla çevrilen, üzeri çinko kaplı bir



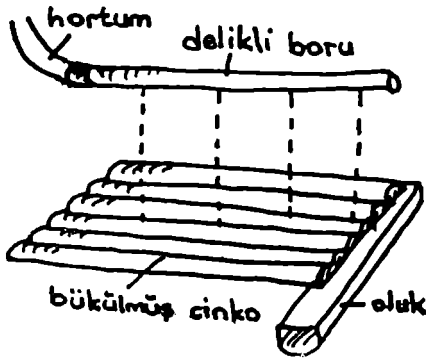
Örnek 146 : Tren Makinesi.

silindir ve bunun üzerinde madeni kertikler. Bu kertikler, üzerinden paten geçecek biçimde olmalıdır. Trenin geçmesindeki ses, kolla silindirin döndürülmesi, birinin de eliyle pateni silindire bastırmasıyla sağlanır. Paten kertikler üzerinden geçerken atlayarak bir «tikitak» sesi verecektir. Bu yöntem, özellikle, hızla geçen bir tren sesi için çok uygundur.

Tren düdüğü büyük bir düdükle yapılabildiği gibi, uygun bir şişenin ağzından üflemeyle olur. Doğal olarak en iyisi, şeride kaydedilmiş tren sesidir.

Yağmur Sesi :

Yağmur sesi için bir şapka kutusunun ya da davulun üzerine kuru bezelye ya da nohut dökmek bilinen bir yöntemdir. Bir şapka kutusu yağmur etkisi açısından daha elverişlidir. Dalgaların kıyıya vurması da aynı araçlarla, yalnız şapka kutusunu yuvarlak çevirerek sağlanır. Yağmur sesinin egemen olduğu oyunlarda, örnek 147'de görüldüğü



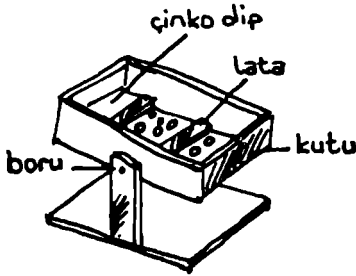
Örnek 147 : Yağmur sesini veren araç.

gibi, delikli bir borudan 50 cm. yukardan, bükülmüş, metal bir levha üzerine su fışkırtmak iyi bir etki sağlar. Burada dikkat edilecek nokta, oluğun iyi olması ve oluğa gelen suyu gereken yere akıtmaktır. Bunun için metal levha, oluğa doğru eğik olmalıdır ki su aksın.

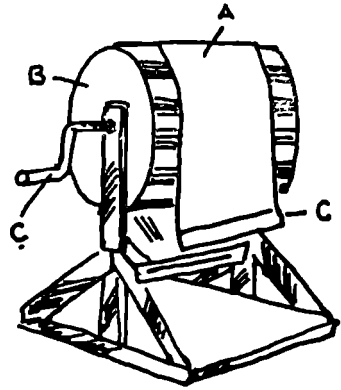
Yağmur sesi için bir de dip tarafı çinko kaplı bir tahta kutu da iş görür. Bu kutuyu iki yana sallanabilmesi için borudan bir eksene bağlayın, içine nohut ya da kuru bezelyeleri zıplatin. Kutunun dibine iki de lata çakarsanız yağmur sesi için doğal, inandırıcı tıptırtıyı sağlayabilirsiniz (bkz. örnek 148). Bu kutu düzenli bir biçimde sallandığı zaman bir trampet takımınının tartımını da getirebilir.

Rüzgâr ve Fırtına Sesi :

Rüzgâr sesi için ,doğal olarak çeşitli plaklar ve ses şeritleri vardır. Ama mekanik olarak rüzgâr ve fırtına sesi verecek bir makineyi herkes yapabilir. Yukarıdaki resimde, kullanışlı bir rüzgâr makinesi görülüyor (bkz. örnek 149). Bu çıkırığa benzer. Ancak tambura (B) aralıklı ola-



Örnek 148 : Yağmur sesi için başka bir yöntem: Yağmur makinesi.



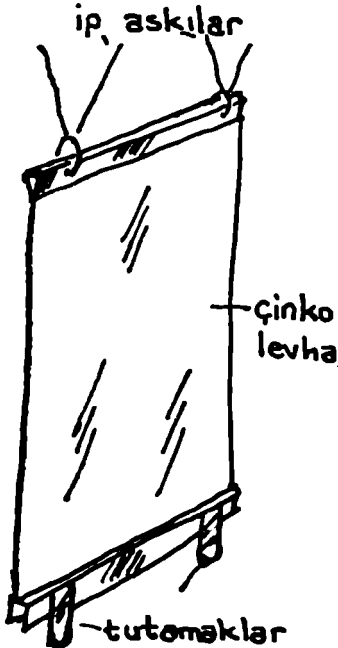
Örnek 149 : Rüzgâr ve Fırtına sesi için mekanik araç.

rak 4 cm. genişliğindeki çıtalarla yapılmıştır. Tamburanın üstüne çadır bezi (A) konulmuştur. Çadır bezinin bir yanı iki ucundan tabana ya da ayaklar arasındaki kalın çıtaya çivilerle tutturulmuştur. Öbür ucuna ise demir ağırlık (C) konulmuştur. Bir kol (Ç) ile tambura çevrildikçe tamburanın üzerindeki çadır bezi bezin bir ucundaki ağırlıkla yay-

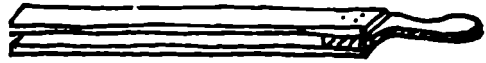
lanırken, tamburanın ortasındaki, parmaklık gibi duran çıtalara sürttükçe rüzgâr sesi vermektedir. Kolu hızlı çevirdikçe ses incelir ve bir fırtınaya dönüşür.

Gök Gürültüsü Sesi :

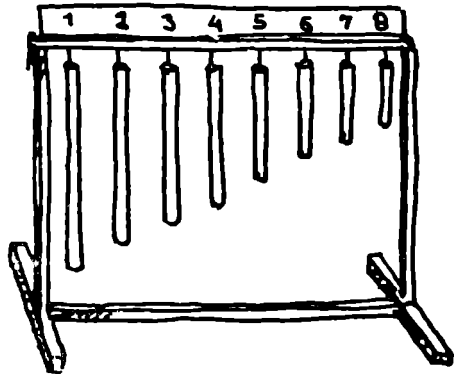
Gök gürültüsü için denenmiş bir yöntem, galvanize saç (teneke değil) levha ile gerçekleştirilir. Bu 1.20 metre uzunluğunda ve 60 cm. genişliğinde, dik açılı, dikdörtgen bir levhadır. Askılığa iki yandan bağlanır. Gökgürültüsü sesini sağlamak için bu ince levhanın sallanması gerektiğinden alt yanında tutamaklar vardır (bkz. örnek 150). Gökgürül-



Örnek 150 : Gök gürültüsü için galvanize levha.



Örnek 152 : Pastav ya da şakşak.



Örnek 151 : Bir oktavlık dizilim çanlar.

tüsünün başlangıcı için başta bir bas davul kullanmak iyi olur; hemen arkasından da metal levha elle sallanır. Sürekli

bir gürültü elde edilmek isteniyorsa, bas davulla arası doldurulur. Bagetlerin ucuna yumuşak bir bez sarılmalıdır ki, ses tok çıksın.

Çeşitli Çan Sesleri :

Çeşitli çan sesleri, bir oktavlık (sekiz tane) değişik ses veren ve dikey bir biçimde bir tahta çerçeveye asılan boru görünüşünde çanlarla sağlanır (bkz. örnek 151). Böyle bir çan takımını herkes yapabilir. Aşağıdaki örnekte izlendiği gibi, ayaklı tahta bir çerçeveye pirinç borulardan değişik uzunlukta kesilir. Pirinç borunun boyu uzadıkça ses pesleşir. Bu boruların bir ucuna, 1 cm. kadar içerden delik delip ip geçiren ve çerçevenin üst tahtasına eşit aralıklarla asın.

Doğal olarak çan seslerini ses şeridinde de verebilirsiniz.

Duvar saatlerinin çanları ise orkestralarda kullanılan üçgen çelikle sağlanabilir. Ancak bu durumda sahnede kullanılan duvar saatinin kendi çanını durdurmak doğru olur.

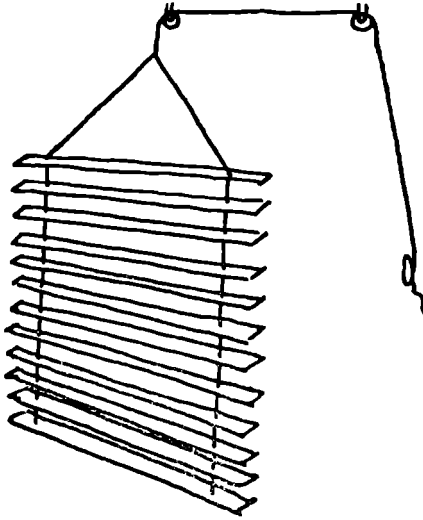
Çığ ve Çarpma, Vurma Sesleri :

Çarpma, vurma dökülme sesleri büyük bir kovayı kömür, taş ve tuğla doldurduktan sonra gerektiği yerde bunları sert bir zemine boşaltmakla elde edilir. Ayrıca, bitişte ek olarak bir iki kiremit parçasını yere atmakla bu çarpmadan gelen kırılmayı inandırıcı yapabiliriz.

Kamçı, odun kırma sesleri için, geleneksel tiyatromuz Orta Oyunu'nda Pişekâr'ın kullandığı «pastav» (ya da halk ağzında «şakşak») çok iyi iş görür (bkz. örnek 152). Böyle bir şey, bazen orkestralarda kamçı sesi için kullanılır. Bu araç, resimde görüldüğü gibi, iki ince tahta şeridin, bir tahta tutamağa vidalanmasıyla ortaya çıkar. Her iki tahta şeridin 60 cm. uzunluğu ve 5 cm. genişliği olursa bu ses daha iyi elde edilir.

Birdenbire ortaya çıkan patırtı, tıkırtı sesleri için, en az dört olmak üzere sekiz ya da on iki ince tahta şeridi her iki yanından delin ve bu deliklerden sicim geçirin, tahta-

ların birbirine değmemesi için de sicimleri her tahtanın altından düğümleyin. Tahtaların her iki ucundaki deliklerden geçirdiğimiz iki sicim ien yukarda birleştiren ve bir üçüncü sicime bağlayın. Bu son sicimi bir makaradan geçirerek ucunu elinizde tutup (bkz. örnek 153). Sicimi çektii-

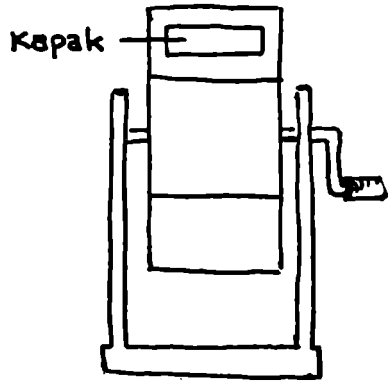
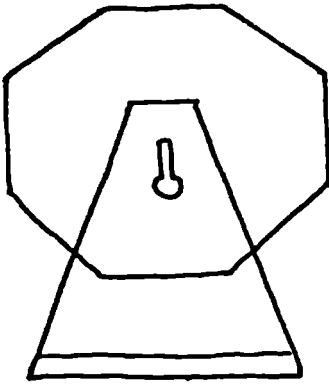


Örnek 153 : Tıkırtılarla gelen çarpmalar için ses aracı.

ğinizde bu tahtalar kepenk gibi açılır ve çarpma sesi gerektiğinde de sicimi bırakmanız yeterlidir. Sicim çekildiğinde bu araç yine hazır duruma gelecektir.

Çığ yuvarlanması ya da büyük bir şeyin aşağı düşmesi sesi örnek 154'de görülen makineyle gerçekleştirilir. Bu, rüzgâr makinesine benzemekle birlikte, onun biraz büyüğüdür. Sekiz köşeli bir tamburası vardır, aşağı yukarı 60 cm. çapındadır. Bir kol ile çevrilir.

Köşegenin birinde bulunan bir kapaktan içine ağır nesnelere konulur. En iyisi de 10 cm. çapında tahta toplardır. Tambura kolla çevrildikçe bunlar tamburanın kenarlarına ve birbirlerine çarparak ağır nesnelere yuvarlanma etkisini sağlar.



Örnek 154 : Çiğ gürültüsü makinesi.

Cam Kırılması Sesi:

Oldukça kolay bir şeydir bu. Bir kutuda ya da sepette toplanmış cam kırıklarını bir kovaya ya da batyaya boşaltmakla cam kırılması sesi elde edilir. Bu çok hızla boşaltılmalıdır ki, camın kayma sesi duyulmasın. Cam kırıklarının madeni bir kaptan boşaltılmaması iyi olur.

Gıcırıtı Sesi :

Çeşitli gıcırtıların sesini verecek yalın bir araç herkes tarafından yapılabilir. Önce küçük bir fiçı bulmak gerekir. Fiçının her iki ucundaki yuvarlak tahtaları çıkardıktan sonra fiçının altına üç katlı kontrplak koyun. Bu kontrplağın tam ortasına bir delik delerek buradan sağlam bir sicim geçirin, sicimin bir ucunu kontrplağın altından düğümleyin. Sicim uzun olmalı ve üzerine reçine sürülmelidir. Gıcırıtı sesini çıkartmak için sicim sol elle tutulmalı, sağ elle de reçineli bir meşin parçasıyla, sicim üzerinde sürtülmelidir. Meşini sürten sağ elle varile yakın olmalıdır. Reçine, meşinin ip üzerinde gezinmesini engelleyecek ve gıcırıtı ortaya çıkacak, varil de bu sesi büyütecektir. Sicimi gererek ve gvşeterek ince ve kalın gıcırtılar çıkartılabilir. Ayrıca, bir aslanın kükremesi de aynı araçlarla elde edilebilir (bkz.

Örnek 155). Özellikle, kapı gıcirtıları için çok elverişli bir etmen aracıdır.

Şampanya Patlama Sesi :

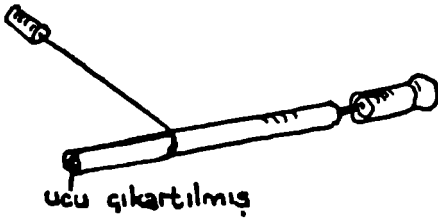
Şampanya şişesinin mantarını açarken ortaya çıkan patlama sesini inandırıcı yapmak için kolay bir yöntem vardır. Patlama kulisten verilir. Bir bisiklet pompasının ucundaki kapağı çıkartın ve buraya uygun bir mantar koyun. Mantar deliğe zor girebildiği oranda kolayca da fırlayabil-melidir. Pompanın kolunu itince mantar fırlayacaktır. Ancak patlama sesini iyi verebilmek için pompanın mantarlı ucunu bir boş varilin içine tutun; varil sesi büyütecektir.

Kapı Çarpması Sesi :

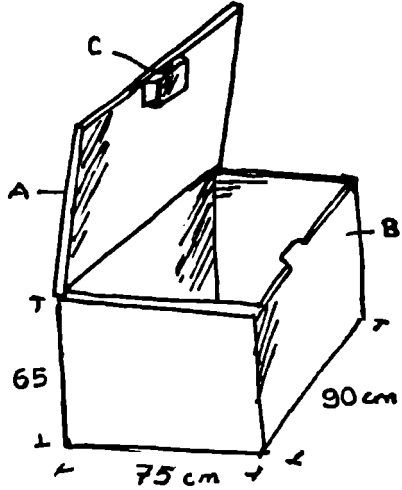
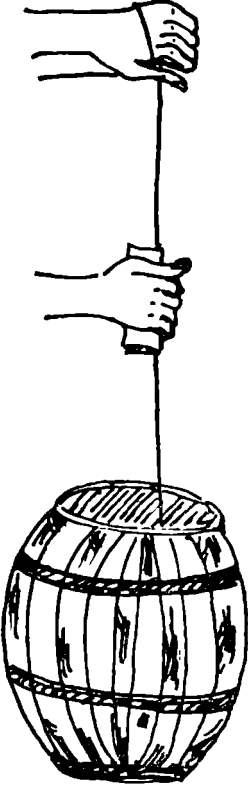
Kuliste kapı varsa bunu kapatmak ya da çarpmak en inandırıcı etkiyi sağlar. Ancak kuliste (yakında) kapı yoksa, bazen yapıdığı gibi, iki tahtayı birbirine çarpmak hiç de inandırıcı bir etki yapmaz. Çünkü verdiği yavan ses dışında kapı dilinin sesi de yoktur.

Eğer yakında bir kapı yoksa, o zaman örnek 157'de görülen kutuyu yapmak doğru olur. Sayfa 494'deki resimde bu yere konulmuş durumdadır. Ancak iyi bir kapı çarpması sesi sağlamak istiyorsanız bunu duvara monte etmek gerekir. Kuru tahtadan yapılmış bir kapak (A), yine kuru tahtadan yapılmış bir tahta çerçeveye (B) menteşeyle tutturulur. Bu çerçeve 90 cm. yükseklikte, 75 cm. genişlikte ve 65 cm. derinliktedir. Kapağa bir de açılır kapanır kilit (C) konulur. Kapak kapandığı zaman, kilitten ses gelecektir. Eğer kapancak olan sokak kapısıysa, inandırıcılığı sağlamak için ,kapak üzerine bir kapı tokmağı ya da posta kutusu konulabilir. Doğal olarak bu, oyunun gereksinimine göre saptanır.

Sahne etmenlerini mekanik olarak yapmak bir istek ve yaratıcılık işidir. Parasal olanaksızlık bu ses etmenlerini sağlamada kişiyi deneylere ve buluşlara götürür. Kapı gıcirtısı, cam kırılması, çeşitli patlamalar zekâ ve yaratıcılıkla ilgisi olmayan kolay etmenlerdir. Ancak ses kayıt aygıtı



Örnek 156 : Şampanya patlama sesi için yapılabilecek bir araç.



Örnek 157 : Kapı Çarpması sesi için kutu.

Örnek 155 : Gıcırta ve küremeler için etmen aracı.

olmayan topluluklarda bazı seslerin çıkarılması ve bunların inandırıcı yapılması zekâ ve deney ister. Yokluk nedeniyle gösterilen çabalar bu konuda çok ilginç sonuçlar verebilir.

OYUN MÜZİĞİ

Müzik de, öbür dallarda olduğu gibi, bu işin yetkilisini gerektirir. Tiyatroda müzik parçalarının seçimi bir bilgi ve kültür işidir. Hele tarihsel bir oyun ve olayın geçtiği yer açısından bu seçim daha da önem kazanır. Hatta yetkili bir uzman çağımızda bulunmayan çalgıların sesine yakın ses verecek çalgıları da seçmek zorundadır.

Müzik, tiyatrodaki yalnızca «fon» değildir; sahnelerin bağlanmasında, karakterlerin tanımlanmasında ve yorumlanmasında, dekor değişimlerinde de kullanılabilir. Yönetmen de, hazırladığı oyun düzeni defterine müziği ayrıntılı bir yolda açıklamalıdır. Hatta bir besteci, yönetmenin ne yapmak istediğini ilk bakışta anlayabilmelidir. Oyun düzeni defterinde ya da oyun amatörler tarafından konuyorsa ve böyle bir çalışma yapılmamışsa yönetmenin notlarında, müzik üzerinde durulmalı, müziğin türü, süresi, ses yüksekliği, vb. gösterilmelidir. Böylece, müzik, oyun düzeninin gelişiminde uygulamanın tümünden koparılamayacak bir birim olarak kabul edilmelidir.

Müziği, plaktan ses şeridine geçirirken, çiziksiz, daha iyisi yeni plak kullanmak gerekir. Plak eczalı bezle iyice silinmeli, üstünde parmak izi olmamalıdır. Çünkü parmak izleri plak için pislik kadar kötüdür. Eğer başkası bulunmuyorsa ve plak cızırtılıysa, o zaman plaktan kayıt ses laboratuvarlarında filtrelenerek yapılmalıdır. Tiyatro için müziğin ses şeridine geçirilmesindeki hız Avrupa ölçülerine göre 19, Amerikan ölçülerine göre 7,5 olmalıdır. Konuşmalar için 9,5 (3,75) hız kullanılabilir. Ancak ses şeridi almakta güçlük çeken amatörler, ses kayıt aygıtları iyi olduğu takdirde orta hızla da müzik kaydı yapılabilirler. Bu da oldukça iyi sonuç verebilir.

Aralıklı olarak verilecek müzik parçaları, her biri bölüm bölüm kesilerek bunların arasına *pilot şeridi* denilen beyaz bir şerit yapıştırılarak birleştirilir. Buna *ara şeridi* de denilebilir. Şeritleri kesmek ve yapıştırmak için özel bir araç vardır. Ancak bu amatörlerde bulunmaz. O zaman şeritleri üst üste getirip çaprazlamasına kestikten sonra bu çapraz kesilmiş uçları birbirini kapsayacak biçimde yapıştırmak gerekir. Kesik uçlar tam anlamıyla birleştirilmeden yapıştırılırsa, o zaman şeritlei ekleyen yapıştırısı, aygıtın makaralarından geçerken tutukluğa neden olur.

Eğer müzik yanı sıra, çok sayıda sahne etmeni şeritten verilecekse, o zaman iki ayrı kayıt aygıtı kullanmak ve biriyle müziği, ötekiyle etmenleri vermek iyi olur. Böylece arka arkaya verilmesi gereken ses etmenlerinin başarısı sağlanır. Ancak okul tiyatroları ve amatör topluluklar iki değil bir ses kayıt aygıtı bile bulamayabilirler; bu durumda çok sahne etmeni gerektirmeyecek ya da hiç gerektirmeyecek oyunların seçilmesi akıllıca bir iş olur.

Ses ve müziğin salona, sahneye verilisinde dikkatli olmak gerekir. Gereğinden çok yüksek ses etki yapmadığı gibi, seyirciyi de rahatsız eder. Tiyatro bir diskotek değildir ve amacı da müzik dinletmek hiç değildir. Müziği oyunun gerektirdiği ölçüye uygun ve seyircinin duyacağı kadar açmak doğrudur.

Müziğin seçiminde dikkat edilecek bir başka nokta da eğer kesinlikle gerekli değilse, herkesin bildiği popüler bir melodiyi seçmemektir. Hele bir tiyatro tarafından kullanılmış melodiyi üç ay sonra başka bir tiyatronun başka bir oyunda kullanması gariptir, garip olduğu oranda da işlevsizdir. Seyircinin çok iyi tanıdığı parçalar, onların günlük yaşamlarıyla bağ kurmalarını getirecek ya da çeşitli kişisel çağrışımlara götürerek onları oyundan koparıp, öbür yanda hiç duymadıkları bir melodi onların oyuna olan dikkatlerini artırır. Müzik seçiminde, en çok yönetmenin sözü geçeceğinden, onun müzik bilgisi ortalamanın üstünde olmalıdır.

Donatımlık (aksesuvar), sahne üzerinde giysi, ışıklama, dekor konusunda kullanılan küçük eşyalardır. Bunun için dekor, ışıklama, giysi için genel bir dizelge yapıldığı gibi, hem alanın uzmanı da kendine gerekli olan donatımlığı seçer. Donatımlıklardan sorumlu olan kişi, bunları sağlamak, düzenlemek, denetlemek ve gösteri bittikten sonra toplamak zorundadır. Çoğu tiyatrolarda sahne arkasına bir masa getirilir ve bu masanın üzerinden herkes kendine ilişkin donatımlığı alır ve işi bitince de yerine koyar.

Donatımlık iki kesimde ele alınır: 1) Dışardan alınabilecek şeyler ya da bunlar üzerinde yapılan küçük bir değişiklikle elde edilecek donatımlık, 2) Tamamen tiyatronun atölyelerinde yapılan donatımlık ki biz bunlara «butafor» işi donatımlık deriz. Butafor, dışardan alınamayacak ya da alınması gereksiz olan bazı donatımlıkları yapar. Sahne üzerinde oyuna uygun olarak birtakım etkiler sağlamak için, bazen bir televizyon aygıtının ya da buzdolabının bile butafor tarafından yapıldığı bilinir.

Donatımlıktan sorumlu olan kişinin görevleri şunlardır; bunların bir bölümünde sahne yetkilisi (amiri) yardımcı olabilir:

1. Oyunu dikkatle okuyup her sahne için gerekli olan donatımlığın bir dizelgesini hazırlamak.

2. Bu dizelgeyi hazırladıktan sonra yönetmenle görüşmek; onun isteyeceği değişiklikleri not almak ve yönetmenin donatımlığı en geç hangi tarihe kadar istediğini öğrenmek.

3. Dekor sanatçılarıyla sahne donatımları üzerine konuşmak ve hazırladığı dizelge için onun onayını almak.

4. Yönetmenin istediği güne tüm donatımlığı yetiştirmek üzere kolları sıvamak.

5. Provalarda oyunculara yardımcı olsun diye (donatımlık hazırlanıncaya dek) iğreti donatımlığı sahnede hazır bulundurmak.

6. Donatımlığın ilk kullanıldığı çalışmada, elinde ka-

lem kâğıt salonda bulunmak ve kendi açısından eksikleri, kusurları saptamak. Donatımılığın oyunculara büyük ya da küçük gelip gelmediğine bakmak. (Bunu zaten oyuncuların donatımılıkla güçlük çekip çekmediklerine bakarak anlayacaktır). Ayrıca, yönetmenin donatımılık üzerinde olan eleştirilerini dikkatle not ederek bunları düzeltme yoluna gitmek.

7. Kabul edilen donatımılığın son durumlarına getirilmesinde (boyama, cilalama, parlatma, vb.), yeniden yapılması ya da değiştirilmesi istenen donatımılığın en kısa sürede hazırlanmasında çaba göstermek.

Donatımılıktan sorumlu olan kişi, yalnızca teknik ve yönetsel bir görevli değildir. Bazı oyunlarda bir gözbağcı gibi hızla ilginç buluşlar yapabilmelidir. Bazı sahne hileleri için yaratıcılığı olmalı ve bu yönden uygulayıcı bir zekâyâ sahip olmalıdır. Ayrıca, maske, kukla ve çeşitli etkiler yaratacak sahne eşyası dışında kalan, bazı donatımılığın yapımı üzerine geniş bilgisi olmalıdır.

SONUÇ :

On iki bölümde özetlemeye çalıştığımız sahne bilgisi yalnızca amatörler ve okul tiyatroları için düşünülmüştür. Amatörlerin ülkemizdeki çalışma koşullarını göz önünde bulundurarak olabildiğince yardımcı olmayı hedef bildik. Özellikle, her çeşit yoksunluklar içinde tiyatro etkinliklerini sürdüren Anadolu'nun değişik yörelerindeki genç amatörler katkıda bulunabildikse çok mutlu olacağız.

Okullardaki tiyatro etkinliklerinde bir el kitabı olarak kullanılabilmesi için, kitabın sonunda verdiğimiz alıştırmalar, ilgili öğretmenlerce denetlenmelidir. Bu alıştırmalar ciddi ve düzenli bir biçimde yapıldığı zaman bir sonuç verebilir. Bu alıştırmaların çoğu yorucudur; ancak amatörler konuştuklarının anlaşılmasını, hareketlerinin etkilenmesini istiyorlarsa bunları yapmak zorundadırlar. Özellikle, ortaöğretim çağındaki amatör oyuncuların fiziksel çalışmalarını yapmaları, ilerki yaşamlarında tiyatroyu seçmeler bile, kendi sağlıkları açısından yararlı olacaktır. Sahne konuşmasındaki alıştırmalar ise gençlerin ilerki yaşamlarında, her alanda geçerli olacaktır. Doğru, güzel ve etkili konuşan bir kişinin kendi alanındaki başarısının önemli bir bölümü onun bu özelliğinden gelecektir.

Oyun düzeni temrinleri ise, kişinin bir şeye bakıştaki bütünleyici denge, uyum ve görüş keskinliği için yararlı olacaktır. Bu kitapta özetlenmiş sahne bilgisinin tiyatro ile ilgilenen gençlerin yanı sıra ilgilenmeyenlere de fiziksel yetiler kazandıracığı kanısındayız. Örneğin, solunum dene-timi çalışmaları gençlerin günlük yaşamlarında onlara yardımcı olacaktır. Sporla uğraşan gençler için çağdaş bir ça-

lıřmayı getiren solunum biçimi ve tekniđi, tiyatro dıřındaki etkinliklerde onları bu alıřmayı yapmamıř kiřiler arasında öndüzeye ıkaracaktır.

Tiyatronun kiřiye olan düřünel, duygusal ve fiziksel katkıları sanıldıđından oktur. Fiziksel yetileri bileyen tiyatronun, kiřinin i yařamına sađladıđı varsıllık, duyarlık ve disiplin ile sınırsız ve etkin kiřiliklerin oluřmasında önemli katkılarda bulunduđu nesnel bir gerektir.

EK: OYUNCULUK VE OYUN DÜZENİ ALIŞTIRMALARI

OYUNCULUK ALIŞTIRMALARI

Bireysel Çalışmalar :

Bu alıştırmaların büyük bir bölümü Grotowski'den ya da çeşitli oyunculuk yöntemlerinden alınan çalışmaları kapsar. Bu alıştırmaları yaparken önemli olan nokta, OYUNCUNUN, VERİLMİŞ OLAN BİR TEMRİNİ KENDİ ÖZLLİKLERİNE YARARLI OLACAK BİÇİMDE UYGULAMASIDIR. Aşağıda gösterilenler bir günün çalışmalarını içerir.

A. FİZİKSEL TEMRİNLER

I. Isınma :

- 1) Eller ve kollar ile bir yuvarlak çevirirken yürüyün.
- 2) Parmak uçlarında koşun, gövdeniz sanki akıyormuş gibi olsun, hafif ve ağırlığınız yokmuş gibi hissetmelisiniz. Koşma itkisi omuzlardan gelmeli.
- 3) Dizlerinizi kırarak yürüyün, elleriniz kalçalarınızda olsun.
- 4) Dizlerinizi kırarak yürüyün, ellerinizle ayak bileklerinizi tutun.
- 5) Dizlerinizi hafifçe kırın, ellerinizle ayaklarınızın kenarını tutarak yürüyün.
- 6) Dizlerinizi hafifçe kırın, ayaklarınızın başparmaklarını ellerinizle tutun, öylece bir süre yürüyün.
- 7) Ayaklarınızı iyice gererek yürüyün; bu yürüyüşte sanki ayaklarınız hayali bir ip tarafından çekiliyormuş gibi olsun. Ellerinizde öne doğru uzatılmış olsun (gergin bir yolda).
- 8) Çömelmiş durumdan ileri fırlayıp atlayın ve düştüğünüz zaman yine çömelmiş durumda olsun. Elleriniz iki yanda olsun.

Not : Oyuncu bu ısınma temrinleri sırasında bile, bu çalışmanın her ayrıntısını düşsel ya da gerçek imgelerle desteklemelidir. Söz konusu imgeyi getirirken, temrine karşı gövde bir tepki göstermediği takdirde, temrin doğru yapılmış demektir. Bunun için gövde sanki ağırlığı olmayan bir nesneymiş gibi olmalıdır; bir lastik gibi esnek ve bir çelik gibi de sağlam olabilmelidir. Hatta yer çekimi kuralına bile karşı durabilecek duruma gelmelidir.

II. Kasları ve Omurgayı Yumuşatma Temrinleri :

1) «KEDİ» Bu temrin bir kedinin uyanışı ve gerinişinden esinlenilmiştir. Oyuncu, yüzükoyun yatar, bütün gövdesini tamamen serbest bırakır. Bacakları ayrı, kolları da gövdesine doksan derecelik bir açıyla uzatılır. Avuç içleri zemine doğrudur. «KEDİ» uyanır, ellerini göğsüne doğru çekmeye başlar, bunu yaparken dirseklerini yukarda bırakır ve avuç içlerini dayanma merkezi yapar. Ayak uçlarıyla, gövdesini ellerine doğru yürütürken kalçaları yukarı kalkmaya başlar. Bundan sonra ayaklarını yanlara doğru gerer ve aynı zamanda başını yukarı doğru uzatır. Sonra sol ayağını yere, parmak uçları üzerine koyar. Bunu sağ ayağıyla sürdürür. Bütün bu hareketlerde başı yukarı doğru uzatmak gerekir. Sonra omurga üzerinde çalışılır; bu şöyle olur: Önce omurganın ortası merkez alınarak, sonradan yukarı, boyuna doğru merkez kaydırılarak omurga gerilir. Ve sonunda dönülerek arka üstü yatılarak kaslar serbest bırakılır ve kısa bir süre dinlenilir.

2) Göğsünüzü çevreleyen madeni bir kemerin var olduğunu varsayın. Bu kemeri kırarmış gibi bütün gücünüzle göğüs kafesinizi açın.

3) Ayaklarınızın uçları duvara gelmek üzere elleriniz üzerinde kalkın. Sonra yavaş yavaş yapabildiğiniz kadar bacaklarınızı açın.

4) Dinlenme pozisyonu. Oturun, dizlerinizi bükün, başınızı ve ellerinizi dizlerinizin arasından serbest bırakın.

5) Ayağa kalkın? Bacaklarınızı bitiştirin ve gergin tutun. Sonra dizlerinizi bükmeden eğilerek başınızı dizlerinize değdirmeye çalışın.

6) Belden yukarisini, bir yuvarlak çevirerek döndürün.

7) Ayaklarınızı ve bacaklarınızı birleştirerek bir iskemle yüksekliğindeki podium'a atlayın. Bu iskemle üzerine de olabilir. Atlamayı bacaklarınızla değil, gövdenizle yapın.

8) Gevşemek için serbest hareketler.

9) Ayakta durun sonra, yavaş geriye doğru bükülerek ellerinizi zemine değdirin.

10) Yere arkası üstü yatın, gövdenizi sağa ve sola doğru döndürün.

11) Diz çökün ve geriye doğru bükülerek başınızı zemine değdirin.

12) Kanguruya benzer atlamalar yapın. (İki ayak birleşmiş olarak).

13) Yere oturun bacaklarınızı birleştirerek uzatın. Ellerinizi ensenizde kenetleyin. Sonra ellerinizle ensenize basarak kafanızı dizlerinize değdirmeye çalışın.

14) Ellerinizi ve ayaklarınızla yürüyün; bunu yaparken göğsünüz ve karnınız ileri doğru olsun.

Not : Bu temrinleri otomatik bir yolda yapmanın hiçbir yararı yoktur.

Temrinler oyuncunun kendi yeteneğini aynı zamanda araştırmak içindir. Bunlar yalnızca otomatik tekrarlar ya da bir Jimnastik niteliğinde değildir. Bu temrinler sırasında oyuncu, kendi gövdesinin yer çekimi merkezini, gerileme ve yumuşamadaki mekanizmayı, çeşitli zor hareketlerde omurganın işlevini, gövdenin her eklemi ve kasıyla yapılan karmaşık hareketlerin incelenmesini yapar. Bütün bunlar bireyci bir gözlemi getirdiği gibi, sürekli ve tamamlanmış bir araştırmayı da sonuçlar. Bu temrinler arasında bulunan bazı temrinler oyuncunun bütün organizmasının anahtarını verdiği gibi, onun saklı kaynaklarını da ortaya çıkarır. Temrinleri, bir ilerleme yapmadan yinelemek iyi sonuç vermez.

III. «Amuda Kalkarak» Yapılan Temrinler :

Not : Bu temrinler akrobasiden çok pizosyonlardır ve Hatha Yoga ilkelerine göre geliştirilmiştir. Yavaş hareketle yapılır. Bu temrinleri yapmanın en önemli nedenlerinden biri, temrinler yapılır-

ken organizmada ortaya çıkan deęişiklikleri gözlemektir; sözge-
limi, solu kalıp vermeyi, yürek atışını, denge kurallarını ve pozis-
yon ile hareket arasındaki ilişkiyi anlamak içindir.

1) Amuda kalkın ellerinizi ve alnınızı destek yapın.

2) Amuda kalkın Hatha Yoga pozisyonu alın.

3) Amuda kalkın, sol (ve sağ) omuzunuzu, sol (ve sağ)
yanađınızı ve sol (ve sağ) kolunuzu destek yapın.

4) Amuda kalkın, kollarınızın ön kısmını destek yapın.

IV. Uçuş :

1) Dizleriniz yukarda olmak üzere çömelin, uçuşa ge-
çen bir kuş gibi zıplayın ve salının. Bu hareketi yaparken
kollarınızı da kuş kanatları gibi hareket ettirin. Solunumu
bu hareketlerle uyumlu duruma getirin.

2) Ayakta yapılan temrinler :

a) Ayaklarınız sıkıca yere basın ve ayaklarınızı oynat-
madan diz çöküp kalkın.

b) Ayaklarınızın dış kenarıyla yürüyün.

c) Ayak parmaklarınızı alta döndürüp parmaklarınızın
üstünde yürüyün.

ç) Topuklarınızın üzerinde yürüyün.

d) Ayak parmaklarınızı önce tabanınıza doğru, sonra-
dan yukarı doğru hareket ettirin.

e) Ayak parmaklarınızla, kibrit, kalem, vb. gibi küçük
nesneleri yakalayıp tutun.

V. Ellere ve Bacaklara Dikkat Toplayacak Mim Temrinleri Yapın

VI. Yürürken ya da Koşarken Yapmak Üzere, Herhangi Bir Tema Üzerinde Sahne Çalışması: (İki adımda bir dut toplama).

B. PLASTİK TEMRİNLER

I. İlk Temrinler :

Not : Bu temrinler Da'croze'nin ve öteki Avrupa klaskl oyunculuk yön-
temlerinden alınmıştır. Bu temrinlerin temel ilkesi karşıt hare-
ketlerin üzerinde çalışmaktır; örneđin, el yuvarlak bir hareketi

bir yöne doğru yaparken, dirsek bu hareketi ters yöne doğru yapar. Ayrıca karşıtlı imgeler üzerinde çalışılır; örneğin eller kabul ederken, ayaklar karşı durur. Kısacası, bu temrinlerle oyuncu kendi organizmasını incelerken, kendi anlatım yeteneği içindeki engelleri ve bunların organizması içindeki birleştirici merkezini bulur.

1) Kollarınızı yanlara uzatarak tartımlı bir yolda yürüyün. Omuzlarınızı ve kollarınızı, dirseğinizi mümkün olduğu kadar geriye atarak çevirin. Ellerse, omuzların ve kolların ters yönünde daire çizecektir. Bu hareketin bütün gövdeye etkisi olacak ve omuzlar döndürürken boynu içeri alacak biçimde yüksek bir daire çizilecektir. Kendinizin bir yunus balığı olduğunuzu varsayın. Yavaş yavaş budöndürme hareketini hızlandırın ve gövdenizi parmak uçlarınızdan yükselterek yürüyün.

2) İp çekme. Önünüzde sizi çekmek için hayali bir ip vardır. Bu temrinde ipi çeken eller olmayacak, gövde ellere doğru hareket edecektir. Bu harekette öne gidiş ve geriye gidiş arka dizin yere değeceği biçimde olacaktır. Gövde hareketi, tıpkı bir geminin dalgaları yarması gibi keskin ve güçlü bir yolda yapılacaktır.

3) Parmak uçlarınızda ileri doğru zıplayın ve yere düşerken yumuşak bir biçimde dizlerinizi bükün. Ayağa kalkış yumuşak ve enerjik bir biçimde yapılacak ve yine aynı ileriye zıplayıp, diz kırarak bitecektir. Bu zıplayışın itiş kalçalardan gelmelidir. Kalça bir yay görevini görecek ve gövdeye yumuşaklığı verecektir. Kollar iki yana açılmış durumdadır; bir el okşama hareketi yaparken öbürü karşı durma hareketi yapacaktır. Bu temrini yapan oyuncu bütün gövdesinin yumuşak bir lastikten yapılmış olduğunu hissetmelidir.

4) Bu durumda zıplarırken ayağa kalkın, ellerinizi kuş kanadı gibi hareket ederken parmak uçlarınızda olabildiği kadar yukarı kalkın.

5) Bu uçuş hareketini, sanki yüzermiş gibi ileri doğru hareketlerle geliştirin ve ileri doğru zıplayın. Ancak gövdenizi bu hareketlerle ileriye doğru iterken, zemine destek

olarak yalnızca tek ayağınız olmalıdır. Tek ayak üstünde yumuşak zıplamalar yapın. Başka bir yöntem de şöyledir: Düşlerinizde gördüğünüz uçma duygusunu anımsayarak bu hareketi yapmak için dikkatinizi toplayın ve temrini buna göre «uçuş» hareketlerine götürün.

8) Bir kuş gibi yere konun.

Not: Bu temrinleri, düşmeleri, taklaları ve zıplamaları kapsayan öteki temrinlerle karıştırın. Bu temrinlerin yapılışında bir kuş gibi halalanma, uçma ve sonra da konma duygusu var olmalıdır.

II. Atlamalar ve Taklalar :

1) Elleri destek yaparak ileri takla :

a) Elleri destek yaparak ileri takla atın.

b) Elleri destek yapmadan ileri doğru takla atın.

c) İleri takla atıp tek ayağınız üzerinde kalkın.

ç) Ellerinizi arkanıza koyarak ileri takla atın.

d) Tek omuzunuzun üstünde ileri takla atın.

2) Geriye taklalar.

3) «Kaplan» zıplayışı (ileri dalışı). Koşarak ya da koşmadan bir nesnenin üzerinden atlayarak bir omuzunuz üzerinde yere düşün. Aynı hareketi sürdürerek ayağa kalkın.

a) Yüksek «kaplan» dalışı.

b) Alçak «kaplan» dalışı.

4) «Kaplan» dalışı ve hemen arkasından geriye takla atın.

5) Gövde bir kuklanınki gibi dik olarak takla atın ve sanki kuklanın içinde yay varmış gibi ayağa kalkın.

6) İki oyuncunun aynı anda yaptığı «kaplan» dalışı : Bu temrinde oyuncuların biri daha yüksekten, öbürü daha alçaktan geçerek aynı noktadan geçeceklerdir.

7) Sopa ve araç kullanarak «kaplan» dalışını, «savaş» taklaları ile yapın.

Not: Bu temrinler boyunca, oyuncunun araştırıcı durumu yanı sıra, yaptığı hareketlerde tartım ve dans öğeleri bulunur. Bu temrinler ve özellikle «savaş» çeşitlemeleri bir davulun, defin ya da herhangi bir tartım çalgısının vuruşlarıyla düzenlenir. Tempoyu tu-

tan kişİ, tartımın ölçüsünü ve biçimini deęiştirerek oyuncuların temrin içinde doęaçlamaya gitmesini sağlar. «Savaş» temrinlerinde, fiziksel tepkiler o anda ie doęan seslerle tamamlanır. Oyuncu, bu yarı - akrobatik temrinleri yaparken, kişisel yaratıcılığını da katmalı ve temrinlerin başlangıcı ile sonunu bir kompozisyon içinde belirtmelidir.

III. Ayak Temrinleri :

1) Bacaklarınızı hafife havaya kaldırmış olarak yere yatın ve sonra da aşağıdaki ayak temrinlerini yapın:

a) Ayak bilekleriyle, ayađınızı öne ve arkaya hareket ettirin.

b) Ayak bilekleriyle, ayađınızı saęa ve sola hareket ettirin.

c) Ayađınızı, bileđinizden daire çizerek hareket ettirin.

2) Birbirine ters gelişen yuvarlak hareketler. Bacaklarınızı açıp ayakta durun. Önce kafanızla saęa doęru dört yuvarlak hareket yapın, sonra buna gövdenin sola doęru yapılan yuvarlak hareketini ekleyin. Omurga saęa, kalalar sola, sol ayak saęa, kalalar sola, ayak bilekleri saęa... Saę kol sola doęru, saę kol bileđi saęa ve eli sola doęru döndürün. Böylece bütün gövdede birbirine karřıt hareketler vardır ve itiş omurganın altında gelir.

3) Bacaklarınız açık olarak ayakta durun, ellerinizi kafanızın üstünde avuçlar birbirine deęecek biçimde olsun. Belden yuvarlak bir biçimde dönmeye başlayın. Kalalar dönerken, olabildiđi kadar yere doęru eğilin. Sonra başlangıtaki duruşa geçip, geriye doęru bükülün ve temrini köprü kurarak bitirin.

4) Tartımlı bir yolda yürüyün. Birinci adımı normal atın; ikinci adımda, gövdenizi dik tutarak dizlerinizle eğilin, kafanız topuklarınıza deęsin. Sonra yine tartımlı bir biçimde dik olarak doęrulun ve bu hareketi tekrarlayın.

5) Elleri doęaçtan alıřma. Dokunun, sıyırın, duyun, okşayın; bunlar deęişik nesnelere üzerinde olsun, sert ve yumuşak maddeler özellikle seçilmelidir. Bütün gövde bu duyuşları hissetmelidir.

6) Oyuncunun kendi gövdesiyle yaptığı oyunlar. Gövdenin bir bölümünün başka bir bölümüne karşıtlık getirecek hareketlere girin. Gövdenizin sağ tarafı, zarif, ustaca, güzel ve çekici, uyumlu biçimde hareket etsin. Sol tarafınız ise bu güzel çekici olan tarafa kıskançlıkla baksın ve o hareketleri nefretle izlesin. Kıskanç ve nefret dolu sol taraf, sağ tarafa onu yok etmek için saldırır. Sonunda sol tarafınız üstün gelir; ama bu üstünlük sol tarafın da yenik düşmesi anlamındadır. Çünkü güzel sağ taraf olmadan, çirkin sol taraf da yaşama olanaklarını yitirmiştir. Onun için sol taraf da hareketsiz kalır.

Bu yalnızca bir örnek olarak verilmiştir. Bu çalışmalarda gövde herhangi bir biçimde iki bölüm olarak düşünülmelidir. Sözelimi, karşıtlı bölümleri üst ve alt taraf olarak da alabilirsiniz. Aynı yolda, elleriniz, bacaklarınız da birbirine karşıt olabilirler. Ya da başka eller arasında bir karşıtlık kurulabilir. Burada önemli olan, yalnızca karşıtlık kurulan bölümlere değil, oyuncunun bütün gövdesine dikkatini toplayabilmesidir. Örneğin, bir elle öteki elin bir kavgası sırasında, bacaklar dehşeti, kafa da hayreti gösterebilir.

7) Beklenmeyen hareketler. Sözelimi, her iki kolunuza çevirin. Bu hareket bir yöne doğru yapılırken birkaç saniye sonra yanlış olduğu anlaşılır: Yani, bu hareketin tersi yapılması düşünülür. Hareketin yönü çok kısa bir duruştan sonra değiştirilir. Bir hareketin başlangıcı kesinlikle belirtilmeli kısa bir süre sonra hareketi değiştirmelidir. Hareket değişirken hareketsiz kalınmalıdır. Başka bir örnek de şu: Önce yavaş yavaş yürümeye başlayın, bu sanki çok zorlukla yürüyormuşsunuz gibi olsun. Sonra aniden durun ve bu kez çok rahatlıkla ve zarif bir biçimde koşmaya başlayın.

IV Kompozisyon Temrinleri :

Not : Bu temrinlerde, antik tiyatroda, Orta Çağ tiyatrosunda, Afrika ve doğu tiyatrolarında olduğu gibi, hareketlerle Ideogramlar (düşünceyi getiren simgeler) kompozisyonu söz konusudur. Ancak bunlar, örneğin Pekin Operasında olduğu gibi daha önceden saptanmış

vedeğişmez Ideogramlar değildir; bilindiğı gibi, bu tür oyunculukta oyuncular bir çiçeğı anlatmak için hep önceden saptanmış aynı simgeyi hareketlerle gösterirler. Burada söz konusu olan bu değildir. Bizim çalışmalarımızda Ideogramlar o anda, spontan olarak yeni baştan ve oracıkta yaratılmalıdır. Bu ideogramlara başlama noktası oyuncunun imgelemi ve kendindeki ilkel insani tepkileri bulma noktasıdır. Sonuçta kendi mantığını getiren bir hareketler dizisi ortaya çıkacaktır. İlerdeki kendi başına yapılacak Ideogram kompozisyonlarına burada birkaç örnek vermekle yetineceğiz.

1) Gövdenin çiçeklenmesi ve solması. Tartımlı bir yolda yürüyün. Bir bitkide olduğu gibi, önce filiz verin (bunu yaparken ayaklardan başlayıp yukarı doğru, kollara, göğüse ve başa kadar bütün gövdenizi kullanın. İkinci evre, bu açan çiçeğin solmasıdır. Kollarınızla yaptığınız ince dallar, ellerinizle yaptığınız yapraklar yavaş yavaş solmaya başlar. Bu temrini, başladığınız tartımlı adımlarla bitirin.

2) Hayvan imgesi. Bu temrinde, alışagelmış biçimde yapılan, dört ayaklı bir hayvan taklit edilmeyecektir. Oyuncu, bir hayvanı canlandırmaz, ama her insanda bulunan ve dolayısıyla o oyuncuda da bulunan insan varlığı içindeki, hayvan ifadesi ortaya çıkarılacaktır. Oyuncu, bir çağrışım ile işe başlamalıdır. Hangi hayvanın acıması vardır, hangisi kurnazdır, hangisi akıllıdır? Çağrışım içinde o hayvanın en belirgin özelliğı seçilir... Örneğin aslan gücü, tilki kurnazlığı yansılar, vb... Bu temrinde önemli olan bir başka nokta da seçilen hayvanın enerji merkezinin ne olduğunu saptamaktır. Sözelimi köpeğin ağzı, kedinin omurgası ve ineğin karnı gibi...

3) Çağrışım yoluyla insanları, durumlar, anıları düşünülerek kendinizi bir ağaç yapın. Kaslar, her oyuncunun kendi tepkisini ortaya çıkaracak biçimde tepki gösterebilir. Her şeyden önce oyuncu, bu çağrışimleri gövdesinin tek bölümünde toplayacaktır. Kaslardaki tepkiler çoğaldıkça gövdenin öteki bölümleri de kullanılmaya başlanacaktır. Ortaya çıkarılan ağacın gerilimleri, rahatlamaları, mikro - hareketleri bu çağrışımınla beslenecektir.

4) Çiçek. Ayaklar kökler, gövde sap ve eller de çiçek tacıdır (tüveyç). Bütün gövde bunu yaşar, titrer ve bir çiçek açmak için anlamlı ifadeyi getirecek titreşimlere girer. Oyuncu burada yine çağrışımlara başvuracaktır. Bu «çiçek» kavramına mantıksal bir anlam verin, öyle ki mutsuz, hem trajik hem de tehlikeli olsun. Açmış olan «çiçek» koparılmıştır. Sapın yanbaşında yerdedir. Bu koparılmış çiçeği ellerinizle ifade edin.

5) Çıplak ayakla yürüyün. Ayağınızı bastığınız yerin çeşitli biçimde olduğunu düşünün: Toprak, düz taş zemin, yumuşak bir halı, kaygan bir düzey, ince kumluk, ıslak zemin, kızgın taş, ayağınızı acıtan sivri çakıl, kuru çimen, kumlu yol, şişirilmiş plastik bir yatak, ıslanmış, su kenarındaki kumluk vb...

Bu temrinde, anlatım merkezi ayaklardır. Ancak ayakların göstereceği tepki uyumlu bir yolda gövdenin öbür bölümlerini etkiler. Daha sonra bu temrin ellere uygulanır. Ellere çeşitli biçimde, yumuşaklık ve sertlikteki maddelere dokunulur, duyulur ve okşanır. Bunların tümü de ötekinden olduğu gibi hayalidir.

Bu temrinin sonunda elleriniz ve ayaklarınız simultane bir biçimde tepki gösterebilir.

6) Yeni doğmuş bir çocukla ilişki kurma, karşılaştırma.

a) Yeni doğmuş bir çocuğun tepkilerini kendi tepkilerinizle karşılaştırın.

b) Kendi davranışlarınızda yeni doğmuş bir çocuğun iç güdülerini ortaya çıkarın. Örneğin, bir bebeğin meme emmesi gibi cıgara içme...

c) Kendinizde, bir bebekte bulunan yaşamsal gereksinimleri görün. Sözelimi, güven duygusu, emme iç güdüsü, sıcak duygulara ihtiyaç kendi gövdenizle ilgili, şefkate olan ihtiyaç, vb. gibi.

7) Çeşitli yürüyüş biçimlerini inceleme.

a) Yürüyüş biçimlerini yaşa göre ele alma; ve böylece gövdenizin çeşitli organlarının bu yürüyüşteki merkezini bulma. Küçük çocukta hareket merkezi bacaklardır; büyüme çağında bu merkez omuzlardadır; ergenlik çağında göv-

dedir; olgunluk çağında kafadır; yaşlılıkta tekrar bacaklardır. Bu yürüyüşteki yaşamsal tartımdaki değişiklikleri gözleyin. Büyüme çağındaki çocuk için dünya onun hareketlerine olan oranla daha yavaştır. Böyle bir değişimi belirlemek için doğal olarak bu iki örnek vardır.

b) Psikolojik dinamiğe göre yürüme biçimleri: Flegmatik, savaşçı, asabi, uykulu, vb...

c) Oyuncunun genel olarak başkalarından sakladığı karakteristiklerini ortaya çıkartarak yaptığı yürüyüşler.

d) Fizyolojik ve Patolojik özelliklere göre yapılan yürüyüşler.

e) Başkalarının yürüyüşünün parodisini yapma. Bu temrinde esas olan, parodisi yapılan yürüyüşlerin sonuçları değil, yürüyüşün neden öyle olduğudur.

8) Duygusal bir itki seçin (örneğin ağlama gibi) ve bu itkiyi gövdenizin başka bir bölümüne geçirin, sözgelimi bir ayağınıza. Böylece, ağlama anlatımını ayağınızla getirin. Buna iyi bir örnek Eleonora Duse'dir. Bu sanatçı, yüzünü ve kollarını kullanmadan bütün gövdesiyle bir öpme ifadesini getiriyordu. Ayrıca bu temrin içinde birbirine karşıt olan itkileri getirin: Eller gülerken ayaklar ağlasın.

9) Gövdenizin bölümleri ile ışığı yakalayın. Işığı yakaladığınız bölümü canlandıran ve bununla biçimler, jestler ve hareketler ortaya çıkarın.

10) Kasları kalıplama: Omuzlar bir yüz gibi gülsün; karnın övünsün; dizlerden biri aç gözlü hareket etsin.

C. YÜZ TEMRİNLERİ

Bu temrinler, Delsarte'nin özellikle dışadönük ve içedönük yüz hareketleri konusunda yaptığı önerilere dayanmaktadır. Her tepki şu aşağıdaki üç kategori içinde ele alınabilir.

- I. Dışadönük yüz hareketleri.
- II. İçedönük yüz hareketleri.
- III. Orta ya da Nötr aşama.

Bu üç kategorinin mekanizmasını yakından incelediğimizde bunların bir rolü ortaya çıkartmakta çok önemli oldukları görülür. Delsarte, bu kategoriler içinde insan gövdesinin çeşitli bölümlerinin tepkilerini, hatta kasların gözlerin, kirpiklerin, dudakların vb... Gibi tepkilerini inceden inceye ele almıştır. Ancak Delsarte'nin bu üç kategori içinde incelediği tepkiler ondokuzuncu yüzyıl tiyatro geleneğini kapsadığından bu konuda yepyeni bir yoruma gitmek gerekmektedir.

Yüzdeki tepkilerin, bütün gövdedeki tepkilerle çok yakından ilişkisi vardır. Ama bu demek değildir ki, oyuncu yüz temrinleri yapmamalı. Bunun için Delsarte'nin reçetesinden esinlenerek yeni bir yüz kaslarını çalıştırma yöntemine gitmek zorunludur. Bunun için de klasik Hint Tiyatrosu *Kathakali*'nin yüz temrinleri uygun ve yararlıdır.

Bu temrinler yüzdeki bütün kasların denetimini sağladığı için, alışagelmış kalıplı yüz ifadesinden oyuncuları kurtarmaktır. Bu temrinlerle oyuncu yüzünü bir hamur gibi istediği biçime sokacak yeteneği elde edecektir. *Bu temrinlerde yüz hareketlerini birbirine zincirleme bir hareket düzeni içinde ama değişik tartımlarla geliştirmek doğru olur.*

1 — Örnek: Göz kapaklarını hızla titretirken, yanak kaslarını yavaş hareket ettirin.

2 — Örnek: Yüzünüzün sol tarafını canlı bir biçimde hareket ettirirken, sağ tarafını hantal ve ağır bir biçimde hareket ettirin.

Dikkat : Buraya kadar verilen temrinler hiç duraksız yapılacaktır. Baştan buraya kadar arada hiçbir dinlenme verilmeyecektir. Eğer çok gereklyse, kısa aralarda da temrin biçiminde bir hareketler düzenine gidilecektir. Çünkü bu temrinler yalnızca kasların geliştirilmesi ya da fiziksel yetkinliğe erişmek için değil, aynı derecede bir oyuncunun kendini keşfetmesi içindir (ilk günün çalışması burada biter).

Topluca Çalışmalar :

Buradaki temrinler beş iş gününe göre düzenlenmiştir. Ancak bu, birlikte yapılacak alıştırmalara geçmeden önce,

öğrenci - oyuncuların ısınmaları ve kaslarını yumuşatmaları gerekir. Bunun içinde, «Bireysel Çalışmalar»da belirtilen Isınma (A/I) ve Kasları Yumuşatma (A/II) temrinleri tamamlanmalıdır. Bunlar yapıldıktan sonra aşağıdaki gösterilen alıştırmalara geçilmelidir. Bu alıştırmalar Viola Spolin'den alınmıştır.

BİRİNCİ DERS

1. SERİM

Grubu ikiye böl.

Yarısı sahnede, yarısı salonda olsun.

«Siz bize bakın, biz size bakacağız»

(Huzursuzluk, gülmeler)

«Siz bize bakın, biz size bakalım!»

(Huzursuzluk artınca, onlara iş verin!)

Sofito'daki ızgaraları saysınlar! Ya da başka bir şey yapsınlar!

Sahnedeki grup biraz rahatlayınca,

Salondaki grubu sahneye çıkarın;

HUZURSUZLUK BAŞLAMADAN YAPMALARINI İÇİN İŞ VERMEYİN!

Serimin Değerlendirilmesi:

Grupların deneyi üzerinde sorular :

SAHNEYE İLK ÇIKTIĞINIZDA NASIL HİSSETTİNİZ?

Salondakilere : **İLK SAHNEYE ÇIKTIKLARINDA NASILDILAR?**

Sahnedekilere : **KASLARINIZ GERİLMİŞ MİYDİ? MİDENİZ NASILDI? IZGARALARI SAYARKEN NE HİSSETTİNİZ?**

ŞİMDİ NASILSINIZ? MİDENİZ NASIL? YÜREĞİNİZ ÇARPIYOR MU?

2. **BİLİNÇLENME** (Algılama Oyunu Nr. 1)

a) **BİR SPOR ETKİNLİĞİNİ GÖRMEK**

İki Takım. Takımlar neyi seyredceklerini kararlaştırırlar.

Dikkati Toplama - *GÖRME*

Ayaklarınızla görün-Boynunuzla görün! Bütün gövdenizle görün! Olduğundan yüz misli büyük görün! Konuşmayın, yalnızca görün! Kulaklarınızla görün! *Hareket yok, Konuşma Yok*

b) **GÖRÜLEN SPOR ETKİNLİKLERİNİ ANIMSAMA**

Bütün Grup. Bir zaman önce (bir hafta da olabilir, on yıl da) görmüş oldukları sportif etkinliği hatırlama.

Dikkati Toplama: —Bütün sahne üzerinde—renkleri görme, sesleri duyma, insanları seyretme, hareketleri izleme, vb...

(Renklere dikkat edin! Sesleri dinleyin! Kokulara dikkat edin! Tümünü birden düşünün! Hareketleri görün! Yukarınızda altınızda, yanınızda ne varsa dikkatinizi toplayın!)

c) **ÇEVREYİ DİNLEMEK**

Bütün öğrenciler bir dakika kadar sessiz otururlar ve çevrelerindeki sesleri dinlerler. İştikleri sesleri karşılaştırırlar: Korna sesleri, kuş sesleri, gıcırdayan koltuklar, dışardan gelen sesler, vb.

Dikkati Toplama: —*Çevredeki sesler.*

Her gün bir iki dakika bu alıştırmayı yapmalarını söyleyin!

ç) **NEYİ DİNLİYORUM**

İki Takım.

Her grup neyi dinleyeceklerine karar verirler. Ya bir konferans ya da bir konseri dinlemelerini söyleyin. Ama bunun ne türde bir konferans ya da konser olduğunu saptamalıdır (klasik müzik, caz, vb.).

Dikkati Toplama: —*DİNLEME*

Ayrıntılara, hareketlere, renklere, kokulara dikkat! Bunu da her gün bir iki dakika çalışmak üzere ev ödevi olarak verin?

d) **KENDİ KENDİNİZİ HİSSEDİN**

Bütün grup salonda otursun.

a) Ayaklarınızın altından başlayarak SİZDEN ZEMİNE KADAR NELER OLDUĞUNU HİSSEDİN: Çorap, ayakkabı, zemin, vb. Bacaklardan başlayın, belinizden başlayın, dişlerinizden başlayın.

Dikkati Toplama: —KENDİ KENDİNİZİ HİSSEDİN (Kendinizi kendinizde hissedin! Ayaklarınızda çoraplarınızın içinde hissedin. Çevrenizdeki havayı hissedin. Havaya erişmeye bakın!)

b) Oturdukları yerde hissetme işini tamamladıktan sonra, hepsini ayağa kaldırın yürüyerek çevrelerindeki atmosferi hissetsinler. (Atmosfere nüfuz edin! Havayı ağırlaştırın! Hava gittikçe hafifliyor!)
Dikkat: Öğrenciler kendilerini hissederken ellerini kullanmayacaklar, gövdelerinin ilgili yerleriyle hissedeceklerdir.

Ev Ödevi — Her öğrenci her gün bir iki dakika bu alıştırmayı da yapsın.

e) NESNELERİ TANIMA OYUNU

Öğrenciler bir yuvarlak çevirirler. Öğrencilerden biri ortaya gelir, ellerini arkaya koyar. Yönetmen eline bir şey verir, sonra hissederek bunun ne olduğunu söylemesini ister.

Sorular: Ne renk? Ne biçimde? Ne büyüklükte? Neye yarar? Çok bilinmeyen nesnelere olmamalı, çok da bilinilecek bir şey olmalı: İskambil kâğıdı, kalemtraş, tarak kılıfı, lastik damga, elma, vb... gibi nesnelere olmalı.

f) GRUPLA DOKUNMA TEMRİNİ Nr. 1

Grubun her üyesini her zaman kullandıkları bir şeye dokundurun örneğin sabun gibi.

Öğrencilere sorun: Eliniz sabuna dokunmanın hissinin veriyor mu?

Yanıt, «Evet» olacaktır.

Sonra tanıdıkları başka bir nenseye dokundurun.

Dikkat Toplama: —NESNEYİ HİSSETME

Bu alıştırmadan hemen sonra bundan sonrakine geçin.

g) GRUPLA DOKUNMA TEMRİNİ Nr. 2

İki Grup.

Her grup tanıdıkları bir nesneyi (kum, çamur, vb.) seçecek. Gruplardaki herkes bu nesnelere hissederek birbirine sırayla geçirecek.

Dikkat Toplama : Bütün enerjinizi nesne üzerine toplayın - büyüklüğü, ısı, biçimi, dokusu vb. (Dokusunu hissedin! Isısını hissedin! Ağırlığını hissedin! Biçimini hissedin! vb.).

Ev Ödevi.

h) TATMA KOKU ALMA

İki Grup.

Her grup basit bir yiyecek seçecek. Sonra bunu yerken kokusunu ve tadını hissedecek.

Dikkat Toplama : Besin maddesinin tadı ve kokusu. (Çiğne ağzında, dokusunu hisset! İyice tadını hisset! Boğazından geçerken hisset!)

Ev Ödevi.

Algılama temrinlerinin değerlendirmesi: **DİKKATİ TOPLAMA TAMAM MIYDI - EKSİK MIYDI.**

Özeleştirme getirmelerini isteyin: Olmuyorlarsa seyredenlere aynı soruyu yöneltin.

1) AYNA TEMRİNİ Nr. 1

İki Öğrenci.

A=Aynadır, B ile yüzyüzedir. B hareketi başlatır, A onu yansılar.

Daha sonra rollerini değiştirin B=Ayna olsun, A da onu yansılansın.

Dikkat Toplama : Tepeden tırnağa ayna olma, karşısındaki yaptıklarını olabildiği kadar tam olarak yapma.

(Hareketleri tam olarak izle-yansıla! Hareketlerin tam olsun! Ayna Ol!)

Bu temrin öğrenciler hakkında fikir verilir.

Ayna olanın

1. Gövdesel Tepkisi (Refleks)
2. Gözleminde Tamlik
3. Hareketlerinde geleceğini sezmesi
4. Tam yansılama yeteneği var mı?

Hareketleri yapının

1. Yaratıcılığı
2. Gösterişi
3. Mizah gücü
4. Çeşitlemesi var mı?

Öğrenciler kimin ayna olduğunu seyredene daha önceden söylememeli. Böylece dikkatlerini daha iyi toplayabilirler.

i) HALAT ÇEKME

İki öğrenci.

İki öğrenci olmayan bir halatı çekerler. Bu olmayan halat aralarındaadır.

Dikkat Toplama: Hayali halat gerçekmiş gibi görünmeli. (Halatı hissedin! Dokusunu hissedin! Kalınlığını hissedin! Gerçekten halatın var olduğunu görelim!)

Burada her iki öğrencinin uyumlu hareketi önemlidir.

UYUM, DİKKATLERİNİ TOPLADIĞINI GÖSTERİR.

j) ALGILAMA Nr. 1

Bir öğrenci sahneye çıkar ve bir iş yapmaya başlar, sonra sırayla ötekiler de sahneye çıkıp ona yardım etmeye başlar.

Dikkat Toplama: İşi göstermek.

Dikkat: Bu iş yalın bir etkinlik olmalı. Öteki öğrencilere ne iş yaptığı söylenmez. Onlar bulurlar. Burada uyumlu ve eşzamanlı bir etkinlik olmalı; oluncaya kadar alıştırmaya devam :

İKİNCİ DERS

1. GÖZLEM :

Bir tepsinin üzerine on oniki nesne konulur. Bu da çevre oturan öğrencilerin tam ortasına konulur. 10 ya da 15 saniye sonra üstündekilerle birlikte tepsi kaldırılır.

SONRA HER OYUNCU TEK BAŞINA BU TEPŞİNİN ÜZERİNE GÖRDÜKLERİNİN BİR LİSTESİNİ YAPAR!

2. TOP

Grup önce topun büyüklüğünü saptar: Sonra üyeler bu hayali topu birbirlerine atıp tutmaya başlarlar. Yönetmenin sözleriyle bu top AĞIRLAŞIR, HAFİFLER, çeşitli ağırlıklarda olduğu düşünülür.

Dikkat Noktası: Topun büyüklüğü ve ağırlığı.

Değerlendirme: BÜTÜN OYUNCULAR TOPUN AĞIRLIĞINA DIKKAT ETTİLER Mİ? BUNU GÖSTERDİLER Mİ?

Önemli Noktalar :

1. Oyuncunun topa olan gövdesel ilişkisi. (Bu değerlendirmeyi temrinden sonra yapın)
2. Bu çalışmaya uygun olarak oyuncular bir top oyunu oynasınlar!

3. İKİLİ ÇEKİŞME

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

Dikkat Noktası : Aralarındaki Nesne

Önemli Noktalar :

1. Oyuncuların daha önce planlama yapmaması için çeşitli nesnelerin adı yazılıp bir kutuya konulur ve kura çekilir. Her ikili grup hangi nesne olduğunu sahneye çıkarken kurayla çeker. Spontan hareket eder.
2. İlk çalışmalar için çekilmesi kolay olan nesneler çekin.

4. ÜÇLÜ DÖRTLÜ ÇALIŞMA

Üç ya da daha fazla oyuncu.

Grup hepsini ilgilendiren bir eylem konusu seçer. Gruptaki herkesin birlikte aynı hareket karakteristiğini getirmesi gerekir.

Dikkat Noktası: Nesneyi gerçekmiş gibi yapmak.

Örnekler: İrip çekme, kayıkta kürek çekme, motoru çalışmayan bir arabayı itme, bayrak çekme vb...

Değerlendirme: BÜTÜN OYUNCULAR BİRLİKTE ÇALIŞTILAR MI? SORUNU ÇÖZÜMLEMEK İÇİN BİRBİRLERİNE GEREKSİNMELELERİ VAR MI?

Önemli Noktalar :

1. Bu alıştırmayı ikili yapma daha kolaydır. Ama üç ya da daha çok sayıda olursa karıştırma olasılığı artar. Örnek vermeyin, bırakın sorunu kendileri çözümlensinler!
2. Bu alıştırma yapılırken, gurup içindekilerin kendi başlarına çalışmalarını gerekli kim tek başına çalışıyor dikkat edin!

5. EL KULLANMADAN EYLEM

İki ya da daha çok oyuncu.

Oyuncular aralarında hareketli ya da hareketsiz bir nesneyi ellerini kullanmadan hareket ettirirler.

Dikkat Noktası: Ellerini kullanmadan ortalarındaki nesneyi hareketlendirmek.

Örnek: Bir kayayı itmek, bir arabayı itmek, dağa tırmanma ip bele bağlanmış olarak) bir tahtayı omuza koymak kızak, kaymak, kayak kaymak vb...

Değerlendirme: BİZE NESNEYİ GÖSTEREBİLDİLER Mİ? YOKSA NE OLDUĞUNU SÖYLEDİLER Mİ?

Önemli Noktalar :

1. Öğrenciler el yerine ayakla yapılan işleri ele almasınlar: Örneğin üzüm ezmek, çamaşır yuğmak gibi...
2. Öğrencilerin spontan mı yoksa mekanik mi olduklarına dikkat edin. Nesneyi nasıl harekete getiriyorlar dikkat edin.
3. Örnek vermeyin verirsiniz bu spontanlığı yok eder.
4. Başlangıç olarak belki bütün öğrencileri elleri bağlıymış gibi bazı işleri yaptırmak da olabilir. Ya da hepsi birbirine bağlıymış gibi hareket edebilirler.

6. AYNA TEMRİNİ Nr. 2

Her grupta dört öğrenci.

Her dörtlü grup ikişer öğrenci olmak üzere ikiye ayrılır. İkişer olarak yanyana dururlar. A ikilisi ayna olur, B

İkilisi de hareketleri yapar. Burada her iki öğrencinin hareketleri aynada yansımalıdır.

Dikkat Noktası: Ayna olan ikili, bütûn hareketleri TAM OLARAK yansıtmalıdır.

Örnekler: Berber müşterisini traş ediyor: Burada ayna hem berberi hem müşteriye göstermelidir.

Önemli Noktalar : Bu alıştırma, öğrenciler GÖRME tem-
rilerine geldiğinde yeniden verilmelidir.

7. EKLEYEREK OYNAMA

Bir oyuncu sahneye çıkar ve herhangi bir eyleme başlar. Öteki oyuncular onun ne yaptığına dikkat ederek uyumlu bir biçimde yaptığı işe yardımcı olurlar.

Örnek : Sahneye çıkan oyuncu operatör ise ötekiler narcozcuyu; hemşireyi, ikinci doktoru, vb.'yi oynarlar.

Önemli Noktalar :

1. İlk sahneye çıkan öğrencinin ne yapacağı daha önceden bilinmemeli.
2. Her derste bu temrin yapılmalıdır. Öğrenciler bu işi heyecanla, inanarak yapmaya başladıkları anda dikkatlerini de toplamaya başlamışlar demektir. Bu olmazsa dikkat toplama işi yapılmıyor demektir. Bunu onarmak için alıştırmaya baştan başlayın. İlk sahneye çıkan öğrenciyle birlikte oynamaları için salondakileri yüreklendirin.
3. Bu alıştırmamanın sahnenin ön düzeyinde yapılmasına dikkat edin, yoksa öğrenciler işi dramatize etmeye başlayabilirler.

ÜÇÜNCÜ DERS

1. HAREKETİ KİM BAŞLATTI?

Oyuncular yuvarlak çizerek otururlar. Bir oyuncuyu dışarı çıkarırlar, ötekiler kendi aralarında bir yönetici se-

çerler. Yöneticinin denetiminde harekete başlarlar. Sonra dışarı gönderilen içeri çağrılır. Bu oyuncu yuvarlağın ortasında durur ve harekete yön veren yöneticiyi bulmaya çalışır. Yönetici ise hiç hissettirmeden hareketleri değiştirir. Öteki oyuncular da yöneticiyi hemen yansılıyıp ortada duran oyuncunun yöneticiyi sezinlemesine engel olmaya çalışırlar.

Ortakdaki oyuncu yöneticiyi bulunca, başkaları seçilir ve bu istendiği kadar sürdürülür.

2. KÜÇÜK NESNELERLE ZORLUK ÇIKMASI

(Çalışma süresince aralar verin)

A) Tek Oyuncu.

Oyuncu küçük bir nesne kullanır.

DİKKATİN TOPLANDIĞI NOKTA : Nesneyi kullanırken zorlamak.

ÖRNEKLER: Bir şişeyi açmak, fermuarı takılan bir para çantasını açmak, bir çekmeceyi zorla açmak, bir siğara paketini yırtarak zorla açmak.

B) Tek Oyuncu.

Oyuncu bir giyim parçası kullanır.

ÖRNEKLER: Bir elbisenin arkasında, takılan fermuarla uğraşma, çok dar çizmeleri çıkartmaya çalışma, astarı sökülmüş bir çekete kolu sokmaya çalışmak.

C) İki ya da daha çok oyuncu.

Bu da A ve B şıklarının aynıdır, yalnızca daha çok oyuncu kullanılır.

DİKKATİN TOPLANDIĞI NOKTA : Oyuncu kendini rahatsız eden bir şeyi aklıyla yok eder. O sorunu fiziksel bir zorluk duymadan çözümler. Örneğin, pabucunun altında bir delik vardır. Ayağına taş toprak girmektedir ve o cüzdanından kâğıt para çıkartıp deliği kapar. Bu, oyuncunun imgelemine sınayan bir şakadır.

3. KAÇ YAŞINDAYIM?

Tek Oyuncu.

Öğretmen — yönetmen, sahnede bir otobüs durağını

verecek bir düzenleme yapar. Bu otobüs durağı bir mağazanın önünde, oturulacak bankı olan bir duraktır. Oyuncu sahneye çıkmadan önce bir kâğıdın üzerine canlandıracağı yaşı yazar ve kimseye göstermeden yöneticiye verir. Oyuncunun yapacağı sahnede çıkıp biraz gecikmiş olan otobüsü beklemektir. Her öğrenciye iki dakika verilir.

DİKKATİN TOPLANDIĞI NOKTA: Seçilen yaş.

DIŞARDAN SÖYLENECEKLER: «Otobüs daha iki sokak ötede! Geliyor! Geldi! Bazen şunlar da eklenir: «Trafik çok yoğun gecikti» gibi alıştırmayı yapana hayal gücünü kullanması için destek sağlanır.

DEĞERLENDİRME : Kaç yaşındaydı? Kaç yaşında olduğunu gösterdi mi? Yoksa söyledi mi? Yaşı gösterme özellikleri hep fiziksel miydi? Yaş farkları yaşama olan eğilimin de bir parçası mıydı? Otobüsü kendi mi gördü, yoksa dışardan söylenenlere göre mi hareket etti?

GÖZLEM :

- a) Çalışmanın bu evresinde öğrenci oynadığı kişinin yaşını açıklıyabilmek için daha çok gövdesel tartımlar vermeye ve olabildiği kadar çok şey göstermeye çalışır.
- b) Bu alıştırma sırasında fazla oyunculuk ya da gösteriş olduğu anlarda çalışmayı durdurun. İleri derslerde öğrencide bir ilerleme gördünüz mü ona burada yaptığı çalışmayı anımsatın.
- c) «Trafik çok yoğun gecikti,» sözlerini sahnedeki öğrencinin çalışmasını biraz daha uzatmasını istediğiniz zaman söyleyin.

4. KAÇ YAŞINDAYIM? YİNELEME

Tek oyuncu.

Oyuncu, banka oturmuş otobüs beklemekte, ama yalnızca yaşına dikkatini toplamaktadır. Hazır olunca aksiyona girer, dikkatini iyi toplayıp sahneyi işler.

DİKKATİNİ TOPLADIĞI NOKTA: Yalnızca kaç yaşında olduğu düşünülecek ve kendi kendine tekrar tekrar söylenecek.

DIŞARDAN SÖYLENECEKLER : «Soruna dikkati topla!

Ayaklarının yaşını düşün! Üst dudağının yaşını düşün!
Omurganın yaşını düşün!»

YAŞ ORTAYA ÇIKINCA: «Otabüs bir sokak ötedel
Trafik tıkanmış!»

GÖZLEM: Bir öğrencinin şunlara inanması zordur:

- a) Deneyimizi zenginleştirmek istiyorsak belleği boşaltmak önemlidir.
- b) Dikkat gerçekten «yaş» üzerine toplanmışsa, alıştırmayı yapan öğrenci kadar seyredenler de spontan bir biçimde yaşlı ve genç olma işinin çok ekonomik bir yolda yapılabileceğini görecektir.
- c) Bu alıştırmaların sonuca ulaşabilmesi için öğrencinin belleğini tamamen boşaltması gerekir (yalnızca kaç yaşında olduğunu tekrar tekrar düşünmeli ve o yaşın özelliklerini getirmelidir, bunda dışardan sözlerle destek olunabilir.)
- d) Yalnızca gerçek bir biçimde yaş üzerinde dikkat toplanmışsa, öğrenci bir usta aktör kadar gövdesini ve yüzünü en ince ayrıntılara kadar doğru bir biçimde kullanabilecektir. Öğrencinin yaratışa girebilmesi için dikkatini çok iyi toplamış olması zorunludur.
- e) Eğer öğrenci bu sorununu başarıyla çözerse (yani dikkatini iyi toplarsa) gövdesinde herhangi bir katılık hissetmeyecek, hareketleri inandırıcı ve esnek olacak ve sonra «Hiç bir şey yapmadan yaşını canlandırdı!» düşüncesini getirecektir.
- f) Öğrenci aksiyona girebilmek için solunuma dikkat etmelidir.

5. HAREKET EDEN NESNE İÇİNDE OYUNCULAR

İstendiği sayıda oyuncu.

Öğrenciler, içinde buldukları hareket eden nesneyi saptayacaklar. Kendi aralarında anlaşmış bir grupturlar.

DİKKATİN TOPLANDIĞI NOKTA: Onları hareket ettiren nesne.

DIŞARDAN SÖYLENECEKLER: «Nesneyi hissedin! Nes-

ne sizi hareket ettirsin! Hepiniz aynı hareket eden şeyin içindedesiniz!»

ÖRNEKLER: Yelkenli bir kayık, otomobil, otobüs, atlı karınca, dönme dolap, vb.

DEĞERLENDİRME:

Seyirciye: Nesne onları hareket ettirdi mi? Yoksa hareketleri nesnenin hareketinden soyutlanmış mıydı?

Öğrenciye: Birbirinize bakarak mı hareket ettiniz, yoksa dikkatinizi hareket eden nesneye toplayarak mı?

GÖZLEM:

- a) Öğrencilerin bu alıştırmayı yaparken hareket eden nesneyi hissedip hissetmediklerine dikkat edin. Öğrenciler uzun bir süre birlikte çalıştılsa ya da başarılı bir dikkat toplama işine girdilerse, çok başarılı bir sonuç ortaya çıkarabilirler.
- b) Öğrenciler şunu sorabilirler: «Ne zaman hareket ettiğimizi anlamak için birbirimize bakalım mı?» Bu şu demektir: «Bunu nasıl yapacağım?» «Böyle bir soru öğrencinin kopuk olduğunu belirler. Ona tekrar söylenecek olan şudur: «Nesne seni hareket ettirsin.»
- c) Dikkat ta molarak toplanmışsa, topluca etkileşim ortaya çıkar ve bu hem alıştırmayı yapanlar hem de seyredenler tarafından algılanır.
- d) Bir süre onları etkiledikten sonra, onlar sonunda bu işe girişebilirler ve nesnenin hareketini getirirler. Ama başarılı bir çalışmada dikkatin toplanacağı nokta iyi anlaşılıp uygulandığında varolur. Grup bu alıştırmayı başarıncaya kadar sahnede tutulmalıdır.
- e) Bu alıştırmayı bütün eğitim sürecince tekrarlayın.

6. DOLDUĞU ZAMAN DAHA AĞIR

Üç ya da daha çok sayıda oyuncu.

Öğrenciler doldurulup boşaltacakları nesnelere üzerinde anlaşılırlar.

DİKKATİN TOPLANDIĞI NOKTA: Nesnelere boş ya da dolu olduklarında ağırlık farkları üzerinde.

Örnekler: Elma toplamak, bir define sandığını doldurmak, su taşımak.

ÇEŞİTLEME A: Değişik ağırlıkta olan şeyleri taşımak.

Örnekler : Kürekle kum atmak, harman savurmak, ağırlık kaldırmak.

ÇEŞİTLEME B : Bu alıştırmada «NEREDE», alıştırmaların başında yapılır. NEREDE KİM ve NE üzerinde anlaşıldıktan sonra çeşitli ağırlıktaki nesnelere taşınır.

7. ALGILAMA OYUNU Nr. 2

Bir öğrenci sahneye çıkar ve bir işe başlar. Sonra başka bir oyuncu sahneye çıkar, daha sonra teker teker ötekiler. Bu kez sahneye çıkarken kim olduklarını bilirler; sahneye ilk çıkan (ötekilerin kim olduklarını bilmez) onların kim olduğunu anlayıp hemen onlarla uyum sağlar.

DİKKATİN TOPLANDIĞI NOKTA : Yapılan iş üzerinde, buna ek olarak KİM üzerinde, ama KİM temel odak noktası değildir; temel odak noktası yapılan iştir.

ÖRNEK : Erkek çamaşır asar. Kadın girer: «Ama sevgilim, ben onların böyle asılmalarını istemiyorum!» der. Erkek, sahneye çıkan kadının karısı olduğunu anlar ve o da buna uygun olarak oyununu sürdürür. Sahneye daha başka öğrenciler girer, kimi bu evli çiftin çocukları, kimi komşuları, kimi de aile dostudur, vb.

DEĞERLENDİRME : Sahneye çıkan kız öğrenci, erkeğin karısı gibi gösterdi mi kendini? Ya da bu gerçekten kopuk muydu? vb... Çıkanların tümü de işi uyumlu bir biçimde sürdürdüler mi?

GÖZLEM :

- a) Burada hem dikkatin iyi toplanıp toplanmadığı ölçülür, hem de öğrencilerin birbirleriyle olan alışverişine bakılır.
- b) Öğrencilerin ALGILAMA OYUNU'ndan zevk almaları gerekir. Sahne boş da olsa onların bu işe sarılmalarına bakın. Bu topluca çalışmayı yapabilmek için çocuksu bir rahatlık ve esneklik gerekir; bırakın istedikleri gibi hareket edip konuşsunlar. Onları yaptıklarına haz duy-

maları ve heyecanlanmaları iyi olur (doğmaca tiyatronun gereksinmesi). Bu sahnenin çok düzenli olması isteginden şimdilik kaçının. Alıştırmalar geliştikçe öğrenci daha düzenli bir toplu çalışmaya girecektir.

8. BÜTÜNÜN BİR PARÇASI OLMAK

(ALGILAMA OYUNU için de kullanılabilir)

Bir oyuncu sahneye çıkar ve canlı ya da cansız hareket eden bir nesnenin bir parçası olur. Nesnenin ne olduğu ortaya çıkınca, başka bir öğrenci sahneye çıkar ve bütünün başka bir parçası olur. Bu bütünün parça olma durumu bütün öğrencilerin katılmasıyla tamamlanır.

DİKKATİN TOPLANDIĞI NOKTA : Büyük bir bütünün bir parçası olmak.

ÖRNEK : Bir öğrenci sahneye çıkar ve dizlerinin üstüne kapanarak bir kolunu omuzundan itibaren bir piston gibi ileri geri hareket ettirir. Başka bir öğrenci sahneye çıkar ve ilk öğrencinin biraz uzağında karşıt kolunu kullanarak aynı piston hareketini yapar. Öteki öğrenciler katılırlar, şimdi dört tekerlek dönmeye başlamıştır. Tren düdüğü, makine gürültüsü vardır, en sonunda bir semafor (trafik işareti) treni durdurur.

D Ö R D Ü N C Ü D E R S

1. ÜÇ DEĞİŞİK

Yüzleri birbirine dönük iki sıra öğrenci.

Her öğrenci karşısına düşen kişiyi izler, onun giyimini, saçını, vb.inin dikatle izler. Sonra öğrenciler birbirlerine sırtlarını dönerler. Her öğrenci kendi üzerindeki üç şeyi değiştirir (Örn. kravatını gevşetir, düğmesini açar, ayakkabı bağlarını çözer, saatinin yerini değiştirir, saçlarının taranışını değiştirir, vb.).

Öğrenciler sonra yine yüz yüze dönerler. Her öğrenci

karşısındaki öğrencide ne gibi değişiklikler olduğunu söyleyebilmelidir. Sonra karşılıklı gelen öğrencilerin yerlerini değiştirin, bu kez aynı işlemle dört değişiklik yapmalarını söyleyin. Giderek çiftleri değiştire değiştire aynı işlemle bu değişiklikleri ona kadar çıkartın.

ÖNEMLİ NOKTALAR: İlk değişiklikten sonra, öğrencilere daha çok sayıda değişiklik yapacağınızı hissettirmeyin. Çoğu üç değişikliği nasıl bileceklerini düşünüp heyecanlanacaklardır. Dört ya da beş değişikliğe sıra geldiğinde heyecanları daha da artacaktır. Bu alıştırma yalın fiziksel düzeyde, onların doğaçlama yeteneklerini geliştirmede yetkin bir temrindir.

2. HAYATIMI KAZANMAK İÇİN NE

YAPIYORUM

KAÇ YAŞINDAYIM alıştırmasının aynı işlemi ve de-
koru.

(Tek Oyuncu)

DİKKATİN TOPLANACAĞI NOKTA : Yaşamak için ne yaptığını göstermek için dikkatini toplayacaktır.

DEĞERLENDİRME : Yalnızca eylem ile mi yaşımızı gösteririz? Yalnızca eylem ile mi yaşamak için ne yaptığımızı gösteririz? Bazı mesleklerde gövde yapısı değişir mi? Bir öğretmen ile bir satıcı arasında herhangi bir fark var mı? 20 yıllık işçinin görünüşü ile 20 yıllık doktorun görünüşü arasında bir ayrıcalık oluyor mu? Bu değişikliği ortaya çıkaran eğilimler midir? Yoksa bu değişiklik iş çevresinden mi ortaya çıkıyor?

GÖZLEM :

1. Değerlendirme açısından sorulacak olan bu sorular karakter niteliklerini fizikleştirmede ilk esinlenmenin uyandırıcısı olmalıdır. Bu sorular çok önemliymiş gibi değil de, öyle akla gelmiş de sorulmuş gibi ortaya atılmalıdır. Çünkü bu alıştırmalar, eğitimin henüz ilk evresinde yapılan şeylerdir, tüm karakteri ortaya çıkarmak için değildir. Bu soruları ancak oyunculuk sorunlarının çoğu anlatıldığı anda vurgulayın!

2. Grup genişse, o zaman sahnenin değişik yerlerinde ve birbirleriyle meşgul olmadan oyuncuların bir kısmı eş-zamanlı (simultan) çalışmaya girebilirler. Ancak bunlar yalnızca kendi çalışmalarında dikkatlerini toplamadırlar.
3. Espriler, soytarılık ve «aktörlük taslama» görüldüğü anda, ortaya atılan soruna karşı direnme olduğunu anlayın.
4. Karışıklığı önlemek için alıştırmayı yapacak öğrencilerin, yalnızca üstlendikleri mesleğe dikkatlerini toplamaları zorunludur. Dikkat toplama tam anlamıyla varsa, o zaman alıştırmaların sonucu da kolayca gelir.

3. AYNA TEMRİNİ Nr. 3.

(Bu alıştırma, eğitim süresince verimlidir, özellikle karşılıklı temrinlere girmede —ilerdeki şu temrinlerden önce bu alıştırma verilirse iyi olur: KARŞILIKLI TARTIŞMA ve ondan sonrakiler, KARAKTER ÇEVİKLİĞİ—Bu temrin aynı zamanda iki evreli BELLEKSEL UĞRAŞI alıştırmasının birinci evresidir).

İki oyuncu.

Oyuncular karşılıklı otururlar. Yalın bir ilişkide (İşveren - işçi, karı - koca, öğretmen - öğrenci, vb.) anlaşılır ve tartışılacak bir konu seçerler. Tartışma başladıktan sonra yönetmen (öğretmen) birine adıyla seslenir. Seslenilen oyuncu, bir yandan tartışmasını sürdürürken, öbür yandan da karşısındaki oyuncunun yüz yapısını takınır. Bu, daha önceki AYNA OLMA temrinlerindeki gibi karşısındaki yüzünü ya da yüz anlatımını yansıtmak değil, ama yüzünü karşısındaki oyuncunun yüz görünüşüne benzettir.

DİKKATİN TOPLANDIĞI NOKTA: Seslenilen oyuncu karşısındaki oyuncunun yüz görünüşünü alabilmek için, yüzündeki kalıbı değiştirmeye dikkat edecektir.

ÖRNEK : A'nın dudakları incedir, çenesi geriye doğrudur, gözleri küçüktür.

B'nin dudakları etlidir, çenesi çıkıktır, büyük gözleri

vardır. A'nın adı edilince, yüzünü B'nin yapısına uydurmak için dikkatini toplayacaktır. Tartışmasını sürdürürken çenesini çıkartacak, dudaklarını kalınlaştıracak ve gözlerini büyütecektir.

DIŞARDAN YÖNELME: «Burnunu onunki gibi yap! Çene kemiği! Alın Çene çizgini değiştir! Gözler! Gözler! Ona dikkatini topl! Dikkatini çene çizgisine topl! Olduğun gibi kal! Bu alıştırmada zaman zaman oyuncuya kendi yüzünü takınmasını söyleyip yine karşısındakinin yüzünü vermesini de söyleyebilirsiniz.

GÖZLEM:

1. «Ayna»yı sürekli değiştirin. Öğrenciler onlara ne zaman sesleneceğinizi kestiremesinler. Öğrencinin, ötekine göre kendi yüz yapısını değiştirirken tartışmayı sürdürmesini ve yapay yüz anlatımına gitmemesini sağlayın, onlara bunu anımsatın. Öğrenciler birinin yüzlerine nüfuz etmelidirler.
2. Karşılıklı grupları seçerken birbirinin karşısına gelen öğrencilerin yüz yapılarının değişik olmalarına özen göstermek gereklidir. Örneğin, küçük burunlular büyük burunluların karşısına geniş yüzlüler zayıf yüzlülerin karşısına düşmelidir. Öğrencilere karşısındakinin yüzünü abartmasını söyleyin.
3. Bazı öğrenciler karşısındakinin yüzünü yansılamaktan çekinebilir. Bu durumu, öğrencinin ötekinin yüzünü abartması gerektiğini söyleyerek, çözümleyebilirsiniz.
4. Bu alıştırma eğitimin başlarında verildiğinde bazı direnişlerle karşılaşabilirsiniz. Öğrenciler, çoğu kez küçük bir fiziksel değişikliğe giderek daha önceki AYNA OLMA temrinini tekrarlıyabilirler; yani karşıdaki yüze nüfuz edeceklerine, onu yansıtmaya yoluna gidebilirler. Ancak bu, alıştırmayı oyuncunun GERÇEKTE GÖRMESİNE yarayacaktır.
5. Eğitimin başlarında böyle bir direniş olması normaldir. Bazen hiçbir yüz değiştirmesine bile gitmeyebilirler. Çünkü bu işlemi yaparken aynı zamanda tartışmayı sürdürmek onlar için güç gelebilir.

6. Bu alıştırma eğitim ilerledikten sonra yeni baştan ele alındığında, öğrencilerin ilk başlardaki direnişlerini söz konusu edin ve onlara anımsatın.
7. Bu alıştırmada öğrenciler ilk kez KİM ve NE ilişkisine konuşarak girmektedirler. Karşısındakinin yüzüne nüfuz etme işlemine öylesine girmelidirler ki sorun çözümlensin.

4. BİR İŞ YAPARKEN KONUŞMA

İki ya da daha çok oyuncu.

Oyuncu öğrenciler zor olmayan bir konuyu konuşmak üzere anlaşılır. Ondan sonra da yemek masasında yemeye, içmeye başlarlar, bu işlemi yaparken sürekli seçilmiş konu üzerinde konuşurlar.

DİKKATİN TOPLANACAĞI NOKTA: Koklayarak, görerek ve tadararak, vb. nesnelere canlandırmak.

DIŞARDAN YÖNELTME: «Yediğinin tadını duy! Peçetenin dokusu hisset! İçtiğın suyun soğukluğu ne? Lokmanı çiğne! Yediğinin kokusunu duy!»

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

GÖZLEM:

1. Oyuncuların alışverişte olduğuna dikkat edin (Kiminle?).
2. Dikkatin toplandığı noktaya (espriler yaparak ve gülünç hareketlerde bulunarak, vb.) direnç yüksekse, oyuncular hazır değildir. Bu alıştırmaya bir başka zaman yine gelin.
3. Bu alıştırma sırasına öğrencilerin durum yakalamaya çalışmalarına engel olun. Eğer bunu yapıyorlarsa, durumu oynamaya başlarlar ve nesnelere olan dikkatlerini dağıtırlar.
4. Çevrenin bir tanımını yapın.
5. Bu sahne üç ya da daha fazla kesime ayrılabilir (Ör. önce tatmak ve koklamak, sonra nesnelere hissetmek, daha sonra nesnelere görmek gibi...)

6. Bu iki bölümlü sorunun ikincisidir.
7. Bütün duyuların aynı anda kullanılmasını da sağlayın.

BEŞİNCİ DERS

1. BÜYÜK NESNELERLE UĞRAŞMA

Tek oyuncu.

Oyuncu, dolaşabilen, karışabilen büyük nesnelere uğraşır.

DİKKATİN TOPLANACAĞI NOKTA : Seçilen nesne.

ÖRNEKLER : Büyük bir örümcek ağı, boa yılanı, sık ormanlıkta çalılık ya da ağaç dalları, ahtapot, paraşüt, et yiyen bitki.

GÖZLEM : Dikkatin toplanması gereken noktanın tam olabilmesi için oyuncunun neyi seçtiğine ve o seçtiği şeyi hissedip hissetmediğine dikkat edin. Oyuncunun dikkati dağılıyor mu? Yoksa nesneyi hissetmeden ona akılla mı yöneliyor? Oyuncunun bu durumuna kesinlikle çok dikkat etmek zorunludur.

2. TUZAKTAN KURTULMAYA ÇALIŞMA

Tek oyuncu.

Oyuncu oradan kaçmak, kurtulmak istediği bir yer (NEREDE) seçer.

ÖRNEKLER : Ayı tuzağı, elektriği kesilen bir asansör, düştüğü ağaç gövdesi boşluğu, vb.

3. NESNEYİ FİZİKSELLEŞTİRME

Tek oyuncu.

Oyuncu, canlı ya da cansız bir nesne seçer, bu görünmeyen nesneyi eline alarak kullanır. Seyirciye, bu nesneyi canlandırmak ve hareketlendirmek zorundadır.

DİKKATİN TOPLANACAĞI NOKTA : Nesneyi canlandırmak ya da nesneye hareket vermek.

ÖRNEK : Sözelimi, nesne bir topsa ve oyuncu bunu eliyle oynayacaksa, seyirci topun gittiği yeri kesinlikle hissedebilmelidir. Kullanılabilecek başka konular bilardo oyunu, uçurtma uçurma, yo-yo ile oynama, canlı bir balığı tutma, vb. olabilir.

DIŞARDAN YÖNELTME : «Top nereye gidiyor?» ya da «Balığı canlandır!»

DEĞERLENDİRME : Nesneyi fizikselleştirebiliyorlar mı? Gösteriyorlar mı, anlatıyorlar mı?

GÖZLEM : Burada dikkat edilmesi gereken nokta, yapılan işin bir gösteriye dönüşmemesidir. Bir nesneye hayat verme ile bir nesneyi kullanma oldukça ince bir sınırla ayrılır. Oyuncular o nesneyi kullanmayacaklar, ama o nesneye hayat vereceklerdir.

4. BİR YÜZEYİN SEVİYESİNİ AYNI TUTMAK

Tek oyuncu.

Oyuncu hayali bir yüzey (masa, tezgah, ütü, vb.) seçer. Bu yüzeyin üzerine küçük nesnelere (kitap, kalem gözlük, vb.) koyarak üst üste yığar.

DİKKATİN TOPLANACAĞI NOKTA: Yüzeye çeşitli nesnelere koyarken, yüzeyin seviyesini aynı tutmak.

GÖZLEM : Dikkatin toplanacağı noktaya direniş, nesnelere yanyana değil de, üst üste yığarken ortaya çıkabilir.

5. NESNELERLE BAŞLA VE BİTİR

Tek oyuncu.

Oyuncu, bir paket sigara gibi küçük bir nesne seçer.

A BÖLÜMÜ

Yönetmen eğitmen oyuncuya elindeki nesneye yalnız bir eyleme girmesini ister (Örn. paketten bir sigara almak).

B BÖLÜMÜ

Yönetmen eğitmen eylemin yinelenmesini ister, ama bu kez harekete başlaması için yönetmenin «Başla!» bitirmesi için de «Bitir!» demesi gerekir.

C BÖLÜMÜ

Yönetmen - eğitmen aynı hareketi tekrarlamasını ister,

bu kez de oyuncunun aynı işlemi yapabildiği kadar hızlı ve yönetmenin «başla»sını ve «bitir»ini beklemeden yapması gerekir.

DİKKATİN TOPLANACAĞI NOKTA: Nesne üzerinde.

B BÖLÜMÜ İÇİN ÖRNEK : Oyuncu pakete dokunur: «Başla!» Paketi kavrar: «Bitir!» Sigarayaya dokunur: «Başla!» Sigarayı kavrar: «Bitir!» Sigarayı paketten çıkartmaya başlar: «Başla!» Sigarayı çıkarır: «Bitir!» Sigarayı ağzına götürür: «Başla!» Sigarayı dudaklarına koyar: «Bitir!»

DEĞERLENDİRME : Oyuncuya: «Hangi bölüm sizce gerçekliği olanıydı?» diye sorun.

Seyredene: «Hangi bölüm sizin için gerçeklik taşıyordu?» diye sorun.

GÖZLEM :

1. B Bölümü doğru bir biçimde yapılırsa her ayrıntı, bir sinema filminin karesi gibi görünecek. Yönetmen olarak siz öğrencinin her başlayış ve bitişini enerjik yapmasını sağlamalısınız.
2. Üçüncü Aksiyon (C Bölümü), birincisinden (A Bölümü) çok daha belirgin ve kesin olacaktır. Öğrencinin nesne ile uğraşması daha gerçeklik taşıyacaktır.
3. Bu alıştırmaya nesnelere kullanmada ayrıntıların kesinleşmesini sağladığı için sık sık yinelenmelidir.
4. Seyredenin gördüğü gerçeklik değerlendirmede kabul edilecek görüştür. Oyuncu, hem gösteriye eğilimliyse ve bu gösteri alışkanlığı onun gerçekliğiye, seyreden buna karşı bir denetim mekanizmasını oluşturacaktır.
5. Bu alıştırmaya, UZAY NESNESİ adlı temrinle ilişkisi olduğundan bu temrine başlamadan önce yapılmalıdır.

6. UZAY NESNESİ

Yukarıdaki alıştırmadan sonra yapılacak olan UZAY NESNESİ bu ilk yapıştan sonra daha yedi sekiz eğitim gününü bir ısınma olarak tekrarlanmalıdır. Her defasında grupları yenilemek iyi olur. Bu alıştırmada içinde birçok değişik biçim olduğundan, yönetmen - öğretmen her defasında ne yaptıracağını kendi saptamalıdır. Ne kadar sık yapılması,

Öğrenci - oyuncular uzayda nesne yapmaya ya da şeylerin oluşmasında o kadar yaratıcı bir duruma gelirler.

A) ARAŞTIRMA

Büyük bir grup. (Seyirci gerekli değil)

Öğrencilere sahnede hareket ederken, yürürken havayı nesnelleştirmelerini söyleyin. Ancak burada havayı bildiğimiz nesnelere biri olarak hissetmek değil, sahne boşluğunu uzayı ve havayı yepyeni hiç bilinmeyen bir madde olarak hissetmek gereklidir.

DIŞARDAN YÖNELTME: «Bu maddenin içinden yürü ve onunla ilişki kur! Ona bir ad verme! Neyse odur. Onunla ilişki kurmak için bütün gövdeni kullan! Onu yankılarında hisset! Burnunda! Diz kapaklarında! Kalkalarında!»

Öğrenci Oyuncular bu alıştırmada yalnızca ellerini kullanma eğilimi gösteriyorlarsa, o zaman kollarını gövdelerine yapıştırarak hareket ettirin.

«Maddeyi iterek yürü! Onu araştır! Böyle bir şey daha önce hiç duymadın. Bir tünel aç! Gövdenin biçimlendiği uzaya yeniden geri gel ve o maddeyi üzerinden silkele! O madde uçup gitsin! O maddeyi karıştır! Dalgalandır!»

B) DESTEK VE GÜÇ

Seyirci ile birlikte geniş bir grup.

Öğrenci - oyuncular uzay nesnesini açarak yürüsünler,
DIŞARDAN YÖNELTME: «Uzay nesnesi (maddesi) sizi görsün. Ona bırakın kendinizi! Ona dayanarak dinlenin! Sizin başınızı tutsun. Çenenizi tutsun! Kollarınızı. Gözlerinizi, üst dudacağınızı, vb...»

Öğrenci - oyuncular hareket edip alıştırmaya girdikten bir süre sonra, uzay nesnesine yeni bir anlam verin. Onlar ilişkide oldukları bu uzay nesnesini tamamen yeni bir anlam içinde bulsunlar.

«Kedinizi tutuyorsunuz! Kendinizi tutmazsanız uçup binlerce parçaya ayrılacaksınız. Kollarınızla nesneye tutunuyorsunuz. Ellerinizle asılı kaldınız! Ağzınızla yarıdım ediyorsunuz kendinize düşmemek için vb...»

(Burada gerekli gördüğünüz kadar gövdenin organlarını sayabilirsiniz.)

Bundan sonra öğrenciler geriye dönüp yine uzay nesnesine kendilerini bırakacaklardır. Nesne onları destekleyecektir. Öğrenci, DESTEK ve GÜÇ arasındaki ayrıcalığı iyice anlayana değin Uzay Nesnesi onları bir destekleyen, bir fırlatıp atan anlam içinde verilecektir.

DEĞERLENDİRME : Oyunculara: Uzay nesnesi sizi desteklerken nasıl hissettiniz? Siz uzay nesnesine tutunurken nasıl?

Seyirciye: Destekleme ve güç harcama evrelerini ayırt edebildiniz mi? Oyuncuların yürüyüşlerinden ve yüz ifadelerinden bunu çıkarabildiniz mi?

1. Oyuncular güç harcayarak uzay nesnesinin kendilerini fırlatmasını sağlarken kendilerine özgü olacaklardır. Başka deyişle, kimi büzülecek, kimi korkmaktan korkacak, bazıları kaygılı, yalnız, bazıları da saldırgan olacaktır.

Böylece ,çeşitli «karakter nitelikleri» ortaya çıkacaktır. Öbür yanda, uzay nesnesine dayanıp yürüdüklerinde bir yumuşama ve gevşeklik sezilecektir. Gülümseyen yüzler, huzur dolu ifadeler ve yumuşaklık ortaya çıkacaktır. Onlar çevrelerinden güvenli, nesnenin onları kaldıracağı düşüncesiyle hareket edeceklerdir.

2. «Uzaya imzanı at!» yöneltmesi de başarılı sonuç verir. Bu kez nesne, onun uzaya kendi markasını işleyeceği ya da kalıbını dökeceği bir nesne olur: Bir ayak izi, kafasının kalıbı vb... sonra o uzaydaki bu kalıbını görme-lidir.

C) UZAYI BİÇİMLENDİRME

Tek tek oyuncular.

Öğrenci oyunculara uzay nesnesinden istedikleri bir şeyi yapmalarını söyleyin. Bazen bu «yapmak»tan çok, «bulmak» da olabilir. Her ikisini denemekte de yarar vardır.

DİKKATİN TOPLANACAĞI NOKTA: Uzay nesnesinden bir madde yapmak.

GÖZLEM :

Çoğu öğrenci bu alıştırmada, sanki elinde çamur varmış da onu yoğuruyormuş gibi bir eğilime girer. Öğrenciler, güvenle ve açıklıkla çalışır ve uzay nesnesini şaşılacak bir tamlıkla ve gerçeklikle biçimlendirir. Bu alıştırma, bir nesne yapmayı içeren önceki temrinlerden çok daha başarılı olabilen bir temrindir. Belki bunun nedeni şudur. Burada öğrenci hayalinden bir nesne yaratmaz, ama uzay nesnesi ile ilişkiye geldiğinden onu yavaş yavaş bulur. Daha sonra, öğrenci - oyuncuya uzay nesnesini koparacakmış gibi çekmesini söyleyin. Bu çalışmada uzay nesnesi bazen esnek, lastik gibi bir nesneye dönüşecektir. Öğrencilerin bu esnek nesneyle çalışmaları için onları dışardan yöneltin.

D) TAKIM HALİNDE UZAYI BİÇİMLENDİRME

İki ya da daha çok oyuncu.

Öğrencilere, hep birlikte cansız ya da canlı bir uzay nesnesi yapmalarını söyleyin. Yaptıktan sonra o nesneyle oynayacaklar. Yapılan uzay nesnesini çekip uzatsınlar, üzerinde sallanacaklar, nesne onları alıp götürülecek, nesneyle birbirlerini saracaklar. vb...

GÖZLEM :

1. Bu alıştırmada öğrenci oyuncuların rahatlıkla hareket etmeleri gerekli. (Bir çalışmada, uzay nesnesi ile oynayan grup, birden bu oyunu «mypole» dansına (direğe bağlı kurdelelerinin oyuncuların dansı yoluyla direğe sarılmasını getiren bir dans) dönüştürdüler. Bu çalışmada «mypole» dansı o kadar gerçekçiydi ki, kurdeleler karışınca, seyirci «direği kesin» diye bağırıyordu.)
2. Öğrenci oyuncuların uzay nesnesi ile gerçek ilişkiye girip girmediklerine dikkat edin — nesneye akılla bir yaklaşım bu alıştırmanın amacı dışındadır.

E) NESNELERİN DEĞİŞTİRİLMESİ (TRANSFORMASYONU)

Geniş oyuncu grubu.

Birinci oyuncu bir nesne yaratır ve onu yanındaki oyuncuya verir. İkinci oyuncu bu nesnenin biçimini deği-

tirdikten sonra bunu yanındakine aktarır. Bu alıştırma daha sonra göreceğimiz NESNEYİ DEĞİŞTİRME temrininden deęiştir. Burada işin bir öyküsü yoktur; burada yalnızca ortaya bir şey çıkıncaya kadar nesnelerin biçimlerinin deęiştirilmesi söz konusudur. Eğer bir şey ortaya çıkmıyorsa nesne, yandakine geçirilir. Sözelimi, bir oyuncu bir yo - yo yapıp vermişse, yanındaki oyuncu bunu bir akordeyona ya da bir kuşa çevirebilir. Bu alıştırma başarıldıktan sonra iki oyuncu birlikte bir şey ortaya çıkarırlar ve yanındaki iki kişi de bu nesneyi deęiştirirler.

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

GÖZLEM :

Nesnenin deęiştirilmesi işleminde oldukça büyük bir heyecan var olur. Öğrenci böyle bir şeyi denerken bu heyecanı duyarsa dikkatinin toplandığı kesindir. Bu ona söylenmelidir.

F) DEĞİŞİK NİTELİKLERİ İÇİNDEKİ UZAY

Gerektiği sayıda oyuncu. Bu alıştırmayı ancak bundan önceyi UZAY NESNESİ alıştırmaları yapıldıktan sonra deneyin.

Öğrenci oyunculara içinde buldukları uzayın bir rüzgâr, bir su, bir çamur olduğunu söyleyin. Ya da başka nitelikleri de gerektiği zaman sayabilirsiniz.

DIŞARDAN YÖNELTME : «Saçın yüzüyor. Ayak bileklerin yüzüyor. Omurgan yüzüyor.» Dışardan yöneltme işini herhangi bir nitelik için uygun bir yolda yapın.

GÖZLEM :

1. Bu alıştırma gerçeküstü sahneleri olan bir oyunu gerçekleştirmede de yetkin bir çalışmayı getirir. Sözelimi, deniz altında balıklar arasında yüzen bir inci avcısı ya da ahtapot ile dövüşen.
2. Bütün bu alıştırmalar, öğrenci - oyuncunun gövdesini

uzayda doğru bir biçimde hissetmesine yarar. Bu alıştırmalar, onlara uzaya nüfuz etmeyi uzayı biçimlendirmeyi, tanımlamayı ve uzayda rahatça hareket etmelerini sağlar.

7. BİR NESNE EKLE (NERDE) Nr. 1

Bütün grup.

Birinci oyuncu sahneye çıkar ve verilen çevreye uygun olarak uygun bir yere bir nesne yerleştirir. Her oyuncu sahneye çıkıp ilk nesneye ve daha önce verilen çevreye uygun bir nesne yerleştirilir. Ancak yerleştirmeden önce daha önce yerleştirilmiş olan nesnelere oynar, onları kullanır, ondan sonra da kendininkini yerleştirir.

ÖRNEK : Birinci oyuncu sahnenin uygun bir yerine yüz yıkamaya yarayan bir lavabo koyar, ikincisi banyo getirir vb...

GÖZLEM : Bu alıştırma NEREDE alıştırmalarına bir hazırlıktır.

ÖZET: Bu beş günlük çalışmaların tümü daha ilerki oyunculuk - doğaçlama çalışmaları için başlangıç alıştırmalarıdır.

DİKKAT: Bu alıştırmaların yönetmen öğretmen olmadan, öğrencilerin kendi başlarında yapmamaları gerekir. Yalnızca dikkatin toplanması ile ilgili temrinleri kendi başlarına yapabilirler.

SAHNE KONUŞMALARİ ALİŞTİRMALARİ

A. SOLUNUM DENETİMİ

1. Tamamlanmış solunumu sağlayabilmek için önce karın boşluğunuza (diyaframa) sonra karın boşluğundaki havayı tutarak ciğerlerinize hava doldurun. Ancak sonuna kadar da doldurmayın, biraz yer kalsın. «Tamamlanmış Solunum» konusunda (VI. Bölüm) belirtildiği gibi önce karın boşluğuna sonra ciğerlere hava doldurmayı ayakta ya da yere yatarak yapabilirsiniz. Ancak bu işe yeni başlayanlar için başlarda yere yatarak bu alıştırmayı yapmak yeğ tutulabilir.

Hava doldurduktan sonra soluğunuzu tutun (Dikkat: Buna gırtlığınızla denetlemeyin, karın kaslarınızla denetleyin). Bu alıştırma en az 60 sayı soluğunuzu tutana dek yapılmalıdır.

Gırtlığınız sertleşip bunaldığı zaman, zorlamayın. Yeniden soluk alıp baştan başlayın! 60 sayısına *gırtlığınız açık olarak*, rahat bir biçimde erişmelisiniz.

2. Yine önce karın boşluğuna sonra ciğerlere hava doldurun. Önce ciğerlerinizdeki, sonra da karın boşluğundaki havayı denetleyerek ve «S» sesi vererek *yavaş yavaş* bırakın. Bu alıştırma ,soluğunuzu 40 sayıda yavaş yavaş bırakana dek çalışılmalıdır.

3. Dudaklarınıza çok yakın bir uzaklığa yanan bir mum koyun. Soluk alın. Sonra havayı yavaş yavaş bırakmaya başlayın. Soluğunuz mumu *söndürmemelidir*. Bu alıştırmada 40 sayıda yavaş yavaş hava bırakıncaya dek yapılmalıdır.

4. Soluk alın. Yürürken, hiç duraklamadan, sürekli

olarak «o-o-o-o» sesi çıkartın. Seste titreme ve hafifleme olmasın; ses aynı güçte çıkmalı. Bu alıştırmayı tek soluk vermeden 25 adım yürüyebilinceye dek sürdürülmelidir.

5. Kollarınızı bir yuvarlak çizecek biçimde öne uzatın, bacaklarınızı açın. Kollarınız gövdenize dik açı kurmalıdır. Kollarınızla küçük yuvarlaklar çizin. Her yuvarlak çizişte sayın. Bir soluk verişte (sesinizdeki aynı tonu ve gücü sürdürecektir) en az 35 küçük yuvarlak çizip sayabilmelisiniz.

6. Bacaklarınızı oynatmadan, gövdenizi belden kırarak ve hafifçe öne, arkaya hareket ederek, bir soluk verişte yavaş yavaş saymaya başlayın. Bu alıştırmayı olabildiğince yüksek sayılara çıkartmaya çalışın.

7. Bir soluk vermeden aşağıdaki tümceyi kaç kez yineleyebilirsiniz? Dikkat edilecek nokta vurguyu doğru getirmektir :

«Ve kendi gözünde bir yüreksiz olarak yaşayacaksınız!» (*Macbeth*) Vurgu : «yüreksiz olarak».

Aşağıdaki tümceyi, bir soluk verişte, ama yavaş yavaş ve doğru bir tonlama ile söyleyin :

«Bu güzel dağda beslenmeyi nasıl bıraktınız da, bu kıraçta tıkmaya geldiniz?» (*Hamlet*)

Vurgu : «nasıl bıraktınız da» ve «tıkmaya indiniz».

8. Yukardaki temrindeki tümceleri bir soluk vermede ve sesinizi giderek artan bir güçte kullanarak yineleyebileceğiniz oranda yineleyin. En son tümce en güçlüsü olacaktır.

9. Aşağıdaki tümceyi, bir soluk vermede, sesinizin gücünü giderek azaltarak yineleyin. Sonuncu tümcede sesiniz çok hafiflemelidir:

«Bu güzel dağda beslenmeyi nasıl bıraktınız da, bu kıraçta tıkmaya indiniz.»

10. Aşağıdaki tümceyi, bir soluk vermede, üç kez yineleyin tonlamaya dikkat edin :

«Çünkü biliyorlardı ki Osman ağabeyinden başka hiç kimseye bir şey söylemeden kolunu sallaya sallaya oldukları yere gelecektir» (*Tohum*).

Vurgu: «biliyorlardı ki» ve «hiç kimseye bir şey söylemeden».

11. Aşağıdaki tümceyi, deniz dalgalarının kıyıya çarpışını andıran bir dalgalandırma ile tek soluk vermede söyleyin :

«Ne diye çıkıp dövüseyim Trova surlarının dışında, kendi içimde böylesine amansız bir savaş varken?» (*Troilus ile Kressida*)

12. Bir soluk vermede Türkçedeki sesli harfleri *dalgalandırarak* söyleyin. Ancak bu sesli harfler temiz, açık ve kesin bir biçimde çıkmalıdır: A - E - İ - İ - O - Ö - U - Ü.

13. Arka üstü yatın. Ellerinizi ensenizde birleştirin. Omuzlarınız hizasından sırtınıza küçük bir yastık koyun. Yavaş yavaş soluk alın. Bir iki saniye soluğunuzu tutun. Sonra soluğunuzu yavaş yavaş bırakırken kesik kesik «A» ve «O» seslerini verin. Bu temrini dakikada on ya da on beş kez yineleyin.

14. Yüz üstü yatın. Karnınıza bir yastık koyun. Karın boşluğunu ve ciğerlerinizi hava ile doldurun. Sonra yavaş yavaş soluk vermeye başlayın. Soluğunuzu 40 sayıda vermeye çalışın. Aynı alıştırmayı yanan bir mumla yapabilirsiniz. Mumu söndürürseniz, mumu yakıp alıştırmaya yeniden başlamanız gerekir.

15. Arka üstü yatın. Yavaş yavaş soluk alırken, önce bir ayağınızı, sonra öteki ayağınızı, daha sonra da her iki ayağınızı dimdik yukarı kaldırın. Soluk verirken iki ayağınızı yavaş yavaş indirin.

B. GIRTLAK AÇMA VE RAHATLAMA

1. Esneyin, sonra «mo» sesi çıkarın; «mor» sözcüğünü söyleyin. Sonra da «Mor giyinmeyi hiç istemedim» tümcesini yineleyin.

2. «Mor giyinmeyi hiç istemedim» tümcesini alın ve a) Her sözcükten önce esneyin, b) Her üç kelimedede bir esneyin, c) Bir kez esneyip tümcenin tamamını söyleyin.

3. Açık ve rahat bir gırtlak deneyi yapmak için şu hareketleri ses vermeden söyleyin:

ha, he, hı, hi, hey, hoy, huy, h y, h y.

Hırılıtlı bir ses ıkmazsa gırtlak aık ve rahat demektir. Sonra bu heceleri seslendirerek tekrarlayın; ancak heceleri seslendirerek s ylemeden  nce —her hece iin—ses vermeden s yleyin; yani bir kez sessiz, bir kez sesli olacaktır. B ylece gırtlak zorlanmadan ıglık atılabilecek duruma gelinebilecektir.

C. TINI

Tını temrinlerini yaparken  nce s zc kleri yavař yavař s yleyin, sonra giderek hızlandırın ve normal konuřma hızına girin. Bir t mcede en ok tınlayan s zc klere dikkat edin. Soluk denetimini iyi ayarlayın, ağız ve burun sesleri iin soluđunuzu ileri dođru verin.

1. *Burun tınısı temrini:* «nga», «ng», «anc» ve «aa» birleřik harflerini arka arkaya s yleyin: «ng» ile burnunuzdaki titreřimi, «aa» ile titreřimden kurtulmayı hissedin.

2. «Ben s zc đ n  her g n s ylediđiniz gibi, tınlatmadan s yleyin. Sonra bilerek sesi damađınızın arkasına arpın ve «n» sesini biraz uzatın. B ylece «n» harfinin tınlayan niteliđini sezeceksiniz. «Ben»i  nce tınlatmadan, sonra tınlatarak s yleyin ve aradaki farkı aık ve seik anlayın. «N» harfini damađın arka tarafında uzatınca burnunuzdaki titreřimi hissedin.

3. Sesi damađınıza arparak «Ben geldim, onu yendim ve geri d nd m» t mcesini birkaç kez s yleyin.

4. Ařađıdaki t mceyi sesi damađınızın arkasına arptırarak s yleyin :

«Yanyana yana yana, kan kana bana, tan ađardı, can dađlandı, yol g r nd  sana».

5. Sesi damađın arkasına arparak řu dizeleri s yleyin:

«G rd đ n  g z n ile

S yleme sen s z n ile

Andan sonra bizim ile

Ol sen de mihman dediler. (Kaygusuz Abdal)

6. *Ağız tınısı temrini:* Bu temrinleri yaparken ağız bořluđunun arkasının, gırtlakın aık olması gerekir; dil ucu-

nun, dudakların ise esnek ve hareketli olması gerekir. Bunun sesini tümünden bırakın ve soluk denetimiyle soluk verin. Sonra da şu tümceyi söyleyin :

«Taa orada bir ağaç var, sapsarı ve tatlı meyveler göverir, ötede yeşil defneler büyür.»

7. *Ağız tınısı temrini*: «Lop yumurta top top oldu»; «Set set yükselen duvarlar»; «dadı dediya dedikodu yaptı» tümcelerini belirterek söyleyin.

Ç. SÖYLEYİŞ VE BOĞUMLAMA

1. «R» yerine «G» sesi çıkaranlar için alıştırmalar:

a) «R»den önce bir sessiz harf ekleyip sekiz çeşit sesli harfle söylemek: dra, dre, drı, dri, dro, drö, dru, drü.

b) Bundan sonra «R»nin başına bir sesli ve sonuna bir sessiz harf getirerek çalışalım :

art, ert, irt, irt, ors, ört, urt, ürt

ark, erk, ırk, irk, ork, örk, urk, ürk

arf, erf, ırf, irf, orf, örf, urf, ürf

ars, ers, ırs, irs, ors, örs, urs, ürs, vb...

2. *Çene Çalıştırmak*: Çeneyi esnek bir duruma getirebilmek için başı omuzlar üzerinde bir yuvarlak çizerek döndürün. Döndürürken alfabenin harflerini sayın. Bu temrin aynı zamanda gırtlığı da rahatlatır.

3. *Çene çalıştırmak*: Bir şeyi ısırır gibi, çenenizi açık kapayın. Çenenizi kapadığınız zaman dişleriniz birbirine dokunmasın. Bu alıştırma arka arkaya, ağzı çok büyük bir lokma yutacakmış gibi açık hemen kapayarak yapıldır.

4. *Çene çalıştırmak*: Şu aşağıdaki heceleri, çenenizi açık kapayarak söyleyin. «A» seslerinde çeneniz açık, her hece arası kapanmış olmalıdır; pa, fa, ra, la, ka, da, ca, ça, va, ya, vb...

5. *Dudak çalıştırmak*: Önce sesli harfleri seslendirmeden ve fısıldamadan, tümünden sessizce, ama *dudaklarını belirli bir biçimde oynatarak*, sonra seslileri seslendirerek şu aşağıdaki tümceleri söyleyin :

a) Be birader buraya bak, başı bereli, burma bıyıklı,

bastıbacak bayan berberi ile bizim Bedri bey, birlikte bir pirinci birinci buluşta bir inci gibi birbirine dizip Bursa pazarına indiler.

b) Budala Bedii, paltolu topal Bedri'ye barbar bağırdı: Be adam, beberuhi boylu Bilâl'in burnuna biberi boşaltman bir bakıma boş, bir bakıma hoş, bir bakıma berbat.

c) Bol bol papara yiyen bağırsakçı benli Beliğ beti benzi bembeyaz, bir bebek gibi barbar bağıırken berberle beraber bedestene inen Berker beye bağırmadı.

6. *Gırtlak çalıştırmak* : Aşağıdaki tümceleri söyleyin :

a) Gagası geyik gibi eğik bir kara karga gak gak geçirirken, gagası küçük, kuğu gibi güzel bir kuş kaleden uçup gitti.

b) Garaja giden kamyonda, gargarla gargara yapan gardöfren, garip bir garazla gaseyan eden garsona gazladı.

c) Kara kış karlı dağları kasıp kavururken günlerden bir gün kırık tokmaklı kırgız kalesi kapısında kırık kongu kargasının kuyruk gerileri kızgın kargılarla dağıldı.

7. *Dişlerle yapılan alıştırmalar* :

a) Dadaşı caddede durdurdum da dedim ki: Şu dünyada delişmen delillerle dertli dedeler içinde didindin durdun da kendi derdini dökecek, dört çift laf edecek, dereden tepeden söz edecek dengeli adamı bulamadın.

b) Tahtakale'de biri dedikoducu, diğeri dessor, dördü deveci dertli dedeler deste deste deniz palamudunu dertop edip dalyancılara itelediler.

c) Titiz, temiz, tendürüst dadım, tadını tattığı, tere demetini dide dide dağıttı da hiddetinden dut dalında takılı duran düdüğü öttürdü.

8. *Işıkla yapılan alıştırmalar* :

a) Bu yoğurdu sarmısaklasak da mı saklasak, sarmısaklamasak da mı saklasak?

b) Sessiz Sedat'ın tüm tasası suratsız teyzesine rastlamamak ise soluksuz Salih'in tüm tasası set üstündeki zervevat sepetine sırtını sürtmemektir.

c) Üstü üç taşlı, taç saplı, tunç taşı çaldıran mı çabuk çıldırır, yoksa içine yüz ton saç kaplı çanı kaldıran mı çabuk çıldırır?

ç) Şu çaçanın serili şalvarına şaşarsınız da, şu şaşının şaftının şamatasına neden şaşmazsınız?

d) Şu şanoda şarkı söyleyen şantörün suratsız, dişsiz sevgilisi hem şaşı, hem saçsız, şalgam biçiminde kafasıyla şatafatlı mı şatafatlı.

e) Issız Sivrihisarın sarsıntısız şosesi üzerinde zırlıtısız bir yaz köşesi seçip içkisiz, susuz sırt işsiz bir hayat sürmek isteyişimizin sırrını sezişinize serzenişsizce sustum.

Dikkat tüm bu söyleyiş bu boğumlanma alıştırmaları önce yavaş ve temiz bir biçimde söylenecek, alışıkça söyleyiş hızı arttırılacaktır. Önemli olan tüm harfleri ve heceleri kesin bir biçimde çıkartmaktır.

D. SESİ FIRLATMA

1. «A» sesi ile piyano ya da başka bir çalgı eşliğinde gam yapın. Bu gam do'dan si'ye kadar, sonra si'den do'ya dek söylenmelidir.

2. Bundan sonra «A» sesiyle, yarım sesleri değerlendirerek kromatik çıkın ve inin. Bu temrinleri önce piyano ya da başka bir çalgı eşliğinde, sonra da çalgısız yapın.

3. Cyrano de Bergerac'ın ünlü «burun» tiradını sahnedan salona doğru okuyun.

a) Önce pes bölgeden (uzamadan) başlayın ve sesi fırlatmayı düşünün, dikkatinizi bir tek noktada toplayın (sesinizi belli bir tonda toplayın).

b) Sesinizi yavaş yavaş yükseltin. Ama bu birçok çalışmadan sonra yapılmalıdır.

c) Bu tiradı önce seyirci salonuna doğru, sonra salona yanay durarak, daha sonra sırtınızı salona dönerek tekrar edin. Her çalışmanızda güçlü bir ses kullanın (Bu alıştırmalarda gırtlığı yoracak ya da kapayacak biçimde bağırma istenilenin tam tersini getirir).

4. Önce tümceyi bağırarak söyleyin, sonra sesinizi fırlatarak, yani orta bölgeye oturarak söyleyin.

OYUN DÜZENİ ALIŞTIRMALARI

A. TASARIM

Vurgu :

1. Altı kişiyi sahneye çıkarın ve tümünü tam cephe döndürerek yanyana dizin : Hiçbiri vurgulanmayacaktır.

2. Altı kişiye değişik gövde görünüşleri verdirin ve bunların güçlü görünüşlerini göreceli olarak değerlendirin.

3. Altı kişiyi tam cephe döndürün, ama her birini ayrı sahne düzeylerine yerleştirin: Vurgulananın hangisi olduğunu saptayın.

4. Altı kişiyi aynı gövde görünüşleriyle değişik yükseltilere çıkarın ve vurgulanan kişiyi saptayın.

5. Altı kişiyi değişik gövde görünüşleriyle yerleştirin ve karşılık sağlayarak kimin vurgulandığına bakın.

6. Beşi tam cephe ayakta dursun, biri otursun; sonra bir kişi dizlerinin üzerinde dursun: Aşamalı güçlü görünüşü değerlendirin.

Vurguda Çeşitlilik :

1. ASğ'da iki oyuncu, bir sahne alanını kullanarak oynasınlar.

2. ASğ'da ve YO'da üç oyuncu iki sahne alanını kullanarak oynasınlar.

3. ASğ'da dört oyuncu bir sahne alanını kullanarak oynasınlar.

4. ASğ'da, AS'da, YO'da ve YSğ'da yedi oyuncu, dört sahne alanını kullanarak oynasınlar.

5. AO'da iki oyuncu, yalnızca bir sahne alanını kullanarak oynasınlar.

6. ASğ'da dokuz YS'da dört oyuncu, iki sahne alanını kullanarak oynasınlar.

7. İki ASğ'da, ikinci YS'da, üçü YO'da, biri YS'da ve biri de AS'da olmak üzere beş sahne bölümü kullanarak oynasınlar.

8. Altı kişiyi değişik yükseltilere çıkarın. Bunlara, değişik gövde görünüşleri verin.

9. Yedi kişi tam cephe görünüşünde aynı aralıklarla dizilsin; yalnızca biri ötekilerden daha uzakta dursun. Uzakta duran vurgulanacaktır; değerlendirmesini yapın.

10. Yedi kişiyi sahneye çıkarın; gövde görünüşü, sahne alanı, yükselti, aralık, vb. kullanarak değişik vurgular elde edin.

11. Sahnenin yukarisından aşağıya çapraz bir çizgi üzerinde aynı aralıklarla ve tam cephe görünüşünde beş kişi dizin.

12. Birbirinden aynı aralıklarla altı kişiyi kavisli bir biçimde sahnenin solundan sağına doğru dizin ve bu kavisin tam orta hizasında bir kişiyi öne koyun.

13. Bir eşkenar üçgeni ortaya çıkaracak biçimde ve üçgenin doruğu sahne aşağısına gelmek üzere beş kişiyi yerleştirin. Bu kişilere tam cephe görünüşü verin.

Sağlamlaştırma :

1. Yedi kişiyi sahnenin ortasına yerleştirin, bunu dramatik değeri olan bir kalabalık yapabilmek için sağlamlaştırma ilkelerini uygulayın.

Yedi kişiyi çeşitli gövde görünüşlerinde O ve OSğ'da toplayın bütün sahneyi sağlamlaştırabilmek için beş kişi daha kullanarak sağlamlaştırmaya gidin.

2. Dokuz kişiyi YO'ya yerleştirin, kalabalık düzenini sağlamak için bu dokuz kişiden bazı kişileri kullanarak sağlamlaştırmayı tamamlayın.

Sıralama :

1. Her grup üç kişi olmak üzere üç grubu sıralama ilkesine göre sahneye yerleştirin.

2. Bir konuşmacıyı dinleyen kalabalığın sıralanmasını yapın.

3. Boşluklarla sıralamaya gitmek üzere, üç kişilik bir grupla onların karşısında olan iki kişiyle ilişkiyi sağlayın. Sahnede üç kişi bir grup olarak görünecek, ama öteki iki kişiyle de kopukluğu yok edecektir. Sahnenin ölçülerini akıldan çıkarmayın.

Denge :

1. Simetrik denge: Üç kişiyi sahnenin sol yanına, üç kişiyi de sahnenin sağ yanına yerleştirin. Bu üç kişinin aralıkları aynı olacağı gibi, her iki yandaki üçer kişinin sahne ortasına olan uzaklıkları da eşit olacaktır.

2. Her iki yanda beş kişi kullanarak aynı dengelemeyi yapın.

3. Sonra simetrik denge deneylerinizi daha çok kişiyle yapın bunların gövde görünüşleri değişik olsun, ama yine de simetriyi sağlamış olun.

4. Asimetrik denge: Bir kişiyi ASğ'a duvardan bir metre uzağa yerleştirin, başka bir kişiyi de sol yana AO'ya bir metre uzaklığa yerleştirin.

5. Aynı işlemi altı kişiyle (üçerli gruplarla) yapın.

6. OSğ'a bir OS'a üç kişi yerleştirin. Ancak aralıklara dikkat edin. Bir kişiyi, öbür yandaki üç kişiyle asimetrik olarak nasıl dengelersiniz.

7. Aynı deneyi sol yanda bir, sağ yanda dört kişiyle yapın.

8. Estetik denge: İstedığınız kadar figür kullanarak biri üçgenin doruğunda, ötekisi de yarım ayın ortasında olmak üzere iki kişiyi vurgulayarak dengeleyin.

9. Vurgulayacağınız figürü bir yükseltiye çıkarın ve bir de destekleyici figür kullanarak kalabalığın estetik dengelemesini hazırlayın.

10. Bir figür yere yatmış olsun, beşi ona baksın ve kalabalık olsun bu durumun estetik dengelemesini getirin.

11. Koltukta oturmuş bir şey anlatan bir figürü ve onu dinleyen kalabalığı estetik açıdan dengeleyin.

12. İkili vurguyu getirecek bir tasarıma (kompozisyona) gidin.

13. Doğrudan doğruya vurguyu kullanarak tasarıma girdin.

14. Destekleyici vurgu yoluyla kalabalığın tasarımını hazırlayın.

15. Çeşitlendirilmiş vurgu yoluyla mutlu bir topluluğun tasarımını hazırlayın.

16. Sahne dışı vurgu yoluyla acılı bir havanın tasarımını yapın.

B. GÖRSEL YORUM

1. Aşağıdaki durumların görsel yorumlarını yapın: Eşyalar : Bir masa, iki iskemle bir kanape. Oyuncu: İki.

- Biri öbürünü azarlar
- Biri öbürüne fısıldar
- İki kişi tartışır
- Biri öbürüne içini döker
- İki kişi resmi bir yolda konuşurlar
- İki kişi sabırsızlıkla birini bekler
- Biri öbürüne dedikodu yapar.

2. Eşyalar: Bir sedir, bir ocak, ya da bir koltuk, bir şömine.

Oyuncu : İki

- İki yaşlı insan
- İki sevgili
- Kadın tarafından anlatılan uzun bir öykü.
- Erkek tarafından anlatılan uzun bir öykü.
- İki çocuk.
- İki kişinin kavgası.

3. Dekor : Bir kapı.

Oyuncu : Üç.

- Baba, oğluna evini terketmesini söyler.
- İki sevgili birbirlerine veda ederler.
- Karı koca bir dostlarını uğurlarlar.
- Anne savaşa giden oğlunu uğurlar.
- Baba, çoktandır görmediği arkadaşını karşılar.
- Anne, yatılı okuldan gelen kızını karşılar.

4. Dekor: Bir kapı, bir ocak, bir masa, iki iskemle, bir koltuk ve bir kanape.

Oyuncu : İki.

a) Çocukları kavga eden iki baba.

b) Çocukları kavga eden iki ana.

c) Birbirini çoktan görmeyen iki kardeşin tartışması.

ç) Birbirini her gün gören iki kardeşin tartışması.

d) Birbirine veda eden iki kızkardeş.

e) Birbirine veda eden iki erkek kardeş.

f) Evlilik yıldönümlerini kutlayan orta yaşlı karı koca.

g) Evlilik yıldönümlerini kutlayan genç karı koca.

5. Yukarıdaki sahneleri sahnenin duygusal değerlerini göz önüne alarak yerleştirin.

6. Oğlunun ölüsü önünde onunla konuşan bir anayı sahnenin duygusal değerleri açısından uygun bir biçimde yerleştirin.

7. Kötülük yaptığının bilincine varmış bir adamın, ötekiyle konuşmasını kapsayan sahnesini duygusal değerlendirme yönünden sahnenin uygun bir yerine yerleştirin.

C. HAREKET YAPIMI

1. Aşağıdaki hareketlerin tümünü sahnenin sağına doğru yöneltilin :

a) Mezarın önüne gitmek.

b) Zor ve dik bir dağ yolundan tırmanmak.

c) Çok sevdiğiniz işinize gitmek.

ç) Evinizi bir daha dönmek üzere terketmek.

d) Yorucu bir yolculuktan sonra otel odasına girmek.

e) Birinin size iane olarak vereceği ekmeği almaya gitmek.

2. Aşağıdaki durumlar için en doğru olan hareket yönünü bulun :

a) Önemli birinin huzuruna kabul olunduktan sonra ona yaklaşmak.

b) Mahkemede yargıç önüne çıkan birinin yaklaşması.

c) Sevdiği kadına, sevdiğini belli etmeden yaklaşılmaya çalışan bir erkeğin hareketinin yönü.

ç) Sevdiği erkeğe, sevdiğini belli etmemeye çalışarak yaklaşan bir kadının hareketinin yönü.

3. Herhangi bildiğiniz bir oyunu elinize alıp konuşmaları değerlendirdikten sonra şunları bulun :

a) Hareketi gerektiren beş olumsuz replik.

b) Hareketi getiren beş olumsuz replik.

c) Hareketi gerektiren yarısı olumlu, yarısı olumsuz replikler.

ç) Hareket yoluyla anlamı değiştirilebilecek beş replik.

e) Aynı anda hareketi gerektiren beş replik.

f) Daha önce hareketi gerektiren beş replik.

g) Daha sonra hareketi gerektiren beş replik.

h) Duruma göre olumsuz ya da olumlu olabilecek beş replik.

ı) Hareketi gerektirmeyen beş replik.

4. Yukarıdaki temrinleri sahne üzerinde deneyin; gerekli hareketleri sağlayın.

5. Bir repliği ya da sözcüğü vurgulamak için on değişik biçim deneyin.

6. Gezinme temrinleri: Konuşmayan kişinin gezindiği bir sahnenin hareket yapımını gösterin.

7. Konuşma bir kişinin gezindiği her sahnenin hareket yapımı.

8. Hareket yoluyla tamamen soyut bir sahne ortaya çıkarın.

9. Aksesuar kullanarak bir cinayet sahnesinin hareketlerini ortaya çıkarın.

10. Değişik eşya kullanarak sevişme sahnesinin hareket yapımı.

11. Hareketin duygusal ölçüsü üzerine şu aşağıdaki temrinleri yapın; bunun için gerekli olan oyun düzenini, kişileri ve hareket özelliklerini doğru saptamaya çalışın:

a) Kömür ocaklarında kapalı kalan dört işçinin durumu. Daha sonra kurtarma ekipleri gelir ve dört işçiyi kurtarır.

b) Bir hapisane hücreesindeki üç suçlunun bir günü.

c) İneklerini satmak isteyen karı koca ve ineği satın

alacak üç deęişik müşteri. Müşterilerin karakteristikleri temrinden önce saptanmalıdır.

ç) İlk gösteri gecesinden sonra makyaj odalarında iki sahne. İlkinde gösteri büyük bir başarı kazanmıştır; ikincisinde, gösteri başarısız olmuştur.

d) Aynı konuda tek bölümlük oyunlar üzerinde çalışmalar yapm.

Ç. HIZ TARTIM VE ZAMANLAMA

1. Toplu ve birlikte çalışmalar :

a) Sahne üzerinde dört kişi yanyana, dört vuruşluk bir tartım tutuyorlar; vurguyu dördüncü vuruşa koyuyorlar (Bu dört dördlük bir musiki parçasıyla da olabilir).

b) Aynı tartım sağlanırken

Birinci kişi YO'dan, tam cephe, üç adım önce yürüyor, dörtte tam arka dönüyor üç adım öne yürüyor, dörtte tam cephe dönüyor. Vurgu dönüşlere rastlıyor.

İkinci kişi ASğ'da, tam cephe, başlangıçta kollarını yana uzatmıştır, kollarını yana gergin uzatması dördüncü vuruştaki vurguda olur. Öteki üç vuruşta kollarını dirseklerinden kırar, aşağıya bırakır ve kavuşturur.

Üçüncü kişi AS'da, tam cephe, 1, 2, 3, 4 diye ellerini çırpar, 4'üncü vuruşa vurgu verir; yani dördüncü vuruş ilk üç vuruştan daha fazla ses çıkartmalıdır. YSğ'dan O'ya oradan YS'a yürür. Sonra YS'dan ortaya ve dördüncü kişi gider. Bunu yaparken vurguyu getiren dördüncü vuruşta durur; yani üç vuruş üç adım, dördüncü vuruş ise duraktır.

2) Aynı çalışmayı kişileri çoğaltarak ve deęişik tartımlarda yapın; sözgelimi 2/4'lük, 3/4'lük, 4/5'lik, 8/7'lik, 8/9'lük vb...

3) Vurgunun yerini deęiştiren ve 4/4'lük tartımın il-kine vurguyu verin.

4) Vurguyu ikincisine verin.

5) Vurguyu üçüncüsüne verin.

6) Karşıtlı hareketlere giderek sahnenin sağında vurguyu ikinci vuruşa, sahnenin solunda üçüncü vuruşa verin (ölçü 4/4'lük).

7) Sahnede beş kişi: YSğ'daki vurguyu birincisine YS'daki üçüncüsüne, ASğ'daki dördüncüsüne ve AS'daki ikincisine koysun. O'da duran beşinci kişi ise ilkinde vurguyu birinciye, ikinci dönüşte üçüncüye, üçüncü dönüşte dördüncüye ve dördüncü dönüşte ikinciye koysun.

8) Yukardaki çalışmalarını çeşitli hız ve zaman ölçüleri içinde yapın.

9) Tartım - Hız ve Zaman ölçüsünü dikkate alarak şu aşağıdaki türlerden kısa sahneler çalışın :

- a) Tragedya
- b) Komediya
- c) Güldürü (fars)
- ç) Kalın güldürü (vodvil)
- d) İçi komediya
- e) Melodram
- f) Fantaziye dayanan bir oyun
- g) Taşlamayı getiren bir oyun
- h) Tartışma Oyunu
 - 1) Tragi - komediya
 - i) Persiflaj
 - k) Töre komedyası
 - 1) Romantik tragedya
- m) Tarihsel tragedya
- vb.

D. SÖZSÜZ OYUNLA ANLATIM

1. *Kurban* oyununda Mirza'nın Murat'a anlattıklarını (s. 31) Sözsüz oyunla değerlendirin; başka deyişle Mirza'nın bu sahnedeki anlattıkları arasında ne gibi sözsüz oyun dramatisasyonu yapılabilir, saptayın.

2. *Hamlet*'in ünlü mezarlık sahnesindeki sözsüz oyun değerlendirmesi ve onun kafatasını kullanışı üzerinde çalışın.

3. Molière'in *Gülünç Kibarlar* komedyasından *Mascarille*'in üstündeki giysiyi beğendirmek için gösterişini sözsüz oyunla değerlendirin.

4. Sizin beğendiğiniz herhangi bir oyundaki sözsüz oyunu gerektiren bir sahnenin değerlendirmesini yapın.

5. IV. *Murat*'ın kalabalık sahnelerini sözsüz oyun açısından değerlendirin.

6. *Lilicm*'daki eğlence parkını sözsüz oyun yönünden değerlendirin.

7. *Köşebaşı*'ndaki mahalle kahvesinin yine sözsüz oyun açısından bir değerlendirmesini yapın.

8. Yukarıda adı geçen oyunlar için atmosferin (törelere, moda, çevre, iklim dönemi, zaman vb.) nerede gerekli olduğunu saptayın. Bunun için ayrıntılı bir önçalışma yapın; yorumu ve buna uygun sözsüz oyunları bulun.

9. Aşağıda gösterilen temrinler altı ile on kişi gerektirmektedir. Bu temrinler yönetmenin denetiminde, ama sahnedeki oyuncu topluluğunun seçtiği bir oyuncu tarafından yöneltilecektir. Ortaya çıkarılacak sözsüz oyunların olabildiği kadar yalın ve açık olması doğru olur. Her konu için ayrılan süre beş dakikayı geçmemelidir. Eşyalar yine bu oyuncu topluluğunun başındaki «önder» oyuncu tarafından seçilecektir. Aşağıda önerilen bazı konular vardır, bunlar daha çok sayıda konu eklenebilir :

a) Tren kompartımanı, b) Küçük bir gazete yayım bürosu, c) Berber dükkânı, ç) Resim sergisi, d) Cenazenin arkasından yürüyüş, e) Nikâh töreninde kutlama, f) Mahkeme, g) Oyun provası, h) Kalabalık bir büyük kent caddesi, ı) İkinci sınıf bir aş evi, i) Rıhtım, j) Öğrenci pikniği, k) İyi bir otelin bekleme salonu, m) Diskotek, n) Meyhane, o) Kahvehane, ö) Sandöviççi, p) Pastahane, r) Otobüs durağı, s) Dolmuş durağı.

10. Yukarıdaki konuları karşıtlıkları, benzemeçlikleri ve ayrıntıları ortaya çıkartmak için birleştirerek kullanın. Bir örnek verelim: d'deki «cenazenin arkasından yürüyüş» ile e'deki «nikâh töreninde kutlama» arka arkaya gelsin. Hatta oyuncu topluluğu ikiye ayrılıp sahnenin bir yanında biri, öbür yanında öbürü olmak üzere aynı anda dramatisasyon yapımına da geçilebilir. Bu birleştirmeler üzerinde konuya göre en uygun seçimleri yapmak doğru olur.

KAYNAKÇA

A. Genel Anlamda Kitaplar :

- Antonin ARTAUD, **The Theater and Its Double**, New York 1958.
- ATHENAUES, **Deipnosophistal**, İngilizceye çev.: Charles Barton Gullick
Harward Univ. Press 1927.
- Julian BECK - Judith MALINA, **We, The Liv'ng Theatre**, New York 1970
- Edward BRAUN, **Meyerhold on Theatre**, London 1969.
- Bertolt BRECHT, «Rede des Dramaturgen», **Theaterarbeit**, Dresden 1957.
- Peter BROOK, **The Empty Space**, Middlesex 1972.
- Robert BRUSTEIN, **The Third Theatre**, New York 1969.
- E. K. CHAMBERS, **The Medieval Stage**, II. Oxford 1967.
- Michael CHEKHOV, **To the Actor**, New York / London 1953.
- Nemirovich V. DANCHENKO, **My Life in the Russian Theatre**, Boston
1936.
- Mike DAVIDOW, **Pepole's Theater: From the Box Office to the Stage**,
Moscow 1977.
- Ernst FISCHER, **Sanatın Gerekliliği**, Çev.: Cevat Çapan, İstanbul 1968.
- Benno FLEISCHMANN, **Max Reinhardt**, München 1948.
- Johann Wolfgang von GOETHE, «Regeln für Schauspieler», **Goethes
Saemtliche Werke**, XXXVI, Stuttgart / Berlin (tarih yok).
- Jerzy GROTOWSKI, **Toward A poor Teatre**, London 1969.
- Hugo von HOFMANNSTHAL, «Vorrede», **Reinhardt und Seine Bühne**,
Berlin 1918.
- Peter R. HOFSTAETTER, **Gruppedynamik**, München 1970.
- Karen HORNEY, **Neurosis and Human Growth**, New York 1950.
- Helnz KINDERMANN, «Aufstieg und Aufgabenbereich der Theater-
wissenschaft», **Gastvortraege**, Ankara Üniv. 1965.
- Günther W. LORENZ, **Federico Garcia Lorca**, Karlsruhe 1963.
- Richard MEISTER, «Die Aufgaben der Theaterwissenschaft», **Maske
und Kothurn**, I. Jhr. Bd 3/4, Wien 1955.
- Özdemir NUTKU, **Darülbedayi'i Elli Yılı**, Ankara Üniversitesi 1969.

- Özdemir NUTKU, Dünya Tiyatrosu Tarihi, I ve II, Ankara Üniversitesi**
1971 1972.
- Özdemir NUTKU, Modern Tiyatro Akımları, I, Ankara 1963.**
- Özdemir NUTKU, Oyun Yazarı, İstanbul 1966.**
- Özdemir NUTKU Stanislavski'nin Sahneye Koyduğu «Martı», Ankara Üniv. 1968.**
- Özdemir NUTKU, Tiyatro ve Yazar. Ankara 1960.**
- Murray W. STAHL, An Evolution of Observation as A Method of Reporting Audience Behavior, University of Alabama 1951.**
- Ernst STERN - Heinz HERALD, Reinhardt und Seine Bühne, Berlin 1918.**
- R. H. WILENSKI, The Modern Movement in Art, Stokes 1927.**
- W. H. WRIGHT, Modern Painting: Its Tendency and Meaning, New York 1927.**
- B. Uygulama Konusunda Kitaplar :**
- İ. Galip ARCAN, Tiyatro Diksiyon, Ankara 1941.**
- İ. Galip ARCAN, Tiyatroda Makyaj, İstanbul 1941.**
- Joyce ASSER, Historic Hairdressing, London 1966.**
- Gürkal AYLAN, Sahne Bilgisi, İstanbul 1964.**
- T. W. BAMFORD, Prastical Make-up for the Stage, London 1966.**
- Lucy BARTON, Historic Costume for the Stage, London 1935.**
- Marguerite BATTYE, Stage Movement, London 1961.**
- Frederick BENTHAM, The Art of Stage Lighting, London 1968.**
- Richard BOLES LAVSKY, Aktörlük Sanatı, Çev. S. Taşer, Ankara 1962.**
- Wayne BOWMAN, Modern Theatre Lighting, New York 1957.**
- Andrew BROWN, Drama, New York 1962.**
- Herman BUCHMAN, Stage Makeup, New York/London 1972.**
- Curtis CANFIELD, The Craft of Play Directing, N. Y. / Chicago / San Francisco / Toronto / London 1963.**
- T. COLE - H.K. CHINOY, Sahneye Koyma Sanatı, Çev: Suat Taşer, Ankara 1967.**
- Toby COLE - Helen K. CHINOY, Directors on Directing, London 1966.**
- Wilton COLE, Sound and Sense, London 1968.**
- Mila CONTINI, Fashion, London 1967.**
- S. CORNBERG - E. L. GEBAUER, A Stage Crew Handbook, New York 1957.**
- Richard CORSON, Stage Makeup, New York 1942.**
- Harold CLURMAN, On Directing, New York 1972.**

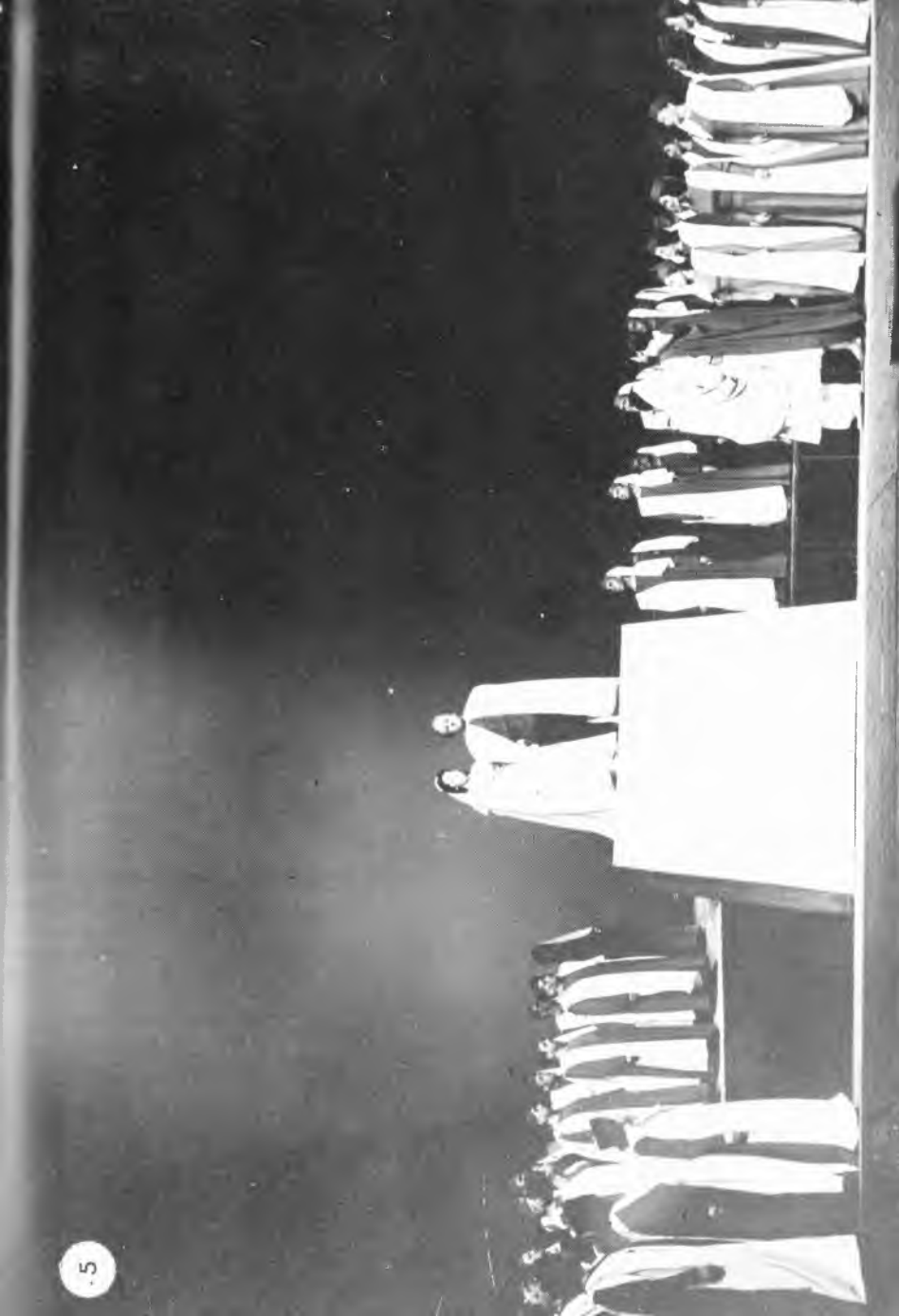
- C. W. and D.E. CUNNINGTON, A Dictionary of English Costume, London 1960.**
- Millia DAVENPORT, The Book of Costume, I, II, New York 1956.**
- Alexander DEAN - Lawrence CARRA, Fundamentals of Play Directing, N. Y. 1965.**
- Margret DIETRICH, Regie, Salzburg 1974.**
- John FERNALD, The Play Produced, London (tarih yok).**
- Marian GALLAWAY, The Director in the Theatre, New York 1963.**
- John GASSNER, Producing the Play, New York 1944.**
- Michael GREEN, Stage Noises and Effects, London 1958.**
- Michael GREEN, Theatrical Costume and the Amateur Stage, London 1968.**
- Ruth M. GREEN, Wearing of the Costume, London 1966.**
- Manfred GROSSMANN, Max Reinhardt - Regiebuch: «Macbeth», Base/Hamburg / Wien 1966.**
- Hubert C. HEFFNER - Samuel SELDON - Hunton D. SELIMAN, Modern Theatre Practice, London 1961.**
- HODGSON - RICHARDS, Improvisations, London 1966.**
- Arthur HOPKINS, Reference Point, New York 1948.**
- Margo JONES, Theatre -in-the-Round, New York 1951.**
- Stephen JOSEPH, Actor and Architect, London 1964.**
- Stephen JOSEPH, New Theatre Forms, London 1968.**
- Louis JOUVET, «The Profession of the Producer», Theatre Arts, Ocak 1937.**
- Warren KENTON, Stage Properties, London 1964.**
- Heinz KINDERMANN, Bühne und Zuschauerraum. Wien 1963.**
- Hans Günther von KLÖDEN, Grundlagen der Schauspielkunst, I-II, Hannover 1965/1967.**





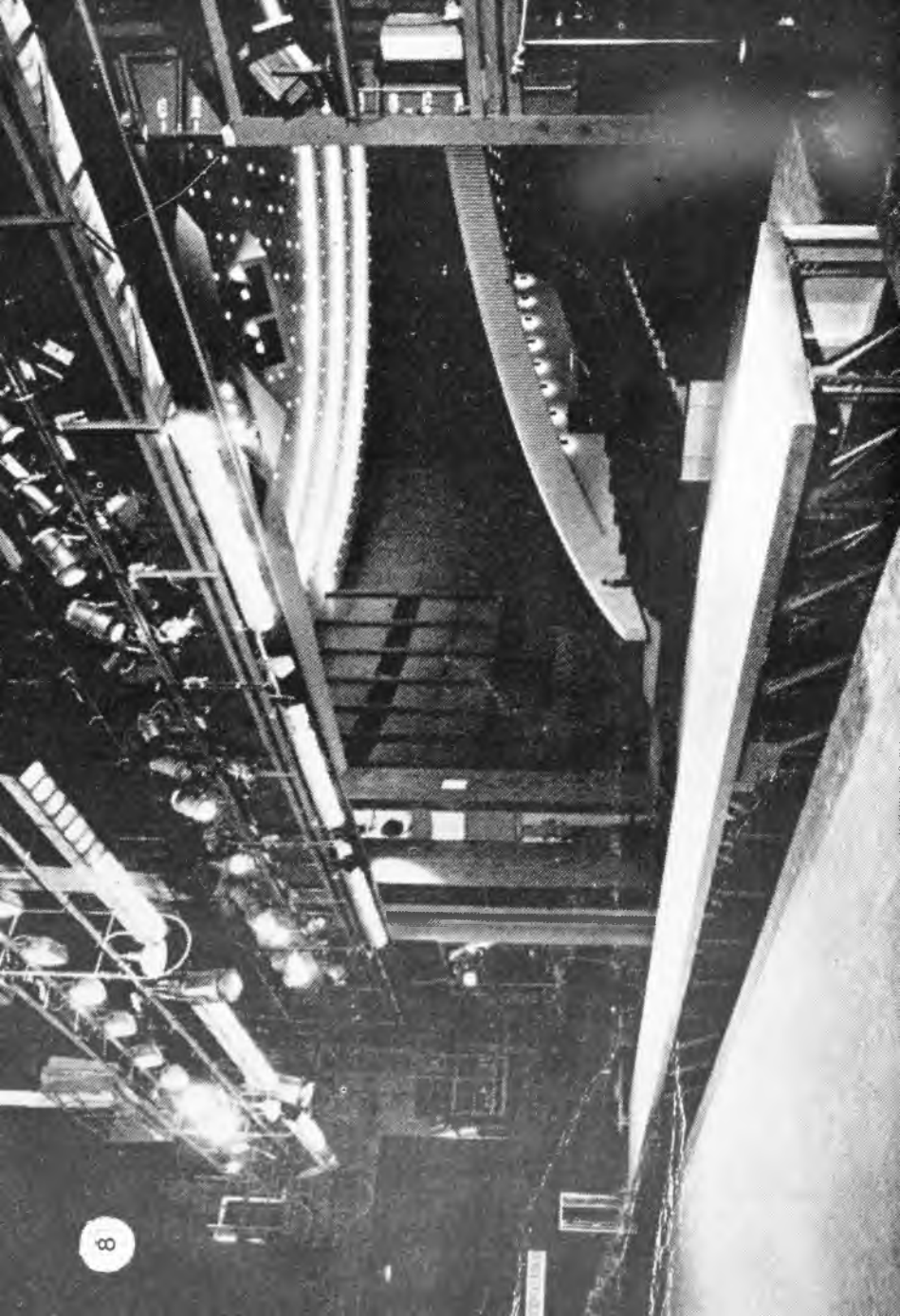














Levha 9 : Anton Çekhov, Vişne Bahçesi, 1962/1963.

Ankara Devlet Tiyatrosu

Yönetmen

: Ziya Demirel

VURGU

: **Destekleyici vurgu.** Burada vurgulanan, ortada çimenlere oturmuş olan Gayev'dir. Üç figür ona doğru dönmüştür; bunlardan biri Gayev ile konuşmaktadır. Ortada tam cephe seyircilere dönmüş olan kadın ayakta konuşana bakarak dolaylı olarak yine Gayev'i vurgulamaktadır. Ancak bu asal vurgu noktası dışında iki vurgu noktası daha vardır. Ayakta Andreyevna'ya bir şey verilmekte, onları OS'da yüksekte seyreden Lopahin'de onlara bakmaktadır. Lopahin'in vurgusu uzaklık ve yükselti ile sağlanmıştır.

ÇEŞİTLİLİK

: Gövde görünüşleri, çeşitli yükseltmeler, yerde, bankta oturarak, ayakta yada eğilmiş olarak sağlanmıştır.

DENGE

: Estetik.

SAĞLAMLAŞTIRMA

: Sahne ASğ'ında bir figür oturtulmuş, OS'da başka bir figür ayakta bırakılarak sağlamaştırmaya gidilmiştir.

DUYGUSAL ÖLÇÜ

: Sahnenin çeşitli yerleri kullanılarak ve figürler ayrı noktalara baktırılarak kopukluk, dağınıklık ve amaçsızlık belirtilmiştir.



Levha 10: Heinrich von Kleist, **Kırık Testi**, 1979/1980.

E.Ü. Tiyatro Bölümü Deneme Topluluğu.

Yönetmen

: Özdemir Nutku

VURGU

: **Çeşitlendirilmiş vurgu.** Değişik sahne düzeylerinde üç vurgu noktası vardır: Ortada Martha ile kızı Eva, sağda (oyuncuya göre) müfettiş Walter ve solda yargıç Adam. Arka planda yazman Licht iki kadına bakarak, ortadaki vurguyu arttırmaktadır.

ÇEŞİTLİLİK

: Değişik yükselti ve gövde görünüşleriyle sağlanmış.

DENGE

: Burada sahnenin yalnızca sağ yanı görüldüğünden bu görünüşe göre fiziksel-bakışık denge vardır. (Sahnenin tamamı görülseydi bu sahne de estetik denge olduğu anlaşılacaktı).

DUYGUSAL ÖLÇÜ

: Bir tartışmanın süregeldiğini gösteren çatışmalı bir ortam; uzak ilişki.



Levha 11: Friedrich v. Schiller, **Haydutlar**,

Düsseldorf Devlet Tiyatrosu.

Yönetmen

: Gustaf Gründgens

VURGU

: **Dolaysız ve destekleyici vurgu.** Bu sahnede asal olarak ayakta, tam cephe vermiş olan Karl vurgulanmaktadır. Onun hemen arkasında duran figür dışında, kalabalık da ona bakmaktadır. Ayrıca, yere oturmuş ve arkası seyirciye dönük olan figür de ayaktaki figüre bakmaktadır. Yerdeki figür ötekilerden daha değişik bir gövde görünüşü içinde olduğundan vurgulanmaktadır, ama onun da ayaktaki figüre bakmasıyla destekleyici vurgu da sağlanmıştır.

DENGE

: Fiziksel-bakıksız: Sahne sağındaki ayaktaki üç ve bir oturan figüre karşılık, sahne solunda kalabalık oturan figürler. Üstelik, ayakta vurgulanan Karl Moor, sahnenin tam ortasında değil, ASğ'a kaymış durumda.

ÇEŞİTLİLİK

: Değişik gövde yönelişleri ve görünüşleri.

SIRALAMA

: Sğ'da guruplardan ayrılmış figür ve S'da önde ötekilerden biraz uzakta oturan figür ile sağlanmış. Bu aynı zamanda **sağlamlaştırma**'yı da getiriyor.

DUYGUSAL ÖLÇÜ

: Sinirli bir hava, çatışma var, az sonra bir şeyler olacak.



Levha 12: Arthur Miller, **Hepsi Oğullarımdı**, 1981/1982.

E.Ü. Tiyatro Bölümü Deneme Topluluğu.

Yönetmen : Özdemir Nutku

VURGU : **İkili vurgu.** (Oyuncuya göre) sahne OSĞ'da Kate Keller ve OS'da Annie vurgulanıyor. Vurgu Kate üzerinde daha fazla, çünkü üç yoldan vurgulanıyor. OS'daki figürlerden birinin (Christ'in) ona bakmasıyla ASğ'da oturan Frank'in (Arkası dönük) bakmasıyla ve uzaklıkla. Annie ise, o sırada sahneyi yürüten bir karakter olan George'un ona bakmasıyla vurgulanmış oluyor.

ÇEŞİTLİLİK : Gövde duruşları, yöneliş farkları ve ayakta durma-oturma ile elde edilmiş.

DENGE : Fiziksel-bakışık.

DUYGUSAL ÖLÇÜ : Elektrikli bir hava; her an fırtına patlayabilir. YSğ'daki Joe Keller'in sinirli ve düşünceli görünüşü OS'daki oğlu Christ'in kaygulu ve şaşkın durumuyla karşıtlanmış.



Levha 13: Turgut Özakman, *Ocak*, 1980/1981.

E.Ü. Tiyatro Bölümü Deneme Topluluğu.

Yönetmen : Özdemir Nutku

VURGU : **Dolaylı Odak Noktası** ile sağlanan vurgu. Masanın başında ayakta duran Fazıl, anne ve mutfakta bulunan Nihat (önlüklü) tarafından vurgulanmıştır. Ancak sallanan iskemlede oturan Anne ona bakan Tarık ve Özcan tarafından vurgulanmakta ve anne de Fazıl'a baktığından Fazıl üzerindeki vurgunun dozu arttırılmış olmaktadır.

ÇEŞİTLİLİK : Gövde duruşları, yönelişler, yükselti ile sağlanmıştır.

DENGE : Fiziksel-bakışsız.

DUYGUSAL ÖLÇÜ : Üzüntülü, acılı hava.



Levha 16: Haldun Taner, **Serssem Kocanın Kurnaz Karısı**, 1980/1981

E.Ü. Tiyatro Bölümü Deneme Topluluğu

Yönetmen : Özdemir Nutku

VURGU : Vurgu noktası sahne solunda öpüşen figürlermiş gibi görünmekteyse de vurgu tam merkezdedir. Öpüşüşleri varsayımsal bir kapı anahtar deliğinden seyreden figür vurgulanmaktadır. Vurguyu arttırmak için çeşitli figürler ona doğru baktırılmıştır. Bu sahnede sonra vurgulanan nokta öpüşenler üzerinde olacaktır. Böylece, daha sonraki vurgu noktası da hazırlanmaktadır.

ÇEŞİTLİLİK : Yön, ölçü, yükseklik ve ilişki açılarından çeşitlilik sağlanmıştır.

DENGE : Estetik.

DUYGUSAL ÖLÇÜ : Güldürü havası .

Ünlü tiyatro adamı Özdemir Nutku
1931 yılında İstanbul'da doğdu.
Robert Kolej'i, Ankara Üniversitesi
Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi İngilizce Bölümü'nü
bitirdikten sonra Almanya'da
Georg-August Üniversitesi'nde tiyatro bilimi
ve sahne tekniği okudu.
1959 yılında yurda dönerek Ankara Üniversitesi
DTCF Tiyatro Enstitüsü'ne asistan olarak girdi.
1961'de tiyatro doktoru, 1967 yılında doçent,
1974 yılında profesör oldu.
1976 yılında Ege Üniversitesi'ne geçerek
Güzel Sanatlar Fakültesi'nde
üç uzmanlık dalını içeren bir Tiyatro Bölümü kurdu.
Burada öğrencileriyle birlikte gerek kuram, gerekse
uygulama alanında çalışmalarını sürdürüyor.

●
Amatör tiyatrocular, öğrenciler, öğretmenler,
yani tiyatroyla ilgilenen herkes için
Prof. Dr. Özdemir Nutku'nun hazırladığı
"Sahne Bilgisi"nin büyük boşluğu dolduracağına,
bir el kitabı olarak önemli bir işlev
kazanacağına inanıyoruz.